NEOCHROME MASTER Mode d'emploi

Pour ceux qui veulent s'initier au dessin par ordinateur, nous proposons un guide d'utilisation du fameux Néochrome Master, l'un des meilleurs logiciels de dessin du moment. Ce logiciel se trouve sur la disquette n°2.

> De chaque côté de l'éditeur de couleur, les flèches droite et gauche permettent de faire cycler les couleurs sélectionnées (celles qui sont

> entre les deux marques décrites dans la palette utilisateur). Un clic

gauche fait cycler d'une case alors qu'un clic droit lance un cyclage continu. On peut stopper celui-ci en cliquant sur la flèche opposée.

n 16 pavés explicatifs, découvrez les secrets de chacune des options du logiciel, y compris les fonctions qui se cachent derrière les raccourcis clavier. Suivez le

La page principale

Lorsque vous lancez le programme vous obtenez l'écran suivant:

> Un rectangle de couleur parmi les 16 de la palette. Pour modifier une couleur, faire un double clic de la souris sur le rectangle voulu.

[Undo] est une fonction précieuse pour annuler la dernière opération (cliquer une deuxième fois ici, rétablit cette opération, ce qui est très pratique pour tester certains effets dont le résultat est incertain). Cette case est l'équivalent de la touche [Undo] du clavier.

COLOR est également une fonction Undo mais n'affecte que les choix de couleurs fait dans l'éditeur.

Le petit chapeau de gendarme situé au même niveau marque la couleur secondaire que l'on peut utiliser en cliquant avec le bouton droit de la souris. Cliquez à droite pour changer

de couleur secondaire.

La partie supérieure de l'écran est votre zone de travail.

Juste en dessous de 'écran de travail, les 16 couleurs de la palette.

La couleur avec une flèche vers la gauche correspond à la première couleur sélectionnée pour différentes opérations comme les dégradés ou le cyclage de couleur.

Sous la palette, le petit triangle indique la couleur courante, celle que vous êtes en train d'utiliser avec le bouton gauche de la souris. On change cette couleur en cliquant avec le bouton gauche sur une autre couleur.

A gauche des outils, Full Screen permet de passer en mode plein écran. On peut basculer entre les deux types d'écrans en appuyant sur la touche [Esc].

L'ensemble des icônes pour accéder à toutes les options du programme. Certaines icônes sont également accessibles avec le bouton droit de la souris, ce qui affiche d'autres fonctions.

A droite des outils, le rectangle Grid est une bascule entre l'utilisation ou non d'une grille invisible pour guider le dessin avec la souris.

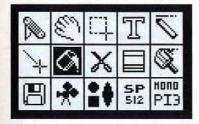
Au centre de l'écran, en bas, on peut visualiser une bonne partie de la palette couleur générale. Pour voir d'autres couleurs, il suffit de cliquer sur cette palette et de faire glisser la souris. On peut récupérer directement n'importe quelle couleur en faisant un double clic dessus. La couleur choisie apparaît alors dans l'éditeur de couleur.

A droite, juste sous la palette utilisateur, se trouve l'éditeur de couleur. On peut y changer les couleurs en modifiant ses valeurs de rouge, vert et bleu. Un clic gauche sur l'une des valeurs l'augmente de 1, un clic droit la diminue de 1. Un double clic sur la couleur éditée la place automatiquement en remplacement de la couleur courante de la palette.

En bas, à droite apparaît une boite de paramètres correspondant à l'option choisie parmi les outils. Il n'y a parfois pas de paramètres (comme ici avec Pencil: le crayon) mais le nom de l'option figure toujours ici.

