

## DELUXEPAINT IIE – ADDENDA

### SUPPORT STANDARD VESA

DeluxePaint II Enhanced accepte maintenant la Video Electronics Standard Association (VESA), "Super-VGA Standard". Le gestionnaire VESA est la première option de la liste des cartes graphiques E-VGA qui apparaît au début du programme (voir page 20 du manuel). DeluxePaint II Enhanced utilisera son gestionnaire VESA si vous sélectionnez cette option.

Nous avons fait en sorte que le gestionnaire VESA accepte des modes à plus haute résolution sur un grand nombre de cartes vidéo différentes. Il faut pour cela que votre propre carte vidéo puisse accepter la norme VESA ou que votre fabricant de cartes vous fournisse un gestionnaire adéquat. Si votre carte ne se trouve pas sur le tableau de compatibilité (voir ci-dessous), prenez contact avec votre fournisseur pour savoir s'il peut vous procurer un gestionnaire VESA.

### TABEAU DE COMPATIBILITE CARTE/MODE

Le tableau suivant dresse la liste des cartes vidéo que nous avons testées. Le repère indique que les définitions de carte et de mode se sont révélées positives au moins au cours des opérations de base de nos tests. Cela ne veut pas dire que ces définitions fonctionneront obligatoirement sur votre machine, étant donné la grande variété des configurations de systèmes. (Si votre carte vidéo ne réagit pas comme prévu dans un des modes, essayez le logiciel de diagnostic fourni par le fabricant de carte vidéo pour déterminer si le mode fonctionne correctement sur votre ordinateur). Notre liste s'avérera très utile pour identifier les combinaisons carte vidéo/mode qui **ne** fonctionnent **pas**. Pour le cas où votre carte vidéo n'y figurerait pas, consultez votre fabricant pour savoir si elle est compatible avec une des cartes de la liste et pour utiliser les définitions afférentes à ladite carte. Demandez-lui également s'il existe un gestionnaire VESA pour votre carte vidéo.

**Remarque:** Les modes q, t, u, v exigent une mémoire RAM vidéo de 512Ko et le mode w une RAM vidéo de 1Mégaoctet.

V. E-VGA 1024x768 16 colors  
U. E-VGA 1024x768 2 colors  
T. E-VGA 800x600 256 colors  
S. E-VGA 800x600 16 colors  
R. E-VGA 800x600 2 colors  
Q. E-VGA 640x480 256 colors  
P. E-VGA 640x400 256 colors  
O. Amstrad 320x200 16 colors  
M. Tandy 320x200 16 colors  
L. Hercules 720x348 2 colors  
K. VGA 640x480 16 colors  
J. VGA 840x350 16 colors  
I. VGA 840x200 16 colors  
H. VGA 320x200 16 colors  
G. MCGA 640x480 2 colors  
F. MCGA 320x200 256 colors  
E. EGA 640x350 16 colors  
D. EGA 640x200 16 colors  
C. EGA 320x200 16 colors  
B. CGA 640x200 2 colors  
A. CGA 320x200 4 colors

AMDEK: Adapter132	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√									
AST:VGA PLUS	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√		
ATI:VIP	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√								
ATI:VGA Wonder	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Compaq:VGC Board	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√								
Everex	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Genoa:VGA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Orchid:Designer VGA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			1	√	√	√	√	√
Orchid:ProDesigner	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			1	√	√	√	√	√
Orchid:w1MB VRAM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Paradise:VGA Plus	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√					
Paradise:VGA 16	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√		
Paradise:VGA Pro	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√		
Paradise:VGA 1024	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√		
Paradise:800x600	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Sigma:SigmaVGA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Tseng 3000 Chip Set																			
-STB EM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			1	√	√	√	√	√
Tseng 4000 Chip Set																			
-Everex 1MB	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
-STB 1mb	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Trident	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√		
Trident 1MB	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Prism EVGA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
US Video	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√	√
Video 7:FastWrite	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√		
Video 7:V-RAM VGA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Willow: VGA-TV	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Willow:Publisher's	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√

√\* Does not work with native VGA card setting but DOES work with Standard (VESA Super-VGA) setting.

1 These cards display the 640x400 256 color mode (P) as 640x350 256 color.

## GESTION DE LA MEMOIRE

Cette section explique comment DeluxePaint utilise la mémoire à accès direct (RAM). Vous devez donc apprendre ici :

- ☐ Comment déterminer l'état en cours de votre mémoire.
- ☐ Comment DeluxePaint utilise la RAM.
- ☐ Comment gérer votre mémoire.

