

Achat et activation de MAGIX Web Designer 7 Premium

Lors du lancement de la version d'essai téléchargée de MAGIX Web Designer 7 Premium, l'écran de démarrage propose trois options. Une fois que vous avez coché l'option requise, des instructions seront affichées.

Entrer le numéro de série

Sélectionnez cette option si vous avez déjà acheté une version de Web designer et entrez le numéro de série qui vous a été communiqué dans l'e-mail de confirmation de commande. Entrez votre adresse e-mail afin d'enregistrer votre copie (si votre copie est déjà enregistrée, ignorez cette étape). Cliquez ensuite sur **Enregistrement en ligne et activation**

Une fois votre version activée, vous pouvez télécharger l'ensemble des modèles de conception en sélectionnant l'option **Télécharger les modèles de conception** dans le menu d'aide de Web Designer Premium.

Acheter le programme

Sélectionnez cette option si vous souhaitez acheter une version de Web Designer Premium. Vous recevez un numéro de série lors de votre achat.

Continuer avec la version d'essai

Sélectionnez cette option si vous souhaitez continuer à travailler avec la version d'essai. Sur la droite de cette option s'affichera le nombre de jours d'utilisation restants. Cliquez ensuite sur **Tester le programme maintenant**

Remarque importante : conservez l'adresse e-mail et le mot de passe utilisés lors de l'achat de MAGIX Web Designer 7 Premium. Vous pourrez en avoir besoin plus tard pour par exemple effectuer une mise à niveau.

Autres possibilités d'achat

Si vous ne bénéficiez pas de la période d'essai, vous pouvez passer une commande directement sur notre site Internet www.xara.com/ordering

. Vous recevrez le numéro de série qui vous permettra de débloquent la version d'essai.

Les produits Xara ont des prix avantageux, mais nous offrons des rabais supplémentaires sur nos produits graphiques aux organisations et établissements universitaires. Vous trouverez toutes les informations à ce sujet sur notre site Internet.

Assistance technique

Cher client MAGIX,

notre objectif est de fournir constamment une aide pratique, rapide et adaptée. Pour cela, nous vous proposons une gamme complète de services :

- **Assistance Web illimitée :**
- En tant que client enregistré de MAGIX, vous bénéficiez de l'assistance Web illimitée depuis le portail de services MAGIX au design accueillant <http://support.magix.net/>. Depuis ce portail, vous avez accès à un assistant d'aide intelligent, à une rubrique haute qualité de questions les plus fréquemment posées, à des correctifs et à des rapports d'utilisation sans cesse mis à jour. La seule condition préalable est l'enregistrement de votre produit sur www.magix.com.
- **La Communauté en ligne en tant qu'aide rapide et plate-forme d'échange :**
- La Communauté en ligne www.magix.info est à la disposition des clients MAGIX gratuitement et sans limitation. Elle rassemble plus de 120 000 membres et permet de poser des questions concernant les produits MAGIX, de rechercher certains thèmes ou d'obtenir des réponses par le biais de la fonction de recherche. La base de données de connaissances contient, outre les questions et réponses, un lexique, des vidéos tutorielles et un forum de discussion. Les nombreux experts présents quotidiennement sur www.magix.info garantissent des temps de réponse très courts, quelques minutes seulement parfois.
- **Assistance par e-mail pour les produits MAGIX :**
- Pour chaque nouveau produit MAGIX, vous bénéficiez automatiquement d'un service clients gratuit par e-mail pendant 12 mois à compter de la date d'achat.
- **Assistance par e-mail Premium :**
- Pour bénéficier d'un traitement prioritaire de la part de l'assistance ou si vous souhaitez que l'équipe d'assistance vous aide pour des problèmes informatiques non liés à MAGIX, vous pouvez acheter un ticket pour l'assistance par e-mail Premium. Pour le faire, veuillez vous rendre sur le site d'assistance MAGIX <http://support.magix.net> et une fois connecté, cliquez sur « Acheter code d'accès » dans la barre de navigation. Le ticket est lié à un problème précis jusqu'à son utilisation et il ne se limite pas à un e-mail.

Attention :

si vous souhaitez profiter de l'assistance Premium par e-mail et de l'assistance produits gratuite par e-mail sur Internet, vous devez enregistrer votre programme MAGIX à l'aide du numéro de série. Ce numéro de série se trouve sur la pochette du CD d'installation ou à l'intérieur de la jaquette du DVD.

- **Service clientèle supplémentaire par téléphone :**
- Outre les nombreux services clients gratuits, vous avez également la possibilité de joindre le service clientèle par téléphone (payant).

Les numéros de téléphone du service clientèle et des autres rubriques de notre assistance technique sont disponibles à l'adresse suivante : <http://support.magix.net/>.

Courrier :

MAGIX Development Support, Postfach 20 09 14, 01194 Dresde, Allemagne

Veillez vous munir des informations suivantes :

- Quel programme MAGIX et quelle version utilisez-vous ?
- Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- Quelle carte graphique et quelle résolution d'écran utilisez-vous ?
- Quelle carte son utilisez-vous ?
- Utilisez-vous le périphérique audio par défaut de votre ordinateur ?
- Pour les programmes vidéo : quelle carte vidéo ou quelle carte FireWire utilisez-vous ?
- De combien de mémoire vive (RAM) dispose votre ordinateur ?

- Quelle version de DirectX est installée sur votre PC ?

Service commercial

(Paris) : (+33) 1 82 88 93 03

Notre service commercial MAGIX est à votre disposition les jours ouvrés et peut vous aider pour les requêtes ou problèmes suivants :

- Commandes
- Conseil produit (avant l'achat)
- Demandes de mises à niveau
- Retours de commandes

Les nouveautés de MAGIX Web Designer 7 Premium

Création/publication web

- **Nouveaux gadgets web.** Rendez votre site Internet plus attrayant et plus dynamique avec nos nouveaux gadgets web ; ils vous permettent d'ajouter une grande variété de photos et de texte animé à vos pages web sans nécessiter de connaissances en programmation. Au fil du temps, des gadgets web supplémentaires seront automatiquement téléchargés et ajoutés à votre galerie.
- **Sites de présentation.** Créez des présentations web de type diaporama dans lesquelles votre visiteur peut naviguer à l'aide des touches fléchées de son clavier. Appliquez des effets de transition animés à chaque fois qu'une nouvelle étape ou une nouvelle page s'affiche. Vous pouvez aussi héberger une réunion en ligne (séminaire web) pour exposer votre présentation, étape par étape et page par page, à un groupe de participants invités.
- **Nouveaux effets de transition animés pour les calques et les liens de page.** Avec MAGIX Web Designer 7 Premium, il est facile d'ajouter toute une variété d'effets animés aux calques et aux liens de page de votre site web. Vous pouvez ajouter des transitions animées à n'importe quel lien de page et calque pop-up de vos pages web.
- **En-têtes, pieds de page et filigranes à répétition intelligente.** À présent, MAGIX Web Designer 7 Premium met automatiquement à jour toutes les occurrences d'un objet récurrent lorsque vous l'éditez pour vous éviter de faire l'actualisation manuellement après avoir effectué une modification. Dès qu'une instance d'un objet récurrent est modifiée, les mises à jour apparaissent instantanément dans toutes les instances de l'objet utilisées dans les autres pages du document. **Quoi d'autres ?** MAGIX Web Designer 7 Premium est pratique pour le positionnement des éléments : les objets dans la moitié supérieure de la page sont placés dans les autres pages par rapport au haut de la page tandis que les objets proches du bas de la page sont placés par rapport au bas de la page, le tout quelle que soit la taille des pages.
- **Personnalisez votre page web dans les onglets des navigateurs grâce aux « favicons ».** MAGIX Web Designer 7 Premium permet à présent d'ajouter des favicons qui vous permettent de personnaliser vos pages web en affichant un graphique donné, un logo par exemple, dans les onglets de votre navigateur.
- **Création d'un Sitemap.** Vous pouvez générer automatiquement un fichier sitemap qui facilite le référencement dans les moteurs de recherche en les aidant à explorer votre site lorsqu'il est publié sur Internet.
- **Fenêtre d'aperçu intégrée avec boutons de navigation.** Les boutons de navigation dans la barre supérieure de la fenêtre d'aperçu vous permettent de naviguer entre pages précédentes et suivantes comme dans un navigateur web, tandis que le bouton Home vous renvoie à la page par laquelle vous avez lancé la prévisualisation.
- **Visualisez rapidement vos pages dans les navigateurs web les plus courants.** Si vous avez installé Firefox, Internet Explorer, Opera, Safari ou Chrome, vous pouvez tester vos pages dans chacun de ces célèbres navigateurs web en un clic de souris.
- **Visualisez vos pages web en mode plein écran grâce au nouveau bouton d'Aperçu en plein écran de la fenêtre d'aperçu de MAGIX Web Designer 7 Premium.** Lorsque vous utiliserez de nouveau la fonction d'aperçu, MAGIX Web Designer 7 Premium reprendra le dernier mode utilisé (normal, maximisation ou plein écran) pour afficher l'aperçu.

- **Explorez votre espace web FTP à partir de MAGIX Web Designer 7 Premium.** Vous pouvez naviguer librement dans votre serveur FTP, mais aussi en supprimer des fichiers et des répertoires, grâce à l'Explorateur d'espace web intégré à MAGIX Web Designer 7 Premium.
- **Une nouvelle gamme de modèles** vous offre un plus grand choix de designs pour la création de sites web avec MAGIX Web Designer 7 Premium.

Outils généraux et améliorations de l'utilisation

- Web Designer comporte de nombreux modèles graphiques personnalisables et un bon jeu d'outils de dessin, alors que MAGIX Web Designer 7 Premium possède maintenant toute une gamme d'outils supplémentaires dédiés à la création graphique destinés à tous ceux qui veulent créer entièrement leurs propres graphiques. Il s'agit notamment des outils de dessin à main levée et de forme automatique, mais aussi d'ombre, de biseau, de modelage, d'extrusion 3D et d'estompage. À cela s'ajoutent des fonctions dédiées aux photos telles que la suppression des yeux rouges et la création de masques.
- **Nouveau « magnétisme magique » pour l'alignement des objets.** MAGIX Web Designer 7 Premium fournit à présent un magnétisme « magique » pour les objets. Lorsque vous glissez un objet, il se colle aux points et aux lignes les plus proches et indique ce sur quoi il s'est aligné en affichant des lignes et des points de magnétisme dynamiques. Cela facilite l'alignement des objets les uns par rapport aux autres, mais aussi leur alignement par rapport aux lignes de guidage, au centre de la page ou à ses bords.
- **Facilité d'utilisation accrue.** Les galeries de MAGIX Web Designer 7 Premium donnent à présent un accès rapide aux informations dont vous avez besoin :
 - **Un nouveau mode de « pages » par défaut** Galerie des pages et des calques affiche une liste de miniatures de pages permettant de sélectionner et d'accéder rapidement aux pages.
 - **Au départ, MAGIX Web Designer 7 Premium affiche simplement une seule page.** Utilisez la Galerie des pages et des calques pour naviguer rapidement dans différentes pages ou pour passer en aperçu multipage en faisant un clic droit sur la page puis en sélectionnant l'option d'aperçu multipage dans le menu.
- **L'ordonnancement hiérarchique de la Galerie des modèles** simplifie et accélère grandement la recherche de modèles.
- **Intégration améliorée de graphiques dans le texte.** La création d'objets ancrés ne nécessite plus qu'un seul clic de souris ; de plus, les objets ancrés dans le texte peuvent maintenant renvoyer le texte pour vous aider à gérer facilement le flux de texte entre les objets. Vous pouvez aussi définir séparément la largeur et la hauteur des marges de renvoi du texte. Vous pouvez contraindre les objets ancrés à se déplacer uniquement verticalement, ce qui est très pratique lorsque vous avez placé des objets sur la droite et la gauche du texte et ne souhaitez les voir bouger que de haut en bas.
- **L'opération Coller s'est enrichie de nouvelles fonctionnalités**, notamment Coller la position, Coller la taille, Coller la sélection de remplacement, Coller sur le calque actuel et Coller au même endroit sur le calque actuel.
- **Nouvel outil de ligne droite/pointe de flèche.** Cet outil permet de dessiner des segments de ligne droite très simplement, mais également de contrôler les pointes et queues de flèche aux extrémités des lignes.
- **Fenêtres avec onglets de document.** Des onglets en haut de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium indiquent clairement les documents ouverts, le type des documents et la présence de modifications pas encore enregistrées. En un clin d'œil, vous pouvez voir quels sont

les documents actuellement ouverts et y accéder en cliquant simplement sur leurs onglets.

- **Nouveau système de galeries escamotables avec visualisation instantanée et arrimage polyvalent.** La nouvelle barre des galeries vous permet d'accéder instantanément à toutes les galeries qui disparaissent lorsque le pointeur de la souris survole une nouvelle barre de galerie. Déplacer des galeries à travers l'espace de travail devient très simple, d'autant plus que vous pouvez les épingler et les arrimer où vous voulez, soit individuellement, soit en groupes, soit empilées les unes au-dessus des autres.
- **L'alignement rapide des objets sélectionnés** est rendu possible par la nouvelle option « Aligner » du menu contextuel. Cela vous permet d'aligner directement plusieurs objets horizontalement ou verticalement sans devoir ouvrir la boîte de dialogue d'alignement.
- **Dessin direct de formes pleines.** Lorsque vous créez de nouvelles formes comme des rectangles, des ellipses et de formes automatiques, une forme pleine est visible lors du déplacement sur la page (et non plus seulement les contours). L'affichage correspond plus au résultat car vous verrez le remplissage et la couleur de ligne réels pendant le déplacement. Cela fonctionne également avec les lignes plates.
- **Contrôle plus aisé des styles graphiques (règles d'attributs).** Il existe un changement majeur dans la façon dont les attributs (apparence ou « style » d'un objet) sont appliqués à un objet ou une ligne nouvellement dessiné. À présent, un nouvel objet peut recevoir le style du dernier objet sélectionné plutôt que celui du dernier objet dessiné. Cette amélioration semble mineure mais elle accroît fortement l'ergonomie et les possibilités : par exemple, pour copier le style d'un objet, il suffit de sélectionner ce dernier puis de dessiner un nouvel objet.
- **Exporter les documents Animation sous forme de fichiers AVI.** MAGIX Web Designer 7 Premium vous permet à présent d'exporter n'importe quel document d'animation sous forme de fichier AVI pour vous aider à créer votre propre contenu vidéo prêt à la mise en ligne.
- **Vidéo HTML 5.** Les fichiers vidéo MP4 ajoutés à votre site web peuvent à présent être lus sans nécessiter l'installation de Flash si le navigateur est compatible avec le système vidéo HTML5 ; ainsi, les vidéos peuvent être vues avec les appareils utilisant iOS tels qu'un iPhone ou un iPad.

Autres optimisations mineures

- **Meilleur contrôle des objets de détournage.** Dans l'onglet Site Internet de la boîte de dialogue des Propriétés web, une nouvelle option vous permet de choisir de détourner ou non les objets sur les bords de la page web. Si vous ne les découpez pas, les objets qui débordent de votre page jusque sur le presse-papiers seront affichés entièrement plutôt que d'être détournés sur les bords de la page. De plus, les transitions que vous appliquez démarrent à présent à partir du bord de la fenêtre plutôt que du bord de la page.
- **Menus contextuels améliorés offrant un accès direct aux opérations utiles.** Faites un clic droit sur les objets, la page ou le presse-papiers pour accéder instantanément à de nombreuses opérations utiles relatives à l'élément.
- **L'affichage plus clair du texte de la barre d'infos** offre une meilleure qualité d'affichage et une clarté accrue aux barres d'outils de MAGIX Web Designer 7 Premium lorsque l'option de texte ClearType est activée dans le panneau de configuration de Windows.
- **Ajoutez votre site web aux galeries des utilisateurs de Xara/MAGIX.** Lorsque vous publiez votre site web, vous pouvez à présent choisir d'ajouter une miniature de votre site à l'une des galeries d'utilisateurs hébergées par Xara/MAGIX.
- **La boîte de dialogue d'optimisation de photo** comporte à présent une option pour conserver la résolution actuelle de l'image.
- **Empêchez les objets du calque actuel de renvoyer le texte d'autres calques** grâce à la nouvelle option de « Renvoi de texte du calque » de la boîte de dialogue des Propriétés du

calque. Cette option empêche également le texte du calque actuel d'être renvoyé par des objets situés sur des calques supérieurs. Cela est utile pour les calques pop-up des documents web (c'est d'ailleurs leur réglage par défaut).

- **Ajouter facilement du code dans l'en-tête d'une page d'un site web.** MAGIX Web Designer 7 Premium vous permet à présent de saisir du code HTML dans l'en-tête et le corps de vos pages web pour vous offrir encore plus de possibilités pour personnaliser votre site. Vous pouvez ajouter facilement votre code (ou le code d'un fournisseur de gadgets web) dans chaque page ou dans toutes les pages de votre site web. La saisie de code dans l'en-tête ou le corps est facilitée par une nouvelle boîte de dialogue d'édition du code.

Introduction

Il est évident que la grande majorité des sites Web est de nature graphique. La présentation de votre site Web est essentielle. Vous voulez un site Web qui paraisse professionnel et compétent. Nous sommes d'avis que vous ne devriez pas avoir à utiliser de nombreux outils distincts - pour l'édition graphique et l'édition HTML - pour créer votre site Web. Nous pensons que vous devriez avoir une liberté totale pour ajouter tout texte, toute image ou toute photo où bon vous semble sur la page.

Créer des sites Internet devrait être comme créer des fichiers PDF, vous ne devriez pas avoir besoin de savoir quoi que ce soit de ce qui se passe « sous le capot ». Vous ne vous attendriez pas à éditer directement le fichier PDF. De la même façon, vous ne devriez pas avoir besoin de connaître ou même de voir le code HTML qui vous permet de créer votre site.

Démarrer avec MAGIX Web Designer 7 Premium

En cliquant sur l'onglet Contenu de ce guide d'aide, vous trouverez une description détaillée de tous les Outils, Galeries, Menus et Barre de contrôle. Vous pouvez aussi cliquer sur l'index pour faire une recherche par mot-clé.

[Démarrer avec MAGIX Web Designer 7 Premium](#)

.

[Regarder les vidéos de démonstration](#)

[Plus d'aide](#)

Dernière mise à jour : 29.07.2011

D  marrer avec MAGIX Web Designer 7 Premium

En cliquant sur l'onglet Contenu de ce guide d'aide, vous trouverez une description d  taill  e de tous les Outils, Galeries, Menus et Barre de contr  le. Vous pouvez aussi cliquer sur l'index pour faire une recherche par mot-cl  .

[D  marrer avec MAGIX Web Designer 7 Premium](#)

[Regarder les vid  os de d  monstration](#)

[Plus d'aide](#)

Derni  re mise    jour    : 29.07.2011

Quelles sont les particularités de Web Designer Premium ?

Web Designer Premium est unique dans la mesure où il est le seul véritable outil de création web libre offrant une grande liberté de conception de pages. La possibilité de positionner les éléments comme vous voulez où vous voulez permet d'obtenir un résultat « tel affichage, tel résultat » très précis. Autrement dit, vous pouvez positionner le texte, les graphiques, les photos n'importe où sur la page, dans la taille, l'angle et la superposition que vous souhaitez, avec des transparences ... et Web Designer Premium produira une page HTML pixelisée avec un rendu parfait.

Web Designer Premium permet de réaliser des productions pratiquement impossibles avec d'autres logiciels de création web comme l'utilisation de texte liquide autour de formes irrégulières et de photos. Les outils graphiques vectoriels innovateurs permettent de dessiner n'importe quelle forme à partir de formes simples pour réaliser des logos d'entreprise et graphiques complexes. Il inclut une fonction d'optimisation automatique des graphiques (produisant non seulement des images en résolution optimisée, mais également en détectant automatiquement les éléments répétés sur le site afin de produire des sites optimisés plus rapidement).

Il prend en charge les calques CSS avec fonctionnalités avancées comme la transparence, même les transparences graduées, les effets de survol de souris et bien d'autres encore. Cela vous permet de créer des sites Web HTML entièrement compatibles XHTML avec tous les navigateurs et toutes les plateformes.

Et pour couronner le tout, Web Designer Premium est peut-être l'outil de création web le plus simple à utiliser sur le marché.

Web Designer Premium est conçu pour les graphistes qui ne souhaitent pas s'investir dans l'apprentissage du langage HTML ou d'autres langages de programmation. Il est l'outil parfait de pour réaliser des prototypes de sites Internet rapidement.

Le programme est également adapté aux débutants qui recherchent la manière la plus simple de créer des sites Internet avec un aspect professionnel.

Web Designer Premium fournit des outils ne nécessitant aucune programmation et aucune édition de script et ne propose pas d'affichage HTML. Notre philosophie est la suivante : il n'est pas nécessaire de connaître le langage de programmation PDF pour produire des fichiers PDF. De même, il devrait être possible de créer de superbes sites Internet sans disposer de connaissances HTML ou Javascript.

Un site Internet en six étapes

Pour ceux dont la capacité de concentration est limitée (la plupart d'entre nous), il est possible de découvrir les principaux avantages de Web Designer Premium rien qu'en suivant les instructions lors de l'ouverture du premier document au démarrage de Web Designer Premium. Vous pouvez ainsi découvrir le logiciel et créer en même temps votre site Internet. Vous trouverez également ce modèle dans la Galerie des modèles.



Cliquez sur le bouton, ouvrez la rubrique **Introduction** et double-cliquez sur le premier document.

Vous apprendrez comment modifier les couleurs de votre site Internet, éditer le texte, glisser-déposer des photos, déplacer des objets sur la page et plus encore.

Annuler



Rappelez-vous que vous pouvez annuler tout changement en cliquant sur le bouton Annuler ou en faisant Ctrl+Z. En maintenant la touche enfoncée, vous pouvez revenir sur toutes les actions effectuées depuis le début.

Obtenir de l'aide

Si vous avez besoin d'aide lors de l'utilisation de ce programme, consultez l'Assistance.

Infos du document

Fichier -> Infos du document

Vous permet de consulter diverses informations sur le document sélectionné, comme sa taille et les polices utilisées. Il s'agit d'une fonction utile pour vérifier si vous disposez de toutes les polices requises pour un affichage correct du document.

Tous les commentaires sont sauvegardés avec le fichier. Ces commentaires seront alors affichés chaque fois que vous affichez la boîte de dialogue Infos du document.

Infos du document

Fichier -> Infos du document

Vous permet de consulter diverses informations sur le document sélectionné, comme sa taille et les polices utilisées. Il s'agit d'une fonction utile pour vérifier si vous disposez de toutes les polices requises pour un affichage correct du document.

Tous les commentaires sont sauvegardés avec le fichier. Ces commentaires seront alors affichés chaque fois que vous affichez la boîte de dialogue Infos du document.

Infobulles



Lorsque vous placez le pointeur de la souris au-dessus d'un bouton, une infobulle s'affiche pour vous indiquer le fonctionnement du bouton.

À propos de Xtreme

Allez sous **Aide > À propos de MAGIX Web Designer 7 Premium**

. Des informations générales concernant le programme sont affichées. Ces informations peuvent éventuellement vous être demandées lorsque vous contactez notre équipe d'assistance.

À propos de Xtreme

Allez sous Aide > À propos de MAGIX Web Designer 7 Premium

. Des informations générales concernant le programme sont affichées. Ces informations peuvent éventuellement vous être demandées lorsque vous contactez notre équipe d'assistance.

Démarrage

Cette section vous donne un aperçu des principales fonctionnalités de Web Designer Premium. Les sections suivantes détaillent plus précisément chaque outil.

Dans ce chapitre

[Interface du logiciel](#)

[Objets de la page](#)

[Conception de sites Web basés sur les objets](#)

[L'outil de sélection](#)

[Barre d'outils de site Internet](#)

[Créer un site Internet](#)

[Prévisualisation de votre site Internet](#)

[Utiliser des modèles de conception, des Cliparts et des gadgets](#)

[Couleurs du site Internet](#)

[Photos](#)

[Texte](#)

[Taille de la page](#)

[Enregistrer votre travail. Créer un site Internet](#)

[Objets extensibles](#)

[Groupe](#)

[Répéter des objets](#)

[Liens, boutons et barres de navigation.](#)

[Outils de dessin](#)

[Menus clic droit](#)

[Calques, survol de souris \(Rollover\) & fenêtres pop-up](#)

[Créer des boutons, bannières et autres graphismes Web](#)

[Publier votre site Internet](#)

Interface du logiciel



- 1 Barre d'infos (change en fonction de l'outil sélectionné)
- 2 Zoom
- 3 Aperçu du site Internet
- 4 Galerie des designs (barre des galeries)
- 5 Galerie des page & des calques (barre des galeries)
- 6 Outil de sélection
- 7 Outil d'édition photo
- 8 Outils de dessin
- 9 Outil texte
- 10 Outil ombres
- 11 Onglets pour tous les documents ouverts - les icônes permettent d'identifier le type de document.
- 12 Palette de couleurs

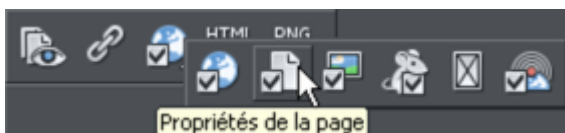
Remarque

: toutes les barres d'info de Web Designer Premium disposent maintenant d'un meilleur rendu pour le texte afin d'en optimiser la lecture si vous avez activé le texte ClearType dans le panneau de configuration de Windows.

La barre du haut contient quatre boutons liés aux fonctionnalités du site Internet. Trois d'entre eux comportent des barres escamotables affichées lorsque vous positionnez le pointeur de la souris sur le bouton, révélant des boutons supplémentaires de fonctions Web.



- 1 Exporter et voir l'aperçu de la page/du site Web
- 2 Propriétés des liens
- 3 Options du site web
- 4 Exporter



Déplacez le pointeur de la souris sur chaque bouton de la barre escamotable pour afficher l'infobulle décrivant la fonction du bouton.

Il y a deux manières de créer un nouveau site Internet. Vous pouvez commencer avec un modèle prédéfini puis le modifier avec votre propre texte, vos photos et votre schéma de couleurs. Vous pouvez également créer votre site Internet en partant de zéro et en disposant tous les éléments requis, le texte, les images et les photos où vous voulez sur la page.

Remarque : par défaut, Web Designer Premium ouvre un nouveau document comportant uniquement une page. Pour visualiser toutes les pages dans votre document de site Web, effectuez un clic droit sur une page et cliquez sur **Affichage multipage**

. Vous pouvez maintenant faire défiler la fenêtre de Web Designer Premium pour voir toutes les pages du document.

Zoomer / Faire défiler / Déplacer votre page

Ces opérations courantes peuvent être réalisées très facilement :

- Pour zoomer en avant ou en arrière, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en actionnant la molette de la souris ;
- Pour déplacer la page, pressez la molette de la souris (oui, c'est également un bouton) et déplacez la page ;
- Pour faire défiler, utilisez la molette de la souris (ou la barre de défilement).



Toutes les pages de votre site Internet sont présentées les unes en dessous des autres, comme dans un logiciel de traitement de texte. Vous pouvez ainsi visualiser l'intégralité de votre site Internet, notamment en zoom arrière. De cette façon, vous pouvez glisser-déposer des éléments entre les pages. Lorsque vous modifiez les couleurs sur l'ensemble du site, vous pouvez voir que ces modifications affectent toutes les pages. La page en cours est marquée par 4 crochets aux coins.

Dans cet exemple, vous pouvez voir que certains objets ont été placés dans la zone du presse-papiers à côté des pages. Ceux-ci ne seront pas exportés en tant que partie du site Web. La zone du presse-papiers est utile pour stocker temporairement ou travailler sur des images, des photos ou d'autres objets.

Barres escamotables

Certains outils sur la barre d'outils principale sont regroupés sous une seule icône. Ces icônes sont indiquées par un petit triangle en bas sur la droite et lorsque vous les survolez avec la souris, une barre escamotable s'affiche. La barre contient les autres icônes d'outils de ce groupe. Il suffit de positionner le pointeur de la souris sur chacun d'eux pour afficher une infobulle et de cliquer sur l'outil que vous souhaitez sélectionner.

Si vous sélectionnez un outil modal dans une barre escamotable, il devient alors l'outil premier de ce groupe. L'icône correspondante sera mise en surbrillance dans la barre d'outil principale.

La barre d'outils supérieure de la fenêtre comprend également des barres escamotables. Ici également

elles servent à regrouper sous une seule icône des outils permettant d'effectuer des actions proches. Elles sont ainsi accessibles tout en occupant peu de place sur la barre.

Veillez consulter le [chapitre Personnaliser](#)

dans le manuel PDF pour plus d'informations sur les barres d'outils escamotables.

Zoomer / Faire d  filer / D  placer votre page

Ces op  rations courantes peuvent   tre r  alis  es tr  s facilement    :

- Pour zoomer en avant ou en arri  re, maintenez la touche Ctrl enfonc  e tout en actionnant la molette de la souris    ;
- Pour d  placer la page, pressez la molette de la souris (oui, c'est   galement un bouton) et d  placez la page    ;
- Pour faire d  filer, utilisez la molette de la souris (ou la barre de d  filement).



Toutes les pages de votre site Internet sont pr  sent  es les unes en dessous des autres, comme dans un logiciel de traitement de texte. Vous pouvez ainsi visualiser l'int  gralit   de votre site Internet, notamment en zoom arri  re. De cette fa   on, vous pouvez glisser-d  poser des   l  ments entre les pages. Lorsque vous modifiez les couleurs sur l'ensemble du site, vous pouvez voir que ces modifications affectent toutes les pages.

La page en cours est marqu  e par 4   crochets aux coins.

Dans cet exemple, vous pouvez voir que certains objets ont   t   plac  s dans la zone du presse-papiers    c  t   des pages. Ceux-ci ne seront pas export  s en tant que partie du site Web. La zone du presse-papiers est utile pour stocker temporairement ou travailler sur des images, des photos ou d'autres objets.

Barres escamotables

Certains outils sur la barre d'outils principale sont regroup  s sous une seule ic  ne. Ces ic  nes sont indiqu  es par un petit triangle en bas sur la droite et lorsque vous les survolez avec la souris, une barre escamotable s'affiche. La barre contient les autres ic  nes d'outils de ce groupe. Il suffit de positionner le pointeur de la souris sur chacun d'eux pour afficher une infobulle et de cliquer sur l'outil que vous souhaitez s  lectionner.

Si vous s  lectionnez un outil modal dans une barre escamotable, il devient alors l'outil premier de ce groupe. L'ic  ne correspondante sera mise en surbrillance dans la barre d'outil principale.

La barre d'outils sup  rieure de la fen  tre comprend   galement des barres escamotables. Ici   galement elles servent    regrouper sous une seule ic  ne des outils permettant d'effectuer des actions proches. Elles sont ainsi accessibles tout en occupant peu de place sur la barre.

Veuillez consulter le [chapitre Personnaliser](#)

dans le manuel PDF pour plus d'informations sur les barres d'outils escamotables.

Barres escamotables

Certains outils sur la barre d'outils principale sont regroupés sous une seule icône. Ces icônes sont indiquées par un petit triangle en bas sur la droite et lorsque vous les survolez avec la souris, une barre escamotable s'affiche. La barre contient les autres icônes d'outils de ce groupe. Il suffit de positionner le pointeur de la souris sur chacun d'eux pour afficher une infobulle et de cliquer sur l'outil que vous souhaitez sélectionner.

Si vous sélectionnez un outil modal dans une barre escamotable, il devient alors l'outil premier de ce groupe. L'icône correspondante sera mise en surbrillance dans la barre d'outil principale.

La barre d'outils supérieure de la fenêtre comprend également des barres escamotables. Ici également elles servent à regrouper sous une seule icône des outils permettant d'effectuer des actions proches. Elles sont ainsi accessibles tout en occupant peu de place sur la barre.

Veillez consulter le [chapitre Personnaliser](#)

dans le manuel PDF pour plus d'informations sur les barres d'outils escamotables.

Objets de la page

Que vous personnalisiez un modèle ou que vous créiez vos images de A à Z, vous pouvez les faire pivoter, les redimensionner et les positionner là où vous le souhaitez. Vous pouvez facilement redimensionner les pages à volonté et en ajouter de nouvelles. Certaines fonctionnalités, comme la modification des schémas de couleurs, s'appliquent simultanément à toutes les pages.

Voici les types de base d'éléments de page :

- **Texte** : l'**outil texte** permet de créer de simples titres, des colonnes de texte ou même des blocs de texte qui se suivent. Il est également possible de créer des listes à points ou chiffrées. La barre d'infos de l'**outil texte** permet entre autres de modifier la police, la taille ou encore l'espacement entre les lignes. Vous pouvez modifier la taille du texte à l'aide de l'**outil de sélection** ou tout simplement en sélectionnant le texte et en modifiant la taille des points ou pixels. Une autre fonction qui peut paraître surprenante : il est possible de faire tourner le texte à partir de n'importe quel angle, et la fonction de **renvoi de texte** (clic droit sur un objet pour afficher l'option) permet de positionner automatiquement le texte de manière fluide autour d'objets situés sur la page, comme des photos par exemple.
- **Graphiques** : tous les logos, titres et la plupart des boutons qui apparaissent sur votre site Internet sont des images. Web Designer Premium est un logiciel de graphisme vectoriel, ce qui veut dire que vous pouvez modifier la forme, faire pivoter et redimensionner vos objets images sans perte de qualité (contrairement aux outils d'édition photo en pixels comme Photoshop). Bien qu'il n'y ait pas de normes pour les graphiques vectoriels pour les pages Internet (pour les sites Internet, tous les graphiques doivent être au format JPG, GIF ou PNG), Web Designer Premium choisit automatiquement le bon format et la bonne résolution. Par exemple, si vous souhaitez créer un panneau coloré à placer derrière votre texte, vous y parviendrez en dessinant un objet rectangulaire ou arrondi sur la page et en le plaçant derrière votre texte. Lorsque vous enregistrez votre site Internet, il est automatiquement converti en image PNG à la bonne résolution.
- **Photos** : très peu de sites sont entièrement dépourvus de photos. MAGIX Web Designer 7 Premium dispose d'une vaste gamme d'outils d'édition photo. Vous pouvez insérer des photos sur la page par glisser-déposer, directement depuis votre appareil photo ou depuis l'explorateur de fichiers, vous pouvez les faire pivoter, les optimiser, les couper et Web Designer Premium génère automatiquement l'image JPG dans la bonne résolution. Le remplacement de photos déjà présentes dans les modèles est aussi simple que le glisser-déposer - vous pouvez même modifier la taille et l'angle de photos « à l'intérieur » de leur cadre très facilement. Vous pouvez aussi créer facilement des miniatures de photos sur lesquelles on peut cliquer pour afficher une version agrandie dans une nouvelle fenêtre et également inclure en option des commandes pour les galeries, permettant aux visiteurs de naviguer dans vos photos ou visionner un diaporama automatique.
- **Emplacements d'objets** : il s'agit d'objets images affichés sur la page et qui prennent la taille et la position de « gadgets » dynamiques comme les animations Flash, les films ou les formes. Lors de l'exportation de votre site, l'image de l'emplacement d'objet est remplacée par le code requis pour le fonctionnement du gadget et ce dernier est alors affiché à la même position sur la page. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre [Gadgets de site Internet](#) du manuel PDF.

Conception de sites Web basés sur les objets

Tous les types d'éléments décrits précédemment sont désignés comme objets.

L'un des avantages spécifiques de Web Designer Premium est que vous avez l'entière liberté de disposer n'importe quel objet sur la page. Il réapparaîtra de la même façon sur votre site Internet.



L'outil de sélection

peut servir à sélectionner n'importe quel objet sur la page. Il permet également de déplacer (en les faisant glisser), de redimensionner et de faire pivoter les objets.

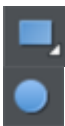
Vous pouvez modifier l'ordre de superposition (à savoir le fait qu'un objet apparaisse devant ou derrière d'autres objets de la page) en effectuant un clic droit puis en sélectionnant **Arranger** ou à l'aide des options du menu **Arranger**. Grâce à l'**outil de sélection**

, vous pouvez redimensionner des objets en tirant sur les poignées situées dans les angles. Vous pouvez faire pivoter n'importe quel objet en tirant sur les poignées de sélection situées à l'intérieur des angles. Et bien que les sites Internet ne prennent pas en charge le texte pivoté, Web Designer Premium crée automatiquement l'image appropriée pour que le résultat final soit conforme à vos souhaits.



Pour ajouter du texte à votre site Internet, sélectionnez l'**outil texte** puis cliquez sur la page et saisissez votre texte.

Vous pouvez également créer des colonnes par glisser-déposer à l'aide de l'**outil texte**, ou des champs de texte en tirant le curseur en diagonale. Reportez-vous à la [section « Texte »](#) du manuel PDF pour davantage d'informations, et au chapitre [Utilisation du texte](#) pour une référence complète concernant les fonctions MAGIX Web Designer 7 Premium liées au texte.



Vous pouvez utiliser les outils de dessin pour créer des rectangles, des rectangles aux coins arrondis, des cercles et ellipses et toute autre forme à l'aide de l'**outil de changement de formes**. Voir la rubrique [outils de dessin](#) du manuel PDF pour plus de détails.



Ordre de superposition

Tous les objets de la page sont placés les uns au-dessus des autres. L'objet dessiné ou créé en dernier est toujours au-dessus, c'est-à-dire devant les autres. Vous pouvez modifier l'ordre de superposition en effectuant un clic droit puis en cliquant sur **Arranger** ou utilisant les options du **menu Arranger**.

Par exemple, lorsque vous dessinez un nouveau rectangle, il recouvre toujours les objets situés derrière lui. Vous pouvez le placer derrière un autre objet en effectuant un clic droit puis en cliquant sur **Arranger** ou en utilisant le raccourci Ctrl + B (ou menu **Arranger** > **Déplacer vers l'arrière**). De la même manière, le raccourci Ctrl + F permet de renvoyer tout objet sélectionné vers l'avant, c'est à dire devant tout autre objet.

Il existe un autre cas compliqué : les calques. Tous les objets sont regroupés dans des calques nommés et chaque calque peut être activé ou désactivé afin de montrer ou masquer son contenu. Voir la rubrique [calques](#)

du manuel PDF pour plus de détails.

La **galerie des pages et des calques** vous permet de visualiser et d'ajuster facilement l'ordre de superposition des objets et des calques. Les objets sont listés dans l'ordre dans la galerie, de l'avant vers l'arrière. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre [Galerie des pages et des calques](#) dans le manuel PDF.

Ordre de superposition

Tous les objets de la page sont placés les uns au-dessus des autres. L'objet dessiné ou créé en dernier est toujours au-dessus, c'est-à-dire devant les autres. Vous pouvez modifier l'ordre de superposition en effectuant un clic droit puis en cliquant sur **Arranger** ou utilisant les options du menu **Arranger**.

Par exemple, lorsque vous dessinez un nouveau rectangle, il recouvre toujours les objets situés derrière lui. Vous pouvez le placer derrière un autre objet en effectuant un clic droit puis en cliquant sur **Arranger** ou en utilisant le raccourci Ctrl + B (ou menu **Arranger** > **Déplacer vers l'arrière**). De la même manière, le raccourci Ctrl + F permet de renvoyer tout objet sélectionné vers l'avant, c'est-à-dire devant tout autre objet.

Il existe un autre cas compliqué : les calques. Tous les objets sont regroupés dans des calques nommés et chaque calque peut être activé ou désactivé afin de montrer ou masquer son contenu. Voir la rubrique [calques](#)

du manuel PDF pour plus de détails.

La **galerie des pages et des calques** vous permet de visualiser et d'ajuster facilement l'ordre de superposition des objets et des calques. Les objets sont listés dans l'ordre dans la galerie, de l'avant vers l'arrière. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre [Galerie des pages et des calques](#) dans le manuel PDF.

L'outil de sélection



Il s'agit d'un outil classique qui vous permet de sélectionner, déplacer, redimensionner et faire pivoter tous les objets de votre page Internet.

Toutes ces manipulations peuvent être effectuées simplement en déposant les objets sur la page ou en tirant les poignées de sélection situées autour de l'objet. Vous pouvez également entrer des valeurs numériques précises. L'objet sélectionné s'affiche avec 4 ou 8 poignées situées sur son contour ; la ligne de statut située en bas de l'écran vous informe également sur l'objet sélectionné.



Pour redimensionner un objet, tirez sur les poignées situées dans les angles de l'objet. Tirez les poignées internes (voir ci-contre) pour le faire pivoter. Les rectangles et les rectangles à bords arrondis ont huit poignées qui vous permettent de les étirer ou de les redimensionner. Les autres objets, comme les groupes, les blocs de texte et les photos n'ont que 4 poignées et ne peuvent pas être étirés (ils risquent de se tordre).

Avancer les objets

La touche fléchée peut être utilisée pour avancer l'objet sélectionné pixel par pixel. Si vous maintenez la touche Majuscule enfoncée, les objets avancent par groupes de 10 pixels à la fois.

Objets en rotation

Il existe deux façons de faire pivoter un objet. La première consiste à double-cliquer sur l'objet pour que les poignées de sélection deviennent des poignées de rotation que vous pourrez utiliser pour faire pivoter l'objet. La deuxième possibilité consiste à placer le curseur de la souris dans les poignées situées dans les angles (poignées de sélection) jusqu'à ce que le curseur se transforme en indicateur de rotation : vous pouvez alors faire pivoter l'objet sélectionné.

Vous pouvez faire pivoter tout ce que vous voulez dans Web Designer Premium, y compris des photos, des titres et même des blocs de texte. Puisque les navigateurs Internet ne peuvent afficher de texte à un angle, Web Designer Premium convertira automatiquement tout texte qu'on aura fait pivoter en graphiques lors de l'exportation vers un site Internet.

Barre d'infos

Lorsqu'un objet est sélectionné, la barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous montre toutes les fonctionnalités utiles pour cet outil. Cette barre change en fonction de l'outil que vous avez choisi. Voici la barre d'infos de l'outil de sélection :



La barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous permet de voir les fonctionnalités de l'outil sélectionné.

Il est possible de saisir des valeurs numériques dans tous les champs. Par exemple, pour réduire la taille d'un objet de 20 %, vous pouvez entrer 80 % dans le champ approprié (qui est une taille en pourcentage). Le petit cadenas définit si la largeur et la longueur changent simultanément.

Copier des objets

Vous pouvez utiliser les options habituelles « **Éditer > Copier** » (Ctrl + C) et « **Éditer > Coller** » (Ctrl + V) ou effectuer un clic droit sur un objet puis sélectionner **Copier**, mais le moyen le plus rapide de copier un élément est de le déplacer par glisser-déposer à l'aide du bouton droit de la souris.

Vous pouvez également copier et coller une page à n'importe quel endroit de votre document à partir du document actuel ou d'un autre document ? cf. Copier et coller des pages.

Avancer les objets

La touche flèche peut être utilisée pour avancer l'objet sélectionné pixel par pixel. Si vous maintenez la touche Majuscule enfoncée, les objets avancent par groupes de 10 pixels à la fois.

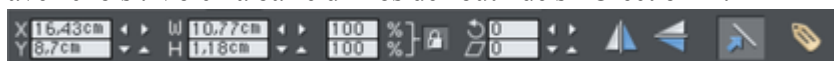
Objets en rotation

Il existe deux façons de faire pivoter un objet. La première consiste à double-cliquer sur l'objet pour que les poignées de sélection deviennent des poignées de rotation que vous pourrez utiliser pour faire pivoter l'objet. La deuxième possibilité consiste à placer le curseur de la souris dans les poignées situées dans les angles (poignées de sélection) jusqu'à ce que le curseur se transforme en indicateur de rotation : vous pouvez alors faire pivoter l'objet sélectionné.

Vous pouvez faire pivoter tout ce que vous voulez dans Web Designer Premium, y compris des photos, des titres et même des blocs de texte. Puisque les navigateurs Internet ne peuvent afficher de texte à un angle, Web Designer Premium convertira automatiquement tout texte qu'on aura fait pivoter en graphiques lors de l'exportation vers un site Internet.

Barre d'infos

Lorsqu'un objet est sélectionné, la barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous montre toutes les fonctionnalités utiles pour cet outil. Cette barre change en fonction de l'outil que vous avez choisi. Voici la barre d'infos de l'outil de sélection :



La barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous permet de voir les fonctionnalités de l'outil sélectionné.

Il est possible de saisir des valeurs numériques dans tous les champs. Par exemple, pour réduire la taille d'un objet de 20 %, vous pouvez entrer 80 % dans le champ approprié (qui est une taille en pourcentage). Le petit cadenas définit si la largeur et la longueur changent simultanément.

Copier des objets

Vous pouvez utiliser les options habituelles « Éditer > Copier » (Ctrl + C) et « Éditer > Coller » (Ctrl + V) ou effectuer un clic droit sur un objet puis sélectionner **Copier**, mais le moyen le plus rapide de copier un élément est de le déplacer par glisser-déposer à l'aide du bouton droit de la souris.

Vous pouvez également copier et coller une page n'importe quel endroit de votre document à partir du document actuel ou d'un autre document ? cf. Copier et coller des pages.

Objets en rotation

Il existe deux façons de faire pivoter un objet. La première consiste à double-cliquer sur l'objet pour que les poignées de sélection deviennent des poignées de rotation que vous pourrez utiliser pour faire pivoter l'objet. La deuxième possibilité consiste à placer le curseur de la souris dans les poignées situées dans les angles (poignées de sélection) jusqu'à ce que le curseur se transforme en indicateur de rotation : vous pouvez alors faire pivoter l'objet sélectionné.

Vous pouvez faire pivoter tout ce que vous voulez dans Web Designer Premium, y compris des photos, des titres et même des blocs de texte. Puisque les navigateurs Internet ne peuvent afficher de texte à un angle, Web Designer Premium convertira automatiquement tout texte qu'on aura fait pivoter en graphiques lors de l'exportation vers un site Internet.

Barre d'infos

Lorsqu'un objet est sélectionné, la barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous montre toutes les fonctionnalités utiles pour cet outil. Cette barre change en fonction de l'outil que vous avez choisi. Voici la barre d'infos de l'outil de sélection :



La barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous permet de voir les fonctionnalités de l'outil sélectionné.

Il est possible de saisir des valeurs numériques dans tous les champs. Par exemple, pour réduire la taille d'un objet de 20 %, vous pouvez entrer 80 % dans le champ approprié (qui est une taille en pourcentage). Le petit cadenas définit si la largeur et la hauteur changent simultanément.

Copier des objets

Vous pouvez utiliser les options habituelles « Éditer > Copier » (Ctrl + C) et « Éditer > Coller » (Ctrl + V) ou effectuer un clic droit sur un objet puis sélectionner **Copier**, mais le moyen le plus rapide de copier un élément est de le déplacer par glisser-déposer à l'aide du bouton droit de la souris.

Vous pouvez également copier et coller une page n'importe quel endroit de votre document à partir du document actuel ou d'un autre document ? cf. Copier et coller des pages.

Barre d'infos

Lorsqu'un objet est sélectionné, la barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous montre toutes les fonctionnalités utiles pour cet outil. Cette barre change en fonction de l'outil que vous avez choisi. Voici la barre d'infos de l'outil de sélection :



La barre d'infos située juste au-dessus de votre document vous permet de voir les fonctionnalités de l'outil sélectionné.

Il est possible de saisir des valeurs numériques dans tous les champs. Par exemple, pour réduire la taille d'un objet de 20 %, vous pouvez entrer 80 % dans le champ approprié (qui est une taille en pourcentage). Le petit cadenas définit si la largeur et la longueur changent simultanément.

Copier des objets

Vous pouvez utiliser les options habituelles « Éditer > Copier » (Ctrl + C) et « Éditer > Coller » (Ctrl + V) ou effectuer un clic droit sur un objet puis sélectionner **Copier**, mais le moyen le plus rapide de copier un élément est de le déplacer par glisser-déposer à l'aide du bouton droit de la souris.

Vous pouvez également copier et coller une page n'importe quel endroit de votre document à partir du document actuel ou d'un autre document ? cf. Copier et coller des pages.

Copier des objets

Vous pouvez utiliser les options habituelles **Édition > Copier** (Ctrl + C) et **Édition > Coller** (Ctrl + V) ou effectuer un clic droit sur un objet puis sélectionner **Copier**, mais le moyen le plus rapide de copier un élément est de le déplacer par glisser-déposer à l'aide du bouton droit de la souris.

Vous pouvez également copier et coller une page n'importe quel endroit de votre document à partir du document actuel ou d'un autre document ? cf. Copier et coller des pages.

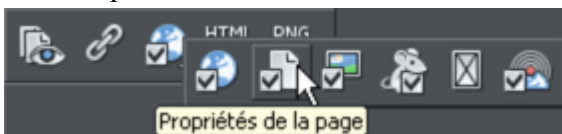
Barre d'outils de site Internet

La Barre d'outils de site Internet

située dans la partie supérieure de MAGIX Web Designer 7 Premium offre un accès pratique aux principales fonctions Internet le plus souvent utilisées.



- ① Aperçu
- ② Lien
- ③ Options du site web
- ④ Exporter



Déplacez le pointeur de la souris sur chaque bouton de la barre escamotable pour afficher l'infobulle décrivant la fonction du bouton.

Créer un site Internet

Il y a deux manières de créer un nouveau site Internet. Vous pouvez commencer avec un modèle prédéfini puis le modifier avec votre propre texte, vos photos et votre schéma de couleurs. Vous pouvez également créer votre site Internet en partant de zéro et en disposant tous les éléments requis, le texte, les images, les photos et les emplacements d'objets où vous voulez sur la page.

Les emplacements d'objets sont des objets images de la page qui sont remplacés dans la version finale du site par d'autres éléments comme des animations Flash, des vidéos Youtube, des cartes interactives, des snippets HTML et des widgets de toute sorte. Veuillez vous reporter aux sections suivantes du chapitre correspondant du manuel PDF pour plus d'infos sur les emplacements d'objets.

Prévisualisation de votre site Internet

Lorsque vous créez votre site Internet dans Web Designer Premium, votre document de travail affiche une prévisualisation statique précise. Cependant, pour vérifier le comportement des pop-up, des effets de souris et des animations en Flash et autres gadgets, il est nécessaire d'effectuer une prévisualisation en passant par votre navigateur.

Vous disposez de deux options de prévisualisation situées dans la barre escamotable sur la barre d'outils Web.



Aperçu du site Internet

: cette fonction permet d'exporter toutes les pages de votre site Internet puis de les visualiser dans la fenêtre d'aperçu. Toutes les pages et tous les liens contenus dans votre site devraient alors fonctionner. Les boutons de navigation dans la barre supérieure de la fenêtre d'aperçu vous permettent de passer à la page suivante/précédente comme dans un navigateur Internet et le bouton « Accueil » vous redirige vers la page sur laquelle vous avez commencé la prévisualisation.



Aperçu de la page

: cette fonction permet d'exporter et prévisualiser la page active uniquement.. Elle est très utile si vous avez un grand site Internet dont l'exportation peut durer longtemps. Vous avez ainsi la possibilité de visualiser rapidement la page sur laquelle vous travaillez, sans être obligé d'exporter le site dans sa totalité.



Pour prévisualiser votre site Web ou une page Web en mode plein

écran, cliquez sur le bouton **Affichage plein écran**

en haut et à droite de la fenêtre d'aperçu (appuyez sur Echap pour en sortir ou sur F11 pour lancer/quitter le mode plein écran). Lorsque vous fermez la fenêtre d'aperçu et que vous la rouvrez, Web Designer Premium affiche le dernier mode que vous avez choisi pour la fenêtre, c'est-à-dire normal, maximisé ou plein écran.

Si vous n'avez pas encore exporté votre site, ces aperçus permettent d'exporter les pages dans un dossier temporaire sur votre ordinateur. Une fois que vous avez exporté, toutes les exportations suivantes seront réalisées vers le même emplacement, de sorte que le site est mis à jour continuellement lors de la prévisualisation.

Choisir votre navigateur de prévisualisation

Bien que cette prévisualisation interne utilise par défaut une version simplifiée du navigateur Internet Explorer, vous pouvez choisir l'un des cinq types de navigateurs les plus populaires pour visualiser votre page ou votre site Web dans la fenêtre d'aperçu.

Pour prévisualiser votre site Web dans votre navigateur Internet favori, cliquez sur l'une des options suivantes dans la barre située en haut de la fenêtre d'aperçu :

Remarque

: ces boutons sont activés uniquement si les navigateurs sont installés sur votre PC.



Prévisualise votre page ou votre site dans Google Chrome.



Prévisualise votre page ou votre site dans Mozilla Firefox.



Prévisualise votre page ou votre site dans Internet Explorer.



Prévisualise votre page ou votre site dans Opera.



Prévisualise votre page ou votre site dans Safari.

Lorsque vous cliquez sur l'un des boutons ci-dessus, le navigateur s'ouvre et affiche la page que vous avez actuellement sous les yeux dans la fenêtre d'aperçu.

Si vous voulez prévisualiser vos pages dans un autre navigateur, effectuez un clic droit sur le fichier .htm exporté et sélectionnez **Ouvrir avec...**

ou insérez le fichier dans une fenêtre de navigateur par glisser-déposer. Après avoir exporté une première fois, les fichiers seront mis à jour chaque fois que vous cliquerez sur les boutons de prévisualisation, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de cliquer sur le bouton d'actualisation de votre navigateur (ou la touche F5).

Utiliser des modèles de conception, des Cliparts et des gadgets



Ouvrez la galerie des designs en cliquant sur le bouton Galerie des designs dans la barre du haut.

Des dossiers contenant une sélection de modèles de site Internet et des fichiers graphiques associés, classés par thèmes, s'affichent. Il existe également des dossiers de gadgets, contenant par exemple des formes, des applications de commerce électronique, des gadgets Internet et beaucoup d'autres fonctionnalités. Parcourez les dossiers puis double-cliquez pour ouvrir l'un des fichiers en tant que nouveau document.

Chaque type de modèle s'accompagne de mises en page alternatives et d'objets utiles comme des boutons ou des zones de texte. Généralement, chaque thème comprend également un modèle complet de site Internet et plusieurs gammes de couleur. Vous pouvez modifier entièrement la gamme de couleurs de votre site simplement, par un glisser-déposer de la gamme de la galerie vers votre page, ou en effectuant un double-clic sur la gamme sélectionnée.

Certains dossiers de la galerie (en particulier les dossiers des gadgets) sont téléchargés automatiquement depuis les serveurs Xara lorsque vous ouvrez la galerie en étant connecté à Internet. Par conséquent, la sélection des dossiers et éléments disponibles dans les dossiers sera régulièrement modifiée. Vous pouvez vérifier régulièrement les dernières mises à jour.

Ajouter de nouvelles pages à votre site Web

Vous pouvez ajouter n'importe quel modèle de design sur votre page, par glisser-déposer, depuis la **galerie des designs**

. S'il s'agit d'un modèle de page, le programme vous demandera si vous souhaitez modifier les couleurs puis ajoutera une nouvelle page à votre site Web. Si vous insérez un élément Clipart tel qu'un bouton, un en-tête ou un objet photo par glisser-déposer, encore une fois le programme vous demandera si vous voulez conserver vos éventuels changements de couleurs puis cet élément sera ajouté à l'endroit où vous l'avez déposé.

En plus des rubriques de pages Internet thématiques, la **galerie des designs**

contient également des dossiers de boutons, bannières, titres, photos, etc. Il vous suffit de placer le design souhaité de la galerie sur la page par glisser-déposer. Le logiciel vous demande alors si vous souhaitez que l'image suive ou non les couleurs de votre site Internet. Si vous ne le souhaitez pas, il est toujours possible de modifier plus tard les couleurs de l'image importée, voir ci-dessous.

L'image que vous avez importée est un objet comme un autre sur la page et vous pouvez la repositionner, la redimensionner et la faire pivoter comme d'habitude à l'aide de l'**outil de sélection**



Pour ajouter une nouvelle page avec le même design, le plus simple est d'effectuer un clic droit sur la page et de sélectionner **Dupliquer la page actuelle** ou d'utiliser le bouton **Dupliquer la page actuelle** dans la barre d'outils standard.

La page actuelle est dupliquée en-dessous. Vous pouvez ensuite simplement supprimer ou modifier les éléments comme bon vous semble. Cela a l'avantage de conserver la même structure de navigation.



Pour ajouter une nouvelle page vierge, effectuez un clic droit puis sélectionnez **Nouvelle page** ou utilisez le bouton **Insérer une**

nouvelle page blanche

dans la barre de menus escamotable « page ».



Pour supprimer des pages, effectuez un clic droit et sélectionnez **Supprimer la page actuelle** ou cliquez sur le bouton **Supprimer la page actuelle** dans la barre de menus escamotable « page ».

Ajouter de nouvelles pages à votre site Web

Vous pouvez ajouter n'importe quel modèle de design sur votre page, par glisser-déposer, depuis la **galerie des designs**

. S'il s'agit d'un modèle de page, le programme vous demandera si vous souhaitez modifier les couleurs puis ajoutera une nouvelle page à votre site Web. Si vous insérez un élément Clipart tel qu'un bouton, un en-tête ou un objet photo par glisser-déposer, encore une fois le programme vous demandera si vous voulez conserver vos éventuels changements de couleurs puis cet élément sera ajouté à l'endroit où vous l'avez déposé.

En plus des rubriques de pages Internet thématiques, la **galerie des designs** contient également des dossiers de boutons, bannières, titres, photos, etc. Il vous suffit de placer le design souhaité de la galerie sur la page par glisser-déposer. Le logiciel vous demande alors si vous souhaitez que l'image suive ou non les couleurs de votre site Internet. Si vous ne le souhaitez pas, il est toujours possible de modifier plus tard les couleurs de l'image importée, voir ci-dessous. L'image que vous avez importée est un objet comme un autre sur la page et vous pouvez la repositionner, la redimensionner et la faire pivoter comme d'habitude à l'aide de l'**outil de sélection**



Pour ajouter une nouvelle page avec le même design, le plus simple est d'effectuer un clic droit sur la page et de sélectionner **Dupliquer la page actuelle** ou d'utiliser le bouton **Dupliquer la page actuelle** dans la barre d'outils standard.

La page actuelle est dupliquée en-dessous. Vous pouvez ensuite simplement supprimer ou modifier les éléments comme bon vous semble. Cela a l'avantage de conserver la même structure de navigation.



Pour ajouter une nouvelle page vierge, effectuez un clic droit puis sélectionnez **Nouvelle page** ou utilisez le bouton **Insérer une nouvelle page blanche** dans la barre de menus escamotable «Page».



Pour supprimer des pages, effectuez un clic droit et sélectionnez **Supprimer la page actuelle** ou cliquez sur le bouton **Supprimer la page actuelle** dans la barre de menus escamotable «Page».

Intégration de films, Flash et autres gadgets

Vous avez la possibilité d'intégrer facilement de nombreux gadgets interactifs : des vidéos de YouTube™, des cartes Google, des fichiers Flash ou des paragraphes HTML (« Snippets »). Pour cela, utilisez des emplacements d'objets ; ce sont des objets (de simples rectangles ou photos) associés à un fichier HTML ou Flash qui remplacera l'emplacement d'objet lorsque vous enregistrerez votre site Web. Pour plus d'informations concernant les gadgets et les emplacements d'objets, veuillez consulter le [chapitre Gadgets de site Internet](#) dans le manuel PDF.

La **galerie des designs** comprend une sélection régulièrement mise à jour de gadgets de plusieurs fournisseurs. Vous pouvez simplement les insérer à votre page Internet par glisser-déposer. Une fenêtre de navigateur Web s'ouvre alors, vous dirigeant vers le site d'origine du gadget, sur lequel vous pouvez sélectionner et personnaliser le gadget. Une fois que vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Insérer** au bas de la fenêtre du navigateur pour insérer le gadget sur votre page avec une image de prévisualisation générée automatiquement. Terminé !

Vous pouvez également rechercher vous-même des sites proposant des gadgets et ajouter le code à votre site aussi simplement.

Clipart Flash

MAGIX Web Designer 7 Premium inclut la possibilité de créer entièrement des animations Flash (voir la section [Animations Flash](#) de la version PDF du manuel) mais propose également un éventail de modèles d'animations Flash que vous pouvez personnaliser. Les modèles Flash ne peuvent pas être déposés directement sur la page mais doivent être ouverts sous forme de document Animation distinct où vous pourrez les modifier selon vos besoins puis les enregistrer sur votre disque dur au format Flash (.swf). Sélectionnez **Fichier > Importer**

ou glissez-déposez le fichier .swf sur votre page web.

Une image d'objet fictif est générée automatiquement et placée dans votre page. Ouvrez un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne l'animation Flash sur votre page web. Une autre solution consiste à créer votre propre image substitutive (un rectangle par exemple) et à utiliser l'onglet **Image d'objet fictif** de la boîte de dialogue des **Propriétés web** pour l'associer à votre fichier flash.

Gadgets web

Certains éléments de la **Galerie des modèles de conception** sont des gadgets web dynamiques que vous pouvez intégrer rapidement et facilement dans votre site Internet. Lorsque vous tirez l'un de ces éléments sur votre page, une fenêtre du navigateur s'ouvre sur un site Internet de gadgets web vous permettant de paramétrer le gadget. Vous devez donc être connecté à Internet pour utiliser des gadgets web.

Une fois la configuration de votre gadget web terminée, cliquez sur le bouton **Insérer** au bas de la fenêtre du navigateur. Une image d'objet fictif est alors générée automatiquement : il s'agit d'une capture statique de l'aspect de votre gadget web sur votre site Internet. Le gadget web ne fonctionnera pas sur la page de MAGIX Web Designer 7 Premium : il s'agit uniquement d'un aperçu. Il suffit d'ouvrir un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne votre gadget web !

Si vous trouvez d'autres gadgets web intéressants sur Internet, leur fournisseur vous proposera généralement quelques lignes de code HTML que vous pourrez copier et coller dans votre site Internet. Ceci est très facile à réaliser avec MAGIX Web Designer 7 Premium. Il vous suffit d'aller dans l'**Outil de sélection**

puis de coller le code dans votre page. MAGIX Web Designer 7 Premium va détecter le code HTML que vous avez collé et générer automatiquement une image d'objet fictif qui s'affichera sur votre page au bout de quelques secondes. Le code étant associé à l'objet fictif, il vous suffira d'ouvrir un aperçu de

votre page pour voir le gadget web en action !

Une autre méthode consiste à coller le code du gadget web directement dans l'en-tête de votre page.

Cliquez sur l'onglet [Image d'objet fictif](#) de la boîte de dialogue des **Propriétés web** puis sur le bouton **Code HTML (en-tête)**

et collez votre code dans la boîte de dialogue du code HTML (en-tête).

Pour obtenir plus d'informations, consultez le chapitre des [Gadgets web](#) de la version PDF du manuel.

Clipart Flash

MAGIX Web Designer 7 Premium inclut la possibilité de créer entièrement des animations Flash (voir la section [Animations Flash](#) de la version PDF du manuel) mais propose également un éventail de modèles d'animations Flash que vous pouvez personnaliser. Les modèles Flash ne peuvent pas être déposés directement sur la page mais doivent être ouverts sous forme de document Animation distinct où vous pourrez les modifier selon vos besoins puis les enregistrer sur votre disque dur au format Flash (.swf). Sélectionnez **Fichier > Importer** ou glissez-déposez le fichier .swf sur votre page web.

Une image d'objet fictif est générée automatiquement et placée dans votre page. Ouvrez un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne l'animation Flash sur votre page web. Une autre solution consiste à créer votre propre image substitutive (un rectangle par exemple) et à utiliser l'onglet **Image d'objet fictif** de la boîte de dialogue des **Propriétés web** pour l'associer à votre fichier flash.

Gadgets web

Certains éléments de la **Galerie des modèles de conception**

sont des gadgets web dynamiques que vous pouvez intégrer rapidement et facilement dans votre site Internet. Lorsque vous tirez l'un de ces éléments sur votre page, une fenêtre du navigateur s'ouvre sur un site Internet de gadgets web vous permettant de paramétrer le gadget. Vous devez donc être connecté à Internet pour utiliser des gadgets web.

Une fois la configuration de votre gadget web terminée, cliquez sur le bouton **Insérer** au bas de la fenêtre du navigateur. Une image d'objet fictif est alors générée automatiquement : il s'agit d'une capture statique de l'aspect de votre gadget web sur votre site Internet. Le gadget web ne fonctionnera pas sur la page de MAGIX Web Designer 7 Premium : il s'agit uniquement d'un aperçu. Il suffit d'ouvrir un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne votre gadget web !

Si vous trouvez d'autres gadgets web intéressants sur Internet, leur fournisseur vous proposera généralement quelques lignes de code HTML que vous pourrez copier et coller dans votre site Internet. Ceci est très facile à réaliser avec MAGIX Web Designer 7 Premium. Il vous suffit d'aller dans l'**Outil de sélection**

puis de coller le code dans votre page. MAGIX Web Designer 7 Premium va détecter le code HTML que vous avez collé et générer automatiquement une image d'objet fictif qui s'affichera sur votre page au bout de quelques secondes. Le code étant associé à l'objet fictif, il vous suffira d'ouvrir un aperçu de votre page pour voir le gadget web en action !

Une autre méthode consiste à coller le code du gadget web directement dans l'entête de votre page. Cliquez sur l'onglet [Image d'objet fictif](#) de la boîte de dialogue des **Propriétés web** puis sur le bouton **Code HTML (en-tête)**

et collez votre code dans la boîte de dialogue du code HTML (en-tête).

Pour obtenir plus d'informations, consultez le chapitre des [Gadgets web](#) de la version PDF du manuel.

Gadgets web

Certains éléments de la **Galerie des modèles de conception**

sont des gadgets web dynamiques que vous pouvez intégrer rapidement et facilement dans votre site Internet. Lorsque vous tirez l'un de ces éléments sur votre page, une fenêtre du navigateur s'ouvre sur un site Internet de gadgets web vous permettant de paramétrer le gadget. Vous devez donc être connecté à Internet pour utiliser des gadgets web.

Une fois la configuration de votre gadget web terminée, cliquez sur le bouton **Insérer** au bas de la fenêtre du navigateur. Une image d'objet fictif est alors générée automatiquement : il s'agit d'une capture statique de l'aspect de votre gadget web sur votre site Internet. Le gadget web ne fonctionnera pas sur la page de MAGIX Web Designer 7 Premium : il s'agit uniquement d'un aperçu. Il suffit d'ouvrir un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne votre gadget web !

Si vous trouvez d'autres gadgets web intéressants sur Internet, leur fournisseur vous proposera généralement quelques lignes de code HTML que vous pourrez copier et coller dans votre site Internet. Ceci est très facile à réaliser avec MAGIX Web Designer 7 Premium. Il vous suffit d'aller dans l'**Outil de sélection**

puis de coller le code dans votre page. MAGIX Web Designer 7 Premium va détecter le code HTML que vous avez collé et générer automatiquement une image d'objet fictif qui s'affichera sur votre page au bout de quelques secondes. Le code étant associé à l'objet fictif, il vous suffira d'ouvrir un aperçu de votre page pour voir le gadget web en action !

Une autre méthode consiste à coller le code du gadget web directement dans l'entête de votre page. Cliquez sur l'onglet [Image d'objet fictif](#) de la boîte de dialogue des **Propriétés web** puis sur le bouton **Code HTML (en-tête)**

et collez votre code dans la boîte de dialogue du code HTML (en-tête).

Pour obtenir plus d'informations, consultez le chapitre des [Gadgets web](#) de la version PDF du manuel.

Couleurs du site Internet

Tous les modèles de conception utilisent une gamme de couleurs ainsi que de nombreuses nuances de ces couleurs. La manière la plus simple de modifier les couleurs de votre site est d'utiliser l'une des **gammes de couleurs** proposées avec chaque type de modèle de site dans la **galerie des modèles**. Il suffit de déposer une gamme dans votre page pour modifier la couleur du site entier, ou d'effectuer un double-clic sur la gamme de couleurs sélectionnée.

Vous avez également la possibilité d'éditer chaque couleur du modèle individuellement. Ces couleurs sont appelées « Couleurs nommées » et se situent sur la gauche de la Palette de couleurs, en bas de la fenêtre.



- ❶ Contour actuel et couleur de remplissage
- ❷ Éditeur de couleurs
- ❸ Pipette de couleurs
- ❹ Aucune couleur
- ❺ Couleurs nommées du thème et couleurs liées
- ❻ Palette fixe de couleurs standard
- ❼ Barre d'état. Affiche les options sélectionnées et fournit des astuces.
- ❽ Positionnez le pointeur sur une couleur pour afficher son nom.

Il suffit simplement de cliquer sur l'une des Couleurs nommées et de sélectionner l'option Éditer (si vous passez le pointeur de la souris au-dessus de la couleur, vous verrez apparaître l'infobulle affichant le nom de la couleur).



- ❶ Pour modifier une couleur, vous pouvez tirer sur l'icône pipette pour prélever une couleur de l'écran, y compris si elle se trouve dans une autre fenêtre
- ❷ Sélectionner la couleur à modifier : Couleur de remplissage/Palette de couleurs de l'objet sélectionné ou de l'une des couleurs de la gamme
- ❸ Cliquez sur l'icône pour créer une Couleur nommée
- ❹ Cliquez pour afficher les commandes relatives aux couleurs
- ❺ Couleur précédente
- ❻ Couleur actuelle
- ❼ Tirez ici pour sélectionner une nuance de la teinte souhaitée

8 Tirez ici pour sélectionner une teinte


L'Éditeur de couleurs vous permet de choisir facilement une couleur. Cliquez sur les Commandes étendues pour saisir des valeurs RGB.

Remarque : lorsque vous modifiez une gamme de couleur de cette façon, toutes les nuances utilisées dans le document sont également modifiées.

Colorer des formes

Vous pouvez remplir toutes les formes dessinées avec une couleur, soit en tirant la couleur de la **Palette de couleurs** et en la déposant sur la forme, soit en sélectionnant l'objet puis en cliquant sur la palette de couleurs et en sélectionnant « **Définir la couleur de remplissage**

».

 Vous pouvez également cliquer sur l'icône Éditeur de couleurs (ou presser sur Ctrl+E) pour afficher l'éditeur de couleurs, où vous trouverez toutes les couleurs de votre choix.

Vous pouvez remplir les objets dessinés avec un dégradé de couleurs en utilisant l'[Outil de remplissage](#)

Coloration de photos

Si vous essayez de colorer une photo, deux tons sont utilisés. Ainsi, pour colorer une photo en noir et blanc, sélectionnez-la normalement puis cliquez sur la couleur blanche située au bout de la palette. Vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur claire et foncée de la palette, pas seulement le noir et le blanc.

Remarque : si la photo appartient à un groupe, comme bon nombre des photos des modèles de conception ou des Cliparts, il faudra d'abord sélectionner la photo à l'intérieur du groupe. Vous pouvez le faire en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur l'objet dans l'outil Sélection. Une autre manière de sélectionner les photos est de cliquer dessus dans l'**outil Photo**

Colorer des cliparts importés

Lorsque vous importez un clipart à partir de la galerie des designs, en utilisant l'option Importer ou en déposant un fichier *.web ou *.xar sur votre page, le logiciel vous demandera si vous souhaitez harmoniser les couleurs. Si vous ne le souhaitez pas, les couleurs nommées du clipart seront ajoutées à la palette de couleurs. Vous pourrez modifier les couleurs en cliquant sur l'une des couleurs de la palette.

Couleur d'arrière-plan de la page

La plupart des modèles de page de la **Galerie des modèles** ont deux types d'arrière-plan. Un grand arrière-plan de page qui s'étend sur l'ensemble de la fenêtre du navigateur. Et au-dessus, on retrouve les éléments de la page web composés généralement de différents panneaux colorés.

La Palette de couleur comporte habituellement une couleur nommée « Couleur d'arrière-plan » et une autre appelée « Couleur des panneaux » que vous pouvez modifier pour contrôler les différentes couleurs d'arrière-plan. Les autres couleurs utilisées sont généralement les Couleurs thématiques 1, 2, etc.



- ❶ Couleur d'arrière-plan
- ❷ Couleur des panneaux
- ❸ Palettes de couleurs 1 et 2

Définir la couleur d'arrière-plan de la page

Lorsque vous ouvrez une nouvelle page vierge (**Fichier -> Nouveau**), la page par défaut qui s'affiche est blanche. Il s'agit de l'arrière-plan sur lequel vous placerez tous les éléments de votre site Internet.

Pour définir une couleur d'arrière-plan, faites glisser une couleur depuis la Palette de couleurs et déposez-la sur l'arrière-plan. Dans le navigateur Internet, cette couleur d'arrière-plan s'affiche sur toute la surface d'arrière-plan de la fenêtre.



Cependant, vous pouvez aussi choisir une couleur d'arrière-plan de la page comme décrit ci-dessus puis assigner une couleur différente à la zone autour de la page. Cette zone autour de la page correspond au presse-papiers. Faites simplement glisser une couleur sur le presse-papiers pour définir sa couleur ; choisissez la couleur d'arrière-plan de la page comme décrit plus haut. À présent, si vous prévisualisez la

page, vous verrez que l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur possède la couleur du presse-papiers tandis que le rectangle de la page dispose de sa propre couleur.



Vous pouvez utiliser l'éditeur de couleurs pour éditer ces couleurs. Faites un clic droit sur la page et sélectionnez l'option **Modifier l'arrière-plan de la page** pour ouvrir l'éditeur de couleurs et modifier la couleur de la page. Pour éditer la couleur d'arrière-plan du presse-papiers, faites un clic droit dessus et sélectionnez l'option **Modifier la couleur d'arrière-plan**



Si vous souhaitez utiliser une texture de fond répétée, glissez la photo ou le bitmap sur le document. Ouvrez la **Galerie des bitmaps**, recherchez la photo que vous venez de télécharger, cliquez dessus pour la sélectionner puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la galerie.

Calque arrière-plan de page

Lorsque vous définissez la cour d'arrière-plan de la page en déposant une couleur dans la page, comme décrit plus haut, un nouveau calque est ajouté au document. Vous pouvez le voir en ouvrant la **Galerie des pages et des calques**. Il est appelé le **calque arrière-plan de page**

Ce calque est normalement verrouillé de sorte qu'il n'est pas possible de le sélectionner pour éditer son contenu. Mais vous pouvez le débloquer dans la Galerie des pages et des calques afin de procéder à quelques opérations d'édition limitées afin de personnaliser l'arrière-plan de votre page. Cliquez simplement sur le symbole Verrouiller près de l'arrière-plan de page pour le déverrouiller.

À présent, si vous cliquez sur l'arrière-plan de page, un rectangle sélectionné s'affiche (voir la barre d'état). Ce rectangle couvre toute la page : il sert à définir la couleur de la page. Vous pouvez ensuite procéder à l'édition illimitée de ce rectangle, comme par exemple lui attribuer un remplissage gradué à l'aide de l'outil de Remplissage ou arrondir ses angles à l'aide de l'outil Rectangle.

Remarque : vous devez également définir la couleur du pasteboard avant de pouvoir attribuer à votre page une couleur autre que unie.

Décaler la partie supérieure de la page

Normalement, lorsque des couleurs différentes ont été définies pour la page et le pasteboard, la page lors de l'aperçu, s'étend jusqu'au bord supérieur de la fenêtre du navigateur. Il n'est pas possible de voir la couleur du pasteboard au dessus de la page. Néanmoins, il est possible d'ajouter un décalage afin de laisser un certain espace visible au dessus de votre page dans la fenêtre du navigateur.

Pour ajouter un décalage, vous devez modifier l'origine de la page. Généralement, l'origine de la page est définie de façon à se trouver dans l'angle supérieur gauche de votre page. En déplaçant cette origine de 20 pixels, par exemple, vous ajoutez une marge de 20 pixels au-dessus de votre page, visible dans la fenêtre du navigateur.

Il existe deux manières de modifier l'origine. La plus simple consiste à ouvrir la boîte de dialogue **Outils > Options**, sélectionner l'onglet **Grille et règles**

et d'augmenter la valeur de la coordonnée Y du point d'origine. Cette valeur correspond à la hauteur de votre page, attribuez alors la valeur souhaitée pour la marge. Par exemple, si la hauteur de votre page est de 700 pixels, modifiez la valeur Y des coordonnées de l'origine en passant de 700 à 720 afin d'ajouter un décalage de 20 pixels.

Une autre alternative consiste à définir le point d'origine de manière interactive. Activer les règles en sélectionnant l'option **Fenêtre > Afficher les règles**

(Ctrl + L). Puis cliquez et tirez sur le bouton en croix qui se trouve au croisement des règles horizontale et verticale, dans le coin gauche supérieur de l'espace de travail (la toile). Vous déplacez alors la position d'origine : positionnez-la à une distance appropriée à la verticale au dessus de l'angle gauche supérieur de votre page.

La modification de la position horizontale de l'origine n'a pas d'incidence sur la position horizontale de votre page, il n'est donc pas recommandé de la modifier.

Arrière-plans avancés

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arrière-plan dégradé sur l'ensemble visible de la fenêtre (tout du moins pas sous forme de véritable arrière-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps répétés en mosaïque comme arrière-plan. Ainsi, vous pouvez créer un arrière-plan entièrement dégradé en utilisant un fichier bitmap répété en mosaïque sur toute la page.




Créez une longue bande fine (voir à gauche) que vous définissez comme arrière-plan pour obtenir un arrière-plan dégradé sur l'ensemble de la page.

Voici les étapes permettant d'obtenir cet effet ;

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit être aussi long que la fenêtre de n'importe quel navigateur

pour éviter qu'il ne se répète verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000 pixels supérieure à la hauteur de votre page. Vous devrez peut-être faire un zoom arrière pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit être très fin.

2. Assurez-vous que le rectangle ne possède pas de contour : cliquez dessus dans l'**Outil de sélection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur « Aucune couleur » dans la Palette de couleurs (ou sélectionnez « Aucune » dans le menu déroulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. Vérifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonnées X et Y exprimées en pixels correspondent à des nombres entiers : dans l'**Outil de sélection**, sélectionnez le rectangle, éditez sa Largeur (L), appuyez sur « Entrée » puis éditez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent à des nombres entiers.
4. En utilisant l'**Outil Remplissage**, vous pouvez lui donner la couleur dégradée souhaitée en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le dégradé s'étend bien de haut en bas en ajustant si nécessaire la flèche de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG.  Cliquez sur l'icône **Exporter au format PNG**. Après l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.
6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites défiler l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est représenté par une miniature très fine voire presque invisible), sélectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez à présent supprimer le rectangle original de la page.

Remarque

: cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage dégradé s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance dégradée d'un bouton, comme celle-ci :

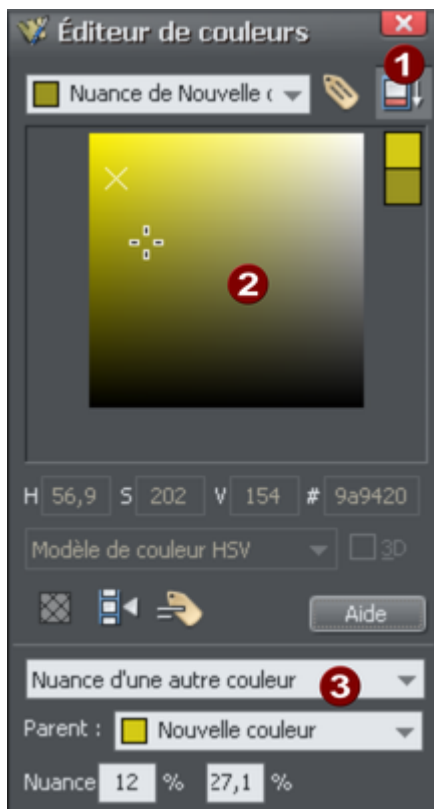


Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage dégradé créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour déterminer la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nommée et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous éditez la couleur nommée. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'Éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant « **Couleurs normales** » et « **Nuance d'une autre couleur** ».



- ❶ Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- ❷ Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.
- ❸ Sélectionnez la nuance de le menu déroulant puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien « Nuance d'une autre couleur ».

Colorer des formes

Vous pouvez remplir toutes les formes dessinées avec une couleur, soit en tirant la couleur de la **Palette de couleurs** et en la déposant sur la forme, soit en sélectionnant l'objet puis en cliquant sur la palette de couleurs et en sélectionnant «**Finir la couleur de remplissage**».



Vous pouvez également cliquer sur l'icone Éditeur de couleurs (ou presser sur Ctrl+E) pour afficher l'Éditeur de couleurs, où vous trouverez toutes les couleurs de votre choix.

Vous pouvez remplir les objets dessinés avec un dégradé de couleurs en utilisant l'[Outil de remplissage](#).

Coloration de photos

Si vous essayez de colorer une photo, deux tons sont utilisés. Ainsi, pour colorer une photo en noir et blanc, sélectionnez-la normalement puis cliquez sur la couleur blanche située au bout de la palette. Vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur claire et foncée de la palette, pas seulement le noir et le blanc.

Remarque : si la photo appartient à un groupe, comme bon nombre des photos des modèles de conception ou des Cliparts, il faudra d'abord sélectionner la photo à l'intérieur du groupe. Vous pouvez le faire en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur l'objet dans l'outil Sélection. Une autre manière de sélectionner les photos est de cliquer dessus dans l'**outil Photo**.

Colorer des cliparts importés

Lorsque vous importez un clipart à partir de la galerie des designs, en utilisant l'option Importer ou en déposant un fichier *.web ou *.xar sur votre page, le logiciel vous demandera si vous souhaitez harmoniser les couleurs. Si vous ne le souhaitez pas, les couleurs nommées du clipart seront ajoutées à la palette de couleurs. Vous pourrez modifier les couleurs en cliquant sur l'une des couleurs de la palette.

Couleur d'arrière-plan de la page

La plupart des modèles de page de la **Galerie des modèles** ont deux types d'arrière-plan. Un grand arrière-plan de page qui s'étend sur l'ensemble de la fenêtre du navigateur. Et au-dessus, on retrouve les éléments de la page web composés généralement de différents panneaux colorés.

La Palette de couleur comporte habituellement une couleur nommée «Couleur d'arrière-plan» et une autre appelée «Couleur des panneaux» que vous pouvez modifier pour contrôler les différentes couleurs d'arrière-plan. Les autres couleurs utilisées sont généralement les Couleurs thématiques 1, 2, etc.



- ❶ Couleur d'arrière-plan
- ❷ Couleur des panneaux
- ❸ Palettes de couleurs 1 et 2

Définir la couleur d'arrière-plan de la page

Lorsque vous ouvrez une nouvelle page vierge (**Fichier -> Nouveau**), la page par défaut qui s'affiche est blanche. Il s'agit de l'arrière-plan sur lequel vous placerez tous les éléments de votre site Internet.

Pour définir une couleur d'arrière-plan, faites glisser une couleur depuis la Palette de couleurs et placez-la sur l'arrière-plan. Dans le navigateur Internet, cette couleur d'arrière-plan s'affiche sur toute la surface d'arrière-plan de la fenêtre.



Cependant, vous pouvez aussi choisir une couleur d'arrière-plan de la page comme décrit ci-dessus puis assigner une couleur différente à la zone autour de la page. Cette zone autour de la page correspond au presse-papiers. Faites simplement glisser une couleur sur le presse-papiers pour définir sa couleur ; choisissez la couleur d'arrière-plan de la page comme décrit plus haut. Également,

si vous prévisualisez la page, vous verrez que l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur possède la couleur du presse-papiers tandis que le rectangle de la page dispose de sa propre couleur.



Vous pouvez utiliser l'éditeur de couleurs pour modifier ces couleurs. Faites un clic droit sur la page et sélectionnez l'option **Modifier l'arrière-plan de la page** pour ouvrir l'éditeur de couleurs et modifier la couleur de la page. Pour modifier la couleur d'arrière-plan du presse-papiers, faites un clic droit dessus et sélectionnez l'option **Modifier la couleur d'arrière-plan**.



Si vous souhaitez utiliser une texture de fond, glissez la photo ou le bitmap sur le document. Ouvrez la **Galerie des bitmaps**, recherchez la photo que vous venez de télécharger, cliquez dessus pour la sélectionner puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la galerie.

Calque arrière-plan de page

Lorsque vous définissez la couleur d'arrière-plan de la page en définissant une couleur dans la page, comme décrit plus haut, un nouveau calque est ajouté au document. Vous pouvez le voir en ouvrant la **Galerie des pages et des calques**. Il est appelé le **calque arrière-plan de page**.

Ce calque est normalement verrouillé de sorte qu'il n'est pas possible de le sélectionner pour modifier son contenu. Mais vous pouvez le débloquer dans la Galerie des pages et des calques afin de procéder à quelques opérations d'édition limitées afin de personnaliser l'arrière-plan de votre page. Cliquez simplement sur le symbole Verrouiller de l'arrière-plan de page pour le déverrouiller.

Ensuite, si vous cliquez sur l'arrière-plan de page, un rectangle sélectionnable s'affiche (voir la barre d'état). Ce rectangle couvre toute la page : il sert à définir la couleur de la page. Vous pouvez ensuite procéder à l'édition illimitée de ce rectangle, comme par exemple lui attribuer un remplissage gradué à l'aide de l'outil de Remplissage ou arrondir ses angles à l'aide de l'outil Rectangle.

Remarque : vous devez également définir la couleur du pasteboard avant de pouvoir attribuer à

vous pouvez leur attribuer la même couleur ou une couleur différente.

Décaler la partie supérieure de la page

Normalement, lorsque des couleurs différentes ont été définies pour la page et le pasteboard, la page lors de l'aperçu, s'étend jusqu'au bord supérieur de la fenêtre du navigateur. Il n'est pas possible de voir la couleur du pasteboard au-dessus de la page. Néanmoins, il est possible d'ajouter un décalage afin de laisser un certain espace visible au-dessus de votre page dans la fenêtre du navigateur.

Pour ajouter un décalage, vous devez modifier l'origine de la page. Généralement, l'origine de la page est définie de façon à se trouver dans l'angle supérieur gauche de votre page. En déplaçant cette origine de 20 pixels, par exemple, vous ajoutez une marge de 20 pixels au-dessus de votre page, visible dans la fenêtre du navigateur.

Il existe deux manières de modifier l'origine. La plus simple consiste à ouvrir la boîte de dialogue **Outils > Options**, sélectionner l'onglet **Grille et règles**

et d'augmenter la valeur de la coordonnée Y du point d'origine. Cette valeur correspond à la hauteur de votre page, attribuez alors la valeur souhaitée pour la marge. Par exemple, si la hauteur de votre page est de 700 pixels, modifiez la valeur Y des coordonnées de l'origine en passant de 700 à 720 afin d'ajouter un décalage de 20 pixels.

Une autre alternative consiste à définir le point d'origine de manière interactive. Activer les règles en sélectionnant l'option **Fenêtre > Afficher les règles**

(Ctrl + L). Puis cliquez et tirez sur le bouton en croix qui se trouve au croisement des règles horizontale et verticale, dans le coin supérieur gauche de l'espace de travail (la toile). Vous placez alors la position d'origine : positionnez-la à une distance appropriée à la verticale au-dessus de l'angle gauche supérieur de votre page.

La modification de la position horizontale de l'origine n'a pas d'incidence sur la position horizontale de votre page, il n'est donc pas recommandé de la modifier.

Arrière-plans avancés

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arrière-plan dégradé sur l'ensemble visible de la fenêtre (tout du moins pas sous forme de véritable arrière-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps composées en mosaïque comme arrière-plan. Ainsi, vous pouvez créer un arrière-plan entièrement dégradé en utilisant un fichier bitmap composé en mosaïque sur toute la page.



Créez une longue bande fine (voir à gauche) que vous définissez comme arrière-plan pour obtenir un arrière-plan dégradé sur l'ensemble de la page.

Voici les étapes permettant d'obtenir cet effet :

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit être aussi long que la fenêtre de n'importe quel navigateur pour éviter qu'il ne se répète verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000 pixels supérieure à la hauteur de votre page. Vous devrez peut-être faire un zoom arrière pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit être très fin.
2. Assurez-vous que le rectangle ne possède pas de contour : cliquez dessus dans l'**Outil de sélection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur « Aucune couleur » dans la Palette de couleurs (ou sélectionnez « Aucune » dans le menu déroulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. Vérifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonnées X et Y exprimées en pixels correspondent à des nombres entiers : dans l'**Outil de sélection**, sélectionnez le rectangle, indiquez sa Largeur (L), appuyez sur « Entrée » puis indiquez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent à des nombres entiers.
4. En utilisant l'**Outil Remplissage**, vous pouvez lui donner la couleur dégradée souhaitée en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le dégradé s'étend bien de haut en bas en ajustant si nécessaire la flèche de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG. Cliquez sur l'icône **Exporter au format PNG**. Après l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.
6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites glissez l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est représenté par une miniature très fine voire presque invisible), sélectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez présentement supprimer le rectangle original de la page.

