

# POUR VOIR UNE ECLIPSE

*Alias France, Septembre 1993. ©*



## SHAPES

<b>DESSINS GEOMETRIQUES ET CONTOURS.....</b>	
<b>ATTRIBUTS DES FORMES.....</b>	
<b>IMPORTATION D'UNE IMAGE DANS UNE FORME.....</b>	
<b>CADRAGE DU CONTOUR.....</b>	
<b>POSITION DES ATTRIBUTS DANS LA FORME.....</b>	
<b>DEFORMATION D'IMAGE DANS UNE FORME.....</b>	
<b>EXEMPLES DE MANIPULATIONS D'IMAGES.....</b>	
<b>INFORMATIONS LIEES AUX FORMES.....</b>	
<b>DECOUPE D'UNE PARTIE D'IMAGE.....</b>	
<b>GENERATION DE MASQUE.....</b>	
<b>COMBINAISONS DE FORMES.....</b>	
<b>QUALITE DU TRAIT OU D'UN CONTOUR.....</b>	
<b>ZONES DE SELECTION.....</b>	



**UTILISATION**

## DESSINS GEOMETRIQUES ET CONTOURS :

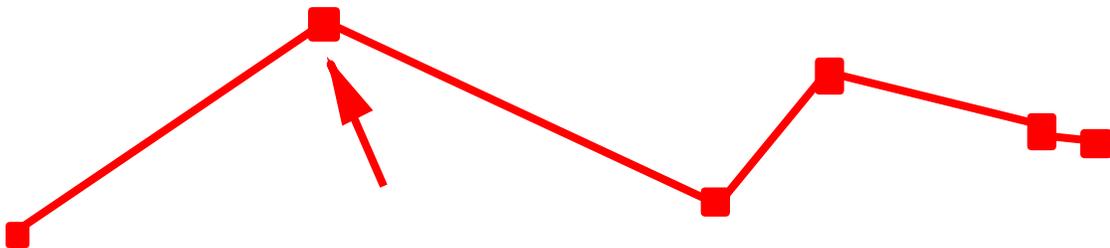
Entrée des points  
d'une forme .  
Sélection d'une  
forme, déplacement,  
transformations.



Manipulation du  
contenu d'une  
forme



Une forme est définie par des points de contrôle par lesquels passent des segments de droites ou des courbes :



La flèche tire les points pour modifier l'aspect de la courbe.

La touche du milieu de la souris efface un point.

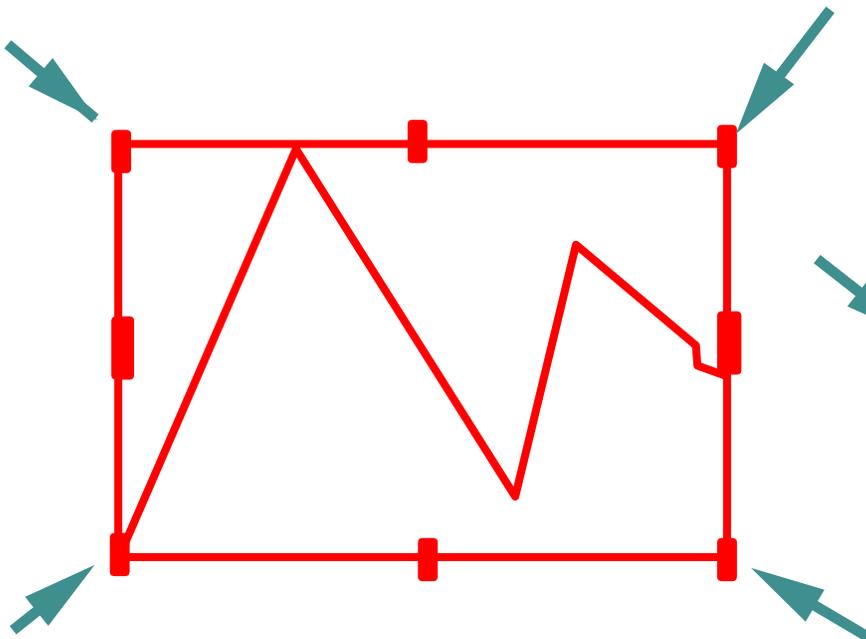
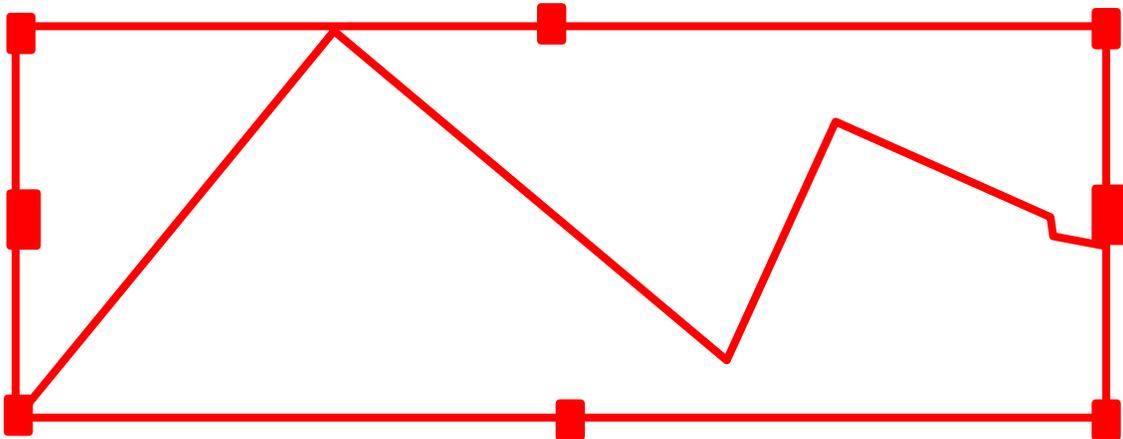
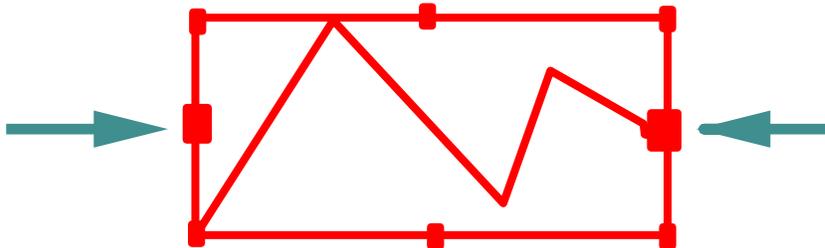
Le bouton  Close fait joindre le premier et le dernier point.

Une fois les points définis l'activation de la flèche  valide la forme : elle apparaît dans une boîte marquée par des poignées

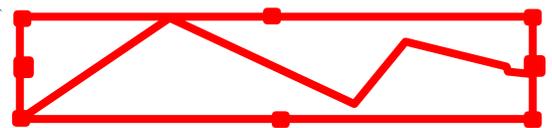




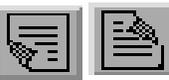
La touche gauche de la souris doit être activée