Les outils

La panoplie des fonctions de Néochrome Master se regroupe dans un panneau de 15 icônes:



Ligne 1: le Jack Knife (couteau), le Grabber (main), la Copybox (mode bloc), le mode texte, le Pencil (crayon),

Ligne 2: les lignes, le remplisseur: Fill/Miscellany, le Cutter (ciseaux), les Rasters, les Brushes/Nozzles (brosses et sprays),

Ligne 3: les options disques, l'animation, les Shapes (formes), le module Spectrum 512, le module Degas PI3.

ceaux d'images quelconques afin d'effectuer différentes opérations. Il s'apparente au traditionnel découpage au lasso dans les modes blocs de beaucoup d'autres logiciels graphiques.

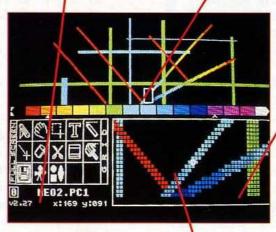
On peut y accéder soit en cliquant sur son icône, soit en appuyant sur la touche [J]. Pour toutes les opérations concernant le Jack Knife, il faut commencer par sélectionné un bloc d'image en l'entourant avec la souris.

L'option CUT pour couper un bloc (l'enlever de l'écran en l'entourant à l'aide de la souris puis en appuyant sur la touche [F1]).

COPY fait une simple copie du bloc sélectionné. (Appui sur [F2]).

PASTE permet de coller un bloc précédemment copié ou coupé. Un bloc peut-être déplacé à la souris en cliquant à l'intérieur et en déplaçant la souris. Le bloc est mis en En bas à gauche apparaît toujours le numéro d'écran courant, ainsi que le nom de l'image et les coordonnées X et Y de la souris.

En mode plein écran, la zone de dessin occupe tout l'écran.



En bas à
droite, une
mini loupe
bien utile.
Juste à
côté,
l'inévitable
numéro de
version et
la signature
de
«Monsieur
Néochrome
Master».

La palette utilisateur est visible, mais avec des rectangles de couleurs très réduits. L'œil averti pourra repérer l'indicateur de couleur principale (un petit tiret) et celui de la couleur secondaire (deux petits tirets). La sélection des couleurs peut s'effectuer au clavier avec les touches 1 à [Backspace] (en haut du clavier alphabétique) pour les couleurs 1 à 15 et [Shift] + [Esc] pour la couleur 0.

A côté du numéro d'écran, on peut lire le nom de l'image courante. En mode dessin, une loupe remplace la palette générale. Sa taille est paramétrable dans le menu Miscellany (voir plus loin).

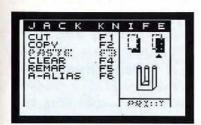
Tout en bas à gauche, un numéro indique l'écran de travail. (Ici le 0 pour le premier écran). Il y a jusqu'à dix écrans de travail (sauf si vous n'avez que 512 K de mémoire). Un clic gauche sur ce numéro passe à l'écran suivant, un clic droit revient à l'écran précédent. Par ailleurs, ces écrans sont directement accessibles au clavier en utilisant les touches 0 à 9 du clavier numérique.

En dessous du numéro d'écran figure le numéro de version qui doit être 2.27, dernière release en date.

x:319 y:188 NEO v2.27 MEO3.PC1

Le Jack Knife

Le Jack Knife est une sorte de couteau pour découper des mor-



place avec la touche [F3]. Pour que ce collage soit effectif, il est nécessaire de cliquer ailleurs dans l'image, ce qui termine l'opération.

CLEAR ([F4]) détruit le bloc sélectionné.

REMAP ([F5]) est une fonction plus complexe servant plus rarement: il s'agit d'adapter les couleurs d'un bloc découpé dans une autre image avec une autre palette, à la palette Lorsque on utilise un outil de dessin, les coordonnées X et Y de la souris figurent également dans cette zone. courante. Cette opération est très importante pour conserver au mieux le graphisme du bloc et une cohérence dans l'image.