Remarque

À : cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage dégradé s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance dégradée d'un bouton, comme celle-ci :



Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage dégradé créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour terminer la couleur.

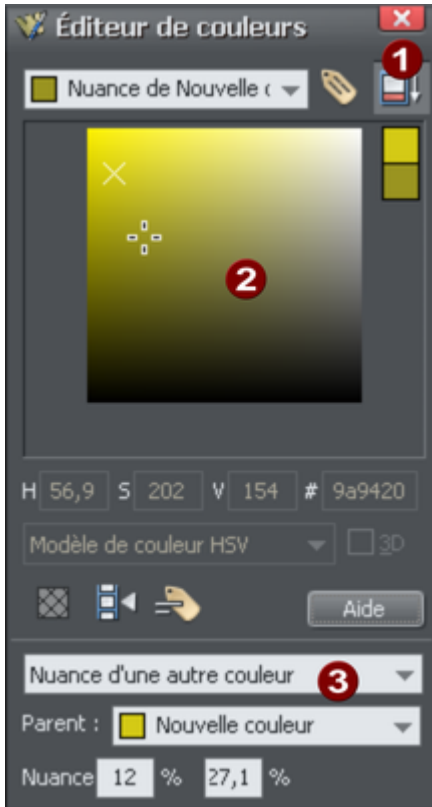
Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nominale et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous indiquerez la couleur nominale. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant « Couleurs normales » et « Nuance d'une autre »

couleur

À À».



❶ Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires

❷ Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.

❸ Sélectionnez la nuance de la liste déroulante puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien «À Nuance d'une autre couleurÀ À».

Coloration de photos

Si vous essayez de colorer une photo, deux tons sont utilisés. Ainsi, pour colorer une photo en noir et blanc, sélectionnez-la normalement puis cliquez sur la couleur blanche située au bout de la palette. Vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur claire et foncée de la palette, pas seulement le noir et le blanc.

Remarque : si la photo appartient à un groupe, comme bon nombre des photos des modèles de conception ou des Cliparts, il faudra d'abord sélectionner la photo à l'intérieur du groupe. Vous pouvez le faire en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur l'objet dans l'outil Sélection. Une autre manière de sélectionner les photos est de cliquer dessus dans l'outil **Photo**.

Colorer des cliparts importés

Lorsque vous importez un clipart à partir de la galerie des designs, en utilisant l'option Importer ou en déposant un fichier *.web ou *.xar sur votre page, le logiciel vous demandera si vous souhaitez harmoniser les couleurs. Si vous ne le souhaitez pas, les couleurs nommées du clipart seront ajoutées à la palette de couleurs. Vous pourrez modifier les couleurs en cliquant sur l'une des couleurs de la palette.

Couleur d'arrière-plan de la page

La plupart des modèles de page de la **Galerie des modèles** ont deux types d'arrière-plan. Un grand arrière-plan de page qui s'étend sur l'ensemble de la fenêtre du navigateur. Et au-dessus, on retrouve les éléments de la page web composés généralement de différents panneaux colorés.

La Palette de couleur comporte habituellement une couleur nommée «Couleur d'arrière-plan» et une autre appelée «Couleur des panneaux» que vous pouvez modifier pour contrôler les différentes couleurs d'arrière-plan. Les autres couleurs utilisées sont généralement les Couleurs thématiques 1, 2, etc.



- ❶ Couleur d'arrière-plan
- ❷ Couleur des panneaux
- ❸ Palettes de couleurs 1 et 2

Définir la couleur d'arrière-plan de la page

Lorsque vous ouvrez une nouvelle page vierge (**Fichier -> Nouveau**), la page par défaut qui s'affiche est blanche. Il s'agit de l'arrière-plan sur lequel vous placerez tous les éléments de votre site Internet.

Pour définir une couleur d'arrière-plan, faites glisser une couleur depuis la Palette de couleurs et déposez-la sur l'arrière-plan. Dans le navigateur Internet, cette couleur d'arrière-plan s'affiche sur toute la surface d'arrière-plan de la fenêtre.



Cependant, vous pouvez aussi choisir une couleur d'arrière-plan de la page comme décrit ci-dessus puis assigner une couleur différente à la zone autour de la page. Cette zone autour de la page correspond au presse-papiers. Faites simplement glisser une couleur sur le presse-papiers pour définir sa couleur ; choisissez la couleur d'arrière-plan de la page comme décrit plus haut. Ainsi, si vous prévisualisez la page, vous verrez que l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur possède la couleur du presse-papiers tandis que le rectangle de la page dispose de sa propre couleur.



Vous pouvez utiliser l'éditeur de couleurs pour éditer ces couleurs. Faites un clic droit sur la page et sélectionnez l'option **Modifier l'arrière-plan de la page** pour ouvrir l'éditeur de couleurs et

modifier la couleur de la page. Pour modifier la couleur d'arrière-plan du presse-papiers, faites un clic droit dessus et sélectionnez l'option **Modifier la couleur d'arrière-plan**



Si vous souhaitez utiliser une texture de fond d'écran, glissez la photo ou le bitmap sur le document. Ouvrez la **Galerie des bitmaps**, recherchez la photo que vous venez de télécharger, cliquez dessus pour la sélectionner puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la galerie.

Calque arrière-plan de page

Lorsque vous définissez la couleur d'arrière-plan de la page en définissant une couleur dans la page, comme décrit plus haut, un nouveau calque est ajouté au document. Vous pouvez le voir en ouvrant la **Galerie des pages et des calques**. Il est appelé le **calque arrière-plan de page**

Ce calque est normalement verrouillé de sorte qu'il n'est pas possible de le sélectionner pour modifier son contenu. Mais vous pouvez le débloquer dans la Galerie des pages et des calques afin de procéder à quelques opérations d'édition limitées afin de personnaliser l'arrière-plan de votre page. Cliquez simplement sur le symbole Verrouiller près de l'arrière-plan de page pour le déverrouiller.

En premier, si vous cliquez sur l'arrière-plan de page, un rectangle sélectionnable s'affiche (voir la barre d'état). Ce rectangle couvre toute la page : il sert à définir la couleur de la page. Vous pouvez ensuite procéder à l'édition illimitée de ce rectangle, comme par exemple lui attribuer un remplissage gradué à l'aide de l'outil de Remplissage ou arrondir ses angles à l'aide de l'outil Rectangle.

Remarque : vous devez également définir la couleur du pasteboard avant de pouvoir attribuer à votre page une couleur autre que unie.

Décaler la partie supérieure de la page

Normalement, lorsque des couleurs différentes ont été définies pour la page et le pasteboard, la page lors de l'aperçu, s'étend jusqu'au bord supérieur de la fenêtre du navigateur. Il n'est pas possible de voir la couleur du pasteboard au dessus de la page. Néanmoins, il est possible d'ajouter un décalage afin de laisser un certain espace visible au dessus de votre page dans la fenêtre du navigateur.

Pour ajouter un décalage, vous devez modifier l'origine de la page. Généralement, l'origine de la page est définie de façon à se trouver dans l'angle supérieur gauche de votre page. En déplaçant cette origine de 20 pixels, par exemple, vous ajoutez une marge de 20 pixels au-dessus de votre page, visible dans la fenêtre du navigateur.

Il existe deux manières de modifier l'origine. La plus simple consiste à ouvrir la boîte de dialogue **Outils > Options**, sélectionner l'onglet **Grille et règles**

et d'augmenter la valeur de la coordonnée Y du point d'origine. Cette valeur correspond à la hauteur de votre page, attribuez alors la valeur souhaitée pour la marge. Par exemple, si la hauteur de votre page est de 700 pixels, modifiez la valeur Y des coordonnées de l'origine en passant de 700 à 720 afin d'ajouter un décalage de 20 pixels.

Une autre alternative consiste à définir le point d'origine de manière interactive. Activer les règles en sélectionnant l'option **Fenêtre > Afficher les règles**

(Ctrl + L). Puis cliquez et tirez sur le bouton en croix qui se trouve au croisement des règles horizontale et verticale, dans le coin gauche supérieur de l'espace de travail (la toile). Vous placez alors la

position d'origine : positionnez-la à une distance appropriée de la verticale au dessus de l'angle gauche supérieur de votre page.

La modification de la position horizontale de l'origine n'a pas d'incidence sur la position horizontale de votre page, il n'est donc pas recommandé de la modifier.

Arrière-plans avancés

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arrière-plan dégradé sur l'ensemble visible de la fenêtre (tout du moins pas sous forme de véritable arrière-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps comme arrière-plan. Ainsi, vous pouvez créer un arrière-plan entièrement dégradé en utilisant un fichier bitmap comme mosaïque sur toute la page.



Créez une longue bande fine (voir à gauche) que vous définissez comme arrière-plan pour obtenir un arrière-plan dégradé sur l'ensemble de la page.

Voici les étapes permettant d'obtenir cet effet :

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit être aussi long que la fenêtre de n'importe quel navigateur pour éviter qu'il ne se répète verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000 pixels supérieure à la hauteur de votre page. Vous devrez peut-être faire un zoom arrière pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit être très fin.
2. Assurez-vous que le rectangle ne possède pas de contour : cliquez dessus dans l'**Outil de sélection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur « Aucune couleur » dans la Palette de couleurs (ou sélectionnez « Aucune » dans le menu déroulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. Vérifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonnées X et Y exprimées en pixels correspondent à des nombres entiers : dans l'**Outil de sélection**, sélectionnez le rectangle, indiquez sa Largeur (L), appuyez sur « Entrée » puis indiquez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent à des nombres entiers.
4. En utilisant l'[Outil Remplissage](#), vous pouvez lui donner la couleur dégradée souhaitée en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le dégradé s'étend bien de haut en bas en ajustant si nécessaire la flèche de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG. Cliquez sur l'icône **Exporter au format PNG**. Après l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.

6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites défiler l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est représenté par une miniature très fine voire presque invisible), sélectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez aussi supprimer le rectangle original de la page.

Remarque

À : cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage dégradé s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance dégradée d'un bouton, comme celle-ci :

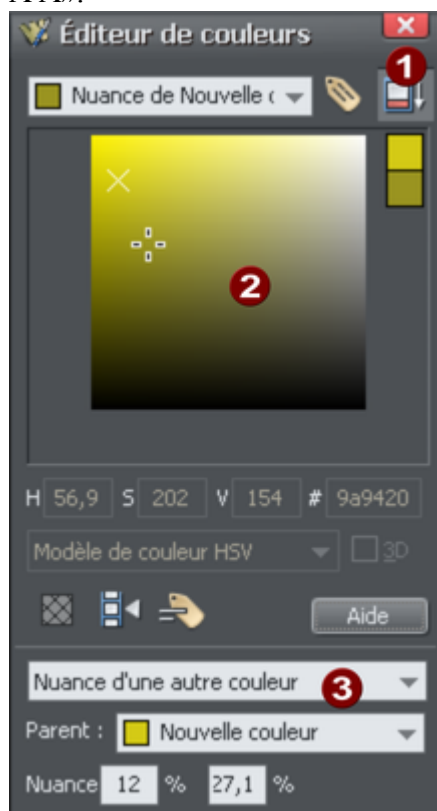


Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage dégradé créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour terminer la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nommée et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous modifierez la couleur nommée. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant «**Couleurs normales**» et «**Nuance d'une autre couleur**».



- ❶ Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- ❷ Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.
- ❸ Sélectionnez la nuance de la liste déroulante puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien « Nuance d'une autre couleur ».

Colorer des cliparts importés

Lorsque vous importez un clipart à partir de la galerie des designs, en utilisant l'option Importer ou en déposant un fichier *.web ou *.xar sur votre page, le logiciel vous demandera si vous souhaitez harmoniser les couleurs. Si vous ne le souhaitez pas, les couleurs nommées du clipart seront ajoutées à la palette de couleurs. Vous pourrez modifier les couleurs en cliquant sur l'une des couleurs de la palette.

Couleur d'arrière-plan de la page

La plupart des modèles de page de la Galerie des modèles ont deux types d'arrière-plan. Un grand arrière-plan de page qui s'étend sur l'ensemble de la fenêtre du navigateur. Et au-dessus, on retrouve les éléments de la page web composés généralement de différents panneaux colorés.

La Palette de couleur comporte habituellement une couleur nommée «Couleur d'arrière-plan» et une autre appelée «Couleur des panneaux» que vous pouvez modifier pour contrôler les différentes couleurs d'arrière-plan. Les autres couleurs utilisées sont généralement les Couleurs thématiques 1, 2, etc.



- ❶ Couleur d'arrière-plan
- ❷ Couleur des panneaux
- ❸ Palettes de couleurs 1 et 2

Finir la couleur d'arrière-plan de la page

Lorsque vous ouvrez une nouvelle page vierge (Fichier -> Nouveau), la page par défaut qui s'affiche est blanche. Il s'agit de l'arrière-plan sur lequel vous placerez tous les éléments de votre site Internet.

Pour définir une couleur d'arrière-plan, faites glisser une couleur depuis la Palette de couleurs et posez-la sur l'arrière-plan. Dans le navigateur Internet, cette couleur d'arrière-plan s'affiche sur toute la surface d'arrière-plan de la fenêtre.



Cependant, vous pouvez aussi choisir une couleur d'arrière-plan de la page comme d'habitude ci-dessus puis assigner une couleur différente à la zone autour de la page. Cette zone autour de la page correspond au presse-papiers. Faites simplement glisser une couleur sur le presse-papiers pour définir sa couleur ; choisissez la couleur d'arrière-plan de la page comme d'habitude plus haut. Également, si vous prévisualisez la page, vous verrez que l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur possède la couleur du presse-papiers tandis que le rectangle de la page dispose de sa propre couleur.



Vous pouvez utiliser l'éditeur de couleurs pour éditer ces couleurs. Faites un clic droit sur la page et sélectionnez l'option **Modifier l'arrière-plan de la page** pour ouvrir l'éditeur de couleurs et modifier la couleur de la page. Pour éditer la couleur d'arrière-plan du presse-papiers, faites un clic droit dessus et sélectionnez l'option **Modifier la couleur d'arrière-plan**

Si vous souhaitez utiliser une texture de fond rÃ©pÃ©tÃ©e, glissez la photo ou le bitmap sur le document. Ouvrez la **Galerie des bitmaps**, recherchez la photo que vous venez de tÃ©lÃ©charger, cliquez dessus pour la sÃ©lectionner puis cliquez sur le bouton **ArriÃ©re-plan** de la galerie.

Calque arriÃ©re-plan de page

Lorsque vous dÃ©finissez la couleur d'arriÃ©re-plan de la page en dÃ©posant une couleur dans la page, comme dÃ©crit plus haut, un nouveau calque est ajoutÃ© au document. Vous pouvez le voir en ouvrant la **Galerie des pages et des calques**. Il est appelÃ© le **calque arriÃ©re-plan de page**.

Ce calque est normalement verrouillÃ© de sorte qu'il n'est pas possible de le sÃ©lectionner pour Ã©diter son contenu. Mais vous pouvez le dÃ©bloquer dans la Galerie des pages et des calques afin de procÃ©der Ã quelques opÃ©rations d'Ã©dition limitÃ©es afin de personnaliser l'arriÃ©re-plan de votre page. Cliquez simplement sur le symbole VÃ©rouiller prÃ©s de l'arriÃ©re-plan de page pour le dÃ©verrouiller.

Ã©galement, si vous cliquez sur l'arriÃ©re-plan de page, un rectangle sÃ©lectionnÃ© s'affiche (voir la barre d'Ã©tat). Ce rectangle couvre toute la page : il sert Ã dÃ©finir la couleur de la page. Vous pouvez ensuite procÃ©der Ã l'Ã©dition illimitÃ©e de ce rectangle, comme par exemple lui attribuer un remplissage graduÃ© Ã l'aide de l'outil de Remplissage ou arrondir ses angles Ã l'aide de l'outil Rectangle.

Remarque : vous devez Ã©galement dÃ©finir la couleur du pasteboard avant de pouvoir attribuer Ã votre page une couleur autre que unie.

DÃ©caler la partie supÃ©rieure de la page

Normalement, lorsque des couleurs diffÃ©rentes ont Ã©tÃ© dÃ©finies pour la page et le pasteboard, la page lors de l'aperÃ§u, s'Ã©tend jusqu'au bord supÃ©rieur de la fenÃªtre du navigateur. Il n'est pas possible de voir la couleur du pasteboard au dessus de la page. NÃ©anmoins, il est possible d'ajouter un dÃ©calage afin de laisser un certain espace visible au dessus de votre page dans la fenÃªtre du navigateur.

Pour ajouter un dÃ©calage, vous devez modifier l'origine de la page. GÃ©nÃ©ralement, l'origine de la page est dÃ©finie de faÃ§on Ã se trouver dans l'angle supÃ©rieur gauche de votre page. En dÃ©plaÃ§ant cette origine de 20 pixels, par exemple, vous ajoutez une marge de 20 pixels au-dessus de votre page, visible dans la fenÃªtre du navigateur.

Il existe deux maniÃ©res de modifier l'origine. La plus simple consiste Ã ouvrir la boÃ®te de dialogue **Outils > Options**, sÃ©lectionner l'onglet **Grille et rÃ©gles**

et d'augmenter la valeur de la coordonnÃ©e Y du point d'origine. Cette valeur correspond Ã la hauteur de votre page, attribuez alors la valeur souhaitÃ©e pour la marge. Par exemple, si la hauteur de votre page est de 700 pixels, modifiez la valeur Y des coordonnÃ©es de l'origine en passant de 700 Ã 720 afin d'ajouter un dÃ©calage de 20 pixels.

Une autre alternative consiste Ã dÃ©finir le point d'origine de maniÃ©re interactive. Activer les rÃ©gles en sÃ©lectionnant l'option **FenÃªtre > Afficher les rÃ©gles**

(Ctrl + L). Puis cliquez et tirez sur le bouton en croix qui se trouve au croisement des rÃ©gles horizontale et verticale, dans le coin gauche supÃ©rieur de l'espace de travail (la toile). Vous dÃ©placez alors la position d'origine : positionnez-la Ã une distance appropriÃ©e Ã la verticale au dessus de l'angle gauche supÃ©rieur de votre page.

La modification de la position horizontale de l'origine n'a pas d'incidence sur la position horizontale de

voire page, il n'est donc pas recommand   de la modifier.


Arri  re-plans avanc  s

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arri  re-plan d  grad   sur l'ensemble visible de la fen  tre (tout du moins pas sous forme de v  ritable arri  re-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps r  p  t  s en mosa  que comme arri  re-plan. Ainsi, vous pouvez cr  er un arri  re-plan enti  rement d  grad   en utilisant un fichier bitmap r  p  t   en mosa  que sur toute la page.



Cr  ez une longue bande fine (voir    gauche) que vous d  finissez comme arri  re-plan pour obtenir un arri  re-plan d  grad   sur l'ensemble de la page.

Voici les   tapes permettant d'obtenir cet effet    :

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit   tre aussi long que la fen  tre de n'importe quel navigateur pour   viter qu'il ne se r  p  te verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000   pixels sup  rieure    la hauteur de votre page. Vous devrez peut-  tre faire un zoom arri  re pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit   tre tr  s fin.
2. Assurez-vous que le rectangle ne poss  de pas de contour    : cliquez dessus dans l'**Outil de s  lection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur      Aucune couleur      dans la Palette de couleurs (ou s  lectionnez      Aucune      dans le menu d  roulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. V  rifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonn  es X et Y exprim  es en pixels correspondent    des nombres entiers    : dans l'**Outil de s  lection**, s  lectionnez le rectangle,   ditez sa Largeur (L), appuyez sur      Entr  e      puis   ditez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent    des nombres entiers.
4. En utilisant l'[Outil Remplissage](#), vous pouvez lui donner la couleur d  grad  e souhait  e en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le d  grad   s  tend bien de haut en bas en ajustant si n  cessaire la fl  che de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG.  Cliquez sur l'ic  ne **Exporter au format PNG**. Apr  s l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.
6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites d  filer l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est repr  sent   par une miniature tr  s fine voire presque invisible), s  lectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton

Arrière-plan de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez aussi supprimer le rectangle original de la page.

Remarque

⚠ : cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage défini s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance définie d'un bouton, comme celle-ci :

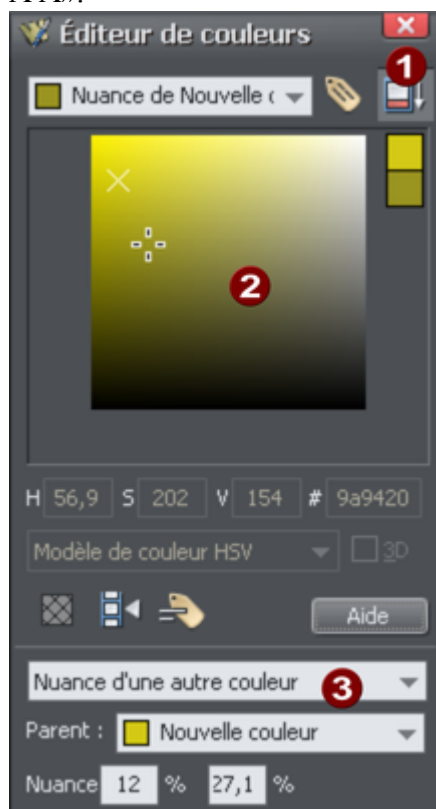


Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage défini créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour définir la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nommée et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous modifierez la couleur nommée. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant «**Couleurs normales**» et «**Nuance d'une autre couleur**».



- 1 Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- 2 Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus

foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.

3 Sélectionnez la nuance de le menu déroulant puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien « Nuance d'une autre couleur ».

Couleur d'arrière-plan de la page

La plupart des modèles de page de la **Galerie des modèles**

ont deux types d'arrière-plan. Un grand arrière-plan de page qui s'étend sur l'ensemble de la fenêtre du navigateur. Et au-dessus, on retrouve les éléments de la page web composés généralement de différents panneaux colorés.

La Palette de couleur comporte habituellement une couleur nommée «Couleur

d'arrière-plan» et une autre appelée «Couleur des panneaux» que vous pouvez modifier pour contrôler les différentes couleurs d'arrière-plan. Les autres couleurs utilisées sont généralement les Couleurs thématiques 1, 2, etc.



- ❶ Couleur d'arrière-plan
- ❷ Couleur des panneaux
- ❸ Palettes de couleurs 1 et 2

Définir la couleur d'arrière-plan de la page

Lorsque vous ouvrez une nouvelle page vierge (**Fichier -> Nouveau**

), la page par défaut qui s'affiche est blanche. Il s'agit de l'arrière-plan sur lequel vous placerez tous les éléments de votre site Internet.

Pour définir une couleur d'arrière-plan, faites glisser une couleur depuis la Palette de couleurs et placez-la sur l'arrière-plan. Dans le navigateur Internet, cette couleur d'arrière-plan s'affiche sur toute la surface d'arrière-plan de la fenêtre.



Cependant, vous pouvez aussi choisir une couleur d'arrière-plan de la page comme d'habitude ci-dessus puis assigner une couleur différente à la zone autour de la page. Cette zone autour de la page correspond au presse-papiers. Faites simplement glisser une couleur sur le presse-papiers pour définir sa couleur ; choisissez la couleur d'arrière-plan de la page comme d'habitude plus haut. Également, si vous prévisualisez la page, vous verrez que l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur possède la couleur du presse-papiers tandis que le rectangle de la page dispose de sa propre couleur.



Vous pouvez utiliser l'éditeur de couleurs pour éditer ces couleurs. Faites un clic droit sur la page et sélectionnez l'option **Modifier l'arrière-plan de la page** pour ouvrir l'éditeur de couleurs et modifier la couleur de la page. Pour éditer la couleur d'arrière-plan du presse-papiers, faites un clic droit dessus et sélectionnez l'option **Modifier la couleur d'arrière-plan**

Si vous souhaitez utiliser une texture de fond rÃ©pÃ©tÃ©e, glissez la photo ou le bitmap sur le document. Ouvrez la **Galerie des bitmaps**, recherchez la photo que vous venez de tÃ©lÃ©charger, cliquez dessus pour la sÃ©lectionner puis cliquez sur le bouton **ArriÃ©re-plan** de la galerie.

Calque arriÃ©re-plan de page

Lorsque vous dÃ©finissez la couleur d'arriÃ©re-plan de la page en dÃ©posant une couleur dans la page, comme dÃ©crit plus haut, un nouveau calque est ajoutÃ© au document. Vous pouvez le voir en ouvrant la **Galerie des pages et des calques**. Il est appelÃ© le **calque arriÃ©re-plan de page**.

Ce calque est normalement verrouillÃ© de sorte qu'il n'est pas possible de le sÃ©lectionner pour Ã©diter son contenu. Mais vous pouvez le dÃ©bloquer dans la Galerie des pages et des calques afin de procÃ©der Ã quelques opÃ©rations d'Ã©dition limitÃ©es afin de personnaliser l'arriÃ©re-plan de votre page. Cliquez simplement sur le symbole VÃ©rouiller prÃ©s de l'arriÃ©re-plan de page pour le dÃ©verrouiller.

Ã©galement, si vous cliquez sur l'arriÃ©re-plan de page, un rectangle sÃ©lectionnÃ© s'affiche (voir la barre d'Ã©tat). Ce rectangle couvre toute la page : il sert Ã dÃ©finir la couleur de la page. Vous pouvez ensuite procÃ©der Ã l'Ã©dition illimitÃ©e de ce rectangle, comme par exemple lui attribuer un remplissage graduÃ© Ã l'aide de l'outil de Remplissage ou arrondir ses angles Ã l'aide de l'outil Rectangle.

Remarque : vous devez Ã©galement dÃ©finir la couleur du pasteboard avant de pouvoir attribuer Ã votre page une couleur autre que unie.

DÃ©caler la partie supÃ©rieure de la page

Normalement, lorsque des couleurs diffÃ©rentes ont Ã©tÃ© dÃ©finies pour la page et le pasteboard, la page lors de l'aperÃ§u, s'Ã©tend jusqu'au bord supÃ©rieur de la fenÃªtre du navigateur. Il n'est pas possible de voir la couleur du pasteboard au dessus de la page. NÃ©anmoins, il est possible d'ajouter un dÃ©calage afin de laisser un certain espace visible au dessus de votre page dans la fenÃªtre du navigateur.

Pour ajouter un dÃ©calage, vous devez modifier l'origine de la page. GÃ©nÃ©ralement, l'origine de la page est dÃ©finie de faÃ§on Ã se trouver dans l'angle supÃ©rieur gauche de votre page. En dÃ©plaÃ§ant cette origine de 20 pixels, par exemple, vous ajoutez une marge de 20 pixels au-dessus de votre page, visible dans la fenÃªtre du navigateur.

Il existe deux maniÃ©res de modifier l'origine. La plus simple consiste Ã ouvrir la boÃ®te de dialogue **Outils > Options**, sÃ©lectionner l'onglet **Grille et rÃ©gles**

et d'augmenter la valeur de la coordonnÃ©e Y du point d'origine. Cette valeur correspond Ã la hauteur de votre page, attribuez alors la valeur souhaitÃ©e pour la marge. Par exemple, si la hauteur de votre page est de 700 pixels, modifiez la valeur Y des coordonnÃ©es de l'origine en passant de 700 Ã 720 afin d'ajouter un dÃ©calage de 20 pixels.

Une autre alternative consiste Ã dÃ©finir le point d'origine de maniÃ©re interactive. Activer les rÃ©gles en sÃ©lectionnant l'option **FenÃªtre > Afficher les rÃ©gles**

(Ctrl + L). Puis cliquez et tirez sur le bouton en croix qui se trouve au croisement des rÃ©gles horizontale et verticale, dans le coin gauche supÃ©rieur de l'espace de travail (la toile). Vous dÃ©placez alors la position d'origine : positionnez-la Ã une distance appropriÃ©e Ã la verticale au dessus de l'angle gauche supÃ©rieur de votre page.

La modification de la position horizontale de l'origine n'a pas d'incidence sur la position horizontale de

voire page, il n'est donc pas recommand   de la modifier.


Arri  re-plans avanc  s

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arri  re-plan d  grad   sur l'ensemble visible de la fen  tre (tout du moins pas sous forme de v  ritable arri  re-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps r  p  t  s en mosa  que comme arri  re-plan. Ainsi, vous pouvez cr  er un arri  re-plan enti  rement d  grad   en utilisant un fichier bitmap r  p  t   en mosa  que sur toute la page.



Cr  ez une longue bande fine (voir    gauche) que vous d  finissez comme arri  re-plan pour obtenir un arri  re-plan d  grad   sur l'ensemble de la page.

Voici les   tapes permettant d'obtenir cet effet    :

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit   tre aussi long que la fen  tre de n'importe quel navigateur pour   viter qu'il ne se r  p  te verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000   pixels sup  rieure    la hauteur de votre page. Vous devrez peut-  tre faire un zoom arri  re pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit   tre tr  s fin.
2. Assurez-vous que le rectangle ne poss  de pas de contour    : cliquez dessus dans l'**Outil de s  lection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur      Aucune couleur      dans la Palette de couleurs (ou s  lectionnez      Aucune      dans le menu d  roulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. V  rifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonn  es X et Y exprim  es en pixels correspondent    des nombres entiers    : dans l'**Outil de s  lection**, s  lectionnez le rectangle,   ditez sa Largeur (L), appuyez sur      Entr  e      puis   ditez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent    des nombres entiers.
4. En utilisant l'[Outil Remplissage](#), vous pouvez lui donner la couleur d  grad  e souhait  e en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le d  grad   s  tend bien de haut en bas en ajustant si n  cessaire la fl  che de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG.  Cliquez sur l'ic  ne **Exporter au format PNG**. Apr  s l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.
6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites d  filer l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est repr  sent   par une miniature tr  s fine voire presque invisible), s  lectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton

Arrière-plan de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez aussi supprimer le rectangle original de la page.

Remarque

⚠ : cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage défini s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance définie d'un bouton, comme celle-ci :

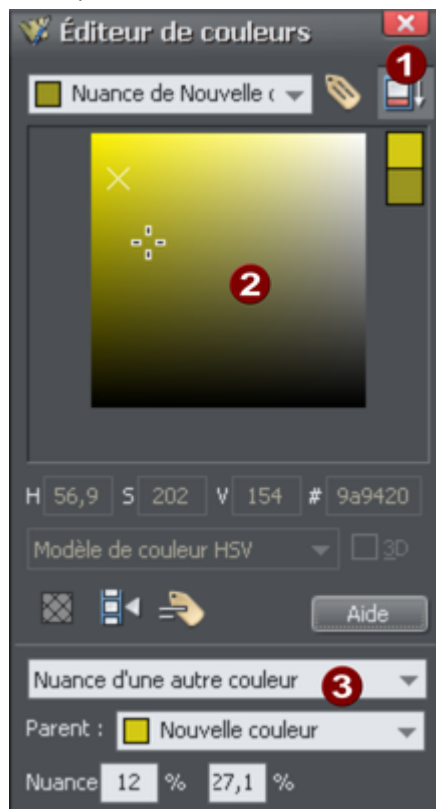


Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage défini créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour définir la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nommée et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous modifierez la couleur nommée. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant «**Couleurs normales**» et «**Nuance d'une autre couleur**».



- 1 Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- 2 Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus

foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.

3 Sélectionnez la nuance de le menu déroulant puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien «Nuance d'une autre couleur».

Calque arri re-plan de page

Lorsque vous d finissez la cour d'arri re-plan de la page en d posant une couleur dans la page, comme d crit plus haut, un nouveau calque est ajout  au document. Vous pouvez le voir en ouvrant la **Galerie des pages et des calques**. Il est appel  le **calque arri re-plan de page**.

Ce calque est normalement verrouill  de sorte qu'il n'est pas possible de le s lectionner pour  diter son contenu. Mais vous pouvez le d bloquer dans la Galerie des pages et des calques afin de proc der   quelques op rations d' dition limit es afin de personnaliser l'arri re-plan de votre page. Cliquez simplement sur le symbole V rouiller pr s de l'arri re-plan de page pour le d verrouiller.

   pr sent, si vous cliquez sur l'arri re-plan de page, un rectangle s lectionn  s'affiche (voir la barre d' tat). Ce rectangle couvre toute la page   il sert   d finir la couleur de la page. Vous pouvez ensuite proc der   l' dition illimit e de ce rectangle, comme par exemple lui attribuer un remplissage gradu    l'aide de l'outil de Remplissage ou arrondir ses angles   l'aide de l'outil Rectangle.

Remarque   : vous devez  galement d finir la couleur du pasteboard avant de pouvoir attribuer   votre page une couleur autre que unie.

D caler la partie sup rieure de la page

Normalement, lorsque des couleurs diff rentes ont  t  d finies pour la page et le pasteboard, la page lors de l'aper  u, s' tend jusqu'au bord sup rieur de la fen tre du navigateur. Il n'est pas possible de voir la couleur du pasteboard au dessus de la page. N anmoins, il est possible d'ajouter un d calage afin de laisser un certain espace visible au dessus de votre page dans la fen tre du navigateur.

Pour ajouter un d calage, vous devez modifier l'origine de la page. G n ralement, l'origine de la page est d finie de fa on   se trouver dans l'angle sup rieur gauche de votre page. En d pla ant cette origine de 20 pixels, par exemple, vous ajoutez une marge de 20 pixels au-dessus de votre page, visible dans la fen tre du navigateur.

Il existe deux mani res de modifier l'origine. La plus simple consiste   ouvrir la bo te de dialogue

Outils > Options, s lectionner l'onglet **Grille et r gles**

et d'augmenter la valeur de la coordonn e Y du point d'origine. Cette valeur correspond   la hauteur de votre page, attribuez alors la valeur souhait e pour la marge. Par exemple, si la hauteur de votre page est de 700 pixels, modifiez la valeur Y des coordonn es de l'origine en passant de 700   720 afin d'ajouter un d calage de 20 pixels.

Une autre alternative consiste   d finir le point d'origine de mani re interactive. Activer les r gles en s lectionnant l'option **Fen tre > Afficher les r gles**

(Ctrl + L). Puis cliquez et tirez sur le bouton en croix qui se trouve au croisement des r gles horizontale et verticale, dans le coin gauche sup rieur de l'espace de travail (la toile). Vous d placez alors la position d'origine   positionnez-la   une distance appropri e   la verticale au dessus de l'angle gauche sup rieur de votre page.

La modification de la position horizontale de l'origine n'a pas d'incidence sur la position horizontale de votre page, il n'est donc pas recommand  de la modifier.

Arri re-plans avanc s

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arri re-plan d grad  sur l'ensemble visible de la fen tre (tout du moins pas sous forme de v ritable arri re-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps r p  t es en mosa que comme arri re-plan. Ainsi, vous pouvez cr er un arri re-plan enti rement d grad  en utilisant un fichier bitmap r p  t  en mosa que sur toute la page.



Créez une longue bande fine (voir à gauche) que vous définissez comme arrière-plan pour obtenir un arrière-plan dégradé sur l'ensemble de la page.

Voici les étapes permettant d'obtenir cet effet :

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit être aussi long que la fenêtre de n'importe quel navigateur pour éviter qu'il ne se répète verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000 pixels supérieure à la hauteur de votre page. Vous devrez peut-être faire un zoom arrière pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit être très fin.
2. Assurez-vous que le rectangle ne possède pas de contour : cliquez dessus dans l'**Outil de sélection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur « Aucune couleur » dans la Palette de couleurs (ou sélectionnez « Aucune » dans le menu déroulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. Vérifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonnées X et Y exprimées en pixels correspondent à des nombres entiers : dans l'**Outil de sélection**, sélectionnez le rectangle, indiquez sa Largeur (L), appuyez sur « Entrée » puis indiquez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent à des nombres entiers.
4. En utilisant l'[Outil Remplissage](#), vous pouvez lui donner la couleur dégradée souhaitée en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le dégradé s'étend bien de haut en bas en ajustant si nécessaire la flèche de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG. Cliquez sur l'icône **Exporter au format PNG**. Après l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.
6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites défiler l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est représenté par une miniature très fine voire presque invisible), sélectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez alors supprimer le rectangle original de la page.

Remarque

À : cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage dégradé s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

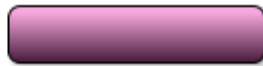
Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance dégradée d'un bouton, comme celle-ci :

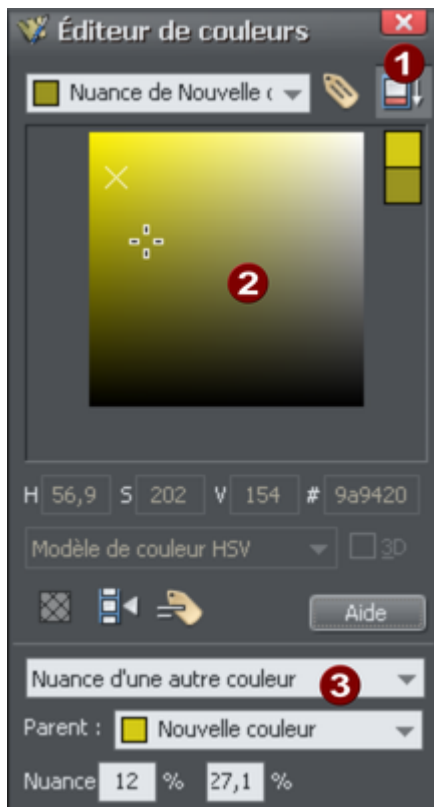


Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage dégradé créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour terminer la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nommée et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous modifierez la couleur nommée. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant « Couleurs normales » et « Nuance d'une autre couleur ».



- ❶ Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- ❷ Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.
- ❸ Sélectionnez la nuance de le menu déroulant puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien « Nuance d'une autre couleur ».

Décaler la partie supérieure de la page

Normalement, lorsque des couleurs différentes ont été définies pour la page et le pasteboard, la page lors de l'aperçu, s'étend jusqu'au bord supérieur de la fenêtre du navigateur. Il n'est pas possible de voir la couleur du pasteboard au dessus de la page. Néanmoins, il est possible d'ajouter un décalage afin de laisser un certain espace visible au dessus de votre page dans la fenêtre du navigateur.

Pour ajouter un décalage, vous devez modifier l'origine de la page. Généralement, l'origine de la page est définie de façon à se trouver dans l'angle supérieur gauche de votre page. En déplaçant cette origine de 20 pixels, par exemple, vous ajoutez une marge de 20 pixels au-dessus de votre page, visible dans la fenêtre du navigateur.

Il existe deux manières de modifier l'origine. La plus simple consiste à ouvrir la boîte de dialogue **Outils > Options**, sélectionner l'onglet **Grille et règles**

et d'augmenter la valeur de la coordonnée Y du point d'origine. Cette valeur correspond à la hauteur de votre page, attribuez alors la valeur souhaitée pour la marge. Par exemple, si la hauteur de votre page est de 700 pixels, modifiez la valeur Y des coordonnées de l'origine en passant de 700 à 720 afin d'ajouter un décalage de 20 pixels.

Une autre alternative consiste à définir le point d'origine de manière interactive. Activer les règles en sélectionnant l'option **Fenêtre > Afficher les règles**

(Ctrl + L). Puis cliquez et tirez sur le bouton en croix qui se trouve au croisement des règles horizontale et verticale, dans le coin gauche supérieur de l'espace de travail (la toile). Vous placez alors la position d'origine : positionnez-la à une distance appropriée à la verticale au dessus de l'angle gauche supérieur de votre page.

La modification de la position horizontale de l'origine n'a pas d'incidence sur la position horizontale de votre page, il n'est donc pas recommandé de la modifier.

Arrêter-plans avancés

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arrière-plan dégradé sur l'ensemble visible de la fenêtre (tout du moins pas sous forme de véritable arrière-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps répétitives en mosaïque comme arrière-plan. Ainsi, vous pouvez créer un arrière-plan entièrement dégradé en utilisant un fichier bitmap répétitif en mosaïque sur toute la page.



Créez une longue bande fine (voir à gauche) que vous définissez comme arrière-plan pour

obtenir un arrière-plan dégradé sur l'ensemble de la page.

Voici les étapes permettant d'obtenir cet effet :

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit être aussi long que la fenêtre de n'importe quel navigateur pour éviter qu'il ne se répète verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000 pixels supérieure à la hauteur de votre page. Vous devrez peut-être faire un zoom arrière pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit être très fin.
2. Assurez-vous que le rectangle ne possède pas de contour : cliquez dessus dans l'**Outil de sélection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur « Aucune couleur » dans la Palette de couleurs (ou sélectionnez « Aucune » dans le menu déroulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. Vérifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonnées X et Y exprimées en pixels correspondent à des nombres entiers : dans l'**Outil de sélection**, sélectionnez le rectangle, indiquez sa Largeur (L), appuyez sur « Entrée » puis indiquez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent à des nombres entiers.
4. En utilisant l'[Outil Remplissage](#), vous pouvez lui donner la couleur dégradée souhaitée en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le dégradé s'étend bien de haut en bas en ajustant si nécessaire la flèche de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG. Cliquez sur l'icône **Exporter au format PNG**. Après l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.
6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites défiler l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est représenté par une miniature très fine voire presque invisible), sélectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez alors supprimer le rectangle original de la page.

Remarque

À : cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage dégradé s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance dégradée d'un bouton, comme celle-ci :



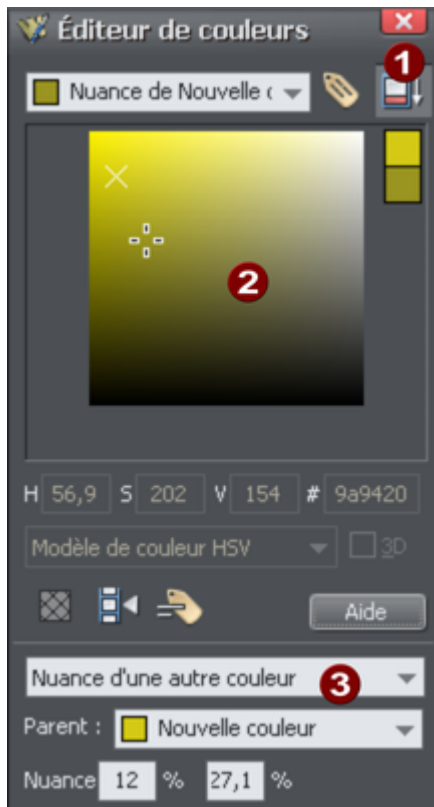
Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage dégradé créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour terminer la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nominale et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous indiquerez la couleur nominale. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant « Couleurs normales » et « Nuance d'une autre couleur ».

».



- ❶ Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- ❷ Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.
- ❸ Sélectionnez la nuance de la liste déroulante puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien « Nuance d'une autre couleur ».

Arrière-plans avancés

Les navigateurs web n'autorisent pas d'arrière-plan dégradé sur l'ensemble visible de la fenêtre (tout du moins pas sous forme de véritable arrière-plan HTML) mais ils permettent d'utiliser des bitmaps créés en mosaïque comme arrière-plan. Ainsi, vous pouvez créer un arrière-plan entièrement dégradé en utilisant un fichier bitmap créé en mosaïque sur toute la page.



Créez une longue bande fine (voir à gauche) que vous définissez comme arrière-plan pour obtenir un arrière-plan dégradé sur l'ensemble de la page.

Voici les étapes permettant d'obtenir cet effet :

1. Dessinez un long rectangle fin. Il doit être aussi long que la fenêtre de n'importe quel navigateur pour éviter qu'il ne se redimensionne verticalement. Nous vous recommandons d'opter pour une valeur d'au moins 1000 pixels supérieure à la hauteur de votre page. Vous devrez peut-être faire un zoom arrière pour dessiner un rectangle de taille suffisante. Il doit être très fin.
2. Assurez-vous que le rectangle ne possède pas de contour : cliquez dessus dans l'**Outil de sélection** et faites en sorte qu'il n'ait pas de contour. Cliquez sur « Aucune couleur » dans la Palette de couleurs (ou sélectionnez « Aucune » dans le menu déroulant de la largeur de ligne dans la barre du haut).
3. Vérifiez que le rectangle ne mesure que quelques pixels de large et que ses coordonnées X et Y exprimées en pixels correspondent à des nombres entiers : dans l'**Outil de sélection**, sélectionnez le rectangle, indiquez sa Largeur (L), appuyez sur « Entrée » puis indiquez les positions X et Y de sorte qu'elles correspondent à des nombres entiers.
4. En utilisant l'[Outil Remplissage](#), vous pouvez lui donner la couleur dégradée souhaitée en glissant simplement l'outil dans le rectangle. Assurez-vous que le dégradé s'étend bien de haut en bas en ajustant si nécessaire la flèche de remplissage.
5. Exportez le rectangle au format PNG. Cliquez sur l'icône **Exporter au format PNG**. Après l'exportation, faites glisser l'image dans la page depuis votre explorateur de fichiers.
6. Ouvrez la **galerie des bitmaps**, faites défiler l'affichage vers la bas pour voir le graphique que vous venez de charger (dans la galerie, il est représenté par une miniature très fine voire presque invisible), sélectionnez-le (cliquez dessus dans la galerie) puis cliquez sur le bouton **Arrière-plan** de la **Galerie des bitmaps**. Vous pouvez également supprimer le rectangle

original de la page.

Remarque

À : cela ne fonctionnera sur l'ensemble de l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur que si vous n'avez pas attribué de couleur d'arrière-plan au presse-papiers. Si vous avez défini un arrière-plan pour le presse-papiers, le remplissage d'arrière-plan s'appliquera uniquement à l'arrière-plan de la page.

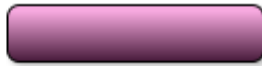
Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance d'arrière-plan d'un bouton, comme celle-ci :

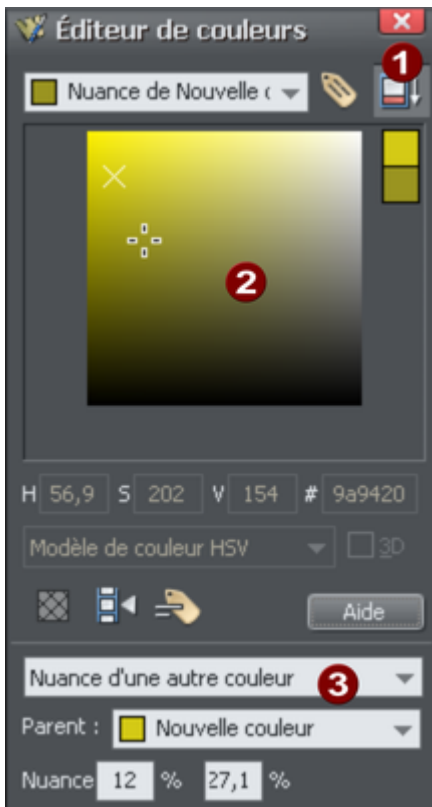


Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage d'arrière-plan créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour définir la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nominale et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous modifiez la couleur nominale. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant « Couleurs normales » et « Nuance d'une autre couleur ».



- 1 Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- 2 Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.

3 Sélectionnez la nuance de le menu déroulant puis la couleur mère.
Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien «Nuance d'une autre couleur».

Nuances liées

Vous pouvez créer des nuances plus claires ou plus foncées d'une couleur. Ainsi, lorsque la couleur de départ est modifiée, toutes les nuances claires et foncées s'adaptent à la nouvelle couleur utilisée. Par exemple, la nuance dégradée d'un bouton, comme celle-ci :

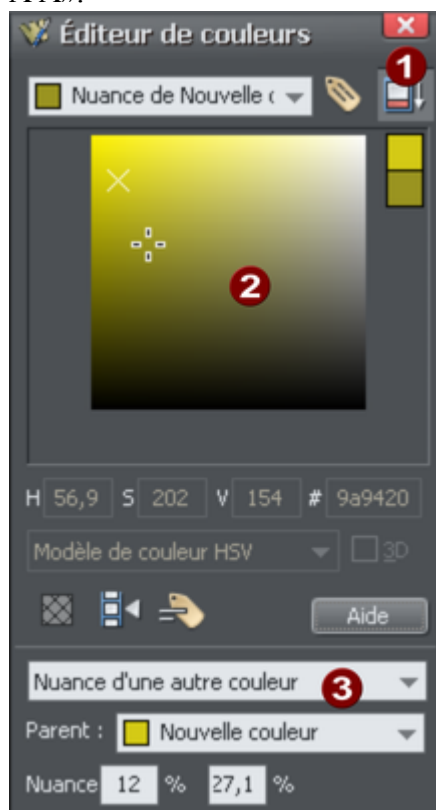


Il s'agit d'un simple rectangle aux bords arrondis avec un remplissage dégradé créé avec l'outil de remplissage. Dans l'outil Remplissage, vous pouvez cliquer sur l'un des côtés de la flèche pour terminer la couleur.

Si vous désignez la principale couleur verte comme couleur nommée et que vous en créez ensuite une nuance plus claire ou plus foncée en tant que nuance liée, les nuances changeront également lorsque vous modifierez la couleur nommée. Ainsi, il devient très facile de recolorer des objets aux nuances complexes.



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant « Couleurs normales » et « Nuance d'une autre couleur ».

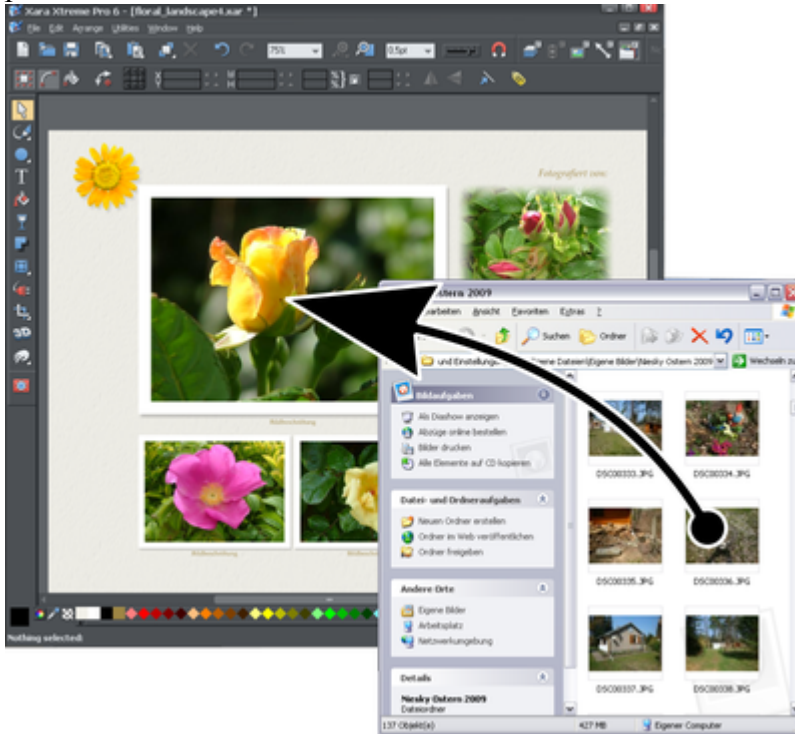


- 1 Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
- 2 Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.
- 3 Sélectionnez la nuance de la menu déroulant puis la couleur mère.

Vous pouvez également créer une nuance liée qui apparaîtra dans la Palette de couleurs (vous pourrez facilement l'appliquer à d'autres objets). Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur nommée, vous pouvez choisir d'en faire un lien « Nuance d'une autre couleur ».

Photos

Vous pouvez remplacer n'importe quelle photo en la faisant glisser de votre Explorateur sur une photo de Web Designer Premium. Si vous la placez en arrière-plan, elle sera importée et disposée sur la page à l'endroit où vous l'avez placée. Toutes les photos importées sont affichées en 500 pixels, mais vous pouvez tout à fait modifier leur taille en utilisant l'outil Sélection.



Placez votre photo sur une image existante par Glisser-Déposer pour la remplacer. Faites-la glisser en arrière-plan pour l'importer en tant que nouvelle photo.

Si la photo que vous avez importée est très grande, le programme vous demandera si vous souhaitez importer une version de taille réduite à la place. Cette opération est recommandée : voir la [section de résolution des photos](#)

plus bas pour obtenir de plus amples informations.



Lorsque vous remplacez une photo existante, l'outil Remplissage est sélectionné et deux flèches de remplissage s'affichent aux angles droits de la photo.

La photo est en fait le remplissage d'une forme. Vous pouvez tirer sur l'image pour la repositionner ou tirer sur les extrémités des flèches de remplissage pour redimensionner et faire pivoter l'image à l'intérieur de sa bordure.



Tirez sur la photo pour la repositionner à l'intérieur de son cadre. Tirez sur les extrémités des flèches pour la redimensionner et la faire pivoter.

Remplacement de photos multiples

Certains modèles de la **Galerie de designs**

, en particulier les albums photo, permettent de remplacer plusieurs photos en une fois. Vous pouvez sélectionner plusieurs photos à l'aide de l'explorateur de fichiers Windows (Ctrl + clic pour ajouter d'autres fichiers à la sélection, ou Maj + clic pour sélectionner une série de fichiers). Placez-les ensuite dans la page de MAGIX Web Designer 7 Premium par Glisser-Déposer. Les photos sont alors remplacées une à une en partant du haut de la page vers le bas. Vous pouvez ainsi insérer rapidement vos propres photos dans une page d'album !

Si vous ajoutez plus de photos que la page ne peut en contenir, MAGIX Web Designer 7 Premium va examiner les pages suivantes du document pour déterminer s'il peut y insérer certaines des photos restantes. Si cela n'est pas suffisant, MAGIX Web Designer 7 Premium va dupliquer la page actuelle autant de fois que nécessaire pour inclure toutes les photos.

Ce puissant mécanisme vous permet de créer un album photo sur plusieurs pages rapidement, en chargeant un modèle d'album depuis la Galerie de designs puis en ajoutant vos photos dans le modèle.

Importations de grandes photos

Lors de l'importation de grandes photos, MAGIX Web Designer 7 Premium vous demande si vous souhaitez importer les photos dans une taille réduite. Si votre document comprend de nombreuses photos, en particulier un document de site Internet, il est particulièrement recommandé de sélectionner l'option de taille réduite. Dans le cas contraire, la taille du fichier comprenant de grandes photos sera beaucoup plus élevée que nécessaire (car il contient une copie de chacune des photos) et vous risquez de ne pas disposer d'un espace mémoire suffisant sur votre ordinateur pour charger, éditer et exporter votre site Internet. Pour un document Web, même si la taille des photos est réduite, la résolution est largement satisfaisante pour obtenir un résultat de grande qualité sur votre site Internet. Il est donc rarement nécessaire d'importer les photos d'un appareil numérique en résolution maximale pour une utilisation sur Internet.

L'Outil Photo

L'Outil Photo

permet d'améliorer et de découper vos photos.



Pour découper une photo, ouvrez l'**Outil d'optimisation de photo** et tirez sur le cadre de la photo. Vous pouvez ajuster les bords de la découpe en déplaçant les poignées de coupe à l'extérieur de la photo.



Pour mieux contrôler le découpage, vous pouvez également utiliser l'**Outil détourer**

Consultez la rubrique [Traitement des photos](#) pour plus d'informations sur le traitement avancé des photos dans MAGIX Web Designer 7 Premium mais aussi la rubrique [Outil Photo](#) pour apprendre à utiliser l'**Outil Photo**

Photos miniatures avec fenêtres pop-up

Vous pouvez créer des photos miniatures très facilement (il suffit de les redimensionner pour réduire leur taille) qui seront affichées en grand quand on clique dessus. Redimensionnez simplement votre photo jusqu'à ce qu'elle ait une taille réduite en utilisant l'**Outil de sélection**

Sélectionnez la photo miniature puis l'option **Photo pop-up** dans l'onglet **Lien** de la boîte de dialogue des Propriétés Web (cliquez sur le bouton **Lien** dans la **Barre d'outils web**).



Lorsque vous cliquez sur l'objet sélectionné :

- ☐ Ne rien faire
- ☒ Lien vers adresse Web ou e-mail :
 - ☒ Correction automatique
 -
- ☐ Lien vers :
- ☐ Lien vers le point :
- ☐ Lien vers fichier (PDF, AVI, etc.) : - ☐ Pop-up calque : - ☒ **Pop-up photo**

☒ Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Web (voir onglet «site Web»)

Ouvrir le lien dans :

Clic possible sur la zone (exportation Flash uniquement)

- ☒ Forme d'objet
- ☐ Rectangle autour de l'objet

Transition de lien

Effet de transition :

Vitesse (sec) :

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de l'option Photo pop-up pour basculer dans l'onglet **Image** de la boîte de dialogue des **Propriétés web**

Lien | Survol de souris | Emplacement d'objet

Image | Page | Site Web | Publier

Popup photo

☒ Photo popup: Largeur du popup: pix

Titre du popup

Légende de l'image (texte Alt)

Type d'image Web

- ☐ Libre MAGIX Web Designer choisit le type de manière automatique
- ☒ JPEG (idéal pour photos) Qualité :
- ☐ PNG (idéal pour graphiques)

Vous pourrez alors modifier le mode d'affichage de votre fenêtre pop-up. Une option permet de placer un titre au-dessus que chaque photo pop-up. Définir le titre de chaque photo dans le champ **Titre**. Au besoin, vous pouvez également faire en sorte qu'une légende s'affiche sous chaque photo pop-up. Il suffit de saisir la **Légende de l'image** (texte Alt) pour la miniature dans cette même boîte de dialogue. Consultez la [section Photo pop-up](#)

du chapitre de la boîte de dialogue des Propriétés web pour en savoir plus sur les options disponibles. Dans Internet Explorer, la légende de l'image (texte « ALT ») sera également affiché dans une infobulle qui apparaît lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'image. Pour afficher un texte différent lorsque le pointeur de la souris est au-dessus de la miniature, par exemple « Cliquez pour agrandir », allez dans l'onglet **Survol de souris** puis remplacez **Afficher le texte pop-up** par **Cliquez pour agrandir**.

Résolution des photos : tout est automatique !

Si vous importez une photo dont la largeur ou la hauteur est supérieure à 1920 pixels (taille d'écran HD), le programme vous demandera si vous souhaitez importer une version en taille réduite plutôt que dans la taille originale. Pour une utilisation sur Internet, il n'est pas nécessaire d'employer des photos de taille supérieure de sorte que l'importation en taille réduite est pratiquement toujours recommandée. En outre, l'utilisation de photos en taille réduite permet de réduire la taille de votre fichier de modèle (.web ou .xar), nécessitant ainsi moins d'espace mémoire lors de l'édition et de l'exportation de votre site Internet. Vous pouvez également décider ultérieurement de la résolution en important la photo dans sa taille originale et en l'optimisant plus tard. Pour optimiser une photo, effectuez un clic droit sur la photo et sélectionnez l'option d'optimisation dans le menu contextuel. Vous avez également la possibilité d'optimiser toutes les photos au format JPEG de votre document en une fois à l'aide de l'option **Services > Optimiser tous les JPEG**.

Web Designer Premium enregistre toujours les images en résolution maximum (à moins d'avoir sélectionné l'option d'importation d'images en résolution réduite, comme décrit plus haut). Ainsi, vous pouvez redimensionner ou découper votre image comme vous le souhaitez sans perdre en qualité. Web Designer Premium convertit automatiquement toutes les photos en image JPEG avec la bonne résolution lorsque vous sauvegardez votre site Internet. Ne vous souciez pas des dpi, de la taille de l'image, des pixels ou de quoi que ce soit d'autre. Ce que vous voyez dans Web Designer Premium (avec un zoom à 100 %) correspond exactement à ce que vous verrez sur votre site.

Si vous souhaitez redimensionner une photo ou un objet à une taille spécifique, il vous suffit de saisir les mesures dans les champs longueur et largeur de la Barre d'Infos de l'outil Sélection.

Quand vous faites glisser une photo sur la page (si on suppose que vous ne remplacez pas une photo existante), sa taille est de 500 pixels. Si vous souhaitez la redimensionner à 200 pixels, saisissez 200 pix dans le champ W de l'outil Sélection. Vous pouvez la saisir dans n'importe quelle unité, par exemple 2in correspond à une largeur de 2 pouces.

Remplacement de photos multiples

Certains modèles de la **Galerie de designs**

, en particulier les albums photo, permettent de remplacer plusieurs photos en une fois. Vous pouvez sélectionner plusieurs photos à l'aide de l'explorateur de fichiers Windows (Ctrl + clic pour ajouter d'autres fichiers à la sélection, ou Maj + clic pour sélectionner une série de fichiers). Placez-les ensuite dans la page de MAGIX Web Designer 7 Premium par Glisser-Déposer. Les photos sont alors remplacées une à une en partant du haut de la page vers le bas. Vous pouvez ainsi insérer rapidement vos propres photos dans une page d'album !

Si vous ajoutez plus de photos que la page ne peut en contenir, MAGIX Web Designer 7 Premium va examiner les pages suivantes du document pour déterminer s'il peut y insérer certaines des photos restantes. Si cela n'est pas suffisant, MAGIX Web Designer 7 Premium va dupliquer la page actuelle autant de fois que nécessaire pour inclure toutes les photos.

Ce puissant mécanisme vous permet de créer un album photo sur plusieurs pages rapidement, en chargeant un modèle d'album depuis la Galerie de designs puis en ajoutant vos photos dans le modèle.

Importations de grandes photos

Lors de l'importation de grandes photos, MAGIX Web Designer 7 Premium vous demande si vous souhaitez importer les photos dans une taille réduite. Si votre document comprend de nombreuses photos, en particulier un document de site Internet, il est particulièrement recommandé de sélectionner l'option de taille réduite. Dans le cas contraire, la taille du fichier comprenant de grandes photos sera beaucoup plus élevée que nécessaire (car il contient une copie de chacune des photos) et vous risquez de ne pas disposer d'un espace mémoire suffisant sur votre ordinateur pour charger, éditer et exporter votre site Internet. Pour un document Web, même si la taille des photos est réduite, la résolution est largement satisfaisante pour obtenir un résultat de grande qualité sur votre site Internet. Il est donc rarement nécessaire d'importer les photos d'un appareil numérique en résolution maximale pour une utilisation sur Internet.

L'Outil Photo

L'Outil Photo

permet d'améliorer et de découper vos photos.



Pour découper une photo, ouvrez l'**Outil d'optimisation de photo** et tirez sur le cadre de la photo. Vous pouvez ajuster les bords de la découpe en plaçant les poignées de coupe à l'extérieur de la photo.



Pour mieux contrôler le découpage, vous pouvez également utiliser l'**Outil d'rotation**

Consultez la rubrique [Traitement des photos](#) pour plus d'informations sur le traitement avancé des photos dans MAGIX Web Designer 7 Premium mais aussi la rubrique [Outil Photo](#) pour apprendre à utiliser l'**Outil Photo**

Photos miniatures avec fenêtres pop-up

Vous pouvez créer des photos miniatures très facilement (il suffit de les redimensionner pour réduire leur taille) qui seront affichées en grand quand on clique dessus. Redimensionnez simplement

votre photo jusqu'à ce qu'elle ait une taille réduite en utilisant l'**Outil de sélection**

Sélectionnez la photo miniature puis l'option **Photo pop-up** dans l'onglet **Lien** de la boîte de dialogue des Propriétés Web (cliquez sur le bouton **Lien** dans la **Barre d'outils web**).



Lorsque vous cliquez sur l'objet sélectionné :

☐ Ne rien faire

☐ Lien vers adresse Web ou e-mail : ☒ Correction automatique

☐ Lien vers :

☐ Lien vers le point :

☐ Lien vers fichier (PDF, AVI, etc.) :

☐ Pop-up calque :

☒ Pop-up photo

☒ Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Web (voir onglet «site Web»)

Ouvrir le lien dans :

Clic possible sur la zone (exportation Flash uniquement)

☐ Forme d'objet ☐ Rectangle autour de l'objet

Transition de lien

Effet de transition :

Vitesse (sec) :

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de l'option Photo pop-up pour basculer dans l'onglet **Image** de la boîte de dialogue des **Propriétés web**

Lien | Survol de souris | Emplacement d'objet

Image | Page | Site Web | Publier

Popup photo

☒ Photo popup: Largeur du popup: pix

Titre du popup

Légende de l'image (texte Alt)

Type d'image Web

☐ Libre MAGIX Web Designer choisit le type de manière automatique

☒ JPEG (idéal pour photos) Qualité :

☐ PNG (idéal pour graphiques)

Vous pourrez alors modifier le mode d'affichage de votre fenêtre pop-up. Une option permet de placer un titre au-dessus de chaque photo pop-up. Définir le titre de chaque photo dans le champ **Titre**. Au

besoin, vous pouvez également faire en sorte qu'une légende s'affiche sous chaque photo pop-up. Il suffit de saisir la **Légende de l'image** (texte Alt) pour la miniature dans cette même boîte de dialogue. Consultez la [section Photo pop-up](#)

du chapitre de la boîte de dialogue des Propriétés web pour en savoir plus sur les options disponibles.

Dans Internet Explorer, la légende de l'image (texte «ALT») sera également affichée dans une infobulle qui apparaît lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'image. Pour afficher un texte différent lorsque le pointeur de la souris est au-dessus de la miniature, par exemple «Cliquez pour agrandir», allez dans l'onglet **Survol de souris** puis remplacez **Afficher le texte pop-up** par **Cliquez pour agrandir**

Résolution des photos : tout est automatique !

Si vous importez une photo dont la largeur ou la hauteur est supérieure à 1920 pixels (taille d'écran HD), le programme vous demandera si vous souhaitez importer une version en taille réduite plutôt que dans la taille originale. Pour une utilisation sur Internet, il n'est pas nécessaire d'employer des photos de taille supérieure de sorte que l'importation en taille réduite est pratiquement toujours recommandée. En outre, l'utilisation de photos en taille réduite permet de réduire la taille de votre fichier de modèle (.web ou .xar), nécessitant ainsi moins d'espace mémoire lors de l'éditation et de l'exportation de votre site Internet.

Vous pouvez également décider ultérieurement de la résolution en important la photo dans sa taille originale et en l'optimisant plus tard. Pour optimiser une photo, effectuez un clic droit sur la photo et sélectionnez l'option d'optimisation dans le menu contextuel. Vous avez également la possibilité d'optimiser toutes les photos au format JPEG de votre document en une fois à l'aide de l'option

Services > Optimiser tous les JPEG

Web Designer Premium enregistre toujours les images en résolution maximum (à moins d'avoir sélectionné l'option d'importation d'images en résolution réduite, comme décrit plus haut). Ainsi, vous pouvez redimensionner ou découper votre image comme vous le souhaitez sans perdre en qualité. Web Designer Premium convertit automatiquement toutes les photos en image JPEG avec la bonne résolution lorsque vous sauvegardez votre site Internet. Ne vous souciez pas des dpi, de la taille de l'image, des pixels ou de quoi que ce soit d'autre. Ce que vous voyez dans Web Designer Premium (avec un zoom à 100 %) correspond exactement à ce que vous verrez sur votre site.

Si vous souhaitez redimensionner une photo ou un objet à une taille spécifique, il vous suffit de saisir les mesures dans les champs longueur et largeur de la Barre d'Infos de l'outil Sélection.

Quand vous faites glisser une photo sur la page (si on suppose que vous ne remplacez pas une photo existante), sa taille est de 500 pixels. Si vous souhaitez la redimensionner à 200 pixels, saisissez 200 pix dans le champ W de l'outil Sélection. Vous pouvez la saisir dans n'importe quelle unité, par exemple 2in correspond à une largeur de 2 pouces.

Importations de grandes photos

Lors de l'importation de grandes photos, MAGIX Web Designer 7 Premium vous demande si vous souhaitez importer les photos dans une taille réduite. Si votre document comprend de nombreuses photos, en particulier un document de site Internet, il est particulièrement recommandé de sélectionner l'option de taille réduite. Dans le cas contraire, la taille du fichier comprenant de grandes photos sera beaucoup plus élevée que nécessaire (car il contient une copie de chacune des photos) et vous risquez de ne pas disposer d'un espace mémoire suffisant sur votre ordinateur pour charger, éditer et exporter votre site Internet. Pour un document Web, même si la taille des photos est réduite, la résolution est largement satisfaisante pour obtenir un résultat de grande qualité sur votre site Internet. Il est donc rarement nécessaire d'importer les photos d'un appareil numérique en résolution maximale pour une utilisation sur Internet.

L'Outil Photo

L'Outil Photo

permet d'améliorer et de découper vos photos.



Pour découper une photo, ouvrez l'**Outil d'optimisation de photo** et tirez sur le cadre de la photo. Vous pouvez ajuster les bords de la découpe en plaçant les poignées de coupe à l'extérieur de la photo.



Pour mieux contrôler le découpage, vous pouvez également utiliser l'**Outil d'ajuster**

Consultez la rubrique [Traitement des photos](#) pour plus d'informations sur le traitement avancé des photos dans MAGIX Web Designer 7 Premium mais aussi la rubrique [Outil Photo](#) pour apprendre à utiliser l'**Outil Photo**

Photos miniatures avec fenêtres pop-up

Vous pouvez créer des photos miniatures très facilement (il suffit de les redimensionner pour réduire leur taille) qui seront affichées en grand quand on clique dessus. Redimensionnez simplement votre photo jusqu'à ce qu'elle ait une taille réduite en utilisant l'**Outil de sélection**

Sélectionnez la photo miniature puis l'option **Photo pop-up** dans l'onglet **Lien** de la boîte de dialogue des Propriétés Web (cliquez sur le bouton **Lien** dans la **Barre d'outils web**).



Lorsque vous cliquez sur l'objet sélectionné :

☐ Ne rien faire

☒ Lien vers adresse Web ou e-mail :

☒ Correction automatique

☐ Lien vers :

☐ Lien vers le point

☐ Lien vers fichier (PDF, AVI, etc.)

Parcourir...

☐ Pop-up calque : Effet...

☒ Pop-up photo Paramètres

☒ Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Web (voir onglet «site Web»)

Ouvrir le lien dans :

Clic possible sur la zone (exportation Flash uniquement)

☒ Forme d'objet ☐ Rectangle autour de l'objet

Transition de lien

Effet de transition :

Vitesse (sec)

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de l'option Photo pop-up pour basculer dans l'onglet **Image** de la boîte de dialogue des **Propriétés web**

Lien Survol de souris Emplacement d'objet

Image Page Site Web Publier

Popup photo

☒ Photo popup: Largeur du popup: pix Options...

Titre du popup

Légende de l'image (texte Alt)

Type d'image Web

☐ Libre MAGIX Web Designer choisit le type de manière automatique

☒ JPEG (idéal pour photos) Qualité :

☐ PNG (idéal pour graphiques)

Vous pourrez alors modifier le mode d'affichage de votre fenêtre pop-up. Une option permet de placer un titre au-dessus de chaque photo pop-up. Définir le titre de chaque photo dans le champ **Titre**. Au besoin, vous pouvez également faire en sorte qu'une légende s'affiche sous chaque photo pop-up. Il suffit de saisir la **Légende de l'image** (texte Alt) pour la miniature dans cette même boîte de dialogue. Consultez la [section Photo pop-up](#) du chapitre de la boîte de dialogue des Propriétés web pour en savoir plus sur les options disponibles.

Dans Internet Explorer, la légende de l'image (texte «ALT») sera également affichée dans une infobulle qui apparaîtra lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'image. Pour afficher un

texte diff rent lorsque le pointeur de la souris est au-dessus de la miniature, par exemple    Cliquez pour agrandir   , allez dans l'onglet **Survol de souris** puis remplacez **Afficher le texte pop-up** par **Cliquez pour agrandir**

R solution des photos : tout est automatique !

Si vous importez une photo dont la largeur ou la hauteur est sup rieure   1920 pixels (taille d' cran HD), le programme vous demandera si vous souhaitez importer une version en taille r duite plut t que dans la taille originale. Pour une utilisation sur Internet, il n'est pas n cessaire d'employer des photos de taille sup rieure de sorte que l'importation en taille r duite est pratiquement toujours recommand e. En outre, l'utilisation de photos en taille r duite permet de r duire la taille de votre fichier de mod le (.web ou .xar), n cessitant ainsi moins d'espace m moire lors de l' dition et de l'exportation de votre site Internet.

Vous pouvez  galement d cider ult rieurement de la r solution en important la photo dans sa taille originale et en l'optimisant plus tard. Pour optimiser une photo, effectuez un clic droit sur la photo et s lectionnez l'option d'optimisation dans le menu contextuel. Vous avez  galement la possibilit  d'optimiser toutes les photos au format JPEG de votre document en une fois   l'aide de l'option **Services > Optimiser tous les JPEG**

Web Designer Premium enregistre toujours les images en r solution maximum (  moins d'avoir s lectionn  l'option d'importation d'images en r solution r duite, comme d crit plus haut). Ainsi, vous pouvez redimensionner ou d couper votre image comme vous le souhaitez sans perdre en qualit . Web Designer Premium convertit automatiquement toutes les photos en image JPEG avec la bonne r solution lorsque vous sauvegardez votre site Internet. Ne vous souciez pas des dpi, de la taille de l'image, des pixels ou de quoi que ce soit d'autre. Ce que vous voyez dans Web Designer Premium (avec un zoom   100  %) correspond exactement   ce que vous verrez sur votre site.

Si vous souhaitez redimensionner une photo ou un objet   une taille sp cifique, il vous suffit de saisir les mesures dans les champs longueur et largeur de la Barre d'Infos de l'outil S lection.

Quand vous faites glisser une photo sur la page (si on suppose que vous ne remplacez pas une photo existante), sa taille est de 500  pixels. Si vous souhaitez la redimensionner   200  pixels, saisissez 200  pix dans le champ W de l'outil S lection. Vous pouvez la saisir dans n'importe quelle unit , par exemple 2in correspond   une largeur de 2  pouces.

L'Outil Photo

L'Outil Photo

permet d'améliorer et de découper vos photos.



Pour découper une photo, ouvrez l'**Outil d'optimisation de photo** et tirez sur le cadre de la photo. Vous pouvez ajuster les bords de la découpe en plaçant les poignées de coupe à l'extérieur de la photo.



Pour mieux contrôler le découpage, vous pouvez également utiliser l'**Outil d'ajuster**

Consultez la rubrique [Traitement des photos](#) pour plus d'informations sur le traitement avancé des photos dans MAGIX Web Designer 7 Premium mais aussi la rubrique [Outil Photo](#) pour apprendre à utiliser l'**Outil Photo**

Photos miniatures avec fenêtres pop-up

Vous pouvez créer des photos miniatures très facilement (il suffit de les redimensionner pour réduire leur taille) qui seront affichées en grand quand on clique dessus. Redimensionnez simplement votre photo jusqu'à ce qu'elle ait une taille réduite en utilisant l'**Outil de sélection**

Sélectionnez la photo miniature puis l'option **Photo pop-up** dans l'onglet **Lien** de la boîte de dialogue des Propriétés Web (cliquez sur le bouton **Lien** dans la **Barre d'outils web**).



Lorsque vous cliquez sur l'objet sélectionné :

☐ Ne rien faire

☒ Lien vers adresse Web ou e-mail : ☒ Correction automatique

☐ Lien vers :

☐ Lien vers le point

☐ Lien vers fichier (PDF, AVI, etc.)

☐ Pop-up calque :

☒ Pop-up photo

☒ Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Web (voir onglet «site Web»)

Ouvrir le lien dans :

Clic possible sur la zone (exportation Flash uniquement)

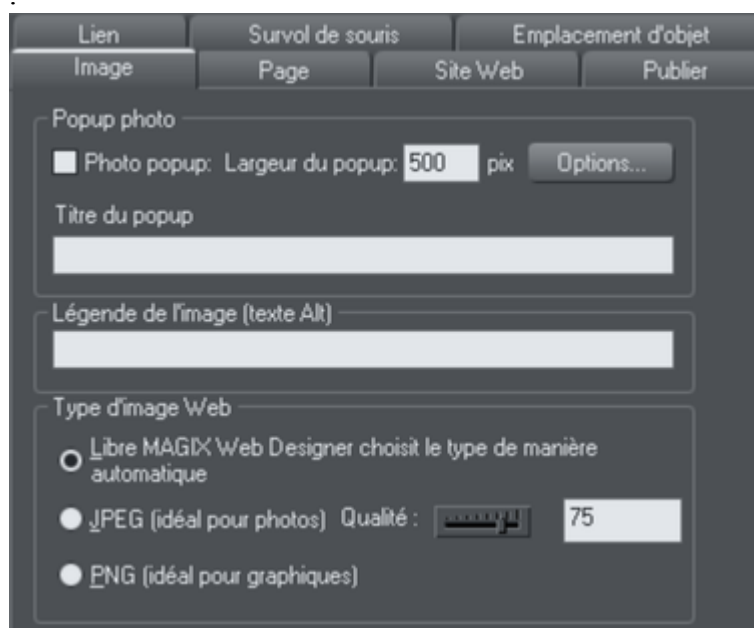
☒ Forme d'objet ☐ Rectangle autour de l'objet

Transition de lien

Effet de transition :

Vitesse (sec)

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de l'option Photo pop-up pour basculer dans l'onglet **Image** de la boîte de dialogue des **Propriétés web**



Vous pourrez alors modifier le mode d'affichage de votre fenêtre pop-up. Une option permet de placer un titre au-dessus de chaque photo pop-up. Définir le titre de chaque photo dans le champ **Titre**. Au besoin, vous pouvez également faire en sorte qu'une légende s'affiche sous chaque photo pop-up. Il suffit de saisir la **Légende de l'image** (texte Alt) pour la miniature dans cette même boîte de dialogue. Consultez la [section Photo pop-up](#)

du chapitre de la boîte de dialogue des Propriétés web pour en savoir plus sur les options disponibles.

Dans Internet Explorer, la légende de l'image (texte « ALT ») sera également affichée dans une infobulle qui apparaît lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'image. Pour afficher un texte différent lorsque le pointeur de la souris est au-dessus de la miniature, par exemple « Cliquez pour agrandir », allez dans l'onglet **Survol de souris** puis remplacez **Afficher le texte pop-up** par **Cliquez pour agrandir**

Résolution des photos : tout est automatique !

Si vous importez une photo dont la largeur ou la hauteur est supérieure à 1920 pixels (taille d'écran HD), le programme vous demandera si vous souhaitez importer une version en taille réduite plutôt que dans la taille originale. Pour une utilisation sur Internet, il n'est pas nécessaire d'employer des photos de taille supérieure de sorte que l'importation en taille réduite est pratiquement toujours recommandée. En outre, l'utilisation de photos en taille réduite permet de réduire la taille de votre fichier de modèle (.web ou .xar), n'occupant ainsi moins d'espace mémoire lors de l'éditation et de l'exportation de votre site Internet.

Vous pouvez également décider ultérieurement de la résolution en important la photo dans sa taille originale et en l'optimisant plus tard. Pour optimiser une photo, effectuez un clic droit sur la photo et sélectionnez l'option d'optimisation dans le menu contextuel. Vous avez également la possibilité d'optimiser toutes les photos au format JPEG de votre document en une fois à l'aide de l'option **Services > Optimiser tous les JPEG**

Web Designer Premium enregistre toujours les images en résolution maximum (sans avoir sélectionné l'option d'importation d'images en résolution réduite, comme décrit plus haut). Ainsi, vous pouvez redimensionner ou découper votre image comme vous le souhaitez sans perdre en

qualité. Web Designer Premium convertit automatiquement toutes les photos en image JPEG avec la bonne résolution lorsque vous sauvegardez votre site Internet. Ne vous souciez pas des dpi, de la taille de l'image, des pixels ou de quoi que ce soit d'autre. Ce que vous voyez dans Web Designer Premium (avec un zoom à 100 %) correspond exactement à ce que vous verrez sur votre site.

Si vous souhaitez redimensionner une photo ou un objet à une taille spécifique, il vous suffit de saisir les mesures dans les champs longueur et largeur de la Barre d'Infos de l'outil Sélection.

Quand vous faites glisser une photo sur la page (si on suppose que vous ne remplacez pas une photo existante), sa taille est de 500 pixels. Si vous souhaitez la redimensionner à 200 pixels, saisissez 200 pix dans le champ W de l'outil Sélection. Vous pouvez la saisir dans n'importe quelle unité, par exemple 2in correspond à une largeur de 2 pouces.

Photos miniatures avec fenêtres pop-up

Vous pouvez créer des photos miniatures très facilement (il suffit de les redimensionner pour réduire leur taille) qui seront affichées en grand quand on clique dessus. Redimensionnez simplement votre photo jusqu'à ce qu'elle ait une taille réduite en utilisant l'**Outil de sélection**

Sélectionnez la photo miniature puis l'option **Photo pop-up** dans l'onglet **Lien** de la boîte de dialogue des Propriétés Web (cliquez sur le bouton **Lien** dans la **Barre d'outils web**).



Lorsque vous cliquez sur l'objet sélectionné :

- ☐ Ne rien faire
- ☒ Lien vers adresse Web ou e-mail :
 - ☒ Correction automatique
 -
- ☐ Lien vers :
- ☐ Lien vers le point
- ☐ Lien vers fichier (PDF, AVI, etc.)
 -
 - Parcourir...
- ☐ Pop-up calque : Effet...
- ☒ Pop-up photo

☒ Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Web (voir onglet «site Web»)

Ouvrir le lien dans :

Clic possible sur la zone (exportation Flash uniquement)

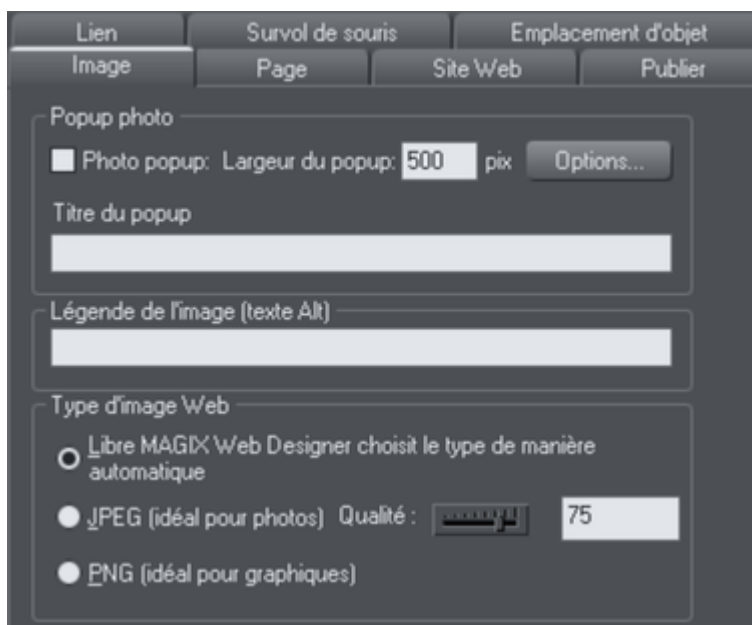
- ☒ Forme d'objet
- ☐ Rectangle autour de l'objet

Transition de lien

Effet de transition :

Vitesse (sec)

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de l'option Photo pop-up pour basculer dans l'onglet **Image** de la boîte de dialogue des **Propriétés web**



Vous pourrez alors modifier le mode d'affichage de votre fenêtre pop-up. Une option permet de placer un titre au-dessus de chaque photo pop-up. Définir le titre de chaque photo dans le champ **Titre**. Au besoin, vous pouvez également faire en sorte qu'une légende s'affiche sous chaque photo pop-up. Il suffit de saisir la **Légende de l'image** (texte Alt) pour la miniature dans cette même boîte de dialogue. Consultez la [section Photo pop-up](#)

du chapitre de la boîte de dialogue des Propriétés web pour en savoir plus sur les options disponibles.

Dans Internet Explorer, la légende de l'image (texte « ALT ») sera également affichée dans une infobulle qui apparaît lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'image. Pour afficher un texte différent lorsque le pointeur de la souris est au-dessus de la miniature, par exemple « Cliquez pour agrandir », allez dans l'onglet **Survol de souris** puis remplacez **Afficher le texte pop-up** par **Cliquez pour agrandir**.

Résolution des photos : tout est automatique !

Si vous importez une photo dont la largeur ou la hauteur est supérieure à 1920 pixels (taille d'écran HD), le programme vous demandera si vous souhaitez importer une version en taille réduite plutôt que dans la taille originale. Pour une utilisation sur Internet, il n'est pas nécessaire d'employer des photos de taille supérieure de sorte que l'importation en taille réduite est pratiquement toujours recommandée. En outre, l'utilisation de photos en taille réduite permet de réduire la taille de votre fichier de modèle (.web ou .xar), nécessitant ainsi moins d'espace mémoire lors de l'éditation et de l'exportation de votre site Internet.

Vous pouvez également décider ultérieurement de la résolution en important la photo dans sa taille originale et en l'optimisant plus tard. Pour optimiser une photo, effectuez un clic droit sur la photo et sélectionnez l'option d'optimisation dans le menu contextuel. Vous avez également la possibilité d'optimiser toutes les photos au format JPEG de votre document en une fois à l'aide de l'option **Services > Optimiser tous les JPEG**.

Web Designer Premium enregistre toujours les images en résolution maximum (sans avoir sélectionné l'option d'importation d'images en résolution réduite, comme décrit plus haut). Ainsi, vous pouvez redimensionner ou découper votre image comme vous le souhaitez sans perdre en qualité. Web Designer Premium convertit automatiquement toutes les photos en image JPEG avec la bonne résolution lorsque vous sauvegardez votre site Internet. Ne vous souciez pas des dpi, de la taille de l'image, des pixels ou de quoi que ce soit d'autre. Ce que vous voyez dans Web Designer Premium

(avec un zoom à 100 %) correspond exactement à ce que vous verrez sur votre site.
Si vous souhaitez redimensionner une photo ou un objet à une taille spécifique, il vous suffit de saisir les mesures dans les champs longueur et largeur de la Barre d'Infos de l'outil Sélection.
Quand vous faites glisser une photo sur la page (si on suppose que vous ne remplacez pas une photo existante), sa taille est de 500 pixels. Si vous souhaitez la redimensionner à 200 pixels, saisissez 200 pix dans le champ W de l'outil Sélection. Vous pouvez la saisir dans n'importe quelle unité, par exemple 2in correspond à une largeur de 2 pouces.

R solution des photos : tout est automatique !

Si vous importez une photo dont la largeur ou la hauteur est sup rieure   1920 pixels (taille d' cran HD), le programme vous demandera si vous souhaitez importer une version en taille r duite plut t que dans la taille originale. Pour une utilisation sur Internet, il n'est pas n cessaire d'employer des photos de taille sup rieure de sorte que l'importation en taille r duite est pratiquement toujours recommand e. En outre, l'utilisation de photos en taille r duite permet de r duire la taille de votre fichier de mod le (.web ou .xar), n cessitant ainsi moins d'espace m moire lors de l' dition et de l'exportation de votre site Internet.

Vous pouvez  galement d cider ult rieurement de la r solution en important la photo dans sa taille originale et en l'optimisant plus tard. Pour optimiser une photo, effectuez un clic droit sur la photo et s lectionnez l'option d'optimisation dans le menu contextuel. Vous avez  galement la possibilit  d'optimiser toutes les photos au format JPEG de votre document en une fois   l'aide de l'option

Services > Optimiser tous les JPEG

Web Designer Premium enregistre toujours les images en r solution maximum (  moins d'avoir s lectionn  l'option d'importation d'images en r solution r duite, comme d crit plus haut). Ainsi, vous pouvez redimensionner ou d couper votre image comme vous le souhaitez sans perdre en qualit . Web Designer Premium convertit automatiquement toutes les photos en image JPEG avec la bonne r solution lorsque vous sauvegardez votre site Internet. Ne vous souciez pas des dpi, de la taille de l'image, des pixels ou de quoi que ce soit d'autre. Ce que vous voyez dans Web Designer Premium (avec un zoom   100  %) correspond exactement   ce que vous verrez sur votre site.

Si vous souhaitez redimensionner une photo ou un objet   une taille sp cifique, il vous suffit de saisir les mesures dans les champs longueur et largeur de la Barre d'Infos de l'outil S lection.

Quand vous faites glisser une photo sur la page (si on suppose que vous ne remplacez pas une photo existante), sa taille est de 500  pixels. Si vous souhaitez la redimensionner   200  pixels, saisissez 200  pix dans le champ W de l'outil S lection. Vous pouvez la saisir dans n'importe quelle unit , par exemple 2in correspond   une largeur de 2  pouces.