Avec la touche Shift



déplacement homothétique



# Les déformations globales des contours se font par l'intermédiaire des icones :



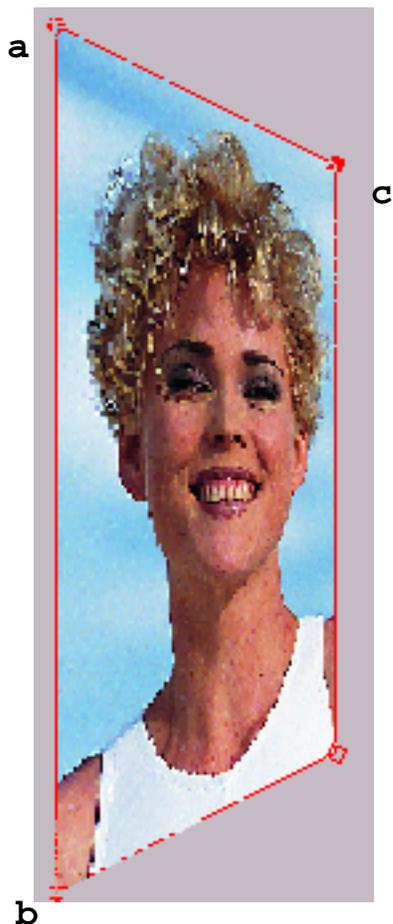
Déformation polygonale



Rotation



Déformation perspective

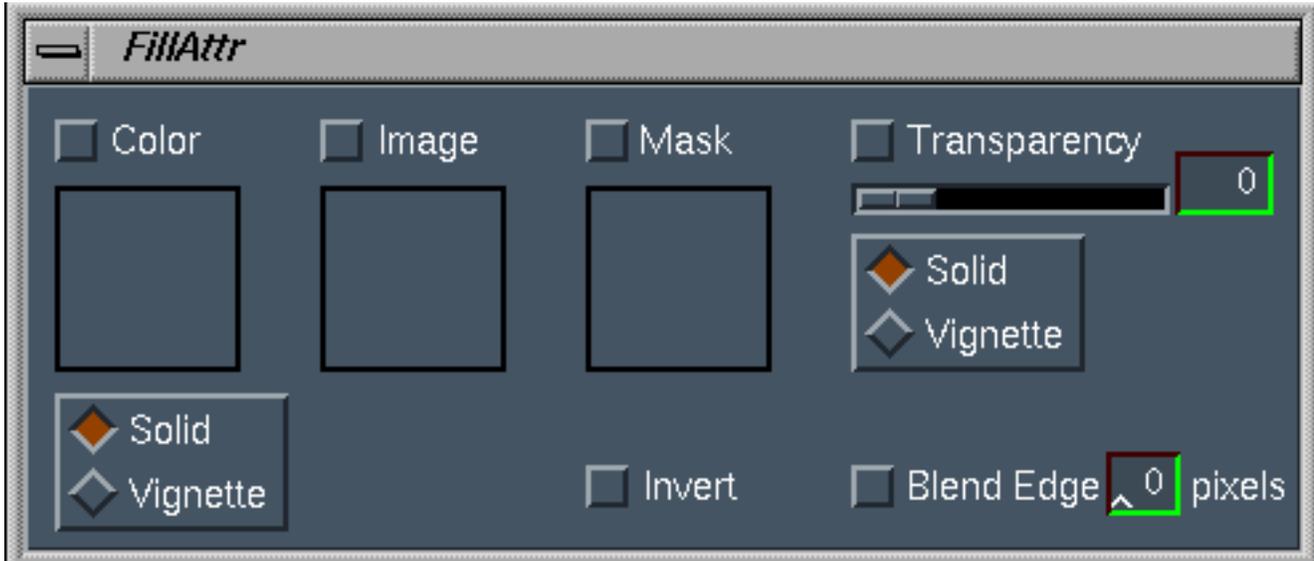


Le centre de rotation peut être défini.

On choisiera deux sommets pour la ligne de terre (ici les points a et b ).  
Puis un point définissant la fuite ( ici c ).  
Le déplacement de la forme mise en perspective respecte le point de fuite.

## ATTRIBUTS DES FORMES :

 La touche **MAIN** active, un double clic dans la surface ouvre une fenêtre d'informations sur les attributs liés à une forme



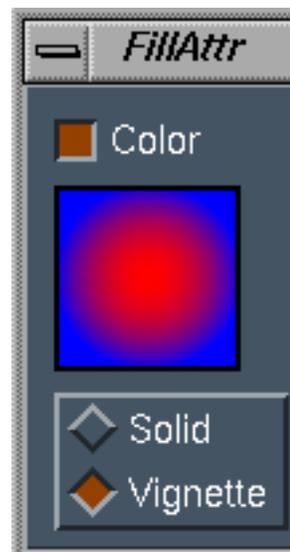
**Les boutons activent les rendus**

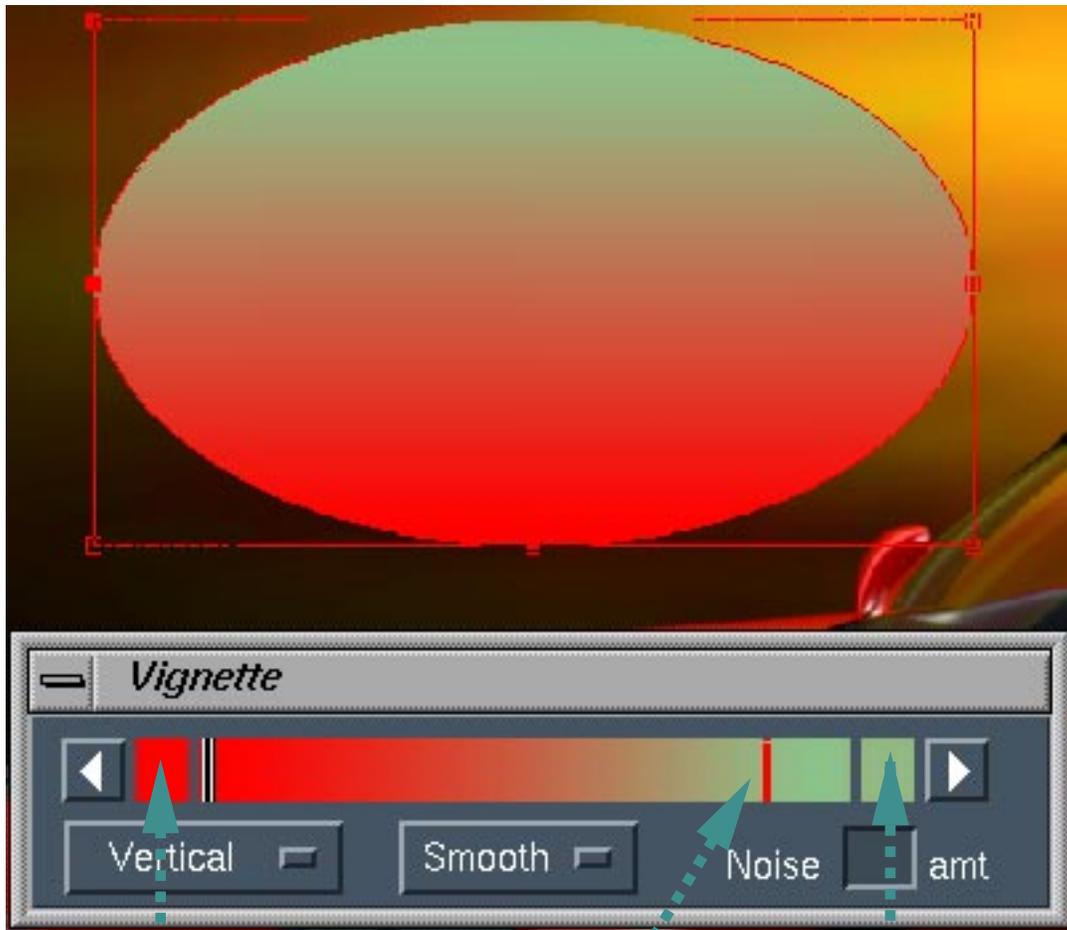


Le bouton "Blend Edge" assure le fondu entre le bord d'une forme au fond. 

La fenêtre **COLOR** assure le remplissage par une couleur d'une forme.

