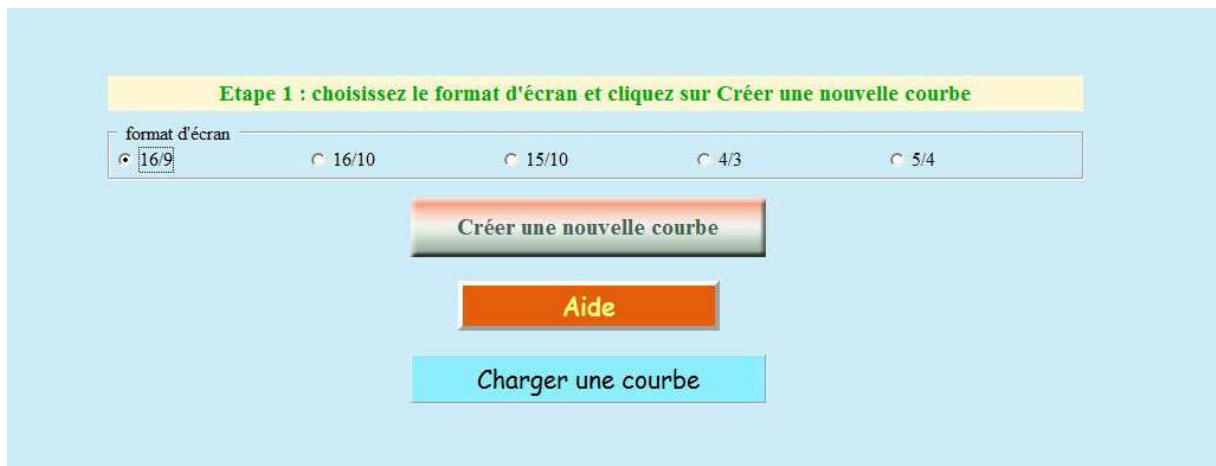


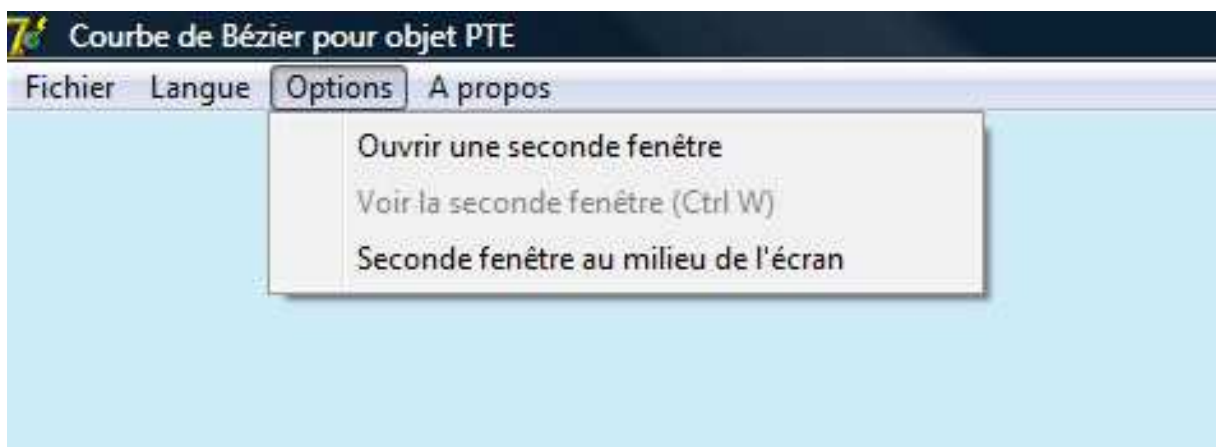
Voici donc quelques indications concernant cette nouvelle version de BezierPTE.

