LE PLAYER

**Table des matières**

[Contenu de l'aide du Player](#_topic_KXA4R4) 3

[Qu'est-ce que le player ?](#_topic_2E6IZKO) 3

[Comment utiliser l'aide du player](#_topic_HBDOV5) 4

[Commandes du menu Fichier](#_topic_6XNXVL) 4

[Commande Ouvrir](#_topic_2LJS2B) 5

[Liste des formats de fichier graphique](#_topic_1LHWY92) 5

[Compatibilité ANM dos](#_topic_1ZDQVH) 6

[Boite de dialogue ouverture de fichier](#_topic_3CEEVW5) 6

[Commande Sauver Image](#_topic_21EG00J) 7

[Commande Créer ANIM](#_topic_PEL1FZ) 7

[Commande Découper ANIM](#_topic_FIM8TB) 8

[Commande inverser Anim](#_topic_1UGU_BG) 8

[Commande Fichier About VPlay](#_topic_3DYFE) 8

[Commande Fichier Quitter](#_topic_1UH5FBK) 8

[Options Zoom Anim command](#_topic_14A48VY) 9

[Options Full screen command](#_topic_Q19WH) 9

[Options Change Language command](#_topic_38SW2) 9

[Help Help index Command](#_topic_0MIC7) 9

[Help Using Help Command](#_topic_0YANKQ) 10

[Help Context Help Command](#_topic_H6C0KO) 10

**Contenu de l'aide du Player** Aide en ligne de ***VOLUMM4D***: LE PLAYER

**{bmc bm11.WMF}VUES D'ENSEMBLE DU PLAYER**

*Q*[*u'est-ce que le Player ?*](#_topic_2E6IZKO)*2E6IZKO*

*C*[*omment utiliser l'aide de ?*](#_topic_HBDOV5)*HBDOV5*

**MENU DU PLAYER**

*M*[*enu Fichier*](#_topic_6XNXVL)*6XNXVL*

*Menu OptionsFSZH3H*

*Menu ?6XPTVW*

**AUTRES AIDES EN LIGNE DE *VOLUMM4D***

*Tutorial de VOLUMM4D2PY6\_YM@tutorfra.hlp*

*Documentation du Modeleur INDEX@frV1.HLP*

*Documentation du Renderer M0NQWE@v2fra.hlp*

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Full-featured EBook editor*](https://www.helpndoc.com/create-epub-ebooks)

**Qu'est-ce que le player ?u'est-ce que le Player ?**

Le Player est le troisième module de ***VOLUMM4D***. Une fois que vous avez créé un fichier image ou animation avec le Renderer M0NQWE@v2fra.hlp (ou n'importe quel autre logiciel graphique gérant les mêmes formats de fichier), vous pouvez utiliser le Player pour le visualiser.

Il y a trois façons différentes d'afficher des fichiers graphiques dans le Player, vous pouvez:

- Utiliser la commande transfert Player du Renderer3ACX1WE@v2fra.hlp pour afficher le résultat de votre calcul courant.

- Utiliser la commande ouvrir du menu fichier pour directement charger un fichier depuis le Player.

- Utiliser la facilité de glisser lâcher (drag and drop) du gestionnaire de fichier de Windows pour "pousser" directement des fichiers graphiques dans la fenêtre du Player.

Par ailleurs le Player contient quelques outils d'édition d'animations et de conversion d'images élémentaires.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Easily create PDF Help documents*](https://www.helpndoc.com/feature-tour)

**Comment utiliser l'aide du playeromment utiliser l'aide du player ?**

Pendant que vous utilisez le player vous pouvez avoir de l'aide en choisissant une commande dans le menu "?" ou en pressant la touche F1. L'aide de Windows (WinHelp) est alors chargé avec la documentation en ligne.

Suivant le contexte l'aide de Windows affiche le contenu Général de l'aide, ou directement une rubrique d'aide sur la commande ou la boîte de dialogue active dans le player.(Par exemple la rubrique d'aide correspondant à la commande de menu sur laquelle était le curseur quand vous avez pressé F1 ou la boîte de Dialogue dans laquelle vous vous trouviez).