L'option vignette permet un remplissage par dégradé circulaire, vertical, ou horizontal :





**Couleur de départ**

**Couleur d'arrivée**

**Une couleur ou plusieurs  
peuvent être choisies.**

## IMPORTATION D'UNE IMAGE DANS UNE FORME :

**METHODE : 1/ définissez une forme,**

**2/ activez la main**

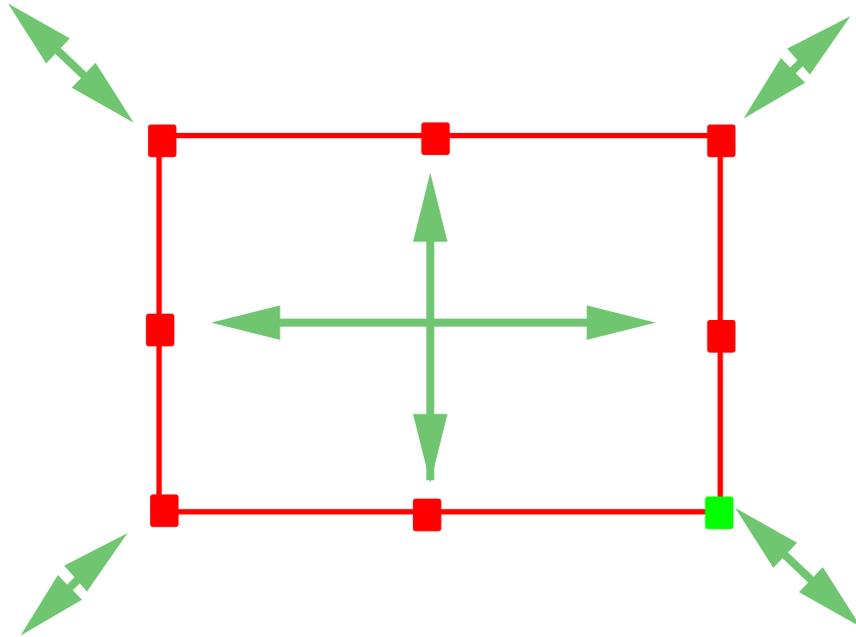


**3/ placez la main sur la forme et cliquez deux fois pour activer la fenêtre FILLATTR,**

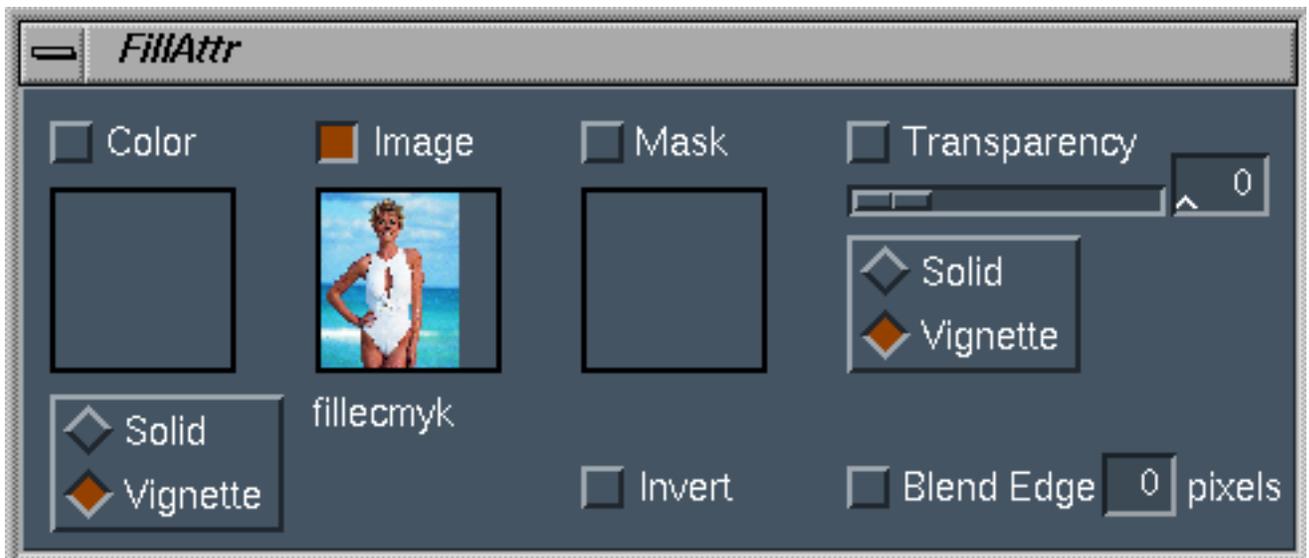
**4/ activez le bouton IMAGE et choisissez une image,**

**5/ l'image une fois chargée peut être déplacée,**

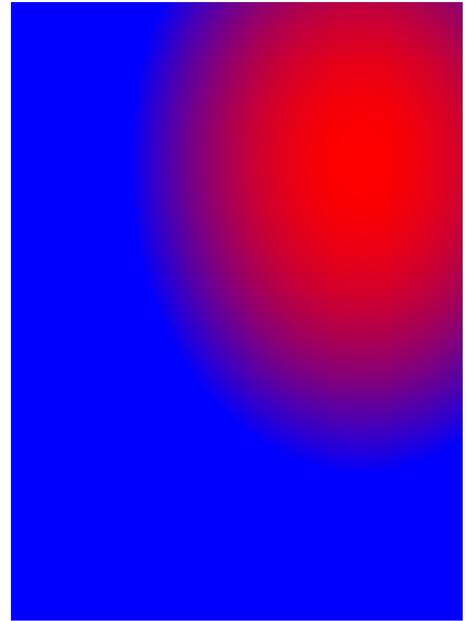
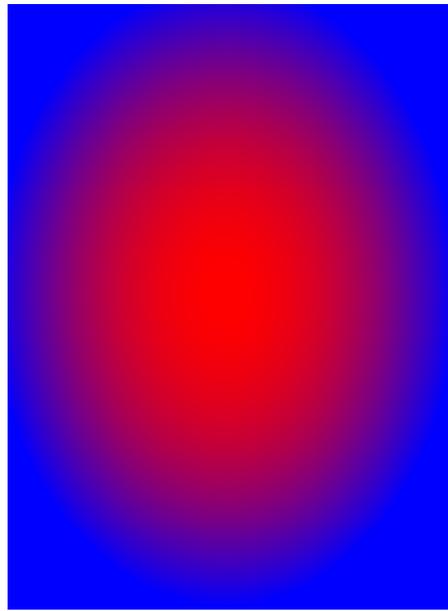
**6/ La main permet de modifier la taille de l'image.**



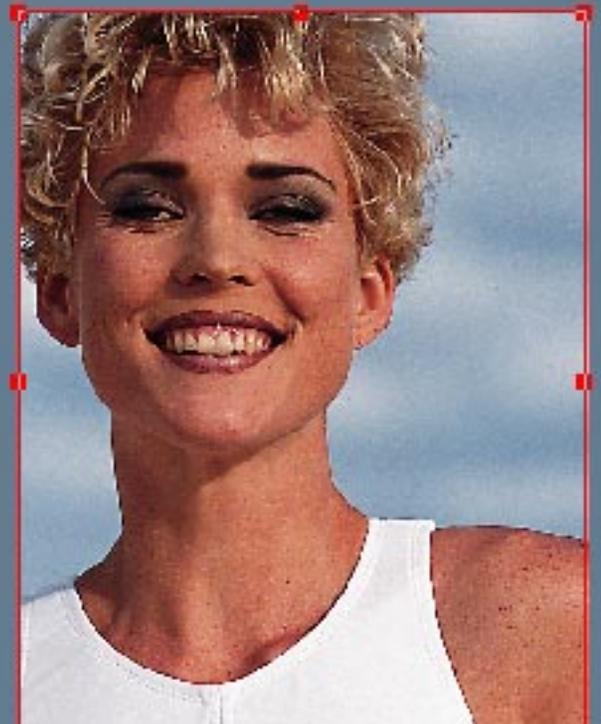
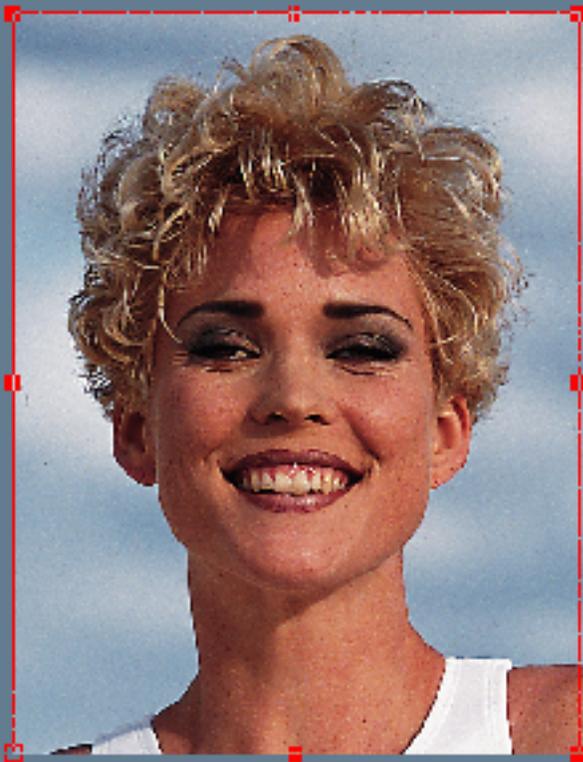
**7/ La conjonction de la touche SHIFT et de la main permet de modifier la taille de l'image homothétiquement.**