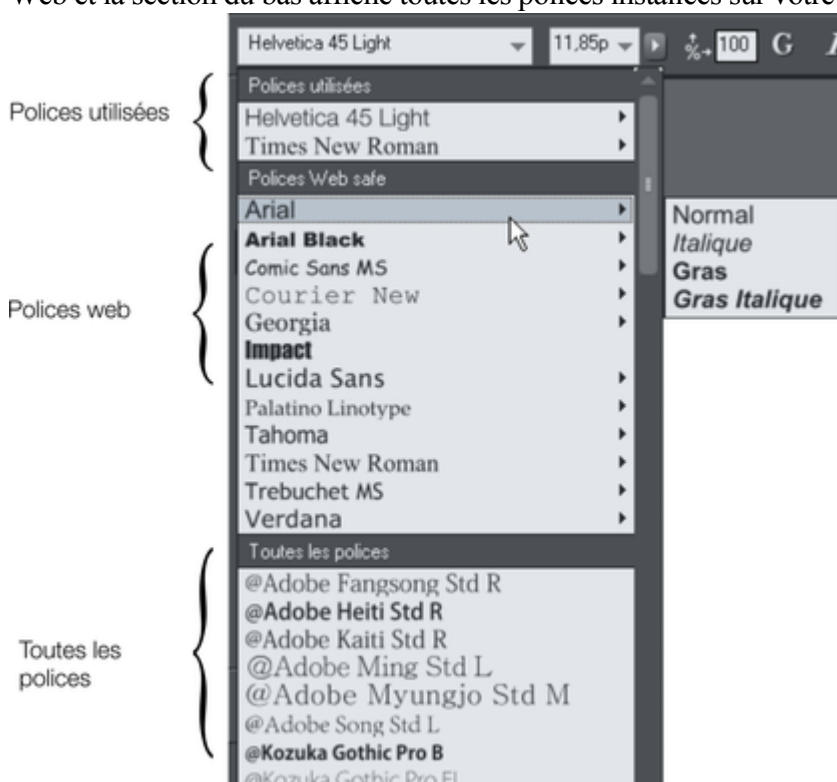
Texte

T Vous pouvez éditer le texte en sélectionnant l'outil Texte puis en cliquant sur le texte.

Vous disposez de tous les outils de traitement de texte et vous pouvez coller le texte à partir du presse-papiers du système. Double-cliquez sur un mot pour le sélectionner, faites un triple clic pour sélectionner une ligne entière, ce qui peut être utile pour sélectionner un texte entier dans un bouton. Comme toujours, la barre d'infos offre de nombreuses fonctionnalités pour cet outil.



Le menu des polices comprend toutes les polices installées et les classe en trois sections. La section du haut affiche les polices déjà utilisées dans le document, la seconde affiche les polices pour publications Web et la section du bas affiche toutes les polices installées sur votre ordinateur.



Les trois sections du menu des polices. Dans cet exemple, Helvetica 45 Light est sélectionnée et les variantes disponibles, standard et italique, sont affichées ; toutes les polices n'ont pas ces variantes. Le menu des polices permet une visualisation des polices en temps réel. Lorsque vous parcourez le menu, le texte sélectionné change de police, vous offrant ainsi la possibilité de voir immédiatement le résultat dans le document.

Taille de la police

Le champ taille de la police affiche la taille de la police en pixels, car c'est la manière la plus fiable de configurer la taille du texte dans un navigateur Web. Vous pouvez également saisir la taille en points (ou toute autre unité) en saisissant cette valeur suivie de pt (pour point). Exemple : 72 pt ou 1 in, qui seront ensuite convertis en pixels.

Polices Web safe

Seul un petit ensemble de polices peut être utilisé en toute sécurité pour le texte principal d'un site Internet ? il s'agit des seules polices dont vous pouvez être sûr qu'elles existent sur l'ordinateur du visiteur. Bien qu'il n'existe pas de garantie, il existe un sous-ensemble de polices largement utilisées par environ

98 % des ordinateurs, y compris des ordinateurs Apple Mac et certains ordinateurs Linux. Ces polices sont appelées « Polices Web safe » et sont répertoriées dans une section séparée du menu des polices. Si vous tentez de sauvegarder un site Web en utilisant d'autres polices que les polices Web safe, vous serez averti.

Si vous transformez un texte en objet graphique, toutes les polices sont utilisables. Voir la [rubrique Groupes](#) ci-dessous pour plus de détails.

Créer de nouveaux objets textes

Il existe trois types d'objets texte : une ligne de texte seule, une colonne ou une zone de texte rectangulaire. Pour créer une ligne de texte, sélectionnez l'outil Texte puis cliquez n'importe où sur l'arrière-plan et commencez à écrire. Pour créer une colonne, cliquez et faites glisser la souris horizontalement sur l'arrière-plan puis commencez à écrire. Vous pouvez ajuster la largeur de la colonne à tout moment. Pour créer une zone de texte, cliquez et faites glisser la zone en diagonale. Vous pouvez ajuster la largeur et la hauteur d'une zone de texte.

Texte pivoté

Comme cela est le cas pour les outils de création Internet, vous pouvez faire pivoter des objets texte, y compris des colonnes en utilisant la fonctionnalité en question dans l'outil Sélection. Cependant, comme les navigateurs ne supportent pas le texte pivoté, Web Designer Premium le convertit en graphique lorsque la page est exportée en tant que site Internet.

Listes à puces et à numéros

Le bouton de listes à puces et numéros de l'**outil texte** situé sur la barre d'infos vous permet de taper rapidement ce type de listes. Effectuez un clic droit sur une liste numérotée et sélectionnez les propriétés des listes dans le menu contextuel pour modifier la numérotation de votre liste. Pour obtenir plus d'informations, veuillez vous reporter au chapitre [Utilisation du texte](#).

Ombres douces, texte en couleur, texte transparent

Vous pouvez utiliser tous ces effets avec les bons outils. Par exemple, si vous faites glisser le texte dans l'outil Remplissage, vous obtiendrez une couleur dégradée. Si vous le glissez dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Dans tous les cas, Web Designer Premium convertira automatiquement le texte en image lors de l'exportation de votre site Internet.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis sélectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit réparti autour de l'objet situé au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **Galerie des modèles**

renvoient le texte de façon automatique : le texte se répartit toujours autour des objets lorsque vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situé sous eux ; par conséquent, vous devrez peut-être « mettre l'objet au-dessus » pour que le renvoi fonctionne (« Ctrl + F »). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoyé (cette option est utile pour les fenêtres pop-up d'une page web) ?

voir [Propriétés des calques](#)

Toutes les manipulations effectuées dans l'**Outil Texte** sont réalisées en temps réel ? le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou déplacez des objets.

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancrés](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. À présent, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'étendent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle.

Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte.

Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le

fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractère correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Taille de la police

Le champ taille de la police affiche la taille de la police en pixels, car c'est la manière la plus fiable de configurer la taille du texte dans un navigateur Web. Vous pouvez également saisir la taille en points (ou toute autre unité) en saisissant cette valeur suivie de pt (pour point). Exemple : 72 pt ou 1 in, qui seront ensuite convertis en pixels.

Polices Web safe

Seul un petit ensemble de polices peut être utilisé en toute sécurité pour le texte principal d'un site Internet ? il s'agit des seules polices dont vous pouvez être sûr qu'elles existent sur l'ordinateur du visiteur. Bien qu'il n'existe pas de garantie, il existe un sous-ensemble de polices largement utilisées par environ 98 % des ordinateurs, y compris des ordinateurs Apple Mac et certains ordinateurs Linux. Ces polices sont appelées « Polices Web safe » et sont répertoriées dans une section séparée du menu des polices. Si vous tentez de sauvegarder un site Web en utilisant d'autres polices que les polices Web safe, vous serez averti.

Si vous transformez un texte en objet graphique, toutes les polices sont utilisables. Voir la [rubrique Groupes](#) ci-dessous pour plus de détails.

Créer de nouveaux objets textes

Il existe trois types d'objets texte : une ligne de texte seule, une colonne ou une zone de texte rectangulaire. Pour créer une ligne de texte, sélectionnez l'outil Texte puis cliquez n'importe où sur l'arrière-plan et commencez à écrire. Pour créer une colonne, cliquez et faites glisser la souris horizontalement sur l'arrière-plan puis commencez à écrire. Vous pouvez ajuster la largeur de la colonne à tout moment. Pour créer une zone de texte, cliquez et faites glisser la zone en diagonale. Vous pouvez ajuster la largeur et la hauteur d'une zone de texte.

Texte pivoté

Comme cela est le cas pour les outils de création Internet, vous pouvez faire pivoter des objets texte, y compris des colonnes en utilisant la fonctionnalité en question dans l'outil Sélection. Cependant, comme les navigateurs ne supportent pas le texte pivoté, Web Designer Premium le convertit en graphique lorsque la page est exportée en tant que site Internet.

Listes à puces et à numéros

Le bouton de listes à puces et à numéros de l'outil **texte** situé sur la barre d'infos vous permet de taper rapidement ce type de listes. Effectuez un clic droit sur une liste numérotée et sélectionnez les propriétés des listes dans le menu contextuel pour modifier la numérotation de votre liste. Pour obtenir plus d'informations, veuillez vous reporter au chapitre [Utilisation du texte](#).

Ombres douces, texte en couleur, texte transparent

Vous pouvez utiliser tous ces effets avec les bons outils. Par exemple, si vous faites glisser le texte dans l'outil Remplissage, vous obtiendrez une couleur dégradée. Si vous le glissez dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Dans tous les cas, Web Designer Premium convertira automatiquement le texte en image lors de l'exportation de votre site Internet.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis sélectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit réparti autour de l'objet situé au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **Galerie des modèles**

renvoient le texte de façon automatique : le texte se répartit toujours autour des objets lorsque vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situé sous eux ; par conséquent, vous devrez peut-être « mettre l'objet au-dessus » pour que le renvoi fonctionne (« Ctrl + F »). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoyé (cette option est utile pour les fenêtres pop-up d'une page web) ? voir [Propriétés des calques](#)

Toutes les manipulations effectuées dans l'**Outil Texte**

sont réalisées en temps réel : le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou déplacez des objets.

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancrés](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte.

Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Polices Web safe

Seul un petit ensemble de polices peut être utilisé en toute sécurité pour le texte principal d'un site Internet ? il s'agit des seules polices dont vous pouvez être sûr qu'elles existent sur l'ordinateur du visiteur. Bien qu'il n'existe pas de garantie, il existe un sous-ensemble de polices largement utilisées par environ 98 % des ordinateurs, y compris des ordinateurs Apple Mac et certains ordinateurs Linux. Ces polices sont appelées « Polices Web safe » et sont répertoriées dans une section séparée du menu des polices. Si vous tentez de sauvegarder un site Web en utilisant d'autres polices que les polices Web safe, vous serez averti.

Si vous transformez un texte en objet graphique, toutes les polices sont utilisables. Voir la [rubrique Groupes](#) ci-dessous pour plus de détails.

Créer de nouveaux objets textes

Il existe trois types d'objets texte : une ligne de texte seule, une colonne ou une zone de texte rectangulaire. Pour créer une ligne de texte, sélectionnez l'outil Texte puis cliquez n'importe où sur l'arrière-plan et commencez à écrire. Pour créer une colonne, cliquez et faites glisser la souris horizontalement sur l'arrière-plan puis commencez à écrire. Vous pouvez ajuster la largeur de la colonne à tout moment. Pour créer une zone de texte, cliquez et faites glisser la zone en diagonale. Vous pouvez ajuster la largeur et la hauteur d'une zone de texte.

Texte pivoté

Comme cela est le cas pour les outils de création Internet, vous pouvez faire pivoter des objets texte, y compris des colonnes en utilisant la fonctionnalité en question dans l'outil Sélection. Cependant, comme les navigateurs ne supportent pas le texte pivoté, Web Designer Premium le convertit en graphique lorsque la page est exportée en tant que site Internet.

Listes à puces et à numéros

Le bouton de listes à puces et à numéros de l'outil texte situé sur la barre d'infos vous permet de taper rapidement ce type de listes. Effectuez un clic droit sur une liste numérotée et sélectionnez les propriétés des listes dans le menu contextuel pour modifier la numérotation de votre liste. Pour obtenir plus d'informations, veuillez vous reporter au chapitre [Utilisation du texte](#).

Ombres douces, texte en couleur, texte transparent

Vous pouvez utiliser tous ces effets avec les bons outils. Par exemple, si vous faites glisser le texte dans l'outil Remplissage, vous obtiendrez une couleur dégradée. Si vous le glissez dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Dans tous les cas, Web Designer Premium convertira automatiquement le texte en image lors de l'exportation de votre site Internet.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis sélectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit réparti autour de l'objet situé au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **Galerie des modèles**

renvoient le texte de façon automatique : le texte se répartit toujours autour des objets lorsque

vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situé sous eux ; par conséquent, vous devrez peut-être « mettre l'objet au-dessus » pour que le renvoi fonctionne (« Ctrl + F »). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoyé (cette option est utile pour les fenêtres pop-up d'une page web) ? voir [Propriétés des calques](#)

Toutes les manipulations effectuées dans l'**Outil Texte**

sont réalisées en temps réel ? le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou déplacez des objets.

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancrés](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte.

Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de

la frappe Å», tous les termes inconnus seront soulignÃ©s par des pointillÃ©s rouges. Effectuez un clic droit sur le mot soulignÃ© pour voir les suggestions.

Polices incrustÃ©es

Web Designer Premium enregistre les formes des caractÃ©res de toutes les polices utilisÃ©es dans votre document. Cela signifie que si vous donnez Å quelque'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transfÃ©rez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaÃ®tra parfaitement, mÃame si les polices correctes ne sont pas installÃ©es sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractÃ©res d'une police qui sont utilisÃ©s dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajoutÃ© dans la police manquante ne prÃ©sentera Ã©ventuellement pas les formes de caractÃ©re correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous Å [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insÃ©rer un bloc de texte factice ressemblant Å du latin.

Cr  er de nouveaux objets textes

Il existe trois types d'objets texte : une ligne de texte seule, une colonne ou une zone de texte rectangulaire. Pour cr  er une ligne de texte, s  lectionnez l'outil Texte puis cliquez n'importe o   sur l'arri  re-plan et commencez      crire. Pour cr  er une colonne, cliquez et faites glisser la souris horizontalement sur l'arri  re-plan puis commencez      crire. Vous pouvez ajuster la largeur de la colonne    tout moment. Pour cr  er une zone de texte, cliquez et faites glisser la zone en diagonale. Vous pouvez ajuster la largeur et la hauteur d'une zone de texte.

Texte pivot  

Comme cela est le cas pour les outils de cr  ation Internet, vous pouvez faire pivoter des objets texte, y compris des colonnes en utilisant la fonctionnalit   en question dans l'outil S  lection. Cependant, comme les navigateurs ne supportent pas le texte pivot  , Web Designer Premium le convertit en graphique lorsque la page est export  e en tant que site Internet.

Listes    puces et    num  ros

Le bouton de listes    puces et num  ros de l'**outil texte** situ   sur la barre d'infos vous permet de taper rapidement ce type de listes. Effectuez un clic droit sur une liste num  rot  e et s  lectionnez les propri  t  s des listes dans le menu contextuel pour modifier la num  rotation de votre liste. Pour obtenir plus d'informations, veuillez vous reporter au chapitre [Utilisation du texte](#)

Ombres douces, texte en couleur, texte transparent

Vous pouvez utiliser tous ces effets avec les bons outils. Par exemple, si vous faites glisser le texte dans l'outil Remplissage, vous obtiendrez une couleur d  grad  e. Si vous le glissez dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Dans tous les cas, Web Designer Premium convertira automatiquement le texte en image lors de l'exportation de votre site Internet.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis s  lectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit r  parti autour de l'objet situ   au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux lat  raux, les boutons et les titres utilis  s dans les mod  les de conception de la **Galerie des mod  les**

renvoient le texte de fa   on automatique    : le texte se r  partit toujours autour des objets lorsque vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situ   sous eux    ; par cons  quent, vous devrez peut-  tre      mettre l'objet au-dessus       pour que le renvoi fonctionne (     Ctrl + F   ). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situ   sur le m  me calque que lui, vous pouvez emp   cher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoy   (cette option est utile pour les fen   tres pop-up d'une page web)    voir [Propri  t  s des calques](#)

Toutes les manipulations effectu  es dans l'**Outil Texte**

sont r  alis  es en temps r  el    ? le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou d  placez des objets.

Remarque    : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancr  s](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte. **Remarque** : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous Ã [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insÃ©rer un bloc de texte factice ressemblant Ã du latin.

Texte pivot

Comme cela est le cas pour les outils de création Internet, vous pouvez faire pivoter des objets texte, y compris des colonnes en utilisant la fonctionnalité en question dans l'outil Sélection. Cependant, comme les navigateurs ne supportent pas le texte pivot, Web Designer Premium le convertit en graphique lorsque la page est exportée en tant que site Internet.

Listes à puces et à numéros

Le bouton de listes à puces et à numéros de l'**outil texte** situé sur la barre d'infos vous permet de taper rapidement ce type de listes. Effectuez un clic droit sur une liste numérotée et sélectionnez les propriétés des listes dans le menu contextuel pour modifier la numérotation de votre liste. Pour obtenir plus d'informations, veuillez vous reporter au chapitre [Utilisation du texte](#).

Ombres douces, texte en couleur, texte transparent

Vous pouvez utiliser tous ces effets avec les bons outils. Par exemple, si vous faites glisser le texte dans l'outil Remplissage, vous obtiendrez une couleur dégradée. Si vous le glissez dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Dans tous les cas, Web Designer Premium convertira automatiquement le texte en image lors de l'exportation de votre site Internet.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis sélectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit réparti autour de l'objet situé au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **Galerie des modèles**

renvoient le texte de façon automatique : le texte se répartit toujours autour des objets lorsque vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situé sous eux ; par conséquent, vous devrez peut-être « mettre l'objet au-dessus » pour que le renvoi fonctionne (« Ctrl + F »). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoyé (cette option est utile pour les fenêtres pop-up d'une page web) ? voir [Propriétés des calques](#)

Toutes les manipulations effectuées dans l'**Outil Texte**

sont réalisées en temps réel : le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou déplacez des objets.

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancrés](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les placer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#)

d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte. Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Listes à puces et à numéros

Le bouton de listes à puces et à numéros de l'**outil texte** situé sur la barre d'infos vous permet de taper rapidement ce type de listes. Effectuez un clic droit sur une liste numérotée et sélectionnez les propriétés des listes dans le menu contextuel pour modifier la numérotation de votre liste. Pour obtenir plus d'informations, veuillez vous reporter au chapitre [Utilisation du texte](#).

Ombres douces, texte en couleur, texte transparent

Vous pouvez utiliser tous ces effets avec les bons outils. Par exemple, si vous faites glisser le texte dans l'outil Remplissage, vous obtiendrez une couleur dégradée. Si vous le glissez dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Dans tous les cas, Web Designer Premium convertira automatiquement le texte en image lors de l'exportation de votre site Internet.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis sélectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit réparti autour de l'objet situé au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **Galerie des modèles**

renvoient le texte de façon automatique : le texte se répartit toujours autour des objets lorsque vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situé sous eux ; par conséquent, vous devrez peut-être mettre l'objet au-dessus pour que le renvoi fonctionne (Ctrl + F). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoyé (cette option est utile pour les fenêtres pop-up d'une page web) ? voir [Propriétés des calques](#)

Toutes les manipulations effectuées dans l'**Outil Texte**

sont réalisées en temps réel : le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou déplacez des objets.

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancrés](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**

, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se place avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte. Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Ombres douces, texte en couleur, texte transparent

Vous pouvez utiliser tous ces effets avec les bons outils. Par exemple, si vous faites glisser le texte dans l'outil Remplissage, vous obtiendrez une couleur d'angle. Si vous le glissez dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Dans tous les cas, Web Designer Premium convertira automatiquement le texte en image lors de l'exportation de votre site Internet.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis sélectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit réparti autour de l'objet situé au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **Galerie des modèles**

renvoient le texte de façon automatique : le texte se répartit toujours autour des objets lorsque vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situé sous eux ; par conséquent, vous devrez peut-être « mettre l'objet au-dessus » pour que le renvoi fonctionne (« Ctrl + F »). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoyé (cette option est utile pour les fenêtres pop-up d'une page web) ? voir [Propriétés des calques](#)

Toutes les manipulations effectuées dans l'**Outil Texte**

sont réalisées en temps réel ? le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou déplacez des objets.

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancrés](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étendent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte. Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Renvoyer du texte autour des objets

Faites un clic droit sur un objet comme une photo puis sélectionnez l'option de menu [Renvoyer le texte en dessous](#)

pour faire en sorte que le texte soit réparti autour de l'objet situé au-dessus.

De nombreux objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **Galerie des modèles**

renvoient le texte de façon automatique : le texte se répartit toujours autour des objets lorsque vous les faites glisser.

Ces objets ne renvoient que le texte situé sous eux ; par conséquent, vous devrez peut-être « mettre l'objet au-dessus » pour que le renvoi fonctionne (« Ctrl + F »). D'autre part, si vous voulez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher que le texte qui se trouve sous ce calque soit renvoyé (cette option est utile pour les fenêtres pop-up d'une page web) ? voir [Propriétés des calques](#)

Toutes les manipulations effectuées dans l'**Outil Texte**

sont réalisées en temps réel : le texte change de format et de disposition pendant que vous modifiez la largeur de la colonne ou déplacez des objets.

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte autour des [objets ancrés](#)

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la

Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte.
Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Objets ancrés

Si vous souhaitez qu'un objet graphique apparaisse près d'une partie donnée d'un bloc de texte, vous pouvez ancrer l'objet au texte de façon à pouvoir les déplacer ensemble.

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Ancrer au texte**. Avec l'**Outil de sélection**, cliquez et glissez l'icône ancre qui apparaît en haut à gauche de l'objet jusqu'à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Ensuite, lorsque vous modifiez ou déplacez le texte, l'objet ancré se déplace avec son ancre.

Remarque : vous pouvez aussi [renvoyer le texte](#) d'un objet ancré.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte. **Remarque :** Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne paraîtra

Àventuellement pas les formes de caractÀre correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous À [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insÀrer un bloc de texte factice ressemblant À du latin.

Panneaux de texte

De la même façon que certains boutons de la Galerie des designs s'adaptent pour s'adapter au texte, certains panneaux de texte peuvent s'adapter à la largeur ou à la longueur du texte saisi.



L'arrière-plan du panneau s'adapte à des blocs de texte plus longs ou plus larges.

Vous pouvez ajuster la largeur d'une colonne de texte en allant dans l'outil Texte puis en tirant sur les poignées de largeur de la colonne (sous la première ligne de texte). La plupart des modèles de conception de la Galerie des modèles proposent des panneaux de texte en accord avec le modèle. Certains panneaux de texte s'étirent seulement verticalement, d'autres verticalement et horizontalement.

Pour créer votre propre bouton ou panneau de texte extensible, utilisez l'un des modèles de la Galerie et adaptez-le en recolorant l'arrière-plan ou en ajustant la couleur/la taille/la largeur du texte. Remarque : Vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Xtreme Pro.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Correcteur orthographique



Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un clic droit sur le mot souligné pour voir les suggestions.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractère correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Polices incrustées

Web Designer Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier Web, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractères correctes.

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à [la rubrique relative aux raccourcis clavier](#)

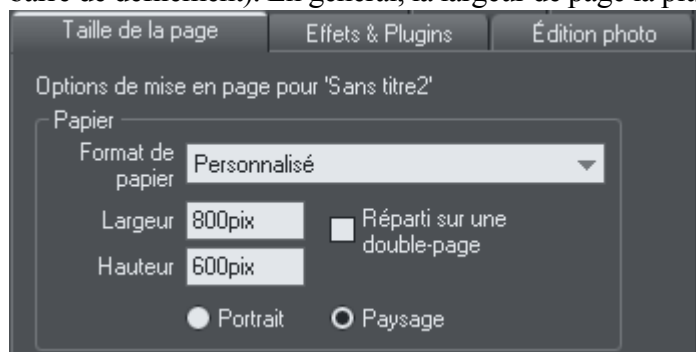
pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Taille de la page

Les pages de la Galerie des modèles ont une largeur prévue pour s'adapter à la majorité des écrans d'ordinateur. Créer de plus grandes pages n'est pas recommandé, même si votre écran est plus large, car l'expérience montre que la plupart des visiteurs préfèrent une largeur de page fixe. Cependant, vous pouvez ajuster la taille de la page à votre convenance.

Il est possible de déterminer la taille de page que vous souhaitez en sélectionnant l'onglet **Page** de la **boîte de dialogue d'Options**

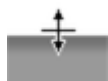
(Fichier->Options de page). Il est cependant déconseillé d'opter pour une largeur de page supérieure à 990 pixels, car il s'agit de la largeur maximum de bon nombre d'écrans d'ordinateurs (1024 moins la barre de défilement). En général, la largeur de page la plus fréquente est de 800 pixels.



Sélectionnez l'option de Personnalisation de la page pour saisir la taille en pixels de votre choix

Vous pouvez modifier directement la taille de votre page en tirant sur la marge inférieure de la page. Allez dans l'**outil Sélection**

et passez le pointeur de la souris sur les bords inférieurs de la page. Ce dernier change alors pour vous indiquer que vous pouvez désormais tirer pour redimensionner la page comme vous le souhaitez.



Modifier la taille de la page des modèles de conception

Il est possible de modifier la longueur des modèles de conception de la même façon, en tirant simplement sur les bords inférieurs de la page. Cependant, vous aurez besoin de déplacer et de redimensionner différents objets sur la page. Par exemple, de nombreux modèles de conception ont un pied de page. Vous pouvez le tirer pour le disposer différemment en utilisant l'outil Sélection. Parfois, le texte principal est placé dans un rectangle muni d'un arrière-plan coloré. Une fois de plus, l'outil Sélection vous permet de tirer sur les poignées inférieures pour étirer le rectangle vers le bas. La plupart des modèles de conception utilisent des colonnes de texte qui s'étirent verticalement lorsque vous ajoutez du texte.

Remarque

: si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en tirant, vous pouvez être sûr d'effectuer une modification parfaitement verticale ou horizontale.

Modifier la taille de la page des modèles de conception

Il est possible de modifier la longueur des modèles de conception de la même façon, en tirant simplement sur les bords inférieurs de la page. Cependant, vous aurez besoin de déplacer et de redimensionner différents objets sur la page. Par exemple, de nombreux modèles de conception ont un pied de page. Vous pouvez le tirer pour le disposer différemment en utilisant l'outil Sélection. Parfois, le texte principal est placé dans un rectangle muni d'un arrière-plan coloré. Une fois de plus, l'outil Sélection vous permet de tirer sur les poignées inférieures pour étirer le rectangle vers le bas. La plupart des modèles de conception utilisent des colonnes de texte qui s'étirent verticalement lorsque vous ajoutez du texte.

Remarque

⌘ : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en tirant, vous pouvez être sûr d'effectuer une modification parfaitement verticale ou horizontale.

Enregistrer votre travail. Créer un site Internet

Utilisez les options **Enregistrer** ou **Enregistrer-sous** du menu pour sauvegarder votre travail en cours. Vous enregistrez ainsi un fichier avec une extension .web, le format de fichier de Web Designer Premium (ce n'est pas un site Internet). Il est recommandé de sauvegarder régulièrement votre travail. Si vous souhaitez éditer ou mettre à jour votre site Internet, vous **devez** enregistrer un fichier Web et l'utiliser lors de vos mises-à-jour.

Il est recommandé d'activer le service de sauvegarde automatique lorsque vous travaillez. Vous pouvez l'activer depuis l'onglet Sauvegarde de la boîte de dialogue **Services > Options**

. Lorsque la fonction est active, les documents ouverts sur lesquels vous travaillez sont sauvegardés régulièrement. Vous pouvez également définir ici le comportement du programme lorsque vous le quittez. Le programme peut vous demander de sauvegarder ou de rejeter tout document ouvert modifié, ou de sauvegarder automatiquement tous les documents dans l'emplacement de sauvegarde pour les restaurer lorsque vous utiliserez le programme à nouveau.

Pour enregistrer votre site Internet, c'est-à-dire le HTML et les fichiers associés pour les publier sur Internet, utilisez l'option Exporter le site Internet du menu ou cliquez sur ce bouton dans la barre du haut.



Vous sauvegardez un fichier .htm pour chaque page ainsi qu'un dossier qui contient tous les fichiers graphiques de votre site Internet.

Lorsque vous exportez un site Internet, toutes les pages non nommées sont exportées simultanément et chaque page se voit attribuer **_1, _2 ...** à la fin du nom donné lors de l'exportation. Le répertoire **_files** contient toutes les images et les autres fichiers qui constituent votre site Internet. Si vous le souhaitez, vous pouvez nommer chaque page individuellement à l'aide de la boîte de dialogue **Options Internet** de l'onglet **Page** ou dans la [Galerie de calques et de pages](#)

Votre site Internet sera nommé par défaut index.htm, le nom habituellement donné à la première page d'un site Internet.

Vous pouvez prévisualiser la sauvegarde de votre site Internet dans un navigateur en faisant glisser le fichier index.htm (ou n'importe quel fichier .htm) de votre Explorateur Windows dans la fenêtre du navigateur.

Sauvegardes automatiques

L'onglet des Sauvegardes dans la boîte de dialogue **Services > Options**

vous permet d'activer ou désactiver la fonction de sauvegarde automatique. Cette fonction enregistre une copie de tous les documents modifiés ouverts à intervalles réguliers. Il est recommandé d'activer cette fonction lorsque vous travaillez sur des documents afin de sauvegarder régulièrement vos modifications.

Vous disposez également d'autres fonctions, comme l'option vous demandant si vous souhaitez sauvegarder les documents non enregistrés à chaque fois que vous fermez le programme, ou encore d'enregistrer tous les documents ouverts et les restaurer au prochain démarrage du programme.

Consulter le chapitre [Utilisation de document](#)

pour obtenir de plus amples informations sur ces fonctions.

Sauvegardes automatiques

L'onglet des Sauvegardes dans la boîte de dialogue **Services > Options**

vous permet d'activer ou d'activer la fonction de sauvegarde automatique. Cette fonction enregistre une copie de tous les documents modifiés ouverts à intervalles réguliers. Il est recommandé d'activer cette fonction lorsque vous travaillez sur des documents afin de sauvegarder régulièrement vos modifications. Vous disposez également d'autres fonctions, comme l'option vous demandant si vous souhaitez sauvegarder les documents non enregistrés à chaque fois que vous fermez le programme, ou encore d'enregistrer tous les documents ouverts et les restaurer au prochain démarrage du programme.

Consulter le chapitre [Utilisation de document](#)

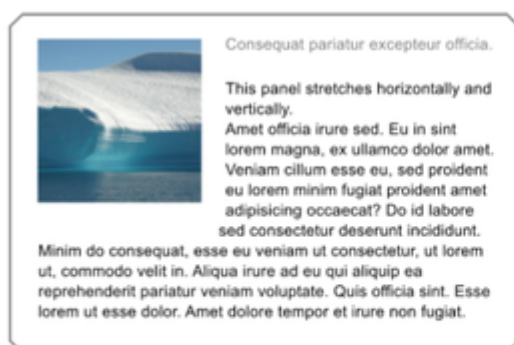
pour obtenir de plus amples informations sur ces fonctions.

Objets extensibles

Bon nombre d'objets graphiques, comme les boutons et les panneaux de texte peuvent être automatiquement ajustés à la taille ou à la longueur du texte. Ainsi, certains boutons sont appelés « boutons extensibles », ce qui signifie que la longueur du bouton s'adapte au texte qu'il contient. La plupart des modèles de conception et tous les boutons du dossier Boutons de la Galerie des designs existent en version à largeur fixe ou extensible. Si vous installez un ensemble de boutons de navigation (généralement une suite de liens ou de boutons horizontale ou verticale), il est recommandé d'utiliser des boutons à largeur fixes pour qu'ils soient tous de la même taille.



De la même façon, de nombreux panneaux de côté ou de texte des modèles de conception, et parfois également la zone de texte principale, peuvent être ajustés verticalement et quelque fois même horizontalement. Pour les panneaux de texte, vous pouvez ajuster la largeur de la colonne dans l'outil Texte en tirant à gauche ou à droite de l'indicateur de la colonne.



Groupes

Vous pouvez regrouper une sélection d'objets sur la page. De nombreux objets des modèles de conception de la Galerie des designs, comme les boutons, les panneaux de texte et les photos sont des objets groupés. Les groupes se comportent comme un seul objet, c'est-à-dire que vous pouvez les glisser sur la page et les faire pivoter comme un seul objet.

Par exemple, vous pouvez dessiner un simple bouton en dessinant un rectangle avec l'outil Rectangle, puis en plaçant une étiquette de texte par dessus avec l'outil Texte. Ce sont des objets séparés et vous pouvez les déplacer indépendamment l'un de l'autre dans l'outil Sélection. Cependant, si vous sélectionnez les deux dans l'outil Sélection (vous pouvez utiliser le lasso pour les entourer ou appuyer sur Maj et cliquer sur les objets) et que vous appuyez sur Ctrl+G (ou dans le menu **Arranger -> Groupe**), vous en ferez un objet groupé (Remarque : la ligne de statut située en bas vous signale toujours ce qui est sélectionné). Ainsi, dès que vous tirez, redimensionnez ou faites pivoter cet objet, tous les éléments du groupe sont déplacés et modifiés comme s'il s'agissait d'un seul objet.

Important :

Les objets groupés sont habituellement convertis en un seul objet graphique lorsque vous exportez votre page Web.

En défaisant le groupe (Ctrl+U), vous pouvez accéder à tous les éléments de votre groupe et effectuer des modifications. Parfois, vous avez également la possibilité de modifier des objets directement à l'intérieur d'un groupe, par exemple en utilisant l'outil Texte pour éditer le texte ou l'outil Photo pour modifier une photo. Vous accéderez en un clic à l'objet situé à l'intérieur du groupe.

Convertir du texte en graphique

Comme mentionné précédemment, un nombre très limité de polices est disponible dans les navigateurs Web. Si vous souhaitez utiliser une police différente dans un bouton ou dans un titre, vous pouvez le faire en vous assurant qu'il soit converti en graphique. Il vous suffit de grouper l'objet pour que la conversion s'effectue. Il est toujours possible d'éditer le texte du groupe, mais les groupes sont automatiquement convertis en graphique lors de l'exportation du site.

Une autre police

Pour inclure une police semblable, vous n'avez qu'à créer un groupe. Il n'est pas nécessaire que ce soit regroupé avec d'autres éléments. En appuyant sur Ctrl+G, vous pouvez le regrouper avec lui-même.

Groupes souples

Il existe un autre type de groupe, les « groupes souples », un ensemble d'objets reliés de manière plus souple. Ci-dessous une explication de la différence entre les groupes et les groupes souples :

- Lorsque vous regroupez des objets, ils doivent tous se situer sur un seul calque, sinon ils sont déplacés pour ne former qu'un seul calque lorsque que vous groupez les objets). Les groupes souples conservent leurs calques, donc vous pouvez les relier à travers plusieurs calques.
- Les groupes sont habituellement convertis en un seul graphique dans la version exportée du site. Les groupes souples ne sont pas convertis et chaque objet est exporté en tant qu'objet distinct. Le texte situé à l'intérieur d'un groupe souple est conservé en tant que texte dans le fichier HTML tandis que le texte des groupes est converti en un graphique (sauf certaines exceptions).
- Il est possible de relier des groupes à l'intérieur d'autres groupes. Pour des dessins complexes composés de plusieurs autres dessins, parfois des centaines de formes, créer une hiérarchie de groupes imbriqués est une bonne technique d'organisation, de même qu'avoir un dossier imbriqué dans d'autres dossiers. Les groupes souples ne peuvent en revanche pas être imbriqués et sont essentiellement conçus comme un moyen de relier de multiples objets sur différents calques.

Comme les groupes souples peuvent contenir des objets sur différents calques, sélectionner un élément

d'un groupe souple sur un calque sélectionnera automatiquement les éléments des Groupes souples d'autres calques, souvent celui qui n'est même pas visible. Voir la rubrique sur les calques ci-dessous pour plus de détails.

La plupart des boutons sont des groupes souples, c'est-à-dire que lorsque vous sélectionnez, déplacez ou redimensionnez un bouton, vous réalisez en réalité cette manipulation sur deux copies du bouton, l'un appelé version « état normal » et l'autre version « survol de la souris ».

Certains des objets les plus complexes de la galerie des modèles sont des groupes souples. Ainsi, vous pouvez vous déplacer autour d'eux comme pour un objet non groupé mais les éléments qui le composent, les photos ou les formes d'arrière-plan sont tous exportés en HTML en tant qu'éléments séparés pour une efficacité maximum.

Texte synchronisé

Il existe une fonction supplémentaire fort utile : les groupes souples. Si un même texte se trouve dans un ou plusieurs objets au sein d'un groupe souple, le texte sera synchronisé lorsque vous l'éditez. Il s'agit du mécanisme permettant de maintenir synchronisé le texte d'un bouton sur son niveau normal et son niveau Survol de souris - voir ci-dessous.

Groupes ancrés

Lorsque vous ancrez un objet au texte, il est transféré dans un Groupe ancré. Voir [Graphiques ancrés](#) pour en savoir plus sur les objets ancrés.

Groupes récurrents

Lorsque vous faites se répéter un objet, il est placé dans un Groupe récurrent. Vous trouverez de plus amples informations dans la section [Objets récurrents](#) du chapitre Manipulation des objets.

Convertir du texte en graphique

Comme mentionné précédemment, un nombre limité de polices est disponible dans les navigateurs Web. Si vous souhaitez utiliser une police différente dans un bouton ou dans un titre, vous pouvez le faire en vous assurant qu'il soit converti en graphique. Il vous suffit de grouper l'objet pour que la conversion s'effectue. Il est toujours possible d'éditer le texte du groupe, mais les groupes sont automatiquement convertis en graphique lors de l'exportation du site.

Une autre police

Pour inclure une police semblable, vous n'avez qu'à créer un groupe. Il n'est pas nécessaire que ce soit regroupé avec d'autres éléments. En appuyant sur Ctrl+G, vous pouvez le regrouper avec lui-même.

Groupes souples

Il existe un autre type de groupe, les «groupes souples», un ensemble d'objets reliés de manière plus souple. Ci-dessous une explication de la différence entre les groupes et les groupes souples :

- Lorsque vous regroupez des objets, ils doivent tous se situer sur un seul calque, sinon ils sont déplacés pour ne former qu'un seul calque lorsque vous groupez les objets). Les groupes souples conservent leurs calques, donc vous pouvez les relier à travers plusieurs calques.
- Les groupes sont habituellement convertis en un seul graphique dans la version exportée du site. Les groupes souples ne sont pas convertis et chaque objet est exporté en tant qu'objet distinct. Le texte situé à l'intérieur d'un groupe souple est conservé en tant que texte dans le fichier HTML tandis que le texte des groupes est converti en un graphique (sauf certaines exceptions).
- Il est possible de relier des groupes à l'intérieur d'autres groupes. Pour des dessins complexes composés de plusieurs autres dessins, parfois des centaines de formes, créer une hiérarchie de groupes imbriqués est une bonne technique d'organisation, de même qu'avoir un dossier imbriqué dans d'autres dossiers. Les groupes souples ne peuvent en revanche pas être imbriqués et sont essentiellement conçus comme un moyen de relier de multiples objets sur différents calques.

Comme les groupes souples peuvent contenir des objets sur différents calques, sélectionner un élément d'un groupe souple sur un calque sélectionnera automatiquement les éléments des Groupes souples d'autres calques, souvent celui qui n'est même pas visible. Voir la rubrique sur les calques ci-dessous pour plus de détails.

La plupart des boutons sont des groupes souples, c'est-à-dire que lorsque vous sélectionnez, déplacez ou redimensionnez un bouton, vous réalisez en réalité cette manipulation sur deux copies du bouton, l'un appelé version «État normal» et l'autre version «État survol de la souris».

Certains des objets les plus complexes de la galerie des modèles sont des groupes souples. Ainsi, vous pouvez vous déplacer autour d'eux comme pour un objet non groupé mais les éléments qui le composent, les photos ou les formes d'arrière-plan sont tous exportés en HTML en tant qu'éléments séparés pour une efficacité maximum.

Texte synchronisé

Il existe une fonction supplémentaire fort utile : les groupes souples. Si un même texte se trouve dans un ou plusieurs objets au sein d'un groupe souple, le texte sera synchronisé lorsque vous l'éditez. Il s'agit du mécanisme permettant de maintenir synchronisé le texte d'un bouton sur son

niveau normal et son niveau Survol de souris - voir ci-dessous.

Groupes ancrés

Lorsque vous ancrez un objet au texte, il est transféré dans un Groupe ancré. Voir [Graphiques ancrés](#) pour en savoir plus sur les objets ancrés.

Groupes récurrents

Lorsque vous faites se répéter un objet, il est placé dans un Groupe récurrent. Vous trouverez de plus amples informations dans la section [Objets récurrents](#) du chapitre Manipulation des objets.

Groupes souples

Il existe un autre type de groupe, les «groupes souples», un ensemble d'objets reliés de manière plus souple. Ci-dessous une explication de la différence entre les groupes et les groupes souples :

- Lorsque vous regroupez des objets, ils doivent tous se situer sur un seul calque, sinon ils sont déplacés pour ne former qu'un seul calque lorsque que vous groupez les objets). Les groupes souples conservent leurs calques, donc vous pouvez les relier à travers plusieurs calques.
- Les groupes sont habituellement convertis en un seul graphique dans la version exportée du site. Les groupes souples ne sont pas convertis et chaque objet est exporté en tant qu'objet distinct. Le texte situé à l'intérieur d'un groupe souple est conservé en tant que texte dans le fichier HTML tandis que le texte des groupes est converti en un graphique (sauf certaines exceptions).
- Il est possible de relier des groupes à l'intérieur d'autres groupes. Pour des dessins complexes composés de plusieurs autres dessins, parfois des centaines de formes, créer une hiérarchie de groupes imbriqués est une bonne technique d'organisation, de même qu'avoir un dossier imbriqué dans d'autres dossiers. Les groupes souples ne peuvent en revanche pas être imbriqués et sont essentiellement conçus comme un moyen de relier de multiples objets sur différents calques.

Comme les groupes souples peuvent contenir des objets sur différents calques, sélectionner un élément d'un groupe souple sur un calque sélectionnera automatiquement les éléments des Groupes souples d'autres calques, souvent celui qui n'est même pas visible. Voir la rubrique sur les calques ci-dessous pour plus de détails.

La plupart des boutons sont des groupes souples, c'est-à-dire que lorsque vous sélectionnez, déplacez ou redimensionnez un bouton, vous réalisez en réalité cette manipulation sur deux copies du bouton, l'un appelé version «État normal» et l'autre version «survol de la souris».

Certains des objets les plus complexes de la galerie des modèles sont des groupes souples. Ainsi, vous pouvez vous déplacer autour d'eux comme pour un objet non groupé mais les éléments qui le composent, les photos ou les formes d'arrière-plan sont tous exportés en HTML en tant qu'éléments séparés pour une efficacité maximum.

Texte synchronisé

Il existe une fonction supplémentaire fort utile : les groupes souples. Si un même texte se trouve dans un ou plusieurs objets au sein d'un groupe souple, le texte sera synchronisé lorsque vous l'éditez. Il s'agit du mécanisme permettant de maintenir synchronisé le texte d'un bouton sur son niveau normal et son niveau Survol de souris - voir ci-dessous.

Groupes ancrés

Lorsque vous ancrez un objet au texte, il est transféré dans un Groupe ancré. Voir [Graphiques ancrés](#) pour en savoir plus sur les objets ancrés.

Groupes récurrents

Lorsque vous faites se répéter un objet, il est placé dans un Groupe récurrent. Vous trouverez de plus amples informations dans la section [Objets récurrents](#) du chapitre Manipulation des objets.

Texte synchronisé

Il existe une fonction supplémentaire fort utile : les groupes souples. Si un même texte se trouve dans un ou plusieurs objets au sein d'un groupe souple, le texte sera synchronisé lorsque vous l'éditez. Il s'agit du mécanisme permettant de maintenir synchronisé le texte d'un bouton sur son niveau normal et son niveau Survol de souris - voir ci-dessous.

Groupe ancré

Lorsque vous ancrez un objet au texte, il est transféré dans un Groupe ancré. Voir [Graphiques ancrés](#) pour en savoir plus sur les objets ancrés.

Groupe récurrent

Lorsque vous faites se répéter un objet, il est placé dans un Groupe récurrent. Vous trouverez de plus amples informations dans la section [Objets récurrents](#) du chapitre Manipulation des objets.

Groupes ancrés

Lorsque vous ancrez un objet au texte, il est transféré dans un Groupe ancré. Voir [Graphiques ancrés](#) pour en savoir plus sur les objets ancrés.

Groupes flottants

Lorsque vous faites se déplacer un objet, il est placé dans un Groupe flottant. Vous trouverez de plus amples informations dans la section [Objets flottants](#) du chapitre Manipulation des objets.

Groupe \mathbb{R}^n currents

Lorsque vous faites se \mathbb{R}^n ter un objet, il est plac  dans un Groupe \mathbb{R}^n current. Vous trouverez de plus amples informations dans la section [Objets \$\mathbb{R}^n\$ currents](#) du chapitre Manipulation des objets.

Répéter des objets

Il est courant que des éléments tels que les boutons de navigation, les en-têtes ou les logos soient répétés sur toutes les pages de votre document ou de votre site. MAGIX Web Designer 7 Premium vous permet de répéter tout objet à une même place sur n'importe laquelle de vos pages Internet. Lorsque vous actualisez l'une des copies, tous les changements sont automatiquement reportés dans toutes les pages.

Vous trouverez de plus amples informations dans la section [Objets récurrents](#) du chapitre Manipulation des objets.

Liens, boutons et barres de navigation.

Vous pouvez ajouter un lien Web à tous les objets, boutons, graphiques ou éléments de texte.



Sélectionnez l'objet et cliquez sur l'icône de lien située sur la barre de site Web pour saisir l'adresse Web que vous voulez relier.

Entrez l'adresse Web que vous voulez relier dans le champ mis en évidence.

L'onglet **Lien** de la boîte de dialogue des Propriétés du site web vous permet de contrôler ce qui se passe lorsque vous cliquez sur l'objet lié sur la page. Vous pouvez passer à une autre page web (vous pouvez créer rapidement un lien vers une autre page de votre site à l'aide du menu déroulant **Lien vers la page**

) et déterminer si la page doit s'ouvrir dans une fenêtre séparée. Vous pouvez aussi insérer un lien vers l'une des fenêtres pop-up que vous avez créées.



Pour attribuer un lien à l'un de vos boutons, sélectionnez-le (cliquez dessus dans l'outil **Sélection**), cliquez sur l'icône de lien puis saisissez l'adresse Web ou sélectionnez une de vos pages du menu déroulant et cliquez sur **Appliquer**. Terminé !

Appliquer une transition à un lien

Vous pouvez aussi associer une transition à un lien pour qu'un effet animé soit appliqué à l'objet affiché par le lien lorsqu'on a cliqué sur le lien.

1. Saisissez l'adresse web ou choisissez la page laquelle le lien doit renvoyer.
2. Dans Transition du lien, sélectionnez un effet de transition dans la liste déroulante et utilisez le curseur Vitesse pour définir la durée de l'effet.
3. Cliquez sur **Appliquer**.

Remarque : vous ne pourrez pas appliquer d'effet de transition à un lien si ce dernier renvoie à un point

d'ancrage, un fichier, un calque pop-up ou une photo pop-up. Vous ne pourrez pas non plus appliquer de transition à un lien d'une barre de navigation. Cependant, vous pouvez appliquer des effets directement à une [page](#) ou à un [calque](#)

pour que leur contenu apparaisse avec un effet lorsqu'ils s'ouvrent sur la page web. La transition de lien a priorité lorsque le lien et la page qu'il charge possèdent tous deux un effet de transition.

Lien ancré

Il est possible de relier du texte ou un objet n'importe où dans votre site Internet en utilisant des « ancres ». Commencez par appliquer un nom à l'objet que vous voulez relier : c'est l'ancre. Sélectionnez ensuite l'objet (objet graphique ou texte) puis dans le menu, rendez-vous dans **Services ->Noms...** pour afficher la boîte de dialogue. Saisissez un nom unique de votre choix puis cliquez sur **Ajouter**

Pour relier cette ancre de n'importe où sur votre site Internet (un bouton, un simple lien ou du texte), ouvrez la boîte de dialogue de liens (voir ci-dessus) puis sélectionnez un nom dans le menu déroulant « Lien ancré ».

Lien vers le fichier

Il peut arriver que vous souhaitiez mettre un document, un film ou un autre fichier à disposition des visiteurs de votre site. Pour cela, utilisez l'option **Lien vers fichier**. Sélectionnez l'objet de la page que vous souhaitez lier au fichier. Puis sélectionnez l'option Lien vers fichier et recherchez votre fichier dans le navigateur. Le fichier est alors copié dans un dossier de support aux côtés de votre fichier de modèle, de sorte que le fichier est publié avec le reste de votre site. Le dossier est nommé à partir du nom de votre fichier de modèle, avec le suffixe « _fichiers ». Cliquez ensuite sur **OK**, ouvrez l'aperçu de votre page et testez le lien. Pour modifier le fichier, effectuez la même manipulation : naviguez à la recherche de votre nouveau fichier mis à jour. Consultez le chapitre de la boîte de dialogue [Options Internet](#) pour en savoir plus sur cette option, et le chapitre Utilisation de document pour en savoir plus sur les [dossiers de support](#)

Modifier le texte d'un bouton

C'est très simple : il suffit d'activer l'**outil Texte**

, de cliquer sur le texte du bouton pour le sélectionner et de l'éditer.

Remarque : un triple-clic sur le texte du bouton sélectionne la ligne de texte entière : cela permettra de remplacer le texte facilement dès que vous tapez votre nouvelle phrase.

Boutons de survol de souris

Vous avez remarqué que la plupart des boutons se mettent en surbrillance lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'eux dans votre navigateur. Cela s'appelle un effet de survol de souris. Cet effet est automatique pour la plupart des boutons utilisés dans les modèles ou de la rubrique Boutons de la Galerie des modèles.

Pour les utilisateurs avancés : cet effet de survol est créé grâce à l'utilisation de Calques nommés. Les boutons sont des Groupes souples de deux sortes : « État normal » et « Survol de la souris » dans des calques séparés. Le Groupe souple signifie que les deux calques changent simultanément lorsque vous modifiez le bouton, par exemple lorsque vous modifiez le texte, que vous le déplacez ou le redimensionnez. Voir la rubrique [Calques](#)

ci-dessous pour plus de détails.

Ajouter de nouveaux boutons

Dans la Galerie des modèles, chaque thème possède un ensemble de graphismes de boutons que vous

pouvez faire glisser sur la page. Il s'agit généralement de deux types de boutons. Les Boutons Extensibles s'adaptent à la taille du texte.

On trouve également une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez également copier un bouton existant (c'est probablement la meilleure façon d'ajouter des boutons à une barre de navigation). Vous pouvez copier/coller, mais il est plus rapide de faire glisser le bouton en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (C'est un raccourci général pour copier des objets). Il vous suffit ensuite d'éditer le texte.

Astuce : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'objet, celui-ci se déplacera de manière parfaitement horizontale ou verticale, vous permettant ainsi de créer facilement une rangée ou une colonne de boutons.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes.

C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour éditer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Éditer la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

. Ceci fera de la barre de boutons un objet récurrent et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au même emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations.

Appliquer une transition à un lien

Vous pouvez aussi associer une transition à un lien pour qu'un effet animé soit appliqué à l'objet affiché par le lien lorsqu'on a cliqué sur le lien.

1. Saisissez l'adresse web ou choisissez la page laqu Shorelle le lien doit renvoyer.
2. Dans Transition du lien, sélectionnez un effet de transition dans la liste déroulante et utilisez le curseur Vitesse pour définir la durée de l'effet.
3. Cliquez sur **Appliquer**.

Remarque : vous ne pourrez pas appliquer d'effet de transition à un lien si ce dernier renvoie un point d'ancrage, un fichier, un calque pop-up ou une photo pop-up. Vous ne pourrez pas non plus appliquer de transition à un lien d'une barre de navigation. Cependant, vous pouvez appliquer des effets directement à une [page](#) ou à un [calque](#)

pour que leur contenu apparaisse avec un effet lorsqu'ils s'ouvrent sur la page web. La transition de lien a priorité lorsque le lien et la page qu'il charge possèdent tous deux un effet de transition.

Lien ancré

Il est possible de relier du texte ou un objet n'importe où dans votre site Internet en utilisant des «ancres». Commencez par appliquer un nom à l'objet que vous voulez relier : c'est l'ancre. Sélectionnez ensuite l'objet (objet graphique ou texte) puis dans le menu, rendez-vous dans **Services** -> **Noms...** pour afficher la boîte de dialogue. Saisissez un nom unique de votre choix puis cliquez sur **Ajouter**.

Pour relier cette ancre de n'importe où sur votre site Internet (un bouton, un simple lien ou du texte), ouvrez la boîte de dialogue de liens (voir ci-dessus) puis sélectionnez un nom dans le menu déroulant «Lien ancré».

Lien vers le fichier

Il peut arriver que vous souhaitiez mettre un document, un film ou un autre fichier à disposition des visiteurs de votre site. Pour cela, utilisez l'option **Lien vers fichier**. Sélectionnez l'objet de la page que vous souhaitez lier au fichier. Puis sélectionnez l'option Lien vers fichier et recherchez votre fichier dans le navigateur. Le fichier est alors copié dans un dossier de support aux côtés de votre fichier de modèle, de sorte que le fichier est publié avec le reste de votre site. Le dossier est nommé à partir du nom de votre fichier de modèle, avec le suffixe «_fichiers». Cliquez ensuite sur **OK**, ouvrez l'aperçu de votre page et testez le lien. Pour modifier le fichier, effectuez la même manipulation : naviguez à la recherche de votre nouveau fichier mis à jour. Consultez le chapitre de la boîte de dialogue [Options Internet](#) pour en savoir plus sur cette option, et le chapitre Utilisation de document pour en savoir plus sur les [dossiers de support](#).

Modifier le texte d'un bouton

C'est très simple : il suffit d'activer l'**outil Texte**, de cliquer sur le texte du bouton pour le sélectionner et de l'éditer.

Remarque : un triple-clic sur le texte du bouton sélectionne la ligne de texte entière : cela permettra de remplacer le texte facilement dès que vous tapez votre nouvelle phrase.

Boutons de survol de souris

Vous avez remarqué que la plupart des boutons se mettent en surbrillance lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'eux dans votre navigateur. Cela s'appelle un effet de survol de souris. Cet effet est automatique pour la plupart des boutons utilisés dans les modèles ou de la rubrique Boutons de la

Galerie des modèles.

Pour les utilisateurs avancés : cet effet de survol est créé grâce à l'utilisation de Calques nommés. Les boutons sont des Groupes souples de deux sortes : «État normal» et «Survol de la souris» dans des calques séparés. Le Groupe souple signifie que les deux calques changent simultanément lorsque vous modifiez le bouton, par exemple lorsque vous modifiez le texte, que vous le déplacez ou le redimensionnez. Voir la rubrique [Calques](#) ci-dessous pour plus de détails.

Ajouter de nouveaux boutons

Dans la Galerie des modèles, chaque thème possède un ensemble de graphismes de boutons que vous pouvez faire glisser sur la page. Il s'agit généralement de deux types de boutons. Les Boutons Extensibles s'adaptent à la taille du texte.

On trouve également une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez également copier un bouton existant (c'est probablement la meilleure façon d'ajouter des boutons à une barre de navigation). Vous pouvez copier/coller, mais il est plus rapide de faire glisser le bouton en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (C'est un raccourci général pour copier des objets). Il vous suffit ensuite d'éditer le texte.

Astuce : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'objet, celui-ci se déplacera de manière parfaitement horizontale ou verticale, vous permettant ainsi de créer facilement une rangée ou une colonne de boutons.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes. C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour éditer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Modifier la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

. Ceci fera de la barre de boutons un objet courant et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au même emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations.

Lien ancré

Il est possible de relier du texte ou un objet n'importe où dans votre site Internet en utilisant des «ancres». Commencez par appliquer un nom à l'objet que vous voulez relier : c'est l'ancre. Sélectionnez ensuite l'objet (objet graphique ou texte) puis dans le menu, rendez-vous dans **Services** -> **Noms...** pour afficher la boîte de dialogue. Saisissez un nom unique de votre choix puis cliquez sur **Ajouter**.

Pour relier cette ancre de n'importe où sur votre site Internet (un bouton, un simple lien ou du texte), ouvrez la boîte de dialogue de liens (voir ci-dessus) puis sélectionnez un nom dans le menu déroulant «Lien ancré».

Lien vers le fichier

Il peut arriver que vous souhaitiez mettre un document, un film ou un autre fichier à disposition des visiteurs de votre site. Pour cela, utilisez l'option **Lien vers fichier**. Sélectionnez l'objet de la page que vous souhaitez lier au fichier. Puis sélectionnez l'option Lien vers fichier et recherchez votre fichier dans le navigateur. Le fichier est alors copié dans un dossier de support aux côtés de votre fichier de modèle, de sorte que le fichier est publié avec le reste de votre site. Le dossier est nommé à partir du nom de votre fichier de modèle, avec le suffixe «_fichiers». Cliquez ensuite sur **OK**, ouvrez l'aperçu de votre page et testez le lien. Pour modifier le fichier, effectuez la même manipulation : naviguez à la recherche de votre nouveau fichier mis à jour. Consultez le chapitre de la boîte de dialogue [Options Internet](#) pour en savoir plus sur cette option, et le chapitre Utilisation de document pour en savoir plus sur les [dossiers de support](#).

Modifier le texte d'un bouton

C'est très simple : il suffit d'activer l'**outil Texte**, de cliquer sur le texte du bouton pour le sélectionner et de l'éditer.
Remarque : un triple-clic sur le texte du bouton sélectionne la ligne de texte entière : cela permettra de remplacer le texte facilement dès que vous tapez votre nouvelle phrase.

Boutons de survol de souris

Vous avez remarqué que la plupart des boutons se mettent en surbrillance lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'eux dans votre navigateur. Cela s'appelle un effet de survol de souris. Cet effet est automatique pour la plupart des boutons utilisés dans les modèles ou de la rubrique Boutons de la Galerie des modèles.

Pour les utilisateurs avancés : cet effet de survol est créé grâce à l'utilisation de Calques nommés. Les boutons sont des Groupes souples de deux sortes : «Total normal» et «Survol de la souris» dans des calques séparés. Le Groupe souple signifie que les deux calques changent simultanément lorsque vous modifiez le bouton, par exemple lorsque vous modifiez le texte, que vous le déplacez ou le redimensionnez. Voir la rubrique [Calques](#) ci-dessous pour plus de détails.

Ajouter de nouveaux boutons

Dans la Galerie des modèles, chaque thème possède un ensemble de graphismes de boutons que vous pouvez faire glisser sur la page. Il s'agit généralement de deux types de boutons. Les Boutons Extensibles s'adaptent à la taille du texte.

On trouve également une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez également copier un bouton existant (c'est probablement la meilleure façon d'ajouter des boutons à une barre de navigation). Vous pouvez copier/coller, mais il est plus rapide de faire glisser le bouton en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (C'est un raccourci général pour copier des objets). Il vous suffit ensuite d'éditer le texte.

Astuce : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'objet, celui-ci se déplacera de manière parfaitement horizontale ou verticale, vous permettant ainsi de créer facilement une rangée ou une colonne de boutons.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes. C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour éditer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Modifier la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**. Ceci fera de la barre de boutons un objet courant et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au même emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations.

Lien vers le fichier

Il peut arriver que vous souhaitiez mettre un document, un film ou un autre fichier à disposition des visiteurs de votre site. Pour cela, utilisez l'option **Lien vers fichier**. Sélectionnez l'objet de la page que vous souhaitez lier au fichier. Puis sélectionnez l'option Lien vers fichier et recherchez votre fichier dans le navigateur. Le fichier est alors copié dans un dossier de support aux côtés de votre fichier de modèle, de sorte que le fichier est publié avec le reste de votre site. Le dossier est nommé à partir du nom de votre fichier de modèle, avec le suffixe «_fichiers». Cliquez ensuite sur **OK**, ouvrez l'aperçu de votre page et testez le lien. Pour modifier le fichier, effectuez la même manipulation : naviguez à la recherche de votre nouveau fichier mis à jour. Consultez le chapitre de la boîte de dialogue [Options Internet](#) pour en savoir plus sur cette option, et le chapitre Utilisation de document pour en savoir plus sur les [dossiers de support](#).

Modifier le texte d'un bouton

C'est très simple : il suffit d'activer l'**outil Texte**, de cliquer sur le texte du bouton pour le sélectionner et de l'éditer.
Remarque : un triple-clic sur le texte du bouton sélectionne la ligne de texte entière : cela permettra de remplacer le texte facilement dès que vous tapez votre nouvelle phrase.

Boutons de survol de souris

Vous avez remarqué que la plupart des boutons se mettent en surbrillance lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'eux dans votre navigateur. Cela s'appelle un effet de survol de souris. Cet effet est automatique pour la plupart des boutons utilisés dans les modèles ou de la rubrique Boutons de la Galerie des modèles.

Pour les utilisateurs avancés : cet effet de survol est créé grâce à l'utilisation de Calques nommés. Les boutons sont des Groupes souples de deux sortes : «État normal» et «Survol de la souris» dans des calques séparés. Le Groupe souple signifie que les deux calques changent simultanément lorsque vous modifiez le bouton, par exemple lorsque vous modifiez le texte, que vous le déplacez ou le redimensionnez. Voir la rubrique [Calques](#) ci-dessous pour plus de détails.

Ajouter de nouveaux boutons

Dans la Galerie des modèles, chaque thème possède un ensemble de graphismes de boutons que vous pouvez faire glisser sur la page. Il s'agit généralement de deux types de boutons. Les Boutons Extensibles s'adaptent à la taille du texte.

On trouve également une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez également copier un bouton existant (c'est probablement la meilleure façon d'ajouter des boutons à une barre de navigation). Vous pouvez copier/coller, mais il est plus rapide de faire glisser le bouton en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (C'est un raccourci général pour copier des objets). Il vous suffit ensuite d'éditer le texte.

Astuce : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'objet, celui-ci se déplacera de manière parfaitement horizontale ou verticale, vous permettant ainsi de créer facilement une rangée ou une colonne de boutons.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes.

C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour créer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Modifier la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**. Ceci fera de la barre de boutons un objet courant et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au même emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations.

Modifier le texte d'un bouton

C'est très simple : il suffit d'activer l'**outil Texte**

, de cliquer sur le texte du bouton pour le sélectionner et de l'éditer.

Remarque : un triple-clic sur le texte du bouton sélectionne la ligne de texte entière : cela permettra de remplacer le texte facilement dès que vous tapez votre nouvelle phrase.

Boutons de survol de souris

Vous avez remarqué que la plupart des boutons se mettent en surbrillance lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'eux dans votre navigateur. Cela s'appelle un effet de survol de souris. Cet effet est automatique pour la plupart des boutons utilisés dans les modèles ou de la rubrique Boutons de la Galerie des modèles.

Pour les utilisateurs avancés : cet effet de survol est créé grâce à l'utilisation de Calques nommés. Les boutons sont des Groupes souples de deux sortes : «État normal» et «Survol de la souris» dans des calques séparés. Le Groupe souple signifie que les deux calques changent simultanément lorsque vous modifiez le bouton, par exemple lorsque vous modifiez le texte, que vous le déplacez ou le redimensionnez. Voir la rubrique [Calques](#) ci-dessous pour plus de détails.

Ajouter de nouveaux boutons

Dans la Galerie des modèles, chaque thème possède un ensemble de graphismes de boutons que vous pouvez faire glisser sur la page. Il s'agit généralement de deux types de boutons. Les Boutons Extensibles s'adaptent à la taille du texte.

On trouve également une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez également copier un bouton existant (c'est probablement la meilleure façon d'ajouter des boutons à une barre de navigation). Vous pouvez copier/coller, mais il est plus rapide de faire glisser le bouton en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (C'est un raccourci général pour copier des objets). Il vous suffit ensuite d'éditer le texte.

Astuce : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'objet, celui-ci se déplacera de manière parfaitement horizontale ou verticale, vous permettant ainsi de créer facilement une rangée ou une colonne de boutons.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes. C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour éditer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Modifier la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**. Ceci fera de la barre de boutons un objet courant et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au même emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations.

Boutons de survol de souris

Vous avez remarqué que la plupart des boutons se mettent en surbrillance lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'eux dans votre navigateur. Cela s'appelle un effet de survol de souris. Cet effet est automatique pour la plupart des boutons utilisés dans les modèles ou de la rubrique Boutons de la Galerie des modèles.

Pour les utilisateurs avancés : cet effet de survol est créé grâce à l'utilisation de Calques nommés. Les boutons sont des Groupes souples de deux sortes : «État normal» et «Survol de la souris» dans des calques séparés. Le Groupe souple signifie que les deux calques changent simultanément lorsque vous modifiez le bouton, par exemple lorsque vous modifiez le texte, que vous le déplacez ou le redimensionnez. Voir la rubrique [Calques](#) ci-dessous pour plus de détails.

Ajouter de nouveaux boutons

Dans la Galerie des modèles, chaque thème possède un ensemble de graphismes de boutons que vous pouvez faire glisser sur la page. Il s'agit généralement de deux types de boutons. Les Boutons Extensibles s'adaptent à la taille du texte.

On trouve également une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez également copier un bouton existant (c'est probablement la meilleure façon d'ajouter des boutons à une barre de navigation). Vous pouvez copier/coller, mais il est plus rapide de faire glisser le bouton en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (C'est un raccourci général pour copier des objets). Il vous suffit ensuite d'éditer le texte.

Astuce : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'objet, celui-ci se déplacera de manière parfaitement horizontale ou verticale, vous permettant ainsi de créer facilement une rangée ou une colonne de boutons.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes. C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour éditer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Modifier la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de

navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**. Ceci fera de la barre de boutons un objet rÃ©current et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au mÃªme emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations.

Ajouter de nouveaux boutons

Dans la Galerie des modèles, chaque thème possède un ensemble de graphismes de boutons que vous pouvez faire glisser sur la page. Il s'agit généralement de deux types de boutons. Les Boutons Extensibles s'adaptent à la taille du texte.

On trouve également une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez également copier un bouton existant (c'est probablement la meilleure façon d'ajouter des boutons à une barre de navigation). Vous pouvez copier/coller, mais il est plus rapide de faire glisser le bouton en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (C'est un raccourci général pour copier des objets). Il vous suffit ensuite d'éditer le texte.

Astuce : si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'objet, celui-ci se déplacera de manière parfaitement horizontale ou verticale, vous permettant ainsi de créer facilement une rangée ou une colonne de boutons.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes.

C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour éditer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Éditer la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**. Ceci fera de la barre de boutons un objet courant et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au même emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations.

Barres de boutons (Barres de boutons)



La plupart des sites Internet, et la plupart des modèles de conception que nous proposons, disposent d'une ligne ou d'une colonne de boutons pour naviger dans le site Internet ou vers des liens externes.

C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge ce type de barres. Pour créer une barre de navigation, double-cliquez dessus ou faites un clic droit et sélectionnez l'option **Modifier la barre de navigation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'ouvre. Là, vous pouvez modifier les titres, les liens et les infobulles des boutons, ajouter et supprimer des boutons, modifier leur ordre et même ajouter des menus et des sous-menus.

Lorsque vous faites un double-clic sur le champ de l'URL de la boîte de dialogue, une boîte de dialogue de lien apparaît. Il s'agit de la boîte de dialogue utilisée pour définir les liens sur les objets normaux, comme décrit précédemment dans ce chapitre et en détail dans le chapitre concernant la boîte de dialogue des Propriétés web. Les paramètres de transition du lien sont grisés car vous ne pouvez pas appliquer d'effet de transition au lien d'une barre de navigation.

Dans la boîte de dialogue des Propriétés de la barre de navigation, vous pouvez activer l'option **Barre de navigation du site**

. Cette option affiche automatiquement votre barre sur les nouvelles pages que vous ajoutez à votre site ; ce faisant, des boutons/liens sont automatiquement ajoutés à la barre pour chaque nouvelle page créée. Cependant, vous ne pouvez pas modifier votre barre sur la toile lorsque cette option est activée ? vous ne pouvez l'éditer qu'en utilisant cette boîte de dialogue.

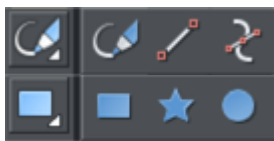
Pour actualiser une barre de navigation sur toutes les pages, dans le cas où ce n'est pas une barre de navigation de site automatique, faites un clic droit et sélectionnez **Régénérer sur toutes les pages**

. Ceci fera de la barre de boutons un objet courant et la copiera depuis la page actuelle sur toutes les autres pages au même emplacement.

Consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

pour obtenir de plus amples informations.

Outils de dessin



Web Designer Premium vous propose tous les outils graphiques dont vous avez besoin pour créer des objets graphiques sur votre page et pour éditer un ensemble d'éléments graphiques prédéfinis disponibles dans la **Galerie des modèles**. Voici plusieurs outils de dessin de base pour créer des rectangles, des ellipses, des polygones réguliers, des étoiles ou toute forme de votre choix.

Web Designer Premium met à votre disposition des outils de dessin vectoriels qui permettent de redimensionner, de modifier le contour et de recolorer une forme sans perte de qualité. Vous pouvez zoomer pour visualiser les moindres détails ; toutes les modifications peuvent être annulées.

Attributs actuels (styles)

Un attribut correspond aux caractéristiques de l'objet modifiables dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Par exemple, les attributs d'une forme comprennent sa couleur ainsi que la largeur et la couleur de ses contours.

Comme mentionné plus haut, vous pouvez modifier les attributs d'un objet après l'avoir dessiné en le sélectionnant puis en modifiant la couleur de remplissage, la largeur de la ligne ou tout autre attribut. MAGIX Web Designer 7 Premium conserve également une trace des attributs « actuels » qu'il applique aux nouveaux objets dessinés lorsque vous les créez.

Définir les attributs actuels manuellement

Par exemple, si vous souhaitez que le rectangle que vous dessinez soit rouge, assurez-vous que rien n'est sélectionné (appuyez sur « Echap » ou cliquez sur une zone vide de la page) puis cliquez sur la couleur rouge dans la palette de couleurs. Vous venez de définir la couleur rouge comme attribut couleur du remplissage actuel. À présent, si vous dessinez une nouvelle forme, elle sera remplie en rouge. Vous pouvez définir d'autres attributs actuels de la même manière ? avant de modifier les valeurs de l'attribut, assurez-vous toujours qu'aucun objet n'est sélectionné.

Définir les attributs actuels automatiquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium met automatiquement à jour les attributs actuels afin qu'ils correspondent au dernier objet dessiné ou sélectionné. Par exemple, si vous dessinez un rectangle et lui attribuez la couleur verte, la prochaine forme dessinée sera également verte. Si votre design comporte un rectangle bleu et si vous souhaitez en dessiner un second identique, sélectionnez d'abord le rectangle bleu (ses attributs deviennent alors les attributs actuels) pour que la prochaine forme dessinée soit également bleue. Par conséquent, cliquez simplement sur un objet pour que ses attributs deviennent les attributs actuels.

Cette méthode permet d'utiliser des objets existants comme une « palette » de styles. Cliquez sur un objet pour le sélectionner puis dessinez de nouveaux objets dans le même style.

Vous pouvez désactiver ce comportement dans l'[onglet Généralités](#) de la boîte de dialogue **Services > Options**. Cochez la case **Demander avant d'appliquer aux attributs actuels**.

. À présent, Web Designer Premium vous questionnera avant d'appliquer les derniers attributs utilisés aux attributs actuels.

Groupes d'attributs

De nombreux modèles consistent en une combinaison de formes pleines fermées et de formes ouvertes (lignes dont les points de départ et de fin ne coïncident pas). Il n'est pas souhaitable d'appliquer les

attributs d'une forme ouverte à une forme fermée et inversement. C'est pourquoi les attributs des formes ouvertes et fermées sont séparés en groupes d'attributs. Lorsque vous définissez les valeurs d'un groupe d'attributs, l'autre groupe ne s'en trouve pas affecté. Par exemple, si vous sélectionnez un rectangle plein sans contour, la largeur actuelle de la ligne ne sera pas 0 pour les formes ouvertes.

Pour les mêmes raisons, les attributs de texte constituent un troisième groupe. Le groupe des attributs de texte est défini uniquement lorsque vous sélectionnez des objets texte ou lorsque vous définissez les attributs manuellement dans l'outil de texte.

Attributs exempts

Certains attributs ne sont pas définis automatiquement comme attributs actuels, même lorsque l'option « Appliquer les attributs récents aux nouveaux objets » est activée. Cela est dû au fait que certains attributs peuvent poser problème s'ils sont définis comme attributs actuels.

Par exemple, si vous appliquez une valeur d'estompage de 10 pixels à un grand objet (pour que ses bords soient flous) puis dessinez une nouvelle forme de 10 pixels, cette dernière sera invisible si l'attribut d'estompage est copié en raison de la valeur attribuée !

D'autres attributs peuvent avoir un effet négatif sur l'exportation du modèle ou augmenter de façon significative la durée de génération du modèle ; par conséquent, leur application systématique doit être évitée.

Exemples d'attributs copiés automatiquement :

- Couleurs de remplissage, styles de remplissage, largeur de ligne, couleur de ligne, style de ligne, style de jonction de ligne, style de finition de ligne, pointes/queues de flèches, police du texte, taille de la police, marges du texte.

Exemples d'attributs qui ne sont pas copiés automatiquement :

- Estompage, transparence, ombre, biseau, extrusion 3D.

Réinitialisation des attributs actuels

Quand aucun objet n'est sélectionné, vous pouvez réinitialiser instantanément tous les groupes d'attributs actuels en appuyant sur « Echap ». Si des objets sont sélectionnés, appuyez sur « Echap » pour annuler la sélection, puis appuyez de nouveau sur « Echap » pour réinitialiser les attributs actuels afin qu'ils prennent leurs valeurs par défaut.

Outil de forme



L'Outil d'édition de forme

vous permet de créer des formes vectorielles détaillées et d'éditer le contour de n'importe quelle forme.

Pour les formes prédéfinies telles que les rectangles ou les ellipses, ou bien pour éditer le contour de caractères de texte, vous devrez d'abord convertir l'objet en forme modifiable. Vous pouvez procéder en utilisant le raccourci clavier « Ctrl + 1 ». Ensuite, utilisez l'**Outil d'édition de forme** pour effectuer des éditions vectorielles avancées. Consultez la section Référence ([Outil d'édition des formes](#), [L'outil d'édition des formes](#)

) pour en savoir plus quant à l'utilisation de cet outil.

Outil ligne droite et flèche



L'Outil ligne droite

facilite le dessin de lignes droites composées d'un seul segment et l'ajout de pointes et de queues de flèche à n'importe quel type de lignes.

Il suffit de cliquer et déplacer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sélectionner puis cliquer et tirer sur l'une des extrémités de la ligne

pour la déplacer.

Ajouter des pointes et des queues de flèche à l'aide de l'outil Ligne droite

La partie gauche de la barre d'infos comprend deux listes déroulantes qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque extrémité de la ligne sélectionnée.



- ❶ Pointe de flèche
- ❷ Queue de flèche
- ❸ Taille de la pointe/queue de flèche
- ❹ Inverser la direction

Le curseur de la barre d'infos vous permet de modifier la taille de la pointe et de la queue de la flèche de la ligne actuellement sélectionnée. Vous pouvez saisir une valeur en pourcentage dans le champ de la taille à droite du curseur.

Par défaut, les nouvelles têtes de flèche sont créées avec une largeur environ 6 fois supérieure à celle de la ligne, ce qui correspond à la valeur 100% comme indiqué par le curseur contrôlant la taille. Si vous décidez d'élargir la ligne, la largeur de la tête de la flèche sera modifiée en conséquence. Utilisez une valeur inférieure à 100 % pour réduire la taille de la pointe et de la queue de la flèche ou supérieure à 100 % pour l'agrandir. Bien que le curseur ne permette qu'une valeur maximale de 800%, vous pouvez saisir un pourcentage encore supérieur dans le champ de texte.

Inverser la direction



Cliquez sur le bouton Inverser la direction de la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche de la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'**Outil ligne droite** sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Par exemple, si vous souhaitez ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'**Outil d'édition des formes**.

Outil Rectangle

Pour dessiner un rectangle, sélectionnez l'**Outil Rectangle** et faites-le glisser sur la page. En déplaçant la souris dans la page, vous verrez une forme avec un remplissage uni indiquant la couleur du remplissage et de la ligne ainsi que les bords de la forme que vous dessinez.



Cliquez sur le bouton « Coins arrondis » de la barre d'infos pour arrondir les angles du rectangle ; vous pouvez tirer sur la poignée des coins arrondis pour ajuster la courbure.



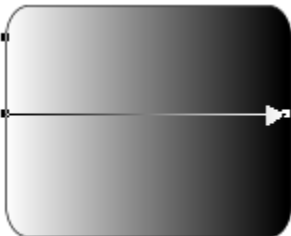
Pour redimensionner un objet, vous pouvez tirer sur les poignées situées à chaque angle de l'objet. Pour recolorer une forme, glissez-déposez une couleur de la Palette de couleurs sur votre forme. Voir [Colorer les formes](#). A l'aide l'**Outil de sélection**, vous pouvez faire glisser l'objet, le redimensionner et le faire pivoter comme vous le souhaitez. Voir [Outil de sélection](#). Vous pouvez placer ce rectangle derrière tous les autres objets pour en faire une image d'arrière-plan en appuyant sur « Ctrl + B » pour « Mettre en arrière-plan ». Si l'objet est devant tous les autres objets (« Ctrl + F »), faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous** pour que le texte de la page soit disposé autour de la forme (encore une exclusivité de Web Designer Premium parmi les outils de création web).

Outil de remplissage



Parmi les nombreuses possibilités offertes par cet outil, vous pouvez facilement remplir une forme avec une couleur dégradée par exemple. Sélectionnez l'outil et faites glisser le curseur de la souris sur votre objet.

La flèche de remplissage peut être ajustée en tirant ses extrémités afin de modifier la direction, l'angle et le degré du dégradé.



Rectangle aux angles arrondis avec remplissage dégradé

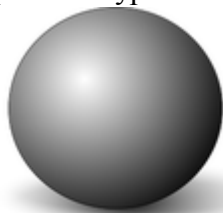
Remarque

: si vous faites glisser le curseur de la souris au-dessus d'un objet groupé tel qu'un panneau de texte par exemple, tous les éléments du groupe adopteront le même type de remplissage. Afin d'éviter cela, il suffit de sélectionner tout d'abord uniquement l'élément que vous souhaitez remplir. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités à disposition. Un clic unique sur l'élément souhaité avec l'outil de remplissage sélectionne cet élément seulement, de la même manière qu'un clic avec l'outil de sélection en maintenant la touche CTRL enfoncée (cette méthode est appelée « Sélection interne » car elle sélectionne uniquement un objet à l'intérieur du groupe). Vous verrez alors qu'en glissant la souris, seul l'objet sélectionné sera rempli.

Pour éditer la couleur de début ou de fin, il suffit de réaliser un Glisser-Déposer d'une couleur depuis la palette vers la forme ; vous pouvez également sélectionner une extrémité de la flèche de remplissage dans l'outil de remplissage et utiliser l'éditeur de couleur (CTRL+E).

Vous avez la possibilité de créer une couleur de remplissage avec plusieurs nuances de dégradé en vous assurant que la flèche de remplissage est bien visible (sélectionnez-la avec l'outil de remplissage), en faisant glisser une couleur depuis la palette et en la déposant précautionneusement sur l'emplacement-cible où vous pourrez voir la nouvelle couleur. Vous pouvez alors déplacer ce point de remplissage ou sélectionner CTRL+E pour ajuster la couleur à l'aide de l'éditeur de couleur. Il existe

plusieurs types de remplissages : il s'agit ici d'un cercle doté d'un remplissage circulaire.



L'ombre est une autre ellipse dotée d'une couleur de remplissage dégradée et dont les contours ont été affinés (voir ci-dessus).

Outil de transparence



Les navigateurs Internet récents, tout comme Web Designer Premium, prennent en charge les effets avancés de transparence. Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte à ce que ces derniers deviennent transparents. Testez sur votre exemple de rectangle. Sélectionnez l'outil de transparence et déplacez le curseur sur la barre d'infos.

Web Designer Premium va plus loin et prend également en charge des dégradés de transparence. Cela fonctionne de manière similaire au remplissage avec un dégradé de couleur. Il suffit de tirer sur les formes dans l'outil de transparence pour créer une transition de transparence. Vous pouvez modifier le degré de transparence à chaque extrémité de la flèche de remplissage en cliquant sur celle-ci et en déplaçant le curseur de transparence.

Consultez l'aperçu et vous verrez que cela fonctionne également dans votre navigateur Internet.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume réglable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conférer un bord flou lui permettant de se fondre à l'arrière-plan. Le contrôle Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient à la barre supérieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. Sélectionnez la forme et cliquez sur le contrôle Plume à droite de la barre supérieure.



L'ombre située sous le dessin en forme de balle possède un contour atténué. En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir très rapidement des graphiques étonnants à base de calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipisicing veniam aute
occaecat. Sit commodo quis
sunt duis. Lorem non
occaecat, ut in veniam tempor
nisi do enim dolore veniam ea.
Proident sed cillum, ullamco in
aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in,
lorem sed ullamco culpa cillum
dolore magna ex ea
commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un dégradé de couleurs, de transparence et des bords estompés avec du texte placé au-dessus.

La couleur de remplissage est dégradée et s'étend de la gauche vers la droite du vert clair au vert foncé. Remarquez également un dégradé de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux. Quelques secondes sont nécessaires pour créer une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique réel lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez

créer n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

: Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caractéristique est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très apprécié consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

: Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus. Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques



Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un dégradé de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible

dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité. Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.



De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des « Couleurs nommées » et l'étirer à volonté : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).



Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Attributs actuels (styles)

Un attribut correspond aux caractéristiques de l'objet modifiables dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Par exemple, les attributs d'une forme comprennent sa couleur ainsi que la largeur et la couleur de ses contours.

Comme mentionné plus haut, vous pouvez modifier les attributs d'un objet après l'avoir dessiné en le sélectionnant puis en modifiant la couleur de remplissage, la largeur de la ligne ou tout autre attribut. MAGIX Web Designer 7 Premium conserve également une trace des attributs «actuels» qu'il applique aux nouveaux objets dessinés lorsque vous les créez.

Définir les attributs actuels manuellement

Par exemple, si vous souhaitez que le rectangle que vous dessinez soit rouge, assurez-vous que rien n'est sélectionné (appuyez sur «Echap» ou cliquez sur une zone vide de la page) puis cliquez sur la couleur rouge dans la palette de couleurs. Vous venez de définir la couleur rouge comme attribut couleur du remplissage actuel. Également, si vous dessinez une nouvelle forme, elle sera remplie en rouge. Vous pouvez définir d'autres attributs actuels de la même manière ? avant de modifier les valeurs de l'attribut, assurez-vous toujours qu'aucun objet n'est sélectionné.

Définir les attributs actuels automatiquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium met automatiquement à jour les attributs actuels afin qu'ils correspondent au dernier objet dessiné ou sélectionné. Par exemple, si vous dessinez un rectangle et lui attribuez la couleur verte, la prochaine forme dessinée sera également verte. Si votre design comporte un rectangle bleu et si vous souhaitez en dessiner un second identique, sélectionnez d'abord le rectangle bleu (ses attributs deviennent alors les attributs actuels) pour que la prochaine forme dessinée soit également bleue. Par conséquent, cliquez simplement sur un objet pour que ses attributs deviennent les attributs actuels.

Cette méthode permet d'utiliser des objets existants comme une «palette» de styles. Cliquez sur un objet pour le sélectionner puis dessinez de nouveaux objets dans le même style.

Vous pouvez désactiver ce comportement dans l'[onglet Généralités](#) de la boîte de dialogue **Services > Options**. Cochez la case **Demander avant d'appliquer aux attributs actuels**.

Également, Web Designer Premium vous questionnera avant d'appliquer les derniers attributs utilisés aux attributs actuels.

Groupe d'attributs

De nombreux modèles consistent en une combinaison de formes pleines fermées et de formes ouvertes (lignes dont les points de départ et de fin ne coïncident pas). Il n'est pas souhaitable d'appliquer les attributs d'une forme ouverte à une forme fermée et inversement. C'est pourquoi les attributs des formes ouvertes et fermées sont séparés en groupes d'attributs. Lorsque vous définissez les valeurs d'un groupe d'attributs, l'autre groupe ne s'en trouve pas affecté. Par exemple, si vous sélectionnez un rectangle plein sans contour, la largeur actuelle de la ligne ne sera pas 0 pour les formes ouvertes.

Pour les mêmes raisons, les attributs de texte constituent un troisième groupe. Le groupe des attributs de texte est défini uniquement lorsque vous sélectionnez des objets texte ou lorsque vous définissez les attributs manuellement dans l'outil de texte.

Attributs exempts

Certains attributs ne sont pas définis automatiquement comme attributs actuels, même lorsque l'option «Appliquer les attributs récents aux nouveaux objets» est activée. Cela est dû au fait que certains attributs peuvent poser problème s'ils sont définis comme attributs actuels.

Par exemple, si vous appliquez une valeur d'estompage de 10 pixels à un grand objet (pour que ses

bords soient flous) puis dessinez une nouvelle forme de 10 pixels, cette dernière sera invisible si l'attribut d'estompage est copié en raison de la valeur attribuée !

D'autres attributs peuvent avoir un effet négatif sur l'exportation du modèle ou augmenter de façon significative la durée de génération du modèle ; par conséquent, leur application systématique doit être évitée.

Exemples d'attributs copiés automatiquement :

- Couleurs de remplissage, styles de remplissage, largeur de ligne, couleur de ligne, style de ligne, style de jonction de ligne, style de finition de ligne, pointes/queues de flèches, police du texte, taille de la police, marges du texte.

Exemples d'attributs qui ne sont pas copiés automatiquement :

- Estompage, transparence, ombre, biseau, extrusion 3D.

Réinitialisation des attributs actuels

Quand aucun objet n'est sélectionné, vous pouvez réinitialiser instantanément tous les groupes d'attributs actuels en appuyant sur «**Echap**». Si des objets sont sélectionnés, appuyez sur «**Echap**» pour annuler la sélection, puis appuyez de nouveau sur «**Echap**» pour réinitialiser les attributs actuels afin qu'ils prennent leurs valeurs par défaut.

Outil de forme



L'Outil d'Addition de forme

vous permet de créer des formes vectorielles découpées et d'éditer le contour de n'importe quelle forme.

Pour les formes prédéfinies telles que les rectangles ou les ellipses, ou bien pour éditer le contour de caractères de texte, vous devrez d'abord convertir l'objet en forme modifiable. Vous pouvez procéder en utilisant le raccourci clavier «**Ctrl + 1**». Ensuite, utilisez l'**Outil d'Addition de forme** pour effectuer des Additions vectorielles avancées. Consultez la section Référence ([Outil d'Addition des formes](#), [L'outil d'Addition des formes](#)) pour en savoir plus quant à l'utilisation de cet outil.

Outil ligne droite et flèche



L'Outil ligne droite

facilite le dessin de lignes droites composées d'un seul segment et l'ajout de pointes et de queues de flèche à n'importe quel type de lignes.

Il suffit de cliquer et déplacer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sélectionner puis cliquer et tirer sur l'une des extrémités de la ligne pour la déplacer.

Ajouter des pointes et des queues de flèche à l'aide de l'outil Ligne droite

La partie gauche de la barre d'infos comprend deux listes déroulantes qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque extrémité de la ligne sélectionnée.



1 Pointe de flèche

2 Queue de flèche

3 Taille de la pointe/queue de flèche

4 Inverser la direction

Le curseur de la barre d'infos vous permet de modifier la taille de la pointe et de la queue de la flèche de la ligne actuellement sélectionnée. Vous pouvez saisir une valeur en pourcentage dans le champ de la taille à droite du curseur.