A-ALIAS ([F6]) est la célèbre fonction d'anti-aliasing pour atténuer les fameuses marches de l'escalier dues à la basse résolution de l'image. On peut l'appliquer plusieurs fois de suite pour générer d'intéressants effets de flou. Quand aucun bloc n'est sélectionné, l'anti-aliasing s'effectue sur la totalité de l'écran. Sur la partie droite, trois modes de travail sont disponibles:

 en haut à gauche, le mode opaque (les blocs sont placés par dessus le dessin existant),

- à côté le mode transparent (les portions avec la couleur 0, en général le noir laissent apparaître le dessin existant par transparence quand on déplace un bloc qui contient des parties avec cette couleur 0)

 enfin en dessous, le mode arrière-plan (les blocs passent en dessous des parties dessinées).

Print ([F10]): pour lancer l'impression du bloc sélectionné.

Le Grabber



Cette option, que l'on peut aussi activer en pressant la touche [G], possède deux types d'actions suivant qu'on l'utilise dans l'écran de travail ou comme boite de paramètres. Dans le premier cas, le curseur de la souris prend la forme d'une petite main qui sert à faire glisser la zone écran de travail quand on n'est pas en mode plein écran. La boite à paramètres offre quelques possibilités intéressantes sur le travail de la palette utilisateur.

Calcul-Colors lance automatiquement le calcul d'un dégradé de couleur entre les couleurs extrêmes de la sélection (les rectangles flèchés sur la palette). Très pratique pour utiliser des nuances affinées dans un dessin.

Save Pal ([.][S]) et respectivement ([.][C]) sauve la palette courante soit pour la programmation en Assembleur, soit pour la programmation en langage C. Exclusivement réservé aux programmeurs. CUT: [.][S] sauve le buffer (le bloc du Jack Knife ou du Copybox). Toujours une fonction pour les programmeurs.

MASK: [.][M] sauve seulement la forme de ce buffer pour éventuellement servir de masque... à de bons programmeurs encore.

A noter, que pour ces deux options, un clic du bouton droit offre le choix du chemin de sauvegarde contrairement à l'emploi du bouton gauche de la souris.

CUT: (Image File) sauvegarde du buffer au format IMG. Intéressant non?

La Copybox

Très proche du Jack Knife, cette fonction est l'équivalent d'un découpage de bloc rectangulaire. Les

options sont très semblables à son «petit frère» le couteau. L'appel de ce menu peut aussi se faire avec la touche [C]. Le principe d'utilisation est encore basé sur une sélection dans le dessin, faite à la souris. CUT ([F1]): couper un bloc rectangulaire

COPY ([F2]): copier un bloc PASTE ([F3]): coller un bloc CLEAR ([F4]): effacer un bloc

ROTATE (ou touche [F5]): rotation du bloc de l'angle indiqué en bas de la boîte et dans le sens choisi juste à côté. Attention, cette opération peut être assez longue avec de gros blocs et des rotations avec des angles quelconques.

H-FLIP ([F6]): inversion horizontale du bloc, comme avec l'utilisation d'un miroir.

V-FLIP ([F7]): inversion verticale.

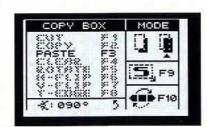
T-EDGE ([F8]): fonction légèrement plus complexe qui dessine un contour du bloc avec la couleur courante si elle est présente dans le bloc. Répétée plusieurs fois de suite, cette fonction génère d'intéressants effets spéciaux.

En bas de la boite de paramètres, on peut choisir l'angle de rotation et le sens de celle-ci. Un clic gauche augmente l'angle de 1 degré, un clic droit le diminue de 1.

Sur la partie droite de la boite, on a accès aux modes opaque et transparent (de gauche à droite) pour le placement des blocs similaire au Jack Knife, mais sans mode arrière-plan ici.

La touche [F9] sert à effectuer des changements de taille des blocs. Lorsqu'elle est activée, on peut placer le curseur sur un coin du bloc et changer sa taille et ses proportions comme on le désire en faisant glisser la souris.