## CADRAGE DU CONTOUR :

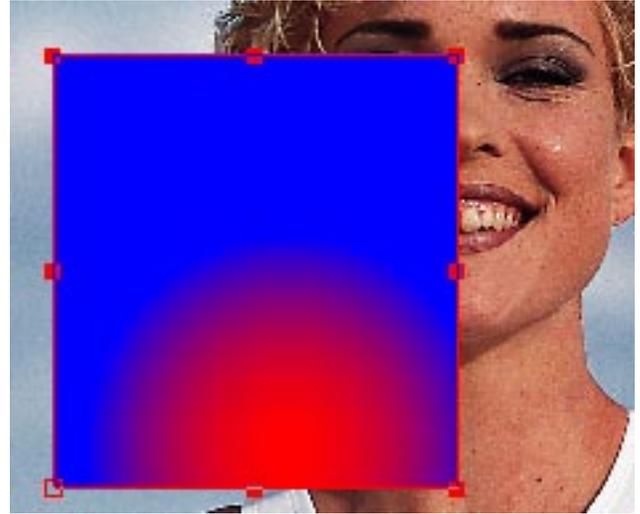
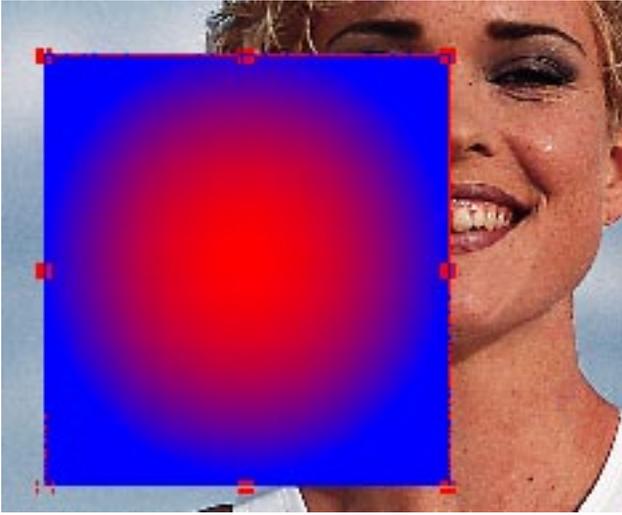


 **Alt** offrent un déplacement de la fenêtre sans affecter le dégradé ou l'image contenu dans la forme.

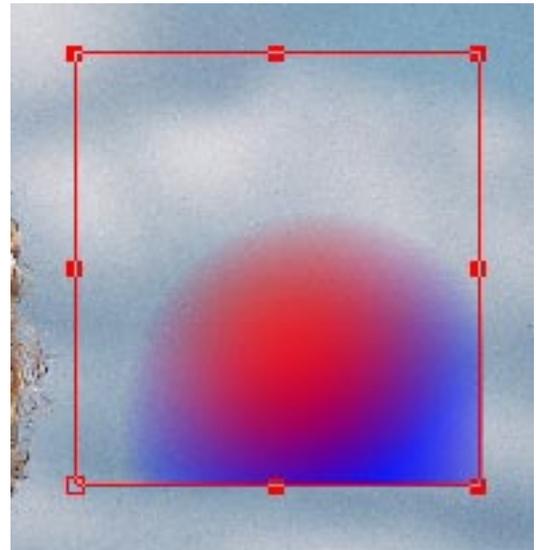
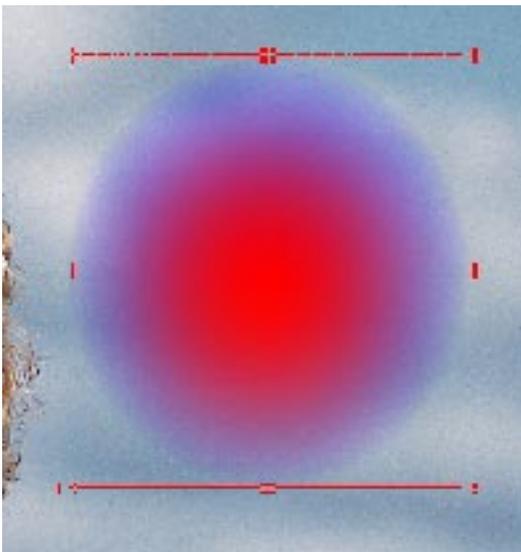


## POSITION DES ATTRIBUTS DANS LA FORME :

Alt  Déplacent le dégradé d'une forme



Ctrl  Déplacent la vignette de transparence

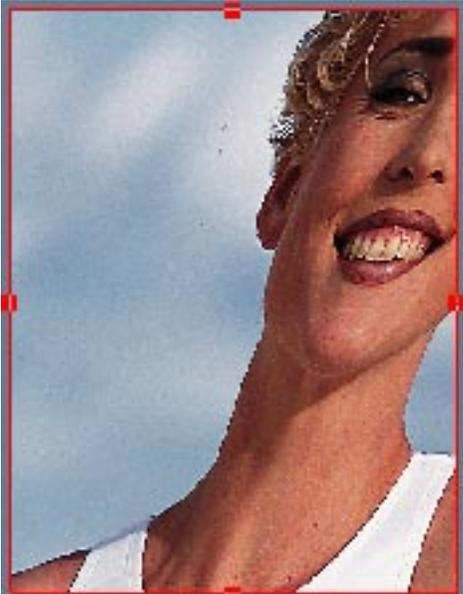


## DEFORMATION D'IMAGE DANS UNE FORME :

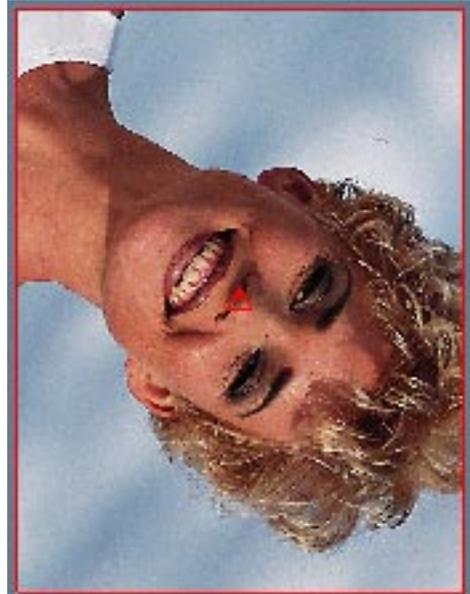
Les déformations globales des images importées se font par l'intermédiaire des icones et de l'icone  :



Déformation polygonale

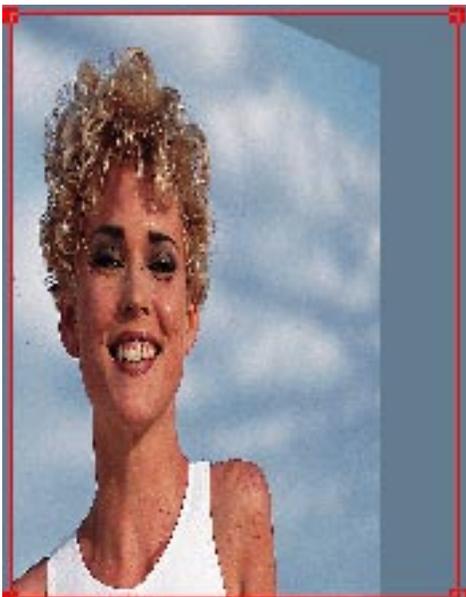


Rotation



Déformation perspective

a



c

Le centre de rotation peut être défini.

