

FontVisu Plugin à installer dans *PhotoFiltre*

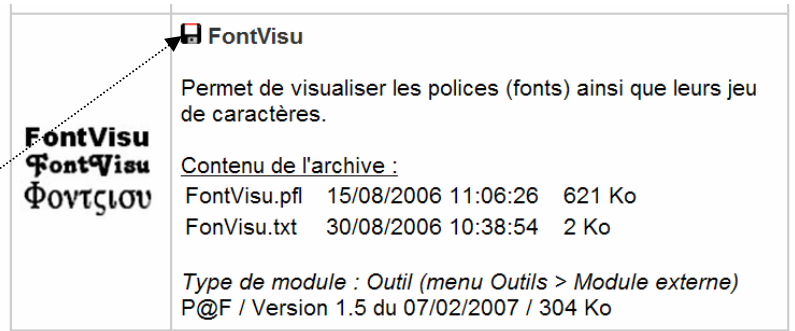
Le **Plugin** *FontVisu* (auteur P@F) permet de visualiser les *polices* (traduites par *fonts* en anglais) ainsi que leurs jeux de caractères.

Manipulation préliminaire

Si le **Plugin** *FontVisu* n'a pas été installé (voir la **Fiche 17** et le **PhotoFiltre Plugins Pack II**, il faut télécharger le fichier *FontVvisu.zip* à l'adresse : <http://www.photofiltre-studio.com/plugins/plugins.htm> et le décompresser dans le dossier *C:\Program Files\ Photofiltre\Plugins* ou/et *C:\Program Files\PhotoFiltre Studio X* de votre disque dur pour *PhotoFiltre* ou/et *PhotoFiltre Studio*.

Voir la **Fiche 20** pour plus de détails.

Redémarrez *PhotoFiltre* pour charger le module. Désormais, ce module *FontVisu* sera accessible par la commande : *Outils, Module externe*.



Présentation du Module

Cette présentation reprend les termes utilisés dans la documentation fournie par l'auteur Pascal Flocard que nous remercions. Cette documentation se trouve dans le fichier texte : *FontVisu.txt* qui est installé dans le dossier *Plugin* de *PhotoFiltre* au moment de l'installation du *Plugin FontVisu*.

Ce module est accessible par la commande : *Outils, Module externe, FontVisu*. Il permet de visualiser les polices (fonts) contenus dans le sous-dossier *Fonts* du dossier *Windows* de votre disque dur.

Il n'interfère d'aucune manière sur l'image en cours, s'il y en a une.

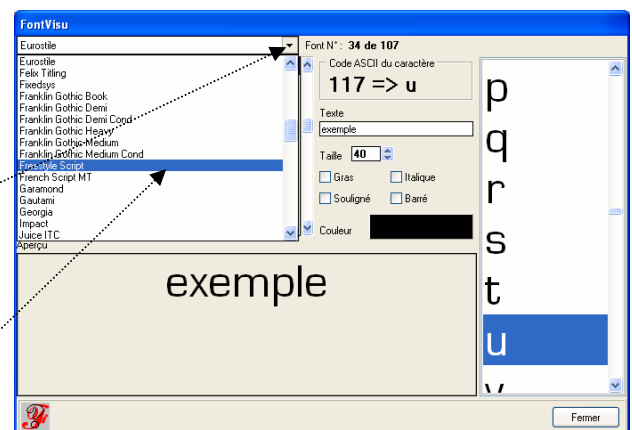
Lors du premier lancement, le délai de démarrage dépend du nombre de polices installées.

Le plugin sauvegarde automatiquement sa configuration à la fermeture.

Utilisation de ce Module

Nous pourrions appeler ce module : *visionneuse de polices*.

- Ouvrir *PhotoFiltre* (ou *PhotoFiltre Studio*)
- Activer la commande : *Outils, Module externe, FontVisu*. Le délai de démarrage dépend du nombre de polices installées. La fenêtre ci-contre s'affiche.
- Cliquer sur la flèche à droite de la police sélectionnée à l'ouverture (*Eurostyle* sur cette capture d'écran) pour ouvrir la liste des polices disponibles.
- Sélectionner une police dans la liste : *Freestyle Script*, par exemple.



Détaillons toutes les informations fournies par l'affichage de la fenêtre obtenue.

1. Le nom de la police surligné en bleu est la police examinée (1) dans cette fenêtre. Il s'agit de la police *Freestyle Script*.

FontVisu indique que cette police est la 43 sur 107 contenues dans le sous-dossier Fonts du dossier Windows

2. Le texte *exemple* est inséré dans le cadre texte (2). Vous avez la possibilité de saisir un texte de votre choix à l'aide du clavier.