Par défaut, les nouvelles têtes de flèche sont créées avec une largeur environ 6 fois supérieure à celle de la ligne, ce qui correspond à la valeur 100% comme indiqué par le curseur contrôlant la taille. Si vous décidez d'élargir la ligne, la largeur de la tête de la flèche sera modifiée en conséquence. Utilisez une valeur inférieure à 100% pour réduire la taille de la pointe et de la queue de la flèche ou supérieure à 100% pour l'agrandir. Bien que le curseur ne permette qu'une valeur maximale de 800%, vous pouvez saisir un pourcentage encore supérieur dans le champ de texte.

Inverser la direction



Cliquez sur le bouton Inverser la direction de la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche de la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'**Outil ligne droite** sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Par exemple, si vous souhaitez ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'**Outil d'ajout des formes**.

Outil Rectangle

Pour dessiner un rectangle, sélectionnez l'**Outil Rectangle** et faites-le glisser sur la page. En plaçant la souris dans la page, vous verrez une forme avec un remplissage uni indiquant la couleur du remplissage et de la ligne ainsi que les bords de la forme que vous dessinez.



Cliquez sur le bouton «Coins arrondis» de la barre d'infos pour arrondir les angles du rectangle ; vous pouvez tirer sur la poignée des coins arrondis pour ajuster la courbure.



Pour redimensionner un objet, vous pouvez tirer sur les poignées situées à chaque angle de l'objet.

Pour recolorer une forme, glissez-déposez une couleur de la Palette de couleurs sur votre forme. Voir [Colorer les formes](#). À l'aide de l'**Outil de sélection**, vous pouvez faire glisser l'objet, le redimensionner et le faire pivoter comme vous le souhaitez. Voir [Outil de sélection](#). Vous pouvez placer ce rectangle derrière tous les autres objets pour en faire une image d'arrière-plan en appuyant sur «Ctrl +

BÂ Â» pour Â«Â Mettre en arriÃ«re-planÂ Â». Si l'objet est devant tous les autres objets (Â«Â Ctrl + FÂ Â»), faites un clic droit et sÃ©lectionnez **Renvoyer le texte en dessous** pour que le texte de la page soit disposÃ© autour de la forme (encore une exclusivitÃ© de Web Designer Premium parmi les outils de crÃ©ation web).

Outil de remplissage



Parmi les nombreuses possibilitÃ©s offertes par cet outil, vous pouvez facilement remplir une forme avec une couleur dÃ©gradÃ©e par exemple. SÃ©lectionnez l'outil et faites glisser le curseur de la souris sur votre objet.

La flÃ©che de remplissage peut Ãªtre ajustÃ©e en tirant ses extrÃ©mitÃ©s afin de modifier la direction, l'angle et le degrÃ© du dÃ©gradÃ©.



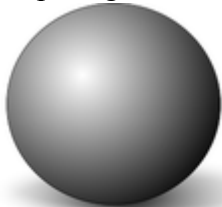
Rectangle aux angles arrondis avec remplissage dÃ©gradÃ©

Remarque

Â : si vous faites glisser le curseur de la souris au-dessus d'un objet groupÃ© tel qu'un panneau de texte par exemple, tous les Ã©lÃ©ments du groupe adopteront le mÃªme type de remplissage. Afin d'Ã©viter cela, il suffit de sÃ©lectionner tout d'abord uniquement l'Ã©lÃ©ment que vous souhaitez remplir. Pour cela, vous avez plusieurs possibilitÃ©s Ã disposition. Un clic unique sur l'Ã©lÃ©ment souhaitÃ© avec l'outil de remplissage sÃ©lectionne cet Ã©lÃ©ment seulement, de la mÃªme maniÃ«re qu'un clic avec l'outil de sÃ©lection en maintenant la touche CTRL enfoncÃ©e (cette mÃ©thode est appelÃ©e Â«Â SÃ©lection interneÂ Â» car elle sÃ©lectionne uniquement un objet Ã l'intÃ©rieur du groupe). Vous verrez alors qu'en glissant la souris, seul l'objet sÃ©lectionnÃ© sera rempli.

Pour Ã©diter la couleur de dÃ©but ou de fin, il suffit de rÃ©aliser un Glisser-DÃ©poser d'une couleur depuis la palette vers la formeÂ ; vous pouvez Ã©galement sÃ©lectionner une extrÃ©mitÃ© de la flÃ©che de remplissage dans l'outil de remplissage et utiliser l'Ã©diteur de couleur (CTRL+E).

Vous avez la possibilitÃ© de crÃ©er une couleur de remplissage avec plusieurs nuances de dÃ©gradÃ© en vous assurant que la flÃ©che de remplissage est bien visible (sÃ©lectionnez-la avec l'outil de remplissage), en faisant glisser une couleur depuis la palette et en la dÃ©posant prÃ©cautionneusement sur l'emplacement-cible oÃ¹ vous pourrez voir la nouvelle couleur. Vous pouvez alors dÃ©placer ce point de remplissage ou sÃ©lectionner CTRL+E pour ajuster la couleur Ã l'aide de l'Ã©diteur de couleur. Il existe plusieurs types de remplissagesÂ : il s'agit ici d'un cercle dotÃ© d'un remplissage circulaire.



L'ombre est une autre ellipse dotÃ©e d'une couleur de remplissage dÃ©gradÃ©e et dont les contours ont Ã©tÃ© affinÃ©s (voir ci-dessus).

Outil de transparence



Les navigateurs Internet récents, tout comme Web Designer Premium, prennent en charge les effets avancés de transparence. Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte à ce que ces derniers deviennent transparents. Testez sur votre exemple de rectangle. Sélectionnez l'outil de transparence et placez le curseur sur la barre d'infos.

Web Designer Premium va plus loin et prend également en charge des dégradés de transparence. Cela fonctionne de manière similaire au remplissage avec un dégradé de couleur. Il suffit de tirer sur les formes dans l'outil de transparence pour créer une transition de transparence. Vous pouvez modifier le degré de transparence à chaque extrémité de la flèche de remplissage en cliquant sur celle-ci et en plaçant le curseur de transparence.

Consultez l'aperçu et vous verrez que cela fonctionne également dans votre navigateur Internet.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume réglable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conférer un bord flou lui permettant de se fondre à l'arrière-plan. Le contrôle Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient à la barre supérieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. Sélectionnez la forme et cliquez sur le contrôle Plume à droite de la barre supérieure.



L'ombre située sous le dessin en forme de balle possède un contour atténué. En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir très rapidement des graphiques étonnants à base de calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipisicing veniam aute
occaecat. Sit commodo quis
sunt duis. Lorem non
occaecat, ut in veniam tempor
nisi do enim dolore veniam ea.
Proident sed cillum, ullamco in
aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in,
lorem sed ullamco culpa cillum
dolore magna ex ea
commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un dégradé de couleurs, de transparence et des bords estompés avec du texte placé au-dessus.

La couleur de remplissage est dégradée et s'étend de la gauche vers la droite du vert clair au vert foncé. Remarquez également un dégradé de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux.

Quelques secondes sont nécessaires pour créer une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique réel lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez créer n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

À : Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caractéristique

est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très appréciés consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un dégradé de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité.

Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.

Bouton gel

De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des «Couleurs nommées» et l'obtenir à volonté : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).

Rouge

Vert

Bleu

Jaune

Un type de bleu-vert

Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Outil de forme



L'Outil d'Ã©dition de forme

vous permet de crÃ©er des formes vectorielles dÃ©taillÃ©es et d'Ã©diter le contour de n'importe quelle forme.

Pour les formes prÃ©dÃ©finies telles que les rectangles ou les ellipses, ou bien pour Ã©diter le contour de caractÃ©res de texte, vous devrez d'abord convertir l'objet en forme modifiable. Vous pouvez procÃ©der en utilisant le raccourci clavier «Ctrl + 1». Ensuite, utilisez l'**Outil d'Ã©dition de forme** pour effectuer des Ã©ditions vectorielles avancÃ©es. Consultez la section RÃ©fÃ©rence ([Outil d'Ã©dition des formes](#), [L'outil d'Ã©dition des formes](#)) pour en savoir plus quant Ã l'utilisation de cet outil.

Outil ligne droite et flÃ©che



L'Outil ligne droite

facilite le dessin de lignes droites composÃ©es d'un seul segment et l'ajout de pointes et de queues de flÃ©che Ã n'importe quel type de lignes.

Il suffit de cliquer et dÃ©placer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sÃ©lectionner puis cliquer et tirer sur l'une des extrÃ©mitÃ©s de la ligne pour la dÃ©placer.

Ajouter des pointes et des queues de flÃ©che Ã l'aide de l'outil Ligne droite

La partie gauche de la barre d'infos comprend deux listes dÃ©roulantes qui permettent de sÃ©lectionner un style de pointe ou de queue de flÃ©che pour chaque extrÃ©mitÃ© de la ligne sÃ©lectionnÃ©e.



- 1 Pointe de flÃ©che
- 2 Queue de flÃ©che
- 3 Taille de la pointe/queue de flÃ©che
- 4 Inverser la direction

Le curseur de la barre d'infos vous permet de modifier la taille de la pointe et de la queue de la flÃ©che de la ligne actuellement sÃ©lectionnÃ©e. Vous pouvez saisir une valeur en pourcentage dans le champ de la taille Ã droite du curseur.

Par dÃ©faut, les nouvelles tÃ¢tes de flÃ©che sont crÃ©Ã©es avec une largeur environ 6 fois supÃ©rieure Ã celle de la ligne, ce qui correspond Ã la valeur 100% comme indiquÃ© par le curseur contrÃ¢lant la taille. Si vous dÃ©cidez d'Ã©largir la ligne, la largeur de la tÃ¢te de la flÃ©che sera modifiÃ©e en consÃ©quence. Utilisez une valeur infÃ©rieure Ã 100% pour rÃ©duire la taille de la pointe et de la queue de la flÃ©che ou supÃ©rieure Ã 100% pour l'agrandir. Bien que le curseur ne permette qu'une valeur maximale de 800%, vous pouvez saisir un pourcentage encore supÃ©rieur dans le champ de texte.

Inverser la direction



Cliquez sur le bouton Inverser la direction de la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flÃ©che de la ligne sÃ©lectionnÃ©e.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'**Outil ligne droite** sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Par exemple, si vous souhaitez ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'**Outil d'ajout des formes**.

Outil Rectangle

Pour dessiner un rectangle, sélectionnez l'**Outil Rectangle** et faites-le glisser sur la page. En plaçant la souris dans la page, vous verrez une forme avec un remplissage uni indiquant la couleur du remplissage et de la ligne ainsi que les bords de la forme que vous dessinez.



Cliquez sur le bouton «Coins arrondis» de la barre d'infos pour arrondir les angles du rectangle ; vous pouvez tirer sur la poignée des coins arrondis pour ajuster la courbure.



Pour redimensionner un objet, vous pouvez tirer sur les poignées situées à chaque angle de l'objet.

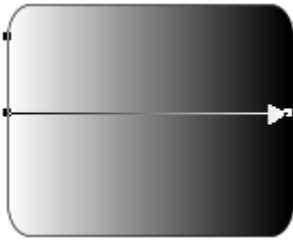
Pour recolorer une forme, glissez-déposez une couleur de la Palette de couleurs sur votre forme. Voir [Colorer les formes](#). À l'aide de l'**Outil de sélection**, vous pouvez faire glisser l'objet, le redimensionner et le faire pivoter comme vous le souhaitez. Voir [Outil de sélection](#). Vous pouvez placer ce rectangle derrière tous les autres objets pour en faire une image d'arrière-plan en appuyant sur «Ctrl + B» pour «Mettre en arrière-plan». Si l'objet est devant tous les autres objets («Ctrl + F»), faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous** pour que le texte de la page soit disposé autour de la forme (encore une exclusivité de Web Designer Premium parmi les outils de création web).

Outil de remplissage



Parmi les nombreuses possibilités offertes par cet outil, vous pouvez facilement remplir une forme avec une couleur d'origine par exemple. Sélectionnez l'outil et faites glisser le curseur de la souris sur votre objet.

La flèche de remplissage peut être ajustée en tirant ses extrémités afin de modifier la direction, l'angle et le degré du dégradé.



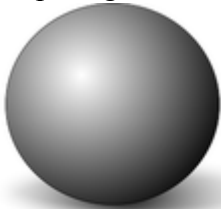
Rectangle aux angles arrondis avec remplissage d'À©gradÀ©

Remarque

À : si vous faites glisser le curseur de la souris au-dessus d'un objet groupÀ© tel qu'un panneau de texte par exemple, tous les À©lÀ©ments du groupe adopteront le mÃªme type de remplissage. Afin d'À©viter cela, il suffit de sÀ©lectionner tout d'abord uniquement l'À©lÀ©ment que vous souhaitez remplir. Pour cela, vous avez plusieurs possibilitÀ©s À disposition. Un clic unique sur l'À©lÀ©ment souhaitÀ© avec l'outil de remplissage sÀ©lectionne cet À©lÀ©ment seulement, de la mÃªme maniÃ¨re qu'un clic avec l'outil de sÀ©lection en maintenant la touche CTRL enfoncÀ©e (cette mÃ©thode est appelÀ©e Â«À sÀ©lection interneÂ Â» car elle sÀ©lectionne uniquement un objet À l'intÀ©rieur du groupe). Vous verrez alors qu'en glissant la souris, seul l'objet sÀ©lectionnÃ© sera rempli.

Pour À©diter la couleur de dÃ©but ou de fin, il suffit de rÀ©aliser un Glisser-DÃ©poser d'une couleur depuis la palette vers la formeÀ ; vous pouvez À©galement sÀ©lectionner une extrÃ©mitÃ© de la flÃ¨che de remplissage dans l'outil de remplissage et utiliser l'À©diteur de couleur (CTRL+E).

Vous avez la possibilitÀ© de crÃ©er une couleur de remplissage avec plusieurs nuances de dÃ©gradÀ© en vous assurant que la flÃ¨che de remplissage est bien visible (sÀ©lectionnez-la avec l'outil de remplissage), en faisant glisser une couleur depuis la palette et en la dÃ©posant prÃ©cautionneusement sur l'emplacement-cible oÃ¹ vous pourrez voir la nouvelle couleur. Vous pouvez alors dÃ©placer ce point de remplissage ou sÀ©lectionner CTRL+E pour ajuster la couleur À l'aide de l'À©diteur de couleur. Il existe plusieurs types de remplissagesÀ : il s'agit ici d'un cercle dotÀ© d'un remplissage circulaire.



L'ombre est une autre ellipse dotÀ©e d'une couleur de remplissage d'À©gradÀ©e et dont les contours ont À©tÃ© affinÃ©s (voir ci-dessus).

Outil de transparence



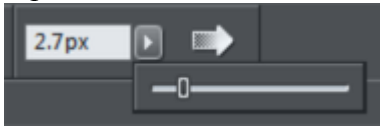
Les navigateurs Internet rÃ©cents, tout comme Web Designer Premium, prennent en charge les effets avancÃ©s de transparence. Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte À ce que ces derniers deviennent transparents. Testez sur votre exemple de rectangle. SÀ©lectionnez l'outil de transparence et dÃ©placez le curseur sur la barre d'infos.

Web Designer Premium va plus loin et prend À©galement en charge des dÃ©gradÃ©s de transparence. Cela fonctionne de maniÃ¨re similaire au remplissage avec un dÃ©gradÃ© de couleur. Il suffit de tirer sur les formes dans l'outil de transparence pour crÃ©er une transition de transparence. Vous pouvez modifier le degrÃ© de transparence À chaque extrÃ©mitÃ© de la flÃ¨che de remplissage en cliquant sur celle-ci et en dÃ©plaÃ§ant le curseur de transparence.

Consultez l'aperÃ§u et vous verrez que cela fonctionne À©galement dans votre navigateur Internet.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume réglable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conférer un bord flou lui permettant de se fondre à l'arrière-plan. Le contrôle Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient à la barre supérieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. Sélectionnez la forme et cliquez sur le contrôle Plume à droite de la barre supérieure.



L'ombre située sous le dessin en forme de balle possède un contour atténué. En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir très rapidement des graphiques étonnants à base de calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipisicing veniam aute
occaecat. Sit commodo quis
sunt Duis. Lorem non
occaecat, ut in veniam tempor
nisi do enim dolore veniam ea.
Proident sed cillum, ullamco in
aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in,
lorem sed ullamco culpa cillum
dolore magna ex ea
commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un dégradé de couleurs, de transparence et des bords estompés avec du texte placé au-dessus.

La couleur de remplissage est dégradée et s'étend de la gauche vers la droite du vert clair au vert foncé. Remarquez également un dégradé de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux. Quelques secondes sont nécessaires pour créer une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique raster lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez créer n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

À : Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caractéristique est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très appréciés consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un dégradé de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité.

Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.

Bouton gel

De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des « Couleurs nommées » et l'attribuer volontairement : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).

Rouge

Vert

Bleu

Jaune

Un type de bleu-vert

Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Outil ligne droite et flèche



L'Outil ligne droite

facilite le dessin de lignes droites composées d'un seul segment et l'ajout de pointes et de queues de flèche à n'importe quel type de lignes.

Il suffit de cliquer et de placer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sélectionner puis cliquer et tirer sur l'une des extrémités de la ligne pour la déplacer.

Ajouter des pointes et des queues de flèche à l'aide de l'outil Ligne droite

La partie gauche de la barre d'infos comprend deux listes déroulantes qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque extrémité de la ligne sélectionnée.



- ❶ Pointe de flèche
- ❷ Queue de flèche
- ❸ Taille de la pointe/queue de flèche
- ❹ Inverser la direction

Le curseur de la barre d'infos vous permet de modifier la taille de la pointe et de la queue de la flèche de la ligne actuellement sélectionnée. Vous pouvez saisir une valeur en pourcentage dans le champ de la taille à droite du curseur.

Par défaut, les nouvelles têtes de flèche sont créées avec une largeur environ 6 fois supérieure à celle de la ligne, ce qui correspond à la valeur 100% comme indiqué par le curseur contractant la taille. Si vous décidez d'élargir la ligne, la largeur de la tête de la flèche sera modifiée en conséquence. Utilisez une valeur inférieure à 100% pour réduire la taille de la pointe et de la queue de la flèche ou supérieure à 100% pour l'agrandir. Bien que le curseur ne permette qu'une valeur maximale de 800%, vous pouvez saisir un pourcentage encore supérieur dans le champ de texte.

Inverser la direction



Cliquez sur le bouton Inverser la direction de la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche de la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'**Outil ligne droite** sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Par exemple, si vous souhaitez ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'**Outil d'ajout des formes**.

Outil Rectangle

Pour dessiner un rectangle, sélectionnez l'**Outil Rectangle** et faites-le glisser sur la page. En plaçant la souris dans la page,



vous verrez une forme avec un remplissage uni indiquant la couleur du remplissage et de la ligne ainsi que les bords de la forme que vous dessinez.



Cliquez sur le bouton «Coins arrondis» de la barre d'infos pour arrondir les angles du rectangle ; vous pouvez tirer sur la poignée des coins arrondis pour ajuster la courbure.



Pour redimensionner un objet, vous pouvez tirer sur les poignées situées à chaque angle de l'objet.

Pour recolorer une forme, glissez-déposez une couleur de la Palette de couleurs sur votre forme. Voir [Colorer les formes](#). À l'aide l'**Outil de sélection**, vous pouvez faire glisser l'objet, le redimensionner et le faire pivoter comme vous le souhaitez. Voir [Outil de sélection](#). Vous pouvez placer ce rectangle derrière tous les autres objets pour en faire une image d'arrière-plan en appuyant sur «Ctrl + B» pour «Mettre en arrière-plan». Si l'objet est devant tous les autres objets («Ctrl + F»), faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous** pour que le texte de la page soit disposé autour de la forme (encore une exclusivité de Web Designer Premium parmi les outils de création web).

Outil de remplissage



Parmi les nombreuses possibilités offertes par cet outil, vous pouvez facilement remplir une forme avec une couleur dégradée par exemple. Sélectionnez l'outil et faites glisser le curseur de la souris sur votre objet.

La flèche de remplissage peut être ajustée en tirant ses extrémités afin de modifier la direction, l'angle et le degré du dégradé.

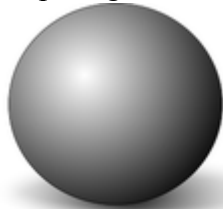


Rectangle aux angles arrondis avec remplissage dégradé

Remarque

À : si vous faites glisser le curseur de la souris au-dessus d'un objet groupé tel qu'un panneau de texte par exemple, tous les éléments du groupe adopteront le même type de remplissage. Afin d'éviter cela, il suffit de sélectionner tout d'abord uniquement l'élément que vous souhaitez remplir. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités de disposition. Un clic unique sur l'élément souhaité avec l'outil de remplissage sélectionne cet élément seulement, de la même manière qu'un clic avec l'outil de sélection en maintenant la touche CTRL enfoncée (cette méthode est appelée «Sélection interne» car elle sélectionne uniquement un objet à l'intérieur du groupe). Vous verrez alors qu'en glissant la souris, seul l'objet sélectionné sera rempli. Pour éditer la couleur de début ou de fin, il suffit de glisser-déposer d'une couleur

depuis la palette vers la forme ; vous pouvez également sélectionner une extrémité de la flèche de remplissage dans l'outil de remplissage et utiliser l'éditeur de couleur (CTRL+E). Vous avez la possibilité de créer une couleur de remplissage avec plusieurs nuances de dégradé en vous assurant que la flèche de remplissage est bien visible (sélectionnez-la avec l'outil de remplissage), en faisant glisser une couleur depuis la palette et en la déposant prudemment sur l'emplacement-cible où vous pourrez voir la nouvelle couleur. Vous pouvez alors déplacer ce point de remplissage ou sélectionner CTRL+E pour ajuster la couleur à l'aide de l'éditeur de couleur. Il existe plusieurs types de remplissages : il s'agit ici d'un cercle doté d'un remplissage circulaire.



L'ombre est une autre ellipse dotée d'une couleur de remplissage dégradée et dont les contours ont été affinés (voir ci-dessus).

Outil de transparence



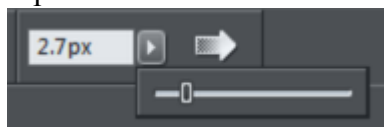
Les navigateurs Internet récents, tout comme Web Designer Premium, prennent en charge les effets avancés de transparence. Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte à ce que ces derniers deviennent transparents. Testez sur votre exemple de rectangle. Sélectionnez l'outil de transparence et placez le curseur sur la barre d'infos.

Web Designer Premium va plus loin et prend également en charge des dégradés de transparence. Cela fonctionne de manière similaire au remplissage avec un dégradé de couleur. Il suffit de tirer sur les formes dans l'outil de transparence pour créer une transition de transparence. Vous pouvez modifier le degré de transparence à chaque extrémité de la flèche de remplissage en cliquant sur celle-ci et en plaçant le curseur de transparence.

Consultez l'aperçu et vous verrez que cela fonctionne également dans votre navigateur Internet.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume réglable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conférer un bord flou lui permettant de se fondre à l'arrière-plan. Le contrôle Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient à la barre supérieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. Sélectionnez la forme et cliquez sur le contrôle Plume à droite de la barre supérieure.



L'ombre située sous le dessin en forme de balle possède un contour atténué. En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir très rapidement des graphiques étonnants à base de calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipiscing veniam aute occaecat. Sit commodo quis sunt duis. Lorem non occaecat, ut in veniam tempor nisi do enim dolore veniam ea. Proident sed cillum, ullamco in aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in, lorem sed ullamco culpa cillum dolore magna ex ea commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un dégradé de couleurs, de transparence et des bords estompés avec du texte placé au-dessus.

La couleur de remplissage est dégradée et s'étend de la gauche vers la droite du vert clair au vert foncé. Remarquez également un dégradé de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux. Quelques secondes sont nécessaires pour créer une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique raster lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez créer n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

À : Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caractéristique est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très appréciés consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un

tÃ©lÃ©charger plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boÃ®te de dialogue PropriÃ©tÃ©s Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'Ã©lÃ©ments semi-transparents. Ainsi, lors de la crÃ©ation d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intÃ©gre Ã l'image l'arriÃ¨re-plan (ce qui se trouve derriÃ¨re la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la diffÃ©rence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombrÃ© ou semi-transparent est placÃ© sur du texte, ce dernier Ã©tant alors intÃ©grÃ© dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilitÃ©s de crÃ©ation offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalitÃ©s dÃ©crites ci-dessus : il a Ã©tÃ© crÃ©Ã© Ã partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont Ã©tÃ© affinÃ©s et qui utilisent un dÃ©gradÃ© de transparence (effet de rÃ©flexion blanche). Le texte a une lÃ©gÃ¨re ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les Ã©lÃ©ments sont groupÃ©s. (Il n'est pas nÃ©cessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catÃ©gorie Â«Â BoutonsÂ Â» de la galerie des modÃªles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap crÃ©Ã©s Ã l'aide d'un logiciel d'Ã©dition de pixels (Photoshop par exemple), rÃ©side dans le fait que vous pouvez recolorer, Ã©diter, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualitÃ©.

Agrandissez-le Ã l'extrÃªme par exemple et vous verrez que sa nettetÃ© sera conservÃ©e.



Bouton gel

De plus, vous pouvez le changer de couleur Ã l'aide du systÃ¨me des Â«Â Couleurs nommÃ©esÂ Â» et l'Ã©tirer Ã volontÃ© : toutes les Ã©tapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez Ã©diter autant de fois que vous voulez et la qualitÃ© ne subira aucune perte).



Rouge

Vert

Bleu

Jaune

Un type de bleu-vert

Les procÃ©dures nÃ©cessitant beaucoup de maÃ®trise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrÃªmement simples dans Web Designer Premium.

Outil Rectangle

Pour dessiner un rectangle, sélectionnez l'**Outil Rectangle** et faites-le glisser sur la page. En déplaçant la souris dans la page, vous verrez une forme avec un remplissage uni indiquant la couleur du remplissage et de la ligne ainsi que les bords de la forme que vous dessinez.



Cliquez sur le bouton «Coins arrondis» de la barre d'infos pour arrondir les angles du rectangle ; vous pouvez tirer sur la poignée des coins arrondis pour ajuster la courbure.



Pour redimensionner un objet, vous pouvez tirer sur les poignées situées à chaque angle de l'objet.

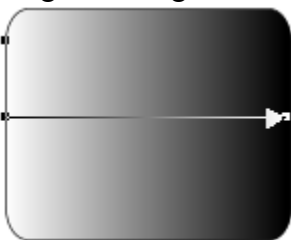
Pour recolorer une forme, glissez-déposez une couleur de la Palette de couleurs sur votre forme. Voir [Colorer les formes](#). A l'aide l'**Outil de sélection**, vous pouvez faire glisser l'objet, le redimensionner et le faire pivoter comme vous le souhaitez. Voir [Outil de sélection](#). Vous pouvez placer ce rectangle derrière tous les autres objets pour en faire une image d'arrière-plan en appuyant sur «Ctrl + B» pour «Mettre en arrière-plan». Si l'objet est devant tous les autres objets («Ctrl + F»), faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous** pour que le texte de la page soit disposé autour de la forme (encore une exclusivité de Web Designer Premium parmi les outils de création web).

Outil de remplissage



Parmi les nombreuses possibilités offertes par cet outil, vous pouvez facilement remplir une forme avec une couleur dégradée par exemple. Sélectionnez l'outil et faites glisser le curseur de la souris sur votre objet.

La flèche de remplissage peut être ajustée en tirant ses extrémités afin de modifier la direction, l'angle et le degré du dégradé.



Rectangle aux angles arrondis avec remplissage dégradé

Remarque

À : si vous faites glisser le curseur de la souris au-dessus d'un objet groupé tel qu'un panneau de texte par exemple, tous les éléments du groupe adopteront le même type de remplissage. Afin d'éviter cela, il suffit de sélectionner tout d'abord uniquement l'élément que vous souhaitez

remplir. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités de disposition. Un clic unique sur l'élément souhaité avec l'outil de remplissage sélectionne cet élément seulement, de la même manière qu'un clic avec l'outil de sélection en maintenant la touche CTRL enfoncée (cette méthode est appelée « Sélection interne » car elle sélectionne uniquement un objet à l'intérieur du groupe). Vous verrez alors qu'en glissant la souris, seul l'objet sélectionné sera rempli. Pour modifier la couleur de début ou de fin, il suffit de glisser-déposer d'une couleur depuis la palette vers la forme ; vous pouvez également sélectionner une extrémité de la flèche de remplissage dans l'outil de remplissage et utiliser l'éditeur de couleur (CTRL+E). Vous avez la possibilité de créer une couleur de remplissage avec plusieurs nuances de dégradé en vous assurant que la flèche de remplissage est bien visible (sélectionnez-la avec l'outil de remplissage), en faisant glisser une couleur depuis la palette et en la déposant prudemment sur l'emplacement-cible où vous pourrez voir la nouvelle couleur. Vous pouvez alors déplacer ce point de remplissage ou sélectionner CTRL+E pour ajuster la couleur à l'aide de l'éditeur de couleur. Il existe plusieurs types de remplissages : il s'agit ici d'un cercle et d'un remplissage circulaire.



L'ombre est une autre ellipse dotée d'une couleur de remplissage dégradée et dont les contours sont très fins (voir ci-dessus).

Outil de transparence



Les navigateurs Internet récents, tout comme Web Designer Premium, prennent en charge les effets avancés de transparence. Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte à ce que ces derniers deviennent transparents. Testez sur votre exemple de rectangle. Sélectionnez l'outil de transparence et placez le curseur sur la barre d'infos.

Web Designer Premium va plus loin et prend également en charge des dégradés de transparence. Cela fonctionne de manière similaire au remplissage avec un dégradé de couleur. Il suffit de tirer sur les formes dans l'outil de transparence pour créer une transition de transparence. Vous pouvez modifier le degré de transparence à chaque extrémité de la flèche de remplissage en cliquant sur celle-ci et en plaçant le curseur de transparence.

Consultez l'aperçu et vous verrez que cela fonctionne également dans votre navigateur Internet.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume réglable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conférer un bord flou lui permettant de se fondre à l'arrière-plan. Le contrôle Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient à la barre supérieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. Sélectionnez la forme et cliquez sur le contrôle Plume à droite de la barre supérieure.



L'ombre située sous le dessin en forme de balle possède un contour atténué. En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir très rapidement des graphiques étonnants à base de

calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipiscing veniam aute
occaecat. Sit commodo quis
sunt duis. Lorem non
occaecat, ut in veniam tempor
nisi do enim dolore veniam ea.
Proident sed cillum, ullamco in
aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in,
lorem sed ullamco culpa cillum
dolore magna ex ea
commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un dégradé de couleurs, de transparence et des bords estompés avec du texte placé au-dessus.

La couleur de remplissage est dégradée et s'étend de la gauche vers la droite du vert clair au vert foncé. Remarquez également un dégradé de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux. Quelques secondes sont nécessaires pour créer une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique réel lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez créer n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

À : Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caractéristique est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très appréciés consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon

ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un dégradé de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité.

Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.

Bouton gel

De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des « Couleurs nommées » et l'attribuer volontairement : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).

Rouge

Vert

Bleu

Jaune

Un type de bleu-vert

Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Outil de remplissage



Parmi les nombreuses possibilités offertes par cet outil, vous pouvez facilement remplir une forme avec une couleur dégradée par exemple. Sélectionnez l'outil et faites glisser le curseur de la souris sur votre objet.

La flèche de remplissage peut être ajustée en tirant ses extrémités afin de modifier la direction, l'angle et le degré du dégradé.



Rectangle aux angles arrondis avec remplissage dégradé

Remarque

À : si vous faites glisser le curseur de la souris au-dessus d'un objet groupé tel qu'un panneau de texte par exemple, tous les éléments du groupe adopteront le même type de remplissage. Afin d'éviter cela, il suffit de sélectionner tout d'abord uniquement l'élément que vous souhaitez remplir. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités à disposition. Un clic unique sur l'élément souhaité avec l'outil de remplissage sélectionne cet élément seulement, de la même manière qu'un clic avec l'outil de sélection en maintenant la touche CTRL enfoncée (cette méthode est appelée «À Sélection interneÀ» car elle sélectionne uniquement un objet à l'intérieur du groupe). Vous verrez alors qu'en glissant la souris, seul l'objet sélectionné sera rempli.

Pour modifier la couleur de début ou de fin, il suffit de réaliser un Glisser-Déposer d'une couleur depuis la palette vers la forme ; vous pouvez également sélectionner une extrémité de la flèche de remplissage dans l'outil de remplissage et utiliser l'éditeur de couleur (CTRL+E).

Vous avez la possibilité de créer une couleur de remplissage avec plusieurs nuances de dégradé en vous assurant que la flèche de remplissage est bien visible (sélectionnez-la avec l'outil de remplissage), en faisant glisser une couleur depuis la palette et en la déposant prudemment sur l'emplacement-cible où vous pourrez voir la nouvelle couleur. Vous pouvez alors déplacer ce point de remplissage ou sélectionner CTRL+E pour ajuster la couleur à l'aide de l'éditeur de couleur. Il existe plusieurs types de remplissages : il s'agit ici d'un cercle d'un remplissage circulaire.



L'ombre est une autre ellipse d'une couleur de remplissage dégradée et dont les contours ont été affinés (voir ci-dessus).

Outil de transparence



Les navigateurs Internet récents, tout comme Web Designer Premium, prennent en charge les effets avancés de transparence. Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte que ces derniers deviennent transparents. Testez sur votre exemple de rectangle. Sélectionnez l'outil de transparence et placez le curseur sur la barre d'infos.

Web Designer Premium va plus loin et prend également en charge des dégradés de transparence. Cela fonctionne de manière similaire au remplissage avec un dégradé de couleur. Il suffit de tirer sur les formes dans l'outil de transparence pour créer une transition de transparence. Vous pouvez modifier le degré de transparence à chaque extrémité de la flèche de remplissage en cliquant sur celle-ci et en déplaçant le curseur de transparence. Consultez l'aperçu et vous verrez que cela fonctionne également dans votre navigateur Internet.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume réglable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conférer un bord flou lui permettant de se fondre à l'arrière-plan. Le contrôle Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient à la barre supérieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. Sélectionnez la forme et cliquez sur le contrôle Plume à droite de la barre supérieure.



L'ombre située sous le dessin en forme de balle possède un contour atténué. En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir très rapidement des graphiques étonnants à base de calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipisicing veniam aute
occaecat. Sit commodo quis
sunt duis. Lorem non
occaecat, ut in veniam tempor
nisi do enim dolore veniam ea.
Proident sed cillum, ullamco in
aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in,
lorem sed ullamco culpa cillum
dolore magna ex ea
commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un dégradé de couleurs, de transparence et des bords estompés avec du texte placé au-dessus.

La couleur de remplissage est dégradée et s'étend de la gauche vers la droite du vert clair au vert foncé. Remarquez également un dégradé de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux. Quelques secondes sont nécessaires pour créer une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique réel lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez créer n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

À : Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caractéristique est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très appréciés consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un dégradé de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité.

Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.

Bouton gel

De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des « Couleurs nommées »

et l'Ã©tirer Ã volontÃ© : toutes les Ã©tapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez Ã©diter autant de fois que vous voulez et la qualitÃ© ne subira aucune perte).



Les procÃ©dures nÃ©cessitant beaucoup de maÃ®trise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrÃªmement simples dans Web Designer Premium.

Outil de transparence



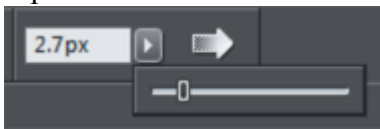
Les navigateurs Internet récents, tout comme Web Designer Premium, prennent en charge les effets avancés de transparence. Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte à ce que ces derniers deviennent transparents. Testez sur votre exemple de rectangle. Sélectionnez l'outil de transparence et placez le curseur sur la barre d'infos.

Web Designer Premium va plus loin et prend également en charge des dégradés de transparence. Cela fonctionne de manière similaire au remplissage avec un dégradé de couleur. Il suffit de tirer sur les formes dans l'outil de transparence pour créer une transition de transparence. Vous pouvez modifier le degré de transparence à chaque extrémité de la flèche de remplissage en cliquant sur celle-ci et en plaçant le curseur de transparence.

Consultez l'aperçu et vous verrez que cela fonctionne également dans votre navigateur Internet.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume réglable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conférer un bord flou lui permettant de se fondre à l'arrière-plan. Le contrôle Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient à la barre supérieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. Sélectionnez la forme et cliquez sur le contrôle Plume à droite de la barre supérieure.



L'ombre située sous le dessin en forme de balle possède un contour atténué. En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir très rapidement des graphiques étonnants à base de calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipisicing veniam aute
occaecat. Sit commodo quis
sunt duis. Lorem non
occaecat, ut in veniam tempor
nisi do enim dolore veniam ea.
Proident sed cillum, ullamco in
aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in,
lorem sed ullamco culpa cillum
dolore magna ex ea
commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un dégradé de couleurs, de transparence et des bords estompés avec du texte placé au-dessus.

La couleur de remplissage est dégradée et s'étend de la gauche vers la droite du vert clair au vert foncé. Remarquez également un dégradé de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux.

Quelques secondes sont nécessaires pour créer une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique réel lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez créer n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

À : Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caractéristique est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très appréciés consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'Outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'Outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'Outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un degré de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité.

Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.



De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des «Couleurs nommées» et l'étirer à volonté : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).



Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Plume

Appliqu   au graphisme, ce terme d  signe le fait d'estomper les bords des objets. Web Designer Premium fournit une plume r  glable qui permet d'estomper n'importe quel objet, graphique, texte ou photo pour lui conf  rer un bord flou lui permettant de se fondre    l'arri  re-plan. Le contr  le Plume ne fait pas partie des outils de gauche mais appartient    la barre sup  rieure. Testez-le avec sur forme rectangulaire. S  lectionnez la forme et cliquez sur le contr  le Plume    droite de la barre sup  rieure.



L'ombre situ  e sous le dessin en forme de balle poss  de un contour att  nu  . En combinant toutes ces commandes, vous pouvez obtenir tr  s rapidement des graphiques   tonnants    base de calques pour votre site Internet, le tout directement dans Web Designer Premium sans utiliser d'autre outil graphique.

Ut adipiscing veniam aute occaecat. Sit commodo quis sunt duis. Lorem non occaecat, ut in veniam tempor nisi do enim dolore veniam ea. Proident sed cillum, ullamco in aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in, lorem sed ullamco culpa cillum dolore magna ex ea commodo, fugiat veniam.

Voici un exemple de rectangle aux angles arrondis avec un d  grad   de couleurs, de transparence et des bords estomp  s avec du texte plac   au-dessus.

La couleur de remplissage est d  grad  e et s'  tend de la gauche vers la droite du vert clair au vert fonc  . Remarquez   galement un d  grad   de transparence du haut vers le bas. L'outil Plume lui donne des bords plus doux. Quelques secondes sont n  cessaires pour cr  er une telle image qui elle sera automatiquement convertie en graphique r  el lors de la sauvegarde de votre page web. Dans Web Designer Premium, vous pouvez cr  er n'importe quel type de graphique, photo ou texte avec de la transparence. Il peut aussi importer la plupart des formats graphiques, notamment Adobe (EPS), Photoshop (PSD), appareil photo (RAW) et plus.

Remarque technique

   : Web Designer Premium convertit automatiquement tous les graphiques vectoriels en images au format PNG avec un canal alpha PNG s'ils contiennent un effet de transparence. Il utilise des calques en CSS pour reproduire l'empilement de calques d'objets dans Web Designer Premium. Cette caract  ristique est compatible avec tous les navigateurs web r  cents.

Outil ombres

L'un des effet graphique tr  s appr  ci   consiste    cr  er une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport    l'arri  re-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce    un objet, du texte, des graphismes ou une photo. S  lectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en

utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un degré de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité.

Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.

Bouton gel

De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des « Couleurs nommées » et l'attribuer volontairement : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).

Rouge

Vert

Bleu

Jaune

Un type de bleu-vert

Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Outil ombres

L'un des effets graphiques très appréciés consiste à créer une ombre douce sous un graphisme ou du texte. Cet effet met l'objet en relief par rapport à l'arrière-plan.



L'outil Ombre

vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphismes ou une photo. Sélectionnez l'outil Ombre et glissez-le sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et la transparence en utilisant des fonctionnalités de la Barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre, allez dans l'outil Ombre puis glissez sur l'ombre

Note avancée

À : Notez que l'ombre étant elle-même semi-transparente (une partie des objets ci-dessous sont visibles sous l'ombre), les objets ombrés sont convertis en images PNG lors de la sauvegarde en page Web (c'est le seul format qui supporte la transparence). Les images PNG peuvent être grandes, notamment pour les photos. C'est le format idéal pour les images telles que le graphisme ombré ci-dessus.

Vous pensez peut-être que convertir le graphisme en image JPEG vous ferez gagner de l'espace. Selon ce qui se trouve sous l'ombre, cela peut ou non fonctionner. Si c'est un arrière-plan sans texte uni ou statique, vous pourrez probablement utiliser une image JPEG (fichier beaucoup plus léger, permet un téléchargement plus rapidement du site Internet). Pour convertir un objet en JPEG, utilisez l'onglet Image de la boîte de dialogue Propriétés Web.

Les images JPEG ne peuvent pas contenir d'éléments semi-transparents. Ainsi, lors de la création d'une image JPEG d'un objet semi-transparent, Web Designer Premium intègre à l'image l'arrière-plan (ce qui se trouve derrière la partie semi-transparente). Le positionnement exact des pixels rend la différence invisible. Cette technique ne fonctionne pas si l'objet ombré ou semi-transparent est placé sur du texte, ce dernier étant alors intégré dans le graphisme.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un degré de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'éditing de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité. Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.

Bouton gel

De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des «Couleurs nommées» et l'obtenir à volonté : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).

Rouge

Vert

Bleu

Jaune

Un type de bleu-vert

Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Exemple de graphiques

Bouton gel

Vous pouvez voir ici un excellent exemple des possibilités de création offertes par Web Designer Premium. Ce bouton combine plusieurs fonctionnalités décrites ci-dessus : il a été créé à partir de la combinaison de quelques formes dont les contours ont été affinés et qui utilisent un dégradé de transparence (effet de réflexion blanche). Le texte a une légère ombre douce et le bouton a une ombre brillante. Les éléments sont groupés. (Il n'est pas nécessaire de redessiner ce bouton car il est disponible dans la catégorie « Boutons » de la galerie des modèles).

L'avantage majeur des graphiques vectoriels, en comparaison avec des graphiques Bitmap créés à l'aide d'un logiciel d'édition de pixels (Photoshop par exemple), réside dans le fait que vous pouvez recolorer, éditer, faire pivoter et redimensionner le bouton sans aucune perte de qualité. Agrandissez-le à l'extrême par exemple et vous verrez que sa netteté sera conservée.



De plus, vous pouvez le changer de couleur à l'aide du système des « Couleurs nommées » et l'attribuer à volonté : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium sont non-destructives (ce qui signifie que vous pouvez éditer autant de fois que vous voulez et la qualité ne subira aucune perte).

 Rouge Vert Bleu Jaune Un type de bleu-vert

Les procédures nécessitant beaucoup de maîtrise et de patience dans d'autres logiciels de graphisme sont extrêmement simples dans Web Designer Premium.

Menus clic droit

Lorsque vous effectuez un clic droit sur n'importe quel objet de l'espace de travail de MAGIX Web Designer 7 Premium, un menu déroulant dresse une liste d'opérations utiles pour l'objet cliqué. Par exemple, si vous faites un clic droit sur un rectangle que vous avez dessiné, le menu déroulant vous permet d'effectuer des actions uniquement applicables à un rectangle.

Cependant, si vous faites un clic droit sur une photo, quelques options du menu qui apparaissent ne s'appliquent qu'à des photos, alors que d'autres sont aussi applicables à un rectangle. Les opérations spécifiques à un objet sont listées en haut du menu déroulant ouvert par clic droit. Par exemple, dans le cas d'un rectangle, les trois premières actions ne s'appliquent qu'aux rectangles.

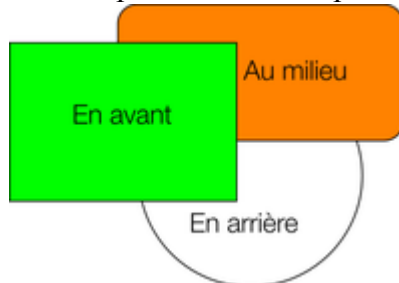
Vous pouvez également faire un clic droit sur la page ou sur le presse-papiers pour ouvrir le menu contextuel comportant les opérations concernant la page ou le presse-papiers.

Si vous sélectionnez plus d'un objet et faites un clic droit, le menu dresse une liste d'actions spécifiques aux objets multiples, notamment grouper, aligner et combiner, ainsi que les opérations classiques comme couper, copier et supprimer. De la même manière, si vous faites un clic droit sur des objets que vous avez au préalable groupés, les actions spécifiques à un groupe apparaissent.

Nous vous recommandons de procéder par clic droit sur les objets ou les objets multiples de l'espace de travail pour accéder au menu spécifique à ces objets. Une fois que vous aurez effectué ceci plusieurs fois, vous saurez quelles actions vous pouvez rapidement effectuer avec les menus du clic droit.

Calques, survol de souris (Rollover) & fenêtres pop-up

Comme mentionné précédemment, tous les objets ont un ordre d'empilage sur la page : de l'objet d'arrière-plan vers celui au premier plan.



Ces objets sont placés les uns au dessus des autres.

De plus, tous les éléments peuvent être placés dans des calques nommés. Chaque calque peut contenir autant d'objets que désiré et peut être activé ou désactivé. Lorsque le calque est désactivé, tous les objets qu'il contient deviennent invisibles.



On contrôle les calques à partir de la **Galerie des pages & calques** de la barre de Galeries.

Les calques de Web Designer Premium sont conçus pour que vous puissiez utiliser des effets de survol de souris (Rollover). Il peut s'agir de boutons en surbrillance (ils s'allument lorsque vous les survolez avec le curseur de la souris) ainsi que d'effets pop-up, notamment des boîtes de texte contenant, par exemple, la description détaillée d'un produit.

Vous pouvez aussi appliquer une transition à un calque de sorte qu'il apparaisse dans votre page web sous forme d'animation.

Effets de survol de souris

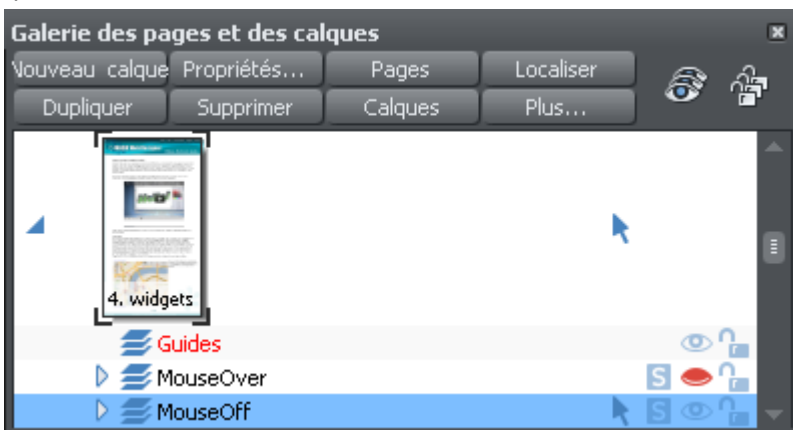
Il y a deux types d'effets de survol de souris que vous pouvez paramétrer. Le premier est utilisé pour des boutons contenant des objets dotés d'un lien Internet : le survol de ce bouton avec le curseur de la souris affiche un objet graphique superposé au bouton, sur le calque nommé « **Survol de souris** ».

. Voir ci-dessous pour plus de détails.

La seconde possibilité est plus performante : vous pouvez faire apparaître les contenus de chaque calque en tant qu'effet de survol de souris ou bien en cliquant sur un objet de votre page. Vous pouvez placer et combiner du texte, des graphiques, des photos ou les trois sur ce calque pop-up. Plus d'informations ci-dessous.

Les calques MouseOff et MouseOver

Tous les objets principaux de votre site Internet sont placés sur le calque inférieur, appelé généralement **MouseOff**. Sur la page Internet, les boutons qui apparaissent en surbrillance lorsque vous les survolez avec le curseur de la souris disposent d'un autre graphique situé sur le calque appelé **MouseOver**.



Si vous ouvrez la galerie des calques, vous pouvez masquer ou afficher chacun des calques en cochant ou décochant l'icône de visibilité (le symbole en forme d'oeil). Vous pouvez ainsi voir à quoi ressembleront les éléments MouseOver sur votre page.

Le calque utilisé actuellement est toujours en surbrillance dans la galerie des calques - le calque MouseOff dans l'illustration ci-dessus - et il s'agit de celui dans lequel tous les nouveaux objets seront dessinés. Afin de placer des objets sur n'importe quels autres calques, il suffit de cliquer sur le calque souhaité dans la galerie des calques, de vous assurer que l'icône en forme d'oeil est activé et éditable (les cases doivent être cochées).

Remarque : le calque MouseOver doit toujours se situer au dessus du calque MouseOff, comme indiqué dans l'exemple ci-dessus.

Pour éditer les objets dans un calque, les icônes Oeil et Verrouillage doivent être activés ; dans ce cas vous pouvez voir et éditer le calque (comme indiqué plus haut dans le calque MouseOff).

Boutons de survol de souris

Dans Web Designer Premium, presque tous les boutons prêts à l'emploi de la **Galerie des modèles** ont un effet de survol de la souris. Chaque bouton possède deux versions : la principale se situe dans le calque « État normal » et la version en surbrillance dans le calque « Survol de la souris ».

En principe, il n'est pas nécessaire de s'en soucier car les deux boutons se comportent de la même façon : si vous apportez des modifications sur l'un des deux, comme modifier le texte, les changements seront répercutés sur l'autre version. Si vous déplacez, tirez sur ou redimensionnez un bouton dans le calque « État normal », l'autre version (« Survol de la souris ») sera également modifiée, même si vous ne pouvez pas le voir, grâce aux [Groupes souples](#)

Créer votre propre bouton de survol de souris

Vous pouvez créer vos propres boutons de survol de la souris à partir de zéro en dessinant leurs composants (rectangles, textes...). Dessinez simplement les éléments du bouton sur le calque État normal (sans oublier de [le grouper](#)

) puis placez la version en surbrillance sur le calque Survol de la souris. Dans la mesure où la version État normal possède un lien vers une adresse web, la version Survol de la souris s'affichera automatiquement lorsque vous passerez la souris sur la page web. (Le calque Survol de la souris doit se situer au-dessus du calque État normal).



En d'autres termes, vous donnez à l'objet principal une Adresse Web en utilisant l'option de liens, puis vous sélectionnez le calque Survol de la souris dans la Galerie des calques. Ensuite, placez les versions de boutons avec survol de la souris sur ce calque pour qu'il soit superposé à l'objet relié.

Remarque technique

: tout objet graphique se trouvant sur le calque MouseOver sera affiché tant qu'il recouvre au moins 50 % de l'objet se trouvant dans le calque MouseOff. Les deux versions des boutons de survol de souris sont synchronisés à l'aide de la fonction Groupes souples. Lorsque vous sélectionnez le bouton sur l'un des calques, la version des groupes souples est sélectionnée automatiquement dans l'autre calque, même si les calques sont désactivés. Lorsque vous éditez le texte d'un bouton dans l'un des calques, il est automatiquement synchronisé avec l'autre version du bouton.

Pour vous assurer que le texte des deux versions État normal et Survol de la souris change lorsque vous modifiez l'une des deux versions, transformez les boutons des deux calques en **Groupe souple**. Pour ce faire, vous aurez besoin d'activer les deux calques dans la **Galerie des calques** et de sélectionner à l'aide du lasso les deux boutons. La ligne de statut vous dira si tout est bien sélectionné. Sélectionnez **Arranger -> Appliquer le Groupe souple**.

. Désormais, lorsque vous éditez le texte du calque État normal, il changera également sur le calque Survol de la souris, même s'il est caché. (Notez que cela fonctionne uniquement si les textes des versions État normal et Survol de la souris sont identiques au départ et si les objets sont basés sur des Groupes souples).

Une fois que votre bouton fonctionne, il est très simple de le transformer en barre de navigation.

Sélectionnez le bouton (y compris le mode survol de souris le cas échéant) puis sélectionnez **Arranger**

> **Créer une barre de navigation**. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'affiche, vous permettant de configurer votre barre. Consultez le [chapitre Barre de navigation](#)

pour obtenir de plus amples informations sur ce sujet, y compris sur la manière de différencier le premier et le dernier bouton de votre barre.

Classer les calques dans les documents du site

Si un document de votre site Internet contient des effets de survol de la souris, des calques pop-up voire des effets de survol de la souris sur ces calques pop-up, faites attention à respecter certaines règles de classement des calques dans votre document. Si vous ne les suivez pas, certains effets pourraient ne pas fonctionner.

Sachant que les calques vont de l'arrière-plan au premier plan (classement vers le haut dans la **Galerie de pages et des calques**

), vous devez avoir les calques statiques en premier. Ce sont des calques toujours visibles qui ne sont pas utilisés comme pop-ups. Dans la plupart des designs, il n'y aura qu'un seul calque d'état normal (MouseOff). Mais certains designs en contiennent plus d'un, au quel cas ils doivent être les premiers calques de la pile de calques.

Ensuite vient le calque de survol de la souris MouseOver si les effets de passage de la souris se trouvent sur le(s) calque(s) statique(s). Il contient les états au passage de la souris pour tous les boutons utilisant l'effet de survol de la souris. Il doit être suivi par le calque MouseDown si vous avez inclus des effets de souris enfoncée sur le(s) calque(s) statique(s).

Ensuite vous pourrez avoir un calque pop-up. Si les objets de ce calque pop-up utilisent des effets de passage de la souris, le calque suivant le pop-up doit être le calque contenant ces effets. Il doit porter un nom commençant par MouseOver, par ex. « MouseOverPopup1 ». Puis, si le calque pop-up possède également de effets de souris enfoncée, un calque dont le nom commence par « MouseDown » doit suivre et contenir ces objets.

Ensuite, vous pourrez avoir un autre calque pop-up, à nouveau suivi de calques de passage de la souris (MouseOver) et de souris enfoncée (MouseDown) associés au calque pop-up en question. Et ainsi de suite ; vous pouvez créer autant de calques pop-up que vous voulez.

Pour résumer, le classement des calques doit en général être effectué comme indiqué dans la liste suivante, affichée dans le même ordre que dans la **Galerie des pages et des calques**

(du premier plan à l'arrière-plan). Tous les calques sont optionnels et vous pouvez choisir librement leurs noms, sauf pour les caractères en gras qui identifient les calques spéciaux MouseOver et MouseDown.

Pop-up MouseDown n
Pop-up MouseOver n
Calque pop-up n
...
Pop-up MouseDown 1
Pop-up MouseOver 1
Calque pop-up 1
MouseDown
MouseOver
Calque statique n
...
Calque statique 2
MouseOff


Notez que ces règles de classement ne s'appliquent que si vous construisez des pages complexes avec de nombreux effets de pop-up ! Si vous utilisez uniquement des modèles de conception fournis par la

Galerie des designs

, vous ne devriez avoir aucun problème d'ordre des calques dans votre site web.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (« Ctrl+X » ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Éditer**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actif, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

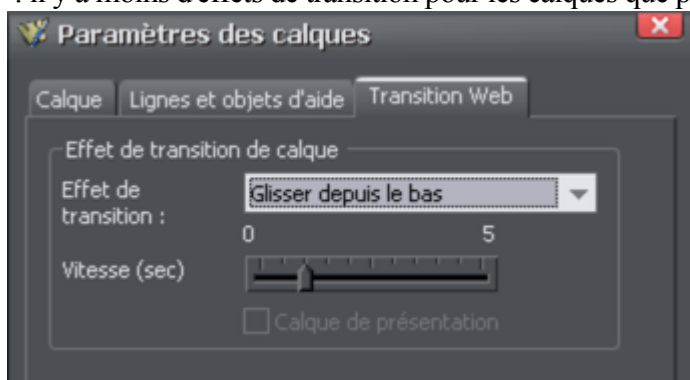
Appliquer des transitions aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

1. Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
3. Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et déplacez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
4. Cliquez sur **Appliquer**.

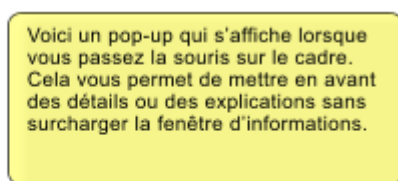
Remarque

: il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque dès que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque Survol de la souris). Définissez ensuite les propriétés de Survol de la souris (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué

Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**outil Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (pâle) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**outil Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (État normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'**outil Texte**). Ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Web** (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « **Afficher le calque du pop-up** ». Cliquez sur OK.
5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**.

Remarque :

Le calque Survol de la souris apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue Lien), le calque est révélé en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos élargies à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#)

. Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Effets de survol de souris

Il y a deux types d'effets de survol de souris que vous pouvez paramétrer. Le premier est utilisé pour des boutons contenant des objets dotés d'un lien Internet : le survol de ce bouton avec le curseur de la souris affiche un objet graphique superposé au bouton, sur le calque nommé

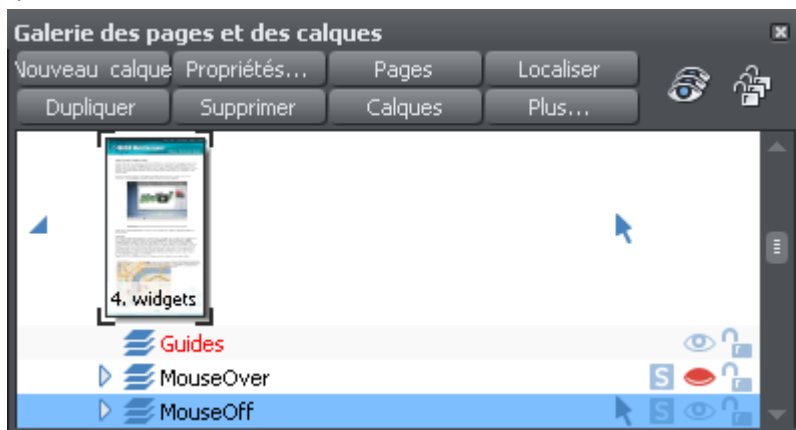
«**Survol de souris**»

. Voir ci-dessous pour plus de détails.

La seconde possibilité est plus performante : vous pouvez faire apparaître les contenus de chaque calque en tant qu'effet de survol de souris ou bien en cliquant sur un objet de votre page. Vous pouvez placer et combiner du texte, des graphiques, des photos ou les trois sur ce calque pop-up. Plus d'informations ci-dessous.

Les calques MouseOff et MouseOver

Tous les objets principaux de votre site Internet sont placés sur le calque inférieur, appelé généralement **MouseOff**. Sur la page Internet, les boutons qui apparaissent en surbrillance lorsque vous les survolez avec le curseur de la souris disposent d'un autre graphique situé sur le calque appelé **MouseOver**



Si vous ouvrez la galerie des calques, vous pouvez masquer ou afficher chacun des calques en cochant ou décochant l'icône de visibilité (le symbole en forme d'oeil). Vous pouvez ainsi voir à quoi ressembleront les éléments MouseOver sur votre page.

Le calque utilisé actuellement est toujours en surbrillance dans la galerie des calques - le calque MouseOff dans l'illustration ci-dessus - et il s'agit de celui dans lequel tous les nouveaux objets seront dessinés. Afin de placer des objets sur n'importe quels autres calques, il suffit de cliquer sur le calque souhaité dans la galerie des calques, de vous assurer que l'icône en forme d'oeil est activée et éditable (les cases doivent être cochées).

Remarque : le calque MouseOver doit toujours se situer au dessus du calque MouseOff, comme indiqué dans l'exemple ci-dessus.

Pour éditer les objets dans un calque, les icônes Oeil et Verrouillage doivent être activées ; dans ce cas vous pouvez voir et éditer le calque (comme indiqué plus haut dans le calque MouseOff).

Boutons de survol de souris

Dans Web Designer Premium, presque tous les boutons prêtent à l'emploi de la **Galerie des modèles**

ont un effet de survol de la souris. Chaque bouton possède deux versions : la principale se situe dans le calque «**État normal**» et la version en surbrillance dans le calque «**Survol de la souris**».

En principe, il n'est pas nécessaire de s'en soucier car les deux boutons se comportent de la même

façon : si vous apportez des modifications sur l'un des deux, comme modifier le texte, les changements seront r  perc  s sur l'autre version. Si vous d  placez, tirez sur ou redimensionnez un bouton dans le calque «  tat normal  », l'autre version («   Survol de la souris  ») sera   galement modifi  e, m  me si vous ne pouvez pas le voir, gr  ce aux [Groupes souples](#).

Cr  er votre propre bouton de survol de souris

Vous pouvez cr  e vos propres boutons de survol de la souris    partir de z  ro en dessinant leurs composants (rectangles, textes...). Dessinez simplement les   l  ments du bouton sur le calque   tat normal (sans oublier de [le grouper](#)

) puis placez la version en surbrillance sur le calque Survol de la souris. Dans la mesure o   la version   tat normal poss  de un lien vers une adresse web, la version Survol de la souris s'affichera automatiquement lorsque vous passerez la souris sur la page web. (Le calque Survol de la souris doit se situer au-dessus du calque   tat normal).



En d'autres termes, vous donnez    l'objet principal une Adresse Web en utilisant l'option de liens, puis vous s  lectionnez le calque Survol de la souris dans la Galerie des calques. Ensuite, placez les versions de boutons avec survol de la souris sur ce calque pour qu'il soit superpos      l'objet reli  .

Remarque technique

   : tout objet graphique se trouvant sur le calque MouseOver sera affich   tant qu'il recouvre au moins 50 % de l'objet se trouvant dans le calque MouseOff. Les deux versions des boutons de survol de souris sont synchronis  s    l'aide de la fonction Groupes souples. Lorsque vous s  lectionnez le bouton sur l'un des calques, la version des groupes souples est s  lectionn  e automatiquement dans l'autre calque, m  me si les calques sont d  sactiv  s. Lorsque vous   ditez le texte d'un bouton dans l'un des calques, il est automatiquement synchronis   avec l'autre version du bouton.

Pour vous assurer que le texte des deux versions   tat normal et Survol de la souris change lorsque vous modifiez l'une des deux versions, transformez les boutons des deux calques en **Groupe souple**.

Pour ce faire, vous aurez besoin d'activer les deux calques dans la **Galerie des calques** et de s  lectionner    l'aide du lasso les deux boutons. La ligne de statut vous dira si tout est bien s  lectionn  .

S  lectionnez **Arranger** -> **Appliquer le Groupe souple**

. D  sormais, lorsque vous   ditez le texte du calque   tat normal, il changera   galement sur le calque Survol de la souris, m  me s'il est cach  . (Notez que cela fonctionne uniquement si les textes des versions   tat normal et Survol de la souris sont identiques au d  part et si les objets sont bas  s sur des Groupes souples).

Une fois que votre bouton fonctionne, il est tr  s simple de le transformer en barre de navigation.

S  lectionnez le bouton (y compris le mode survol de souris le cas   ch  ant) puis s  lectionnez

Arranger > **Cr  er une barre de navigation**. La bo  te de dialogue de la barre de navigation s'affiche, vous permettant de configurer votre barre. Consultez le [chapitre Barre de navigation](#)

pour obtenir de plus amples informations sur ce sujet, y compris sur la mani  re de diff  rencier le premier et le dernier bouton de votre barre.

Classer les calques dans les documents du site

Si un document de votre site Internet contient des effets de survole de la souris, des calques pop-up voire des effets de survol de la souris sur ces calques pop-up, faites attention    respecter certaines r  gles de classement des calques dans votre document. Si vous ne les suivez pas, certains effets pourraient ne pas fonctionner.

Sachant que les calques vont de l'arri  re-plan au premier plan (classement vers le haut dans la **Galerie de pages et des calques**

), vous devez avoir les calques statiques en premier. Ce sont des calques toujours visibles qui ne sont pas

utilisés comme pop-ups. Dans la plupart des designs, il n'y aura qu'un seul calque d'état normal (MouseOff). Mais certains designs en contiennent plus d'un, au quel cas ils doivent être les premiers calques de la pile de calques.

Ensuite vient le calque de survol de la souris MouseOver si les effets de passage de la souris se trouvent sur le(s) calque(s) statique(s). Il contient les états au passage de la souris pour tous les boutons utilisant l'effet de survol de la souris. Il doit être suivi par le calque MouseDown si vous avez inclus des effets de souris enfoncée sur le(s) calque(s) statique(s).

Ensuite vous pourrez avoir un calque pop-up. Si les objets de ce calque pop-up utilisent des effets de passage de la souris, le calque suivant le pop-up doit être le calque contenant ces effets. Il doit porter un nom commençant par MouseOver, par ex. « MouseOverPopup1 ». Puis, si le calque pop-up possède également des effets de souris enfoncée, un calque dont le nom commence par « MouseDown » doit suivre et contenir ces objets.

Ensuite, vous pourrez avoir un autre calque pop-up, à nouveau suivi de calques de passage de la souris (MouseOver) et de souris enfoncée (MouseDown) associés au calque pop-up en question. Et ainsi de suite ; vous pouvez créer autant de calques pop-up que vous voulez.

Pour résumer, le classement des calques doit en général être effectué comme indiqué dans la liste suivante, affichée dans le même ordre que dans la **Galerie des pages et des calques** (du premier plan à l'arrière-plan). Tous les calques sont optionnels et vous pouvez choisir librement leurs noms, sauf pour les caractères en gras qui identifient les calques spécifiques MouseOver et MouseDown.

Pop-up MouseDown n

Pop-up MouseOver n

Calque pop-up n

...

Pop-up MouseDown 1

Pop-up MouseOver 1

Calque pop-up 1

MouseDown

MouseOver

Calque statique n

...

Calque statique 2


MouseOff

Notez que ces règles de classement ne s'appliquent que si vous construisez des pages complexes avec de nombreux effets de pop-up ! Si vous utilisez uniquement des modèles de conception fournis par la **Galerie des designs**

, vous ne devriez avoir aucun problème d'ordre des calques dans votre site web.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (à « Ctrl+X » ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le**

calque actuel. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Modifier**.

- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actif, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

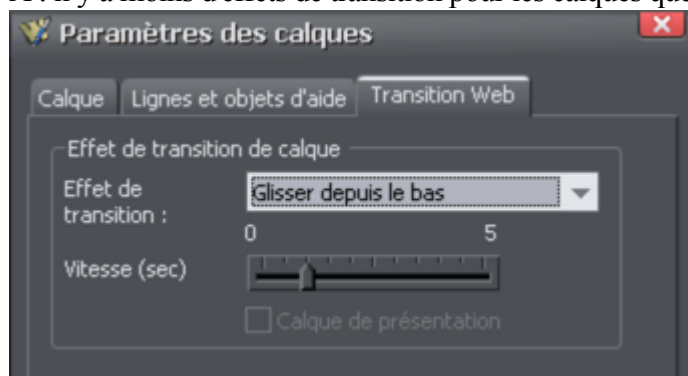
Appliquer des transitions aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

- Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
- Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
- Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et déplacez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
- Cliquez sur **Appliquer**.

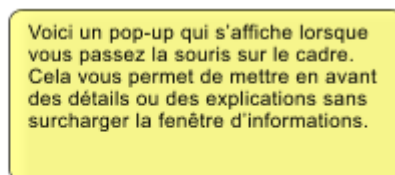
Remarque

À : il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque dès que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque **Survol de la souris**). Déterminez ensuite les propriétés de **Survol de la souris** (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué



Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**outil Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (pâte) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**outil Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (état normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'outil Texte). Ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Web** (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « Afficher le calque du pop-up ». Cliquez sur OK.
5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**

Remarque :

Le calque **Survol de la souris** apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue **Lien**), le calque est visible en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

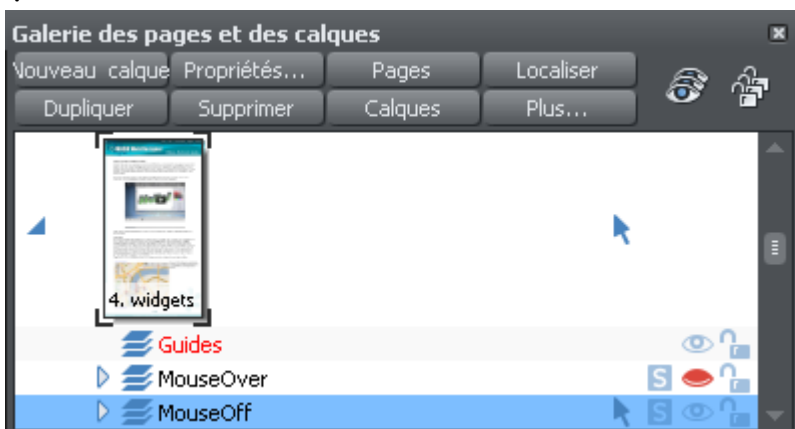
Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos élargies à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#)

. Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Les calques MouseOff et MouseOver

Tous les objets principaux de votre site Internet sont placés sur le calque inférieur, appelé généralement **MouseOff**. Sur la page Internet, les boutons qui apparaissent en surbrillance lorsque vous les survolez avec le curseur de la souris disposent d'un autre graphique situé sur le calque appelé **MouseOver**



Si vous ouvrez la galerie des calques, vous pouvez masquer ou afficher chacun des calques en cochant ou décochant l'icône de visibilité (le symbole en forme d'oeil). Vous pouvez ainsi voir à quoi ressembleront les éléments MouseOver sur votre page.

Le calque utilisé actuellement est toujours en surbrillance dans la galerie des calques - le calque MouseOff dans l'illustration ci-dessus - et il s'agit de celui dans lequel tous les nouveaux objets seront dessinés. Afin de placer des objets sur n'importe quels autres calques, il suffit de cliquer sur le calque souhaité dans la galerie des calques, de vous assurer que l'icône en forme d'oeil est activée et éditable (les cases doivent être cochées).

Remarque : le calque MouseOver doit toujours se situer au dessus du calque MouseOff, comme indiqué dans l'exemple ci-dessus.

Pour éditer les objets dans un calque, les icônes Oeil et Verrouillage doivent être activées ; dans ce cas vous pouvez voir et éditer le calque (comme indiqué plus haut dans le calque MouseOff).

Boutons de survol de souris

Dans Web Designer Premium, presque tous les boutons prêts à l'emploi de la **Galerie des modèles**

ont un effet de survol de la souris. Chaque bouton possède deux versions : la principale se situe dans le calque «État normal» et la version en surbrillance dans le calque «Survol de la souris».

En principe, il n'est pas nécessaire de s'en soucier car les deux boutons se comportent de la même façon : si vous apportez des modifications sur l'un des deux, comme modifier le texte, les changements seront répercutés sur l'autre version. Si vous déplacez, tirez sur ou redimensionnez un bouton dans le calque «État normal», l'autre version («Survol de la souris») sera également modifiée, même si vous ne pouvez pas le voir, grâce aux [Groupes souples](#)

Créer votre propre bouton de survol de souris

Vous pouvez créer vos propres boutons de survol de la souris à partir de zéro en dessinant leurs composants (rectangles, textes...). Dessinez simplement les éléments du bouton sur le calque «État normal (sans oublier de [le grouper](#)) puis placez la version en surbrillance sur le calque Survol de la souris. Dans la mesure où la version

État normal possède un lien vers une adresse web, la version Survol de la souris s'affichera automatiquement lorsque vous passerez la souris sur la page web. (Le calque Survol de la souris doit se situer au-dessus du calque État normal).



En d'autres termes, vous donnez à l'objet principal une Adresse Web en utilisant l'option de liens, puis vous sélectionnez le calque Survol de la souris dans la Galerie des calques. Ensuite, placez les versions de boutons avec survol de la souris sur ce calque pour qu'il soit superposé à l'objet relié.

Remarque technique

À : tout objet graphique se trouvant sur le calque MouseOver sera affiché tant qu'il recouvre au moins 50 % de l'objet se trouvant dans le calque MouseOff. Les deux versions des boutons de survol de souris sont synchronisées à l'aide de la fonction Groupes souples. Lorsque vous sélectionnez le bouton sur l'un des calques, la version des groupes souples est sélectionnée automatiquement dans l'autre calque, même si les calques sont désactivés. Lorsque vous cliquez le texte d'un bouton dans l'un des calques, il est automatiquement synchronisé avec l'autre version du bouton.

Pour vous assurer que le texte des deux versions État normal et Survol de la souris change lorsque vous modifiez l'une des deux versions, transformez les boutons des deux calques en **Groupe souple**.

Pour ce faire, vous aurez besoin d'activer les deux calques dans la **Galerie des calques** et de sélectionner à l'aide du lasso les deux boutons. La ligne de statut vous dira si tout est bien sélectionné.

Sélectionnez **Arranger** -> **Appliquer le Groupe souple**

Désormais, lorsque vous cliquerez le texte du calque État normal, il changera également sur le calque Survol de la souris, même s'il est caché. (Notez que cela fonctionne uniquement si les textes des versions État normal et Survol de la souris sont identiques au départ et si les objets sont basés sur des Groupes souples).

Une fois que votre bouton fonctionne, il est très simple de le transformer en barre de navigation.

Sélectionnez le bouton (y compris le mode survol de souris le cas échéant) puis sélectionnez

Arranger > **Créer une barre de navigation**. La boîte de dialogue de la barre de navigation s'affiche, vous permettant de configurer votre barre. Consultez le [chapitre Barre de navigation](#)

pour obtenir de plus amples informations sur ce sujet, y compris sur la manière de différencier le premier et le dernier bouton de votre barre.

Classer les calques dans les documents du site

Si un document de votre site Internet contient des effets de survole de la souris, des calques pop-up voire des effets de survol de la souris sur ces calques pop-up, faites attention à respecter certaines règles de classement des calques dans votre document. Si vous ne les suivez pas, certains effets pourraient ne pas fonctionner.

Sachant que les calques vont de l'arrière-plan au premier plan (classement vers le haut dans la **Galerie de pages et des calques**

), vous devez avoir les calques statiques en premier. Ce sont des calques toujours visibles qui ne sont pas utilisés comme pop-ups. Dans la plupart des designs, il n'y aura qu'un seul calque d'État normal (MouseOff). Mais certains designs en contiennent plus d'un, au quel cas ils doivent être les premiers calques de la pile de calques.

Ensuite vient le calque de survol de la souris MouseOver si les effets de passage de la souris se trouvent sur le(s) calque(s) statique(s). Il contient les États au passage de la souris pour tous les boutons utilisant l'effet de survol de la souris. Il doit être suivi par le calque MouseDown si vous avez inclus des effets de souris enfoncée sur le(s) calque(s) statique(s).

Ensuite vous pourrez avoir un calque pop-up. Si les objets de ce calque pop-up utilisent des effets de passage de la souris, le calque suivant le pop-up doit être le calque contenant ces effets. Il doit porter un nom commençant par MouseOver, par ex. «MouseOverPopup1». Puis, si le calque pop-up possède également de effets de souris enfoncée, un calque dont le nom commence par

«MouseDown» doit suivre et contenir ces objets.

Ensuite, vous pourrez avoir un autre calque pop-up, à nouveau suivi de calques de passage de la souris (MouseOver) et de souris enfonce (MouseDown) associés au calque pop-up en question. Et ainsi de suite ; vous pouvez créer autant de calques pop-up que vous voulez.

Pour résumer, le classement des calques doit en général être effectué comme indiqué dans la liste suivante, affichée dans le même ordre que dans la **Galerie des pages et des calques** (du premier plan à l'arrière-plan). Tous les calques sont optionnels et vous pouvez choisir librement leurs noms, sauf pour les caractères en gras qui identifient les calques spécifiques MouseOver et MouseDown.

Pop-up MouseDown n

Pop-up MouseOver n

Calque pop-up n

...

Pop-up MouseDown 1

Pop-up MouseOver 1

Calque pop-up 1

MouseDown

MouseOver

Calque statique n

...

Calque statique 2


MouseOff

Notez que ces règles de classement ne s'appliquent que si vous construisez des pages complexes avec de nombreux effets de pop-up ! Si vous utilisez uniquement des modèles de conception fournis par la **Galerie des designs**

, vous ne devriez avoir aucun problème d'ordre des calques dans votre site web.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (« Ctrl+X » ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Modifier**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actif, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Appliquer des transitions aux calques pop-up

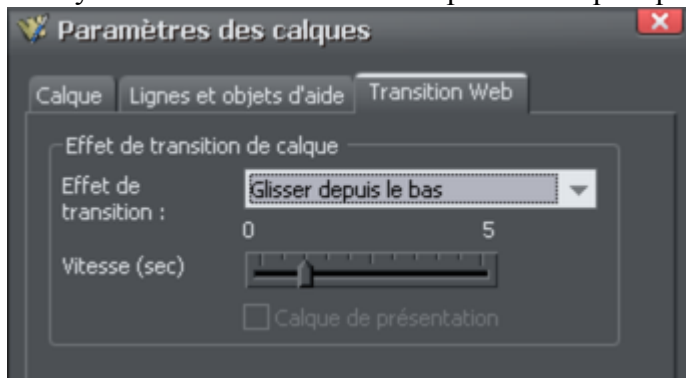
Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque

apparaître, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

1. Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
3. Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et déplacez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
4. Cliquez sur **Appliquer**.

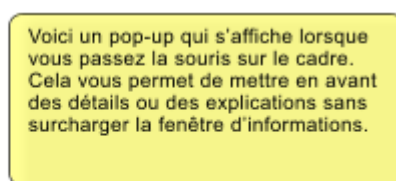
Remarque

À : il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque dès que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque **Survol de la souris**). Définissez ensuite les propriétés de **Survol de la souris** (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué

Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'outil **Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (palette) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'outil **Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'outil **Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (état normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour

déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'outil Texte). Ouvrez la boîte de dialogue des Propriétés Web (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant «**Afficher le calque du pop-up**». Cliquez sur OK.

5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**.

Remarque :

Le calque Survol de la souris apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue Lien), le calque est révisé en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos élargies à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#)

. Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Boutons de survol de souris

Dans Web Designer Premium, presque tous les boutons prêts à l'emploi de la **Galerie des modÃles**

ont un effet de survol de la souris. Chaque bouton possÃde deux versions : la principale se situe dans le calque «Ã Ãtat normalÃ Ã» et la version en surbrillance dans le calque «Ã Survol de la sourisÃ Ã».

En principe, il n'est pas nÃcessaire de s'en soucier car les deux boutons se comportent de la mÃme faÃon : si vous apportez des modifications sur l'un des deux, comme modifier le texte, les changements seront rÃpercutÃs sur l'autre version. Si vous dÃplacez, tirez sur ou redimensionnez un bouton dans le calque «Ã Ãtat normalÃ Ã», l'autre version («Ã Survol de la sourisÃ Ã») sera Ãgalement modifiÃe, mÃme si vous ne pouvez pas le voir, grÃce aux [Groupes souples](#)

CrÃer votre propre bouton de survol de souris

Vous pouvez crÃer vos propres boutons de survol de la souris Ã partir de zÃro en dessinant leurs composants (rectangles, textes...). Dessinez simplement les ÃlÃments du bouton sur le calque Ãtat normal (sans oublier de [le grouper](#)

) puis placez la version en surbrillance sur le calque Survol de la souris. Dans la mesure oÃ la version Ãtat normal possÃde un lien vers une adresse web, la version Survol de la souris s'affichera automatiquement lorsque vous passerez la souris sur la page web. (Le calque Survol de la souris doit se situer au-dessus du calque Ãtat normal).



En d'autres termes, vous donnez Ã l'objet principal une Adresse Web en utilisant l'option de liens, puis vous sÃlectionnez le calque Survol de la souris dans la Galerie des calques. Ensuite, placez les versions de boutons avec survol de la souris sur ce calque pour qu'il soit superposÃ Ã l'objet reliÃ.

Remarque technique

Ã : tout objet graphique se trouvant sur le calque MouseOver sera affichÃ tant qu'il recouvre au moins 50 % de l'objet se trouvant dans le calque MouseOff. Les deux versions des boutons de survol de souris sont synchronisÃs Ã l'aide de la fonction Groupes souples. Lorsque vous sÃlectionnez le bouton sur l'un des calques, la version des groupes souples est sÃlectionnÃe automatiquement dans l'autre calque, mÃme si les calques sont dÃsactivÃs. Lorsque vous Ãditez le texte d'un bouton dans l'un des calques, il est automatiquement synchronisÃ avec l'autre version du bouton.

Pour vous assurer que le texte des deux versions Ãtat normal et Survol de la souris change lorsque vous modifiez l'une des deux versions, transformez les boutons des deux calques en **Groupe souple**.

Pour ce faire, vous aurez besoin d'activer les deux calques dans la **Galerie des calques** et de sÃlectionner Ã l'aide du lasso les deux boutons. La ligne de statut vous dira si tout est bien sÃlectionnÃ. SÃlectionnez **Arranger -> Appliquer le Groupe souple**

. DÃsormais, lorsque vous Ãditez le texte du calque Ãtat normal, il changera Ãgalement sur le calque Survol de la souris, mÃme s'il est cachÃ. (Notez que cela fonctionne uniquement si les textes des versions Ãtat normal et Survol de la souris sont identiques au dÃpart et si les objets sont basÃs sur des Groupes souples).

Une fois que votre bouton fonctionne, il est trÃs simple de le transformer en barre de navigation. SÃlectionnez le bouton (y compris le mode survol de souris le cas ÃchÃant) puis sÃlectionnez **Arranger > CrÃer une barre de navigation**. La boÃte de dialogue de la barre de navigation s'affiche, vous permettant de configurer votre barre. Consultez le [chapitre Barre de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations sur ce sujet, y compris sur la maniÃre de diffÃrencier le premier et le dernier bouton de votre barre.

Classer les calques dans les documents du site

Si un document de votre site Internet contient des effets de survole de la souris, des calques pop-up voire des effets de survol de la souris sur ces calques pop-up, faites attention à respecter certaines règles de classement des calques dans votre document. Si vous ne les suivez pas, certains effets pourraient ne pas fonctionner.

Sachant que les calques vont de l'arrière-plan au premier plan (classement vers le haut dans la **Galerie de pages et des calques**

), vous devez avoir les calques statiques en premier. Ce sont des calques toujours visibles qui ne sont pas utilisés comme pop-ups. Dans la plupart des designs, il n'y aura qu'un seul calque d'état normal (MouseOff). Mais certains designs en contiennent plus d'un, au quel cas ils doivent être les premiers calques de la pile de calques.

Ensuite vient le calque de survol de la souris MouseOver si les effets de passage de la souris se trouvent sur le(s) calque(s) statique(s). Il contient les états au passage de la souris pour tous les boutons utilisant l'effet de survol de la souris. Il doit être suivi par le calque MouseDown si vous avez inclus des effets de souris enfoncée sur le(s) calque(s) statique(s).

Ensuite vous pourrez avoir un calque pop-up. Si les objets de ce calque pop-up utilisent des effets de passage de la souris, le calque suivant le pop-up doit être le calque contenant ces effets. Il doit porter un nom commençant par MouseOver, par ex. «MouseOverPopup1». Puis, si le calque pop-up possède également des effets de souris enfoncée, un calque dont le nom commence par «MouseDown» doit suivre et contenir ces objets.

Ensuite, vous pourrez avoir un autre calque pop-up, à nouveau suivi de calques de passage de la souris (MouseOver) et de souris enfoncée (MouseDown) associés au calque pop-up en question. Et ainsi de suite ; vous pouvez créer autant de calques pop-up que vous voulez.

Pour résumer, le classement des calques doit en général être effectué comme indiqué dans la liste suivante, affichée dans le même ordre que dans la **Galerie des pages et des calques** (du premier plan à l'arrière-plan). Tous les calques sont optionnels et vous pouvez choisir librement leurs noms, sauf pour les caractères en gras qui identifient les calques spécifiques MouseOver et MouseDown.

Pop-up MouseDown n

Pop-up MouseOver n

Calque pop-up n

...

Pop-up MouseDown 1

Pop-up MouseOver 1

Calque pop-up 1

MouseDown

MouseOver

Calque statique n

...

Calque statique 2


MouseOff

Notez que ces règles de classement ne s'appliquent que si vous construisez des pages complexes avec de nombreux effets de pop-up ! Si vous utilisez uniquement des modèles de conception fournis par la **Galerie des designs**

, vous ne devriez avoir aucun problème d'ordre des calques dans votre site web.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (Â«Â Ctrl+XÂ Â» ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Modifier**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actif, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

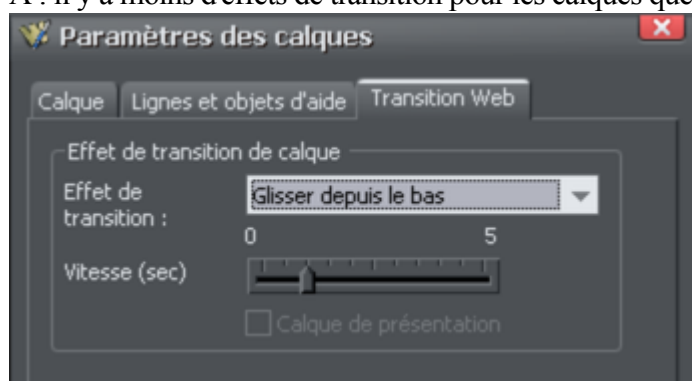
Appliquer des transitions aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

1. Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
3. Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et déplacez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
4. Cliquez sur **Appliquer**.

Remarque

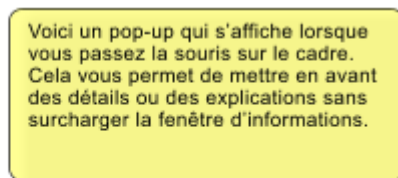
Â : il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque dès que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque **Survol de la souris**). Définissez ensuite les propriétés de **Survol de la souris** (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de

texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué

Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**outil Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (pâte) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**outil Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (état normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'**outil Texte**). Ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Web** (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « **Afficher le calque du pop-up** ». Cliquez sur OK.
5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**

Remarque :

Le calque **Survol de la souris** apparaît et disparaît lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue **Lien**), le calque est visible en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos élargies à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#)

Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Cr  er votre propre bouton de survol de souris

Vous pouvez cr  er vos propres boutons de survol de la souris    partir de z  ro en dessinant leurs composants (rectangles, textes...). Dessinez simplement les   l  ments du bouton sur le calque   tat normal (sans oublier de [le grouper](#)

) puis placez la version en surbrillance sur le calque Survol de la souris. Dans la mesure o   la version   tat normal poss  de un lien vers une adresse web, la version Survol de la souris s'affichera automatiquement lorsque vous passerez la souris sur la page web. (Le calque Survol de la souris doit se situer au-dessus du calque   tat normal).



En d'autres termes, vous donnez    l'objet principal une Adresse Web en utilisant l'option de liens, puis vous s  lectionnez le calque Survol de la souris dans la Galerie des calques. Ensuite, placez les versions de boutons avec survol de la souris sur ce calque pour qu'il soit superpos      l'objet reli  .

Remarque technique

   : tout objet graphique se trouvant sur le calque MouseOver sera affich   tant qu'il recouvre au moins 50 % de l'objet se trouvant dans le calque MouseOff. Les deux versions des boutons de survol de souris sont synchronis  s    l'aide de la fonction Groupes souples. Lorsque vous s  lectionnez le bouton sur l'un des calques, la version des groupes souples est s  lectionn  e automatiquement dans l'autre calque, m  me si les calques sont d  activ  s. Lorsque vous   ditez le texte d'un bouton dans l'un des calques, il est automatiquement synchronis   avec l'autre version du bouton.

Pour vous assurer que le texte des deux versions   tat normal et Survol de la souris change lorsque vous modifiez l'une des deux versions, transformez les boutons des deux calques en **Groupe souple**.

Pour ce faire, vous aurez besoin d'activer les deux calques dans la **Galerie des calques** et de s  lectionner    l'aide du lasso les deux boutons. La ligne de statut vous dira si tout est bien s  lectionn  . S  lectionnez **Arranger -> Appliquer le Groupe souple**

. D  sormais, lorsque vous   ditez le texte du calque   tat normal, il changera   galement sur le calque Survol de la souris, m  me s'il est cach  . (Notez que cela fonctionne uniquement si les textes des versions   tat normal et Survol de la souris sont identiques au d  part et si les objets sont bas  s sur des Groupes souples).

Une fois que votre bouton fonctionne, il est tr  s simple de le transformer en barre de navigation.

S  lectionnez le bouton (y compris le mode survol de souris le cas   ch  ant) puis s  lectionnez **Arranger > Cr  er une barre de navigation**. La bo  te de dialogue de la barre de navigation s'affiche, vous permettant de configurer votre barre. Consultez le [chapitre Barre de navigation](#) pour obtenir de plus amples informations sur ce sujet, y compris sur la mani  re de diff  rencier le premier et le dernier bouton de votre barre.