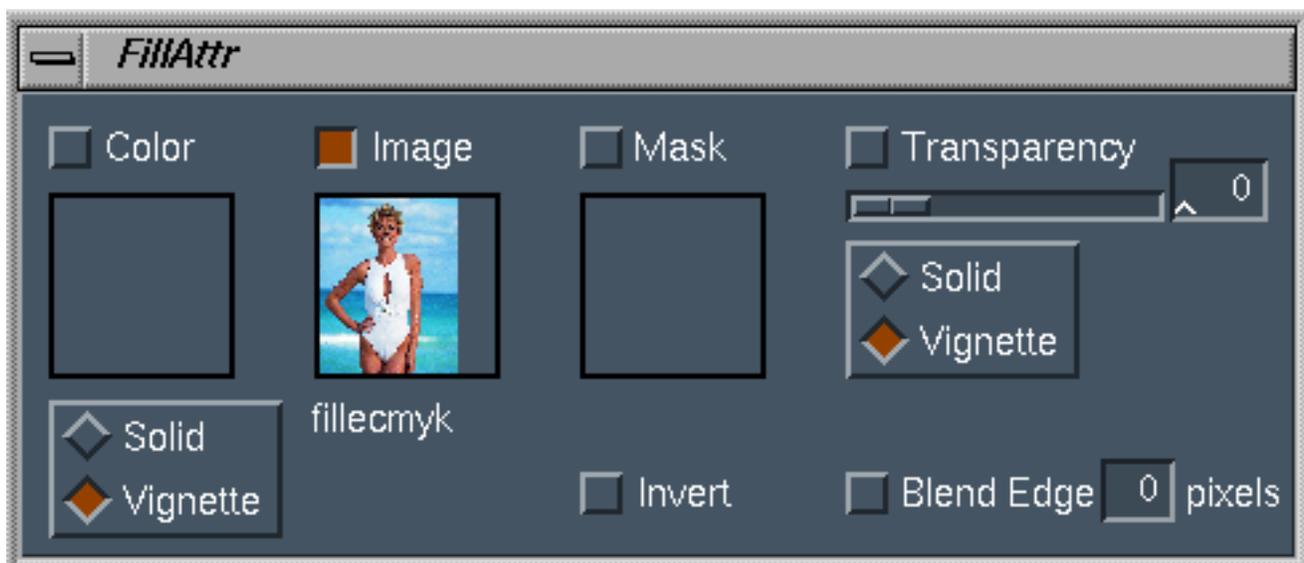
b

On choisiera deux sommets pour la ligne de terre (ici les points a et b ).  
Puis un point définissant la fuite ( ici c ).  
Le déplacement de la forme mise en perspective respecte le point de fuite.

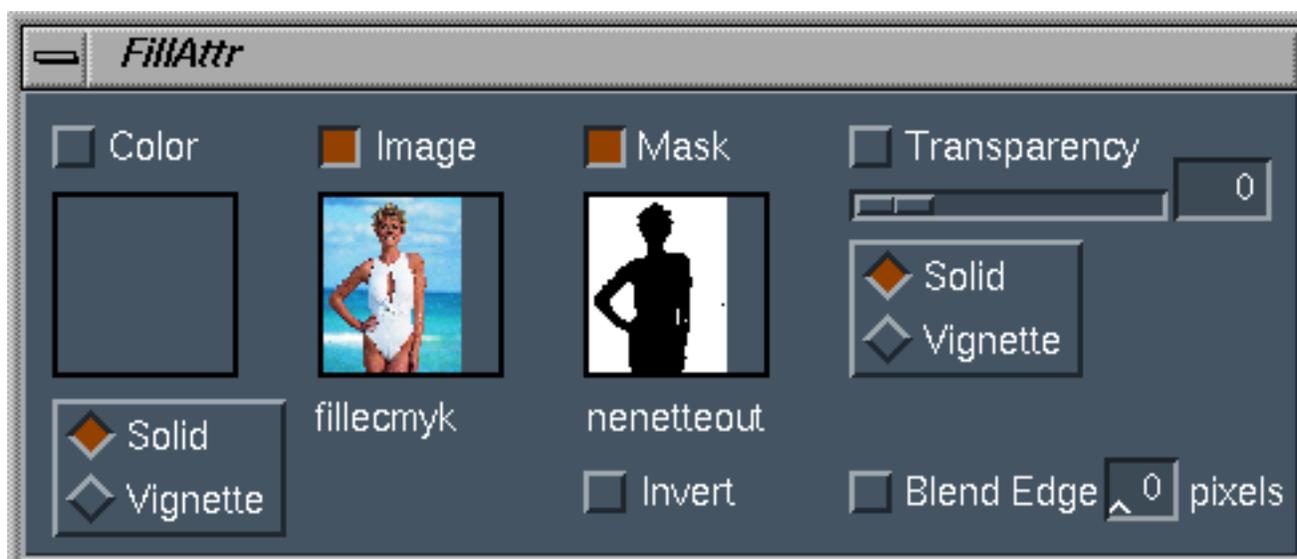


## EXEMPLES DE MANIPULATIONS D'IMAGES :

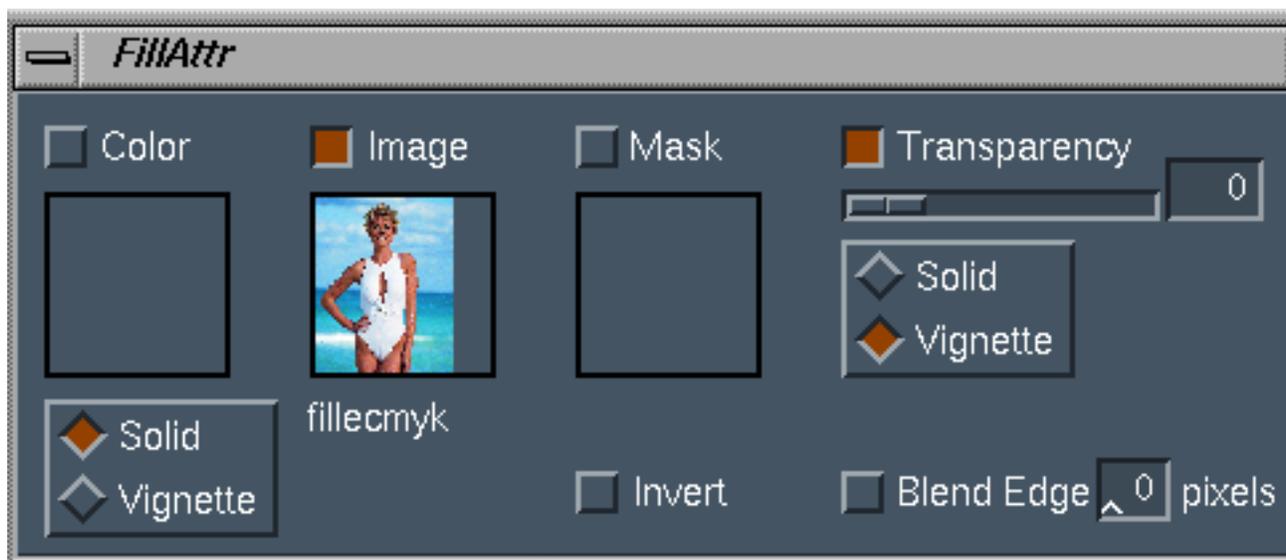
Chargement d'une image dans une forme:



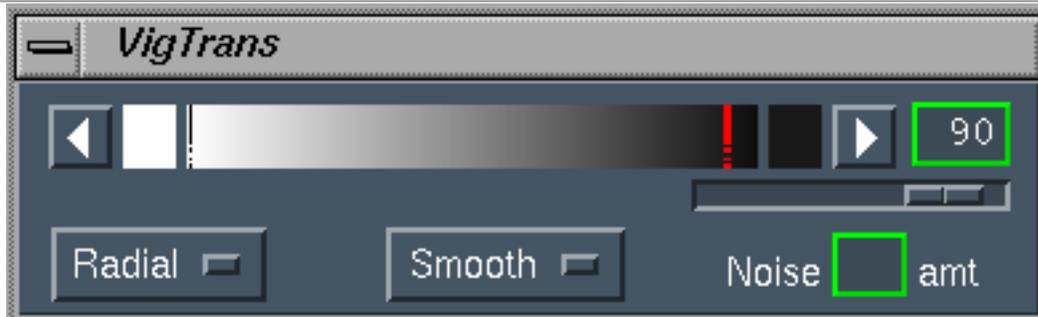
## Chargement d'une image dans une forme avec un masque :



## Chargement d'une image dans une forme avec transparence dans un médaillon :



Paramètres de la vignette:



## INFORMATION LIEE AUX FORMES :

La flêche indiquêe, et aprês avoir cliquê deux fois sur une forme vous aurez les informations sur la forme elle- mêmee ainsi que sur l' image contenue dans cette forme:



The image shows a dialog box titled "GeomAttr" with a close button in the top-left corner. The dialog is divided into two main sections: "Shape Geometry" and "Fill Geometry".