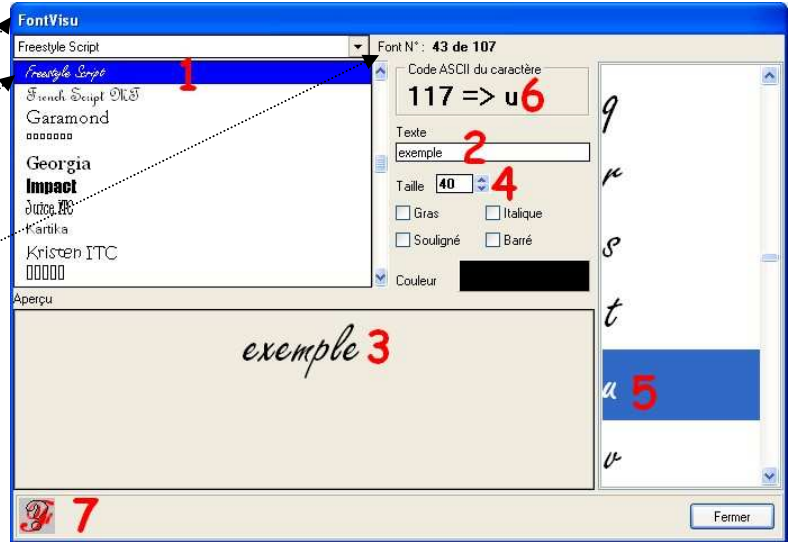
3. Le texte inséré dans l'encadré texte (2) (*exemple* dans cette fenêtre) s'affiche dans l'Aperçu (3) avec le style, la taille, la couleur et les attributs choisis pour la police sélectionnée.

4. La taille de la police peut être modifiée et différents attributs peuvent être cochés (4). Une couleur de police peut être sélectionnée.

5. Tous les caractères disponibles pour cette police s'affichent dans la colonne de droite (5). Agir sur l'ascenseur vertical pour visionner la totalité. Dans la fenêtre affichée (5) la voyelle **u** est sélectionnée.

6. FontVisu donne le code ASCII (6) de la voyelle **u** sélectionnée : **117**. Rappel : le code ASCII permet de saisir un caractère par la combinaison de touches ALT + code (les chiffres doivent être tapés avec le clavier numérique)

7. Boîte "A Propos" (7). En cliquant sur l'icône en bas, à gauche, vous obtenez des informations : la version et le nom de l'auteur de ce Plugin

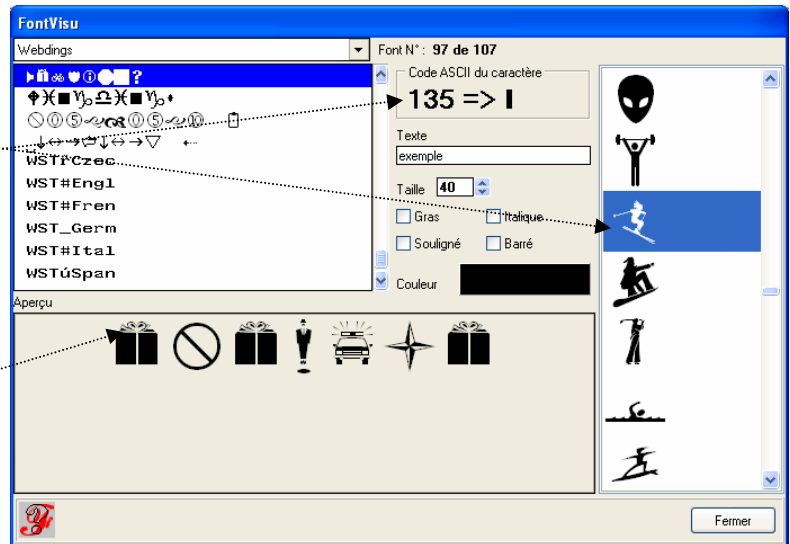


Cas particulier des **polices graphiques** comme Wingdings ou Webdings et similaires.

FontVisu vous donne la lettre que vous devez taper au clavier pour obtenir le dessin correspondant.

Dans notre exemple la skieuse sélectionnée dans la colonne de droite sera obtenue en tapant le caractère ASCII 135.

Connaissant le mot *Texte* mis comme modèle (*exemple* dans la fenêtre ci-contre), il est possible d'identifier le dessin donné par Webdings pour les lettres du mot *exemple* : **e, x, e, m, p, l** et **e**.



Cas particulier des **polices Dingsbats** téléchargeables sur Internet.

FontVisu indique le code ASCII et la lettre correspondante à taper au clavier.

Pour plus de détails, consulter le site <http://www.photofiltregraphic.com/> à la page *Fournitures*