[F10] présente une possibilité plutôt marginale: l'échange des cou-



leurs extrêmes de la sélection (entre les deux rectangles fléchés de la palette) à l'intérieur du bloc sélectionné ou sur la portion d'écran visible s'il n'y a pas de bloc présent. Cela peut permettre de changer une couleur rapidement sur une partie de l'image.

Le mode texte



Voilà l'une des options les plus simples de Néochrome Master.

Ouand on l'active, on peut taper du texte à l'écran directement à l'aide du clavier. Le texte apparaît à l'endroit du curseur. Cette fonction peut aussi être appelée avec T et présente plusieurs paramétrages. Choix de 5 styles de texte.

Choix de 6 tailles de caractères.

L'alignement peut s'effectuer à gauche, au centre ou à droite par rapport à l'emplacement du curseur de la souris.

Deux polices sont proposées: System ou Extended System. Cette dernière permet d'utiliser de nombreux caractères bizarres comme les lettres grecques, allemandes et autres signes en tout genre.

Le Pencil

Le Pencil, autrement dit le crayon est l'option choisie par défaut quand vous démarrez le logiciel. Il n'y a absolument aucun paramètre pour cette option. On se contente de dessiner à la souris. L'outil le plus fréquent et le plus indispensable bien sûr. Le tracé s'effectue avec la couleur courante.

L'appel peut aussi se faire avec la touche [P].

Les lignes

Rien de bien compliqué dans cette option qui vous propose de choisir



un style de lignes avec différentes épaisseurs. Dans le haut du pavé d'options, un éditeur de lignes est à votre disposition pour créer vos propres styles de lignes.

Par ailleurs, il faut préciser que l'utilisation du bouton gauche de la souris trace une ligne dans la couleur courante, alors que le bouton droit utilise à la fois toutes les couleurs sélectionnées entre les deux marqueurs de la palette.

On peut aussi activer cette commande avec la touche [L].

Fill/Miscellany



Deux fonctions sont utilisables à partir de cette icône. Premièrement, lorsqu'on est dans le dessin on peut ainsi remplir une zone de l'écran avec une couleur: c'est la fameuse fonction de remplissage. On remplit avec la couleur courante quand on utilise le bouton gauche, avec la couleur secondaire pour le bouton droit.

Deuxièmement, cette option offre la possibilité de régler un certain nombre de paramètres.

Sur la partie gauche:

Choix du type de palette: 512 ou 4096 couleurs (valable seulement sur STE).

Utilisation ou non du Blitter: rappelons que le Blitter accélère les affichages mais qu'il pose des problèmes à Néochrome quand on utilise des rasters de couleurs.

Présence (ou non) d'une loupe en bas de l'écran en mode Full Screen (pleine page).

Y et NOP: des réglages très précis pour le Full Screen selon votre moniteur, pour éviter les mauvais effets de scintillement ou les décalages de lignes en haut de l'écran. A utiliser si vous passez en 60 Hertz par exemple pour optimiser votre affichage.

Taille de la loupe: niveaux de grossissement de 0 à 3. Clic gauche pour augmenter de un, clic droit pour redescendre. On peut aussi utiliser le clavier et taper respectivement [+] et [-].

Sur la partie droite:

Visualisation du numéro de couleur dans la palette. Cela peut s'avérer nécessaire quand on travaille sur des manipulations complexes et rapides sur les couleurs.

Un petit air de musique pour égayer vos moments de création. Les musiques doivent être au format Jochen Hippel's PC.

Mise en route de l'économiseur d'écran (pour que l'écran s'éteigne automatiquement au bout d'un certain laps de temps).

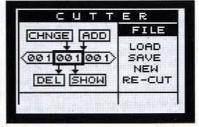
Bascule entre les modes 50 et 60 Hertz. Le second mode est plus stable et plus grand sur l'écran. Question de goût et de préféren-

Les users: chargement des modules externes, deux au maximum simultanément. Cette option n'existe que depuis la version 2.26 et devrait sans doute permettre d'enrichir considérablement le logiciel.