**Shape Geometry**

Position X	Width	Rotate
2.585	3.919	0.000
Position Y	Height	
3.270	3.998	

**Fill Geometry**

Offset X	Scale X	Rotate
0.000	0.000	0.000
Offset Y	Scale Y	Resolution
0.000	0.000	XXXX

Toutes transformations par la souris ou le curseur de la tablette sont immêdiatement indiquêes dans cette fenêtre.

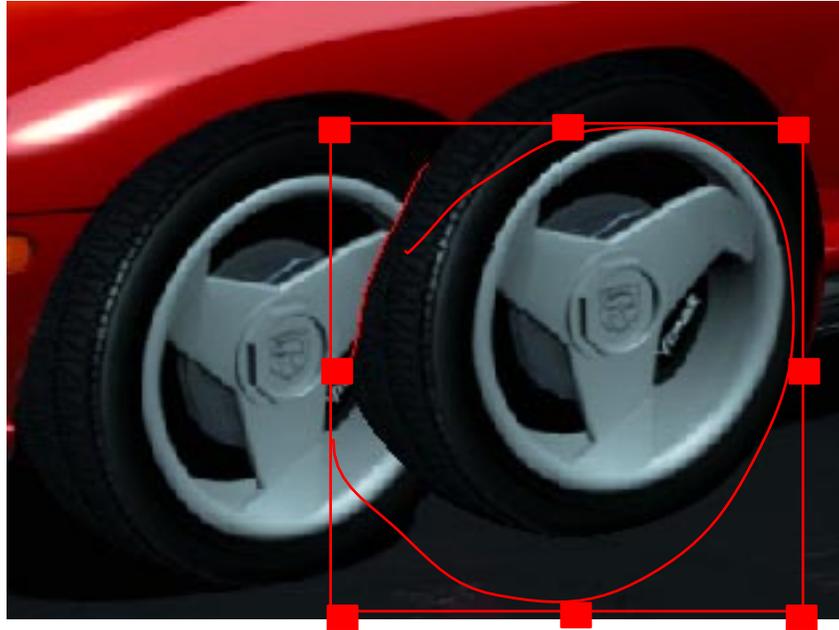
Les valeurs qui y sont marquêes influent sur la position et la taille des formes et des images importêes dans ces formes.



## DECOUPE D'UNE PARTIE D'IMAGE :



Après avoir défini une découpe, l'option **Cutout** permet de déplacer une découpe de l'image.

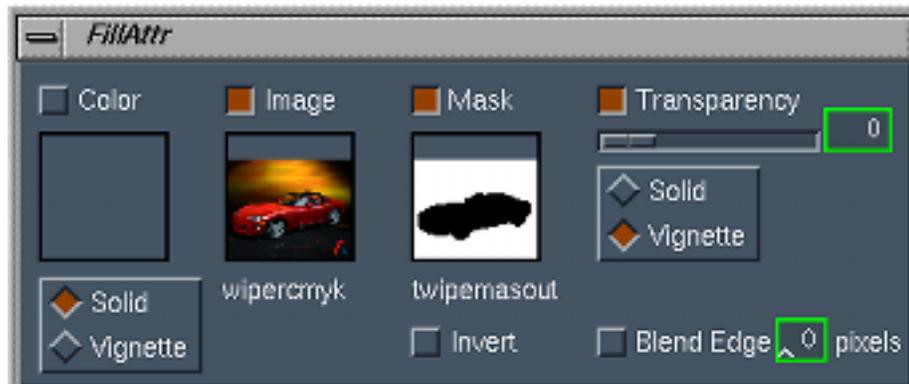


Mais la découpe se comporte telle une fenêtre sur une image. Les manipulations d'attributs de formes sont utilisables.



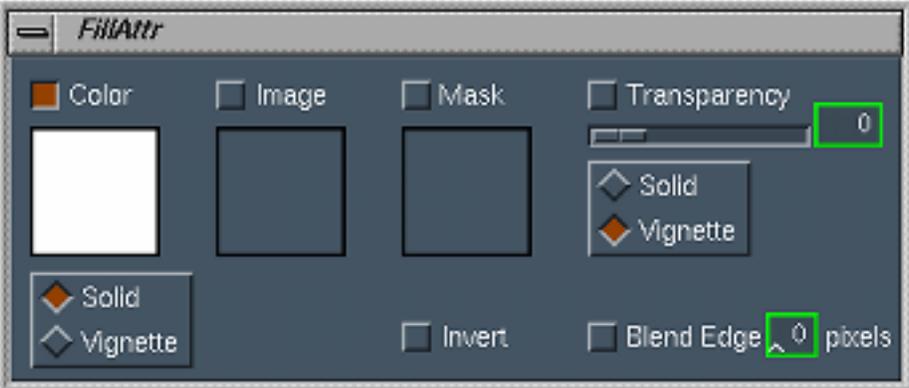
Ici, la découpe à été "réduite" jusqu'à voir presque entièrement la voiture.