Classer les calques dans les documents du site

Si un document de votre site Internet contient des effets de survole de la souris, des calques pop-up voire des effets de survol de la souris sur ces calques pop-up, faites attention    respecter certaines r  gles de classement des calques dans votre document. Si vous ne les suivez pas, certains effets pourraient ne pas fonctionner.

Sachant que les calques vont de l'arri  re-plan au premier plan (classement vers le haut dans la **Galerie de pages et des calques**

), vous devez avoir les calques statiques en premier. Ce sont des calques toujours visibles qui ne sont pas utilis  s comme pop-ups. Dans la plupart des designs, il n'y aura qu'un seul calque d'  tat normal (MouseOff). Mais certains designs en contiennent plus d'un, au quel cas ils doivent   tre les premiers calques de la pile de calques.

Ensuite vient le calque de survol de la souris MouseOver si les effets de passage de la souris se trouvent sur le(s) calque(s) statique(s). Il contient les   tats au passage de la souris pour tous les boutons utilisant

l'effet de survol de la souris. Il doit être suivi par le calque MouseDown si vous avez inclus des effets de souris enfoncée sur le(s) calque(s) statique(s).

Ensuite vous pourrez avoir un calque pop-up. Si les objets de ce calque pop-up utilisent des effets de passage de la souris, le calque suivant le pop-up doit être le calque contenant ces effets. Il doit porter un nom commençant par MouseOver, par ex. « MouseOverPopup1 ». Puis, si le calque pop-up possède également des effets de souris enfoncée, un calque dont le nom commence par « MouseDown » doit suivre et contenir ces objets.

Ensuite, vous pourrez avoir un autre calque pop-up, à nouveau suivi de calques de passage de la souris (MouseOver) et de souris enfoncée (MouseDown) associés au calque pop-up en question. Et ainsi de suite ; vous pouvez créer autant de calques pop-up que vous voulez.

Pour résumer, le classement des calques doit en général être effectué comme indiqué dans la liste suivante, affichée dans le même ordre que dans la **Galerie des pages et des calques** (du premier plan à l'arrière-plan). Tous les calques sont optionnels et vous pouvez choisir librement leurs noms, sauf pour les caractères en gras qui identifient les calques spécifiques MouseOver et MouseDown.

Pop-up MouseDown n

Pop-up MouseOver n

Calque pop-up n

...

Pop-up MouseDown 1

Pop-up MouseOver 1

Calque pop-up 1

MouseDown

MouseOver

Calque statique n

...


Calque statique 2

MouseOff

Notez que ces règles de classement ne s'appliquent que si vous construisez des pages complexes avec de nombreux effets de pop-up ! Si vous utilisez uniquement des modèles de conception fournis par la **Galerie des designs**, vous ne devriez avoir aucun problème d'ordre des calques dans votre site web.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (⌘+X ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Modifier**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.

- Assurez-vous que le calque cible est le calque actif, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

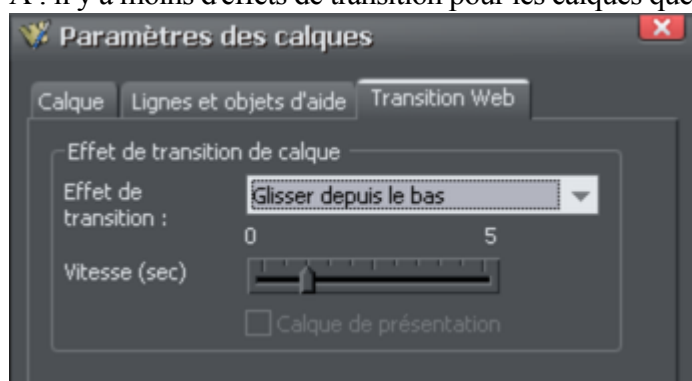
Appliquer des transitions aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

1. Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
3. Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et déplacez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
4. Cliquez sur **Appliquer**.

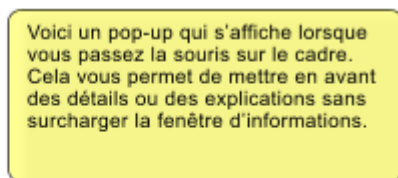
Remarque

À : il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque d'infos que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque **Survol de la souris**). Définissez ensuite les propriétés de **Survol de la souris** (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué



Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'outil **Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (palette) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'outil **Ombre** et faites-le glisser sur le

rectangle).

3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (État normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'outil Texte). Ouvrez la boîte de dialogue des Propriétés Web (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « **Afficher le calque du pop-up** ». Cliquez sur OK.
5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**.

Remarque :

Le calque **Survol de la souris** apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue **Lien**), le calque est visible en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos élargies à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#)

. Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Classer les calques dans les documents du site

Si un document de votre site Internet contient des effets de survole de la souris, des calques pop-up voire des effets de survol de la souris sur ces calques pop-up, faites attention à respecter certaines règles de classement des calques dans votre document. Si vous ne les suivez pas, certains effets pourraient ne pas fonctionner.

Sachant que les calques vont de l'arrière-plan au premier plan (classement vers le haut dans la **Galerie de pages et des calques**

), vous devez avoir les calques statiques en premier. Ce sont des calques toujours visibles qui ne sont pas utilisés comme pop-ups. Dans la plupart des designs, il n'y aura qu'un seul calque d'état normal (MouseOff). Mais certains designs en contiennent plus d'un, au quel cas ils doivent être les premiers calques de la pile de calques.

Ensuite vient le calque de survol de la souris MouseOver si les effets de passage de la souris se trouvent sur le(s) calque(s) statique(s). Il contient les états au passage de la souris pour tous les boutons utilisant l'effet de survol de la souris. Il doit être suivi par le calque MouseDown si vous avez inclus des effets de souris enfoncée sur le(s) calque(s) statique(s).

Ensuite vous pourrez avoir un calque pop-up. Si les objets de ce calque pop-up utilisent des effets de passage de la souris, le calque suivant le pop-up doit être le calque contenant ces effets. Il doit porter un nom commençant par MouseOver, par ex. «MouseOverPopup1». Puis, si le calque pop-up possède également des effets de souris enfoncée, un calque dont le nom commence par «MouseDown» doit suivre et contenir ces objets.

Ensuite, vous pourrez avoir un autre calque pop-up, nouveau suivi de calques de passage de la souris (MouseOver) et de souris enfoncée (MouseDown) associés au calque pop-up en question. Et ainsi de suite ; vous pouvez créer autant de calques pop-up que vous voulez.

Pour résumer, le classement des calques doit en général être effectué comme indiqué dans la liste suivante, affichée dans le même ordre que dans la **Galerie des pages et des calques** (du premier plan à l'arrière-plan). Tous les calques sont optionnels et vous pouvez choisir librement leurs noms, sauf pour les caractères en gras qui identifient les calques spécifiques MouseOver et MouseDown.

Pop-up MouseDown n

Pop-up MouseOver n

Calque pop-up n

...

Pop-up MouseDown 1

Pop-up MouseOver 1

Calque pop-up 1

MouseDown

MouseOver

Calque statique n

...

Calque statique 2

MouseOff

Notez que ces règles de classement ne s'appliquent que si vous construisez des pages complexes avec de nombreux effets de pop-up ! Si vous utilisez uniquement des modèles de conception fournis par la **Galerie des designs**

, vous ne devriez avoir aucun problème d'ordre des calques dans votre site web.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou

les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (⌘+X ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec la souris, cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Éditer**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actif, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

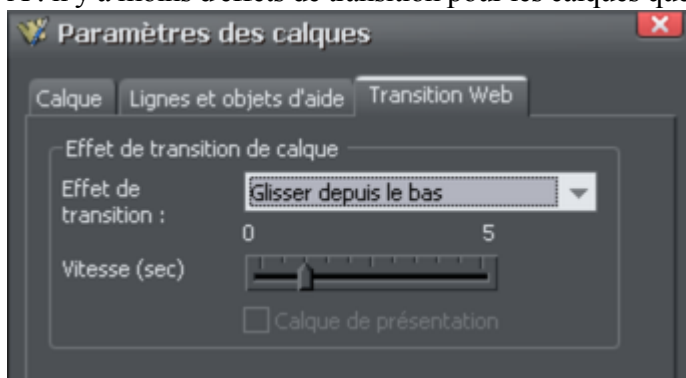
Appliquer des transitions aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

1. Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
3. Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et placez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
4. Cliquez sur **Appliquer**.

Remarque

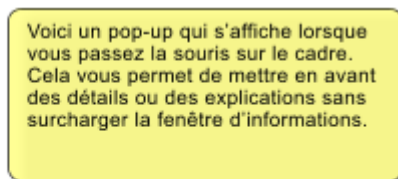
À : il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque d'infos que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque **Survol de la souris**). Définissez ensuite les propriétés de **Survol de la souris** (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la

souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué

Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**outil Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (pâte) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**outil Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (état normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'**outil Texte**). Ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Web** (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « **Afficher le calque du pop-up** ». Cliquez sur OK.
5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**

Remarque :

Le calque **Survol de la souris** apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue **Lien**), le calque est visible en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos élargies à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#). Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (⌘+X ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec la souris, cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Éditer**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actif, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

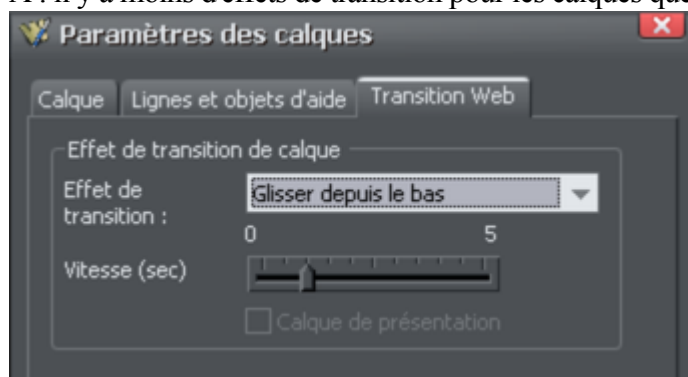
Appliquer des transitions aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

1. Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
3. Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et déplacez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
4. Cliquez sur **Appliquer**.

Remarque

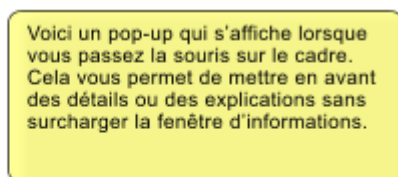
Il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque dès que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie

des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque Survol de la souris). Définissez ensuite les propriétés de Survol de la souris (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué



Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**outil Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (pâte) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**outil Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (état normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'outil Texte). Ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Web** (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « Afficher le calque du pop-up ». Cliquez sur OK.
5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**.

Remarque :

Le calque Survol de la souris apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue Lien), le calque est visible en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos élargies à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#). Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

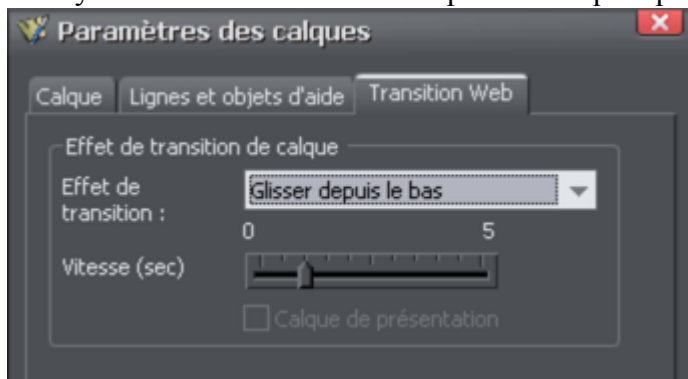
Appliquer des transitions aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît, que la transition soit déclenchée par le survol de la souris ou par un clic. Par exemple, si vous appliquez un fondu comme transition, lorsque le calque pop-up apparaît, il utilisera un fondu progressif plutôt que d'apparaître instantanément.

1. Cliquez sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis sur le bouton **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Cliquez sur l'onglet **Transition web** de la boîte de dialogue des Propriétés du calque.
3. Choisissez un effet de la liste déroulante **Effet de transition** et déplacez le curseur pour déterminer la durée de la transition en secondes.
4. Cliquez sur **Appliquer**.

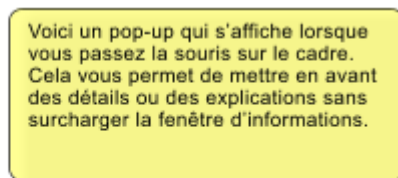
Remarque

Il y a moins d'effets de transition pour les calques que pour les liens et les pages.



Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque dès que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque **Survol de la souris**). Définissez ensuite les propriétés de **Survol de la souris** (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué

Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**outil Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (palette) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**outil Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque

- pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (État normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'outil Texte). Ouvrez la boîte de dialogue des Propriétés Web (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « Afficher le calque du pop-up ». Cliquez sur OK.
 5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**

Remarque :

Le calque Survol de la souris apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue Lien), le calque est visible en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

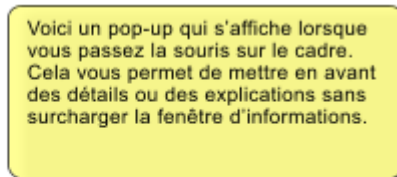
Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos larges à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#)

. Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Calques pop-ups

Il existe une solution plus efficace pour vous permettre d'afficher le contenu d'un calque d'infos que vous passez la souris dessus ou que vous cliquez sur un objet. Elle peut être utilisée pour une gamme de différents effets pop-ups, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets. Placez tous les objets que vous voulez voir s'afficher en pop-up dans un nouveau calque (dans la Galerie des calques, cliquez sur **Nouveau** - n'utilisez pas le calque Survol de la souris). Définissez ensuite les propriétés de Survol de la souris (boîte de dialogue **Propriétés Web**) de l'objet original pour déclencher l'affichage de ce calque lorsque vous passez sur un objet avec la souris. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up comme celui-ci en passant au-dessus de texte :



Voici un peu de texte avec un [pop-up](#) sur le texte marqué

Voici les étapes pour créer un bloc de texte pop-up comme celui-ci :

1. Cliquez sur **Nouveau** dans la **Galerie des calques** pour créer un nouveau calque.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**outil Rectangle**, cliquez sur une pastille de couleur (pâte) sur la **Palette de couleurs** pour le remplir avec une couleur. Pour une bonne mesure, ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**outil Ombre** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte en haut de votre rectangle. Sélectionnez l'**outil Texte** et tirez sur le rectangle en diagonale. Saisissez votre texte. Vous souhaitez probablement masquer le calque pop-up. Pour cela, décochez la case « Voir » de votre nouveau calque.
4. Dans le calque de base (état normal) : cliquez sur la **Galerie des calques** pour le régler en tant que calque en cours puis sélectionnez le texte que vous voulez utiliser pour déclencher le pop-up en utilisant la méthode habituelle (dans l'**outil Texte**). Ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Web** (Ctrl+Maj+W) et sur l'onglet **Survol de la souris**, sélectionnez le nouveau calque du menu déroulant « Afficher le calque du pop-up ». Cliquez sur OK.
5. Prévisualiser et tester les effets de survol de la souris.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement lorsque l'on clique, sélectionnez la même option que dans l'onglet **Lien** de la même boîte de dialogue **Propriétés Web**.

Remarque :

Le calque Survol de la souris apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue Lien), le calque est révélé en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos larges à partir de miniatures et qui ne nécessite pas la création de nouveaux calques. [Voir ici](#). Cette méthode est plus appropriée lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliqué sur l'image miniature.

Photos pop-ups

Il existe une autre manière plus simple d'afficher des photos Ã©largies Ã partir de miniatures et qui ne nÃ©cessite pas la crÃ©ation de nouveaux calques. [Voir ici](#)

. Cette mÃ©thode est plus appropriÃ©e lorsque les photos pop-ups sont grandes, car elles ne se chargent pas tant que l'on a pas cliquÃ© sur l'image miniature.

Créer des boutons, bannières et autres graphismes Web

Web Designer Premium est un outil très puissant pour créer des graphiques web indépendants utilisables dans d'autres programmes et d'autres logiciels de création web. Vous pouvez dessiner entièrement ces objets à l'aide des outils de dessin ou à partir de cliparts web de la **Galerie des modèles**. Il suffit de dessiner, de configurer ou d'importer un élément de la **Galerie des modèles**

dans une page vierge. Modifiez-le selon vos besoins : redimensionnez-le, colorez-le et modifiez le texte ou les polices comme vous le souhaitez puis exportez l'élément sous forme de fichier PNG ou JPG.

Par exemple, voici comment créer un graphique de bouton extrait d'un modèle de conception :

Ouvrez la **Galerie des modèles**

puis la rubrique Boutons web (ou Icônes ou Bannières, ce que vous souhaitez).



Faites un double-clic sur un modèle de conception pour l'ouvrir dans un nouveau document. Procédez à l'édition requise :

- Redimensionnez-le (ou faites le pivoter) à l'aide de l'**Outil de sélection**
- Changez la couleur en cliquant sur les couleurs de votre choix à gauche de la Palette de couleurs et en sélectionnant « Éditer »
- Modifiez le texte avec l'**Outil Texte**

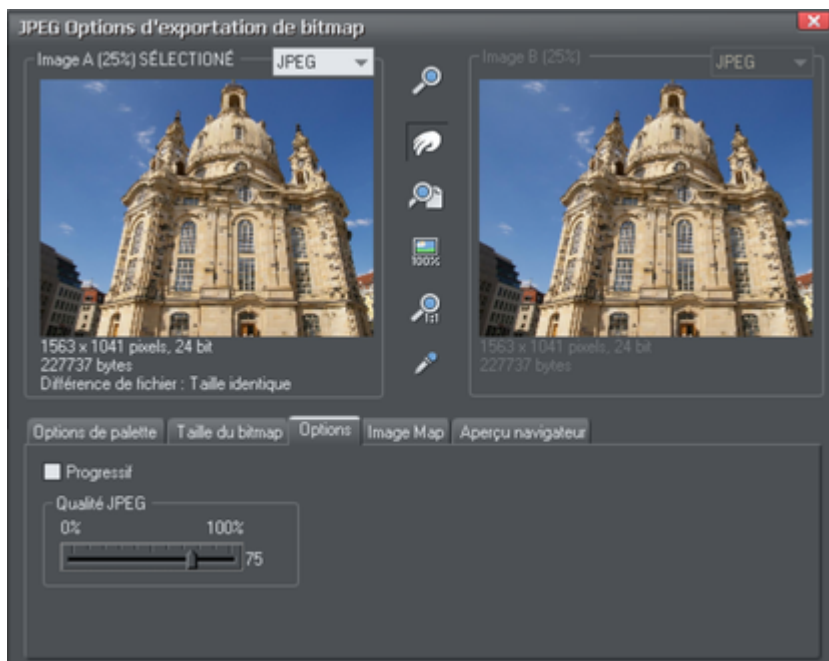
Une fois que vous êtes satisfait, sélectionnez l'objet et exportez-le au format PNG ou JPG à l'aide des boutons de la barre de site Internet (ils se trouvent dans une barre escamotable sur l'icône d'Exportation HTML).



Pour la plupart des graphiques, notamment les boutons, les en-têtes, les icônes et les autres objets non photographiques, nous vous conseillons d'utiliser le format PNG. En ce qui concerne les éléments comprenant des photos ou dont une grande partie comprend une texture à base de photos, le format JPEG est recommandé. Si vous enregistrez une photo qui a été pivotée ou une photo comportant une légère ombre ou des bords arrondis, utilisez le format PNG bien que ce type de fichier soit bien plus lourd qu'un JPEG.

Cliquez sur le bouton **Paramètres**

de la boîte de dialogue Exporter le fichier pour accéder au panneau de commandes vous permettant d'optimiser l'image.



Ici, vous pouvez comparer directement les deux versions de la même image. Par exemple, vous pouvez comparer les versions JPEG et PNG d'un même graphique pour constater les différences de qualité et/ou de taille ; vous pouvez également comparer deux images PNG optimisées de façons différentes. Consultez le chapitre concernant la [Boîte de dialogue d'exportation](#) de la version PDF du manuel. Dans l'exemple ci-dessus, la compression au format JPEG est ajustée pour générer une taille de fichier optimale.

Publier votre site Internet

Vous aurez besoin d'un hébergeur Web pour héberger votre site Web. Bien souvent, votre fournisseur d'accès à Internet vous propose aussi un « espace Web » avec votre abonnement classique. La boîte de dialogue affichée ci-dessous contient des suggestions de solutions d'hébergement dans une liste de **profils**

. La plupart des sociétés vous offrent également la possibilité d'acquérir votre propre nom de domaine (par exemple : www.xara.com) et de le relier à votre site.

Trois informations sont nécessaires à la publication de votre site Internet ;

- l'adresse d'hôte FTP. Si vous avez un nom de domaine, c'est souvent le même nom ; si vous choisissez l'une des options d'hébergement standard dans la liste de profils, ce champ sera alors défini automatiquement pour vous.
- un nom d'utilisateur FTP ;
- et un mot de passe associé.

Il vous suffit d'entrer ces détails dans l'onglet **Publier** de la boîte de dialogue des Propriétés Web.

The screenshot shows the 'Publier' tab of a web application. At the top, there are tabs for 'Lien', 'Survol de souris', 'Emplacement d'objet', 'Image', 'Page', 'Site Web', and 'Publier'. The 'Publier' tab is active. Below the tabs, there is a 'Profils' section with a dropdown menu showing 'Magix web hosting' and a 'Supprimer' button. Below this is a promotional banner for 'Hébergement Web gratuit avec MAGIX !' (Free Web Hosting with MAGIX!) with a list of features: '500 Mo d'espace de stockage en ligne', 'Adresse Web personnelle', and 'Domaine & boîte électronique', and a link 'Inscrire ici'. Below the banner is the 'Publier détails' section. It contains instructions: 'Pour pouvoir publier vos sites Web directement depuis ce programme, entrez les informations nécessaires pour vous connecter à votre espace Web en utilisant le FTP. Vous obtiendrez ces informations de la part de votre fournisseur d'accès Internet.' Below the instructions are form fields for 'Adresse hôte FTP' (ftp.magix-online.com), 'Identifiant FTP', and 'Mot de passe FTP'. There is a checkbox 'Enregistrer mot de passe dans le document' next to the password field. Below the password field is a 'Sous-dossier (en option)' field. Below the 'Sous-dossier' field is a text block: 'L'URL du site Web est facultative mais elle est obligatoire si vous souhaitez que votre site Web inclue un site map ou qu'il soit inclus dans la galerie des utilisateurs.' Below this text block is an 'URL du site Web' field. Below the 'URL du site Web' field are two checkboxes: 'Inclure mon site Web dans la galerie des utilisateurs' (unchecked) and 'Enregistrer les détails dans le document actuel' (checked). Below these checkboxes are two buttons: 'Plus d'infos' and 'Enregistrer dans le profil'. At the bottom of the 'Publier détails' section is a checkbox 'Publier à nouveau les pages modifiées uniquement' (checked) and a button 'Explorer espace Web'.

Le sous-dossier facultatif vous permet de publier votre site Web dans un sous-dossier.

Par exemple, si vous publiez votre site sous le nom de domaine www.xara.com (ce qui est bien sûr impossible) et que vous souhaitez que votre adresse soit :

xara.com/products/web_designer

Il vous faudra alors créer un sous-dossier « products » et une page appelée « web_designer ». Si vous définissez un sous-dossier de cette façon, alors toutes les pages de votre site Internet seront publiées vers

ce dossier.



Une fois que vous avez défini vos détails de publication, vous pouvez cliquer sur l'icône **Publier** sur la barre supérieure (sur la barre escamotable d'exportation HTML) ou utiliser le menu **Fichier > Publier site Internet**

Remarque :

vous devez d'abord exporter votre site Internet.

Votre site Web va être publié. Une barre de progression vous indiquera la progression du chargement des pages sur le serveur Web.

Les informations que vous indiquez dans la section **Détails FTP** de la boîte de dialogue sont associées au document actuel. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez décider de sauvegarder ou non ces détails en même temps que votre document. Vous pouvez également utiliser le bouton **Enregistrer dans le profil**

pour sauvegarder les détails sur votre ordinateur en leur attribuant un nom de profil, afin de les retrouver et de les sélectionner facilement ultérieurement pour les utiliser avec n'importe quel document que vous souhaitez publier au même emplacement.

Consultez le chapitre de la boîte de dialogue des propriétés Web dans le manuel PDF pour obtenir de plus amples informations sur l'utilisation de ces options.

Remarque :

de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'URL xara.com/products.htm n'est pas la même que l'URL xara.com/Products.htm. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisées dans les noms de pages. Nous vous suggérons d'utiliser un tiret bas en tant que séparateur.

Important :

si vous n'avez pas défini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un modèle de site Web et que vous l'exportez en tant que « test » vers votre système de fichiers, puis que vous le publiez, il sera publié en tant que test.htm sur votre serveur Web et les autres pages seront test_2.htm, test_3.htm, etc.

Si vous n'avez pas déterminé de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement index.htm pour la première page d'un site Internet.

Utilisation du document

Dans ce chapitre

[Démarrage de MAGIX Web Designer 7 Premium](#)

[Créer un nouveau document](#)

[Ouvrir un document existant](#)

[La fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium](#)

[Ouvrir une deuxième fenêtre](#)

[Modifier la valeur du zoom](#)

[Déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre](#)

[Modifier la taille de la page](#)

[Pages multiples dans le document](#)

[Sauvegarde du document](#)

[Dossiers d'aide](#)

[Fermer le document](#)

[Sauvegardes automatiques](#)

[Grille](#)

[Règles](#)

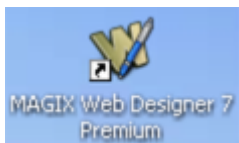
[Qualité d'affichage](#)

[Galleries](#)

[Annuler et Rétablir](#)

Démarrage de MAGIX Web Designer 7 Premium

Pour démarrer Web Designer Premium :



Sélectionnez **Démarrer** > **Tous les programmes** > **Xara** > **MAGIX Web Designer 7 Premium**

.
Ou double-cliquez sur l'icône de MAGIX Web Designer 7 Premium de votre bureau (voir illustration à gauche).

Ce procédé peut varier légèrement en fonction de la version de Windows que vous utilisez.

Créer un nouveau document

Il existe trois types de documents dans MAGIX Web Designer 7 Premium : les pages Web, les photos et les animations. Pour créer un nouveau document :

Cliquez sur **Fichier** -> **Nouveau**

Cette action permet d'ouvrir un sous-menu contenant divers modèles de conception dont vous pouvez vous aider.

Le premier modèle de conception est un modèle par défaut utilisé pour créer un nouveau document après le démarrage de MAGIX Web Designer 7 Premium. Le modèle Animation est le modèle par défaut pour les documents animés.



Le bouton **Nouveau dessin** situé sur la barre de contrôle **standard** permet de créer un nouveau document basé sur le modèle par défaut (raccourci : Ctrl + N).

Vous pouvez sauvegarder vos propres modèles de conception à l'aide de la commande Fichier > Sauvegarder le modèle. Voir : [Modifier le document modèle](#) pour plus de détails

Ouvrir un document existant

Pour ouvrir un document existant :

- Effectuez un glisser-déposer d'un fichier. Sélectionnez le fichier dans l'explorateur Windows ou sur votre bureau et faites-le glisser sur un autre document ouvert pour l'importer, ou n'importe où dans la fenêtre de Web Designer Premium pour ouvrir le document.
- Ou double-cliquez sur un fichier Web Designer Premium.
- Ou pour ouvrir un fichier utilisé récemment, sélectionnez-le dans **Fichier -> Ouvert récemment**
- Ou sélectionnez **Fichier > Ouvrir** (raccourci Ctrl+O)



- Ou cliquez sur **Ouvrir** dans la barre de contrôle **Standard**.

La boîte de dialogue « Ouvrir » s'affiche. Dans cette boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner plusieurs fichiers à l'aide du raccourci Ctrl+clic pour sélectionner plusieurs fichiers, ou Maj+clic pour sélectionner une suite de fichiers.



Comme dans l'Explorateur de Windows, vous pouvez alterner entre divers affichages, comme miniature ou détails, à l'aide de ce bouton.

Si la case **Aperçu**

dans le coin supérieur droit est cochée, le fichier sélectionné est affiché dans un aperçu agrandi (ceci n'est pas valable lorsque des fichiers multiples ont été sélectionnés).

La fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium



- 1 Barre de titre
- 2 Nom de fichier pour le fichier actuellement affiché
- 3 Barre de boutons standard
- 4 Barre de Galeries
- 5 Barre d'infos
- 6 Barre d'outils
- 7 Règles
- 8 Page
- 9 Presse-papiers
- 10 Palette de couleurs
- 11 Barre d'état
- 12 Déplacement en direct / indicateurs de magnétisme
- 13 Barre d'outils Internet
- 14 Onglets pour chaque fichier ouvert

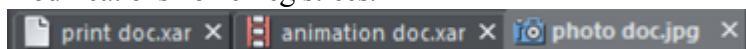
La fenêtre de Web Designer Premium est similaire à une feuille de papier normale placée sur une planche à dessin. Le rectangle blanc représente la feuille de papier (l'espace d'affichage ou page). La bordure grise (marge) correspond au presse-papiers.

Vous pouvez modifier la taille de la page en y faisant un clic droit, en sélectionnant **Options de la page** et en cliquant sur l'onglet [Taille de la page](#)

Document sélectionné et barre de titre

Dans Web Designer Premium, plusieurs fichiers peuvent être ouverts en même temps, chacun étant disponible sous forme d'onglet en haut de l'espace de travail.

Le document actuel est affiché dans l'espace de travail et son nom est mis en surbrillance grise parmi les onglets des documents. Le type du document actuel est indiqué dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de Web Designer Premium à côté des options de menu. Toutes les actions sont appliquées au document actuel. Une étoile s'ajoute au nom du fichier pour signaler que le document a fait l'objet de modifications non enregistrées.



Les onglets des documents indiquent tous les documents ouverts, le document actuel étant signalé par une surbrillance grise.

Barres de contrôle

Elle comprend les boutons permettant de commander Web Designer Premium. Vous pouvez personnaliser les barres de contrôle de diverses manières, par exemple en modifiant l'ordre, en créant de nouvelles barres ou en masquant certaines.

La fenêtre par défaut affiche la barre de bouton **standard** avec les boutons les plus utilisés :



Vous pouvez personnaliser la barre de contrôle **standard** de la même manière que les autres barres.

Les icônes de la barre qui disposent d'un petit indicateur en forme de triangle situé au bas à droite de l'icône comportent une barre escamotable. Positionnez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable contenant d'autres icônes.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Barre d'infos

Il s'agit d'une barre de contrôle spéciale. Son contenu diffère selon l'outil sélectionné. Les barres d'infos spécifiques à certains outils sont décrites dans le chapitre correspondant.

Il n'est pas possible de personnaliser la barre d'infos.



Barre d'infos de l'outil Sélection

Barre d'outils principale



Il s'agit de la barre d'outils comprenant d'origine tous les outils disponibles dans Web Designer Premium (voir à gauche). Vous pouvez personnaliser la barre d'outils ou déplacer les outils vers d'autres barres de contrôle.

Certaines icônes de la barre d'outils comportent un petit indicateur triangulaire situé dans le coin inférieur droit de l'icône. Ce symbole correspond à une barre escamotable contenant d'autres icônes d'outils. Maintenez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable. Déplacez ensuite le pointeur au-dessus de chaque icône de la barre pour afficher l'infobulle indiquant la fonction de chaque icône.



Cliquez sur un outil pour le sélectionner (certains outils disposent de raccourcis clavier).

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Règles



Vous pouvez masquer les règles, modifier la position de leur origine (point zéro) et les utiliser pour créer des lignes d'aide. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe [Règles](#).

La barre d'état



- ❶ Objets sélectionnés
- ❷ Options disponibles
- ❸ Indicateurs
- ❹ Pointeur de la souris X-Y

Elle est affichée dans la partie inférieure de la fenêtre. La barre d'état fournit des informations sur les objets sélectionnés, les options disponibles, les indicateurs de déplacement en direct/alignement ainsi que sur les position X/Y du pointeur.

Les indicateurs

Ils sont affichés sur la droite de la barre d'état.

Indicateur de déplacement live

L'indicateur précise si la fonction de déplacement live est active ou non (elle est active par défaut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/désactiver la fonction. Lorsqu'elle est activée, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera déplacé, et pas seulement ses contours, facilitant l'évaluation de l'effet en temps réel. Lorsque cette option est activée, les outils de dessin à main levée, des lignes droites, des formes automatiques, de rectangle et d'ellipse

fonctionnent en mode live. Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particulièrement complexe, il va automatiquement désactiver la fonction de déplacement afin d'assurer une édition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sélectionnant **Fenêtre > Aligner avec les objets**. Il s'affiche lorsque vous déplacez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#).

Mode écran normal/plein écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein écran, et qui présente un écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

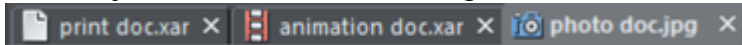
Vous pouvez contrôler le mode d'affichage écran normal/plein écran sous Fenêtre > Plein écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Déplacez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein écran.

Document sélectionné et barre de titre

Dans Web Designer Premium, plusieurs fichiers peuvent être ouverts en même temps, chacun étant disponible sous forme d'onglet en haut de l'espace de travail.

Le document actuel est affiché dans l'espace de travail et son nom est mis en surbrillance grise parmi les onglets des documents. Le type du document actuel est indiqué dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de Web Designer Premium. Les options de menu. Toutes les actions sont appliquées au document actuel. Une icône s'ajoute au nom du fichier pour signaler que le document a fait l'objet de modifications non enregistrées.



Les onglets des documents indiquent tous les documents ouverts, le document actuel étant signalé par une surbrillance grise.

Barres de contrôle

Elle comprend les boutons permettant de commander Web Designer Premium. Vous pouvez personnaliser les barres de contrôle de diverses manières, par exemple en modifiant l'ordre, en créant de nouvelles barres ou en masquant certaines.

La fenêtre par défaut affiche la barre de bouton **standard** avec les boutons les plus utilisés :



Vous pouvez personnaliser la barre de contrôle **standard** de la même manière que les autres barres.

Les icônes de la barre qui disposent d'un petit indicateur en forme de triangle situé au bas à droite de l'icône comportent une barre escamotable. Positionnez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable contenant d'autres icônes.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Barre d'infos

Il s'agit d'une barre de contrôle spéciale. Son contenu diffère selon l'outil sélectionné. Les barres d'infos spécifiques à certains outils sont décrites dans le chapitre correspondant. Il n'est pas possible de personnaliser la barre d'infos.



Barre d'infos de l'outil Sélection

Barre d'outils principale



Il s'agit de la barre d'outils comprenant d'origine tous les outils disponibles dans Web Designer Premium (voir [l'icône gauche](#)). Vous pouvez personnaliser la barre d'outils ou déplacer les outils vers d'autres barres de contrôle.

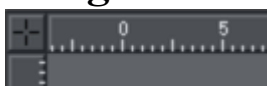
Certaines icônes de la barre d'outils comportent un petit indicateur triangulaire situé dans le coin inférieur droit de l'icône. Ce symbole correspond à une barre escamotable contenant d'autres icônes d'outils. Maintenez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable. Déplacez ensuite le pointeur au-dessus de chaque icône de la barre pour afficher l'infobulle indiquant la fonction de chaque icône.



Cliquez sur un outil pour le sélectionner (certains outils disposent de raccourcis clavier).

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Règles



Vous pouvez masquer les règles, modifier la position de leur origine (point zéro) et les utiliser pour créer des lignes d'aide. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe [Règles](#).

La barre d'état



- 1 Objets sélectionnés
- 2 Options disponibles
- 3 Indicateurs
- 4 Pointeur de la souris X-Y

Elle est affichée dans la partie inférieure de la fenêtre. La barre d'état fournit des informations sur les objets sélectionnés, les options disponibles, les indicateurs de déplacement en direct/alignement ainsi que sur les position X/Y du pointeur.

Les indicateurs

Ils sont affichés sur la droite de la barre d'état.

Indicateur de déplacement live

L'indicateur précise si la fonction de déplacement live est active ou non (elle est active par défaut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/désactiver la fonction. Lorsqu'elle est activée, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera déplacé, et pas seulement ses contours, facilitant l'évaluation de l'effet en temps réel. Lorsque cette option est activée, les outils de dessin à main levée, des lignes droites, des

formes automatiques, de rectangle et d'ellipse fonctionnent en mode live.

Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particulièrement complexe, il va automatiquement désactiver la fonction de déplacement afin d'assurer une édition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sélectionnant **Fenêtre >**

Aligner avec les objets. Il s'affiche lorsque vous placez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#).

Mode Écran normal/plein Écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein Écran, et qui présente un Écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage Écran normal/plein Écran sous Fenêtre > Plein Écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'Écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein Écran.

Barres de contr le

Elle comprend les boutons permettant de commander Web Designer Premium. Vous pouvez personnaliser les barres de contr le de diverses mani res, par exemple en modifiant l'ordre, en cr ant de nouvelles barres ou en masquant certaines.

La fen tre par d faut affiche la barre de bouton **standard** avec les boutons les plus utilis s :



Vous pouvez personnaliser la barre de contr le **standard** de la m me mani re que les autres barres.

Les ic nes de la barre qui disposent d'un petit indicateur en forme de triangle situ  au bas   droite de l'ic ne comportent une barre escamotable. Positionnez le pointeur de la souris sur l'ic ne pour afficher la barre escamotable contenant d'autres ic nes.

R f rez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contr le.

Barre d'infos

Il s'agit d'une barre de contr le sp ciale. Son contenu diff re selon l'outil s lectionn . Les barres d'infos sp cifiques   certains outils sont d crites dans le chapitre correspondant.

Il n'est pas possible de personnaliser la barre d'infos.



Barre d'infos de l'outil S lection

Barre d'outils principale



Il s'agit de la barre d'outils comprenant d'origine tous les outils disponibles dans Web Designer Premium (voir   gauche). Vous pouvez personnaliser la barre d'outils ou d placer les outils vers d'autres barres de contr le.

Certaines ic nes de la barre d'outils comportent un petit indicateur triangulaire situ  dans le coin inf rieur droit de l'ic ne. Ce symbole correspond   une barre escamotable contenant d'autres ic nes d'outils. Maintenez le pointeur de la souris sur l'ic ne pour afficher la barre escamotable. D placez ensuite le pointeur au-dessus de chaque ic ne de la barre pour afficher l'infobulle indiquant la fonction de chaque ic ne.



Cliquez sur un outil pour le s lectionner (certains outils disposent de raccourcis clavier).

R f rez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contr le.

R gles



Vous pouvez masquer les r gles, modifier la position de leur origine (point z ro) et les utiliser pour cr er des lignes d'aide. Pour obtenir de plus amples

informations, consultez le paragraphe [Règles](#)

La barre d'État



1 Objets sélectionnés

2 Options disponibles

3 Indicateurs

4 Pointeur de la souris X-Y

Elle est affichée dans la partie inférieure de la fenêtre. La barre d'État fournit des informations sur les objets sélectionnés, les options disponibles, les indicateurs de déplacement en direct/alignement ainsi que sur les position X/Y du pointeur.

Les indicateurs

Ils sont affichés sur la droite de la barre d'État.

Indicateur de déplacement live

L'indicateur précise si la fonction de déplacement live est active ou non (elle est active par défaut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/désactiver la fonction. Lorsqu'elle est activée, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera déplacé, et pas seulement ses contours, facilitant l'évaluation de l'effet en temps réel. Lorsque cette option est activée, les outils de dessin à main levée, des lignes droites, des formes automatiques, de rectangle et d'ellipse fonctionnent en mode live. Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particulièrement complexe, il va automatiquement désactiver la fonction de déplacement afin d'assurer une édition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sélectionnant **Fenêtre > Aligner avec les objets**. Il s'affiche lorsque vous placez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#)

Mode écran normal/plein écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein écran, et qui présente un écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque

mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage Écran normal/plein Écran sous Fenêtre > Plein Écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'Écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein Écran.

Barre d'infos

Il s'agit d'une barre de contrôle spatiale. Son contenu diffère selon l'outil sélectionné. Les barres d'infos spatiales de certains outils sont décrites dans le chapitre correspondant. Il n'est pas possible de personnaliser la barre d'infos.



Barre d'infos de l'outil Sélection

Barre d'outils principale



Il s'agit de la barre d'outils comprenant d'origine tous les outils disponibles dans Web Designer Premium (voir à gauche). Vous pouvez personnaliser la barre d'outils ou déplacer les outils vers d'autres barres de contrôle.

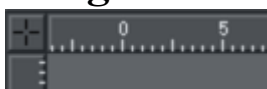
Certaines icônes de la barre d'outils comportent un petit indicateur triangulaire situé dans le coin inférieur droit de l'icône. Ce symbole correspond à une barre escamotable contenant d'autres icônes d'outils. Maintenez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable. Déplacez ensuite le pointeur au-dessus de chaque icône de la barre pour afficher l'infobulle indiquant la fonction de chaque icône.



Cliquez sur un outil pour le sélectionner (certains outils disposent de raccourcis clavier).

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Règles



Vous pouvez masquer les règles, modifier la position de leur origine (point zéro) et les utiliser pour créer des lignes d'aide. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe [Règles](#)

La barre d'état



- 1 Objets sélectionnés
- 2 Options disponibles
- 3 Indicateurs
- 4 Pointeur de la souris X-Y

Elle est affichée dans la partie inférieure de la fenêtre. La barre d'état fournit des informations sur les objets sélectionnés, les options disponibles, les indicateurs de déplacement en direct/alignement ainsi que sur les position X/Y du pointeur.

Les indicateurs

Ils sont affichés sur la droite de la barre d'état.

Indicateur de déplacement live

L'indicateur précise si la fonction de déplacement live est active ou non (elle est active par défaut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/désactiver la fonction. Lorsqu'elle est activée, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera déplacé, et pas seulement ses contours, facilitant l'évaluation de l'effet en temps réel. Lorsque cette option est activée, les outils de dessin à main levée, des lignes droites, des formes automatiques, de rectangle et d'ellipse fonctionnent en mode live. Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particulièrement complexe, il va automatiquement désactiver la fonction de déplacement afin d'assurer une édition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sélectionnant **Fenêtre > Aligner avec les objets**. Il s'affiche lorsque vous placez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#).

Mode écran normal/plein écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein écran, et qui présente un écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage écran normal/plein écran sous Fenêtre > Plein écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein écran.

Barre d'outils principale



Il s'agit de la barre d'outils comprenant d'origine tous les outils disponibles dans Web Designer Premium (voir à gauche). Vous pouvez personnaliser la barre d'outils ou déplacer les outils vers d'autres barres de contrôle.

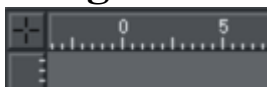
Certaines icônes de la barre d'outils comportent un petit indicateur triangulaire situés dans le coin inférieur droit de l'icône. Ce symbole correspond à une barre escamotable contenant d'autres icônes d'outils. Maintenez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable. Déplacez ensuite le pointeur au-dessus de chaque icône de la barre pour afficher l'infobulle indiquant la fonction de chaque icône.



Cliquez sur un outil pour le sélectionner (certains outils disposent de raccourcis clavier).

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Règles



Vous pouvez masquer les règles, modifier la position de leur origine (point zéro) et les utiliser pour créer des lignes d'aide. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe [Règles](#)

La barre d'état



- 1 Objets sélectionnés
- 2 Options disponibles
- 3 Indicateurs
- 4 Pointeur de la souris X-Y

Elle est affichée dans la partie inférieure de la fenêtre. La barre d'état fournit des informations sur les objets sélectionnés, les options disponibles, les indicateurs de déplacement en direct/alignement ainsi que sur la position X/Y du pointeur.

Les indicateurs

Ils sont affichés sur la droite de la barre d'état.

Indicateur de déplacement live

L'indicateur précise si la fonction de déplacement live est active ou non (elle est active par défaut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/désactiver la fonction. Lorsqu'elle est activée, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera déplacé, et pas seulement ses contours, facilitant

l'Évaluation de l'effet en temps réel. Lorsque cette option est activée, les outils de dessin à main levée, des lignes droites, des formes automatiques, de rectangle et d'ellipse fonctionnent en mode live. Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particulièrement complexe, il va automatiquement désactiver la fonction de déplacement afin d'assurer une Édition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sélectionnant **Fenêtre > Aligner avec les objets**. Il s'affiche lorsque vous placez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#).

Mode Écran normal/plein Écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'Édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé Écran plein, et qui présente un Écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage Écran normal/plein Écran sous Fenêtre > Plein Écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'Écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein Écran.

RÃˆgles



Vous pouvez masquer les rÃˆgles, modifier la position de leur origine (point zÃ©ro) et les utiliser pour crÃ©er des lignes d'aide. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe [RÃˆgles](#)

La barre d'Ã©tat



- 1 Objets sÃ©lectionnÃ©s
- 2 Options disponibles
- 3 Indicateurs
- 4 Pointeur de la souris X-Y

Elle est affichÃ©e dans la partie infÃ©rieure de la fenÃªtre. La barre d'Ã©tat fournit des informations sur les objets sÃ©lectionnÃ©s, les options disponibles, les indicateurs de dÃ©placement en direct/alignement ainsi que sur la position X/Y du pointeur.

Les indicateurs

Ils sont affichÃ©s sur la droite de la barre d'Ã©tat.

Indicateur de dÃ©placement live

L'indicateur prÃ©cise si la fonction de dÃ©placement live est active ou non (elle est active par dÃ©faut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/dÃ©sactiver la fonction. Lorsqu'elle est activÃ©e, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera dÃ©placÃ©, et pas seulement ses contours, facilitant l'Ã©valuation de l'effet en temps rÃ©el. Lorsque cette option est activÃ©e, les outils de dessin Ã main levÃ©e, des lignes droites, des formes automatiques, de rectangle et d'ellipse fonctionnent en mode live. Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particuliÃ¨rement complexe, il va automatiquement dÃ©sactiver la fonction de dÃ©placement afin d'assurer une Ã©dition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sÃ©lectionnant **FenÃªtre > Aligner avec les objets**. Il s'affiche lorsque vous dÃ©placez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

CoordonnÃ©es X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin infÃ©rieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#)

Mode Ã©cran normal/plein Ã©cran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'écriture possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein écran, et qui présente un écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage écran normal/plein écran sous Fenêtre > Plein écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein écran.

La barre d'État



- 1 Objets sélectionnés
- 2 Options disponibles
- 3 Indicateurs
- 4 Pointeur de la souris X-Y

Elle est affichée dans la partie inférieure de la fenêtre. La barre d'État fournit des informations sur les objets sélectionnés, les options disponibles, les indicateurs de déplacement en direct/alignement ainsi que sur la position X/Y du pointeur.

Les indicateurs

Ils sont affichés sur la droite de la barre d'État.

Indicateur de déplacement live

L'indicateur précise si la fonction de déplacement live est active ou non (elle est active par défaut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/désactiver la fonction. Lorsqu'elle est activée, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera déplacé, et pas seulement ses contours, facilitant l'évaluation de l'effet en temps réel. Lorsque cette option est activée, les outils de dessin à main levée, des lignes droites, des formes automatiques, de rectangle et d'ellipse fonctionnent en mode live. Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particulièrement complexe, il va automatiquement désactiver la fonction de déplacement afin d'assurer une édition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sélectionnant **Fenêtre > Aligner avec les objets**. Il s'affiche lorsque vous placez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#).

Mode écran normal/plein écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein écran, et qui présente un écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage Écran normal/plein Écran sous Fenêtre > Plein Écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein Écran.

Les indicateurs

Ils sont affichés sur la droite de la barre d'état.

Indicateur de déplacement live

L'indicateur précise si la fonction de déplacement live est active ou non (elle est active par défaut). Effectuez un double-clic sur l'indicateur pour activer/désactiver la fonction. Lorsqu'elle est activée, si vous repositionnez, modifiez la taille ou la rotation d'un objet, c'est l'objet entier qui sera déplacé, et pas seulement ses contours, facilitant l'évaluation de l'effet en temps réel. Lorsque cette option est activée, les outils de dessin à main levée, des lignes droites, des formes automatiques, de rectangle et d'ellipse fonctionnent en mode live. Si votre ordinateur n'est pas en mesure de traiter un document particulièrement complexe, il va automatiquement désactiver la fonction de déplacement afin d'assurer une édition rapide.

Indicateur d'alignement

Vous pouvez activer cet indicateur en sélectionnant **Fenêtre > Aligner avec les objets**. Il s'affiche lorsque vous placez un point dans la surface d'ajustage de l'objet. (Pour de plus amples informations sur l'alignement, consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#).)

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#).

Mode écran normal/plein écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein écran, et qui présente un écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Revenez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage écran normal/plein écran sous **Fenêtre > Plein écran** (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein écran.

Coordonnées X-Y

Web Designer Premium indique les mesures par rapport au coin inférieur gauche de la page ou double-page. Vous pouvez cependant modifier cette valeur. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur l'[utilisation des objets](#).

Mode Écran normal/plein Écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'édition possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé plein Écran, et qui présente un Écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage Écran normal/plein Écran sous Fenêtre > Plein Écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'Écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein Écran.

Mode Écran normal/plein Écran

Dans le mode d'affichage normal, une partie de la fenêtre est occupée par la barre de titres, le menu et les barres de défilement. Cela peut être gênant lorsque vous souhaitez avoir la plus grande surface d'éditation possible.

Web Designer Premium dispose d'un second mode d'affichage, appelé Écran plein Écran, et qui présente un Écran nettoyé.

Vous pouvez configurer les deux modes d'affichages comme vous le souhaitez. Par exemple, chaque mode peut avoir sa propre barre de contrôle. La configuration est sauvegardée et affichée dès que vous changez de mode d'affichage.

Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres de contrôle.

Vous pouvez contrôler le mode d'affichage Écran normal/plein Écran sous Fenêtre > Plein Écran (chiffre 8 sur le pavé numérique).

Déplacez le pointeur de la souris sur le bord supérieur de l'Écran pour afficher la barre de menu dans le mode plein Écran.

Ouvrir une deuxième fenêtre

Vous pouvez ouvrir une deuxième fenêtre dans le même document afin :

- d'agrandir ou rétrécir l'affichage du document ;
- d'afficher une autre partie du document ;
- d'afficher deux vues de la même zone, avec une configuration différente.

Les paramètres de qualité sont décrits plus bas.

Pour ouvrir une nouvelle fenêtre, allez dans Fenêtre > Nouvelle fenêtre. Vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres dans le même document.

Sélection de la fenêtre affichée

Chaque fenêtre actuellement ouverte est affichée sous forme d'onglet sous la barre d'information. Cliquez sur un onglet pour afficher la fenêtre correspondante ou sélectionnez le nom d'une fenêtre inscrit en bas du menu **Fenêtre**

Classer plusieurs fenêtres

Fenêtre ->Organiser les fenêtres

vous permet d'organiser plusieurs fenêtres. Chaque fenêtre dispose de sa propre barre de titres mais pas de barre de contrôle. Cliquez sur une fenêtre pour l'activer. Avec la combinaison de touches Ctrl + F6, vous pouvez passer d'une fenêtre à l'autre.

Organiser les fenêtres

permet d'afficher les fenêtres ordonnées verticalement ou, s'il existe plus de trois fenêtres, ordonnées sous forme de mosaïque.

Minimiser les fenêtres multiples

Lorsque vous minimisez une ou plusieurs fenêtres, une icône apparaît dans l'arrière-plan de la fenêtre principale de Web Designer Premium. Double-cliquez sur l'icône pour rouvrir la fenêtre.

Sélection de la fenêtre affichée

Chaque fenêtre actuellement ouverte est affichée sous forme d'onglet sous la barre d'information. Cliquez sur un onglet pour afficher la fenêtre correspondante ou sélectionnez le nom d'une fenêtre inscrit en bas du menu **Fenêtre**.

Classer plusieurs fenêtres

Fenêtre -> Organiser les fenêtres

vous permet d'organiser plusieurs fenêtres. Chaque fenêtre dispose de sa propre barre de titres mais pas de barre de contrôle. Cliquez sur une fenêtre pour l'activer. Avec la combinaison de touches Ctrl + F6, vous pouvez passer d'une fenêtre à l'autre.

Organiser les fenêtres

permet d'afficher les fenêtres ordonnées verticalement ou, s'il existe plus de trois fenêtres, ordonnées sous forme de mosaïque.

Minimiser les fenêtres multiples

Lorsque vous minimisez une ou plusieurs fenêtres, une icône apparaît dans l'arrière-plan de la fenêtre principale de Web Designer Premium. Double-cliquez sur l'icône pour rouvrir la fenêtre.

Classer plusieurs fenêtres

Fenêtre -> Organiser les fenêtres

vous permet d'organiser plusieurs fenêtres. Chaque fenêtre dispose de sa propre barre de titres mais pas de barre de contrôle. Cliquez sur une fenêtre pour l'activer. Avec la combinaison de touches Ctrl + F6, vous pouvez passer d'une fenêtre à l'autre.

Organiser les fenêtres

permet d'afficher les fenêtres ordonnées verticalement ou, s'il existe plus de trois fenêtres, ordonnées sous forme de mosaïque.

Minimiser les fenêtres multiples

Lorsque vous minimisez une ou plusieurs fenêtres, une icône apparaît dans l'arrière-plan de la fenêtre principale de Web Designer Premium. Double-cliquez sur l'icône pour rouvrir la fenêtre.

Minimiser les fenêtres multiples

Lorsque vous minimisez une ou plusieurs fenêtres, une icône apparaît dans l'arrière-plan de la fenêtre principale de Web Designer Premium. Double-cliquez sur l'icône pour rouvrir la fenêtre.

Modifier la valeur du zoom

Il peut s'avérer très utile d'agrandir votre affichage pour examiner des détails dans votre document ou le réduire pour obtenir une vue générale. Un calibrage supérieur à 100 % agrandit la vue (comparable à une loupe) ; lorsqu'il est inférieur à 100 %, la vue est réduite. Le seul changement s'effectue dans l'affichage : la taille du document ainsi que les objets qu'il contient ne sont pas modifiés (le procédé de modification de la taille du document est décrit plus bas). Pour modifier la valeur du zoom, vous pouvez utiliser l'outil de **zoom**

, la souris ou encore la barre de contrôle.

Il existe des raccourcis pour paramétrer rapidement les valeurs du zoom : les chiffres 1, 2, 3, 4 permettent de zoomer entre 100 % et 400 %. Le nombre 5 place la valeur à 50 %.

Utiliser l'outil de zoom



Pour zoomer :

- Sélectionnez l'outil de **Zoom** dans la **barre d'outils**.
- Ou cliquez sur Alt + Z pour alterner entre l'outil actuel et l'outil de **Zoom**.
- Ou maintenez la combinaison Alt + Z appuyée pour passer temporairement en mode **Zoom** (en lâchant les touches Alt + Z, vous retournez à l'outil précédent).
- Ou cliquez sur Maj + F7 pour sélectionner l'outil de **Zoom**.

Modifier la valeur du zoom à l'aide de la souris

À l'aide de la molette de la souris :

- Déplacez la molette de la souris tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour modifier le facteur de zoom.

Vous pouvez également configurer un bouton de la souris comme touche de zoom. En outre, vous pouvez alterner l'action de la molette entre défilement et zoom dans le menu [Services > Options > Tab souris](#)

. Vous obtenez un résultat opposé en cliquant sur la touche Ctrl.

Un autre procédé consiste à sélectionner l'outil de **zoom** puis à :

- cliquer pour agrandir la vue (zoomer).
- cliquer en appuyant sur Maj pour réduire la valeur du zoom (agrandir l'aperçu du document).
- déplacer la souris en diagonale pour dessiner un rectangle. Lorsque vous relâchez la souris, la zone à l'intérieur du rectangle sera ajustée à la taille de la fenêtre.

Modifier le zoom à l'aide de la barre de contrôle/barre d'infos.

La barre escamotable située sur la barre d'outils standard permet d'accéder directement aux fonctions de zoom sans devoir ouvrir l'outil Zoom.



Pour afficher la barre escamotable, positionnez le pointeur de la souris sur l'icône de zoom située sur la barre d'outils standard.

Pour modifier le zoom :



Raccourcis « Ctrl + R ». Cliquez sur le bouton **Zoom précédent**. Il s'agit de la valeur paramétrée du zoom avant la configuration actuelle. Ce bouton vous permet également de déplacer le zoom

à l'intérieur et l'extérieur du document. Cela est très utile pour examiner une zone en détail et passer en mode vue d'ensemble. La valeur du zoom précédent est conservée pour chaque fenêtre. Les valeurs sont enregistrées même lorsque vous naviguez d'une fenêtre à l'autre.



Raccourci « 1 ». Cliquez sur le bouton de Zoom à 100 %. Le facteur de zoom est alors paramétré sur 100 %.



Raccourci « Ctrl + ñ + J ». Cliquez sur le bouton **Zoom vers le dessin**

. La fenêtre affiche tous les objets contenus dans le document.



Raccourci « Ctrl + ñ + P ». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la page**

. La fenêtre affiche la page entière ou la double-page.



Raccourci « Ctrl + ñ + Z ». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la sélection**

. Le ou les objets sélectionnés remplissent la fenêtre.



Entrez une valeur dans le champ de texte.

Cliquez sur

↓ pour effectuer les modifications, ou sélectionnez les valeurs de zoom prédéfinies y compris celles ci-dessus (Page, dessin, sélectionné, précédent) dans le menu déroulant.

Utiliser l'outil de zoom



Pour zoomer :

- Sélectionnez l'outil de **Zoom** dans la **barre d'outils**.
- Ou cliquez sur Alt + Z pour alterner entre l'outil actuel et l'outil de **Zoom**.
- Ou maintenez la combinaison Alt + Z appuyée pour passer temporairement en mode **Zoom** (en lâchant les touches Alt + Z, vous retournez à l'outil précédent).
- Ou cliquez sur Maj + F7 pour sélectionner l'outil de **Zoom**.

Modifier la valeur du zoom à l'aide de la souris

À l'aide de la molette de la souris :

- Déplacez la molette de la souris tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour modifier le facteur de zoom.

Vous pouvez également configurer un bouton de la souris comme touche de zoom. En outre, vous pouvez alterner l'action de la molette entre défilement et zoom dans le menu [Services > Options > Tab souris](#)

. Vous obtenez un résultat opposé en cliquant sur la touche Ctrl.

Un autre procédé consiste à sélectionner l'outil de **zoom** puis :

- cliquer pour agrandir la vue (zoomer).
- cliquer en appuyant sur Maj pour réduire la valeur du zoom (agrandir l'aperçu du document).
- déplacer la souris en diagonale pour dessiner un rectangle. Lorsque vous relâchez la souris, la zone à l'intérieur du rectangle sera ajustée à la taille de la fenêtre.

Modifier le zoom à l'aide de la barre de contrôle/barre d'infos.

La barre escamotable située sur la barre d'outils standard permet d'accéder directement aux fonctions de zoom sans devoir ouvrir l'outil Zoom.



Pour afficher la barre escamotable, positionnez le pointeur de la souris sur l'icône de zoom située sur la barre d'outils standard.

Pour modifier le zoom :



Raccourci « Ctrl + R ». Cliquez sur le bouton **Zoom précédent**

. Il s'agit de la valeur paramétrée du zoom avant la configuration actuelle. Ce bouton vous permet également de déplacer le zoom à l'intérieur et l'extérieur du document. Cela est très utile pour examiner une zone en détail et passer en mode vue d'ensemble. La valeur du zoom précédent est conservée pour chaque fenêtre. Les valeurs sont enregistrées même lorsque vous naviguez d'une fenêtre à l'autre.



Raccourci « 1 ». Cliquez sur le bouton de Zoom à 100 %. Le facteur de zoom est alors paramétré sur 100 %.



Raccourci «Ctrl + J». Cliquez sur le bouton **Zoom vers le dessin**

. La fenêtre affiche tous les objets contenus dans le document.



Raccourci «Ctrl + P». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la page**

. La fenêtre affiche la page entière ou la double-page.



Raccourci «Ctrl + Z». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la sélection**

. Les objets sélectionnés remplissent la fenêtre.



Entrez une valeur dans le champ de texte.

Cliquez sur

⏏ pour effectuer les modifications, ou sélectionnez les valeurs de zoom prédéfinies y compris celles ci-dessus (Page, dessin, sélection, etc., présent) dans le menu déroulant.

Modifier la valeur du zoom à l'aide de la souris

À l'aide de la molette de la souris :

- Déplacez la molette de la souris tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour modifier le facteur de zoom.

Vous pouvez également configurer un bouton de la souris comme touche de zoom. En outre, vous pouvez alterner l'action de la molette entre défilement et zoom dans le menu [Services > Options > Tab souris](#)

. Vous obtenez un résultat opposé en cliquant sur la touche Ctrl.

Un autre procédé consiste à sélectionner l'outil de **zoom** puis :

- cliquer pour agrandir la vue (zoomer).
- cliquer en appuyant sur Maj pour réduire la valeur du zoom (agrandir l'aperçu du document).
- déplacer la souris en diagonale pour dessiner un rectangle. Lorsque vous relâchez la souris, la zone à l'intérieur du rectangle sera ajustée à la taille de la fenêtre.

Modifier le zoom à l'aide de la barre de contrôle/barre d'infos.

La barre escamotable située sur la barre d'outils standard permet d'accéder directement aux fonctions de zoom sans devoir ouvrir l'outil Zoom.



Pour afficher la barre escamotable, positionnez le pointeur de la souris sur l'icône de zoom située sur la barre d'outils standard.

Pour modifier le zoom :



Raccourci « Ctrl + R ». Cliquez sur le bouton **Zoom précédent**

. Il s'agit de la valeur paramétrée du zoom avant la configuration actuelle. Ce bouton vous permet également de déplacer le zoom à l'intérieur et l'extérieur du document. Cela est très utile pour examiner une zone en détail et passer en mode vue d'ensemble. La valeur du zoom précédent est conservée pour chaque fenêtre. Les valeurs sont enregistrées même lorsque vous naviguez d'une fenêtre à l'autre.



Raccourci « 1 ». Cliquez sur le bouton de Zoom à 100 %. Le facteur de zoom est alors paramétré sur 100 %.



Raccourci « Ctrl + ± + J ». Cliquez sur le bouton **Zoom vers le dessin**

. La fenêtre affiche tous les objets contenus dans le document.



Raccourci « Ctrl + ± + P ». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la page**

. La fenêtre affiche la page entière ou la double-page.



Raccourci « Ctrl + ± + Z ». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la sélection**

. Les objets sélectionnés remplissent la fenêtre.



Entrez une valeur dans le champ de texte.
Cliquez sur
↵ pour effectuer les modifications, ou
sélectionnez les valeurs de zoom
pré-définies y compris celles ci-dessus
(Page, dessin, sélectionné,
présent) dans le menu déroulant.

Modifier le zoom à l'aide de la barre de contrôle/barre d'infos.

La barre escamotable située sur la barre d'outils standard permet d'accéder directement aux fonctions de zoom sans devoir ouvrir l'outil Zoom.



Pour afficher la barre escamotable, positionnez le pointeur de la souris sur l'icône de zoom située sur la barre d'outils standard.

Pour modifier le zoom :



Raccourcis « Ctrl + R ». Cliquez sur le bouton **Zoom précédent**

. Il s'agit de la valeur paramétrée du zoom avant la configuration actuelle. Ce bouton vous permet également de déplacer le zoom à l'intérieur et l'extérieur du document. Cela est très utile pour examiner une zone en détail et passer en mode vue d'ensemble. La valeur du zoom précédent est conservée pour chaque fenêtre. Les valeurs sont enregistrées même lorsque vous naviguez d'une fenêtre à l'autre.



Raccourci « 1 ». Cliquez sur le bouton de Zoom 100 %. Le facteur de zoom est alors paramétré sur 100 %.



Raccourci « Ctrl + ± + J ». Cliquez sur le bouton **Zoom vers le dessin**

. La fenêtre affiche tous les objets contenus dans le document.



Raccourci « Ctrl + ± + P ». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la page**

. La fenêtre affiche la page entière ou la double-page.



Raccourci « Ctrl + ± + Z ». Cliquez sur le bouton **Zoom dans la sélection**

. Le ou les objets sélectionnés remplissent la fenêtre.



Entrez une valeur dans le champ de texte.

Cliquez sur

⏏ pour effectuer les modifications, ou

sélectionnez les valeurs de zoom

pré-définies y compris celles ci-dessus

(Page, dessin, sélectionné,

précédent) dans le menu déroulant.

Déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre

La manière la plus rapide de naviguer dans le document est d'utiliser le bouton central de la souris (la molette en général), si votre souris en est équipée. Déplacez la souris tout en maintenant le bouton du milieu appuyé. Lâchez le bouton pour revenir à l'outil précédent.

Pour déplacer le document dans la fenêtre, vous pouvez également :

- utiliser les barres de défilement et flèches sur les bords de la fenêtre.
- utiliser la molette de la souris pour faire défiler le document vers le haut et le bas (Maj + molette pour défiler vers la gauche et la droite).



- ou sélectionner l'outil de **déplacement** depuis la barre d'outils (raccourci H).
- ou cliquer sur espace ou Alt+X pour alterner entre l'outil actuel et l'outil de **déplacement**.
- ou cliquer et maintenir les touches Alt+X appuyées pour passer temporairement à l'outil de **déplacement** (lâchez les touches pour retourner à l'outil précédent). Vous pouvez ensuite utiliser la souris pour déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre.

La barre d'infos **de** l'outil de **déplacement** est la même que la barre d'infos **de** l'outil de **Zoom** (décrit plus haut).

L'affichage des barres de défilement est optionnel. Allez dans **Fenêtre > Barres > Barres de défilement**

pour le désactiver.

Vous pouvez attribuer à la molette de la souris les fonctions défilement ou zoom dans **Services > Options > Tab souris**

. Vous obtenez l'action contraire en appuyant sur Ctrl.

Modifier la taille de la page

Lorsque vous ouvrez un nouveau document Web Designer Premium, la taille de la page est définie sur 760 x 700 pixels (page Web SVA). Vous pouvez cependant modifier la taille de la page si cela est nécessaire, par exemple pour supporter d'autres résolutions d'écrans comme le VGA.

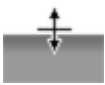
1. Allez dans le menu **Services -> Options**.
2. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet Taille de la page.
3. Sélectionnez la taille de page requise.

Si vous sélectionnez Personnaliser dans l'outil de sélection, vous pouvez définir une largeur et une longueur de page personnalisées dans les champs situés en dessous.

Toutes les pages du document (site Internet exporté) peuvent avoir une taille différente. Avec l'option

Taille identique pour toutes les pages du site Internet

, vous définirez une taille identique pour toutes les pages du document.




Vous pouvez redimensionner la longueur des pages en tirant sur les bords inférieurs de la page avec l'outil Sélection.

Pages multiples dans le document

Un document MAGIX Web Designer 7 Premium peut contenir plusieurs pages. Chaque page est exportée dans une page HTML distincte et chaque document de MAGIX Web Designer 7 Premium correspond à un site Internet.

La page actuelle

Si vous cliquez sur une page d'un document multi-pages, celle-ci deviendra la page actuelle.

 La page actuelle est importante lorsqu'il s'agit d'insérer, de dupliquer ou de déplacer des pages comme décrit dans les sections suivantes.

Vous reconnaissez la page actuelle d'un document grâce aux indicateurs qui apparaissent aux coins de la page.

Insérer des pages dans un document

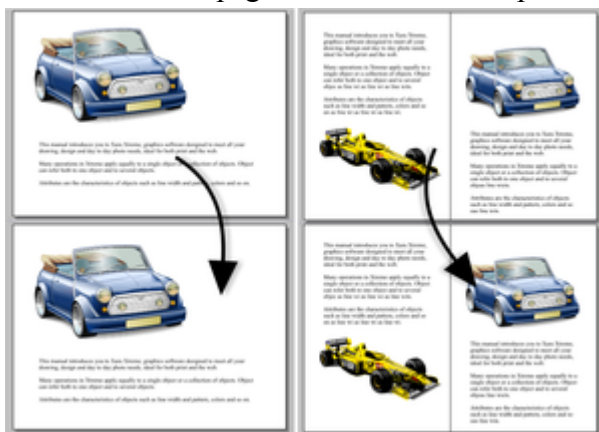
Faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Nouvelle Page** ou **Nouvelle double page**

. Une nouvelle page vierge est insérée après la page.

ou

Faites un clic droit et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle** ou **Dupliquer la double page actuelle**

. Un double de la page actuelle est inséré après la page.



La nouvelle page sera la même que l'originale, notamment par sa taille et son orientation ; les contenus sont également identiques à ceux de la page originale de façon à ce que vous puissiez les utiliser comme modèle pour le nouveau contenu.

Vous pouvez aussi utiliser les éléments du menu

Éditer > Pages

De plus, la barre d'outils standard dispose d'une barre escamotable qui vous permet d'ajouter, de dupliquer et de supprimer rapidement des pages.



Maintenez le pointeur de la souris sur chaque icône de la barre afin d'ouvrir l'infobulle écrivant chaque opération disponible. Vous pouvez ajouter une nouvelle page vierge et dupliquer ou supprimer la page actuelle.

Déplacer des pages à l'intérieur d'un document

Si vous souhaitez changer l'ordre des pages dans le document, voici comment procéder.

Pour déplacer la page actuelle :

- Sélectionnez **Éditer -> Pages -> Déplacer la page vers le haut** pour intervertir la page actuelle avec la précédente.
- Sélectionnez **Éditer -> Pages -> Déplacer la page vers le bas** pour intervertir la page actuelle avec la suivante.

Ces options de menu seront grisées si vous vous trouvez, respectivement, sur la première ou la dernière page du document.

Supprimer des pages de votre document

Pour supprimer la page actuelle de votre document, sélectionnez **Éditer -> Pages > Supprimer la page actuelle**

. La page actuelle et son contenu seront effacés.

Naviguer entre les pages

Outre les méthodes habituelles de navigation (avec la barre de défilement et molette de la souris), il existe d'autres moyens de naviguer dans les pages :

Page précédente :

Déplace le document vers le haut. L'étendue de la zone déplacée dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Préc. :

Aller à la page précédente et centrer dessus.

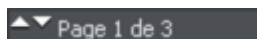
Page suivante :

Déplace le document vers le bas. L'étendue de la zone déplacée dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Suiv. :

Aller à la page suivante et centrer dessus

Ou bien cliquez sur les flèches sur la barre d'état :



La barre d'état est également très pratique pour savoir quelle(s) page(s) vous êtes en train de visionner.

Remarque :

tous ces déplacements sont relatifs à la page que vous voyez et non pas à la page actuelle.

Galerie des pages et des calques

Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour gérer simplement les pages de votre document. Elle permet de visualiser, ajouter, dupliquer, supprimer, ordonner et renommer les pages depuis un même écran. Pour en savoir plus, consultez la [Galerie des pages et des calques](#)

La page actuelle

Si vous cliquez sur une page d'un document multi-pages, celle-ci deviendra la page actuelle.

L La page actuelle est importante lorsqu'il s'agit d'insérer, de dupliquer ou de déplacer des pages comme décrit dans les sections suivantes.

Vous reconnaissez la page actuelle d'un document grâce aux indicateurs qui apparaissent aux coins de la page.

Insérer des pages dans un document

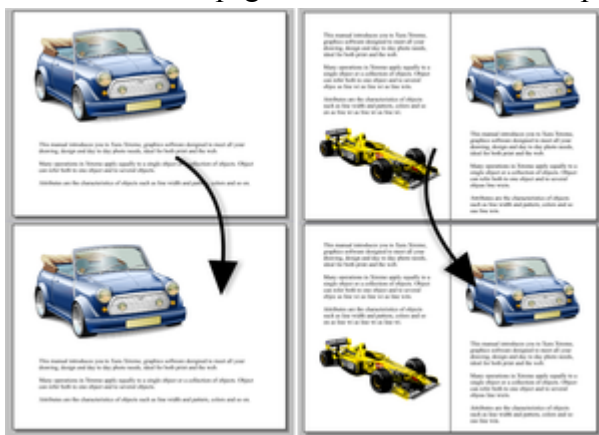
Faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Nouvelle Page** ou **Nouvelle double page**.

. Une nouvelle page vierge est insérée après la page.

ou

Faites un clic droit et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle** ou **Dupliquer la double page actuelle**.

. Un double de la page actuelle est inséré après la page.



La nouvelle page sera la même que l'originale, notamment par sa taille et son orientation ; les contenus sont également identiques à ceux de la page originale de façon à ce que vous puissiez les utiliser comme modèle pour le nouveau contenu.

Vous pouvez aussi utiliser les éléments du menu **Modifier > Pages**

De plus, la barre d'outils standard dispose d'une barre escamotable qui vous permet d'ajouter, de dupliquer et de supprimer rapidement des pages.



Maintenez le pointeur de la souris sur chaque icône de la barre afin d'ouvrir l'infobulle décrivant chaque opération disponible. Vous pouvez ajouter une nouvelle page vierge et dupliquer ou supprimer la page actuelle.

Déplacer des pages à l'intérieur d'un document

Si vous souhaitez changer l'ordre des pages dans le document, voici comment procéder.

Pour déplacer la page actuelle :

- Sélectionnez **Modifier -> Pages -> Déplacer la page vers le haut** pour intervertir la page actuelle avec la précédente.
- Sélectionnez **Modifier -> Pages -> Déplacer la page vers le bas** pour intervertir la page actuelle avec la suivante.

Ces options de menu seront grises si vous vous trouvez, respectivement, sur la première ou la dernière page du document.

Supprimer des pages de votre document

Pour supprimer la page actuelle de votre document, sélectionnez **Modifier -> Pages > Supprimer la page actuelle**

. La page actuelle et son contenu seront effacés.

Naviguer entre les pages

Outre les méthodes habituelles de navigation (avec la barre de défilement et molette de la souris), il existe d'autres moyens de naviguer dans les pages :

Page précédente :

Déplace le document vers le haut. L'étendue de la zone d'placement dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Préc. :

Aller à la page précédente et centrer dessus.

Page suivante :

Déplace le document vers le bas. L'étendue de la zone d'placement dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Suiv. :

Aller à la page suivante et centrer dessus

Ou bien cliquez sur les flèches sur la barre d'état :



La barre d'état est également très pratique pour savoir quelle(s) page(s) vous êtes en train de visionner.

Remarque :

tous ces déplacements sont relatifs à la page que vous voyez et non pas à la page actuelle.

Galerie des pages et des calques

Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour gérer simplement les pages de votre document. Elle permet de visualiser, ajouter, dupliquer, supprimer, ordonner et renommer les pages depuis un même écran. Pour en savoir plus, consultez la [Galerie des pages et des calques](#)

Insérer des pages dans un document

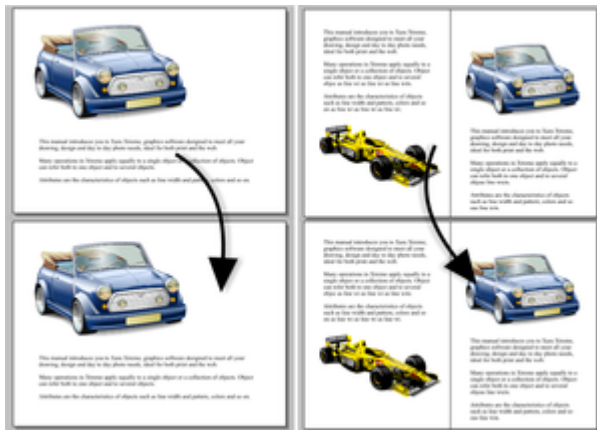
Faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Nouvelle Page** ou **Nouvelle double page**.

. Une nouvelle page vierge est insérée après la page.

ou

Faites un clic droit et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle** ou **Dupliquer la double page actuelle**.

. Un double de la page actuelle est inséré après la page.



La nouvelle page sera la même que l'originale, notamment par sa taille et son orientation ; les contenus sont également identiques à ceux de la page originale de façon à ce que vous puissiez les utiliser comme modèle pour le nouveau contenu.

Vous pouvez aussi utiliser les éléments du menu **Modifier > Pages**.

De plus, la barre d'outils standard dispose d'une barre escamotable qui vous permet d'ajouter, de dupliquer et de supprimer rapidement des pages.



Maintenez le pointeur de la souris sur chaque icône de la barre afin d'ouvrir l'infobulle décrivant chaque opération disponible. Vous pouvez ajouter une nouvelle page vierge et dupliquer ou supprimer la page actuelle.

Déplacer des pages à l'intérieur d'un document

Si vous souhaitez changer l'ordre des pages dans le document, voici comment procéder.

Pour déplacer la page actuelle :

- Sélectionnez **Modifier -> Pages -> Déplacer la page vers le haut** pour intervertir la page actuelle avec la précédente.
- Sélectionnez **Modifier -> Pages -> Déplacer la page vers le bas** pour intervertir la page actuelle avec la suivante.

Ces options de menu seront grisées si vous vous trouvez, respectivement, sur la première ou la dernière page du document.

Supprimer des pages de votre document

Pour supprimer la page actuelle de votre document, sélectionnez **Modifier -> Pages > Supprimer la page actuelle**.

. La page actuelle et son contenu seront effacés.

Naviguer entre les pages

Outre les méthodes habituelles de navigation (avec la barre de défilement et molette de la souris), il existe d'autres moyens de naviguer dans les pages :

Page précédente :

Déplace le document vers le haut. L'étendue de la zone de placement dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Préc. :

Aller à la page précédente et centrer dessus.

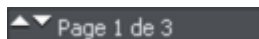
Page suivante :

Déplace le document vers le bas. L'étendue de la zone de placement dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Suiv. :

Aller à la page suivante et centrer dessus

Ou bien cliquez sur les flèches sur la barre



d'état :

La barre d'état est également très pratique pour savoir quelle(s) page(s) vous êtes en train de visionner.

Remarque :

tous ces déplacements sont relatifs à la page que vous voyez et non pas à la page actuelle.

Galerie des pages et des calques

Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour gérer simplement les pages de votre document. Elle permet de visualiser, ajouter, dupliquer, supprimer, ordonner et renommer les pages depuis un même écran. Pour en savoir plus, consultez la [Galerie des pages et des calques](#).

Déplacer des pages à l'intérieur d'un document

Si vous souhaitez changer l'ordre des pages dans le document, voici comment procéder.

Pour déplacer la page actuelle :

- Sélectionnez **Modifier -> Pages -> Déplacer la page vers le haut** pour intervertir la page actuelle avec la précédente.
- Sélectionnez **Modifier -> Pages -> Déplacer la page vers le bas** pour intervertir la page actuelle avec la suivante.

Ces options de menu seront grises si vous vous trouvez, respectivement, sur la première ou la dernière page du document.

Supprimer des pages de votre document

Pour supprimer la page actuelle de votre document, sélectionnez **Modifier -> Pages > Supprimer la page actuelle**

. La page actuelle et son contenu seront effacés.

Naviguer entre les pages

Outre les méthodes habituelles de navigation (avec la barre de défilement et molette de la souris), il existe d'autres moyens de naviguer dans les pages :

Page précédente :

Déplace le document vers le haut. L'étendue de la zone déplacée dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Préc. :

Aller à la page précédente et centrer dessus.

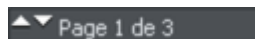
Page suivante :

Déplace le document vers le bas. L'étendue de la zone déplacée dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Suiv. :

Aller à la page suivante et centrer dessus

Ou bien cliquez sur les flèches sur la barre d'état :



La barre d'état est également très pratique pour savoir quelle(s) page(s) vous êtes en train de visionner.

Remarque :

tous ces déplacements sont relatifs à la page que vous voyez et non pas à la page actuelle.

Galerie des pages et des calques

Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour gérer simplement les pages de votre document. Elle permet de visualiser, ajouter, dupliquer, supprimer, ordonner et renommer les pages depuis une même écran. Pour en savoir plus, consultez la [Galerie des pages et des calques](#)

Supprimer des pages de votre document

Pour supprimer la page actuelle de votre document, sélectionnez **Modifier -> Pages > Supprimer la page actuelle**

. La page actuelle et son contenu seront effacés.

Naviguer entre les pages

Outre les méthodes habituelles de navigation (avec la barre de défilement et molette de la souris), il existe d'autres moyens de naviguer dans les pages :

Page précédente :

Déplace le document vers le haut. L'étendue de la zone d'placement dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Préc. :

Aller à la page précédente et centrer dessus.

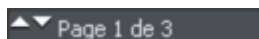
Page suivante :

Déplace le document vers le bas. L'étendue de la zone d'placement dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Suiv. :

Aller à la page suivante et centrer dessus

Ou bien cliquez sur les flèches sur la barre d'état :



La barre d'état est également très pratique pour savoir quelle(s) page(s) vous êtes en train de visionner.

Remarque :

tous ces déplacements sont relatifs à la page que vous voyez et non pas à la page actuelle.

Galerie des pages et des calques

Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour gérer simplement les pages de votre document. Elle permet de visualiser, ajouter, dupliquer, supprimer, ordonner et renommer les pages depuis un même écran. Pour en savoir plus, consultez la [Galerie des pages et des calques](#)

Naviguer entre les pages

Outre les méthodes habituelles de navigation (avec la barre de défilement et molette de la souris), il existe d'autres moyens de naviguer dans les pages :

Page précédente :

Déplace le document vers le haut. L'étendue de la zone déplacée dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Préc. :

Aller à la page précédente et centrer dessus.

Page suivante :

Déplace le document vers le bas. L'étendue de la zone déplacée dépend du niveau de zoom. Plus le zoom est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Suiv. :

Aller à la page suivante et centrer dessus

Ou bien cliquez sur les flèches sur la barre d'état :



La barre d'état est également très pratique pour savoir quelle(s) page(s) vous êtes en train de visionner.

Remarque :

tous ces déplacements sont relatifs à la page que vous voyez et non pas à la page actuelle.

Galerie des pages et des calques

Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour gérer simplement les pages de votre document. Elle permet de visualiser, ajouter, dupliquer, supprimer, ordonner et renommer les pages depuis un même écran. Pour en savoir plus, consultez la [Galerie des pages et des calques](#)

Galerie des pages et des calques

Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour gérer simplement les pages de votre document. Elle permet de visualiser, ajouter, dupliquer, supprimer, ordonner et renommer les pages depuis une même écran. Pour en savoir plus, consultez la [Galerie des pages et des calques](#).

Sauvegarde du document

Cette section traite de la sauvegarde dans le format interne de Web Designer Premium. Consultez le chapitre [Importation et exportation](#)

pour obtenir de plus amples informations sur l'exportation dans d'autres formats.

Nous vous recommandons de réaliser régulièrement une sauvegarde de votre document. Un document complexe peut représenter des heures de travail qui peuvent être réduites à néant en raison d'une coupure de courant par exemple. Assurez-vous que la fonction de sauvegarde automatique soit toujours activée afin que les documents sur lesquels vous travaillez soit sauvegardés régulièrement. Consultez le chapitre [Sauvegarde automatique](#) pour obtenir de plus amples informations.

Sauvegarde (dans le menu fichier)



(Raccourci : Ctrl + S ou cliquez sur le bouton « Enregistrer » dans la barre de contrôle **Standard**).

À l'aide de cette fonction, vous pouvez sauvegarder rapidement un document sous le même nom. Cette option est désactivée sauf si le document contient des modifications non enregistrées. (C'est-à-dire si vous avez opéré des modifications mais que vous ne les avez pas sauvegardées.)

Pour un nouveau document qui n'a encore jamais été sauvegardé, cette option fonctionne comme **Enregistrer sous...**

Enregistrer sous (dans le menu fichier)

Cette option ouvre une boîte de dialogue permettant de sauvegarder le document sous un nom différent ou dans un répertoire différent. Cette option est utile pour réaliser des sauvegardes de documents Web Designer Premium.

Enregistrer tout (dans le menu fichier)

Cette commande permet de sauvegarder tous les fichiers ouverts actuellement, sans avoir recours à « **Enregistrer sous** » ni à « **Enregistrer** ».

Sauvegarde (dans le menu fichier)



(Raccourci : Ctrl + S ou cliquez sur le bouton « Enregistrer » dans la barre de contr le **Standard**).

   l'aide de cette fonction, vous pouvez sauvegarder rapidement un document sous le m  me nom. Cette option est d  sactiv  e sauf si le document contient des modifications non enregistr  es. (C'est-   dire si vous avez op  r   des modifications mais que vous ne les avez pas sauvegard  es.)

Pour un nouveau document qui n'a encore jamais   t   sauvegard  , cette option fonctionne comme **Enregistrer sous...**

Enregistrer sous (dans le menu fichier)

Cette option ouvre une bo  te de dialogue permettant de sauvegarder le document sous un nom diff  rent ou dans un r  pertoire diff  rent. Cette option est utile pour r  aliser des sauvegardes de documents Web Designer Premium.

Enregistrer tout (dans le menu fichier)

Cette commande permet de sauvegarder tous les fichiers ouverts actuellement, sans avoir recours    « Enregistrer sous » ni    « Enregistrer ».

Enregistrer sous (dans le menu fichier)

Cette option ouvre une boîte de dialogue permettant de sauvegarder le document sous un nom différent ou dans un répertoire différent. Cette option est utile pour réaliser des sauvegardes de documents Web Designer Premium.

Enregistrer tout (dans le menu fichier)

Cette commande permet de sauvegarder tous les fichiers ouverts actuellement, sans avoir recours à « Enregistrer sous » ni à « Enregistrer ».

Enregistrer tout (dans le menu fichier)

Cette commande permet de sauvegarder tous les fichiers ouverts actuellement, sans avoir recours à « Enregistrer sous » ni à « Enregistrer ».

Dossiers d'aide

Certains documents utilisés pour créer des sites Internet doivent être reliés à des fichiers externes qui ne peuvent pas être incrustés dans le fichier de modèle .xar. Par exemple, il se peut qu'un fichier Flash soit utilisé sur votre site Internet et que vous souhaitiez le garder avec votre fichier de modèle parce que vous ne pouvez pas exporter un site entièrement opérationnel à partir du fichier de modèle si vous n'exportez pas ce fichier Flash également. Et si vous deviez envoyer votre modèle à quelqu'un d'autre ou si vous souhaitiez le transférer sur un autre ordinateur, vous voudriez transférer le fichier Flash en même temps. Dans ce cas, MAGIX Web Designer 7 Premium utilise un « fichier d'aide » facultatif en parallèle du fichier de modèle pour conserver ces fichiers externes.

Nommer le fichier d'aide

Le fichier de modèle et son fichier d'aide sont reliés par leur nom. Le fichier d'aide pour « monSite.web » est toujours « monSite_web_files ». Cette convention permet de voir clairement quel fichier d'aide appartient à quel fichier de modèle. Donc si vous renommez, copiez ou déplacez un fichier de modèle, faites-le également pour le fichier d'aide s'il y en a un. Si vous envoyez un fichier de modèle à quelqu'un, envoyez-lui également le fichier d'aide.

Si vous téléchargez un modèle de conception accompagné d'un fichier d'aide et que vous sélectionnez « Enregistrer sous » pour sauvegarder une copie de ce modèle, MAGIX Web Designer 7 Premium copiera l'intégralité du fichier d'aide s'il y en a un.

Contenus des fichiers d'aide

Lorsque vous utilisez l'onglet « Emplacement d'objet » de la boîte de dialogue « Propriétés Web » pour insérer une référence à un fichier externe dans le modèle de votre site Internet (en utilisant les boutons de navigation), MAGIX Web Designer 7 Premium copie automatiquement ce fichier dans le fichier d'aide du modèle pour vous. S'il n'y a pas encore de fichier d'aide, le logiciel le crée.

Notez que si vous changez un objet d'emplacement pour qu'il réfère à un fichier différent, le fichier original ne sera pas automatiquement supprimé du fichier d'aide. Par conséquent, si vous n'avez plus besoin d'un fichier, il vous faudra le supprimer manuellement.

Vous pouvez également copier manuellement les fichiers de votre choix dans le fichier d'aide d'un modèle, en créant le fichier manuellement si nécessaire. MAGIX Web Designer 7 Premium ne supprimera aucun élément de ce fichier, qu'il soit ou non relié au modèle correspondant. Cela s'explique par le fait qu'un modèle peut faire référence de plusieurs manières différentes à un fichier externe. Par exemple, vous pouvez insérer un élément de code HTML dans votre modèle qui fasse référence à un fichier externe que vous avez placé dans votre fichier d'aide. Il est aussi possible qu'un fichier externe fasse référence à un autre fichier externe ! MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut en aucun cas être sûr qu'un fichier n'est pas utilisé par le site Internet, c'est pourquoi il ne supprime jamais les fichiers.