J'ai augmenté le nombre de parties de courbe possibles : 16 au lieu de 8 !... à utiliser seulement si nécessaire parce qu'à l'étape 2, si on a mis beaucoup de points de contrôle, la fluidité de la gestion des points s'en ressent très nettement. En effet au moindre déplacement d'un point de contrôle, tout est redessiné. Par contre aux étapes suivantes, ça va parce qu'au changement de position, seule la croix est redessinée.

Comme d'habitude ça commence par là (second écran) :



Mais il y a déjà quelque chose de nouveau, ceci :



Vous avez la possibilité d'utiliser une seconde fenêtre dans laquelle se trouveront regroupés tous les choix. Ceci est très intéressant quand on a la chance, comme moi, de travailler sur double écran mais ça reste utilisable avec un seul écran grâce au raccourci Ctrl+W qui fait disparaître et réapparaître rapidement la seconde fenêtre. Et si vous faites le choix de la seconde fenêtre dès le départ, la surface de dessin utilisera au maximum la place disponible sur la première fenêtre.

A l'étape 2, vous avez donc la possibilité de mettre encore plus de points de contrôle (49 au lieu de 25) mais il faut savoir rester modeste pour la raison invoquée plus haut.

A l'étape 5 se situe la nouveauté de la rotation suivant l'angle de la tangente :

☐ Zoom X ☒ égaux  
☐ Zoom Y  
☐ Rotation  
☐ Centre X ☒ Egaux  
☐ Centre Y

☒ Ajouter l'angle (tangente) à rotation  
 116,045775 115,016889

déplacez le curseur pour choisir le point  
 1   
 ce point, temps absolu / relatif : 5 s 600 ms / 5600 ms  
☐ tangente, angle 258,3°

Annuler tout

Si vous choisissez un départ, une fin, et que vous cochez « Ajouter l'angle (tangente) à rotation, vous obtenez ceci :

☐ Zoom X ☒ égaux  
☐ Zoom Y  
☒ Rotation  
☐ Centre X ☒ Egaux  
☐ Centre Y

0,00 0,00  
 début fin

☒ Ajouter l'angle (tangente) à rotation  
 258,250026 115,016889

☐ tangente, angle 115,0168856616

1 961 Annuler Annuler tout  
 Début Fin Enregistrer Terminé

nombre d'enregistrements : 4

La case rotation a été cochée d'office mais les champs d'édition n'ont pas la même couleur pour indiquer que leur contenu sera interprété différemment.

Ici, j'ai choisi le point 1 pour début et le dernier point pour fin ; une remarque : la flèche à droite



est bien pratique pour passer directement à la fin.

Ensuite, j'ai coché la case de l'angle et j'ai mis 0 dans les deux champs d'édition.

Attention, 0 représente donc un décalage 0. Mais est considéré comme décalage 0 la position que vous aurez donnée à l'objet PTE que vous aurez copié au tout début du lancement de BezierPTE.

Donc à vous de mettre le premier point-clé suivant l'angle que vous désirez avant de copier l'objet.

Bien sûr, vous pouvez entre des points intermédiaires faire varier le décalage de l'objet par rapport à la tangente.

Vous trouverez des projets PTE joints, avec l'application d'une courbe déjà faite ; vous pouvez donc lancer le projet avant d'expérimenter vous-même d'autres choses.

Attention, j'ai voulu pousser au maximum les possibilités de PTE, et il n'est certainement pas souhaitable de suivre les exemples 6 et surtout 7. Si les exe, comme certains ont pu le constater, sont fluides, il en est tout autrement dans PTE lui-même. Même si je n'ai pas poussé bien loin les essais, dans le 7 cliquer sur le bouton « Objets et animation » fait attendre 8 secondes avant que la fenêtre ne s'ouvre !!! PTE gère alors énormément de choses et se trouve à la peine si vous déplacer à la main un objet. Autant dire que ça devient très difficile mais là on est vraiment dans les extrêmes, et globalement, PTE s'en tire très bien.

J'espère que cette nouvelle version ne plantera pas chez vous... et dites-moi ce que vous en pensez... 😊