Un masque de la voiture est utilisé.  
Une vignette transparente est appliquée

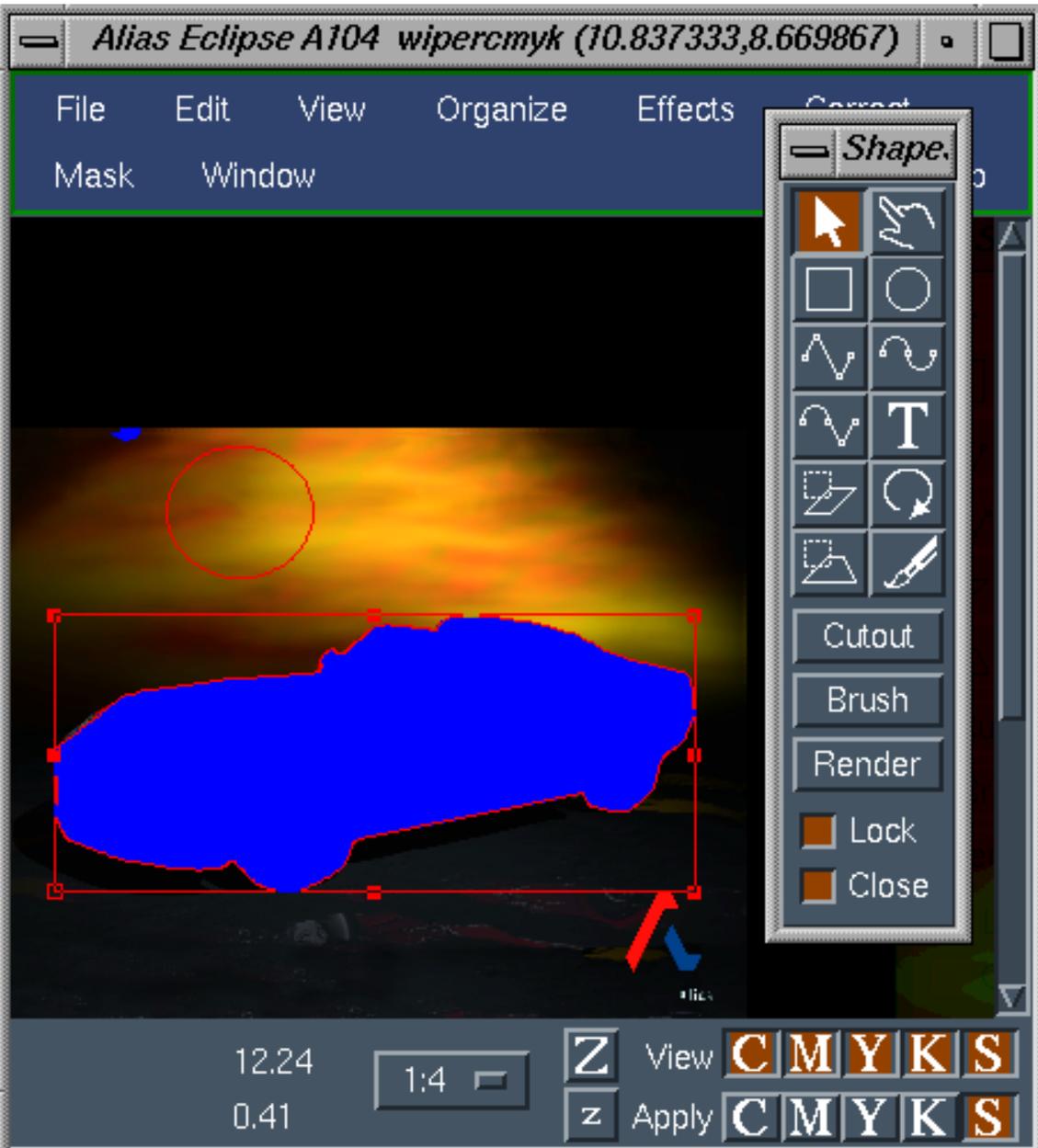


# GENERATION DE MASQUE A PARTIR DE FORMES GEOMETRIQUES

Après avoir défini un contour, choisissez le bouton COLOR dans la fenêtre d'attributs.



Pour générer le masque le bouton **S** doit être appliqué à l'image :  
Le **S** sur View permet de visualiser le masque.



Après avoir dessiner le masque, la touche **Render** doit être activée afin que le masque soit utilisable.



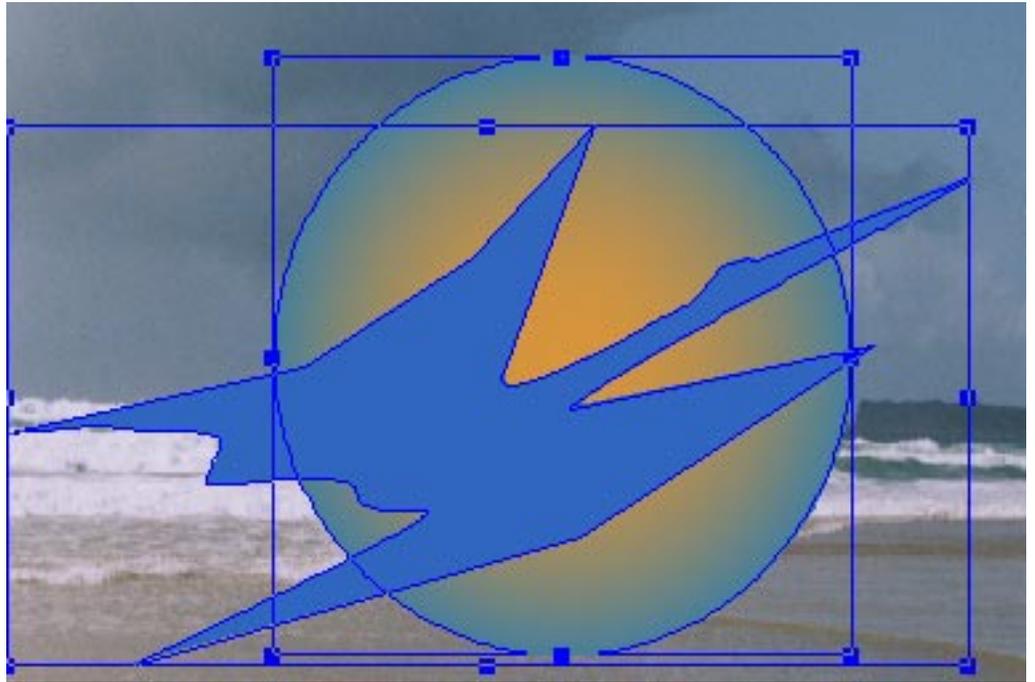
# COMBINAISONS DE FORMES :

## Formes de départ

Dans le menu  la fonction **COMBINE** est activée.

Les formes doivent être **Sélectionnées**.

Si une forme est utilisée avec , elle sera **découpé ou liée**.



combine



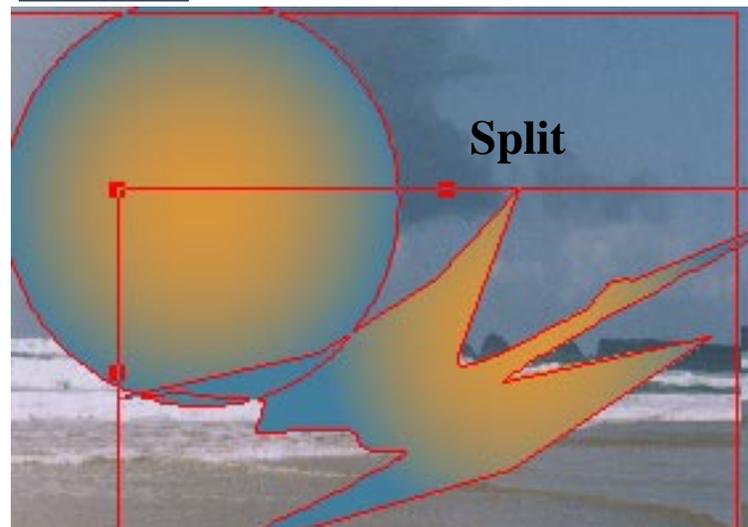
 Lock

combine



 Lock

Dans le menu  la fonction **SPLIT** pour une forme n'ayant pas la caractéristique permet de prendre les attributs de l'autre forme sélectionnée.



## QUALITE D'UN TRAIT OU D'UN CONTOUR :



**Une brosse doit être préalablement définie.  
La forme doit être indiquée avec la flèche.**

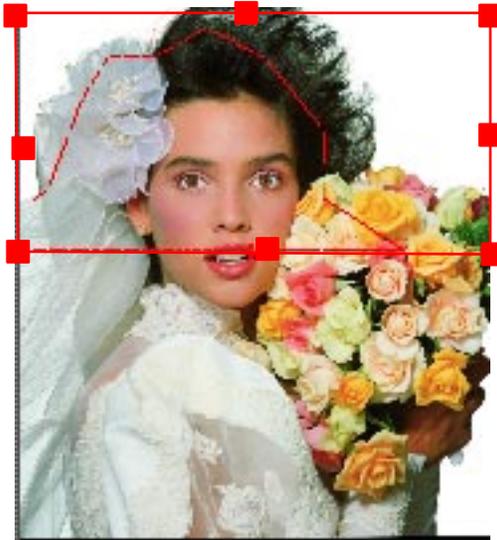
**Le bouton  doit être activé.**



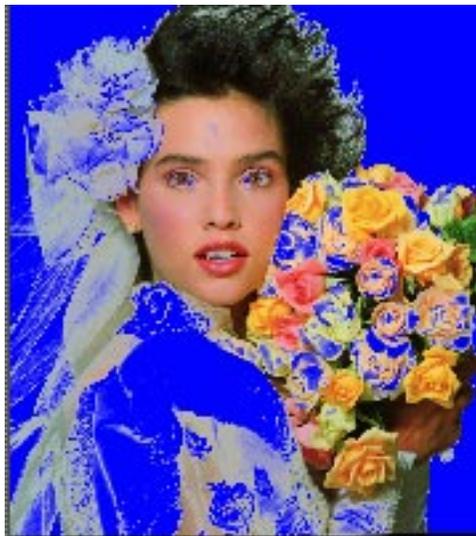
## ZONE DE SELECTION:

Les formes géométriques servent aussi à déterminer des zones de traitement d'images.