Exporter des sites Internet avec les fichiers d'aide

Lorsque vous exportez un document de site Internet, tous les fichiers du fichier d'aide correspondant sont copiés dans le répertoire qui contient toutes les images générées pour votre site. Ainsi, si vous exportez « monSite.web » dans « index.htm », tous les fichiers du répertoire « monSite_web_files » sont copiés dans le répertoire « index_htm_files ».

Nommer le fichier d'aide

Le fichier de modÃ«le et son fichier d'aide sont reliÃ©s par leur nom. Le fichier d'aide pour Â«Â monSite.webÂ Â» est toujours Â«Â monSite_web_filesÂ Â». Cette convention permet de voir clairement quel fichier d'aide appartient Ã« quel fichier de modÃ«le. Donc si vous renommez, copiez ou dÃ©placez un fichier de modÃ«le, faites-le Ã©galement pour le fichier d'aide s'il y en a un. Si vous envoyez un fichier de modÃ«le Ã« quelqu'un, envoyez-lui Ã©galement le fichier d'aide.

Si vous tÃ©lÃ©chargez un modÃ«le de conception accompagnÃ© d'un fichier d'aide et que vous sÃ©lectionnez Â«Â Enregistrer sousÂ Â» pour sauvegarder une copie de ce modÃ«le, MAGIX Web Designer 7 Premium copiera l'intÃ©gralitÃ© du fichier d'aide s'il y en a un.

Contenus des fichiers d'aide

Lorsque vous utilisez l'onglet Â« Emplacement d'objet Â» de la boÃ«te de dialogue Â« PropriÃ©tÃ©s Web Â» pour insÃ©rer une rÃ©fÃ©rence Ã« un fichier externe dans le modÃ«le de votre site Internet (en utilisant les boutons de navigation), MAGIX Web Designer 7 Premium copie automatiquement ce fichier dans le fichier d'aide du modÃ«le pour vous. S'il n'y a pas encore de fichier d'aide, le logiciel le crÃ©e.

Notez que si vous changez un objet d'emplacement pour qu'il rÃ©fÃ©re Ã« un fichier diffÃ©rent, le fichier original ne sera pas automatiquement supprimÃ© du fichier d'aide. Par consÃ©quent, si vous n'avez plus besoin d'un fichier, il vous faudra le supprimer manuellement.

Vous pouvez Ã©galement copier manuellement les fichiers de votre choix dans le fichier d'aide d'un modÃ«le, en crÃ©ant le fichier manuellement si nÃ©cessaire. MAGIX Web Designer 7 Premium ne supprimera aucun Ã©lÃ©ment de ce fichier, qu'il soit ou non reliÃ© au modÃ«le correspondant. Cela s'explique par le fait qu'un modÃ«le peut faire rÃ©fÃ©rence de plusieurs maniÃ«res diffÃ©rentes Ã« un fichier externe. Par exemple, vous pouvez insÃ©rer un Ã©lÃ©ment de code HTML dans votre modÃ«le qui fasse rÃ©fÃ©rence Ã« un fichier externe que vous avez placÃ© dans votre fichier d'aide. Il est aussi possible qu'un fichier externe fasse rÃ©fÃ©rence Ã« un autre fichier externe ! MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut en aucun cas Ã«tre sÃ»r qu'un fichier n'est pas utilisÃ© par le site Internet, c'est pourquoi il ne supprime jamais les fichiers.

Exporter des sites Internet avec les fichiers d'aide

Lorsque vous exportez un document de site Internet, tous les fichiers du fichier d'aide correspondant sont copiÃ©s dans le rÃ©pertoire qui contient toutes les images gÃ©nÃ©rÃ©es pour votre site. Ainsi, si vous exportez Â«Â monSite.webÂ Â» dans Â«Â index.htmÂ Â», tous les fichiers du rÃ©pertoire Â«Â monSite_web_filesÂ Â» sont copiÃ©s dans le rÃ©pertoire Â«Â index_html_filesÂ Â».

Contenus des fichiers d'aide

Lorsque vous utilisez l'onglet « Emplacement d'objet » de la boîte de dialogue « Propriétés Web » pour insérer une référence à un fichier externe dans le modèle de votre site Internet (en utilisant les boutons de navigation), MAGIX Web Designer 7 Premium copie automatiquement ce fichier dans le fichier d'aide du modèle pour vous. S'il n'y a pas encore de fichier d'aide, le logiciel le crée.

Notez que si vous changez un objet d'emplacement pour qu'il référence un fichier différent, le fichier original ne sera pas automatiquement supprimé du fichier d'aide. Par conséquent, si vous n'avez plus besoin d'un fichier, il vous faudra le supprimer manuellement.

Vous pouvez également copier manuellement les fichiers de votre choix dans le fichier d'aide d'un modèle, en créant le fichier manuellement si nécessaire. MAGIX Web Designer 7 Premium ne supprimera aucun élément de ce fichier, qu'il soit ou non relié au modèle correspondant. Cela s'explique par le fait qu'un modèle peut faire référence de plusieurs manières différentes à un fichier externe. Par exemple, vous pouvez insérer un élément de code HTML dans votre modèle qui fasse référence à un fichier externe que vous avez placé dans votre fichier d'aide. Il est aussi possible qu'un fichier externe fasse référence à un autre fichier externe ! MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut en aucun cas être sûr qu'un fichier n'est pas utilisé par le site Internet, c'est pourquoi il ne supprime jamais les fichiers.

Exporter des sites Internet avec les fichiers d'aide

Lorsque vous exportez un document de site Internet, tous les fichiers du fichier d'aide correspondant sont copiés dans le répertoire qui contient toutes les images générées pour votre site. Ainsi, si vous exportez « monSite.web » dans « index.htm », tous les fichiers du répertoire « monSite_web_files » sont copiés dans le répertoire « index_html_files ».

Exporter des sites Internet avec les fichiers d'aide

Lorsque vous exportez un document de site Internet, tous les fichiers du fichier d'aide correspondant sont copiés dans le répertoire qui contient toutes les images générées pour votre site. Ainsi, si vous exportez « monSite.web » dans « index.htm », tous les fichiers du répertoire « monSite_web_files » sont copiés dans le répertoire « index_html_files ».

Fermer le document

Pour fermer le document :

- sélectionnez **Fichier > Fermer**
- ou cliquez sur Ctrl+F4 ou Ctrl+W.
- ou cliquez sur le plus petit des deux « X » qui se trouvent dans le coin supérieur droit de la fenêtre.



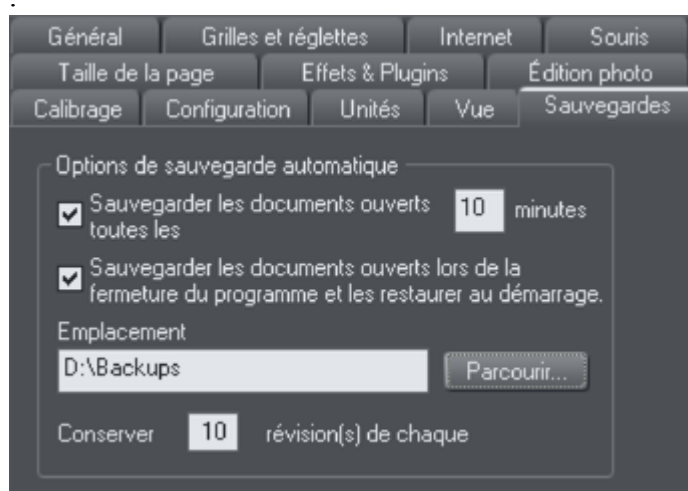
Remarque :

sur la plupart des ordinateurs, le « X » du bas, celui qui permet de fermer le document, est plus petit que celui qui permet de fermer le programme.

Sauvegardes automatiques

MAGIX Web Designer 7 Premium peut effectuer des sauvegardes régulières des documents ouverts lorsque vous travaillez, si vous le souhaitez. Cette fonction vous évite de perdre des données en cas de coupure de courant ou d'une autre fermeture anormale du programme. Elle est également utile si vous décidez d'utiliser une version précédente de votre document le cas échéant.

Pour activer ou désactiver la fonction de sauvegarde automatique, ouvrez la boîte de dialogue **Services** > **Options** et sélectionnez l'onglet **Sauvegardes**



Sauvegarde des documents ouverts

Pour activer la fonction de sauvegarde, cochez cette case et sélectionnez la fréquence à laquelle les sauvegardes doivent être effectuées. La période suggérée est de 10 minutes, c'est-à-dire que tous les documents ouverts seront sauvegardés si 10 minutes se sont écoulées depuis la dernière sauvegarde (ou depuis la création ou l'ouverture du document).

Veuillez noter qu'une fois que cet intervalle depuis la dernière sauvegarde est écoulé, la prochaine sauvegarde est enregistrée uniquement lorsque le programme n'a pas été utilisé pendant au moins 15 secondes. Cela permet d'éviter les interruptions dans votre travail autant que possible et d'éviter de sauvegarder le document alors que des modifications sont en cours. Au cours d'une utilisation normale, il est peu probable qu'aucune interruption régulière de 15 secondes ou plus ne se produise, permettant d'effectuer la sauvegarde régulièrement. Cependant notez que si vous éditez un document durant une longue période, la prochaine sauvegarde pourrait être réalisée bien après l'intervalle de temps défini. Lorsqu'une sauvegarde est en cours, une barre de progression s'affiche au bas de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Emplacement des sauvegardes

Utilisez le bouton de navigation si vous souhaitez modifier le dossier dans lequel les sauvegardes sont enregistrées.

Les sauvegardes de documents enregistrées ici sont accessibles à tout moment à l'aide de l'option **Fichier** > **Ouvert récemment** > **Sauvegardes**

. Une boîte de dialogue de fichier s'ouvre dans le dossier de sauvegarde afin de vous permettre de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe quel fichier de sauvegarde.

Révisions

Par défaut, le dossier de sauvegarde contient jusqu'à 10 révisions de chaque modèle mais vous pouvez modifier ce nombre dans le champ de révisions. Les révisions anciennes excédant le nombre défini seront

supprimées automatiquement. Chaque fichier de sauvegarde est nommé à partir du nom du document d'origine, auquel un suffixe indiquant la date et l'heure de la sauvegarde est ajouté.

ATTENTION : veuillez noter que si plusieurs documents partagent le même nom de fichier dans différents dossiers de votre ordinateur, les copies de sauvegarde porteront également le même nom que dans le dossier des sauvegardes. Par conséquent, essayez d'attribuer des noms uniques aux fichiers de vos modèles afin d'éviter que la sauvegarde d'un modèle n'écrase un autre portant le même nom.

Documents sans titre

Les documents créés qui n'ont pas encore été sauvegardés sont regroupés sous le même nom « non titré » suivi d'un nombre et de la date/l'heure. Le nom et le nombre correspondent à ceux affichés dans la barre de titre lorsque vous éditez de nouveaux documents non sauvegardés.

ATTENTION : dans la mesure où tous les nouveaux documents sans sauvegarde sont nommés Untitled1, Untitled2, etc., il existe un grand risque d'écraser une sauvegarde par celle d'un autre fichier. Par conséquent, il est recommandé de toujours sauvegarder les documents importants avec un nom unique que vous aurez choisi vous permettant d'identifier facilement les sauvegardes de ces documents dans le dossier des sauvegardes.

Sauvegarder des documents ouverts à la fermeture du programme

L'onglet Sauvegardes dans la boîte de dialogue des options vous permet également d'activer la fonction de **sauvegarde et restauration automatique**

. Lorsque cette option est activée, on ne vous demandera pas de sauvegarder tous les documents modifiés lorsque vous quittez MAGIX Web Designer 7 Premium. En effet, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des Sauvegardes et le programme se ferme. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, ces mêmes documents sont automatiquement restaurés afin que vous puissiez continuer à travailler là où vous vous êtes arrêté.

Récupérer des documents après une fermeture anormale du programme

Si la fonction de sauvegarde automatique est activée et que le programme se ferme anormalement (en raison d'une coupure de courant par exemple), le programme le détecte lorsqu'il est redémarré. Il vous proposera alors de restaurer la version sauvegardée la plus récente de chaque document ouvert au moment de la dernière sauvegarde.

Une fermeture anormale ne sera pas détectée si aucune sauvegarde automatique de fichier n'a été réalisée depuis la dernière fermeture normale du programme.

Sauvegardes durant l'arrêt du système

Si vous fermez Windows sans fermer auparavant le programme, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des sauvegardes même si l'option de Sauvegarde des documents ouverts à la fermeture du programme n'est pas activée. Cela permet de fermer le système sans que MAGIX Web Designer 7 Premium interrompe cette action en vous demandant si vous souhaitez sauvegarder vos documents. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, il vous demandera si vous souhaitez ou non restaurer les documents qui étaient ouverts au moment où le système a été arrêté.

Récupération de sauvegardes

Vous pouvez accéder aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier >**

Ouvert récemment > Sauvegardes

. Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir

ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommandé d'utiliser cette boîte de dialogue pour supprimer de temps à autre des sauvegardes anciennes indésirables.

Veillez noter que lorsque vous téléchargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associé au fichier de modèle qui a servi de référence pour la sauvegarde. Il est traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder à un autre emplacement sous un nom approprié.

Sauvegarde des documents ouverts

Pour activer la fonction de sauvegarde, cochez cette case et sélectionnez la fréquence à laquelle les sauvegardes doivent être effectuées. La période suggérée est de 10 minutes, c'est-à-dire que tous les documents ouverts seront sauvegardés si 10 minutes se sont écoulées depuis la dernière sauvegarde (ou depuis la création ou l'ouverture du document).

Veuillez noter qu'une fois que cet intervalle depuis la dernière sauvegarde est écoulé, la prochaine sauvegarde est enregistrée uniquement lorsque le programme n'a pas été utilisé pendant au moins 15 secondes. Cela permet d'éviter les interruptions dans votre travail autant que possible et d'éviter de sauvegarder le document alors que des modifications sont en cours. Au cours d'une utilisation normale, il est peu probable qu'aucune interruption d'activité de 15 secondes ou plus ne se produise, permettant d'effectuer la sauvegarde régulièrement. Cependant notez que si vous éditez un document durant une longue période, la prochaine sauvegarde pourrait être réalisée bien après l'intervalle de temps défini.

Lorsqu'une sauvegarde est en cours, une barre de progression s'affiche au bas de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Emplacement des sauvegardes

Utilisez le bouton de navigation si vous souhaitez modifier le dossier dans lequel les sauvegardes sont enregistrées.

Les sauvegardes de documents enregistrées ici sont accessibles à tout moment à l'aide de l'option **Fichier > Ouvert récemment > Sauvegardes**

. Une boîte de dialogue de fichier s'ouvre dans le dossier de sauvegarde afin de vous permettre de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe quel fichier de sauvegarde.

Règles

Par défaut, le dossier de sauvegarde contient jusqu'à 10 règles de chaque modèle mais vous pouvez modifier ce nombre dans le champ de règles. Les règles anciennes excédant le nombre défini seront supprimées automatiquement. Chaque fichier de sauvegarde est nommé à partir du nom du document d'origine, auquel un suffixe indiquant la date et l'heure de la sauvegarde est ajouté.

ATTENTION : veuillez noter que si plusieurs documents partagent le même nom de fichier dans différents dossiers de votre ordinateur, les copies de sauvegarde porteront également le même nom que dans le dossier des sauvegardes. Par conséquent, essayez d'attribuer des noms uniques aux fichiers de vos modèles afin d'éviter que la sauvegarde d'un modèle ne écrase un autre portant le même nom.

Documents sans titre

Les documents créés qui n'ont pas encore été sauvegardés sont regroupés sous le même nom «Non titré» suivi d'un nombre et de la date/l'heure. Le nom et le nombre correspondent à ceux affichés dans la barre de titre lorsque vous éditez de nouveaux documents non sauvegardés.

ATTENTION : dans la mesure où tous les nouveaux documents sans sauvegarde sont nommés Untitled1, Untitled2, etc., il existe un grand risque d'écraser une sauvegarde par celle d'un autre fichier. Par conséquent, il est recommandé de toujours sauvegarder les documents importants avec un nom unique que vous aurez choisi vous permettant d'identifier facilement les sauvegardes de ces documents dans le dossier des sauvegardes.

Sauvegarder des documents ouverts à la fermeture du

programme

L'onglet Sauvegardes dans la boîte de dialogue des options vous permet également d'activer la fonction de **sauvegarde et restauration automatique**

. Lorsque cette option est activée, on ne vous demandera pas de sauvegarder tous les documents modifiés lorsque vous quittez MAGIX Web Designer 7 Premium. En effet, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des Sauvegardes et le programme se ferme. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, ces mêmes documents sont automatiquement restaurés afin que vous puissiez continuer à travailler là où vous vous êtes arrêté.

Récupérer des documents après une fermeture anormale du programme

Si la fonction de sauvegarde automatique est activée et que le programme se ferme anormalement (en raison d'une coupure de courant par exemple), le programme le détecte lorsqu'il est redémarré. Il vous proposera alors de restaurer la version sauvegardée la plus récente de chaque document ouvert au moment de la dernière sauvegarde.

Une fermeture anormale ne sera pas détectée si aucune sauvegarde automatique de fichier n'a été réalisée depuis la dernière fermeture normale du programme.

Sauvegardes durant l'arrêt du système

Si vous fermez Windows sans fermer auparavant le programme, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des sauvegardes même si l'option de Sauvegarde des documents ouverts à la fermeture du programme n'est pas activée. Cela permet de fermer le système sans que MAGIX Web Designer 7 Premium interrompe cette action en vous demandant si vous souhaitez sauvegarder vos documents. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, il vous demandera si vous souhaitez ou non restaurer les documents qui étaient ouverts au moment où le système a été arrêté.

Récupération de sauvegardes

Vous pouvez accéder aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier > Ouvrir récemment > Sauvegardes**

. Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommandé d'utiliser cette boîte de dialogue pour supprimer de temps à autre des sauvegardes anciennes indésirables. Veuillez noter que lorsque vous téléchargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associé au fichier de modèle qui a servi de référence pour la sauvegarde. Il est traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder à un autre emplacement sous un nom approprié.

Emplacement des sauvegardes

Utilisez le bouton de navigation si vous souhaitez modifier le dossier dans lequel les sauvegardes sont enregistrées.

Les sauvegardes de documents enregistrées ici sont accessibles à tout moment à l'aide de l'option **Fichier > Ouvert récemment > Sauvegardes**

. Une boîte de dialogue de fichier s'ouvre dans le dossier de sauvegarde afin de vous permettre de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe quel fichier de sauvegarde.

Règles

Par défaut, le dossier de sauvegarde contient jusqu'à 10 règles de chaque modèle mais vous pouvez modifier ce nombre dans le champ de règles. Les règles anciennes excédant le nombre défini seront supprimées automatiquement. Chaque fichier de sauvegarde est nommé à partir du nom du document d'origine, auquel un suffixe indiquant la date et l'heure de la sauvegarde est ajouté.

ATTENTION : veuillez noter que si plusieurs documents partagent le même nom de fichier dans différents dossiers de votre ordinateur, les copies de sauvegarde porteront également le même nom que dans le dossier des sauvegardes. Par conséquent, essayez d'attribuer des noms uniques aux fichiers de vos modèles afin d'éviter que la sauvegarde d'un modèle ne écrase un autre portant le même nom.

Documents sans titre

Les documents créés qui n'ont pas encore été sauvegardés sont regroupés sous le même nom «Non titré» suivi d'un nombre et de la date/l'heure. Le nom et le nombre correspondent à ceux affichés dans la barre de titre lorsque vous créez de nouveaux documents non sauvegardés.

ATTENTION : dans la mesure où tous les nouveaux documents sans sauvegarde sont nommés Untitled1, Untitled2, etc., il existe un grand risque d'écraser une sauvegarde par celle d'un autre fichier. Par conséquent, il est recommandé de toujours sauvegarder les documents importants avec un nom unique que vous aurez choisi vous permettant d'identifier facilement les sauvegardes de ces documents dans le dossier des sauvegardes.

Sauvegarder des documents ouverts à la fermeture du programme

L'onglet Sauvegardes dans la boîte de dialogue des options vous permet également d'activer la fonction de **sauvegarde et restauration automatique**

. Lorsque cette option est activée, on ne vous demandera pas de sauvegarder tous les documents modifiés lorsque vous quittez MAGIX Web Designer 7 Premium. En effet, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des Sauvegardes et le programme se ferme. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, ces mêmes documents sont automatiquement restaurés afin que vous puissiez continuer à travailler là où vous vous êtes arrêté.

Récupérer des documents après une fermeture anormale du programme

Si la fonction de sauvegarde automatique est activée et que le programme se ferme anormalement (en raison d'une coupure de courant par exemple), le programme le détecte lorsqu'il est redémarré. Il vous proposera alors de restaurer la version sauvegardée la plus récente de chaque document ouvert au moment de la dernière sauvegarde.

Une fermeture anormale ne sera pas détectée si aucune sauvegarde automatique de fichier n'a été réalisée depuis la dernière fermeture normale du programme.

Sauvegardes durant l'arrêt du système

Si vous fermez Windows sans fermer auparavant le programme, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des sauvegardes même si l'option de Sauvegarde des documents ouverts à la fermeture du programme n'est pas activée. Cela permet de fermer le système sans que MAGIX Web Designer 7 Premium interrompe cette action en vous demandant si vous souhaitez sauvegarder vos documents. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, il vous demandera si vous souhaitez ou non restaurer les documents qui étaient ouverts au moment où le système a été arrêté.

Recupération de sauvegardes

Vous pouvez accéder aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier > Ouvert récemment > Sauvegardes**

. Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommandé d'utiliser cette boîte de dialogue pour supprimer de temps à autre des sauvegardes anciennes indésirables. Veuillez noter que lorsque vous téléchargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associé au fichier de modèle qui a servi de référence pour la sauvegarde. Il est traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder à un autre emplacement sous un nom approprié.

R visions

Par d faut, le dossier de sauvegarde contient jusqu'  10 r visions de chaque mod le mais vous pouvez modifier ce nombre dans le champ de r visions. Les r visions anciennes exc dant le nombre d fini seront supprim es automatiquement. Chaque fichier de sauvegarde est nomm    partir du nom du document d'origine, auquel un suffixe indiquant la date et l'heure de la sauvegarde est ajout .

ATTENTION  : veuillez noter que si plusieurs documents partagent le m me nom de fichier dans diff rents dossiers de votre ordinateur, les copies de sauvegarde porteront  galement le m me nom que dans le dossier des sauvegardes. Par cons quent, essayez d'attribuer des noms uniques aux fichiers de vos mod les afin d viter que la sauvegarde d'un mod le n' crase un autre portant le m me nom.

Documents sans titre

Les documents cr  s qui n'ont pas encore  t  sauvegard s sont regroup s sous le m me nom    non titr      suivi d'un nombre et de la date/l'heure. Le nom et le nombre correspondent   ceux affich s dans la barre de titre lorsque vous  ditez de nouveaux documents non sauvegard s.

ATTENTION  : dans la mesure o  tous les nouveaux documents sans sauvegarde sont nomm s Untitled1, Untitled2, etc., il existe un grand risque d' craser une sauvegarde par celle d'un autre fichier. Par cons quent, il est recommand  de toujours sauvegarder les documents importants avec un nom unique que vous aurez choisi vous permettant d'identifier facilement les sauvegardes de ces documents dans le dossier des sauvegardes.

Sauvegarder des documents ouverts   la fermeture du programme

L'onglet Sauvegardes dans la bo te de dialogue des options vous permet  galement d'activer la fonction de **sauvegarde et restauration automatique**

. Lorsque cette option est activ e, on ne vous demandera pas de sauvegarder tous les documents modifi s lorsque vous quittez MAGIX Web Designer 7 Premium. En effet, tous les documents ouverts sont sauvegard s dans le dossier des Sauvegardes et le programme se ferme. Lorsque vous d marrez le programme   nouveau, ces m me documents sont automatiquement restaur s afin que vous puissiez continuer   travailler l  o  vous vous  tes arr t .

R cup rer des documents apr s une fermeture anormale du programme

Si la fonction de sauvegarde automatique est activ e et que le programme se ferme anormalement (en raison d'une coupure de courant par exemple), le programme le d tecte lorsqu'il est red marr . Il vous proposera alors de restaurer la version sauvegard e la plus r cente de chaque document ouvert au moment de la derni re sauvegarde.

Une fermeture anormale ne sera pas d tect e si aucune sauvegarde automatique de fichier n'a  t  r alis e depuis la derni re fermeture normale du programme.

Sauvegardes durant l'arr t du syst me

Si vous fermez Windows sans fermer auparavant le programme, tous les documents ouverts sont sauvegard s dans le dossier des sauvegardes m me si l'option de Sauvegarde des documents ouverts   la fermeture du programme n'est pas activ e. Cela permet de fermer le syst me sans que MAGIX Web Designer 7 Premium interrompe cette action en vous demandant si vous souhaitez

sauvegarder vos documents. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, il vous demandera si vous souhaitez ou non restaurer les documents qui étaient ouverts au moment où le système a été arrêté.

Recupération de sauvegardes

Vous pouvez accéder aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier >**

Ouvert récemment > Sauvegardes

. Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommandé d'utiliser cette boîte de dialogue pour supprimer de temps en temps des sauvegardes anciennes indésirables.

Veillez noter que lorsque vous téléchargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associé au fichier de modèle qui a servi de référence pour la sauvegarde. Il est traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder à un autre emplacement sous un nom approprié.

traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder à un autre emplacement sous un nom approprié.

Sauvegarder des documents ouverts à la fermeture du programme

L'onglet Sauvegardes dans la boîte de dialogue des options vous permet également d'activer la fonction de **sauvegarde et restauration automatique**

. Lorsque cette option est activée, on ne vous demandera pas de sauvegarder tous les documents modifiés lorsque vous quittez MAGIX Web Designer 7 Premium. En effet, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des Sauvegardes et le programme se ferme. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, ces mêmes documents sont automatiquement restaurés afin que vous puissiez continuer à travailler là où vous vous êtes arrêté.

Récupérer des documents après une fermeture anormale du programme

Si la fonction de sauvegarde automatique est activée et que le programme se ferme anormalement (en raison d'une coupure de courant par exemple), le programme le détecte lorsqu'il est redémarré. Il vous proposera alors de restaurer la version sauvegardée la plus récente de chaque document ouvert au moment de la dernière sauvegarde.

Une fermeture anormale ne sera pas détectée si aucune sauvegarde automatique de fichier n'a été réalisée depuis la dernière fermeture normale du programme.

Sauvegardes durant l'arrêt du système

Si vous fermez Windows sans fermer auparavant le programme, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des sauvegardes même si l'option de Sauvegarde des documents ouverts à la fermeture du programme n'est pas activée. Cela permet de fermer le système sans que MAGIX Web Designer 7 Premium interrompe cette action en vous demandant si vous souhaitez sauvegarder vos documents. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, il vous demandera si vous souhaitez ou non restaurer les documents qui étaient ouverts au moment où le système a été arrêté.

Récupération de sauvegardes

Vous pouvez accéder aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier > Ouvert récemment > Sauvegardes**

. Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommandé d'utiliser cette boîte de dialogue pour supprimer de temps à autre des sauvegardes anciennes indésirables. Veuillez noter que lorsque vous téléchargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associé au fichier de modèle qui a servi de référence pour la sauvegarde. Il est traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder à un autre emplacement sous un nom approprié.

R cup rer des documents apr s une fermeture anormale du programme

Si la fonction de sauvegarde automatique est activ e et que le programme se ferme anormalement (en raison d'une coupure de courant par exemple), le programme le d tecte lorsqu'il est red marr . Il vous proposera alors de restaurer la version sauvegard e la plus r cente de chaque document ouvert au moment de la derni re sauvegarde.

Une fermeture anormale ne sera pas d tect e si aucune sauvegarde automatique de fichier n'a  t  r alis e depuis la derni re fermeture normale du programme.

Sauvegardes durant l'arr t du syst me

Si vous fermez Windows sans fermer auparavant le programme, tous les documents ouverts sont sauvegard s dans le dossier des sauvegardes m me si l'option de Sauvegarde des documents ouverts   la fermeture du programme n'est pas activ e. Cela permet de fermer le syst me sans que MAGIX Web Designer 7 Premium interrompe cette action en vous demandant si vous souhaitez sauvegarder vos documents. Lorsque vous d marrez le programme   nouveau, il vous demandera si vous souhaitez ou non restaurer les documents qui  taient ouverts au moment ou le syst me a  t  arr t .

R cup ration de sauvegardes

Vous pouvez acc der aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier >**

Ouvert r cemment > Sauvegardes

. Une bo te de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommand  d'utiliser cette bo te de dialogue pour supprimer de temps   autre des sauvegardes anciennes ind sirables.

Veillez noter que lorsque vous t l chargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associ  au fichier de mod le qui a servi de r f rence pour la sauvegarde. Il est trait  comme un document ind pendant. Par cons quent, si vous d cidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder   un autre emplacement sous un nom appropri .

Sauvegardes durant l'arrêt du système

Si vous fermez Windows sans fermer auparavant le programme, tous les documents ouverts sont sauvegardés dans le dossier des sauvegardes même si l'option de Sauvegarde des documents ouverts à la fermeture du programme n'est pas activée. Cela permet de fermer le système sans que MAGIX Web Designer 7 Premium interrompe cette action en vous demandant si vous souhaitez sauvegarder vos documents. Lorsque vous démarrez le programme à nouveau, il vous demandera si vous souhaitez ou non restaurer les documents qui étaient ouverts au moment où le système a été arrêté.

Récupération de sauvegardes

Vous pouvez accéder aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier >**

Ouvrir récemment > Sauvegardes

. Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommandé d'utiliser cette boîte de dialogue pour supprimer de temps à autre des sauvegardes anciennes indésirables. Veuillez noter que lorsque vous téléchargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associé au fichier de modèle qui a servi de référence pour la sauvegarde. Il est traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder à un autre emplacement sous un nom approprié.

R cup ration de sauvegardes

Vous pouvez acc der aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier >**

Ouvert r cemment > Sauvegardes

. Une bo te de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommand  d'utiliser cette bo te de dialogue pour supprimer de temps   autre des sauvegardes anciennes ind sirables.

Veillez noter que lorsque vous t l chargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associ  au fichier de mod le qui a servi de r f rence pour la sauvegarde. Il est trait  comme un document ind pendant. Par cons quent, si vous d cidez de conserver un document de sauvegarde, vous devriez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous** pour le sauvegarder   un autre emplacement sous un nom appropri .

Grille

Pour vous assister dans la mise en page de votre document, Web Designer Premium peut afficher une grille qui apparaît uniquement sur l'écran mais n'est jamais exportée ni imprimée. Cette grille vous aide à aligner les objets (comme si vous utilisiez du papier quadrillé).

Faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher la grille** pour afficher/masquer la grille ou sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**. Vous pouvez également sélectionner **Fenêtre > Magnétisme de la grille**

Les points de la grille fonctionnent alors comme des aimants et les objets déplacés sont automatiquement alignés sur le point le plus proche. Par défaut, le magnétisme par rapport à la grille des documents web est activé et la grille possède une précision d'un pixel.

Le type de grille (isométrique/rectangulaire), le point 0,0 (origine) et l'espacement des points de la grille sont contrôlés par l'onglet [Grille et Règles](#)

de la boîte de dialogue des options. Les modifications sont appliquées uniquement au document sélectionné.

Vous pouvez déplacer la grille par rapport à la page en déplaçant le point (0,0) de la règle (décrit plus bas).

L'alignement sur les objets par magnétisme est aussi activé par défaut dans les documents web. Le magnétisme des objets est un moyen très efficace d'aligner les lignes, les points et les bords des objets entre eux avec précision pour qu'ils soient contigus.

Vous pouvez même utiliser cette fonction pour aligner le centre des objets, aligner les objets par rapport au centre de la page ou les aligner horizontalement ou verticalement par rapport au milieu de la page ou à ses bords.



Pour passer en mode de magnétisme des objets, cliquez sur le bouton **Magnétisme des objets** ou faites un clic droit puis sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme des objets**. Vous pouvez également sélectionner **Fenêtre > Magnétisme de la grille**

Consultez le paragraphe [Manipulation des objets](#)

pour en savoir plus sur le magnétisme de la grille et des objets.

Règles

Les règles sont masquées en mode standard. Pour les afficher :

- Faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher la règle** pour afficher/masquer la grille.
- Appuyez sur « Ctrl + Maj + R ».
- Ou sélectionnez **Fenêtre > Barres > Afficher les règles**.

Web Designer Premium utilise des règles pour :

- Contrôler les [marges, les tabulations et l'indentation](#) du texte dans l'**Outil Texte**.
- Indiquer la partie de la page que vous voyez actuellement ;
- Indiquer la position X-Y actuelle du pointeur ;
- Appliquer des lignes de guidage. Lorsque l'option **Fenêtre > Magnétisme de la grille** est active, les lignes de guidage s'alignent automatiquement sur les divisions de la règle. Pour de plus amples informations sur les lignes de guidage, consultez la section des Guides et des lignes de guidage de [Manipulation des objets](#).

Vous pouvez utiliser les règles quand vous créez des objets ou modifiez leur taille. Elles permettent également d'utiliser l'**Outil de sélection**

avec plus de précision (voir Sélectionner des objets" pour plus d'informations).

Les règles sont affichées à gauche et en haut de la fenêtre. Une ligne en pointillés suit la position actuelle du pointeur sur chaque règle.

Les unités et le nombre de divisions des règles sont identiques à celles définies pour la grille. Vous pouvez les définir en utilisant l'[onglet Grille et règle](#)

de la boîte de dialogue des options. Les unités actuelles et le facteur de calibrage sont affichés à la droite de la règle supérieure.

Afficher/masquer les règles

Faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les grilles**

(« Ctrl + Maj + R ») pour activer/désactiver les règles. Ce paramètre s'applique à la fenêtre actuelle et aux fenêtres que vous ouvrirez par la suite. Les fenêtres déjà ouvertes ne sont pas concernées.

Modifier le point d'origine des règles

Il est souvent plus simple de mesurer un objet si vous alignez le point d'origine des règles sur ce dernier. Pour déplacer ce point, tirez la case jusqu'à l'intersection des deux règles.



Vous pouvez tirer les règles verticalement ou horizontalement le long de la fenêtre d'édition de Web Designer Premium. La nouvelle position sera indiquée par une ligne en pointillés.

Cette opération déplace également le point d'origine de la grille de manière à ce que les règles soient toujours alignées sur la grille.

Vous pouvez également déplacer le point d'origine depuis le dessous de l'onglet [Grilles et réglages](#) de la boîte de dialogue des options.

Afficher/masquer les règles

Faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les grilles** (⌘ + Maj + R) pour activer/désactiver les règles. Ce paramètre s'applique à la fenêtre actuelle et aux fenêtres que vous ouvrirez par la suite. Les fenêtres déjà ouvertes ne sont pas concernées.

Modifier le point d'origine des règles

Il est souvent plus simple de mesurer un objet si vous alignez le point d'origine des règles sur ce dernier. Pour déplacer ce point, tirez la case jusqu'à l'intersection des deux règles.



Vous pouvez tirer les règles verticalement ou horizontalement le long de la fenêtre d'Édition de Web Designer Premium. La nouvelle position sera indiquée par une ligne en pointillés.

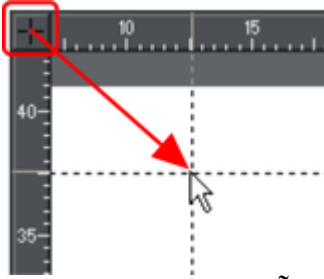
Cette opération place également le point d'origine de la grille de manière à ce que les règles soient toujours alignées sur la grille.

Vous pouvez également déplacer le point d'origine depuis le dessous de l'onglet [Grilles et règles](#)

de la boîte de dialogue des options.

Modifier le point d'origine des règles

Il est souvent plus simple de mesurer un objet si vous alignez le point d'origine des règles sur ce dernier. Pour déplacer ce point, tirez la case jusqu'à l'intersection des deux règles.



Vous pouvez tirer les règles verticalement ou horizontalement le long de la fenêtre d'Édition de Web Designer Premium. La nouvelle position sera indiquée par une ligne en pointillés.

Cette opération déplace également le point d'origine de la grille de manière à ce que les règles soient toujours alignées sur la grille.

Vous pouvez également déplacer le point d'origine depuis le dessous de l'onglet [Grilles et règles](#)

de la boîte de dialogue des options.

Qualité d'affichage

Cinq réglages de qualité différents sont disponibles dans le menu **Windows > Qualité**, qui permet de déterminer l'apparence du document affiché dans MAGIX Web Designer 7 Premium :

- Contours seulement. La fonction anti-alias a été généralisée pour les écran de haute qualité.
- Contours avec étapes de fondu.
- Couleur intense (pas d'anti-alias).
- Haute qualité (anti-alias complet et lissage de l'image).
- Très haute qualité (haute qualité améliorée, le meilleur anti-alias de l'industrie. Nouvel affichage photo bi-cubique complètement remanié qui améliore la qualité des photos recalibrées).

Couleur intense

affiche le document en couleur mais la fonction anti-alias est alors désactivée.

Dans les paramètres des **contours**

, seuls les contours des formes apparaissent (ils sont affichés sous forme quadrillée). Cela permet de sélectionner plus facilement des objets cachés derrière d'autres.

Le réglage de la qualité n'a aucune incidence sur l'exportation ou l'impression du document, excepté pour l'exportation de documents bitmaps qui utilise les paramètres de qualité actuels.

Galleries

MAGIX Web Designer 7 Premium utilise des galeries pour vous faciliter l'accès à des bibliothèques de contenu comme des modèles de conception, des polices, des couleurs, des clip-arts, des attributs et des bitmaps/photos. Cette section de l'Aide fournit des informations générales relatives aux fonctionnalités communes aux multiples galeries. Les sections individuelles décrivent les fonctions spécifiques à chaque galerie.



Par défaut, la **Galerie des pages et calques**

est ouverte en mode Pages (affiche uniquement les pages mais pas leurs calques) et placée sur la droite de la fenêtre de Web Designer Premium.

- ❶ Pages et Calques
- ❷ Designs (modèles)
- ❸ Bitmap
- ❹ Lignes
- ❺ Remplissage

La **Galerie des Calques et Pages**

vous permet de consulter et de manipuler les pages de votre document et les calques de chaque page.

Les **galeries de Modèles de conception** et de **Remplissage**

vous offrent tout un choix de modèles et de styles fournis avec MAGIX Web Designer 7 Premium.

Dans la **Galerie des bitmaps**

, vous pouvez voir les bitmaps et les photos utilisés dans tous les documents ouverts.

Certaines galeries sont décrites en détail plus loin.

Afficher une galerie

Pour afficher une galerie :

1. Cliquez ou amenez le pointeur de la souris au-dessus de l'onglet vertical de la galerie à droite de l'espace de travail (la barre des galeries). La galerie s'ouvre automatiquement. Lorsque vous éloignez le pointeur de la souris de la galerie, elle se ferme automatiquement.
2. Pour garder une galerie ouverte pendant que vous travaillez, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épingle) dans son coin supérieur gauche. Le bouton **Masquer automatiquement** se transforme en épingle pointée vers la bas pour indiquer que la galerie est maintenant « épinglée » à l'espace de travail.
3. Pour fermer une galerie « épinglée », voir [Fermer une galerie](#).



« Non-épinglée » : la galerie se ferme lorsque vous éloignez le pointeur de la souris de la galerie.

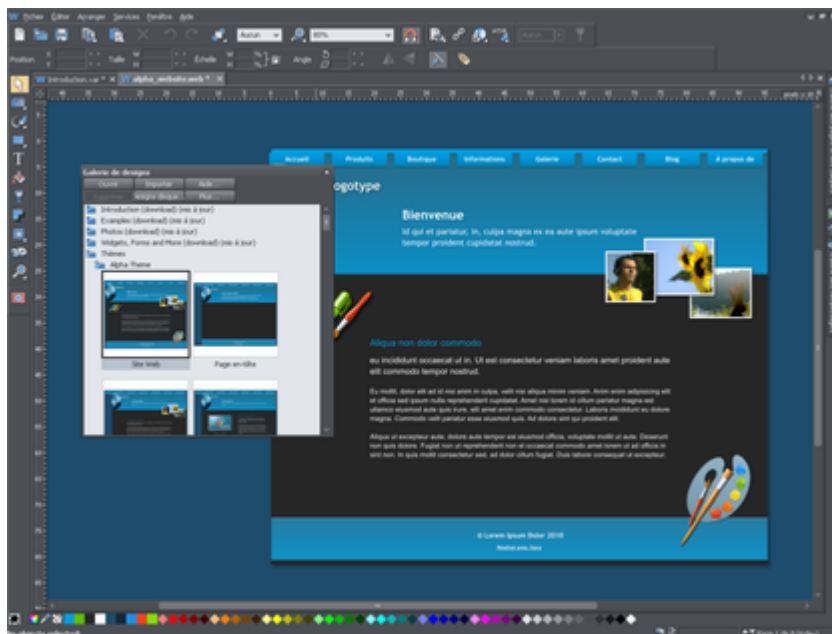


« Épinglée » : la galerie reste ouverte lorsque vous éloignez le pointeur de la souris. Elle peut être aussi [déplacée et fixée](#) ailleurs.

Remarque : par défaut, les **Galeries de ligne et de remplissage** n'affichent pas leur nom, mais uniquement leur icône, jusqu'à ce qu'elles aient été ouvertes. Web Designer Premium vous indique toujours le titre de la dernière galerie que vous avez visionnée.

Déplacer et fixer une galerie

Vous pouvez « détacher » une galerie de la barre de galeries et la déplacer à l'endroit qui vous convient le mieux n'importe où dans l'espace de travail. Vous pouvez également « arrimer » la galerie (ou un groupe de galeries, voir Grouper des galeries) en haut, en bas, à gauche ou à droite de l'espace de travail.



Vous pouvez déplacer une galerie n'importe où dans l'espace de travail

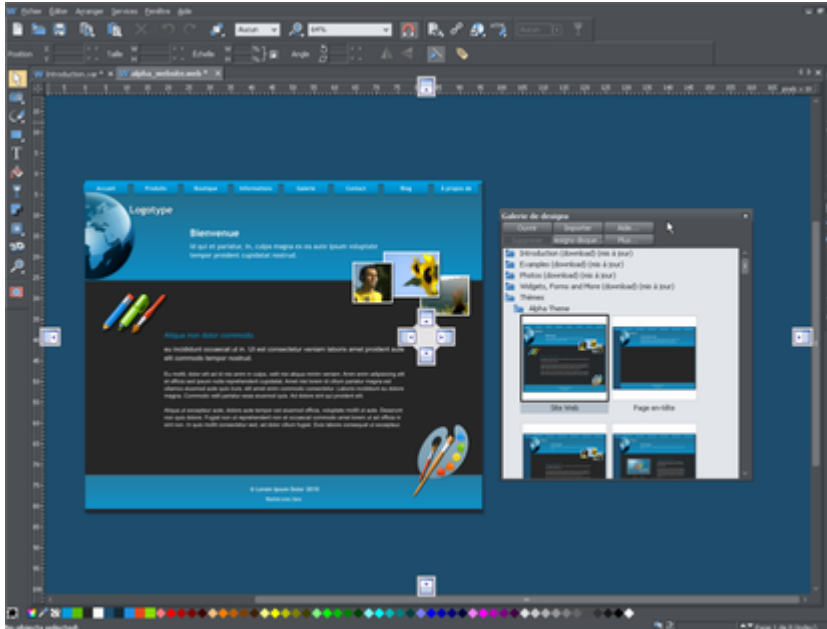
Pour déplacer une galerie :

1. Ouvrez une galerie et cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** afin d'épingler la galerie. Le bouton se transforme en épingle pointant vers le bas, indiquant que la galerie peut être déplacée et épinglée à un autre endroit.
2. Cliquez sur la barre de titre de la galerie et faites-la glisser pour la faire bouger. Vous pouvez soit laisser la galerie libre de mouvement au sein de l'espace de travail, soit l'épingler à un nouvel endroit.

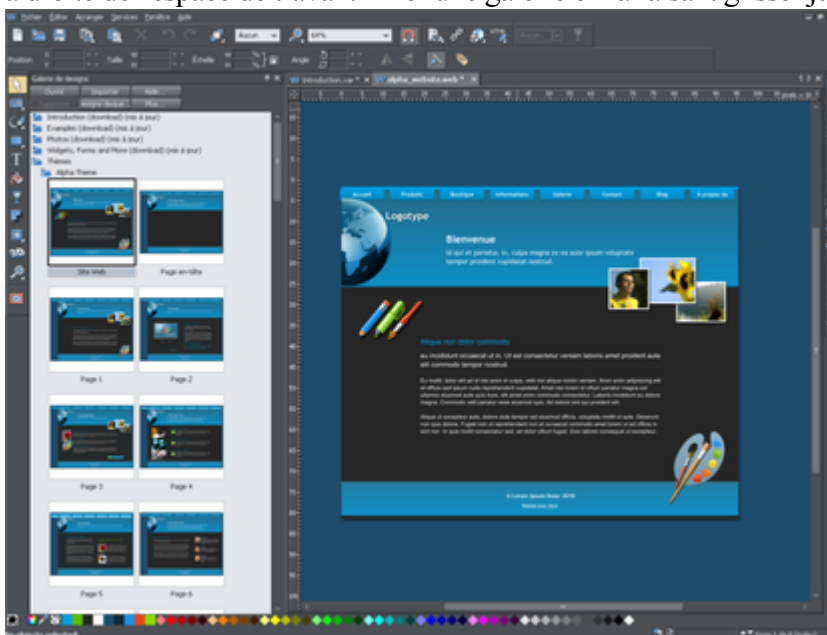
Si vous déplacez n'importe laquelle des galeries suivantes, les autres l'accompagneront sous forme de groupe. Accédez à une galerie individuelle en cliquant sur son onglet en bas du groupe ou cliquez et glissez un onglet de galerie afin de le sortir du groupe.

- Bitmap
- Ligne
- Remplissage

Lorsque vous cliquez sur une barre de titre de galerie pouvant être fixée et que vous la faites glisser, un certain nombre de flèches apparaissent sur l'espace de travail, indiquant à quels endroits vous pouvez fixer la galerie.



Le fait de glisser une galerie fait apparaître des flèches de fixation au centre, en haut, en bas, à gauche et à droite de l'espace de travail. Fixer une galerie en la faisant glisser jusqu'à une flèche.



Exemple d'une galerie ayant été fixée sur la gauche de l'espace de travail

Pour fixer une galerie :

1. Cliquez sur la galerie et faites-la glisser jusqu'à la flèche pointant vers la position où vous souhaitez placer la galerie. Par exemple, si vous voulez que la galerie soit en haut de l'écran, déplacez-la jusqu'à la flèche pointant vers le haut de l'espace de travail.
2. Lorsque le pointeur de la souris atteint la flèche, une boîte grise transparente met la nouvelle position de la galerie en évidence.
3. Relâchez la touche de la souris afin de fixer la galerie. Désormais, lorsque vous fermez ou que vous masquez automatiquement la galerie, son onglet apparaîtra à la nouvelle position.

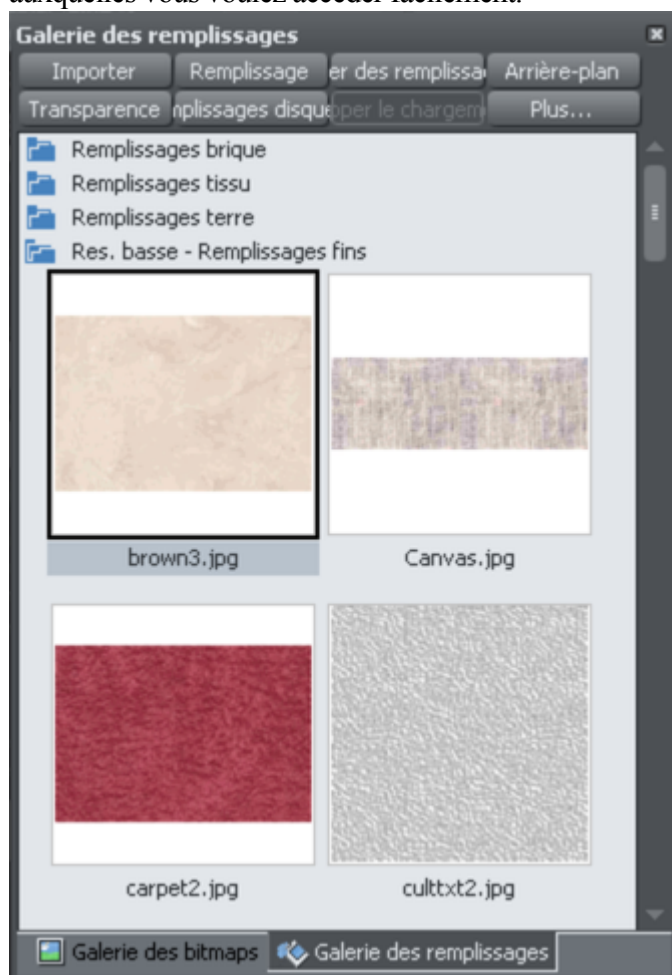
4. Survolez son onglet avec le pointeur ou cliquez sur celui-ci pour ouvrir la galerie à nouveau.
- À noter : afin de remettre toutes les galeries à leurs positions par défaut, sélectionnez **Barres de contrôles** à partir du menu **Fenêtre** et cliquez sur **Galeries**, puis **Réinitialiser**

Grouper des Galeriers

Vous pouvez arranger plusieurs galeries que vous utilisez souvent pour qu'elles soient proches l'une de l'autre.

1. Pour déplacer une galerie pour qu'elle soit voisine d'une galerie que vous avez auparavant arrimée, cliquez sur la seconde galerie puis faites-la glisser vers les quatre flèches au centre de l'espace de travail.
2. Relâchez la souris lorsqu'elle est au-dessus de la flèche pointant vers la (première) galerie auparavant déplacée. La seconde galerie s'arrime à côté de la première.

Vous pouvez aussi grouper des galeries et déplacer le groupe entier à un autre endroit ; par exemple, si vous travaillez essentiellement avec 2 ou 3 galeries que vous souhaitez placer l'une à côté de l'autre et auxquelles vous voulez accéder facilement.



Exemple d'un groupe de galeries avec des onglets de galerie en bas ? cliquez et glissez pour y ajouter une galerie ou pour retirer une galerie du groupe.

Pour grouper des galeries :

1. Désactivez le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé) de l'une des galeries suivantes : **Bitmaps**, **lignes** et **Remplissages**. La galerie est groupée automatiquement avec les autres affichée sous forme d'onglets en bas du groupe.
2. Cliquez sur un onglet et glissez-le pour retirer une galerie du groupe.
3. Cliquez sur un onglet pour ouvrir une galerie du groupe.
4. Pour ajouter une galerie à un groupe, cliquez sur la galerie et glissez-la au-dessus du groupe.

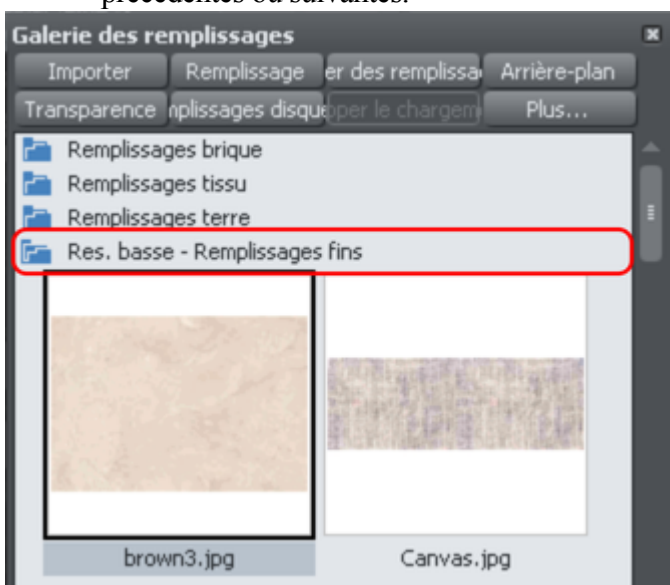
Quatre flèches d'arrimage apparaissent au centre du groupe.

5. Glissez et déposez la galerie dans le carré au milieu de ces flèches pour que Web Designer Premium ajoute la galerie au groupe et affiche son onglet en bas du groupe.
6. Lorsque vous arrimez un groupe de galeries, toutes les galeries du groupe sont aussi arrimées. Lorsque vous masquez automatiquement ou fermez un groupe de galeries, tous les onglets des galeries du groupe sont affichés sur le bord de l'espace de travail à côté du dernier point d'arrimage.

Utiliser des galeries

Plier ou déplier une section dans une galerie :

- cliquez sur Ouvrir/Fermer.
- ou double-cliquez sur le titre.
- ou effectuez un clic droit sur une section pour afficher un menu pop up. Sélectionnez la section Ouvrir/Fermer. Le menu pop up affiche alors des options permettant de passer aux sections précédentes ou suivantes.



Cette illustration montre que la Galerie est dépliée. Les autres galeries ont le même aspect.

Les boutons situés en haut dépendent du type de galerie (par exemple, dans la galerie des bitmaps, « Remplissage » et « Transp » sont propres à cette galerie). Cependant, la plupart des galeries disposent des boutons suivants :

- « **Appliquer** » : applique l'élément sélectionné dans la galerie. Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- « **Options** » : ouvre un menu dans lequel vous pouvez sélectionner :
- « **Chercher** » : voir description plus bas dans « Chercher par nom d'objet ».
- « **Trier** » : voir description plus bas dans « Modifier le classement des objets dans la galerie ».
- « **Propriétés** » : permet de définir la taille des icones et les informations affichées dans la galerie.
- « **Ajouter** » : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Ajouter des objets à une galerie ».
- « **Supprimer** » : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « supprimer des sections d'une galerie ».

Sélectionner des objets

Pour sélectionner un objet :

- cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- ou cliquez sur un objet, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur un autre

- objet. Tous les objets se trouvant entre ces deux objets sont alors sélectionnés.
- ou encore cliquez sur un objet tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée afin d'ajouter un objet à la sélection.

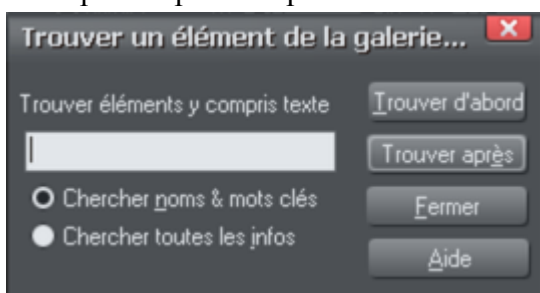
Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu « **Options** > **Trier**

» ouvre une boîte de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres critères. Les touches de contrôle primaire permettent de procéder un premier classement. Pour certains paramètres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot « rouge » :



1. sélectionnez **Options** > **Rechercher**
2. entrez le mot **rouge** dans le champ de texte.
3. sélectionnez **Chercher noms/mots-clés** pour rechercher uniquement le nom de l'objet (fichier, couleur, etc.) ou **Chercher toutes les infos** pour rechercher les noms et mots-clés disponibles dans certaines galeries).

Ajouter à une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela :

1. Copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter à l'aide de l'Explorateur Windows.
 - Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 - Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Ajouter**. Une nouvelle section est créée dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets à ce dossier ultérieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galeries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.

2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (décrit plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas épinglé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixée, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épingle) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris.

Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries à présent affichée au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Afficher une galerie

Pour afficher une galerie :

1. Cliquez ou amenez le pointeur de la souris au-dessus de l'onglet vertical de la galerie à droite de l'espace de travail (la barre des galeries). La galerie s'ouvre automatiquement. Lorsque vous éloignez le pointeur de la souris de la galerie, elle se ferme automatiquement.
2. Pour garder une galerie ouverte pendant que vous travaillez, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (à pingle) dans son coin supérieur gauche. Le bouton **Masquer automatiquement** se transforme en à pingle pointant vers la bas pour indiquer que la galerie est maintenant à l'espace de travail.
3. Pour fermer une galerie à pingle, voir [Fermer une galerie](#).



Non-pingl : la galerie se ferme lorsque vous éloignez le pointeur de la souris de la galerie.



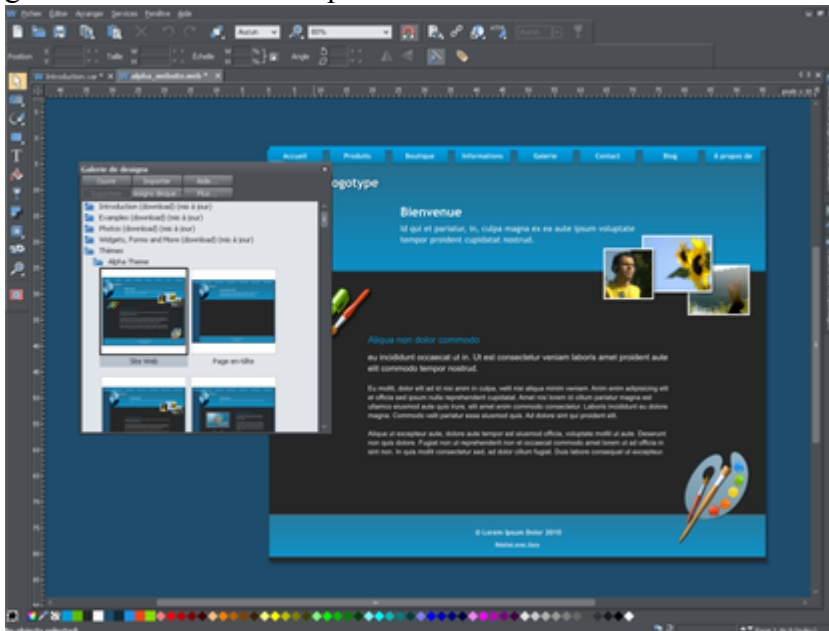
À pingle : la galerie reste ouverte lorsque vous éloignez le pointeur de la souris. Elle peut être aussi [déplacée et fixée](#) ailleurs.

Remarque : par défaut, les **Galeries de ligne et de remplissage**

n'affichent pas leur nom, mais uniquement leur icône, jusqu'à ce qu'elles aient été ouvertes. Web Designer Premium vous indique toujours le titre de la dernière galerie que vous avez visionnée.

Déplacer et fixer une galerie

Vous pouvez détacher une galerie de la barre de galeries et la déplacer à l'endroit qui vous convient le mieux n'importe où dans l'espace de travail. Vous pouvez également arrimer la galerie (ou un groupe de galeries, voir Grouper des galeries) en haut, en bas, à gauche ou à droite de l'espace de travail.



Vous pouvez déplacer une galerie n'importe où dans l'espace de travail

Pour déplacer une galerie :

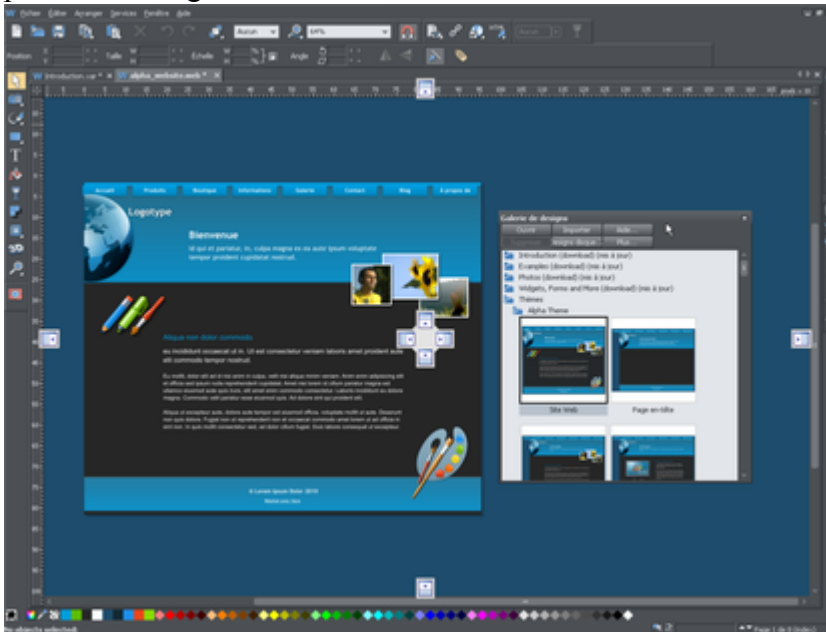
1. Ouvrez une galerie et cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** afin d'à pingle la galerie. Le bouton se transforme en à pingle pointant vers le bas, indiquant que la galerie peut être déplacée et à pingle à un autre endroit.
2. Cliquez sur la barre de titre de la galerie et faites-la glisser pour la faire bouger. Vous pouvez soit laisser la galerie libre de mouvement au sein de l'espace de travail, soit l'à pingle à un nouvel

endroit.

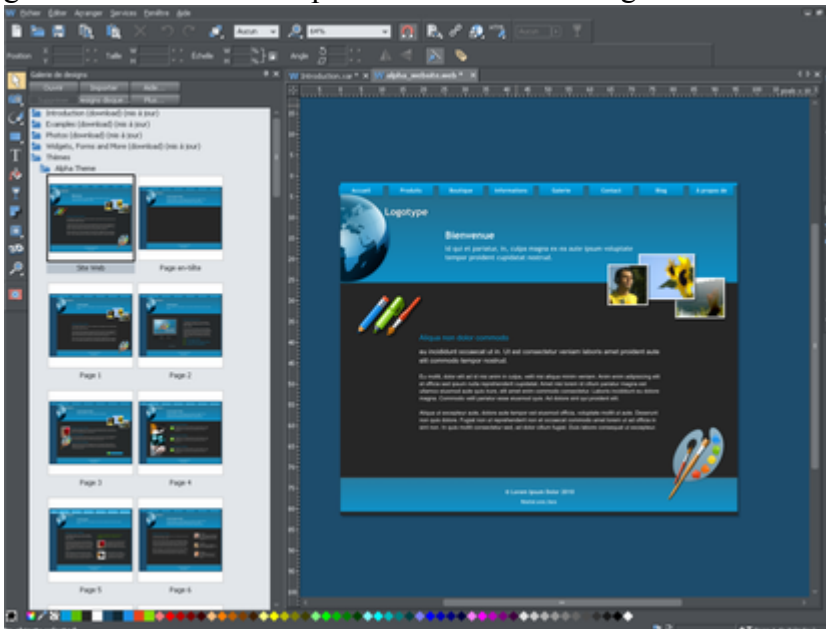
Si vous d placez n'importe laquelle des galeries suivantes, les autres l'accompagneront sous forme de groupe. Acc dez   une galerie individuelle en cliquant sur son onglet en bas du groupe ou cliquez et glissez un onglet de galerie afin de le sortir du groupe.

- Bitmap
- Ligne
- Remplissage

Lorsque vous cliquez sur une barre de titre de galerie pouvant  tre fix e et que vous la faites glisser, un certain nombre de fl ches apparaissent sur l'espace de travail, indiquant   quels endroits vous pouvez fixer la galerie.



Le fait de glisser une galerie fait appara tre des fl ches de fixation au centre, en haut, en bas,   gauche et   droite de l'espace de travail. Fixer une galerie en la faisant glisser jusqu'  une fl che.



Exemple d'une galerie ayant  t  fix e sur la gauche de l'espace de travail

Pour fixer une galerie   :

1. Cliquez sur la galerie et faites-la glisser jusqu'  la fl che pointant vers la position o  vous souhaitez placer la galerie. Par exemple, si vous voulez que la galerie soit en haut de l' cran, d placez-la jusqu'  la fl che pointant vers le haut de l'espace de travail.

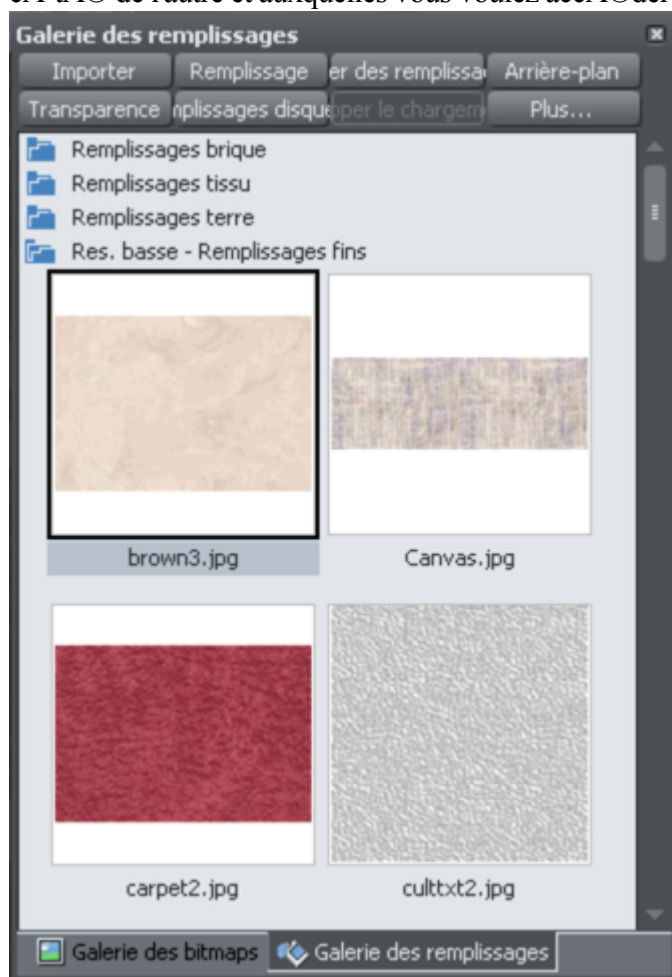
2. Lorsque le pointeur de la souris atteint la flèche, une boîte grise transparente met la nouvelle position de la galerie en évidence.
 3. Relâchez la touche de la souris afin de fixer la galerie. D'habitude, lorsque vous fermez ou que vous masquez automatiquement la galerie, son onglet apparaît à la nouvelle position.
 4. Survolez son onglet avec le pointeur ou cliquez sur celui-ci pour ouvrir la galerie à nouveau.
- À noter : afin de remettre toutes les galeries à leurs positions par défaut, sélectionnez **Barres de contrôle** à partir du menu **Fenêtre** et cliquez sur **Galeries**, puis **Réinitialiser**

Grouper des Galeries

Vous pouvez arranger plusieurs galeries que vous utilisez souvent pour qu'elles soient proches l'une de l'autre.

1. Pour déplacer une galerie pour qu'elle soit voisine d'une galerie que vous avez auparavant arrangée, cliquez sur la seconde galerie puis faites-la glisser vers les quatre flèches au centre de l'espace de travail.
2. Relâchez la souris lorsqu'elle est au-dessus de la flèche pointant vers la (première) galerie auparavant déplacée. La seconde galerie s'arrime à côté de la première.

Vous pouvez aussi grouper des galeries et déplacer le groupe entier à un autre endroit ; par exemple, si vous travaillez essentiellement avec 2 ou 3 galeries que vous souhaitez placer l'une à côté de l'autre et auxquelles vous voulez accéder facilement.



Exemple d'un groupe de galeries avec des onglets de galerie en bas : cliquez et glissez pour y ajouter une galerie ou pour retirer une galerie du groupe.

Pour grouper des galeries :

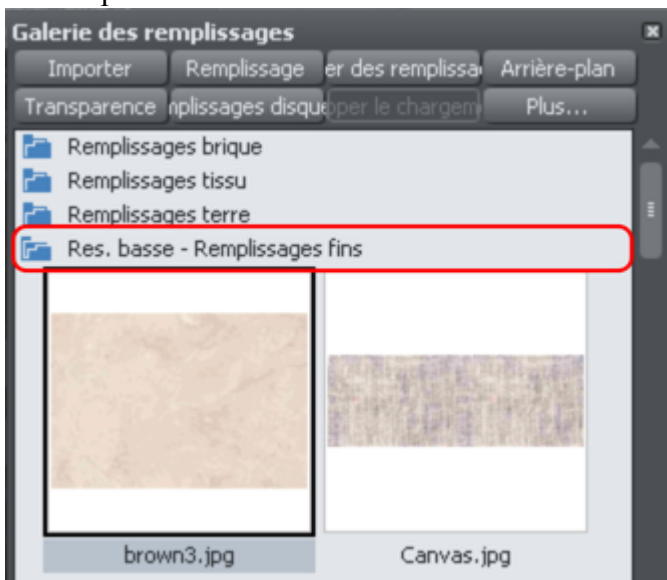
1. Désactivez le bouton **Masquer automatiquement** (icône) de l'une des galeries suivantes : **Bitmaps**, **lignes** et **Remplissages**. La galerie est groupée automatiquement

- avec les autres affichées sous forme d'onglets en bas du groupe.
2. Cliquez sur un onglet et glissez-le pour retirer une galerie du groupe.
3. Cliquez sur un onglet pour ouvrir une galerie du groupe.
4. Pour ajouter une galerie à un groupe, cliquez sur la galerie et glissez-la au-dessus du groupe. Quatre flèches d'arrimage apparaissent au centre du groupe.
5. Glissez et déposez la galerie dans le carré au milieu de ces flèches pour que Web Designer Premium ajoute la galerie au groupe et affiche son onglet en bas du groupe.
6. Lorsque vous arrimez un groupe de galeries, toutes les galeries du groupe sont aussi arrimées. Lorsque vous masquez automatiquement ou fermez un groupe de galeries, tous les onglets des galeries du groupe sont affichés sur le bord de l'espace de travail à côté du dernier point d'arrimage.

Utiliser des galeries

Plier ou déplier une section dans une galerie :

- cliquez sur Ouvrir/Fermer.
- ou double-cliquez sur le titre.
- ou effectuez un clic droit sur une section pour afficher un menu pop up. Sélectionnez la section Ouvrir/Fermer. Le menu pop up affiche alors des options permettant de passer aux sections précédentes ou suivantes.



Cette illustration montre que la Galerie est dépliée. Les autres galeries ont le même aspect. Les boutons situés en haut dépendent du type de galerie (par exemple, dans la galerie des bitmaps, les boutons « Remplissage » et « Transp » sont propres à cette galerie). Cependant, la plupart des galeries disposent des boutons suivants :

- **« Appliquer »** : applique l'élément sélectionné dans la galerie. Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- **« Options »** : ouvre un menu dans lequel vous pouvez sélectionner :
- **« Chercher »** : voir description plus bas dans « Chercher par nom d'objet ».
- **« Trier »** : voir description plus bas dans « Modifier le classement des objets dans la galerie ».
- **« Propriétés »** : permet de définir la taille des icônes et les informations affichées dans la galerie.
- **« Ajouter »** : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Ajouter des objets à une galerie ».
- **« Supprimer »** : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « supprimer des sections d'une galerie ».

S lectionner des objets

Pour s lectionner un objet :

- cliquez sur l'objet pour le s lectionner.
- ou cliquez sur un objet, puis, tout en maintenant la touche Maj enfonc e, cliquez sur un autre objet. Tous les objets se trouvant entre ces deux objets sont alors s lectionn s.
- ou encore cliquez sur un objet tout en maintenant la touche Ctrl enfonc e afin d'ajouter un objet   la s lection.

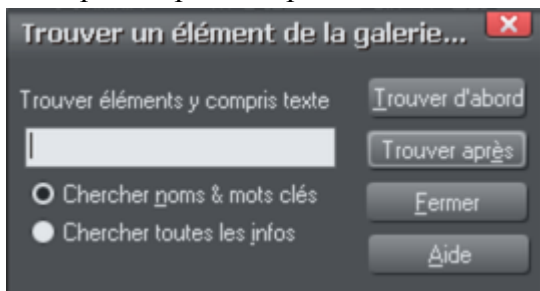
Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu    Options > Trier

   ouvre une bo te de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres crit res. Les touches de contr le primaire permettent de proc der un premier classement. Pour certains param tres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot    rouge    :



1. s lectionnez **Options**
> **Rechercher**
2. entrez le mot **rouge**
dans le champ de texte.
3. s lectionnez
Chercher
noms/mots-cl s
pour rechercher
uniquement le nom de
l'objet (fichier, couleur,
etc.) ou **Chercher**
toutes les infos pour
rechercher les noms et
mots-cl s disponibles
dans certaines galeries).

Ajouter   une galerie

Vous pouvez ajouter des objets   ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela  :

1. Copiez dans un nouveau r pertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter   l'aide de l'Explorateur Windows.
 -   Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent  tre des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 -   Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie s lectionn e, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une bo te de dialogue s'affiche.
3. S lectionnez le dossier via la bo te de dialogue.
4. Cliquez sur Ajouter. Une nouvelle section est cr  e dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets   ce dossier ult rieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une bo te de dialogue s'affiche.

3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galleries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (décrit plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas épinglé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

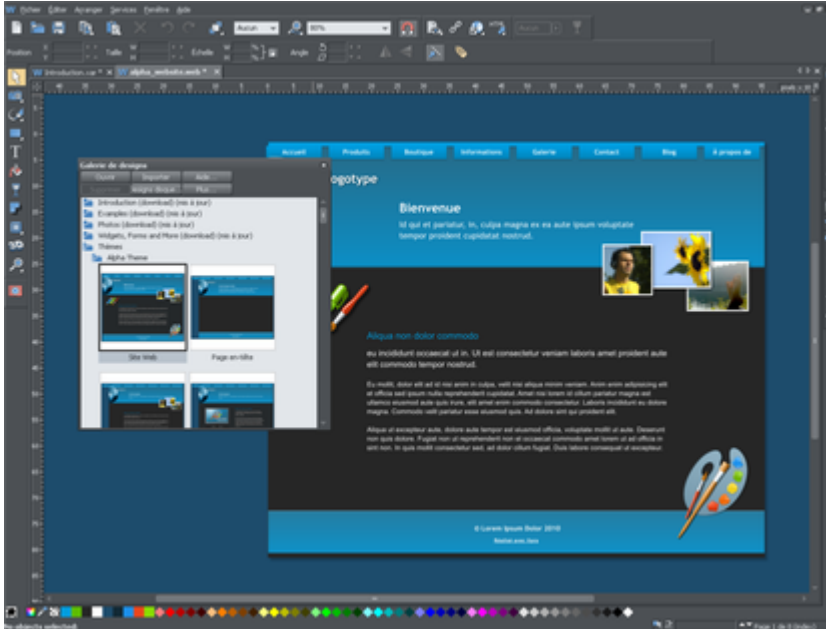
Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galleries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galleries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galleries**. Cochez la case **Galleries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Déplacer et fixer une galerie

Vous pouvez décoller une galerie de la barre de galeries et la déplacer à l'endroit qui vous convient le mieux n'importe où dans l'espace de travail. Vous pouvez également arrimer la galerie (ou un groupe de galeries, voir Grouper des galeries) en haut, en bas, à gauche ou à droite de l'espace de travail.



Vous pouvez déplacer une galerie n'importe où dans l'espace de travail

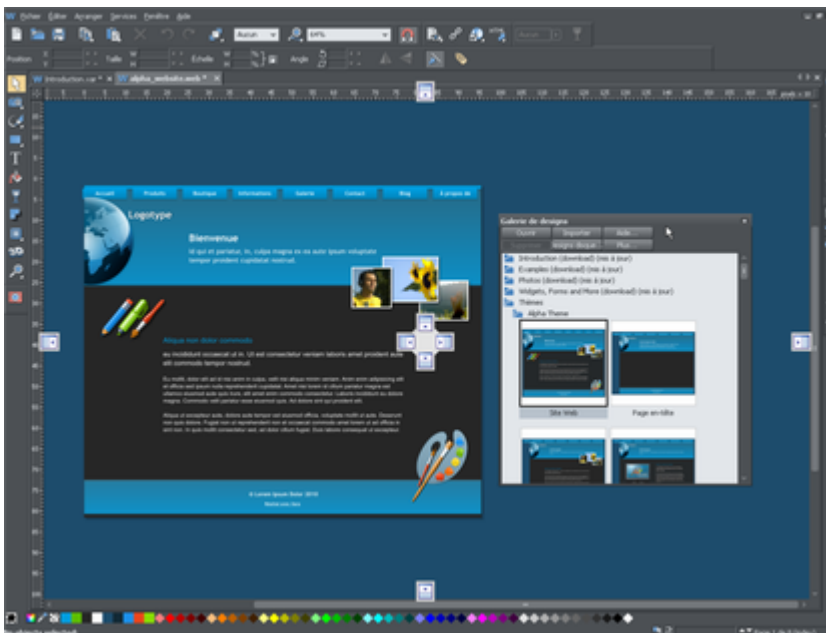
Pour déplacer une galerie :

1. Ouvrez une galerie et cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** afin d'icôner la galerie. Le bouton se transforme en icône pointant vers le bas, indiquant que la galerie peut être déplacée et icônée à un autre endroit.
2. Cliquez sur la barre de titre de la galerie et faites-la glisser pour la faire bouger. Vous pouvez soit laisser la galerie libre de mouvement au sein de l'espace de travail, soit l'icôner à un nouvel endroit.

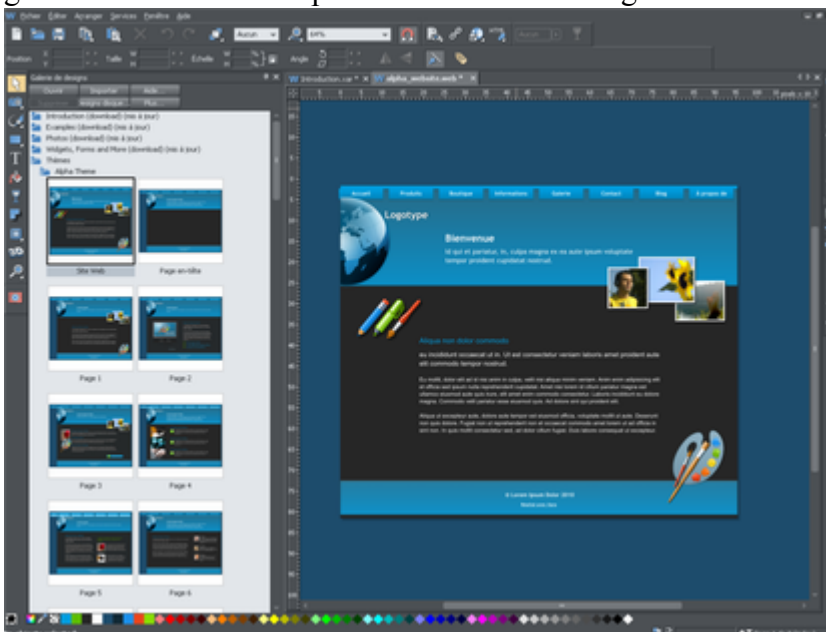
Si vous déplacez n'importe laquelle des galeries suivantes, les autres l'accompagneront sous forme de groupe. Accédez à une galerie individuelle en cliquant sur son onglet en bas du groupe ou cliquez et glissez un onglet de galerie afin de le sortir du groupe.

- Bitmap
- Ligne
- Remplissage

Lorsque vous cliquez sur une barre de titre de galerie pouvant être fixée et que vous la faites glisser, un certain nombre de flèches apparaissent sur l'espace de travail, indiquant à quels endroits vous pouvez fixer la galerie.



Le fait de glisser une galerie fait apparaître des flèches de fixation au centre, en haut, en bas, à gauche et à droite de l'espace de travail. Fixer une galerie en la faisant glisser jusqu'à une flèche.



Exemple d'une galerie ayant été fixée sur la gauche de l'espace de travail

Pour fixer une galerie :

1. Cliquez sur la galerie et faites-la glisser jusqu'à la flèche pointant vers la position où vous souhaitez placer la galerie. Par exemple, si vous voulez que la galerie soit en haut de l'écran, placez-la jusqu'à la flèche pointant vers le haut de l'espace de travail.
2. Lorsque le pointeur de la souris atteint la flèche, une boîte grise transparente met la nouvelle position de la galerie en évidence.
3. Relâchez la touche de la souris afin de fixer la galerie. D'habitude, lorsque vous fermez ou que vous masquez automatiquement la galerie, son onglet apparaît à la nouvelle position.
4. Survolez son onglet avec le pointeur ou cliquez sur celui-ci pour ouvrir la galerie à nouveau.

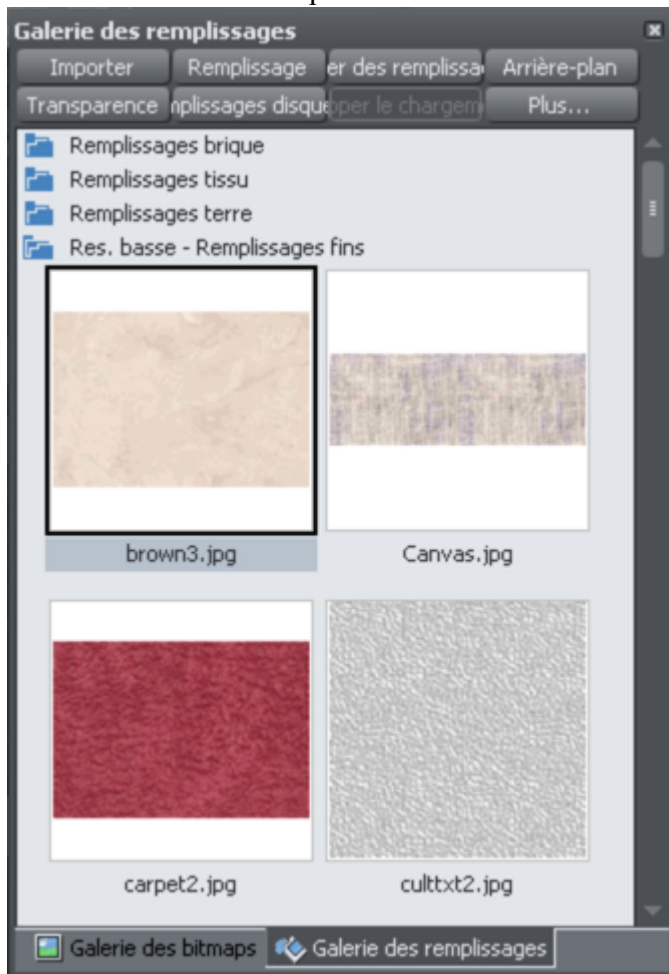
À noter : afin de remettre toutes les galeries à leurs positions par défaut, sélectionnez **Barres de contraintes** à partir du menu **Fenêtre** et cliquez sur **Galeries**, puis **Réinitialiser**

Grouper des Galeries

Vous pouvez arranger plusieurs galeries que vous utilisez souvent pour qu'elles soient proches l'une de l'autre.

1. Pour déplacer une galerie pour qu'elle soit voisine d'une galerie que vous avez auparavant arrimée, cliquez sur la seconde galerie puis faites-la glisser vers les quatre flèches au centre de l'espace de travail.
2. Relâchez la souris lorsqu'elle est au-dessus de la flèche pointant vers la (première) galerie auparavant déplacée. La seconde galerie s'arrime à côté de la première.

Vous pouvez aussi grouper des galeries et déplacer le groupe entier à un autre endroit ; par exemple, si vous travaillez essentiellement avec 2 ou 3 galeries que vous souhaitez placer l'une à côté de l'autre et auxquelles vous voulez accéder facilement.



Exemple d'un groupe de galeries avec des onglets de galerie en bas ? cliquez et glissez pour y ajouter une galerie ou pour retirer une galerie du groupe.

Pour grouper des galeries :

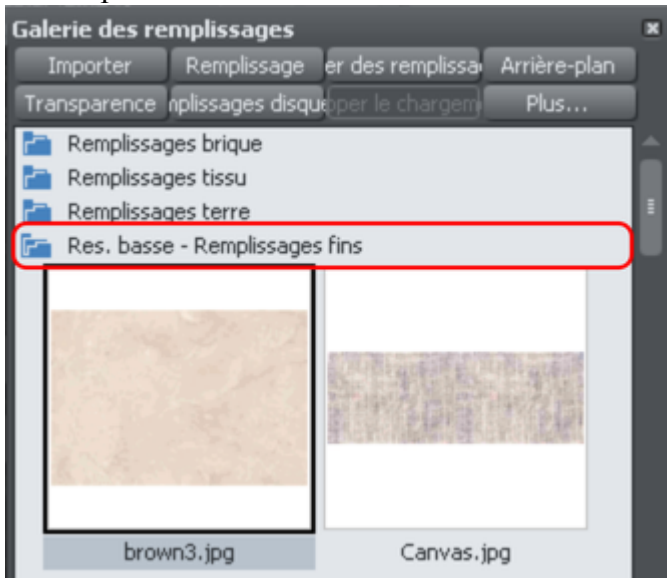
1. Désactivez le bouton **Masquer automatiquement** (icône) de l'une des galeries suivantes : **Bitmaps**, **lignes** et **Remplissages**. La galerie est groupée automatiquement avec les autres affichées sous forme d'onglets en bas du groupe.
2. Cliquez sur un onglet et glissez-le pour retirer une galerie du groupe.
3. Cliquez sur un onglet pour ouvrir une galerie du groupe.
4. Pour ajouter une galerie à un groupe, cliquez sur la galerie et glissez-la au-dessus du groupe. Quatre flèches d'arrimage apparaissent au centre du groupe.
5. Glissez et déposez la galerie dans le carré au milieu de ces flèches pour que Web Designer Premium ajoute la galerie au groupe et affiche son onglet en bas du groupe.
6. Lorsque vous arrimez un groupe de galeries, toutes les galeries du groupe sont aussi arrimées. Lorsque vous masquez automatiquement ou fermez un groupe de galeries, tous les onglets des galeries du groupe sont affichés sur le bord de l'espace de travail à côté du dernier point

d'arrimage.

Utiliser des galeries

Plier ou déplier une section dans une galerie :

- cliquez sur Ouvrir/Fermer.
- ou double-cliquez sur le titre.
- ou effectuez un clic droit sur une section pour afficher un menu pop up. Sélectionnez la section Ouvrir/Fermer. Le menu pop up affiche alors des options permettant de passer aux sections précédentes ou suivantes.



Cette illustration montre que la Galerie est dépliable. Les autres galeries ont le même aspect. Les boutons situés en haut dépendent du type de galerie (par exemple, dans la galerie des bitmaps, les boutons « Remplissage » et « Transp » sont propres à cette galerie). Cependant, la plupart des galeries disposent des boutons suivants :

- **« Appliquer »** : applique l'élément sélectionné dans la galerie. Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- **« Options »** : ouvre un menu dans lequel vous pouvez sélectionner :
- **« Chercher »** : voir description plus bas dans « Chercher par nom d'objet ».
- **« Trier »** : voir description plus bas dans « Modifier le classement des objets dans la galerie ».
- **« Propriétés »** : permet de définir la taille des icônes et les informations affichées dans la galerie.
- **« Ajouter »** : (Galleries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Ajouter des objets à une galerie ».
- **« Supprimer »** : (Galleries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Supprimer des sections d'une galerie ».

Sélectionner des objets

Pour sélectionner un objet :

- cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- ou cliquez sur un objet, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur un autre objet. Tous les objets se trouvant entre ces deux objets sont alors sélectionnés.
- ou encore cliquez sur un objet tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée afin d'ajouter un objet à la sélection.

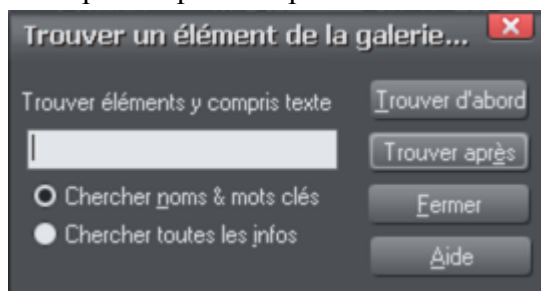
Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu « Options > Trier

» ouvre une boîte de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres critères. Les touches de contrôle primaire permettent de procéder un premier classement. Pour certains paramètres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot « rouge » :



1. sélectionnez **Options > Rechercher**
2. entrez le mot **rouge** dans le champ de texte.
3. sélectionnez **Chercher noms/mots-clés** pour rechercher uniquement le nom de l'objet (fichier, couleur, etc.) ou **Chercher toutes les infos** pour rechercher les noms et mots-clés disponibles dans certaines galeries).