En bas de cet écran lourd de paramètres, l'utilisateur peut décider de sauver les options choisies, ce qui évitera d'avoir à refaire les réglages par la suite. Les options du Miscellany peuvent être appelées grâce à la touche [F].

Le Cutter

Le cutter est encore une fonction de découpe de blocs, mais cette fois-ci orientée vers l'animation. On accède également à cette fonction en appuyant sur la touche [X].



Le principe est légèrement plus compliqué que pour les fonctions précédemment décrites, aussi on réservera son utilisation aux graphistes confirmés, désireux de faire de l'animation. Quand on active la fonction cutter, il faut sélectionner une partie d'écran à la souris (voire même tout l'écran, ce qui est indispensable pour réaliser des animations plein écran). Les objets sélectionnés peuvent éventuellement provenir d'écrans différents. Attention toutefois, quand on ne sélectionne pas l'écran total, la place de l'objet dans l'écran n'est pas mémorisée: il s'agit d'une animation statique seulement sur une portion d'écran de la taille du bloc sélectionné. Ce menu cutter ne sert à rien sans l'utilisation conjointe du menu Animation. Attention, l'ordre dans lequel vous stockez vos objets est primordial: ce sera aussi celui de votre animation.

ADD ou la touche [F1] permet de stocker la partie d'écran sélectionnée dans la banque d'objets. Remarque: si vous utilisez également des rasters, il faut utiliser la combinaison de touches [Shift] + [F1] pour mémoriser également le

[F2]: pour modifier ou remplacer un objet précédemment stocké dans la banque.

Au centre, le numéro de l'objet courant.

La flèche à gauche, pour revenir en arrière dans la banque d'objets.

La flèche à droite, pour avancer le numéro d'objet courant d'une unité.

On peut effacer l'objet courant: celui dont le numéro figure au centre, entre les deux petites flèches.

[F3] permet de revoir un objet, ce qui est souvent indispensable quand on utilise de nombreux objets simultanément.

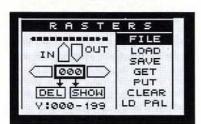
Load: pour recharger une banque d'objets.

Save: indispensable sauvegarde d'une banque d'objets (un fichier .0BJ). Remarque, une question sur les Headers (en-têtes) vous est posée à ce niveau, il faut absolument sauver avec les headers si vous voulez pouvoir utiliser vos objets pour l'animation.

New: effacement de la banque d'objet en mémoire.

Re-cut (ou touche [F10]): a employer dans le cas d'une modification d'un objet, pour qu'il soit bien enregistré à la place de l'ancien.

Les Rasters



Encore une option avancée, celle qui a justifié l'ajout de l'adjectif «Master» à Néochrome. Les rasters permettent d'avoir une palette de couleur différente à chaque ligne, ou plus souvent sur des groupes de lignes. On peut ainsi en théorie avoir jusqu'à 200 fois 16 = 3 600 couleurs simultanément à l'écran. A ce jour, aucun logiciel ne fait aussi bien sur STE (sauf Puissan ce 6, qui peut dessiner en 29 791 couleurs, petit utilitaire sympa paru dans la disquette 2 du numéro 37 d'Atari Magazine).

Il ne faudra pas cependant utiliser trop de rasters, car leur gestion est assez compliquée pour le dessin. Quatre à cinq rasters sont déjà une bonne dose (une cinquantaine de couleurs).