Quand l'Aide de Windows affiche une des boîtes de dialogue du Player, si vous déplacez le pointeur de la souris sur une partie active (appelée hot spot) de l'image, il se transforme en une icône en forme de main, spécifiant qu'il y a plus d'information à ce sujet. Vous pouvez ainsi avoir de l'aide sur les différents boutons ou zone de dialogue en cliquant simplement sur la partie désirée.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Full-featured Documentation generator*](https://www.helpndoc.com)

**Commandes du menu Fichierommandes du menu Fichier**

Le menu Fichier offre les commandes suivantes :

|  |  |
| --- | --- |
| Ouvrir\_C.NKU | Charge et affiche un fichier graphique. |
| Sauver image21EG00J | Sauve l'image courante avec une possibilité de conversion de format. |
| Créer ANIMPEL1FZ | Crée et sauve un fichier animation à partir d'une liste d'images. |
| Découper ANIMFIM8TB | Crée et sauve une liste de fichiers images à partir d'un fichier animation |
| Inverser ANIM1UGU\_BG | Effectue un retournement Haut Bas de l'animation (compatibilité DOS) |
| Infos Player3DYFE | Affiche le numéro de version de cette application et l'utilisation de la mémoire. |
| Quit1UH5FBK | Quitte le Player. |

**[[1]](#footnote-1)#Commandes du menu Options**

Le menu Options offre les commandes suivantes :

|  |  |
| --- | --- |
| Loupe Animation14A48VY | Agrandit l'animation en cours pour remplir la fenêtre du Player. |
| Plein EcranQ.19WH | Agrandit la fenêtre du Player pour remplir l'écran sans bord. |
| Changer Langue2TH1V1 | Permet de choisir la langue de dialogue du Player. |

**[[2]](#footnote-2)#Commandes du menu '?'**

Le menu "?" offre les commandes suivantes qui vous donnent de l'aide sur cette application :

|  |  |
| --- | --- |
| Index0M.IC7 | Affiche le contenu de l'aide. |
| Utilisation de l'aide0M.IC7 | Informations générales sur l'utilisation de l'aide. |
| Aide contextuelleH6C0KO | Initialisation du mode aide contextuelle. |

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Easily create HTML Help documents*](https://www.helpndoc.com/feature-tour)

**Commande Ouvrirommande Ouvrir (menu Fichier)**

Utilisez cette commande pour ouvrir un fichier image ou animation existant. La boîte de dialogue [Ouverture de Fichier](#_topic_3CEEVW5)3CEEVW5 s'affiche vous permettant de choisir le fichier, puis il est chargé et affiché dans la fenêtre du Player.

Une fois chargée, vous pouvez éventuellement sauver une image sous un autre [format de fichier graphique](#_topic_1LHWY92)1LHWY92 en utilisant la commande [Sauver Image](#_topic_21EG00J)21EG00J.

**Raccourci clavier :**

Touche : O

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Easily create Help documents*](https://www.helpndoc.com/feature-tour)

**Liste des formats de fichier graphiqueiste des formats de fichier graphique :**

Voici la liste des formats de fichiers graphiques bitmap3GCBKW@v2fra.hlp reconnus par le player :

|  |  |
| --- | --- |
| Fichier iff LBM | Interchange File Format, comprimé plan par plan.(type LBM =InterLeave BitMap) Largement reconnu sur les micros AMIGA@ Initialement Introduit par Electronic arts dans le logiciel DeluxePaint |
| Fichier PaintBrush PCX | PC paintbrush compressé en RLE (Run Length Encoded) pixel par pixel. |
| Fichier Windows BMP | Format de fichier MS Windows pixel par pixel non compressé. |
| Fichier TGA brut (type 2) | Format de fichier Targa 24 bits largement reconnu sur PC et autres plates-formes |
| TGA compressé (type 10) | Format de fichier TARGA 24 bits avec compression RLE peu reconnu par d'autres applications. |
| Fichier iff .I24 | Interchange File Format, comprimé plan par plan.(même type que les fichiers LBM) Largement reconnu sur les micros AMIGA@. |
| Fichier PaintBrush PCX 24 | Version 24 bits du format de fichier de PC PaintBrush compressé RLE pixels par pixels. |
| Fichier Windows .BMP 24 | Version 24 bits de format de fichier Windows , non compressé |
| Anim .ANM | Le format de fichier ANM est un format d'animation compressé par delta (codage des différences entre les images successives), initialement défini par Electronic Arts pour sa gamme de logiciel DPaint ANIM sous MS DOS (uniquement en mode 320 par 200 256 couleurs ). Ce format a été étendu dans ***VOLUMM4D*** pour supporter n'importe quel mode résolution/couleur. Les animations 320\*200\*256 produites par le Renderer restent compatibles avec DPaint ANIM1ZDQVH. |
| Anim .AVI | Format de fichier Microsoft Vidéo pour Windows(TM). Dans la version actuelle de ***VOLUMM4D*** le Player ne reconnaît que les fichiers AVI non compressés il n'est pas compatible avec les gestionnaires de compression externe de Vidéo pour Windows. |