Ajouter une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela :

1. Copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter à l'aide de l'Explorateur Windows.
 - Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 - Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Ajouter**. Une nouvelle section est créée dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets à ce dossier ultérieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galeries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (d'abord plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas épinglé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail où vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

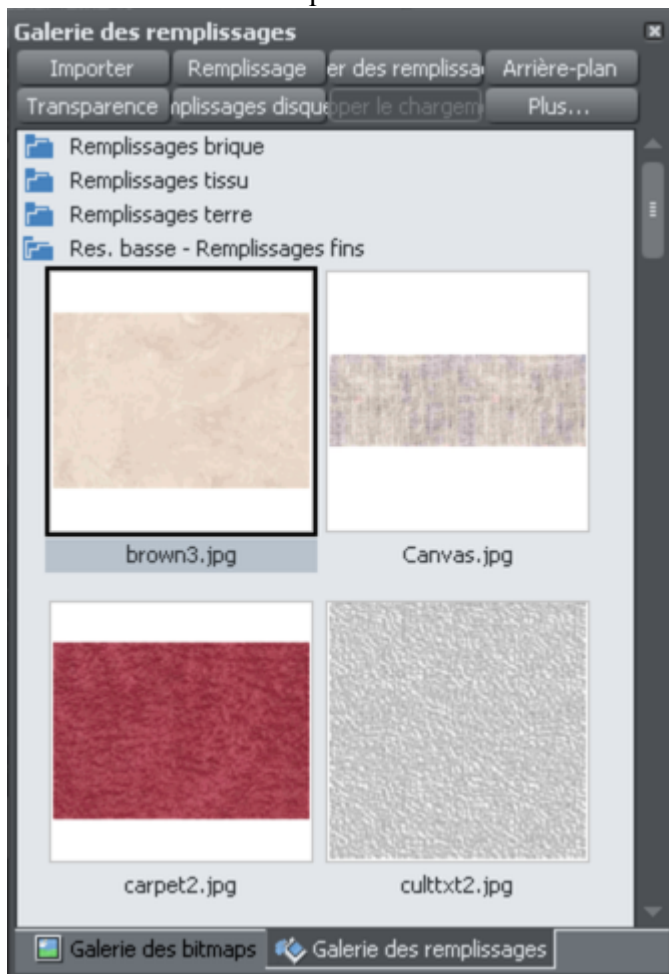
- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Grouper des Galeries

Vous pouvez arranger plusieurs galeries que vous utilisez souvent pour qu'elles soient proches l'une de l'autre.

1. Pour déplacer une galerie pour qu'elle soit voisine d'une galerie que vous avez auparavant arrimée, cliquez sur la seconde galerie puis faites-la glisser vers les quatre flèches au centre de l'espace de travail.
2. Relâchez la souris lorsqu'elle est au-dessus de la flèche pointant vers la (première) galerie auparavant déplacée. La seconde galerie s'arrime à côté de la première.

Vous pouvez aussi grouper des galeries et déplacer le groupe entier à un autre endroit ; par exemple, si vous travaillez essentiellement avec 2 ou 3 galeries que vous souhaitez placer l'une à côté de l'autre et auxquelles vous voulez accéder facilement.



Exemple d'un groupe de galeries avec des onglets de galerie en bas ? cliquez et glissez pour y ajouter une galerie ou pour retirer une galerie du groupe.

Pour grouper des galeries :

1. Désactivez le bouton **Masquer automatiquement** (icône) de l'une des galeries suivantes : **Bitmaps**, **lignes** et **Remplissages**. La galerie est groupée automatiquement avec les autres affichées sous forme d'onglets en bas du groupe.
2. Cliquez sur un onglet et glissez-le pour retirer une galerie du groupe.
3. Cliquez sur un onglet pour ouvrir une galerie du groupe.
4. Pour ajouter une galerie à un groupe, cliquez sur la galerie et glissez-la au-dessus du groupe. Quatre flèches d'arrimage apparaissent au centre du groupe.
5. Glissez et déposez la galerie dans le carré au milieu de ces flèches pour que Web Designer Premium ajoute la galerie au groupe et affiche son onglet en bas du groupe.
6. Lorsque vous arrimez un groupe de galeries, toutes les galeries du groupe sont aussi arrimées.

Lorsque vous masquez automatiquement ou fermez un groupe de galeries, tous les onglets des galeries du groupe sont affichés sur le bord de l'espace de travail à côté du dernier point d'arrimage.

Utiliser des galeries

Plier ou déplier une section dans une galerie :

- cliquez sur Ouvrir/Fermer.
- ou double-cliquez sur le titre.
- ou effectuez un clic droit sur une section pour afficher un menu pop up. Sélectionnez la section Ouvrir/Fermer. Le menu pop up affiche alors des options permettant de passer aux sections précédentes ou suivantes.



Cette illustration montre que la Galerie est dépliée. Les autres galeries ont le même aspect. Les boutons situés en haut dépendent du type de galerie (par exemple, dans la galerie des bitmaps, « Remplissage » et « Transp » sont propres à cette galerie). Cependant, la plupart des galeries disposent des boutons suivants :

- **« Appliquer »** : applique l'élément sélectionné dans la galerie. Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- **« Options »** : ouvre un menu dans lequel vous pouvez sélectionner :
- **« Chercher »** : voir description plus bas dans « Chercher par nom d'objet ».
- **« Trier »** : voir description plus bas dans « Modifier le classement des objets dans la galerie ».
- **« Propriétés »** : permet de définir la taille des icônes et les informations affichées dans la galerie.
- **« Ajouter »** : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Ajouter des objets à une galerie ».
- **« Supprimer »** : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Supprimer des sections d'une galerie ».

Sélectionner des objets

Pour sélectionner un objet :

- cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- ou cliquez sur un objet, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur un autre objet. Tous les objets se trouvant entre ces deux objets sont alors sélectionnés.
- ou encore cliquez sur un objet tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée afin d'ajouter un

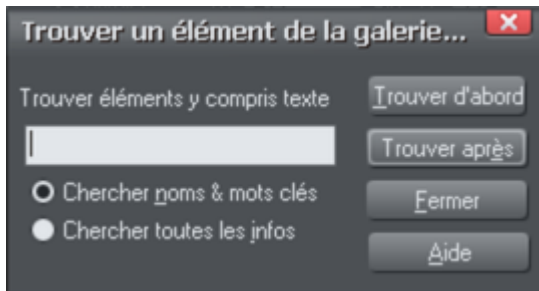
objet à la sélection.

Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu « Options > Trier à » ouvre une boîte de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres critères. Les touches de contrôle primaire permettent de procéder un premier classement. Pour certains paramètres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot « rouge » :



1. sélectionnez **Options > Rechercher**
2. entrez le mot **rouge** dans le champ de texte.
3. sélectionnez **Chercher noms/mots-clés** pour rechercher uniquement le nom de l'objet (fichier, couleur, etc.) ou **Chercher toutes les infos** pour rechercher les noms et mots-clés disponibles dans certaines galeries).

Ajouter à une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela :

1. Copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter à l'aide de l'Explorateur Windows.
 - Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 - Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur Ajouter. Une nouvelle section est créée dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets à ce dossier ultérieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galeries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (décrit plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas épinglé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Utiliser des galeries

Plier ou déplier une section dans une galerie :

- cliquez sur Ouvrir/Fermer.
- ou double-cliquez sur le titre.
- ou effectuez un clic droit sur une section pour afficher un menu pop up. Sélectionnez la section Ouvrir/Fermer. Le menu pop up affiche alors des options permettant de passer aux sections précédentes ou suivantes.



Cette illustration montre que la Galerie est dépliée. Les autres galeries ont le même aspect. Les boutons situés en haut dépendent du type de galerie (par exemple, dans la galerie des bitmaps, « Remplissage » et « Transp » sont propres à cette galerie). Cependant, la plupart des galeries disposent des boutons suivants :

- « **Appliquer** » : applique l'élément sélectionné dans la galerie. Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- « **Options** » : ouvre un menu dans lequel vous pouvez sélectionner :
- « **Chercher** » : voir description plus bas dans « Chercher par nom d'objet ».
- « **Trier** » : voir description plus bas dans « Modifier le classement des objets dans la galerie ».
- « **Propriétés** » : permet de définir la taille des icônes et les informations affichées dans la galerie.
- « **Ajouter** » : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Ajouter des objets à une galerie ».
- « **Supprimer** » : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « supprimer des sections d'une galerie ».

Sélectionner des objets

Pour sélectionner un objet :

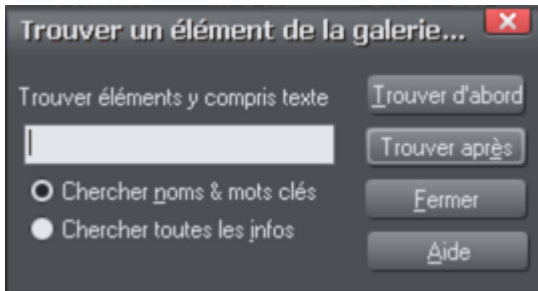
- cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- ou cliquez sur un objet, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur un autre objet. Tous les objets se trouvant entre ces deux objets sont alors sélectionnés.
- ou encore cliquez sur un objet tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée afin d'ajouter un objet à la sélection.

Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu **Options > Trier** ouvre une boîte de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres critères. Les touches de contrôle primaire permettent de procéder un premier classement. Pour certains paramètres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot « rouge » :



1. sélectionnez **Options > Rechercher**
2. entrez le mot **rouge** dans le champ de texte.
3. sélectionnez **Chercher noms/mots-clés** pour rechercher uniquement le nom de l'objet (fichier, couleur, etc.) ou **Chercher toutes les infos** pour rechercher les noms et mots-clés disponibles dans certaines galeries).

Ajouter une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela :

1. Copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter à l'aide de l'Explorateur Windows.
 - Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 - Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Ajouter**. Une nouvelle section est créée dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets à ce dossier ultérieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galeries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (d'abord plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas épinglé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

S lectionner des objets

Pour s lectionner un objet :

- cliquez sur l'objet pour le s lectionner.
- ou cliquez sur un objet, puis, tout en maintenant la touche Maj enfonc e, cliquez sur un autre objet. Tous les objets se trouvant entre ces deux objets sont alors s lectionn s.
- ou encore cliquez sur un objet tout en maintenant la touche Ctrl enfonc e afin d'ajouter un objet   la s lection.

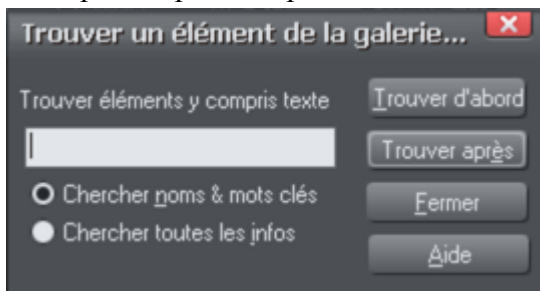
Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu    Options > Trier

   ouvre une bo te de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres crit res. Les touches de contr le primaire permettent de proc der un premier classement. Pour certains param tres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot    rouge    :



1. s lectionnez **Options**
> **Rechercher**
2. entrez le mot **rouge**
dans le champ de texte.
3. s lectionnez
Chercher
noms/mots-cl s
pour rechercher
uniquement le nom de
l'objet (fichier, couleur,
etc.) ou **Chercher**
toutes les infos pour
rechercher les noms et
mots-cl s disponibles
dans certaines galeries).

Ajouter   une galerie

Vous pouvez ajouter des objets   ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela   :

1. Copiez dans un nouveau r pertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter   l'aide de l'Explorateur Windows.
 -   Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent  tre des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 -   Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie s lectionn e, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une bo te de dialogue s'affiche.
3. S lectionnez le dossier via la bo te de dialogue.
4. Cliquez sur Ajouter. Une nouvelle section est cr  e dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets   ce dossier ult rieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une bo te de dialogue s'affiche.

3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galleries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (décrit plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas épinglé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

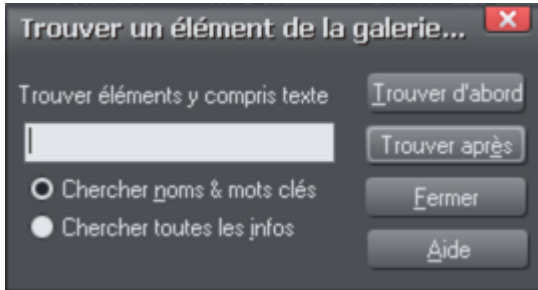
- Sélectionnez **Galleries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galleries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galleries**. Cochez la case **Galleries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu « Options > Trier » ouvre une boîte de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres critères. Les touches de contrôle primaire permettent de procéder un premier classement. Pour certains paramètres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot « rouge » :



1. sélectionnez **Options > Rechercher**
2. entrez le mot **rouge** dans le champ de texte.
3. sélectionnez **Chercher noms/mots-clés** pour rechercher uniquement le nom de l'objet (fichier, couleur, etc.) ou **Chercher toutes les infos** pour rechercher les noms et mots-clés disponibles dans certaines galeries).

Ajouter à une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela :

1. Copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter à l'aide de l'Explorateur Windows.
 - Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 - Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Ajouter**. Une nouvelle section est créée dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets à ce dossier ultérieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galeries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (décrit

plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas grisé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (grisé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (grisé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

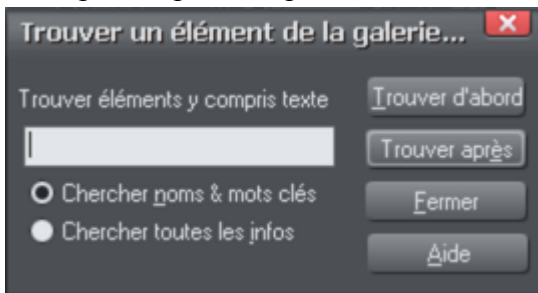
Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot « rouge » :



1. sélectionnez **Options** > **Rechercher**
2. entrez le mot **rouge** dans le champ de texte.
3. sélectionnez **Chercher noms/mots-clés** pour rechercher uniquement le nom de l'objet (fichier, couleur, etc.) ou **Chercher toutes les infos** pour rechercher les noms et mots-clés disponibles dans certaines galeries).

Ajouter une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela :

1. Copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter à l'aide de l'Explorateur Windows.
 - Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 - Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Ajouter**. Une nouvelle section est créée dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets à ce dossier ultérieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galeries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (décrit plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement** de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas cliquable) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez d'activer le bouton **Masquer automatiquement** (🔒), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (🔒) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Ajouter une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **Design** et de **Remplissage** seulement). Pour cela :

1. Copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter à l'aide de l'Explorateur Windows.
 - Pour la galerie des **Cliparts**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
 - Pour la galerie de **remplissage**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans [Importer et Exporter](#)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Ajouter**. Une nouvelle section est créée dans la galerie.

Si vous souhaitez ajouter des objets à ce dossier ultérieurement :

1. Copiez les nouveaux fichiers dans le dossier existant.
2. Dans la galerie, cliquez sur **Design disque/Remplissages**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez ajouter via la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Mettre à jour** pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galeries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (d'accrocher plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas activé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (activé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (désactivé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galleries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez

supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.

- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Supprimer des sections dans la galerie.

Pour supprimer une section dans une galerie (galleries Clipart et Remplissage uniquement) :

1. Cliquez sur le titre de la ou des sections que vous souhaitez supprimer.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez ses dossiers à la galerie (décrit plus haut).

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas épinglé) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (épinglé) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail ou vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galleries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galleries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez intégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galleries**. Cochez la case **Galleries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Fermer une galerie

Par défaut, le bouton **Masquer automatiquement** d'une galerie est actif (autrement dit, le bouton **Masquer automatiquement**

de la galerie dans le coin supérieur droit n'est pas cliquable) afin que la galerie se ferme automatiquement lorsque vous en faites sortir le curseur de la souris.

Cependant, si vous avez désactivé le bouton **Masquer automatiquement** (cliquable), vous devrez fermer la galerie manuellement.

Pour fermer une galerie flottante, cliquez sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche dans la barre des galeries.

Pour fermer une galerie fixe, cliquez sur le bouton **Masquer automatiquement** (cliquable) ou sur le bouton **Fermer**

dans le coin supérieur droit de la galerie. La galerie se ferme et son onglet s'affiche sur le bord de l'espace de travail où vous l'aviez fixée.

Pour rouvrir la galerie, survolez son onglet ou cliquez dessus.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Supprimer une galerie de l'espace de travail

Par défaut, lorsque vous fermez une galerie, Web Designer Premium la remet dans la barre des galeries pour que vous puissiez la rouvrir en survolant son icône ou son onglet avec le curseur de la souris. Cependant, vous pouvez configurer Web Designer Premium de sorte que chaque galerie inutilisée soit retirée de l'espace de l'espace de travail.

Pour supprimer les galeries non désirées de l'espace de travail, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez supprimer. La galerie sélectionnée disparaît de votre espace de travail. Pour rétablir la galerie, sélectionnez **Galeries** dans le menu **Services** et choisissez la galerie que vous souhaitez réintégrer.
- Sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** et déplacez-vous jusqu'au bas de la liste des commandes disponibles pour trouver **Galeries**. Cochez la case **Galeries** pour afficher la barre des galeries. Cliquez sur **Fermer**. Dans la barre des galeries présente au-dessus de l'espace de travail, vous pouvez contrôler l'affichage d'une galerie en cliquant sur le bouton de sa barre d'outils.

Restaurer les barres de contrôle/galleries par défaut

Sélectionnez **Fenêtre > Barres de contrôle** et cliquez sur **Réinitialiser** pour restaurer la configuration par défaut des barres de contrôle.

Annuler et Rétablir

Dans ce chapitre

[Que signifie Annuler et Rétablir ?](#)

[La commande Annuler](#)

[La commande Rétablir](#)

Que signifie Annuler et Rétablir ?

Nous faisons tous des erreurs et nous changeons d'avis. Web Designer Premium vous permet de corriger ces erreurs ou d'annuler les changements non souhaités. Toutes les actions que vous effectuez sont enregistrées dans une liste « Annuler » qui vous permet d'annuler non seulement la dernière opération mais aussi de remonter plusieurs opérations successives. De cette façon, vous pouvez faire des essais en toute liberté tout en sachant que vous pouvez revenir sur une opération qui ne vous convient pas.

Que signifie Annuler et Rétablir ?

Nous faisons tous des erreurs et nous changeons d'avis. Web Designer Premium vous permet de corriger ces erreurs ou d'annuler les changements non souhaités. Toutes les actions que vous effectuez sont enregistrées dans une liste « Annuler » qui vous permet d'annuler non seulement la dernière opération mais aussi de remonter plusieurs opérations successives. De cette façon, vous pouvez faire des essais en toute liberté tout en sachant que vous pouvez revenir sur une opération qui ne vous convient pas.

La commande Annuler



« Annuler » permet d'effacer les effets de la dernière action. Pour annuler une opération :

- cliquez sur le bouton **Annuler** dans la barre de contrôle **standard**.
- ou allez sur Éditer > Annuler (la description exacte des prochaines étapes vous guide)
- ou appuyez sur Ctrl+Z
- ou appuyez sur la touche virgule (dans tous les modes excepté l'outil de **texte**)

Vous pouvez utiliser la fonction « Annuler » à plusieurs reprises pour revenir sur les opérations.

La commande Rétablir



« Rétablir » permet d'annuler les effets de la dernière commande « Annuler ». Pour rétablir la dernière opération :

- cliquez sur le bouton **Rétablir** dans la barre de contrôle **standard**.
- ou allez sur **Éditer > Rétablir** (la description exacte vous indique les prochaines étapes à suivre).
- ou appuyez sur Ctrl+Y.
- ou appuyez sur la touche point (dans tous les outils excepté l'outil de **texte**).

Vous pouvez utiliser la fonction « Rétablir » uniquement immédiatement après « Annuler ». Vous ne pouvez pas utiliser cette commande après une modification du document (par exemple après avoir déplacé ou ajouté un objet).

Utilisation des objets

Dans ce chapitre

[L'outil de sélection](#)

[Déplacement des objets](#)

[Retirer des objets du document](#)

[Dupliquer et cloner](#)

[Déplacer les objets vers l'avant et l'arrière](#)

[Rotation d'objets](#)

[Modification de l'échelle des objets.](#)

[Faire tourner les objets](#)

[Étirer et écraser des objets](#)

[Incliner des objets](#)

[L'outil de modelage](#)

[Accrochage](#)

[Estomper](#)

[Objets d'aide et lignes d'aide](#)

[Récapitulatif des raccourcis sur le pavé numérique](#)

[Grouper et dégroupier des objets](#)

[Groupes souples](#)

[Alignement](#)

[Copier des styles : coller des attributs](#)

[Nommer les objets](#)

[Répéter des objets](#)

L'outil de sélection



L'Outil de sélection

est l'outil principal pour sélectionner, déplacer, redimensionner et faire pivoter des objets. Il est généralement plus utilisé que les autres outils et constitue l'outil essentiel à la manipulation de documents.



- ❶ Dimensions de la sélection
- ❷ Contrôle de la taille en %
- ❸ Verrouiller les proportions
- ❹ Rotation et inclinaison
- ❺ Basculer
- ❻ Modifier les largeurs de ligne
- ❼ Appliquer des noms

Pour utiliser l'**Outil de sélection**

:

- Cliquez sur l'**Outil de sélection** de la **Barre d'outils principale**.
- Ou appuyez sur « Alt + S », « V » ou « F2 ».

Lorsque vous passez à l'**Outil de sélection**

, si vous sélectionnez des objets ou des éléments composites d'un groupe, l'objet parent (groupe) sera sélectionné à leur place.

L'outil de **sélection** étant l'outil le plus utilisé, il existe des combinaisons de touches supplémentaires permettant d'alterner entre l'outil de sélection pour sélectionner ou pour une autre opération, puis pour revenir ensuite rapidement à l'outil précédent. Si vous utilisez un autre outil, vous pouvez passer rapidement à l'outil de **sélection**

de la manière suivante :

- Utilisez la combinaison Alt+S pour alterner vers l'outil de **sélection**. En répétant l'opération, vous alternez à nouveau vers l'outil précédent, ou

Sélection d'objets

Pour sélectionner un objet, cliquez sur n'importe quelle partie visible de cet objet.

Modifier la sélection d'objet

Lorsqu'un objet est sélectionné, vous pouvez utiliser les touches suivantes pour modifier la sélection :

- Fin permet de sélectionner l'objet en fond.
- Orig permet de sélectionner l'objet en premier plan.
- La touche de tabulation permet de sélectionner le prochain objet se trouvant sur le calque arrière.
- Maj+Tab permet de sélectionner le prochain objet se trouvant sur le calque avant.

Les objets de premier-plan et d'arrière-plan sont décrits en détail dans le chapitre [Manipulation des objets](#)

Sélection

Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour sélectionner plusieurs objets. La souris trace alors un rectangle de sélection et tous les objets se trouvant à l'intérieur sont sélectionnés.

Certains autres programmes de dessin nomment ceci la « sélection ».

Si un objet vous gêne pour tracer le rectangle dans la mesure où il serait déplacé par ce mouvement, maintenez la touche «

? » enfoncée pendant que vous tracez le rectangle de sélection.

Étendre la sélection

Pour sélectionner des objets supplémentaires :

- Utilisez la combinaison Maj+clic
- ou Maj+tirer avec la souris. Vous tracez ainsi un rectangle de sélection et ajoutez des objets compris dans le rectangle à la sélection.

Sélectionner sous

Maintenez la touche Alt enfoncée pour sélectionner des objets cachés par d'autres objets. Avec la combinaison Alt+clic, vous pouvez accéder à plusieurs objets superposés.

Sélection interne

Utilisez la combinaison « Ctrl+clic » sur un objet à sélectionner dans un groupe. Ceci est utilisé pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe. Vous pouvez ainsi, par exemple, éditer les contours d'un objet sans avoir à dégroupier. Les autres objets demeurent inchangés.

Veuillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection interne. Par exemple, la sélection et la copie par clic droit ne fonctionnent pas pour la sélection interne.

Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans

Si vous devez déplacer un objet sélectionné qui se trouve sous un autre ou à l'intérieur d'un groupe, un simple mouvement de glissement de souris ne suffit pas dans la mesure où plusieurs objets seront alors déplacés. Pour éviter cela, maintenez les touches « Ctrl+Alt » enfoncées et commencez à tirer. Ainsi seul l'objet sélectionné sera déplacé. Vous pouvez relâcher les touches une fois que vous avez commencé à tirer.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'objet progressivement.

Sélection et calques

Vous ne pouvez pas sélectionner des objets dans des calques verrouillés ou invisibles.
Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#)
pour plus d'informations sur les calques.

Modifier la sélection d'objet

Lorsqu'un objet est sélectionné, vous pouvez utiliser les touches suivantes pour modifier la sélection :

- Fin permet de sélectionner l'objet en fond.
- Orig permet de sélectionner l'objet en premier plan.
- La touche de tabulation permet de sélectionner le prochain objet se trouvant sur le calque arrière.
- Maj+Tab permet de sélectionner le prochain objet se trouvant sur le calque avant.

Les objets de premier-plan et d'arrière-plan sont décrits en détail dans le chapitre [Manipulation des objets](#).

Sélection

Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour sélectionner plusieurs objets. La souris trace alors un rectangle de sélection et tous les objets se trouvant à l'intérieur sont sélectionnés.

Certains autres programmes de dessin nomment ceci la « sélection libre ».

Si un objet vous gêne pour tracer le rectangle dans la mesure où il serait déplacé par ce mouvement, maintenez la touche « Shift » enfoncée pendant que vous tracez le rectangle de sélection.

Étendre la sélection

Pour sélectionner des objets supplémentaires :

- Utilisez la combinaison Maj+clic
- ou Maj+tirer avec la souris. Vous tracez ainsi un rectangle de sélection et ajoutez des objets compris dans le rectangle à la sélection.

Sélectionner sous

Maintenez la touche Alt enfoncée pour sélectionner des objets cachés par d'autres objets. Avec la combinaison Alt+clic, vous pouvez accéder à plusieurs objets superposés.

Sélection interne

Utilisez la combinaison « Ctrl+clic » sur un objet à sélectionner dans un groupe. Ceci est utilisé pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe. Vous pouvez ainsi, par exemple, éditer les contours d'un objet sans avoir à dégroupier. Les autres objets demeurent inchangés. Veuillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection interne. Par exemple, la sélection et la copie par clic droit ne fonctionnent pas pour la sélection interne.

Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans

Si vous devez déplacer un objet sélectionné qui se trouve sous un autre ou à l'intérieur d'un groupe, un simple mouvement de glissement de souris ne suffit pas dans la mesure où plusieurs objets seront alors déplacés. Pour éviter cela, maintenez les touches « Ctrl+Alt » enfoncées et commencez à tirer. Ainsi seul l'objet sélectionné sera déplacé. Vous pouvez relâcher les touches une fois que vous avez commencé à tirer.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'objet progressivement.

S lection et calques

Vous ne pouvez pas s lectionner des objets dans des calques verrouill s ou invisibles.
Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#)
pour plus d'informations sur les calques.

Sélection

Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour sélectionner plusieurs objets. La souris trace alors un rectangle de sélection et tous les objets se trouvant à l'intérieur sont sélectionnés.

Certains autres programmes de dessin nomment ceci la «sélection».

Si un objet vous gêne pour tracer le rectangle dans la mesure où il serait déplacé par ce mouvement, maintenez la touche «Shift» enfoncée pendant que vous tracez le rectangle de sélection.

Étendre la sélection

Pour sélectionner des objets supplémentaires :

- Utilisez la combinaison Maj+clic
- ou Maj+tirer avec la souris. Vous tracez ainsi un rectangle de sélection et ajoutez des objets compris dans le rectangle à la sélection.

Sélectionner sous

Maintenez la touche Alt enfoncée pour sélectionner des objets cachés par d'autres objets. Avec la combinaison Alt+clic, vous pouvez accéder à plusieurs objets superposés.

Sélection interne

Utilisez la combinaison «Ctrl+clic» sur un objet à sélectionner dans un groupe. Ceci est utilisé pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe. Vous pouvez ainsi, par exemple, éditer les contours d'un objet sans avoir à dégroupier. Les autres objets demeurent inchangés. Veuillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection interne. Par exemple, la sélection et la copie par clic droit ne fonctionnent pas pour la sélection interne.

Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans

Si vous devez déplacer un objet sélectionné qui se trouve sous un autre ou à l'intérieur d'un groupe, un simple mouvement de glissement de souris ne suffit pas dans la mesure où plusieurs objets seront alors déplacés. Pour éviter cela, maintenez les touches «Ctrl+Alt» enfoncées et commencez à tirer. Ainsi seul l'objet sélectionné sera déplacé. Vous pouvez relâcher les touches une fois que vous avez commencé à tirer.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'objet progressivement.

Sélection et calques

Vous ne pouvez pas sélectionner des objets dans des calques verrouillés ou invisibles.

Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#) pour plus d'informations sur les calques.

Étendre la sélection

Pour sélectionner des objets supplémentaires :

- Utilisez la combinaison Maj+clic
- ou Maj+tirer avec la souris. Vous tracez ainsi un rectangle de sélection et ajoutez des objets compris dans le rectangle à la sélection.

Sélectionner sous

Maintenez la touche Alt enfoncée pour sélectionner des objets cachés par d'autres objets. Avec la combinaison Alt+clic, vous pouvez accéder à plusieurs objets superposés.

Sélection interne

Utilisez la combinaison « Ctrl+clic » sur un objet à sélectionner dans un groupe. Ceci est utilisé pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe. Vous pouvez ainsi, par exemple, éditer les contours d'un objet sans avoir à dégroupier. Les autres objets demeurent inchangés. Veuillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection interne. Par exemple, la sélection et la copie par clic droit ne fonctionnent pas pour la sélection interne.

Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans

Si vous devez déplacer un objet sélectionné qui se trouve sous un autre ou à l'intérieur d'un groupe, un simple mouvement de glissement de souris ne suffit pas dans la mesure où plusieurs objets seront alors déplacés. Pour éviter cela, maintenez les touches « Ctrl+Alt » enfoncées et commencez à tirer. Ainsi seul l'objet sélectionné sera déplacé. Vous pouvez relâcher les touches une fois que vous avez commencé à tirer. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'objet progressivement.

Sélection et calques

Vous ne pouvez pas sélectionner des objets dans des calques verrouillés ou invisibles. Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#) pour plus d'informations sur les calques.

Sélectionner sous

Maintenez la touche Alt enfoncée pour sélectionner des objets cachés par d'autres objets. Avec la combinaison Alt+clic, vous pouvez accéder à plusieurs objets superposés.

Sélection interne

Utilisez la combinaison «Ctrl+clic» sur un objet à sélectionner dans un groupe. Ceci est utilisé pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe. Vous pouvez ainsi, par exemple, éditer les contours d'un objet sans avoir à dégroupier. Les autres objets demeurent inchangés. Veuillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection interne. Par exemple, la sélection et la copie par clic droit ne fonctionnent pas pour la sélection interne.

Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans

Si vous devez déplacer un objet sélectionné qui se trouve sous un autre ou à l'intérieur d'un groupe, un simple mouvement de glissement de souris ne suffit pas dans la mesure où plusieurs objets seront alors déplacés. Pour éviter cela, maintenez les touches «Ctrl+Alt» enfoncées et commencez à tirer. Ainsi seul l'objet sélectionné sera déplacé. Vous pouvez relâcher les touches une fois que vous avez commencé à tirer.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'objet progressivement.

Sélection et calques

Vous ne pouvez pas sélectionner des objets dans des calques verrouillés ou invisibles. Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#) pour plus d'informations sur les calques.

Sélection interne

Utilisez la combinaison «Ctrl+clic» sur un objet à sélectionner dans un groupe. Ceci est utilisé pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe. Vous pouvez ainsi, par exemple, éditer les contours d'un objet sans avoir à dégroupier. Les autres objets demeurent inchangés. Veuillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection interne. Par exemple, la sélection et la copie par clic droit ne fonctionnent pas pour la sélection interne.

Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans

Si vous devez déplacer un objet sélectionné qui se trouve sous un autre ou à l'intérieur d'un groupe, un simple mouvement de glissement de souris ne suffit pas dans la mesure où plusieurs objets seront alors déplacés. Pour éviter cela, maintenez les touches «Ctrl+Alt» enfoncées et commencez à tirer. Ainsi seul l'objet sélectionné sera déplacé. Vous pouvez relâcher les touches une fois que vous avez commencé à tirer.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'objet progressivement.

Sélection et calques

Vous ne pouvez pas sélectionner des objets dans des calques verrouillés ou invisibles.

Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#) pour plus d'informations sur les calques.

Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans

Si vous devez déplacer un objet sélectionné qui se trouve sous un autre ou à l'intérieur d'un groupe, un simple mouvement de glissement de souris ne suffit pas dans la mesure où plusieurs objets seront alors déplacés. Pour éviter cela, maintenez les touches «Ctrl+Alt» enfoncées et commencez à tirer. Ainsi seul l'objet sélectionné sera déplacé. Vous pouvez relâcher les touches une fois que vous avez commencé à tirer.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour déplacer l'objet progressivement.

Sélection et calques

Vous ne pouvez pas sélectionner des objets dans des calques verrouillés ou invisibles.

Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#) pour plus d'informations sur les calques.

Sélection et calques

Vous ne pouvez pas sélectionner des objets dans des calques verrouillés ou invisibles.

Reportez-vous au chapitre [Galerie des pages et des calques](#)

pour plus d'informations sur les calques.

Sélection de tous les objets

Pour sélectionner tous les objets :

- Choisissez **Édition > Tout sélectionner**.
- Ou cliquez sur Ctrl+A.

Désélection d'objet

Pour désélectionner un objet :

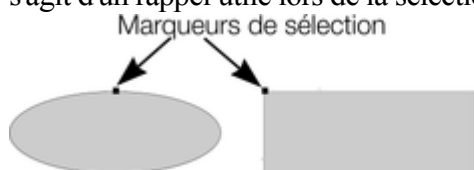
- Cliquez dans n'importe quelle section non utilisée du document.
- Ou allez dans **Édition > Supprimer la sélection**.
- Ou cliquez sur Echap.

Pour désélectionner un objet parmi plusieurs :

- Maj+clic sur l'objet. Cette opération permet de désélectionner l'objet. Les autres objets restent sélectionnés.

Marqueurs de sélection

Chaque objet sélectionné affiche un marqueur de sélection unique indiquant que l'objet est sélectionné. Il s'agit d'un rappel utile lors de la sélection et désélection de plusieurs objets.

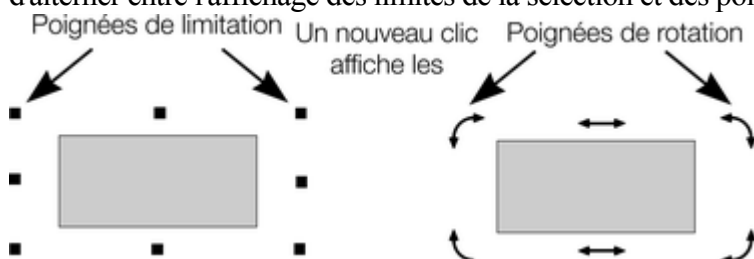


Barre d'état

La barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre décrit le contenu de la sélection.

Poignées de limites de la sélection

Les poignées des limites de la sélection vous permettent de calibrer et d'étirer les objets sélectionnés. Voir Étirer et écraser des objets pour plus d'informations. Des clics successifs sur un objet permettent d'alterner entre l'affichage des limites de la sélection et des poignées de rotation.

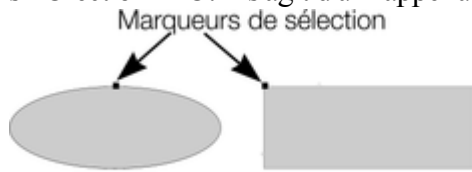


Tabulateur

En cliquant sur le tabulateur ou la combinaison Maj+tabulateur, vous pouvez alterner entre les différents objets sélectionnés (objet précédent et suivant dans le document).

Marqueurs de sélection

Chaque objet sélectionné affiche un marqueur de sélection unique indiquant que l'objet est sélectionné. Il s'agit d'un rappel utile lors de la sélection et désélection de plusieurs objets.

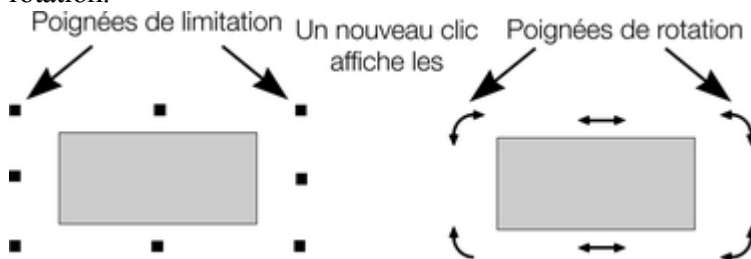


Barre d'état

La barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre décrit le contenu de la sélection.

Poignées de limites de la sélection

Les poignées des limites de la sélection vous permettent de calibrer et d'étirer les objets sélectionnés. Voir Étirer et Craser des objets pour plus d'informations. Des clics successifs sur un objet permettent d'alterner entre l'affichage des limites de la sélection et des poignées de rotation.



Tabulateur

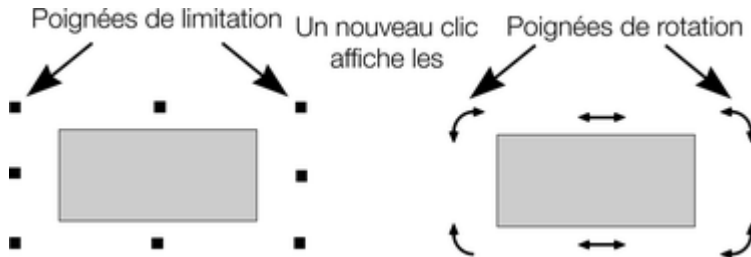
En cliquant sur le tabulateur ou la combinaison Maj+tabulateur, vous pouvez alterner entre les différents objets sélectionnés (objet précédent et suivant dans le document).

Barre d'État

La barre d'État située dans la partie inférieure de la fenêtre décrit le contenu de la sélection.

Poignées de limites de la sélection

Les poignées des limites de la sélection vous permettent de calibrer et d'étirer les objets sélectionnés. Voir Étirer et Déplacer des objets pour plus d'informations. Des clics successifs sur un objet permettent d'alternier entre l'affichage des limites de la sélection et des poignées de rotation.

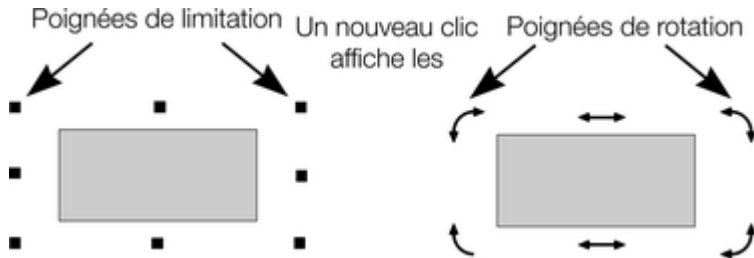


Tabulateur

En cliquant sur le tabulateur ou la combinaison Maj+tabulateur, vous pouvez alterner entre les différents objets sélectionnés (objet précédent et suivant dans le document).

Poignées de limites de la sélection

Les poignées des limites de la sélection vous permettent de calibrer et d'étirer les objets sélectionnés. Voir Étirer et Décaler des objets pour plus d'informations. Des clics successifs sur un objet permettent d'alternner entre l'affichage des limites de la sélection et des poignées de rotation.



Tabulateur

En cliquant sur le tabulateur ou la combinaison Maj+tabulateur, vous pouvez alterner entre les différents objets sélectionnés (objet précédent et suivant dans le document).

Tabulateur

En cliquant sur le tabulateur ou la combinaison Maj+tabulateur, vous pouvez alterner entre les différents objets sélectionnés (objet précédent et suivant dans le document).

Déplacement des objets

Pour faire glisser un objet à travers la page

1. Choisir l'**Outil de sélection**.
2. Faire glisser les objets vers la position souhaitée. Maintenir la touche Ctrl enfoncée pour restreindre la direction du mouvement à l'un des angles prédéfinis.

Les angles prédéfinis sont définissables par l'utilisateur. (Se reporter au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

.)

Maintenir les touches Ctrl+Alt appuyées afin de pouvoir faire glisser l'objet sélectionné même si le pointeur ne se trouve pas au-dessus. Ceci est utile lorsque l'objet sélectionné est masqué par un autre objet ou une partie d'un groupe. Relâcher les touches Ctrl et Alt après avoir commencé le déplacement à moins que vous ne souhaitiez restreindre le déplacement.

Vous pouvez également déplacer les objets à l'aide des touches de curseur fléchées. Ceci est décrit en page suivante.

Déposer une copie

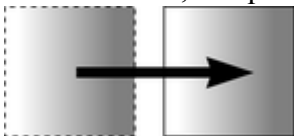
Lors d'un déplacement (tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé), cliquez sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur la touche + du pavé numérique pour déposer une copie de l'objet.

L'objet original ne bouge pas. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez afin de créer une série d'objets dupliqués.

Vous pouvez également maintenir le bouton droit de la souris enfoncé et tirer. Ceci fait immédiatement glisser une copie de l'objet. Cliquez à gauche afin de déposer une copie à l'endroit où se trouve la souris.

Remplissages

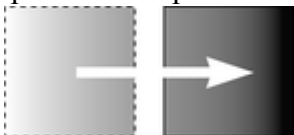
Généralement, lorsque vous déplacez un objet, vous déplacez également son remplissage :



Déplacement normal de gauche à droite avec un objet à remplissage linéaire.

Ceci s'applique également à la rotation, l'inclinaison, la modification de l'échelle et l'étirement des objets.

Web Designer Premium peut également déplacer l'objet sans déplacer le remplissage d'origine. Pour cela, cliquez sur la touche - du *pavé numérique* pendant le déplacement.



Même déplacement mais en appuyant sur la touche -(moins) pendant que vous faites glisser

Avancer les objets

Généralement, vous pouvez déplacer un objet légèrement à l'aide des touches fléchées pour faire avancer l'objet. (Ces touches ont parfois d'autres utilisations, tout particulièrement dans l' **Outil d'ajout de texte**

.)

Cette progression n'est affectée ni par l'accrochage magnétique, ni par l'accrochage sur la grille. (L'accrochage est décrit plus loin.)

Modificateurs de progression

Afin de modifier la distance de progression, utilisez ces combinaisons de touches tout en vous servant des touches fléchées :

- Ctrl avance de 5 fois la distance normale
- Maj avance de 10 fois la distance normale
- Ctrl+Maj avance d'1/5 de la distance normale
- Alt avance d'1 pixel
- Alt+Maj avance de 10 pixels

Vous pouvez modifier la distance de progression normale dans l'onglet **Général** sous **Services>**

Options. (Se reporter au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

.)

La fonction Avancer fonctionne dans la plupart des outils.

Couper, copier et coller

Ces fonctions vous permettent de déplacer ou de copier un objet au sein d'un même document ou entre différents documents. La procédure est la suivante :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Pour supprimer l'objet, sélectionnez **Éditer > Couper** (ou faites « Ctrl + X »). Pour copier l'objet sans le supprimer, sélectionnez **Éditer > Copier** (ou faites « Ctrl + C »). Les deux options placent l'objet (ou une copie) dans le presse-papiers.
3. Sélectionnez **Éditer > Coller**, faites « Ctrl + V » ou choisissez **Insérer**. Ceci permet de coller le contenu du presse-papiers dans le document.

Remarque : si les objets que vous copiez sont tous sur **le même calque**, vous pouvez les coller sur un même calque en commençant par faire de lui le calque actuel puis en sélectionnant **Éditer > Coller >**

Coller sur le calque ou **Coller au même endroit sur le calque actuel**

. Dans ce cas, le calque dont les objets ont été copiés est ignoré.

Cependant, si les objets que vous copiez se situent sur **plusieurs calques**, la structure des calques est maintenue lorsque vous collez.

Cela vous permet de copier des données réparties en calques à l'intérieur d'un même document ou dans un document différent. Lors de cette opération, tous les calques manquants dans le document cible sont créés automatiquement. Par exemple, si vous copiez un bouton de survol de la souris dont un objet est sur le calque d'état normal (MouseOff) et un autre sur le calque de survol de la souris (MouseOver) vers un nouveau document dénué de ces deux calques, les calques en question seront créés et les objets du bouton y seront copiés.

« Ctrl+ Maj + V » ou **Éditer > Coller au même endroit**

colle le contenu du presse-papiers à la position X?Y occupée par les objets coupés ou copiés. Ceci s'applique uniquement aux objets coupés ou copiés à l'intérieur de Web Designer Premium. Les objets importés depuis d'autres programmes sont toujours collés au centre de la fenêtre actuelle.

L'objet reste dans le presse-papiers de façon à ce que vous puissiez le coller plusieurs fois.

S'il y a plusieurs formats dans le presse-papiers, MAGIX Web Designer 7 Premium affichera une boîte de dialogue **Collage spécial**

vous permettant de choisir le format dans lequel vous voulez coller (par exemple, lorsque vous collez du texte, il se peut que vous ayez le choix entre coller le texte sans format ou coller le texte au format enrichi « Rich Text »).

De plus, selon le contenu du presse-papiers, vous pourrez voir les options de collage suivantes :

Copier le texte non formaté

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller le format/les attributs

Préserve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple

la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se déplace alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et déplace l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.

L'objet sélectionné est collé ou déplacé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copié.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

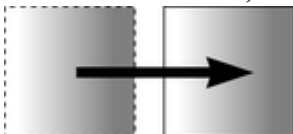
D  poser une copie

Lors d'un d  placement (tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfonc  ), cliquez sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur la touche + du pav   num  rique pour d  poser une copie de l'objet. L'objet original ne bouge pas. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez afin de cr  er une s  rie d'objets dupliqu  s.

Vous pouvez   galement maintenir le bouton droit de la souris enfonc   et tirer. Ceci fait imm  diatement glisser une copie de l'objet. Cliquez    gauche afin de d  poser une copie    l'endroit o   se trouve la souris.

Remplissages

G  n  ralement, lorsque vous d  placez un objet, vous d  placez   galement son remplissage :

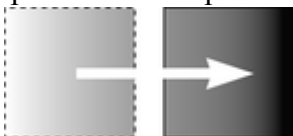


D  placement normal de gauche    droite avec un objet    remplissage lin  aire.

Ceci s'applique   galement    la rotation, l'inclinaison, la modification de l'  chelle et l'  tirement des objets.

Web Designer Premium peut   galement d  placer l'objet sans d  placer le remplissage d'origine.

Pour cela, cliquez sur la touche    du pav   num  rique pendant le d  placement.



M  me d  placement mais en appuyant sur la touche    (moins) pendant que vous faites glisser

Avancer les objets

G  n  ralement, vous pouvez d  placer un objet l  g  rement    l'aide des touches fl  ches   pour faire avancer l'objet . (Ces touches ont parfois d'autres utilisations, tout particuli  rement dans l' **Outil d'ajout de texte** .)

Cette progression n'est affect  e ni par l'accrochage magn  tique, ni par l'accrochage sur la grille. (L'accrochage est d  crit plus loin.)

Modificateurs de progression

Afin de modifier la distance de progression, utilisez ces combinaisons de touches tout en vous servant des touches fl  ches   :

- Ctrl avance de 5 fois la distance normale
- Maj avance de 10 fois la distance normale
- Ctrl+Maj avance d'1/5 de la distance normale
- Alt avance d'1 pixel
- Alt+Maj avance de 10 pixels

Vous pouvez modifier la distance de progression normale dans l'onglet **G  n  ral** sous **Services>Options**. (Se reporter au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) .)

La fonction Avancer fonctionne dans la plupart des outils.

Couper, copier et coller

Ces fonctions vous permettent de déplacer ou de copier un objet au sein d'un même document ou entre différents documents. La procédure est la suivante :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Pour supprimer l'objet, sélectionnez **Modifier > Couper** (ou faites « Ctrl + X »). Pour copier l'objet sans le supprimer, sélectionnez **Modifier > Copier** (ou faites « Ctrl + C »). Les deux options placent l'objet (ou une copie) dans le presse-papiers.
3. Sélectionnez **Modifier > Coller**, faites « Ctrl + V » ou choisissez **Insérer**. Ceci permet de coller le contenu du presse-papiers dans le document.

Remarque : si les objets que vous copiez sont tous sur le même calque, vous pouvez les coller sur un même calque en commençant par faire de lui le calque actuel puis en sélectionnant **Modifier > Coller > Coller sur le calque** ou **Coller au même endroit sur le calque actuel**.

Dans ce cas, le calque dont les objets ont été copiés est ignoré.

Cependant, si les objets que vous copiez se situent sur plusieurs calques

, la structure des calques est maintenue lorsque vous collez.

Cela vous permet de copier des données réparties en calques à l'intérieur d'un même document ou dans un document différent. Lors de cette opération, tous les calques manquants dans le document cible sont créés automatiquement. Par exemple, si vous copiez un bouton de survol de la souris dont un objet est sur le calque d'état normal (MouseOff) et un autre sur le calque de survol de la souris (MouseOver) vers un nouveau document dénué de ces deux calques, les calques en question seront créés et les objets du bouton y seront copiés.

« Ctrl + Maj + V » ou **Modifier > Coller au même endroit**

colle le contenu du presse-papiers à la position X?Y occupée par les objets coupés ou copiés. Ceci s'applique uniquement aux objets coupés ou copiés à l'intérieur de Web Designer Premium. Les objets importés depuis d'autres programmes sont toujours collés au centre de la fenêtre actuelle.

L'objet reste dans le presse-papiers de façon à ce que vous puissiez le coller plusieurs fois.

S'il y a plusieurs formats dans le presse-papiers, MAGIX Web Designer 7 Premium affichera une boîte de dialogue **Collage spécial**

vous permettant de choisir le format dans lequel vous voulez coller (par exemple, lorsque vous collez du texte, il se peut que vous ayez le choix entre coller le texte sans format ou coller le texte au format enrichi « Rich Text »).

De plus, selon le contenu du presse-papiers, vous pourrez voir les options de collage suivantes :

Copier le texte non formaté

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller le format/les attributs

Prend le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se place alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et place l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.

L'objet sélectionné est collé ou placé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copié.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

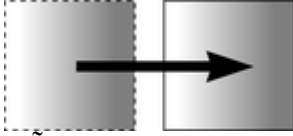
Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Remplissages

Généralement, lorsque vous déplacez un objet, vous déplacez également son remplissage :

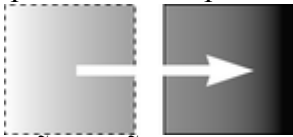


Déplacement normal de gauche à droite avec un objet et remplissage linéaire.

Ceci s'applique également à la rotation, l'inclinaison, la modification de l'échelle et l'étirement des objets.

Web Designer Premium peut également déplacer l'objet sans déplacer le remplissage d'origine.

Pour cela, cliquez sur la touche *⌘* du *⌨* numérique pendant le déplacement.



Même déplacement mais en appuyant sur la touche *⌘* (moins) pendant que vous faites glisser

Avancer les objets

Généralement, vous pouvez déplacer un objet légèrement à l'aide des touches *⬅* et *➡* pour faire avancer l'objet. (Ces touches ont parfois d'autres utilisations, tout particulièrement dans l' **Outil d'ajout de texte**.)

Cette progression n'est affectée ni par l'accrochage magnétique, ni par l'accrochage sur la grille. (L'accrochage est décrit plus loin.)

Modificateurs de progression

Afin de modifier la distance de progression, utilisez ces combinaisons de touches tout en vous servant des touches *⬅* et *➡* :

- Ctrl avance de 5 fois la distance normale
- Maj avance de 10 fois la distance normale
- Ctrl+Maj avance d'1/5 de la distance normale
- Alt avance d'1 pixel
- Alt+Maj avance de 10 pixels

Vous pouvez modifier la distance de progression normale dans l'onglet **Général** sous **Services**

Options. (Se reporter au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#))

.)

La fonction Avancer fonctionne dans la plupart des outils.

Couper, copier et coller

Ces fonctions vous permettent de déplacer ou de copier un objet au sein d'un même document ou entre différents documents. La procédure est la suivante :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Pour supprimer l'objet, sélectionnez **Modifier > Couper** (ou faites *⌘* + *X*). Pour copier l'objet sans le supprimer, sélectionnez **Modifier > Copier** (ou faites *⌘* + *C*). Les deux options placent l'objet (ou une copie) dans le presse-papiers.
3. Sélectionnez **Modifier > Coller**, faites *⌘* + *V* ou choisissez **Insérer**. Ceci permet de coller le contenu du presse-papiers dans le document.

Remarque : si les objets que vous copiez sont tous sur le même calque, vous pouvez les coller sur un

même calque en commençant par faire de lui le calque actuel puis en sélectionnant **Modifier > Coller > Coller sur le calque** ou **Coller au même endroit sur le calque actuel**

. Dans ce cas, le calque dont les objets ont été copiés est ignoré.

Cependant, si les objets que vous copiez se situent sur **plusieurs calques**

, la structure des calques est maintenue lorsque vous collez.

Cela vous permet de copier des données réparties en calques à l'intérieur d'un même document ou dans un document différent. Lors de cette opération, tous les calques manquants dans le document cible sont créés automatiquement. Par exemple, si vous copiez un bouton de survol de la souris dont un objet est sur le calque d'état normal (MouseOff) et un autre sur le calque de survol de la souris (MouseOver) vers un nouveau document dénué de ces deux calques, les calques en question seront créés et les objets du bouton y seront copiés.

«Ctrl+ Maj + V» ou **Modifier > Coller au même endroit**

colle le contenu du presse-papiers à la position X?Y occupée par les objets coupés ou copiés. Ceci s'applique uniquement aux objets coupés ou copiés à l'intérieur de Web Designer Premium. Les objets importés depuis d'autres programmes sont toujours collés au centre de la fenêtre actuelle.

L'objet reste dans le presse-papiers de façon à ce que vous puissiez le coller plusieurs fois.

S'il y a plusieurs formats dans le presse-papiers, MAGIX Web Designer 7 Premium affichera une boîte de dialogue **Collage spécial**

vous permettant de choisir le format dans lequel vous voulez coller (par exemple, lorsque vous collez du texte, il se peut que vous ayez le choix entre coller le texte sans format ou coller le texte au format enrichi «Rich Text»).

De plus, selon le contenu du presse-papiers, vous pourrez voir les options de collage suivantes :

Copier le texte non formaté

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller le format/les attributs

Préserve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se déplace alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et déplace l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.

L'objet sélectionné est collé ou déplacé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copiés.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, Ã la diff rence que l'objet copi  dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement s lectionn  tout en conservant la position de l' l ment remplac . L'objet copi  est coll  au centre de la position de l'objet supprim .

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la m me fonction que **Coller au m me endroit**

, mis   part que votre objet sera coll  sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet coll  lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affich s.

Coller au m me endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la m me fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis   part que votre objet sera coll  sur le calque actuel   la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copi .

Avancer les objets

Généralement, vous pouvez déplacer un objet légèrement à l'aide des touches fléchées pour faire avancer l'objet. (Ces touches ont parfois d'autres utilisations, tout particulièrement dans l' **Outil d'ajout de texte**.)

Cette progression n'est affectée ni par l'accrochage magnétique, ni par l'accrochage sur la grille. (L'accrochage est décrit plus loin.)

Modificateurs de progression

Afin de modifier la distance de progression, utilisez ces combinaisons de touches tout en vous servant des touches fléchées :

- Ctrl avance de 5 fois la distance normale
- Maj avance de 10 fois la distance normale
- Ctrl+Maj avance d'1/5 de la distance normale
- Alt avance d'1 pixel
- Alt+Maj avance de 10 pixels

Vous pouvez modifier la distance de progression normale dans l'onglet **Général** sous **Services > Options**. (Se reporter au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#).)

La fonction Avancer fonctionne dans la plupart des outils.

Couper, copier et coller

Ces fonctions vous permettent de déplacer ou de copier un objet au sein d'un même document ou entre différents documents. La procédure est la suivante :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Pour supprimer l'objet, sélectionnez **Modifier > Couper** (ou faites « Ctrl + X »). Pour copier l'objet sans le supprimer, sélectionnez **Modifier > Copier** (ou faites « Ctrl + C »). Les deux options placent l'objet (ou une copie) dans le presse-papiers.
3. Sélectionnez **Modifier > Coller**, faites « Ctrl + V » ou choisissez **Insérer**. Ceci permet de coller le contenu du presse-papiers dans le document.

Remarque : si les objets que vous copiez sont tous sur le **même calque**, vous pouvez les coller sur un même calque en commençant par faire de lui le calque actuel puis en sélectionnant **Modifier >**

Coller > Coller sur le calque ou **Coller au même endroit sur le calque actuel**

. Dans ce cas, le calque dont les objets ont été copiés est ignoré.

Cependant, si les objets que vous copiez se situent sur **plusieurs calques**

, la structure des calques est maintenue lorsque vous collez.

Cela vous permet de copier des données réparties en calques à l'intérieur d'un même document ou dans un document différent. Lors de cette opération, tous les calques manquants dans le document cible sont créés automatiquement. Par exemple, si vous copiez un bouton de survol de la souris dont un objet est sur le calque d'état normal (MouseOff) et un autre sur le calque de survol de la souris (MouseOver) vers un nouveau document d'un de ces deux calques, les calques en question seront créés et les objets du bouton y seront copiés.

« Ctrl+ Maj + V » ou **Modifier > Coller au même endroit**

colle le contenu du presse-papiers à la position X?Y occupée par les objets coupés ou copiés. Ceci s'applique uniquement aux objets coupés ou copiés à l'intérieur de Web Designer Premium. Les objets importés depuis d'autres programmes sont toujours collés au centre de la fenêtre actuelle.

L'objet reste dans le presse-papiers de façon à ce que vous puissiez le coller plusieurs fois.

S'il y a plusieurs formats dans le presse-papiers, MAGIX Web Designer 7 Premium affichera une boîte de dialogue **Collage spécial**

vous permettant de choisir le format dans lequel vous voulez coller (par exemple, lorsque vous collez du texte, il se peut que vous ayez le choix entre coller le texte sans format ou coller le texte au format enrichi «**Rich Text**»).

De plus, selon le contenu du presse-papiers, vous pourrez voir les options de collage suivantes :

Copier le texte non formaté

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller le format/les attributs

Préserve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se déplace alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et déplace l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.

L'objet sélectionné est collé ou déplacé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copié.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Couper, copier et coller

Ces fonctions vous permettent de déplacer ou de copier un objet au sein d'un même document ou entre différents documents. La procédure est la suivante :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Pour supprimer l'objet, sélectionnez **Éditer > Couper** (ou faites « Ctrl + X »). Pour copier l'objet sans le supprimer, sélectionnez **Éditer > Copier** (ou faites « Ctrl + C »). Les deux options placent l'objet (ou une copie) dans le presse-papiers.
3. Sélectionnez **Éditer > Coller**, faites « Ctrl + V » ou choisissez **Insérer**. Ceci permet de coller le contenu du presse-papiers dans le document.

Remarque : si les objets que vous copiez sont tous sur le **même calque**, vous pouvez les coller sur un même calque en commençant par faire de lui le calque actuel puis en sélectionnant **Éditer >**

Coller > Coller sur le calque ou **Coller au même endroit sur le calque actuel**

. Dans ce cas, le calque dont les objets ont été copiés est ignoré.

Cependant, si les objets que vous copiez se situent sur **plusieurs calques**

, la structure des calques est maintenue lorsque vous collez.

Cela vous permet de copier des données réparties en calques à l'intérieur d'un même document ou dans un document différent. Lors de cette opération, tous les calques manquants dans le document cible sont créés automatiquement. Par exemple, si vous copiez un bouton de survol de la souris dont un objet est sur le calque d'état normal (MouseOff) et un autre sur le calque de survol de la souris (MouseOver) vers un nouveau document à l'un de ces deux calques, les calques en question seront créés et les objets du bouton y seront copiés.

« Ctrl + Maj + V » ou **Éditer > Coller au même endroit**

colle le contenu du presse-papiers à la position X?Y occupée par les objets coupés ou copiés.

Ceci s'applique uniquement aux objets coupés ou copiés à l'intérieur de Web Designer

Premium. Les objets importés depuis d'autres programmes sont toujours collés au centre de la fenêtre actuelle.

L'objet reste dans le presse-papiers de façon à ce que vous puissiez le coller plusieurs fois.

S'il y a plusieurs formats dans le presse-papiers, MAGIX Web Designer 7 Premium affichera une

boîte de dialogue **Collage spécial**

vous permettant de choisir le format dans lequel vous voulez coller (par exemple, lorsque vous collez du texte, il se peut que vous ayez le choix entre coller le texte sans format ou coller le texte au format enrichi « Rich Text »).

De plus, selon le contenu du presse-papiers, vous pourrez voir les options de collage suivantes :

Copier le texte non formaté

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller le format/les attributs

Preserve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se place alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et place l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.

L'objet sélectionné est collé ou placé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copiés.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Retirer des objets du document

Sélectionnez tout d'abord les objets que vous souhaitez retirer. Vous avez le choix entre couper les objets vers le presse-papier ou les supprimer.

Couper des objets

Choisissez « Éditer -> Couper », ou appuyez sur « Ctrl + X ». Le contenu du presse-papiers est écrasé et vous pouvez coller les objets supprimés ailleurs si vous le souhaitez.

Supprimer des objets



Choisissez « Éditer -> Supprimer », appuyez sur « Supprimer » ou cliquez sur le bouton **Supprimer** de la barre de contrôle **Standard**

Dans ce cas, les objets supprimés ne sont pas copiés dans le presse-papiers. Si vous supprimez un objet accidentellement, faites Annuler pour le récupérer.

Couper des objets

Choisissez «Éditer -> Couper», ou appuyez sur «Ctrl + X». Le contenu du presse-papiers est effacé et vous pouvez coller les objets supprimés ailleurs si vous le souhaitez.

Supprimer des objets



Choisissez «Éditer -> Supprimer», appuyez sur «Supprimer» ou cliquez sur le bouton **Supprimer** de la barre de contr le **Standard**

Dans ce cas, les objets supprimés ne sont pas copiés dans le presse-papiers. Si vous supprimez un objet accidentellement, faites Annuler pour le récupérer.

Supprimer des objets



Choisissez «Modifier -> Supprimer», appuyez sur «Supprimer» ou cliquez sur le bouton **Supprimer** de la barre de contr le **Standard**

Dans ce cas, les objets supprim s ne sont pas copi s dans le presse-papiers. Si vous supprimez un objet accidentellement, faites Annuler pour le r cup rer.

Dupliquer et cloner

Ces deux options créent une copie de l'objet sélectionné. L'objet original est désélectionné et le double ou le clone devient l'objet sélectionné.

Vous pouvez également dupliquer un objet tout en le déplaçant, le tournant, en modifiant l'échelle ou l'inclinant. Lorsque vous le faites glisser (tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé), cliquez sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur la touche + du pavé numérique pour déposer une copie de l'objet. L'objet original ne bouge pas. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez afin de créer une série d'objets dupliqués.

Un autre moyen facile de créer une ou plusieurs copies d'un objet aligné horizontalement ou verticalement avec précision consiste à le faire glisser tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour restreindre le mouvement, et cliquer droit (ou appuyer sur la touche + du pavé numérique) à chaque copie souhaitée.



Pour remplacer rapidement une ligne d'objets, tirez-en un puis faites-le glisser en maintenant la touche Ctrl et en cliquant droit pour chaque copie souhaitée.

Dupliquer

Choisir **Éditer > Dupliquer**

ou appuyer sur Ctrl+D. La copie est légèrement déplacée, généralement vers le bas, à droite de l'original.

La distance de duplication est définissable par l'utilisateur? voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

.

Cloner

Choisir **Éditer > Cloner**

ou appuyer sur Ctrl+K. Ceci place une copie exactement au-dessus de l'original. Le clonage constitue un moyen facile de créer des formes concentriques.



L'unité de mesure standard dans des programmes de graphisme pour les tailles de police et l'épaisseur des lignes est le POINT (pt). Cet exemple utilise une grande lettre originale A avec un remplissage noir et un contour blanc de 4 pt d'épaisseur ainsi qu'un clone sans remplissage avec un contour noir de 1 pt.

Dupliquer

Choisir **Ã‰diter > Dupliquer**

ou appuyer sur Ctrl+D. La copie est lÃ©gÃ©rement dÃ©placÃ©e, gÃ©nÃ©ralement vers le bas, Ã droite de l'original.

La distance de duplication est dÃ©finissable par l'utilisateur?voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

.

Cloner

Choisir **Ã‰diter > Cloner**

ou appuyer sur Ctrl+K. Ceci place une copie exactement au-dessus de l'original. Le clonage constitue un moyen facile de crÃ©er des formes concentriques.



L'unitÃ© de mesure standard dans des programmes de graphisme pour les tailles de police et l'Ã©paisseur des lignes est le POINT (pt). Cet exemple utilise une grande lettre originale A avec un remplissage noir et un contour blanc de 4 pt d'Ã©paisseur ainsi qu'un clone sans remplissage avec un contour noir de 1 pt.

Cloner

Choisir **Ã%oditer > Cloner**

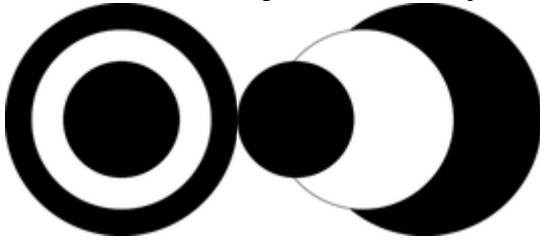
ou appuyer sur Ctrl+K. Ceci place une copie exactement au-dessus de l'original. Le clonage constitue un moyen facile de crÃ©er des formes concentriques.



L'unitÃ© de mesure standard dans des programmes de graphisme pour les tailles de police et l'Ã©paisseur des lignes est le POINT (pt). Cet exemple utilise une grande lettre originale A avec un remplissage noir et un contour blanc de 4 pt d'Ã©paisseur ainsi qu'un clone sans remplissage avec un contour noir de 1 pt.

Déplacer les objets vers l'avant et l'arrière

Les illustrations complexes ont des objets empilés les uns sur les autres, telles que cette cible :



La cible de gauche est constituée de trois cercles empilés l'un sur l'autre

Pour garantir que les objets sont superposés dans le bon ordre, il faut souvent réorganiser leur ordre de l'avant vers l'arrière. (L'objet de premier plan couvre toujours les objets inférieurs, qui couvrent eux-mêmes toujours les objets qui se trouvent plus en arrière. Chaque nouvel objet créé l'est toujours au-dessus des plus anciens.)

Le menu Arranger vous offre quatre options :

- **Mettre au premier plan** (Ctrl+F) : permet à l'objet sélectionné de passer au premier plan. Par conséquent, il masquera tout autre objet qu'il recouvre.
- **Déplacer vers l'avant** (Ctrl+Maj+F) : ceci déplace l'objet d'un niveau vers l'avant, comme s'il gravissait une marche d'escalier à la fois.
- **Déplacer vers l'arrière** (Ctrl+Maj+B) : ceci déplace l'objet d'un niveau vers l'arrière.
- **Mettre à l'arrière-plan** (Ctrl+B) : ceci déplace l'objet vers l'arrière.

Ces options déplacent les objets vers l'avant et l'arrière dans leur calque. **Déplacer vers le calque du premier plan** et **Déplacer vers le calque d'arrière-plan**

vous permet de déplacer les objets entre les calques visibles. (Les calques invisibles sont ignorés lors du déplacement des objets.)

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#)

Rotation d'objets

Cette option se trouve sous **Outil de sélection**

- ⊕ En mode Rotation, le point de référence (autour duquel l'objet tourne) apparaît tout d'abord au centre de l'objet, symbolisé par une petite cible comme celle-ci.

Cliquez sur un objet pour mettre l'outil de sélection en mode Rotation.

Pour déplacer le point de référence, faites glisser la cible du point de référence à l'endroit souhaité.

Attention

: si le centre de rotation est déplacé, il restera dans cette même position pour tout objet sélectionné jusqu'à ce que tous les objets sélectionnés aient été désélectionnés, et à ce moment il retourne au milieu de n'importe quel objet.

Faire pivoter à l'aide de la souris

L'Outil de sélection

doit être en mode Rotation / Inclinaison (les poignées de sélection ont une forme de flèche).

En tirant les poignées latérales, l'objet s'étire. Ceci est décrit dans le chapitre Étirer et écraser des objets. Tirez sur une flèche d'angle. En tirant, l'objet tourne autour du point de référence. La barre d'infos affiche l'angle de rotation en cours.

«

?+ tirer » fait pivoter l'objet autour de son centre (le point de référence est ignoré).

Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pour restreindre la rotation aux angles forcés.

Les angles forcés sont définissables par l'utilisateur. Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre « [Personnaliser Web Designer Premium](#)

».

Pour créer une copie tout en faisant pivoter l'objet, cliquez sur la touche « + » du pavé numérique tout en faisant tourner l'objet ou cliquez sur le bouton droit de la souris.

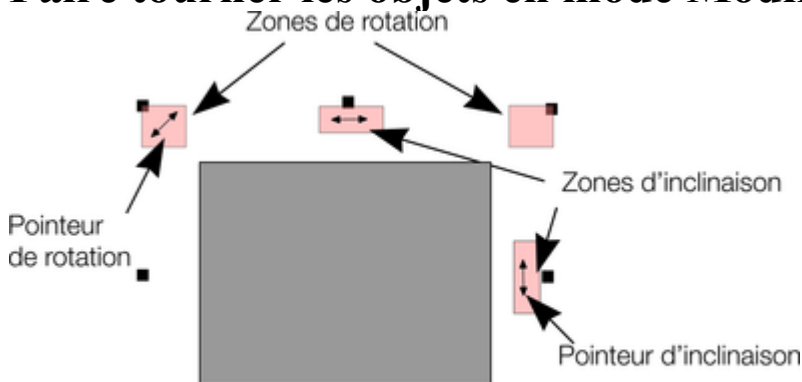
Faire tourner à un angle précis (à l'aide de la barre d'infos)

Saisir un angle dans le champ de rotation et appuyer sur Entrée. Les angles positifs tournent à l'inverse des aiguilles d'une montre tandis que les angles négatifs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Cliquer sur les flèches de droite pour faire progresser l'angle de rotation.

Faire tourner les objets en mode Modification de la taille



Il est possible de faire tourner et d'incliner un objet même hors du mode Rotation. En mode Modification

de la taille, placer le pointeur de la souris dans les petites zones situées près des poignées du frame de sélection tel qu'illustré ci-dessus. Le pointeur de la souris se transforme en icône de rotation ou d'inclinaison indiquant qu'il est désormais possible de faire tourner ou d'incliner l'objet en tirant avec la souris.

Faire pivoter l'aide de la souris

L'Outil de sélection

doit être en mode Rotation / Inclinaison (les poignées de sélection ont une forme de flèche). En tirant les poignées latérales, l'objet s'étire. Ceci est décrit dans le chapitre Tirer et Étirer des objets.

Tirez sur une flèche d'angle. En tirant, l'objet tourne autour du point de référence. La barre d'infos affiche l'angle de rotation en cours.

À

if ± tirer fait pivoter l'objet autour de son centre (le point de référence est ignoré).

Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pour restreindre la rotation aux angles forcés.

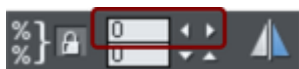
Les angles forcés sont définissables par l'utilisateur. Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre « [Personnaliser Web Designer Premium](#) ».

À

Pour créer une copie tout en faisant pivoter l'objet, cliquez sur la touche « + » du pavé numérique tout en faisant tourner l'objet ou cliquez sur le bouton droit de la souris.

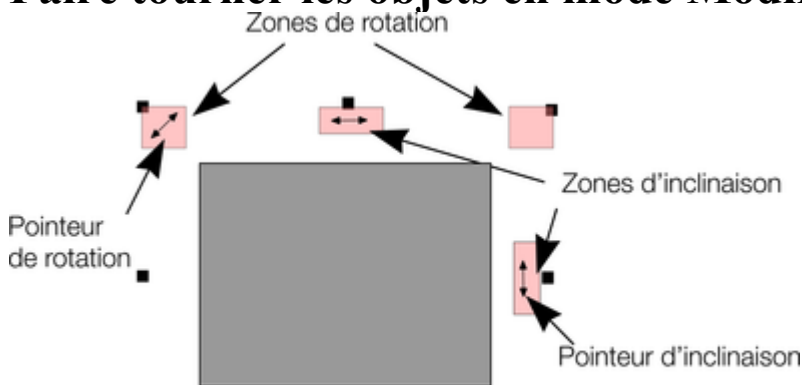
Faire tourner un angle précis (l'aide de la barre d'infos)

Saisir un angle dans le champ de rotation et appuyer sur Entrée. Les angles positifs tournent à l'inverse des aiguilles d'une montre tandis que les angles négatifs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Cliquer sur les flèches de droite pour faire progresser l'angle de rotation.

Faire tourner les objets en mode Modification de la taille



Il est possible de faire tourner et d'incliner un objet même hors du mode Rotation. En mode Modification de la taille, placer le pointeur de la souris dans les petites zones situées près des poignées du frame de sélection tel qu'illustré ci-dessus. Le pointeur de la souris se transforme en icône de rotation ou d'inclinaison indiquant qu'il est désormais possible de faire tourner ou d'incliner l'objet en tirant avec la souris.

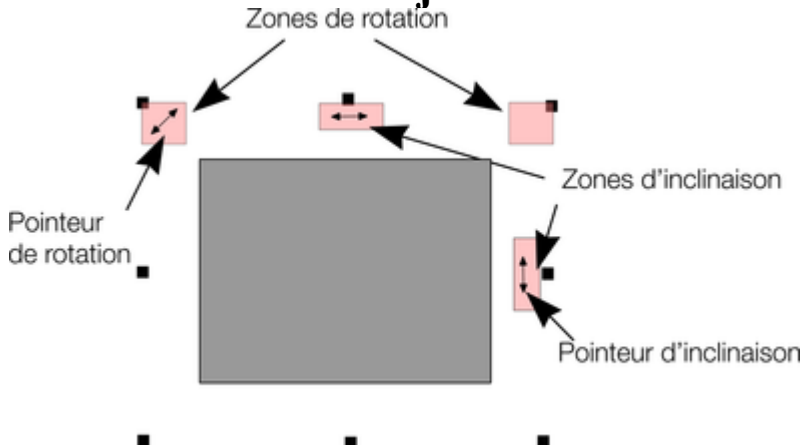
Faire tourner à un angle précis (à l'aide de la barre d'infos)

Saisir un angle dans le champ de rotation et appuyer sur Entrée. Les angles positifs tournent à l'inverse des aiguilles d'une montre tandis que les angles négatifs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.



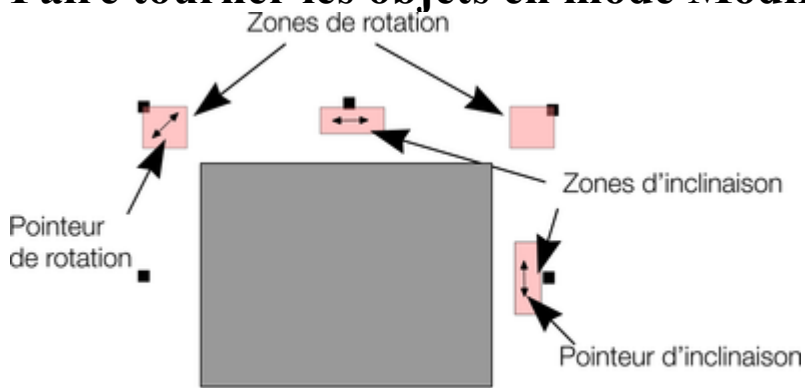
Cliquer sur les flèches de droite pour faire progresser l'angle de rotation.

Faire tourner les objets en mode Modification de la taille



Il est possible de faire tourner et d'incliner un objet même hors du mode Rotation. En mode Modification de la taille, placer le pointeur de la souris dans les petites zones situées près des poignées du frame de sélection tel qu'illustré ci-dessus. Le pointeur de la souris se transforme en icône de rotation ou d'inclinaison indiquant qu'il est désormais possible de faire tourner ou d'incliner l'objet en tirant avec la souris.

Faire tourner les objets en mode Modification de la taille



Il est possible de faire tourner et d'incliner un objet même hors du mode Rotation. En mode Modification de la taille, placer le pointeur de la souris dans les petites zones situées près des poignées du frame de sélection tel qu'illustré ci-dessus. Le pointeur de la souris se transforme en icône de rotation ou d'inclinaison indiquant qu'il est désormais possible de faire tourner ou d'incliner l'objet en tirant avec la souris.

Modification de l'échelle des objets.

Cette option se trouve sous **Outil de sélection**

Bouton Modifier les largeurs de contours

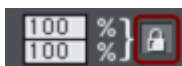


Une fois le bouton **Modifier les largeurs de contour** activé, modifier l'échelle d'un objet modifie aussi les largeurs de ses contours. Si ce bouton est inactivé, les largeurs des contours resteront inchangées.

Vous pouvez activer/désactiver ce bouton pendant que vous tirez un objet en cliquant sur la touche / du pavé numérique.

Lorsqu'elles sont actives, les valeurs de X, Y, celles de la largeur et de la hauteur dans la barre d'info incluent la largeur du contour ou du pinceau. Il est parfois utile de pouvoir voir et contrôler la taille exacte de la forme sans prendre en compte l'épaisseur du contour.

Bouton Conserver les proportions



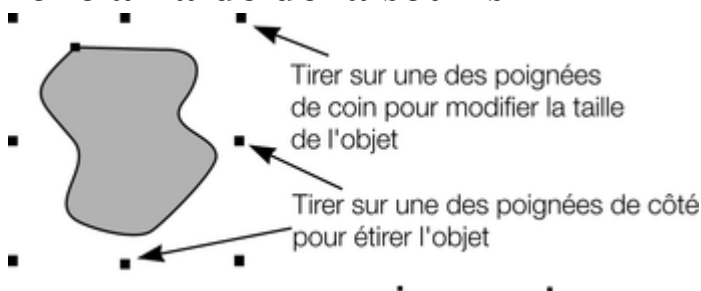
Une fois le bouton **Conserver les proportions** activé, le ratio largeur/hauteur reste constant lors de la modification de l'échelle de l'objet.

En d'autres termes, la forme garde les mêmes proportions que l'original. Il est recommandé de garder ce bouton activé la plupart du temps afin de s'assurer que les objets ne se tassent pas lors de la modification de leur taille.

Une fois ce bouton désactivé, vous pouvez modifier les proportions lorsque vous modifiez l'échelle de l'objet ; en d'autres termes, vous pouvez étirer l'objet dans un sens ou l'autre en tirant une poignée d'angle de modification de taille ou en saisissant une nouvelle taille.

Modifier l'échelle à l'aide de la souris

L'**Outil de sélection** doit être en mode **Modification d'échelle** (les poignées du cadre de sélection sont carrées). Si nécessaire, cliquez sur l'objet pour passer en mode **Modification d'échelle**.



Tirez une des poignées d'angle. L'objet change d'échelle à mesure que vous bougez le pointeur en diagonale. La barre d'infos affiche la modification d'échelle en cours. La modification de l'objet se fait entre la poignée que vous êtes en train de tirer et celle d'en face. Si vous voulez utiliser un autre point de l'objet comme point fixe, déplacez le point de référence vers celui-ci et utilisez les boutons de la barre d'info pour mettre à l'échelle.

Maintenez «

? » tout en faisant glisser afin de modifier l'échelle de l'objet autour de son centre. Cela fonctionne indépendamment de la position du point de référence.

« Ctrl+tirer » modifie la taille de l'objet en multiples de sa taille originale (x2, x3, etc.).

Pour créer une copie tout en modifiant la taille de l'objet (et en laissant l'original à sa place), vous devez effectuer un clic droit ou appuyer sur la touche « + » du pavé numérique.

En tirant les poignées latérales, l'objet s'étire ou se tasse. Ceci est décrit dans le chapitre Étirer et écraser des objets.

Modifier l'échelle à l'aide de la barre d'infos



- 1 Saisissez des valeurs dans les champs **Redimensionner le texte** et cliquez sur «

↵ ».

- Les modifications d'échelle inférieures à 100 % réduisent l'objet. 50 réduit de moitié la taille de l'objet.
- Les modifications d'échelle supérieures à 100 % agrandissent l'objet. 200 double la taille de l'objet.

- 2 Si le bouton **Conserver les proportions** est activé, vous pouvez indifféremment saisir la valeur dans l'un des deux champs de texte pour redimensionner l'objet à hauteur du pourcentage souhaité. Si ce bouton n'est pas activé, vous pouvez saisir des valeurs séparées pour la largeur et la hauteur.

- 3 Vous pouvez également saisir la taille requise de l'objet dans les champs de texte **Largeur** ou **Hauteur**

Si le bouton **Conserver les proportions**

est activé, l'objet sera redimensionné en maintenant ses proportions. Vous pouvez saisir la taille dans l'unité de votre choix, 1 cm par exemple.

Si vous vous servez de la barre d'infos pour mettre à l'échelle (ou des champs numériques), cette mise à l'échelle sera toujours faite autour du point de référence. Vous pouvez positionner celui-ci à tout autre endroit de l'objet, comme nous l'avons vu précédemment dans la section « Rotation des objets ».

Bouton Modifier les largeurs de contours

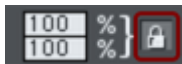


Une fois le bouton **Modifier les largeurs de contours** activé, modifier l'échelle d'un objet modifie aussi les largeurs de ses contours. Si ce bouton est inactivé, les largeurs des contours resteront inchangées.

Vous pouvez activer/désactiver ce bouton pendant que vous tirez un objet en cliquant sur la touche / du pavé numérique.

Lorsqu'elles sont actives, les valeurs de X, Y, celles de la largeur et de la hauteur dans la barre d'info incluent la largeur du contour ou du pinceau. Il est parfois utile de pouvoir voir et contrôler la taille exacte de la forme sans prendre en compte l'épaisseur du contour.

Bouton Conserver les proportions



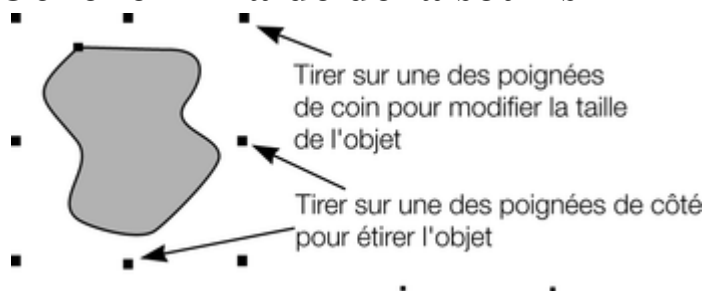
Une fois le bouton **Conserver les proportions** activé, le ratio largeur/hauteur reste constant lors de la modification de l'échelle de l'objet.

En d'autres termes, la forme garde les mêmes proportions que l'original. Il est recommandé de garder ce bouton activé la plupart du temps afin de s'assurer que les objets ne se tassent pas lors de la modification de leur taille.

Une fois ce bouton désactivé, vous pouvez modifier les proportions lorsque vous modifiez l'échelle de l'objet ; en d'autres termes, vous pouvez étirer l'objet dans un sens ou l'autre en tirant une poignée d'angle de modification de taille ou en saisissant une nouvelle taille.

Modifier l'échelle à l'aide de la souris

L'Outil de sélection doit être en mode Modification d'échelle (les poignées du cadre de sélection sont carrées). Si nécessaire, cliquez sur l'objet pour passer en mode Modification d'échelle.



Tirez une des poignées d'angle. L'objet change d'échelle à mesure que vous bougez le pointeur en diagonale. La barre d'infos affiche la modification d'échelle en cours. La modification de l'objet se fait entre la poignée que vous êtes en train de tirer et celle d'en face. Si vous voulez utiliser un autre point de l'objet comme point fixe, placez le point de référence vers celui-ci et utilisez les boutons de la barre d'info pour mettre à l'échelle.

Maintenez Alt

enfoncé tout en faisant glisser afin de modifier l'échelle de l'objet autour de son centre. Cela fonctionne indépendamment de la position du point de référence.

Alt + tirer modifie la taille de l'objet en multiples de sa taille originale (x2, x3, etc.).

Pour créer une copie tout en modifiant la taille de l'objet (et en laissant l'original à sa place), vous devez effectuer un clic droit ou appuyer sur la touche Alt + Maj du pavé numérique.

En tirant les poignées latérales, l'objet s'étire ou se tasse. Ceci est décrit dans le chapitre

Étirer et Contracter des objets.

Modifier l'Échelle à l'aide de la barre d'infos



- 1 Saisissez des valeurs dans les champs **Redimensionner le texte** et cliquez sur «».



- Les modifications d'Échelle inférieures à 100 % réduisent l'objet. 50 réduit de moitié la taille de l'objet.
- Les modifications d'Échelle supérieures à 100 % agrandissent l'objet. 200 double la taille de l'objet.

- 2 Si le bouton **Conserver les proportions** est activé, vous pouvez indifféremment saisir la valeur dans l'un des deux champs de texte pour redimensionner l'objet à hauteur du pourcentage souhaité. Si ce bouton n'est pas activé, vous pouvez saisir des valeurs séparées pour la largeur et la hauteur.

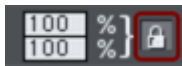
- 3 Vous pouvez également saisir la taille requise de l'objet dans les champs de texte **Largeur** ou **Hauteur**.

Si le bouton **Conserver les proportions**

est activé, l'objet sera redimensionné en maintenant ses proportions. Vous pouvez saisir la taille dans l'unité de votre choix, 1 cm par exemple.

Si vous vous servez de la barre d'infos pour mettre à l'Échelle (ou des champs numériques), cette mise à l'Échelle sera toujours faite autour du point de référence. Vous pouvez positionner celui-ci à tout autre endroit de l'objet, comme nous l'avons vu précédemment dans la section « Rotation des objets ».

Bouton Conserver les proportions



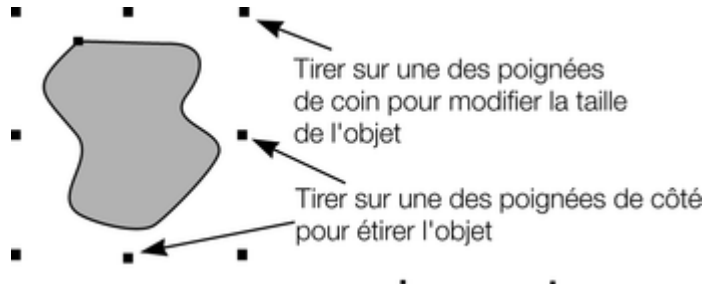
Une fois le bouton **Conserver les proportions** activé, le ratio largeur/taille reste constant lors de la modification de l'échelle de l'objet.

En d'autres termes, la forme garde les mêmes proportions que l'original. Il est recommandé de garder ce bouton activé la plupart du temps afin de s'assurer que les objets ne se tassent pas lors de la modification de leur taille.

Une fois ce bouton désactivé, vous pouvez modifier les proportions lorsque vous modifiez l'échelle de l'objet ; en d'autres termes, vous pouvez étirer l'objet dans un sens ou l'autre en tirant une poignée d'angle de modification de taille ou en saisissant une nouvelle taille.

Modifier l'échelle à l'aide de la souris

L'Outil de sélection doit être en mode Modification d'échelle (les poignées du cadre de sélection sont carrées). Si nécessaire, cliquez sur l'objet pour passer en mode Modification d'échelle.



Tirez une des poignées d'angle. L'objet change d'échelle à mesure que vous bougez le pointeur en diagonale. La barre d'infos affiche la modification d'échelle en cours. La modification de l'objet se fait entre la poignée que vous êtes en train de tirer et celle d'en face. Si vous voulez utiliser un autre point de l'objet comme point fixe, placez le point de référence vers celui-ci et utilisez les boutons de la barre d'info pour mettre à l'échelle.

Maintenez **Alt**

enfoncé tout en faisant glisser afin de modifier l'échelle de l'objet autour de son centre. Cela fonctionne indépendamment de la position du point de référence.

Ctrl+tirer modifie la taille de l'objet en multiples de sa taille originale (x2, x3, etc.).

Pour créer une copie tout en modifiant la taille de l'objet (et en laissant l'original à sa place), vous devez effectuer un clic droit ou appuyer sur la touche **Alt +** du pavé numérique.

En tirant les poignées latérales, l'objet s'étire ou se tasse. Ceci est décrit dans le chapitre **Étirer et écraser des objets**.