Beaucoup d'options dans cette boîte de paramètres:

- IN: mémorisation temporaire d'une palette dans un buffer spécial,
- 0UT: recopie de la palette du buffer dans la palette courante,
- au centre, le numéro du raster courant,
- flèche gauche: reculer d'un raster,
- flèche droite: avancer d'un raster,
- on peut effacer le raster courant,
- montrer le raster courant est bien pratique pour s'assurer de son bon emplacement,
- en Y: les coordonnées verticales

des rasters (de la ligne... à la ligne...). Pour créer un raster, il suffit de cliquer avec la souris dans le dessin, où on souhaite faire un changement de palette. Il ne faut pas oublier de temps en temps d'appuyer sur la barre d'espace pour vérifier la palette de couleur courante. A partir du moment où on travaille avec plusieurs rasters, on peut changer les couleurs d'une palette sur une portion d'écran seulement (voire même sur une ligne). Sur la partie droite de la boite à options:

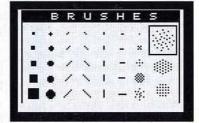
- charger un raster (fichier . RST),
- sauver un raster,
- Get: récupérer les rasters mémorisés dans un buffer spécial; idéal pour les reporter sur un autre écran,
- Put mémoriser des rasters dans un buffer temporaire,
- effacement de tous les rasters d'un écran.
- possibilité de charger une palette (fichier .PAI): dans ce cas, la palette est chargée verticalement en correspondance avec les rasters existants, sur un seul registre de couleur. Idéal pour faire des dégradés de couleurs tout en n'utilisant qu'un seul numéro de registre. Pour une bonne efficacité, il faut avoir créé au moins 16 rasters (un pour chaque couleur de la palette),

En ce qui concerne la sauvegarde d'une image avec des rasters, il est absolument indispensable de choisir le format IFF, le seul capable de mémoriser les rasters.

La touche [R] sert aussi à appeler ce menu des rasters. Une bonne pratique et de longs entraînements seront nécessaires pour bien utiliser cette technique.

Les Brushes et les Nozzles

Voici l'exemple d'une icône double: un clic gauche accède au menu des brosses ou la touche [B], un clic droit au menu des sprays ou la touche [N]. Le panneau de choix est



OPT

FORMAT DELETE OUIT

LOAD:

*.NEO *.PI1 *.PC1 O N S

*.NEO

*.PI1

des plus rudimentaires puisqu'il s'agit uniquement de choisir la forme de brosse ou de spray voulu.
L'emploi avec le bouton gauche uti-

L'emploi avec le bouton gauche utilise la couleur courante, avec le bouton droit l'ensemble des couleurs sélectionnées.

Le menu Disque

L'indispensable gestion des disquettes, sans lesquelles il n'est point de travail enregistré. Deux gros blocs d'options: à gauche pour le chargement des images, à droite pour la

sauvegarde.

Cinq formats d'images sont reconnus dans les deux cas: NEO (évidemment), PI1, PC1 (les formats Degas 16 couleurs), IFF (format compatible Amiga) et DOO (format Doodle, un ancêtre de Néochrome).

Après l'appel de cette boite de dialogue, un second clic est nécessaire: un clic gauche pour sauver une image dans le format sélectionné, un clic droit pour charger une image. Autres options de ce menu:

- formatage d'une disquette 720 K,
- effacement d'un fichier sur disquette,
- quitter Néochrome Master.

Dans le cas où vous avez changé des options, le programme vous demande si vous souhaitez enregistrer la nouvelle configuration.

Surprise!

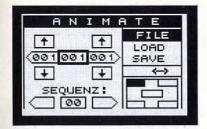
il y en a quelques unes dans le logiciel: quand vous êtes dans l'écran de dessin, le curseur de la souris est devenu une gomme. Voilà où est passé la fameuse fonction Eraser qui a disparu depuis les premières versions. Il fallait y penser.

La touche [D] appelle également ce menu.

L'animation

C'est la plus belle, la plus complexe des fonctions de *Néochrome Master*. Comme son nom ne l'indique pas tout à fait, on peut appuyer sur la

touche [Q] pour accéder à ce menu (à cause des claviers Qwerty bien sûr!).