### MEMOIRE A ACCES DIRECT (RAM)

DeluxePaint nécessite 640Ko de mémoire à accès direct (RAM) et utilise la spécification de mémoire étendue (EMS). Même avec 640Ko de RAM, lorsque vous lancez une fonction ou plus de DeluxePaint à forte intensité de mémoire, le programme peut vous dire que vous n'avez pas assez de mémoire pour poursuivre une opération. Pour pallier à ce problème, vous pouvez ajouter de la mémoire étendue (EMS) à votre ordinateur si vous n'avez que 640Ko et apprendre comment réduire au minimum l'utilisation de la mémoire le cas échéant.

Vous pouvez mesurer la mémoire actuellement disponible (celle qui n'a pas encore été utilisée par le programme) en appuyant sur **Ctrl-a**. La capacité disponible de RAM s'affiche à gauche de la barre d'information ; l'écran montre à la fois la RAM de base et l'EMS.

Votre objectif premier en travaillant avec DeluxePaint est d'utiliser la mémoire efficacement de façon à ce que la RAM libre de base ait une capacité aussi grande que possible. La quantité de mémoire RAM de base disponible détermine la dimension de votre pinceau personnalisé. L'ajout d'EMS est un moyen de maximiser la mémoire de base. Travailler efficacement avec la RAM de base existante en est un autre.

### SPECIFICATION DE MEMOIRE ETENDUE (EMS)

La plupart des ordinateurs ayant plus de 640Ko de RAM ont une "RAM étendue" mais pas une EMS. Un gestionnaire de logiciel peut être installé dans votre fichier config.sys pour que la RAM étendue apparaisse en tant que EMS. Ce gestionnaire est couramment fourni avec la machine ; si tel n'est pas le cas, vous pouvez vous le procurer chez votre distributeur habituel. Electronic Arts n'est pas en mesure de livrer un tel gestionnaire.

Après l'installation de l'EMS, Ctrl-a fait apparaître deux chiffres séparés par un "+"; dans le cas contraire, l'affichage de la RAM dans la barre d'informations se présente sous la forme d'un seul chiffre.

DeluxePaint II Enhanced utilisera l'EMS pour votre image et votre page de réserve si la capacité est suffisante. Vous utiliserez l'EMS pour la quantité nécessaire au stockage de l'image et de la page de réserve (si vous en avez une) et 64Ko supplémentaires pour l'utilisation interne du programme.

La quantité de mémoire nécessaire à l'image se définit selon l'équation suivante:

largeur d'image x hauteur d'image x nombre de bits par pixel de couleur divisés par 8 bits par octet. (Le nombre de bits par pixel est : 1 bit pour modes 2 couleurs ; 2 bits pour modes 4 couleurs ; 4 bits pour modes 16 couleurs ; 8 bits pour modes 256 couleurs.) Par exemple, voici les quantités requises de mémoire pour certains modes standard (Ko = 1024 octets) :

$$\text{Mode f} - 64\text{Ko} \quad ([320 \times 200 \times 8] / 8).$$

$$\text{Mode k} - 150\text{Ko} \quad ([640 \times 480 \times 4] / 8)$$

$$\text{Mode w} - 300\text{Ko} \quad ([640 \times 480 \times 8] / 8)$$

Avec une EMS supérieure à la capacité nécessaire pour l'image, la page de réserve et les 64K supplémentaires, vos performances pourront être améliorées, si vous configurez cette EMS en tant qu'antémémoire.

## ANTEMEMOIRE

Si vous avez une mémoire additionnelle (Extended) mais pas d'EMS, vous pouvez l'utiliser en tant qu'antémémoire. Bien qu'une antémémoire ne fournisse pas de capacité supplémentaire pour des fonctions intensives consommant de la mémoire, elle peut améliorer les performances du programme lorsque vous utilisez certaines caractéristiques et chargez/sauvegardez des images, etc. Comme votre page de réserve est conservée sur le disque si, en raison de son envergure, elle ne peut être contenue dans la RAM ou l'EMS, l'installation d'une antémémoire peut la déplacer dans la mémoire Extended, si bien que le programme réagit plus rapidement lorsque vous utilisez cette page. (Malheureusement, une antémémoire absorbe une certaine quantité de mémoire de base et il s'agit là du volume le plus important à maximiser).