## Les masques :



1/ Choisissez la zone de traitement



2/ Choisissez les valeurs de masque



3/ Faites **Apply** dans la fenêtre du masque



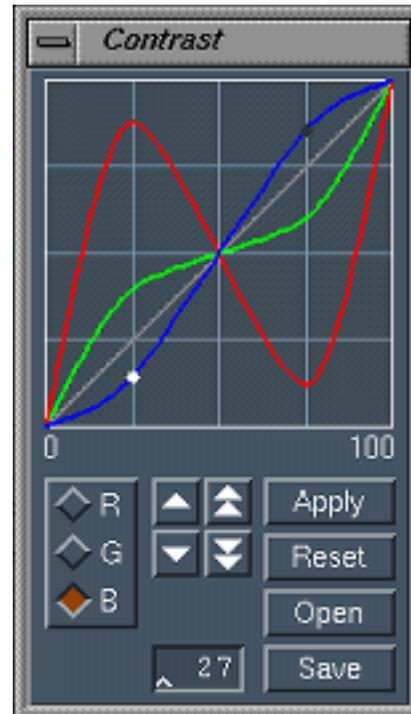
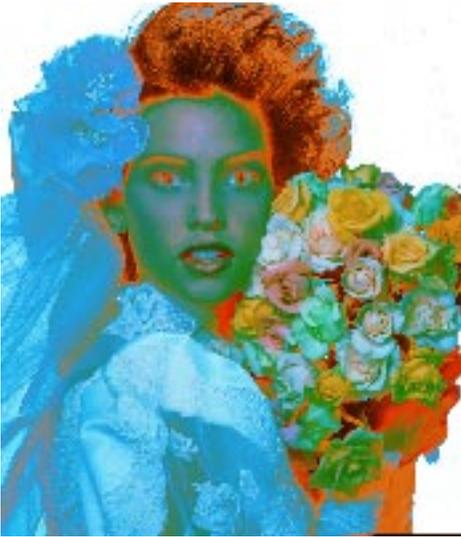
La forme doit être impérativement sélectionnée

# Les corrections :

1/ Choisissez la zone de traitement



2/ Choisissez les valeurs de correction



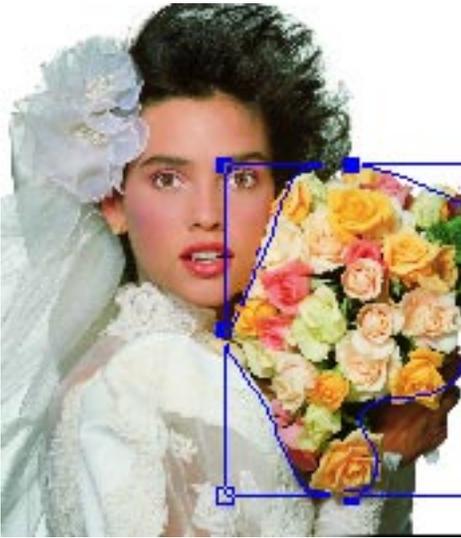
3/ Faites **Apply** dans la fenêtre du masque



La forme doit être impérativement sélectionnée

# Les effets :

1/ Choisissez la zone de traitement



2/ Choisissez les valeurs d'effets



3/ Faites **Apply** dans la fenêtre du masque



La forme doit être impérativement sélectionnée

# UTILISATION:

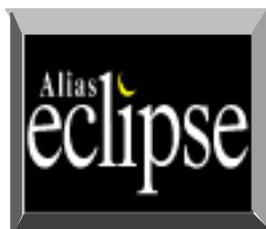
<b>Touche PageDown</b>	<b>: page suivante.</b>
<b>Touche PageUp</b>	<b>: page précédente.</b>
<b>Touche Home</b>	<b>: première page.</b>
<b>Touche End</b>	<b>: dernière page.</b>

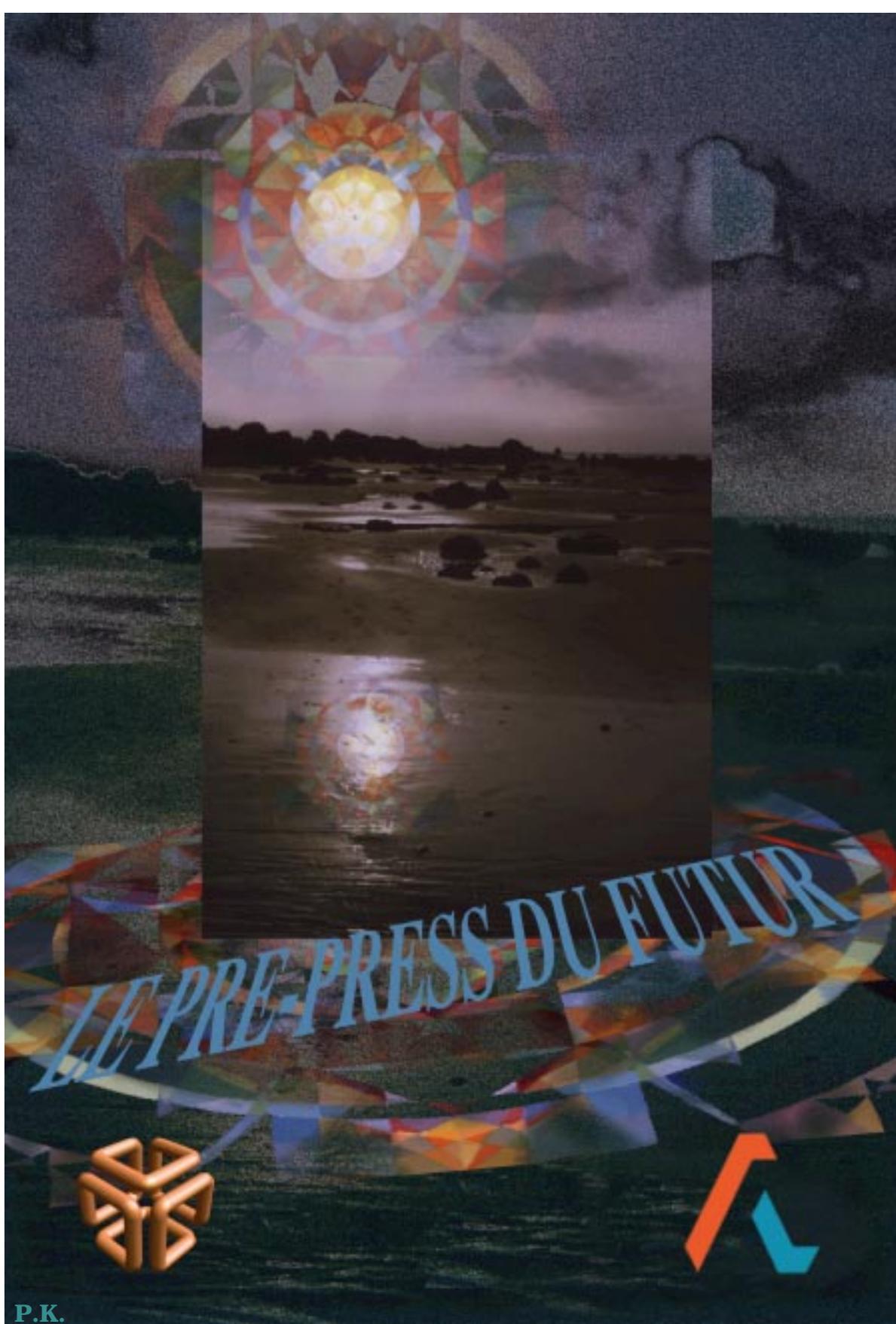
- ▣ **Le bouton vous permet d'aller à la page désirée.**

 **Première page**

 **Page suivante**

 **Page précédente**





P.K.

**ALIAS | WAVEFRONT France**  
**17bis, rue Joseph de Maistre**  
**75018 Paris**

**Tèl. : 33-1/ 44 92 81 65**  
**Fax. : 33-1/ 44 92 81 61**