Le principe consiste à utiliser une banque d'objets précédemment coupés avec le cutter et à l'animer. Encore une fois, l'écran des options est assez lourd à gérer:

- au centre, le numéro d'objet courant,
- à gauche, numéro du premier objet sélectionné dans la banque (ce n'est pas forcément le n°1). Un clic gauche pour reculer l'animation d'un objet, un clic droit pour faire dérouler l'animation en marche arrière,
- à droite, numéro du dernier objet sélectionné. Un clic gauche fait avancer l'animation d'un objet, un clic droit la fait défiler à vitesse réelle. On peut agir sur cette vitesse en utilisant les flèches montante (plus vite) et descendante (moins vite) du clavier.
- les flèches situées au dessus des numéros d'objets extrêmes servent à augmenter ces nombres de 1 unité.
- les flèches en dessous pour diminuer les nombres choisis (premier et dernier objet),
- en bas de l'écran, le numéro de la séquence courante. Plusieurs séquences peuvent être préprogrammées. Il suffit de cliquer sur le numéro pour en changer.

A droite de la boîte:

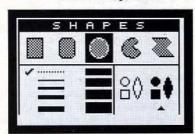
- recharger un fichier d'anima tion (.ANI). Il s'agit juste du script, c'est à dire du choix des numéros d'objets sélectionnés,
- sauver un fichier script . ANI,
- le mode Ping-pong: pour voir l'animation avec des aller et retours.

Le choix de la position dans l'écran

Fondamental quand on ne fait pas une animation plein écran, inutile dans le cas contraire.

Quand une animation se déroule seulement sur une partie d'écran, il faut choisir son positionnement dans l'écran: au centre ou dans l'un des quatre coins. C'est un mode d'animation un peu surprenant très différent de ceux des autres logiciels et surtout des vrais logiciels d'animation.

Les Shapes



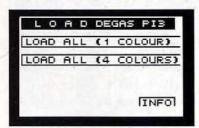
Le menu des formes géométriques est également accessible par la touche [S]. On peut y choisir des rectangles (et donc des carrés), des rectangles à coins arrondis, des ellipses (et donc des cercles), des formes quelconques ou des polygones.

Il suffit ensuite de les tracer à l'écran avec la souris.

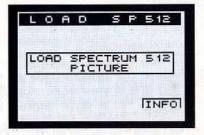
On peut aussi paramétrer les contours (styles de lignes) et opter au choix pour des formes pleines ou vides.

RAS, une option des plus classiques des logiciels de dessin.

Les modules externes



Depuis la version 2.26, Néochrome Master s'est enrichi de modules externes que l'on peut charger en tant que user1 et user2 depuis le menu Miscellany. Deux modules sont déjà disponibles: LoadPI3 pour récupérer des images Degas Elite mo-



nochromes et LoadSpec pour charger des images Spectrum en 512 couleurs.

Dans le cas du premier module, deux options sont disponibles: transformation en une seule couleur ce qui ne donne pas souvent de bons résultats sauf pour du dessin au trait, ou transcription en quatre niveaux de gris, ce qui produit en général des images d'assez bonne qualité.

Les fonctions cachées

Il existe de nombreux raccourcisclavier dans Néochrome Master. Rappelons ici les plus importants.

Touche	Action
Clr Home	Efface l'écran
1	Active ou
	désactive la grille
Shift-Esc	Dessin avec
	la couleur n°0
1	Dessin avec la couleur 1
2	Dessin avec la couleur 2
3	Dessin avec la couleur 3
- P.M T	
0	Dessin avec la couleur 10
0	Dessin avec la couleur 11
	Dessin avec la couleur 12
£	Dessin avec la couleur 13
Backspace	Dessin avec la couleur 14
Help	Dessin avec la couleur 15
Ce sont les t alphanumér	ouches en haut du clavier ique.
0	Active l'écran n°0
1	Active l'écran n°1
9	Active lécran n°9
Ce sont les t	ouches du clavier numérique
Undo	Annule dernière action
CTRL+L	Charger une image
CTRL+S	Sauver une image
CTRL+X	Quitter le logiciel

Alain Lioret