## GERER VOTRE MEMOIRE

Quelques opérations en particulier, comme le lissage, le maintien d'un gros pinceau, les pochoirs et le remplissage en perspective, consomment de la mémoire.

L'insuffisance de mémoire peut se manifester de diverses façons. Par exemple, si vous arrivez à court de mémoire et que vous sélectionnez un gros pinceau personnalisé, Deluxe Paint économise de la mémoire en n'affichant que les contours du pinceau plutôt que le pinceau lui-même. Lorsque vous peignez avec le pinceau, l'image apparaît de façon normale, même si elle n'est pas visible lorsque vous déplacez le pinceau sur l'écran. Dans ce cas, vous devez réaffecter de la mémoire, ou du moins sauvegarder votre image sur disque/disquette.

### Quelques conseils pour améliorer votre mémoire:

- ☐ Assurez-vous que vous n'avez pas de programmes Terminate and Stay Resident (TSR) ni d'autres configurations qui nécessitent de la mémoire. C'est ce que les Américains appellent parfois "completely vanilla system". Pour obtenir un "vanilla system" amorcez votre ordinateur à partir d'une disquette qui ne contient que le DOS.
- ☐ Jetez votre pochoir car les pochoirs, en particulier, exigent de grandes quantités de mémoire. Il convient donc de le jeter dès que vous n'en avez plus besoin. Si vous pensez qu'il peut vous être utile un jour, vous pouvez le sauvegarder sur une disquette et le charger ultérieurement.
- ☐ Effacez votre pinceau personnalisé en sélectionnant un très petit. Notez que c'est la taille de la zone englobée par le réticule qui détermine la taille réelle de votre pinceau personnalisé. Il est sage de ne jamais entourer une zone plus grande que l'image que vous voulez choisir pour pinceau. DeluxePaint considère les zones extérieures au pinceau comme des zones transparentes, mais il faut noter que celles-ci absorbent quand même de la mémoire.
- ☐ Si vous avez utilisé une fonte de grande taille, choisissez la fonte System pour la retirer de la mémoire.
- ☐ Désactivez le Lissage.
- ☐ Si rien n'y fait, sauvegardez votre image et vos pinceaux, quittez le programme et redémarrez. Cette procédure permet de surmonter toute fragmentation de la mémoire, qui a pu se produire en raison de l'ordre dans lequel vous avez réalisé différentes opérations.

## FICHIERS DE TRAITEMENT PAR LOTS DIGI-FONT

Trois fichiers de traitement par lots (batch) ont été ajoutés au produit afin de vous aider à travailler avec Digi-font.

**DPXX** — Utilisez ce fichier pour installer des tailles non-standard du Century de Digi-font livré avec DeluxePaint II Enhanced. Il vous permet d'avoir un contrôle plus précis de la taille des fontes. Par exemple, vous pouvez avoir une fonte qui, selon DeluxePaint, est de 36 pixels mais qui est en réalité de 33 pixels.

**DFI** — Si vous avez acheté une disquette de polices Digi-Font, utilisez ce fichier pour installer les tailles standard de DeluxePaint pour vos nouvelles fontes.

**DFIXX** — Utilisez ce fichier pour installer des tailles non-standard de polices de caractères Digi-font.

Pour obtenir plus de détails sur les paramètres à utiliser avec les fichiers de traitement par lots, entrez le nom du fichier sans paramètre à l'invite du DOS et appuyez sur Enter. Une liste des instructions et des paramètres apparaît alors.

**Note :** Les instructions pour DPXX donnent la liste des paramètres corrects, mais aussi un mauvais exemple. Il convient de lire :

**Utilisation:** dpxx L XXX NN

“L” est une lettre simple, “c”, “i”, ou “s” qui permet de sélectionner une des fontes fournies avec DeluxePaint. “c” pour century, “i” pour italic, “s” pour symbols.

“XXX” est la taille en dixièmes de points.

“NN” est une taille de fonte dans le menu DPaint (8, 12, 18, 24, 36, 48, 56, 72, 96)

**Exemple:** DPXX c 53 18

crée une nouvelle fonte appelée CENTURYX. Sa taille est de 21 pixels bien qu'elle soit sélectionnée dans le menu sous la taille 18.

Pour calculer la taille de point :  $\# \text{ pixels} \times 10/4 = \# \text{ dixièmes de points}$ .

**Exemple:**  $21 \times 10 / 4 = 52,5$ , arrondis à 53.

Mathématiquement : 53 signifie 5,3 points  $\times$  4 pixels/point = 21.2 pixels.