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Generate Kindle eBooks with ease*](https://www.helpndoc.com/feature-tour/create-ebooks-for-amazon-kindle)

**Compatibilité ANM dos*VOLUMM4D*** en 320 par 200, 256 couleurs sont compatibles avec le player de la version DOS, ainsi qu'avec DPaint ANIM à condition d'effectuer un retournement de l'animation (commande Inverser ANIM du menu fichier du Player). En effet la représentation interne des Bitmap dans Windows nous contraint à stocker les animations avec une inversion HAUT-BAS des images.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Easy EBook and documentation generator*](https://www.helpndoc.com)

**Boite de dialogue ouverture de fichieroîte de dialogue Ouverture de Fichier**

Les options suivantes vous permettent de préciser quel fichier ouvrir :

**Nom de Fichier**

Tapez ou sélectionnez le fichier que vous voulez ouvrir. Cette boîte liste les fichiers avec l'extension que vous sélectionnez dans la boîte d'entrée : "Type de Fichier".

**Type de Fichier**

Sélectionnez le type de fichier que vous voulez ouvrir depuis cette boîte à liste. (Voir [Liste des Format de Fichier Graphic](#_topic_1LHWY92)1LHWY92, pour les formats de fichier disponibles)

**Lecteurs**

Sélectionnez le lecteur dans lequel est stocké le fichier que vous voulez ouvrir.

**Répertoires**

Sélectionnez le répertoire dans lequel est stocké le fichier que vous voulez ouvrir.

**Réseau...**

Choisissez ce bouton pour vous connecter à un emplacement réseau, en lui assignant une nouvelle lettre de lecteur.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Full-featured Documentation generator*](https://www.helpndoc.com)

**Commande Sauver Imageommande Sauver Image (Menu Fichier)**

Utilisez cette commande pour sauver l'image affichée sous un nouveau nom ou répertoire ou avec un autre format de fichier graphique. Elle affiche la boîte de dialogue Sauver Sous2B8JI2

**Raccourci**

Touche: S

**[[3]](#footnote-3)#Boîte de dialogue Sauver sous**

Les options suivantes vous permettent de spécifier le nom et l'emplacement du fichier que vous allez sauver :

**Nom de Fichier**

Entrez un nouveau nom de fichier pour sauver le document avec un nom différent. Un fichier peut contenir jusqu'à 8 caractères et une extension jusqu'à 3 caractères. Le Player ajoute l'extension que vous spécifiez dans la boîte d'entrée Enregistre sous le Format.

**Lecteurs**

Sélectionner le lecteur dans lequel vous voulez stoker votre document.

**Répertoires**

Sélectionner le répertoire dans lequel vous voulez stoker votre document.

**Réseau...**

Choisissez ce bouton pour vous connecter à un emplacement réseau, en lui assignant une nouvelle lettre de lecteur.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Free help authoring environment*](https://www.helpndoc.com/help-authoring-tool)

**Commande Créer ANIMommande Créer ANIM (Menu Fichier)**

Cette commande crée et sauve un fichier ANM à partir d'une liste d'images. Elle affiche la boîte de dialogue Ouverture de Fichier vous permettant de sélectionner la liste des images sources (multi sélection avec la touche shift ou contrôle). Elle affiche ensuite la boîte de dialogue Sauver Sous pour que vous puissiez donner un nom au fichier animation destination.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Qt Help documentation made easy*](https://www.helpndoc.com/feature-tour/create-help-files-for-the-qt-help-framework)

**Commande Découper ANIMommande Découper ANIM (Menu Fichier)**

Cette commande crée et sauve une liste de fichiers images à partir d'un fichier animation ANM.ou AVI Elle affiche la boîte de dialogue Ouverture de Fichier vous permettant de choisir l'animation source, puis elle affiche la boîte de dialogue Format de Fichier pour que vous puissiez choisir le type de format de fichier des images destinations. Les fichiers sont automatiquement nommés avec les quatre premières lettres du nom du fichier animation et numérotés automatiquement (4 chiffres complétés par des 0 à gauche).

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Free Qt Help documentation generator*](https://www.helpndoc.com)

**Commande inverser Animommande Inverser ANIM (Menu Fichier)**

Cette commande effectue un retournement Haut Bas de l'animation ([compatibilité dos](#_topic_1ZDQVH)1ZDQVH).

Elle affiche la boîte de dialogue Ouverture de Fichier vous permettant de choisir l'animation à inverser, puis elle affiche une par une toutes les images et stocke l'animation inversée sous le même nom que l'animation d'origine. Si vous devez garder le fichier d'origine il faut donc effectuer une copie du fichier avant d'utiliser cette commande. On peut de toutes façons revenir à l'état initial en exécutant une nouvelle fois Inverser ANIM.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Easily create EPub books*](https://www.helpndoc.com/feature-tour)

**Commande Fichier About VPlayommande Infos Player (Menu Fichier)**

Utiliser cette commande pour afficher des informations sur le Player dans deux boîtes de dialogue successives. La première affiche des informations de copyright et le statut de la mémoire virtuelle7APKJ9@v2fra.hlp, la suivante affiche s'il y a lieu des informations sur l'image ou l'animation courante (résolution, nombre de couleurs, nombre d'images).

**Raccourci clavier**

Touche: I

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Free help authoring tool*](https://www.helpndoc.com/help-authoring-tool)

**Commande Fichier Quitterommande Quitter (menu Fichier)**

Utiliser cette commande pour terminer votre session du Player. Vous pouvez aussi utiliser la commande Fermer du menu de contrôle de l'application.

**Raccourcis**

Souris: Double-cliquez le bouton du menu de contrôle de la fenêtre principale (dans le coin haut-gauche).

Touches: ALT+F4

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Benefits of a Help Authoring Tool*](https://www.helpauthoringsoftware.com)

**Options Zoom Anim command**

Avec cette commande cochée le Player redimensionne l'animation pendant l'affichage pour remplir la fenêtre

Attention : Cette option ralentit considérablement le mouvement.

**Raccourci**

Touche: L

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Generate EPub eBooks with ease*](https://www.helpndoc.com/create-epub-ebooks)

**Options Full screen commandommande Plein écran (Menu Options)**

Cette commande agrandit la fenêtre du Player pour remplir tout l'écran, les menus, les bords et les ascenseurs disparaissent. Pour revenir en mode normal double-cliquer dans la fenêtre.

**Raccourci**

Touche: P

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Full-featured multi-format Help generator*](https://www.helpndoc.com/help-authoring-tool)

**Options Change Language commandommande Changer Langue (Menu Options)**

Utiliser cette commande pour changer la langue dans laquelle dialogue le player et celle de la documentation en ligne. Le choix de langages dépend de l'installation de courante de librairies de ***VOLUMM4D***. Les langages disponibles apparaissent automatiquement comme sous-menu de ce menu.

**Raccourci**

Touche: G

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Free EBook and documentation generator*](https://www.helpndoc.com)

**Help Help index Commandommande Index (Menu '?')**

Utilisez cette commande pour afficher l'écran d'ouverture de l'aide en ligne. Depuis cet écran vous pouvez vous déplacer à travers une aide complète sur les diverses commandes du player et différents types d'informations de référence.

Une fois l'aide de Windows ouvert, vous pouvez revenir à cet écran d'ouverture quand vous le voulez en cliquant sur le bouton "contenu" dans la barre d'outils de l'aide.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Free EBook and documentation generator*](https://www.helpndoc.com)

**Help Using Help Commandommande utilisation de l'aide (Menu '?')**

Utilisez cette commande pour afficher les instructions sur l'utilisation générale de l'aide de Windows.

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Full-featured Documentation generator*](https://www.helpndoc.com)

**Help Context Help Commandommande Aide contextuelle (Menu '?')**

Utilisez cette commande pour obtenir de l'aide sur une partie de l'interface du player. Le curseur de la souris se change alors en une flèche et un point d'interrogation. Vous pouvez cliquer quelque part dans la fenêtre du player, sur un autre menu par exemple. La rubrique d'aide correspondant à l'élément que vous avez choisi sera affichée.

**Raccourci**

Touches: SHIFT+F1

*Created with the Personal Edition of HelpNDoc:* [*Qt Help documentation made easy*](https://www.helpndoc.com/feature-tour/create-help-files-for-the-qt-help-framework)

1. # FSZH3H [↑](#footnote-ref-1)
2. # 6XPTVW [↑](#footnote-ref-2)
3. # 2B8JI2 [↑](#footnote-ref-3)