Modifier l'échelle à l'aide de la barre d'infos



- 1 Saisissez des valeurs dans les champs **Redimensionner le texte** et cliquez sur **OK**.

- Les modifications d'échelle inférieures à 100 % réduisent l'objet. 50 réduit de moitié la taille de l'objet.

- Les modifications d'échelle supérieures à 100 % agrandissent l'objet. 200 double la taille de l'objet.

- 2 Si le bouton **Conserver les proportions** est activé, vous pouvez indifféremment saisir la valeur dans l'un des deux champs de texte pour redimensionner l'objet : hauteur du pourcentage souhaité. Si ce bouton n'est pas activé, vous pouvez saisir des valeurs séparées pour la largeur et la hauteur.
- 3 Vous pouvez également saisir la taille requise de l'objet dans les champs de texte **Largeur** ou **Hauteur**.

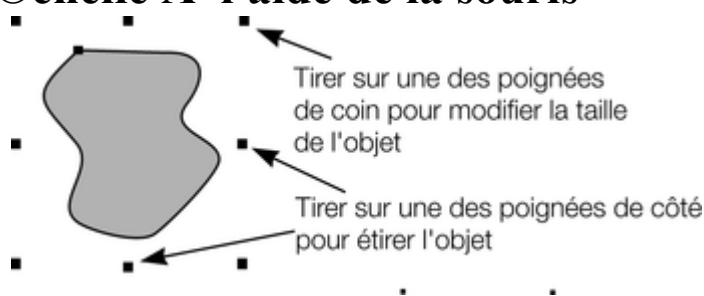
Si le bouton **Conserver les proportions**

est activé, l'objet sera redimensionné en maintenant ses proportions. Vous pouvez saisir la taille dans l'unité de votre choix, 1 cm par exemple.

Si vous vous servez de la barre d'infos pour mettre à l'échelle (ou des champs numériques), cette mise à l'échelle sera toujours faite autour du point de référence. Vous pouvez positionner celui-ci à tout autre endroit de l'objet, comme nous l'avons vu précédemment dans la section « Rotation des objets ».

Modifier l'Échelle à l'aide de la souris

L'Outil de sélection doit être en mode Modification d'Échelle (les poignées du cadre de sélection sont carrées). Si nécessaire, cliquez sur l'objet pour passer en mode Modification d'Échelle.



Tirez une des poignées d'angle. L'objet change d'Échelle à mesure que vous bougez le pointeur en diagonale. La barre d'infos affiche la modification d'Échelle en cours. La modification de l'objet se fait entre la poignée que vous êtes en train de tirer et celle d'en face. Si vous voulez utiliser un autre point de l'objet comme point fixe, déplacez le point de référence vers celui-ci et utilisez les boutons de la barre d'info pour mettre à l'Échelle.

Maintenez « \pm »

tout en faisant glisser afin de modifier l'Échelle de l'objet autour de son centre. Cela fonctionne indépendamment de la position du point de référence.

« \pm Ctrl+tirer » modifie la taille de l'objet en multiples de sa taille originale (x2, x3, etc.).

Pour créer une copie tout en modifiant la taille de l'objet (et en laissant l'original à sa place), vous devez effectuer un clic droit ou appuyer sur la touche « \pm + » du pavé numérique.

En tirant les poignées latérales, l'objet s'étire ou se tasse. Ceci est décrit dans le chapitre « \pm tirer et « \pm craser des objets.

Modifier l'Échelle à l'aide de la barre d'infos



- 1 Saisissez des valeurs dans les champs **Redimensionner le texte** et cliquez sur « \pm ».

- Les modifications d'Échelle inférieures à 100 % réduisent l'objet. 50 réduit de moitié la taille de l'objet.
- Les modifications d'Échelle supérieures à 100 % agrandissent l'objet. 200 double la taille de l'objet.

- 2 Si le bouton **Conserver les proportions** est activé, vous pouvez indifféremment saisir la valeur dans l'un des deux champs de texte pour redimensionner l'objet à hauteur du pourcentage souhaité. Si ce bouton n'est pas activé, vous pouvez saisir des valeurs séparées pour la largeur et la hauteur.

- 3 Vous pouvez également saisir la taille requise de l'objet dans les champs de texte **Largeur** ou **Hauteur**

Si le bouton **Conserver les proportions**


est activé, l'objet sera redimensionné en maintenant ses proportions. Vous pouvez saisir la taille

dans l'unité de votre choix, 1 cm par exemple.

Si vous vous servez de la barre d'infos pour mettre l'échelle (ou des champs numériques), cette mise à l'échelle sera toujours faite autour du point de référence. Vous pouvez positionner celui-ci à tout autre endroit de l'objet, comme nous l'avons vu précédemment dans la section « Rotation des objets ».


Modifier l'Échelle à l'aide de la barre d'infos



- 1 Saisissez des valeurs dans les champs **Redimensionner le texte** et cliquez sur «».
 - Les modifications d'Échelle inférieures à 100 % réduisent l'objet. 50 réduit de moitié la taille de l'objet.
 - Les modifications d'Échelle supérieures à 100 % agrandissent l'objet. 200 double la taille de l'objet.
- 2 Si le bouton **Conserver les proportions** est activé, vous pouvez indifféremment saisir la valeur dans l'un des deux champs de texte pour redimensionner l'objet à hauteur du pourcentage souhaité. Si ce bouton n'est pas activé, vous pouvez saisir des valeurs séparées pour la largeur et la hauteur.
- 3 Vous pouvez également saisir la taille requise de l'objet dans les champs de texte **Largeur** ou **Hauteur**.

Si le bouton **Conserver les proportions**

est activé, l'objet sera redimensionné en maintenant ses proportions. Vous pouvez saisir la taille dans l'unité de votre choix, 1 cm par exemple.

Si vous vous servez de la barre d'infos pour mettre à l'Échelle (ou des champs numériques), cette mise à l'Échelle sera toujours faite autour du point de référence. Vous pouvez positionner celui-ci à tout autre endroit de l'objet, comme nous l'avons vu précédemment dans la section « Rotation des objets ».

Faire tourner les objets



Cette option se trouve sous **Outil de sélection**. En cliquant sur les boutons **Faire tourner**

, l'objet tourne verticalement ou horizontalement autour du point de référence.

L'échelle et les proportions ne sont pas modifiées ? l'objet se contente de tourner.

Étirer et écraser des objets

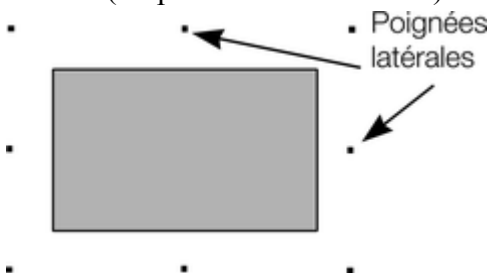
Cette opération est analogue à la modification d'échelle d'objets à cela près que la modification d'échelle de l'objet s'effectue uniquement dans une direction. Étirer et écraser des objets sont des opérations similaires, l'étirement rend l'objet plus grand, l'écrasement le rend plus petit.

Étirer/écraser des objets à l'aide de la souris

L'Outil de sélection

doit être en mode échelle. (Les poignées de sélection ont la forme de carrés.) Si nécessaire, cliquer sur l'objet pour passer en mode échelle.

Utilisez les poignées latérales, du haut et du bas au lieu des coins pour étirer ou écraser une forme dans une seule dimension. Notez que les poignées ne sont affichées que sur les rectangles sans remplissage photo car étirer d'autres objets dans une seule dimension ne produit que très rarement des résultats corrects (les photos sont déformées).



Tirer l'une des poignées latérales.

L'objet change d'échelle à mesure que vous bougez le pointeur dans la direction appropriée. La barre d'infos affiche la modification d'échelle en cours.

Le bouton **Conserver les proportions** est ignoré.

Un clic droit ou appuyer sur la touche « + » du pavé numérique tout en tirant permet d'étirer ou d'écraser une copie de l'objet, tout en laissant l'original à sa place.

Étirer/écraser des objets à l'aide de la barre d'infos

Le bouton **Conserver les proportions**

doit être désactivé (s'il est activé, vous modifierez l'échelle de l'objet au lieu de l'étirer ou de l'écraser). Saisissez la largeur ou la hauteur dans un des champs de texte correspondants (selon vos besoins) puis appuyez sur «

↵ ». Vous pouvez également saisir une échelle en % (largeur ou hauteur). Ainsi, saisissez 200 % dans le champ d'échelle du haut pour doubler la largeur de l'objet tout en conservant la même hauteur.

Si l'option **Conserver les proportions**

est activée, alors il ne sera pas étiré.

Incliner des objets



Cette option se trouve sous **Outil de sélection**



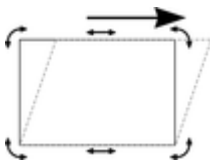
À gauche, l'objet d'origine, à droite, l'objet incliné à l'horizontale

Incliner à l'aide de la souris

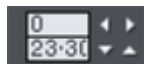
Basculez l'**Outil de sélection**

en mode Rotation / Inclinaison (les poignées de sélection ont une forme de flèche) en cliquant sur l'objet.

Tirez une flèche latérale, du haut ou du bas pour incliner l'objet. Notez que les poignées ne sont affichées que sur les rectangles sans remplissage photo car incliner d'autres objets ne produit que très rarement des résultats corrects (p. ex. les photos sont déformées).



Lorsque vous tirez, l'objet s'incline dans la direction du mouvement (vertical ou horizontal).



La barre d'infos affiche l'angle d'inclinaison actuel.

«

?+ tirer » permet d'incliner l'objet autour de son centre. Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pour restreindre l'inclinaison aux angles forcés. Pour créer une copie tout en laissant l'original à sa place, effectuez un clic droit ou appuyez sur la touche « + » du pavé numérique tout en faisant glisser. Ou faites glisser l'objet avec le bouton droit de la souris pour créer des copies instantanées, et des copies supplémentaires en faisant des clics gauche.

Vous pouvez également incliner un objet à l'aide du mode Modification de la taille dans l'outil de sélection en utilisant les zones d'inclinaison. Pour en savoir plus, reportez vous au chapitre [Faire pivoter les objets en mode Modification de la taille](#)

Incliner à l'aide de la barre d'infos



Pour incliner horizontalement, saisissez un angle dans le champ de texte d'inclinaison et appuyez sur «

».

L'outil de modelage



L'outil de **Modelage**

permet de déformer les formes. Il est utilisé pour mettre en perspective (c'est-à-dire faire tourner en trois dimensions) et envelopper (similaire à la déformation d'une feuille de caoutchouc).

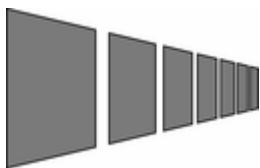


Barre d'infos de l'outil de modelage

- ❶ Grille
- ❷ Supprimer modelage
- ❸ Détacher modelage
- ❹ Tourner modelage
- ❺ Copier modelage
- ❻ Envelopper
- ❼ Coller l'enveloppe de modelage
- ❽ Mettre en perspective
- ❾ Coller le modelage de perspective

La barre d'infos contient deux séries de formes de modelage prédéfinies. Cliquez sur un bouton pour appliquer le modelage prédéfini. Le bouton gauche de chaque groupe correspond au modelage par défaut « sans déformation » que vous pouvez éditer manuellement après l'avoir appliqué.

Perspective



L'outil de **Modelage**

vous permet d'appliquer une perspective à des formes pour leur donner une impression de relief.

Vous pouvez mettre tous les types d'objets en perspective, même le texte et les bitmaps. Notez que les bitmaps perdront leur profondeur si vous leur appliquez un fondu ou les convertissez en formes éditables.

1. Sélectionner le ou les objets.
2. Sélectionner l'outil de **Modelage** (raccourci Maj+F6).
3. Choisir l'une des options de perspective :



Le bouton de droite (Coller la perspective) est décrit plus loin.

Web Designer Premium dessine un rectangle autour de l'objet ou de la sélection. Vous pouvez tirer les poignées de contrôle à chaque angle du rectangle pour produire l'effet de perspective.

Vous pouvez faire tourner, redimensionner et incliner l'objet mis en perspective à l'aide de l'**Outil de sélection**

Vous souhaitez peut-être déplacer les poignées de contrôle sans rafraîchir l'objet mis en perspective (ceci accélère le rafraîchissement de l'écran).

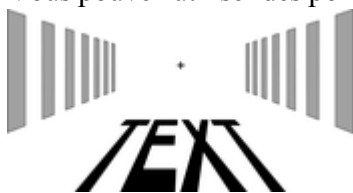


Pour cela, sélectionnez le bouton Détacher le modelage. Pour repositionner l'objet, désélectionnez le bouton.

Utilisation de points de fuite

Lorsque vous réduisez la taille des côtés du moule de perspective, vous voyez une cible de « points de fuite ». Il s'agit de la même chose que les points de fuite des dessins en perspective conventionnel.

Vous pouvez utiliser des points de fuite pour obtenir une perspective commune à plusieurs objets :



Les trois objets partagent un point de fuite commun au niveau de la petite croix.

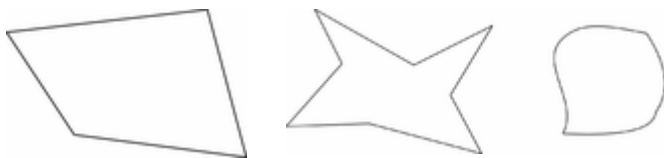
Le filet de perspective



Ce bouton affiche une série discrète de points sur une grille permettant d'avoir un aperçu du degré de déformation de la perspective d'un objet.

Utilisation des moules

Il est possible que vous souhaitiez appliquer la même perspective à plusieurs objets. Pour ce faire, vous allez créer une forme de modelage, la copier dans le presse-papier puis l'utiliser pour appliquer un effet de perspective à vos autres objets. Une forme de modelage en perspective doit comporter quatre côtés droits :



Ceci est une forme de modelage valide

Celles-ci ne sont pas valides. L'objet de gauche a trop de côtés (il doit en avoir quatre). L'objet de droite a des côtés courbes (ils doivent être droits).

Supprimer la perspective



Cliquer sur **Supprimer** pour supprimer la perspective.

S'il a été appliqué plus d'un moule de perspective ou d'enveloppe à l'objet sélectionné, seul le plus récent sera supprimé.

Faire tourner l'objet dans le moule



Vous trouverez parfois que le modelage a la bonne forme mais que l'objet a besoin de pivoter à l'intérieur. Vous pouvez faire tourner l'objet en cliquant sur le bouton de rotation de l'objet.

Envelopper



L'Outil de modelage vous permet d'envelopper les formes de différentes façons.

L'effet est analogue à celui d'une feuille en caoutchouc ou d'un ballon que vous pouvez étirer dans n'importe quelle direction.

Vous pouvez envelopper tous les types d'objets sauf les bitmaps.



Échantillon de texte enveloppé

L'enveloppement ressemble à l'application de la perspective. C'est-à-dire :

1. Sélectionner le ou les objets.
2. Sélectionner l'outil de **Modelage** (raccourci Maj+F6).
3. Choisir l'une des options d'enveloppement :



Le bouton de droite ressemble à la fonction

Coller la perspective décrite plus haut.

Le bouton de gauche ne modifie pas l'objet dans un premier temps. Les autres objets modifient immédiatement l'objet.

Après l'application du modelage, éditez-le :

1. Tirez n'importe quelle poignée d'angle.
2. Ou cliquez sur une poignée d'angle puis tirez les points de contrôle de la courbe.

L'exemple ci-dessus montre que les 4 poignées de courbe dans les coins ont été tirées vers l'extérieur afin d'incurver le contenu du modelage.

Vous pouvez également faire tourner, redimensionner et incliner l'objet enveloppé à l'aide de l'**Outil de sélection**

Le filet de modelage



Le bouton de filet affiche une série de points minuscules qui donnent un aperçu des déformations que le modelage de l'enveloppe entraîne.

Modelage de l'enveloppe

Vous pouvez créer un modelage d'enveloppe à partir de n'importe quelle forme à quatre côtés que vous pouvez déformer à volonté puis utiliser comme modelage d'enveloppe en cliquant sur le bouton **Coller l'enveloppe** de la **barre d'infos** de l'outil de modelage.

Éditer des formes de modelage

Vous pouvez éditer la forme d'enveloppe ou de perspective avec l'outil de changement des formes (ou les éditez des poignées avec l'outil de sélection s'il est montré). Selon la nature des moules, quelques restrictions doivent être prises en compte :

- Vous ne pouvez pas ajouter des poignées à un moule de perspective ou d'enveloppe, car celui-ci doit toujours posséder quatre côtés
- Vous ne pouvez pas transformer une ligne droite d'un moule de perspective en une ligne courbe.

Modifier des formes de modelage

Vous pouvez modifier la forme d'enveloppe ou de perspective avec l'outil de changement des formes (ou les modifier des poignées avec l'outil de sélection s'il est montré). Selon la nature des moules, quelques restrictions doivent être prises en compte :

- Vous ne pouvez pas ajouter des poignées à un moule de perspective ou d'enveloppe, car celui-ci doit toujours posséder quatre côtés
- Vous ne pouvez pas transformer une ligne droite d'un moule de perspective en une ligne courbe.

Accrochage

L'accrochage permet de positionner plus facilement les bords ou certains points spécifiques des objets à l'endroit précis souhaité. Il peut être utilisé pour aligner les bords sur un point ou une ligne précis ou pour espacer uniformément les objets à l'aide de la grille.

MAGIX Web Designer 7 Premium offre trois types d'accrochage.

- Accrochage sur la grille
- Accrochage magnétique
- Accrochage sur les lignes de repère et les objets d'aide

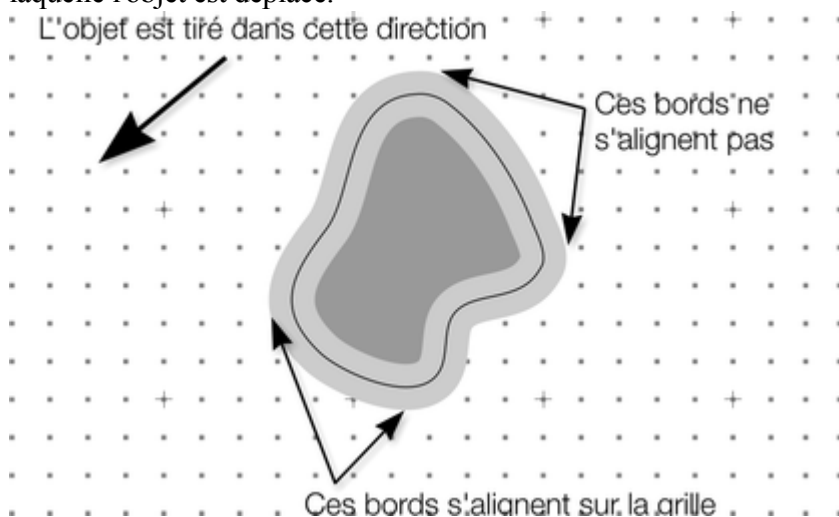
L'accrochage sur la grille est utile pour espacer les objets uniformément, ou pour que les tailles soient des multiples exacts d'une valeur donnée. Les lignes de repère sont utiles pour aligner les bords (bien qu'il soit bien plus efficace d'utiliser les objets d'aide) et enfin, l'accrochage magnétique est un moyen courant de positionner les lignes, les points ou les bords avec précision au-dessus d'autres lignes, points ou bords d'objets proches.

Magnétisme de la grille

Lorsque **Magnétisme de la grille** est sélectionné, les points de la grille agissent comme des aimants. Faites un clic droit sur le presse-papiers et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille** ou utilisez l'option de menu **Fenêtre > Magnétisme de la grille** (ou appuyez sur la touche « . » (point des décimales) du pavé numérique de votre clavier). Vous pouvez contrôler l'espacement de la grille dans l'onglet Grille et Règle de la boîte de dialogue des options (faites un clic droit et sélectionnez **Options de la page** ou utilisez la commande de menu **Services > Options**

). La fonction de magnétisme de la grille est activée par défaut pour les modèles de document web qui utilise une grille à un pixel de sorte que les dimensions et les positions de tous les objets correspondent normalement à des valeurs entières de pixels.

Lorsque vous déplacez un objet, ses bords s'alignent sur les points de la grille. Si la taille de l'objet est telle que ses côtés opposés ne peuvent pas être alignés, le bord magnétisé dépend de la direction dans laquelle l'objet est déplacé.



Cela affiche une grille grossière avec 5 subdivisions entre les divisions principales. La forme possède un contour gris très épais. L'objet ayant été déplacé vers la gauche et vers le bas, son bord inférieur et son bord gauche sont alignés sur les points de la grille les plus proches.

Remarque :

L'espacement par défaut de la grille est de 50 pixels pour les lignes de grille principales comportant 50 subdivisions. Cela signifie que la grille est constituée d'espaces d'un pixel d'écran et qu'elle risque de ne pas s'afficher correctement en zoom normal à 100 %. Avec un facteur de zoom de 500 %, vous constaterez que le magnétisme se fait correctement.

Vous pouvez également modifier les valeurs de la grille pour obtenir 10 subdivisions, ce qui implique que les points de la grille soient espacés de 5 pixels.

Magnétisme et largeurs de ligne



Le paramètre **Redimensionner les largeurs de ligne** de la barre d'information de l'**Outil de sélection** influence l'endroit où à lieu l'alignement sur le bord des objets en tenant compte de leurs contours.

L'exemple ci-dessus montre une forme avec un contour gris très épais. Il montre également (fine ligne noire) le contour de la forme elle-même (vous pouvez voir que le contour épais est réparti équitablement des deux côtés de la ligne centrale de sorte qu'il déborde partiellement vers l'intérieur et l'extérieur de la forme).

Lorsque « Redimensionner les largeurs de ligne » est activé, la largeur du contour est prise en compte de sorte que « Magnétisme de la grille » aligne les bords des objets, y compris les contours, sur la grille. Magnétisme des objets vous permettra d'aligner à partir des contours ou des lignes de contour centrales. Si les contours tels qu'ils apparaissent à l'écran sont fins, il y a peu de différence entre ces deux positions d'alignement et le magnétisme des contours est favorisé. Dans ce cas, zoomez si vous souhaitez aligner sur les contours centraux.

Lorsque « Redimensionner les largeurs de ligne » est désactivé, « Magnétisme de la grille » et « Magnétisme des objets » alignent les lignes centrales des objets et ignorent la largeur des contours.

Étant donné que le magnétisme tient compte de « Redimensionner les largeurs de ligne », le fait de modifier son état signifie que les bords utilisés pour le magnétisme sont toujours les mêmes que ceux signalés dans la barre d'information de l'**Outil Sélectionner**

Alignement magnétique d'objet (magnétisme des objets)

L'alignement magnétique d'objet facilite grandement le positionnement précis des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport au centre ou aux bords de la page.

Par exemple, l'alignement magnétique d'objet est utile si vous voulez que plusieurs lignes démarrent exactement du même point ou qu'une ligne jouxte le bord d'un cercle avec précision.

Vous pouvez même l'utiliser pour aligner le centre des objets, aligner les objets sur le centre de la page ou aligner les objets horizontalement et verticalement n'importe où au milieu de la page.

L'alignement magnétique fonctionne lorsque vous déplacez ou redimensionnez des objets à l'aide de l'**Outil de sélection**



L'alignement magnétique sur les objets est activé par défaut dans les documents web. Pour l'activer/désactiver, cliquez sur le bouton **Magnétisme des objets** de la barre d'outils supérieure. Une autre méthode consiste à faire un clic droit sur le presse-papiers et à sélectionner **Magnétisme > Magnétisme des objets** ou à utiliser l'option de menu **Fenêtre > Magnétisme des objets**. Vous pouvez toujours activer/désactiver cette option pendant le déplacement en appuyant sur « s ».

Cliquez et tirez l'objet que vous souhaitez aligner. Pendant le déplacement, Web Designer Premium affiche une icône en forme d'aimant, des lignes bleues et des points rouges lorsque vous approchez d'un « point intéressant » sur lequel la magnétisation doit être effectuée.

Indicateurs de magnétisme

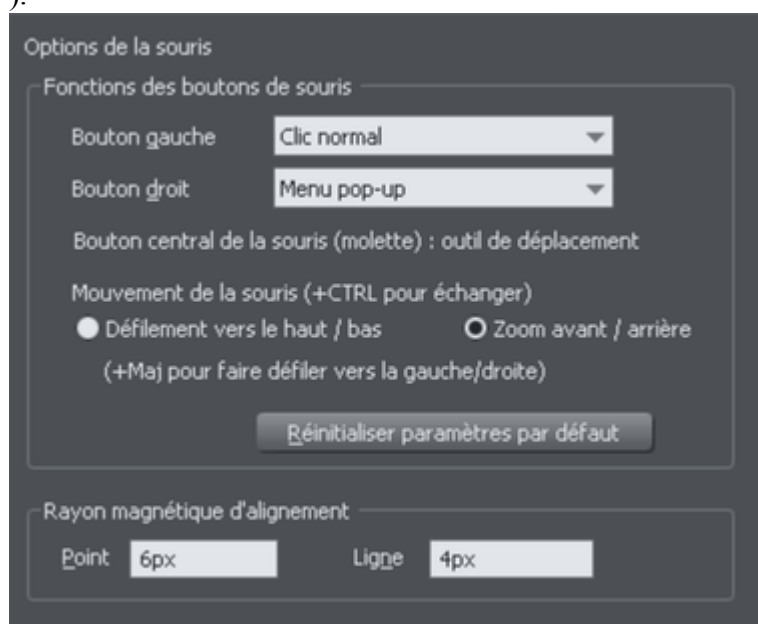


Les indicateurs de magnétisme apparaissent lorsqu'un alignement par magnétisme est effectué. Il s'agit du moment où un point intéressant de l'objet que vous déplacez arrive dans la zone d'un point intéressant du document (par exemple, un autre objet ou une partie de la page). Web Designer Premium aligne sur le point intéressant et le curseur de la souris se transforme en aimant pour que vous sachiez qu'un alignement magnétique a été effectué. D'autres indications sont affichées de façon dynamique pour vous aider à voir quel alignement magnétique a été réalisé.

- Un point rouge indique qu'un point donné a été magnétisé.
- Un point bleu indique qu'un alignement magnétique a été réalisé sur une partie d'un autre objet (par exemple le bord d'un rectangle).
- Une ligne orange indique un alignement magnétique sur une partie de la page (coins, bords, centre)

Les lignes d'indication du magnétisme vibrent pour indiquer qu'elles sont temporairement « actives » et faciliter leur visualisation sur différentes couleurs d'arrière-plan.

On gère la distance de magnétisation dans l'onglet **Souris** de la boîte de dialogue des **Options** (sélectionnez **Services** > **Options** ou faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Options de la page**).



Vous pouvez définir deux distances de magnétisation dans la section du « Rayonnement de l'alignement magnétique » qui contrôle la distance nécessaire entre deux éléments pour qu'ils s'alignent l'un sur l'autre par magnétisme. Il s'agit de la taille du cercle autour des points (point) et de la distance de chaque côté des lignes (lignes). Généralement, il est avantageux que la valeur du point soit supérieure à celle de la ligne afin de faciliter l'alignement magnétique sur les extrémités des lignes.

[Personnaliser Web Designer Premium](#)

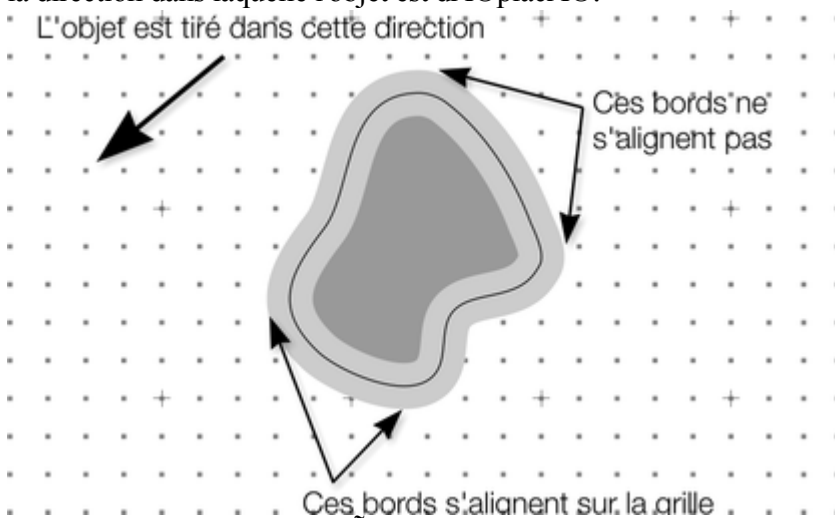
fournit de nombreux détails concernant la boîte de dialogue des Options.

Magnétisme de la grille

Lorsque **Magnétisme de la grille** est sélectionné, les points de la grille agissent comme des aimants. Faites un clic droit sur le presse-papiers et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille** ou utilisez l'option de menu **Fenêtre > Magnétisme de la grille** (ou appuyez sur la touche «**⌘** . **⌘** » (point des d'écimales) du pavé numérique de votre clavier). Vous pouvez contrôler l'espacement de la grille dans l'onglet Grille et Règle de la boîte de dialogue des options (faites un clic droit et sélectionnez **Options de la page** ou utilisez la commande de menu **Services > Options**).

). La fonction de magnétisme de la grille est activée par défaut pour les modèles de document web qui utilisent une grille à un pixel de sorte que les dimensions et les positions de tous les objets correspondent normalement à des valeurs entières de pixels.

Lorsque vous déplacez un objet, ses bords s'alignent sur les points de la grille. Si la taille de l'objet est telle que ses côtés opposés ne peuvent pas être alignés, le bord magnétisé dépend de la direction dans laquelle l'objet est déplacé.



Cela affiche une grille grossière avec 5 subdivisions entre les divisions principales. La forme possède un contour gris très épais. L'objet ayant été déplacé vers la gauche et vers le bas, son bord inférieur et son bord gauche sont alignés sur les points de la grille les plus proches.

Remarque :

L'espacement par défaut de la grille est de 50 pixels pour les lignes de grille principales comportant 50 subdivisions. Cela signifie que la grille est constituée d'espaces d'un pixel d'écran et qu'elle risque de ne pas s'afficher correctement en zoom normal à 100 %. Avec un facteur de zoom de 500 %, vous constaterez que le magnétisme se fait correctement.

Vous pouvez également modifier les valeurs de la grille pour obtenir 10 subdivisions, ce qui implique que les points de la grille soient espacés de 5 pixels.

Magnétisme et largeurs de ligne



Le paramètre **Redimensionner la largeur de ligne** de la barre d'information de l'**Outil de sélection** influence l'endroit où l'alignement sur le bord des objets en tenant compte de leurs contours.

L'exemple ci-dessus montre une forme avec un contour gris très épais. Il montre également (fine ligne noire) le contour de la forme elle-même (vous pouvez voir que le contour épais est répartit équitablement des deux côtés de la ligne centrale de sorte qu'il déborde partiellement vers l'intérieur et l'extérieur de la forme).

Lorsque «**⌘** Redimensionner les largeurs de ligne **⌘**» est activé, la largeur du contour est prise en

compte de sorte que «Magnétisme de la grille» aligne les bords des objets, y compris les contours, sur la grille. Magnétisme des objets vous permettra d'aligner à partir des contours ou des lignes de contour centrales. Si les contours tels qu'ils apparaissent à l'écran sont fins, il y a peu de différence entre ces deux positions d'alignement et le magnétisme des contours est favorisé. Dans ce cas, zoomez si vous souhaitez aligner sur les contours centraux.

Lorsque «Redimensionner les largeurs de ligne» est désactivé, «Magnétisme de la grille» et «Magnétisme des objets» alignent les lignes centrales des objets et ignorent la largeur des contours.

Étant donné que le magnétisme tient compte de «Redimensionner les largeurs de ligne», le fait de modifier son état signifie que les bords utilisés pour le magnétisme sont toujours les mêmes que ceux signalés dans la barre d'information de l'**Outil Sélectionner**

Alignement magnétique d'objet (magnétisme des objets)

L'alignement magnétique d'objet facilite grandement le positionnement précis des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport au centre ou aux bords de la page.

Par exemple, l'alignement magnétique d'objet est utile si vous voulez que plusieurs lignes démarrent exactement du même point ou qu'une ligne jouxte le bord d'un cercle avec précision.

Vous pouvez même l'utiliser pour aligner le centre des objets, aligner les objets sur le centre de la page ou aligner les objets horizontalement et verticalement n'importe où au milieu de la page.

L'alignement magnétique fonctionne lorsque vous placez ou redimensionnez des objets à l'aide de l'**Outil de sélection**



L'alignement magnétique sur les objets est activé par défaut dans les documents web. Pour l'activer/désactiver, cliquez sur le bouton **Magnétisme des objets** de la barre d'outils supérieure.

Une autre méthode consiste à faire un clic droit sur le presse-papiers et à sélectionner **Magnétisme >**

Magnétisme des objets ou à utiliser l'option de menu **Fenêtre > Magnétisme des objets**

. Vous pouvez toujours activer/désactiver cette option pendant le déplacement en appuyant sur «S».

Cliquez et tirez l'objet que vous souhaitez aligner. Pendant le déplacement, Web Designer Premium affiche une icône en forme d'aimant, des lignes bleues et des points rouges lorsque vous approchez d'un «point intéressant» sur lequel la magnétisation doit être effectuée.

Indicateurs de magnétisme



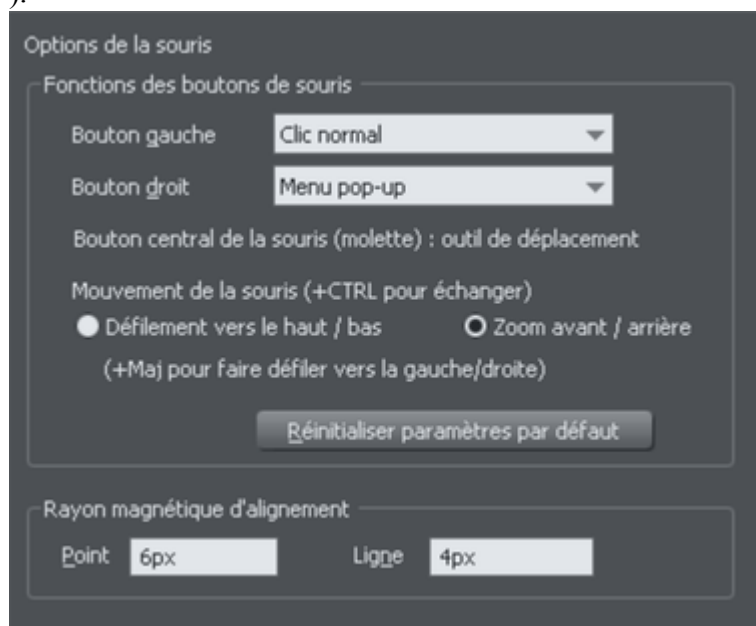
Les indicateurs de magnétisme apparaissent lorsqu'un alignement par magnétisme est effectué. Il s'agit du moment où un point intéressant de l'objet que vous placez arrive dans la zone d'un point intéressant du document (par exemple, un autre objet ou une partie de la page). Web Designer

Premium aligne sur le point intéressant et le curseur de la souris se transforme en aimant pour que vous sachiez qu'un alignement magnétique a été effectué. D'autres indications sont affichées de façon dynamique pour vous aider à voir quel alignement magnétique a été réalisé.

- Un point rouge indique qu'un point donné a été magnétisé.
- Un point bleu indique qu'un alignement magnétique a été réalisé sur une partie d'un autre objet (par exemple le bord d'un rectangle).
- Une ligne orange indique un alignement magnétique sur une partie de la page (coins, bords, centre)

Les lignes d'indication du magnétisme vibrent pour indiquer qu'elles sont temporairement «actives» et faciliter leur visualisation sur différentes couleurs d'arrière-plan.

On gère la distance de magnétisation dans l'onglet **Souris** de la boîte de dialogue des **Options** (sélectionnez **Services** > **Options** ou faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Options de la page**).



Vous pouvez définir deux distances de magnétisation dans la section du «Rayonnement de l'alignement magnétique» qui contrôle la distance nécessaire entre deux éléments pour qu'ils s'alignent l'un sur l'autre par magnétisme. Il s'agit de la taille du cercle autour des points (point) et de la distance de chaque côté des lignes (lignes). Généralement, il est avantageux que la valeur du point soit supérieure à celle de la ligne afin de faciliter l'alignement magnétique sur les extrémités des lignes.

[Personnaliser Web Designer Premium](#)

fournit de nombreux détails concernant la boîte de dialogue des Options.

Magnétisme et largeurs de ligne



Le paramètre **Redimensionner les largeurs de ligne** de la barre d'information de l'**Outil de sélection** influence l'endroit où le lieu d'alignement sur le bord des objets en tenant compte de leurs contours.

L'exemple ci-dessus montre une forme avec un contour gris très épais. Il montre également (fine ligne noire) le contour de la forme elle-même (vous pouvez voir que le contour épais est parti équitablement des deux côtés de la ligne centrale de sorte qu'il déborde partiellement vers l'intérieur et l'extérieur de la forme).

Lorsque «**Redimensionner les largeurs de ligne**» est activé, la largeur du contour est prise en compte de sorte que «**Magnétisme de la grille**» aligne les bords des objets, y compris les contours, sur la grille. **Magnétisme des objets** vous permettra d'aligner à partir des contours ou des lignes de contour centrales. Si les contours tels qu'ils apparaissent à l'écran sont fins, il y a peu de différence entre ces deux positions d'alignement et le magnétisme des contours est favorisé. Dans ce cas, zoomez si vous souhaitez aligner sur les contours centraux.

Lorsque «**Redimensionner les largeurs de ligne**» est désactivé, «**Magnétisme de la grille**» et «**Magnétisme des objets**» alignent les lignes centrales des objets et ignorent la largeur des contours.

Étant donné que le magnétisme tient compte de «**Redimensionner les largeurs de ligne**», le fait de modifier son état signifie que les bords utilisés pour le magnétisme sont toujours les mêmes que ceux signalés dans la barre d'information de l'**Outil Sélectionner**.

Alignement magnétique d'objet (magnétisme des objets)

L'alignement magnétique d'objet facilite grandement le positionnement précis des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport au centre ou aux bords de la page.

Par exemple, l'alignement magnétique d'objet est utile si vous voulez que plusieurs lignes démarrent exactement du même point ou qu'une ligne jouxte le bord d'un cercle avec précision.

Vous pouvez même l'utiliser pour aligner le centre des objets, aligner les objets sur le centre de la page ou aligner les objets horizontalement et verticalement n'importe où au milieu de la page.

L'alignement magnétique fonctionne lorsque vous placez ou redimensionnez des objets à l'aide de l'**Outil de sélection**.



L'alignement magnétique sur les objets est activé par défaut dans les documents web. Pour l'activer/désactiver, cliquez sur le bouton **Magnétisme des objets** de la barre d'outils supérieure.

Une autre méthode consiste à faire un clic droit sur le

presse-papiers et à sélectionner **Magnétisme** >

Magnétisme des objets ou à utiliser l'option de menu **Fenêtre** > **Magnétisme des objets**

. Vous pouvez toujours activer/désactiver cette option pendant le déplacement en appuyant sur «**S**».

Cliquez et tirez l'objet que vous souhaitez aligner. Pendant le déplacement, Web Designer Premium affiche une icône en forme d'aimant, des lignes bleues et des points rouges lorsque vous approchez d'un «**point intéressant**» sur lequel la magnétisation doit être effectuée.

Indicateurs de magnétisme

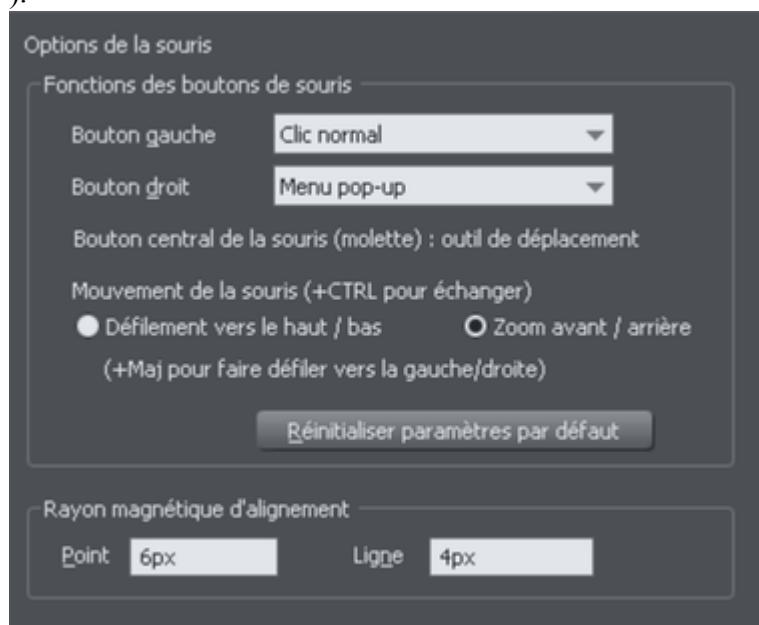


Les indicateurs de magnétisme apparaissent lorsqu'un alignement par magnétisme est effectué. Il s'agit du moment où un point intéressant de l'objet que vous déplacez arrive dans la zone d'un point intéressant du document (par exemple, un autre objet ou une partie de la page). Web Designer Premium aligne sur le point intéressant et le curseur de la souris se transforme en aimant pour que vous sachiez qu'un alignement magnétique a été effectué. D'autres indications sont affichées de façon dynamique pour vous aider à voir quel alignement magnétique a été réalisé.

- Un point rouge indique qu'un point donné a été magnétisé.
- Un point bleu indique qu'un alignement magnétique a été réalisé sur une partie d'un autre objet (par exemple le bord d'un rectangle).
- Une ligne orange indique un alignement magnétique sur une partie de la page (coins, bords, centre)

Les lignes d'indication du magnétisme vibrent pour indiquer qu'elles sont temporairement «actives» et faciliter leur visualisation sur différentes couleurs d'arrière-plan.

On gère la distance de magnétisation dans l'onglet **Souris** de la boîte de dialogue des **Options** (sélectionnez **Services > Options** ou faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Options de la page**).



Vous pouvez définir deux distances de magnétisation dans la section du «Rayonnement de l'alignement magnétique» qui contrôle la distance nécessaire entre deux éléments pour qu'ils s'alignent l'un sur l'autre par magnétisme. Il s'agit de la taille du cercle autour des points (point) et de la distance de chaque côté des lignes (lignes). Généralement, il est avantageux que la valeur du point soit supérieure à celle de la ligne afin de faciliter l'alignement magnétique sur les extrémités des lignes.

[Personnaliser Web Designer Premium](#)

fournit de nombreux détails concernant la boîte de dialogue des Options.

Alignement magnétique d'objet (magnétisme des objets)

L'alignement magnétique d'objet facilite grandement le positionnement précis des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport au centre ou aux bords de la page.

Par exemple, l'alignement magnétique d'objet est utile si vous voulez que plusieurs lignes démarrent exactement du même point ou qu'une ligne jouxte le bord d'un cercle avec précision.

Vous pouvez même l'utiliser pour aligner le centre des objets, aligner les objets sur le centre de la page ou aligner les objets horizontalement et verticalement n'importe où au milieu de la page.

L'alignement magnétique fonctionne lorsque vous déplacez ou redimensionnez des objets à l'aide de l'**Outil de sélection**



L'alignement magnétique sur les objets est activé par défaut dans les documents web. Pour l'activer/désactiver, cliquez sur le bouton **Magnétisme des objets** de la barre d'outils supérieure.

Une autre méthode consiste à faire un clic droit sur le presse-papiers et à sélectionner **Magnétisme** >

Magnétisme des objets ou à utiliser l'option de menu **Fenêtre > Magnétisme des objets**

. Vous pouvez toujours activer/désactiver cette option pendant le déplacement en appuyant sur «**Alt** + **S**».

Cliquez et tirez l'objet que vous souhaitez aligner. Pendant le déplacement, Web Designer Premium affiche une icône en forme d'aimant, des lignes bleues et des points rouges lorsque vous approchez d'un «**Point intéressant**» sur lequel la magnétisation doit être effectuée.

Indicateurs de magnétisme



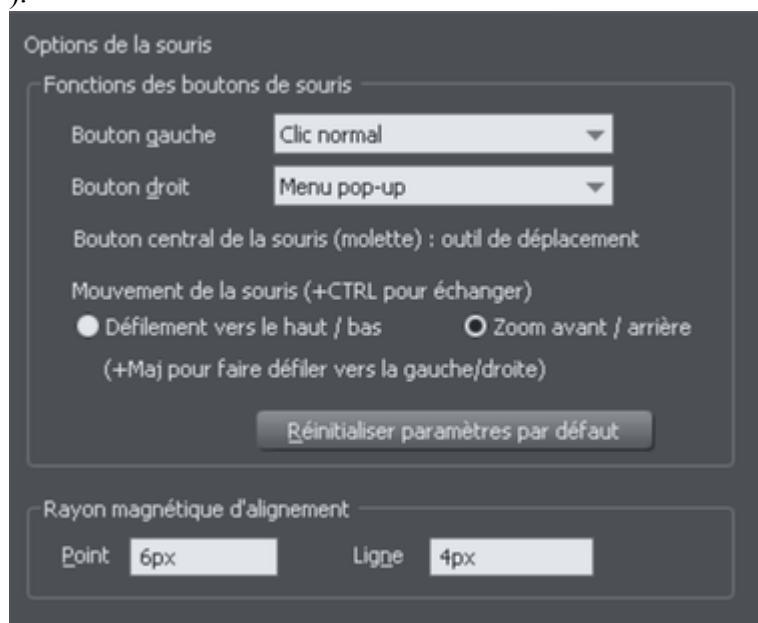
Les indicateurs de magnétisme apparaissent lorsqu'un alignement par magnétisme est effectué. Il s'agit du moment où un point intéressant de l'objet que vous déplacez arrive dans la zone d'un point intéressant du document (par exemple, un autre objet ou une partie de la page). Web Designer Premium aligne sur le point intéressant et le curseur de la souris se transforme en aimant pour que vous sachiez qu'un alignement magnétique a été effectué. D'autres indications sont affichées de façon dynamique pour vous aider à voir quel alignement magnétique a été réalisé.

- Un point rouge indique qu'un point donné a été magnétisé.
- Un point bleu indique qu'un alignement magnétique a été réalisé sur une partie d'un autre objet (par exemple le bord d'un rectangle).
- Une ligne orange indique un alignement magnétique sur une partie de la page (coins, bords, centre)

Les lignes d'indication du magnétisme vibrent pour indiquer qu'elles sont temporairement «**actives**» et faciliter leur visualisation sur différentes couleurs d'arrière-plan.

On gère la distance de magnétisation dans l'onglet **Souris** de la boîte de dialogue des **Options** (sélectionnez **Services > Options** ou faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Options de la page**)

).



Vous pouvez définir deux distances de magnétisation dans la section du « Rayonnement de l'alignement magnétique » qui contrôle la distance nécessaire entre deux éléments pour qu'ils s'alignent l'un sur l'autre par magnétisme. Il s'agit de la taille du cercle autour des points (point) et de la distance de chaque côté des lignes (lignes). Généralement, il est avantageux que la valeur du point soit supérieure à celle de la ligne afin de faciliter l'alignement magnétique sur les extrémités des lignes.

[Personnaliser Web Designer Premium](#)

fournit de nombreux détails concernant la boîte de dialogue des Options.

Estomper

Vous souhaitez parfois brouiller les bords d'un objet afin qu'il se mélange ou se fonde dans un objet d'arrière-plan. C'est ce qu'on appelle Estomper. Par exemple, lors de la fusion de deux bitmaps lorsque vous souhaitez éviter d'avoir un bord trop net entre les deux.

La commande Estomper se situe à droite de la barre supérieure, après les boutons des galeries.

Pour estomper un objet :



1. Sélectionner le ou les objets que vous souhaitez estomper.
2. Entrer une valeur de taille numérique pour l'estompage dans le champ de texte
2. Ou
2. Cliquez sur la flèche pour afficher la réglette du menu contextuel. Les objets sont estompés au fur et à mesure que vous faites glisser la réglette.

bords flous

bords flous

L'estompage mélange ou brouille les bords des objets.

Si vous avez sélectionné plusieurs objets, la plume apparaît autour de chaque objet. Si vous groupez les objets, la plume apparaîtra autour de l'extérieur du groupe.

Objets d'aide et lignes d'aide

Les objets d'aide et les lignes d'aide sont des objets se trouvant sur un calque spécial, le calque de lignes. Un calque de lignes est créé automatiquement lorsque vous créez une ligne d'aide (voir plus bas) ou vous pouvez en créer un manuellement par clic droit dans la **Galerie des calques** et en sélectionnant

Créer un calque de lignes (voir « [Calques](#)

pour plus d'informations sur les calques).

Utilisez **Accrochage sur la ligne et les objets d'aide**

dans le menu Fenêtre (ou touche 2 du pavé numérique) pour activer l'accrochage sur des objets de ligne.

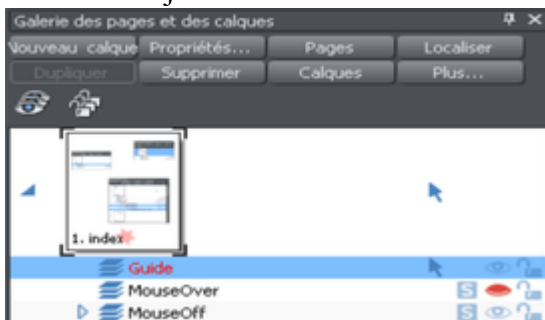
Tout objet placé sur le calque de lignes devient un objet d'aide. Ceci peut être tout type d'objet, allant de lignes à tout type d'angle, de formes irrégulières et de formes automatiques. Vous pouvez créer, modifier la taille et supprimer des objets dans le calque de lignes comme d'ordinaire, mais ils apparaissent avec des contours en fins pointillés rouges et toute largeur de contour ou couleur de remplissage est ignorée. Cette information est conservée et si vous passez ultérieurement de l'objet du calque de lignes à un calque ordinaire, l'épaisseur du contour et les couleurs s'afficheront de nouveau.

Vous pouvez utiliser les objets d'aide pour dessiner des contours de construction tels que les lignes passant au travers d'un point de fuite pour le dessin en perspective.

Placer des objets sur le calque de lignes

S'assurer tout d'abord qu'un calque de lignes se trouve dans la **Galerie des calques**

?voir plus haut. Vous pouvez créer des objets directement sur le calque de lignes en le sélectionnant et en créant des objets comme d'ordinaire.



La Galerie des calques affichant un calque de lignes au-dessus de deux autres calques, sélectionnée.

Vous pouvez également couper ou copier des objets d'un autre calque puis coller ces objets dans le même calque de lignes. Pour coller les objets dans la même position relative sur le calque de lignes, utiliser les raccourcis clavier Ctrl+Maj+ V

Déplacer vers le calque du premier plan et **Déplacer vers le calque d'arrière-plan**

du menu Arranger permet de sauter le calque de lignes et ne peut donc pas être utilisé pour déplacer des objets sur le calque de lignes.

Créer une ligne de repère

Les lignes de repère sont des lignes verticales ou horizontales qui constituent un moyen rapide et facile d'aligner une série d'objets sur la page.

- Activer les règles (Ctrl+L).
- Faire glisser d'une règle sur la page.

Ou

- Double-cliquer sur la règle afin de créer une ligne de repère alignée sur le pointeur.

Ceci crée automatiquement un calque de lignes et insère les lignes de repère sur ce calque.

Ou utiliser la Galerie des calques :

1. Cliquer droit sur la Galerie des calques et choisir **Propriétés**
2. Si nécessaire, cliquer sur l'onglet Lignes.
3. Sélectionner Horizontal ou Vertical.
4. Cliquer Nouveau.
5. Saisir à l'endroit requis.

Supprimer une ligne de repère

À l'aide de l'**Outil de sélection**

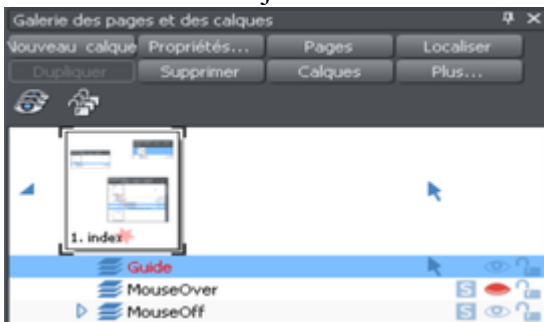
, faire glisser la ligne de repère vers la règle appropriée (la règle verticale pour les lignes de repère verticales, l'horizontale pour les lignes de repère horizontales).

Ou cliquer droit sur la ligne de repère puis choisir Supprimer.

Placer des objets sur le calque de lignes

S'assurer tout d'abord qu'un calque de lignes se trouve dans la **Galerie des calques**

(voir plus haut). Vous pouvez créer des objets directement sur le calque de lignes en le sélectionnant et en créant des objets comme d'ordinaire.



La Galerie des calques affichant un calque de lignes au-dessus de deux autres calques, sélectionné.

Vous pouvez également couper ou copier des objets d'un autre calque puis coller ces objets dans le même calque de lignes. Pour coller les objets dans la même position relative sur le calque de lignes, utiliser les raccourcis clavier Ctrl+Maj+V

Déplacer vers le calque du premier plan et **Déplacer vers le calque d'arrière-plan** du menu Arranger permet de sauter le calque de lignes et ne peut donc pas être utilisé pour déplacer des objets sur le calque de lignes.

Créer une ligne de repère

Les lignes de repère sont des lignes verticales ou horizontales qui constituent un moyen rapide et facile d'aligner une série d'objets sur la page.

- Activer les règles (Ctrl+L).
- Faire glisser d'une règle sur la page.

Ou

- Double-cliquer sur la règle afin de créer une ligne de repère alignée sur le pointeur.

Ceci crée automatiquement un calque de lignes et insère les lignes de repère sur ce calque.

Ou utiliser la Galerie des calques :

1. Cliquer droit sur la Galerie des calques et choisir **Propriétés**
2. Si nécessaire, cliquer sur l'onglet Lignes.
3. Sélectionner Horizontal ou Vertical.
4. Cliquer Nouveau.
5. Saisir l'endroit requis.

Supprimer une ligne de repère

À l'aide de l'**Outil de sélection**

, faire glisser la ligne de repère vers la règle appropriée (la règle verticale pour les lignes de repère verticales, l'horizontale pour les lignes de repère horizontales).

Ou cliquer droit sur la ligne de repère puis choisir Supprimer.

Cr  er une ligne de rep  re

Les lignes de rep  re sont des lignes verticales ou horizontales qui constituent un moyen rapide et facile d'aligner une s  rie d'objets sur la page.

- Activer les r  gles (Ctrl+L).
- Faire glisser d'une r  gle sur la page.

Ou

- Double-cliquer sur la r  gle afin de cr  er une ligne de rep  re align  e sur le pointeur.

Ceci cr  e automatiquement un calque de lignes et ins  re les lignes de rep  re sur ce calque.

Ou utiliser la Galerie des calques :

1. Cliquer droit sur la Galerie des calques et choisir **Propri  t  s**
2. Si n  cessaire, cliquer sur l'onglet Lignes.
3. S  lectionner Horizontal ou Vertical.
4. Cliquer Nouveau.
5. Saisir    l'endroit requis.

Supprimer une ligne de rep  re

   l'aide de l'**Outil de s  lection**

, faire glisser la ligne de rep  re vers la r  gle appropri  e (la r  gle verticale pour les lignes de rep  re verticales, l'horizontale pour les lignes de rep  re horizontales).

Ou cliquer droit sur la ligne de rep  re puis choisir Supprimer.

Supprimer une ligne de repère

À l'aide de l'**Outil de sélection**

, faire glisser la ligne de repère vers la règle appropriée (la règle verticale pour les lignes de repère verticales, l'horizontale pour les lignes de repère horizontales).

Ou cliquer droit sur la ligne de repère puis choisir Supprimer.

Récapitulatif des raccourcis sur le pavé numérique

- + fait une copie de l'objet pendant que vous le faites glisser, que vous en modifiez la taille, que vous l'inclinez, etc. L'objet d'origine n'est pas modifié.
- / active et désactive la conservation de la largeur des lignes lors de la modification de l'échelle.
- active et désactive la conservation des remplissages lors des déplacements, des modifications d'échelle, des inclinaisons, etc.
- * active/désactive l'accrochage magnétique de l'objet.
- 2 active et désactive l'accrochage aux lignes d'aide.
- . active et désactive l'accrochage à la grille.

Grouper et dégroupier des objets

Les outils Ombre et Transparence offrent différents résultats selon si les objets sont groupés ou non. Pour plus d'informations, voir le chapitre Transparence et le chapitre [Ombres](#).

Vous créez souvent des ombres complexes à partir de différents objets. L'option de menu **Arranger > Grouper**

vous permet de verrouiller ces objets ensemble afin de former ce qui apparaît comme un objet unique. Vous pouvez ensuite sélectionner les objets groupés et les copier, les redimensionner, les déplacer ou bien effectuer toute autre opération sur l'ensemble du groupe.

Pour créer un groupe

1. Sélectionnez tout d'abord tous les objets que vous souhaitez grouper.
2. Choisir **Arranger > Grouper** (ou Ctrl+G) pour créer le groupe.

Dégroupier des objets

1. Sélectionner le groupe.
2. Choisir **Arranger > Dégroupier** (ou Ctrl+U).

Après cela, tous les objets individuels du groupe restent sélectionnés.

Pour ajouter des objets supplémentaires à un groupe

1. Sélectionner le groupe.
2. Dégroupier (Ctrl+U)
3. Sélectionner les objets supplémentaires.
4. Grouper de nouveau (Ctrl+G)

Vous pouvez également incorporer un groupe à un second groupe en sautant l'étape 2. Web Designer Premium retiendra l'information concernant le groupe original. Si vous dégroupiez les objets ultérieurement, le groupe original existera toujours.

Retirer des objets d'un groupe

1. Dégroupier les objets.
2. Maj+clic sur les objets que vous souhaitez retirer. Ceci les désélectionnera, les autres objets resteront sélectionnés.

Vous pouvez ensuite choisir **Arranger > Grouper** pour regrouper les objets restants.

Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe

(Par exemple, pour changer sa couleur.) Ctrl+clic sur l'objet. (Vous pouvez également utiliser cette option pour sélectionner un « groupe dans le groupe ».) Une pression sur Tabulation ou Maj+Tab déplace la sélection à l'intérieur du groupe, vers le prochain objet ou le précédent. Une fois que vous avez sélectionné un objet dans un groupe, vous pouvez également utiliser Alt + clic pour sélectionner l'objet du dessous.

Cela s'appelle « sélection intérieure ».

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#).

Si tous les objets à grouper se trouvent dans un même calque, le groupe sera créé dans ce même calque.

Le groupe apparaît au niveau de l'élément le plus en avant du groupe. (Ce qui signifie que le groupe ne devient pas automatiquement l'objet de premier plan.)

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan.

Pour créer un groupe

1. Sélectionnez tout d'abord tous les objets que vous souhaitez grouper.
2. Choisir **Arranger > Grouper** (ou Ctrl+G) pour créer le groupe.

Dégroupier des objets

1. Sélectionner le groupe.
2. Choisir **Arranger > Dégroupier** (ou Ctrl+U).

Après cela, tous les objets individuels du groupe restent sélectionnés.

Pour ajouter des objets supplémentaires à un groupe

1. Sélectionner le groupe.
2. Dégroupier (Ctrl+U)
3. Sélectionner les objets supplémentaires.
4. Grouper de nouveau (Ctrl+G)

Vous pouvez également incorporer un groupe à un second groupe en sautant l'étape 2. Web Designer Premium retiendra l'information concernant le groupe original. Si vous dégroupiez les objets ultérieurement, le groupe original existera toujours.

Retirer des objets d'un groupe

1. Dégroupier les objets.
2. Maj+clic sur les objets que vous souhaitez retirer. Ceci les désélectionnera, les autres objets resteront sélectionnés.

Vous pouvez ensuite choisir **Arranger > Grouper** pour regrouper les objets restants.

Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe

(Par exemple, pour changer sa couleur.) Ctrl+clic sur l'objet. (Vous pouvez également utiliser cette option pour sélectionner un « groupe dans le groupe ».) Une pression sur Tabulation ou Maj+Tab déplace la sélection à l'intérieur du groupe, vers le prochain objet ou le précédent. Une fois que vous avez sélectionné un objet dans un groupe, vous pouvez également utiliser Alt + clic pour sélectionner l'objet du dessous.

Cela s'appelle « sélection intérieure ».

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#)

Si tous les objets à grouper se trouvent dans un même calque, le groupe sera créé dans ce même calque. Le groupe apparaît au niveau de l'élément le plus en avant du groupe. (Ce qui signifie que le groupe ne devient pas automatiquement l'objet de premier plan.)

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan.

Dégroupement des objets

1. Sélectionner le groupe.
2. Choisir **Arranger > Dégroupement** (ou Ctrl+U).

Après cela, tous les objets individuels du groupe restent sélectionnés.

Pour ajouter des objets supplémentaires à un groupe

1. Sélectionner le groupe.
2. Dégroupement (Ctrl+U)
3. Sélectionner les objets supplémentaires.
4. Grouper de nouveau (Ctrl+G)

Vous pouvez également incorporer un groupe à un second groupe en sautant l'étape 2. Web Designer Premium retiendra l'information concernant le groupe original. Si vous dégroupement les objets ultérieurement, le groupe original existera toujours.

Retirer des objets d'un groupe

1. Dégroupement les objets.
2. Maj+clic sur les objets que vous souhaitez retirer. Ceci les désélectionnera, les autres objets resteront sélectionnés.

Vous pouvez ensuite choisir **Arranger > Grouper** pour regrouper les objets restants.

Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe

(Par exemple, pour changer sa couleur.) Ctrl+clic sur l'objet. (Vous pouvez également utiliser cette option pour sélectionner un « groupe dans le groupe ».) Une pression sur Tabulation ou Maj+Tab déplace la sélection à l'intérieur du groupe, vers le prochain objet ou le précédent. Une fois que vous avez sélectionné un objet dans un groupe, vous pouvez également utiliser Alt + clic pour sélectionner l'objet du dessous.

Cela s'appelle « sélection intérieure ».

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#)

Si tous les objets à grouper se trouvent dans un même calque, le groupe sera créé dans ce même calque. Le groupe apparaît au niveau de l'élément le plus en avant du groupe. (Ce qui signifie que le groupe ne devient pas automatiquement l'objet de premier plan.)

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan.

Pour ajouter des objets supplémentaires à un groupe

1. Sélectionner le groupe.
2. Dégroupier (Ctrl+U)
3. Sélectionner les objets supplémentaires.
4. Grouper de nouveau (Ctrl+G)

Vous pouvez également incorporer un groupe à un second groupe en sautant l'étape 2. Web Designer Premium retiendra l'information concernant le groupe original. Si vous dégroupiez les objets ultérieurement, le groupe original existera toujours.

Retirer des objets d'un groupe

1. Dégroupier les objets.
2. Maj+clic sur les objets que vous souhaitez retirer. Ceci les désélectionnera, les autres objets resteront sélectionnés.

Vous pouvez ensuite choisir **Arranger > Grouper** pour regrouper les objets restants.

Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe

(Par exemple, pour changer sa couleur.) Ctrl+clic sur l'objet. (Vous pouvez également utiliser cette option pour sélectionner un « groupe dans le groupe ».) Une pression sur Tabulation ou Maj+Tab déplace la sélection à l'intérieur du groupe, vers le prochain objet ou le précédent. Une fois que vous avez sélectionné un objet dans un groupe, vous pouvez également utiliser Alt + clic pour sélectionner l'objet du dessous.

Cela s'appelle « sélection intérieure ».

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#)

Si tous les objets à grouper se trouvent dans un même calque, le groupe sera créé dans ce même calque. Le groupe apparaîtra au niveau de l'élément le plus en avant du groupe. (Ce qui signifie que le groupe ne devient pas automatiquement l'objet de premier plan.)

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan.

Retirer des objets d'un groupe

1. Dégroupes les objets.
2. Maj+clic sur les objets que vous souhaitez retirer. Ceci les désélectionnera, les autres objets resteront sélectionnés.

Vous pouvez ensuite choisir **Arranger > Grouper** pour regrouper les objets restants.

Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe

(Par exemple, pour changer sa couleur.) Ctrl+clic sur l'objet. (Vous pouvez également utiliser cette option pour sélectionner un « groupe dans le groupe ».) Une pression sur Tabulation ou Maj+Tab déplace la sélection à l'intérieur du groupe, vers le prochain objet ou le précédent. Une fois que vous avez sélectionné un objet dans un groupe, vous pouvez également utiliser Alt + clic pour sélectionner l'objet du dessous.

Cela s'appelle « sélection intérieure ».

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#)

Si tous les objets d'un groupe se trouvent dans un même calque, le groupe sera créé dans ce même calque. Le groupe apparaît au niveau de l'élément le plus en avant du groupe. (Ce qui signifie que le groupe ne devient pas automatiquement l'objet de premier plan.)

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan.

Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe

(Par exemple, pour changer sa couleur.) Ctrl+clic sur l'objet. (Vous pouvez également utiliser cette option pour sélectionner un « groupe dans le groupe ».) Une pression sur Tabulation ou Maj+Tab déplace la sélection à l'intérieur du groupe, vers le prochain objet ou le précédent. Une fois que vous avez sélectionné un objet dans un groupe, vous pouvez également utiliser Alt + clic pour sélectionner l'objet du dessous.

Cela s'appelle « sélection intérieure ».

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#)

Si tous les objets d'un groupe se trouvent dans un même calque, le groupe sera créé dans ce même calque. Le groupe apparaît au niveau de l'élément le plus en avant du groupe. (Ce qui signifie que le groupe ne devient pas automatiquement l'objet de premier plan.)

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan.

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre [Calques](#)

Si tous les objets à grouper se trouvent dans un même calque, le groupe sera créé dans ce même calque. Le groupe apparaîtra au niveau de l'élément le plus en avant du groupe. (Ce qui signifie que le groupe ne devient pas automatiquement l'objet de premier plan.)

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan.

Groupes souples

Les groupes ordinaires tels que ceux décrits sous [« Grouper et dégrouper des objets »](#) sont placés sur un seul calque et ne peuvent pas être étendus. Les **Groupes souples** constituent une méthode alternative pour relier les objets les uns aux autres lorsqu'ils se trouvent sur plusieurs calques différents.

La sélection d'un élément d'un groupe souple sélectionne également tous les autres éléments du même groupe souple ? même les éléments se trouvant sur des calques invisibles ou verrouillés. Ainsi, lorsque vous supprimez, déplacez, tournez ou transformez autrement un élément d'un groupe souple, tous les autres éléments subissent la même modification.

La barre d'état affiche la sélection d'un groupe souple.

Les groupes souples sont utiles pour maintenir ensemble les objets étroitement liés. Par exemple, les états **État normal** et **Survol de souris**

d'un bouton de navigation sont réunis dans un groupe souple de sorte que si un état est déplacé ou modifié, le second l'est également.

Créer des groupes souples

Pour créer un groupe souple, sélectionnez tous les objets à inclure puis choisissez

« **Arranger->Appliquer un groupe souple**

» (ou appuyez sur « Ctrl+Alt+G »). Notez que si le groupe souple doit inclure des éléments invisibles ou verrouillés, vous devrez rendre ces calques temporairement visibles et éditables en utilisant la Galerie des calques afin de pouvoir sélectionner les objets et les réunir dans un groupe souple.

Un objet ne peut pas faire partie de plus d'un groupe souple et les groupes souples ne peuvent pas être imbriqués (groupes souples faisant parties d'autres groupes souples).

Supprimer des groupes souples

Pour dissoudre un groupe souple, sélectionnez « **Arranger->Supprimer un groupe souple**

» (ou appuyez sur « Ctrl+Alt+G »). Les objets ne sont pas supprimés, mais ils ne sont plus reliés par un groupe souple.

Synchronisation de texte

Tous les objets de texte comprenant la même valeur de texte et qui font partie du même groupe souple sont maintenus synchronisés si un de ces objets de texte est édité. Ainsi, un changement dans un texte d'un objet entraîne le même changement de tous les autres objets de texte comportant les mêmes caractères. Seul le texte évalue lui-même s'il est synchronisé, de sorte que des objets de texte différents peuvent avoir différentes tailles, différentes polices et différents attributs.

Une synchronisation de texte en utilisant des groupes souples est utile lorsqu'un label est copié à plusieurs emplacements, éventuellement dans différents styles, et que vous souhaitez que chaque objet présente le même label.

Cr  er des groupes souples

Pour cr  er un groupe souple, s  lectionnez tous les objets    inclure puis choisissez

     Arranger->Appliquer un groupe souple

        (ou appuyez sur      Ctrl+Alt+G       ). Notez que si le groupe souple doit inclure des   l  ments invisibles ou verrouill  s, vous devrez rendre ces calques temporairement visibles et   ditables en utilisant la Galerie des calques afin de pouvoir s  lectionner les objets et les r  unir dans un groupe souple.

Un objet ne peut pas faire partie de plus d'un groupe souple et les groupes souples ne peuvent pas   tre imbriqu  s (groupes souples faisant parties d'autres groupes souples).

Supprimer des groupes souples

Pour dissoudre un groupe souple, s  lectionnez      Arranger->Supprimer un groupe souple

        (ou appuyez sur      Ctrl+Alt+G       ). Les objets ne sont pas supprim  s, mais ils ne sont plus reli  s par un groupe souple.

Synchronisation de texte

Tous les objets de texte comprenant la m    me valeur de texte et qui font partie du m    me groupe souple sont maintenus synchronis  s si un de ces objets de texte est   dit  . Ainsi, un changement dans un texte d'un objet entra    ne le m    me changement de tous les autres objets de texte comportant les m    mes caract  res. Seul le texte   value lui-m    me s'il est synchronis  , de sorte que des objets de texte diff  rents peuvent avoir diff  rentes tailles, diff  rentes polices et diff  rents attributs.

Une synchronisation de texte en utilisant des groupes souples est utile lorsqu'un label est copi      plusieurs emplacements,   ventuellement dans diff  rents styles, et que vous souhaitez que chaque objet pr  sente le m    me label.

Supprimer des groupes souples

Pour dissoudre un groupe souple, sélectionnez «**Arranger->Supprimer un groupe souple**» (ou appuyez sur «**Ctrl+Alt+G**»). Les objets ne sont pas supprimés, mais ils ne sont plus reliés par un groupe souple.

Synchronisation de texte

Tous les objets de texte comprenant la même valeur de texte et qui font partie du même groupe souple sont maintenus synchronisés si un de ces objets de texte est édité. Ainsi, un changement dans un texte d'un objet entraîne le même changement de tous les autres objets de texte comportant les mêmes caractères. Seul le texte change lui-même s'il est synchronisé, de sorte que des objets de texte différents peuvent avoir différentes tailles, différentes polices et différents attributs.

Une synchronisation de texte en utilisant des groupes souples est utile lorsqu'un label est copié à plusieurs emplacements, éventuellement dans différents styles, et que vous souhaitez que chaque objet présente le même label.

Synchronisation de texte

Tous les objets de texte comprenant la même valeur de texte et qui font partie du même groupe souple sont maintenus synchronisés si un de ces objets de texte est édité. Ainsi, un changement dans un texte d'un objet entraîne le même changement de tous les autres objets de texte comportant les mêmes caractères. Seul le texte change lui-même s'il est synchronisé, de sorte que des objets de texte différents peuvent avoir différentes tailles, différentes polices et différents attributs.

Une synchronisation de texte en utilisant des groupes souples est utile lorsqu'un label est copié à plusieurs emplacements, éventuellement dans différents styles, et que vous souhaitez que chaque objet présente le même label.

Alignement

Cette option vous permet d'aligner ou de répartir au moins deux objets avec précision.

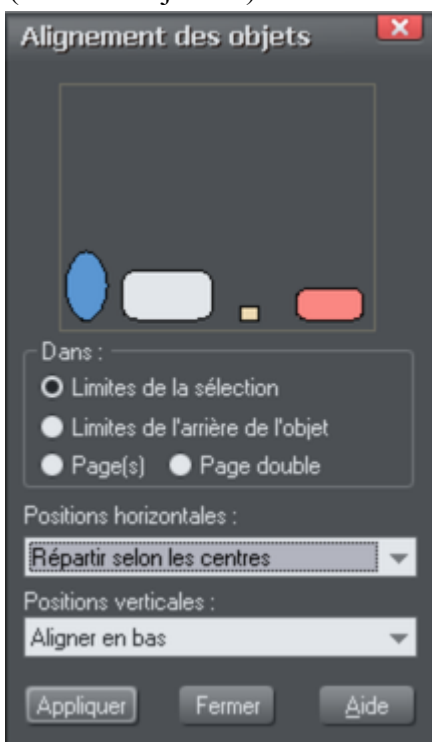
Alignement rapide

Sélectionnez les objets que vous voulez aligner, faites un clic droit sur la sélection, sélectionnez **Aligner** dans le menu contextuel puis réalisez l'une des manipulations suivantes :

- Alignez les objets verticalement en sélectionnant **Bords gauches**, **Centres** ou **Bords droits**.
- Alignez les objets horizontalement en sélectionnant **Bords supérieurs**, **Centres** ou **Bords inférieurs**.

Alignement et espace de répartition

Si vous voulez répartir l'espace entre les objets et les aligner, sélectionnez les objets, faites un clic droit sur la sélection et sélectionnez **Aligner > Alignement** pour afficher la boîte de dialogue de l'alignement d'objets. Vous pouvez également sélectionner **Arranger > Alignement** (« Ctrl + Maj + L »).



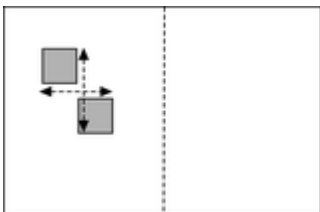
Le petit schéma en haut de la boîte de dialogue vous montre l'effet produit par la sélection des différentes options. Les objets sélectionnés dans le document ne sont pas modifiés tant que vous n'avez pas cliqué sur **Appliquer**.

La boîte de dialogue d'Alignement est une boîte non modale, autrement dit vous pouvez la garder à l'écran tout en continuant à travailler sur le document simultanément. Vous pouvez ainsi changer d'outils, dessiner et modifier votre sélection d'objets puis choisir facilement parmi les différentes options d'alignement.

Si vous vous êtes trompé dans la sélection, vous pouvez la modifier et cliquer sur le bouton **Appliquer** pour appliquer de nouveau les derniers réglages d'alignement. Ceci peut vous faire gagner un temps précieux.

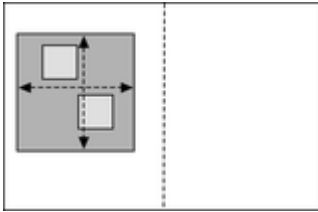
Dans

Cette section de la boîte de dialogue contrôle les limites à l'intérieur desquelles vous alignez ou répartissez les objets. Les options sont les suivantes :



Limites de la sélection

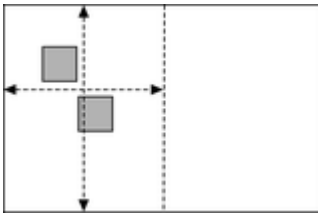
: les limites sont les bords extérieurs des objets sélectionnés. Leur position relative sur la page ou leur double page n'a aucun effet.



Limites de l'objet d'arrière-plan

: les limites sont les bords extérieurs de l'objet sélectionné et le plus en arrière. Cet objet n'est pas affecté par l'alignement.

Vous pouvez l'utiliser pour définir l'objet de « référence » lorsque vous souhaitez aligner plusieurs objets sur une ligne, par exemple. Les options de « Limites de la sélection » normales sur l'objet le plus à gauche en font l'objet de référence (celui que ne sera pas déplacé)



Page(s) :

si les objets sont sur une simple page, les limites en sont les bords. (Ce qui vous permet, par exemple, de centrer les objets sur la page ou de les aligner contre le bord de la page.)

Aligner

Supposons que vous souhaitiez aligner des objets de sorte que leurs bords gauches soient alignés à gauche.

1. Sélectionnez les objets et faites un clic droit sur la sélection.
2. Sélectionnez **Aligner** > **Bords gauches** dans le menu déroulant.

Les objets sélectionnés se déplacent pour s'aligner sur les bords gauches.

Alternative :

1. Sélectionnez **Aligner** > **Alignement**, faites « Ctrl + Maj + L » ou sélectionnez **Alignement** dans le menu **Arranger** pour ouvrir la boîte de dialogue de l'Alignement d'Objets.
2. Sélectionnez l'option **Dans** requise, par exemple Limites de la sélection.
3. Sélectionnez **Aligner à gauche** pour les positions horizontales.
4. Laissez les positions verticales sur **Aucun changement**.
5. Cliquez sur **Appliquer**.

Les objets sélectionnés se déplacent pour s'aligner sur les bords gauches.

Toutes les options d'alignement fonctionnent de façon similaire. Par souci de brièveté, seule l'option d'alignement gauche visible dans l'illustration de la boîte de dialogue est décrite ici. Faites des essais pour découvrir les autres options.

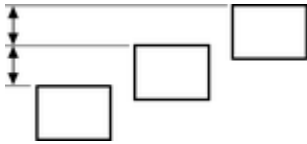
Pour sélectionner rapidement n'importe quelle combinaison d'alignement vertical et horizontal, cliquez dans le diagramme avec la souris :

- Un seul clic permet d'aligner les positions horizontales et verticales sur la position cliquée dans n'importe laquelle des neuf combinaisons (haut-centré-bas/gauche-centré-droite).
- « Ctrl + clic » laisse la position horizontale inchangée et arrange les objets sur une rangée centrée ou alignée vers le haut ou le bas.
- « ñ + clic » laisse la position verticale inchangée et arrange les objets dans une colonne centrée ou alignée vers la gauche ou la droite.

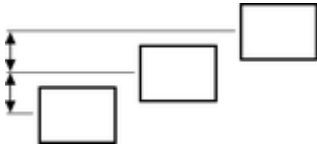
Répartir

Les options Répartir permettent de positionner tous les objets sélectionnés uniformément sur la zone Dans (généralement dans les limites de la sélection, mais il peut s'agir de la page ou de la double page).

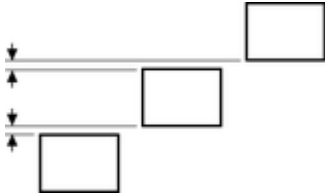
De même, ici, toutes les options de répartition fonctionnent de façon similaire. Les exemples suivants montrent comment les différentes options de position verticale alignent les objets.



Répartition des bords supérieurs : les sommets des objets sont espacés uniformément.
La **Répartition des bords inférieurs** est l'inverse? le bas des objets est espacé uniformément.



Répartition des centres : les centres des objets sont espacés uniformément.



Répartition équi-distante : les objets sont espacés uniformément.

Les options de position horizontale sont semblables mais fonctionnent dans la direction horizontale. Ainsi, à titre d'exemple, pour répartir cette série d'ellipses positionnées de manière aléatoire de façon à ce qu'elles soient espacées à l'identique et alignées sur le bord supérieur :



- Sélectionner les formes
- Afficher la boîte de dialogue d'Alignement (Ctrl+Maj+L)
- S'assurer que **Dans** affiche les **Limites de la sélection**
- Sélectionner les positions horizontales : Répartir les centres
- Sélectionner la position verticale : Aligner le haut
- Cliquer sur **Appliquer**

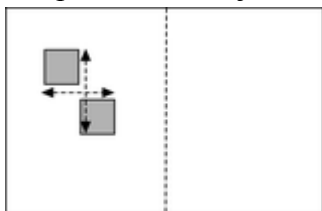


Ils apparaîtront ainsi, tous régulièrement espacés horizontalement et alignés sur le sommet.

N'oubliez pas que si vous effectuez une erreur, vous pouvez toujours annuler l'opération.

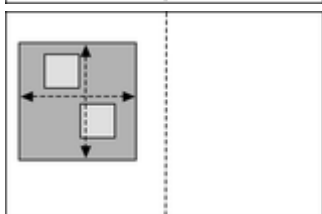
Dans

Cette section de la boîte de dialogue contrôle les limites à l'intérieur desquelles vous alignez ou répartissez les objets. Les options sont les suivantes :



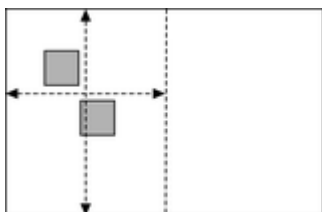
Limites de la sélection

À : les limites sont les bords extérieurs des objets sélectionnés. Leur position relative sur la page ou leur double page n'a aucun effet.



Limites de l'objet d'arrière-plan

À : les limites sont les bords extérieurs de l'objet sélectionné et le plus en arrière. Cet objet n'est pas affecté par l'alignement. Vous pouvez l'utiliser pour définir l'objet de référence lorsque vous souhaitez aligner plusieurs objets sur une ligne, par exemple. Les options de « Limites de la sélection » normales sur l'objet le plus à gauche en font l'objet de référence (celui que ne sera pas déplacé)



Page(s) :

si les objets sont sur une simple page, les limites sont les bords. (Ce qui vous permet, par exemple, de centrer les objets sur la page ou de les aligner contre le bord de la page.)

Aligner

Supposons que vous souhaitiez aligner des objets de sorte que leurs bords gauches soient alignés à gauche.

1. Sélectionnez les objets et faites un clic droit sur la sélection.
2. Sélectionnez **Aligner > Bords gauches** dans le menu déroulant.

Les objets sélectionnés se déplacent pour s'aligner sur les bords gauches.

Alternative :

1. Sélectionnez **Aligner > Alignement**, faites « Ctrl + Maj + L » ou sélectionnez **Alignement** dans le menu **Arranger** pour ouvrir la boîte de dialogue de l'Alignement d'Objets.
2. Sélectionnez l'option **Dans** requise, par exemple Limites de la sélection.
3. Sélectionnez **Aligner à gauche** pour les positions horizontales.
4. Laissez les positions verticales sur **Aucun changement**.
5. Cliquez sur **Appliquer**.

Les objets sélectionnés se déplacent pour s'aligner sur les bords gauches.

Toutes les options d'alignement fonctionnent de façon similaire. Par souci de brièveté, seule l'option d'alignement gauche visible dans l'illustration de la boîte de dialogue est décrite ici. Faites des essais pour couvrir les autres options.

Pour sélectionner rapidement n'importe quelle combinaison d'alignement vertical et horizontal, cliquez dans le diagramme avec la souris :

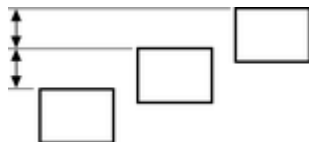
- Un seul clic permet d'aligner les positions horizontales et verticales sur la position cliquée dans n'importe laquelle des neuf combinaisons (haut-centre-bas/gauche-centre-droite).

- « Ctrl + clic » laisse la position horizontale inchangée et arrange les objets sur une rangée centrée ou alignée vers le haut ou le bas.
- « Shift + clic » laisse la position verticale inchangée et arrange les objets dans une colonne centrée ou alignée vers la gauche ou la droite.

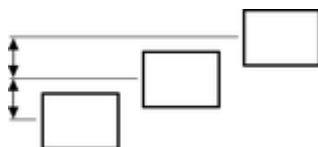
Répartir

Les options Répartir permettent de positionner tous les objets sélectionnés uniformément sur la zone Dans (généralement dans les limites de la sélection, mais il peut s'agir de la page ou de la double page).

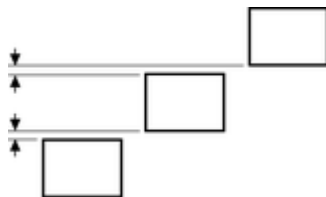
De même, ici, toutes les options de répartition fonctionnent de façon similaire. Les exemples suivants montrent comment les différentes options de position verticale alignent les objets.



Répartition des bords supérieurs : les sommets des objets sont espacés uniformément. La **Répartition des bords inférieurs** est l'inverse : le bas des objets est espacé uniformément.



Répartition des centres : les centres des objets sont espacés uniformément.



Répartition équi-distante : les objets sont espacés uniformément.

Les options de position horizontale sont semblables mais fonctionnent dans la direction horizontale.

Ainsi, à titre d'exemple, pour répartir cette série d'ellipses positionnées de manière aléatoire de façon à ce qu'elles soient espacées à l'identique et alignées sur le bord supérieur :



- Sélectionner les formes
- Afficher la boîte de dialogue d'Alignement (Ctrl+Maj+L)
- S'assurer que **Dans** affiche les **Limites de la sélection**
- Sélectionner les positions horizontales : Répartir les centres
- Sélectionner la position verticale : Aligner le haut
- Cliquer sur **Appliquer**



Ils apparaîtront ainsi, tous alignés et espacés horizontalement et alignés sur le sommet.

N'oubliez pas que si vous effectuez une erreur, vous pouvez toujours annuler l'opération.

Aligner

Supposons que vous souhaitiez aligner des objets de sorte que leurs bords gauches soient alignés à gauche.

1. Sélectionnez les objets et faites un clic droit sur la sélection.
2. Sélectionnez **Aligner > Bords gauches** dans le menu déroulant.

Les objets sélectionnés se déplacent pour s'aligner sur les bords gauches.

Alternative :

1. Sélectionnez **Aligner > Alignement**, faites « Ctrl + Maj + L » ou sélectionnez **Alignement** dans le menu **Arranger** pour ouvrir la boîte de dialogue de l'Alignement d'Objets.
2. Sélectionnez l'option **Dans** requise, par exemple Limites de la sélection.
3. Sélectionnez **Aligner à gauche** pour les positions horizontales.
4. Laissez les positions verticales sur **Aucun changement**.
5. Cliquez sur **Appliquer**.

Les objets sélectionnés se déplacent pour s'aligner sur les bords gauches.

Toutes les options d'alignement fonctionnent de façon similaire. Par souci de brièveté, seule l'option d'alignement gauche visible dans l'illustration de la boîte de dialogue est décrite ici. Faites des essais pour découvrir les autres options.

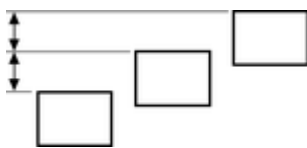
Pour sélectionner rapidement n'importe quelle combinaison d'alignement vertical et horizontal, cliquez dans le diagramme avec la souris :

- Un seul clic permet d'aligner les positions horizontales et verticales sur la position cliquée dans n'importe laquelle des neuf combinaisons (haut-centre/bas/gauche-centre-droite).
- « Ctrl + clic » laisse la position horizontale inchangée et arrange les objets sur une rangée centrée ou alignée vers le haut ou le bas.
- « Shift + clic » laisse la position verticale inchangée et arrange les objets dans une colonne centrée ou alignée vers la gauche ou la droite.

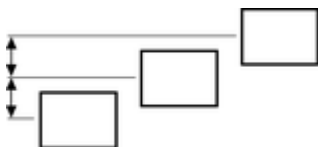
Répartir

Les options Répartir permettent de positionner tous les objets sélectionnés uniformément sur la zone Dans (généralement dans les limites de la sélection, mais il peut s'agir de la page ou de la double page).

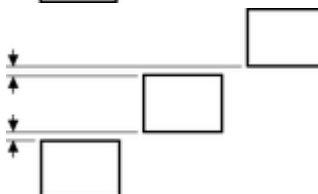
De même, ici, toutes les options de répartition fonctionnent de façon similaire. Les exemples suivants montrent comment les différentes options de position verticale alignent les objets.



Répartition des bords supérieurs : les sommets des objets sont espacés uniformément. La **Répartition des bords inférieurs** est l'inverse : le bas des objets est espacé uniformément.



Répartition des centres : les centres des objets sont espacés uniformément.



Répartition à l'équidistance : les objets sont espacés uniformément.

Les options de position horizontale sont semblables mais fonctionnent dans la direction horizontale. Ainsi, à titre d'exemple, pour récapituler cette série d'ellipses positionnées de manière aléatoire de façon à ce qu'elles soient espacées à l'identique et alignées sur le bord supérieur :



- Sélectionner les formes
- Afficher la boîte de dialogue d'Alignement (Ctrl+Maj+L)
- S'assurer que **Dans** affiche les **Limites de la sélection**
- Sélectionner les positions horizontales : Récapituler les centres
- Sélectionner la position verticale : Aligner le haut
- Cliquer sur **Appliquer**



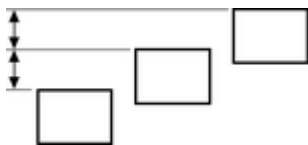
Ils apparaîtront ainsi, tous également espacés horizontalement et alignés sur le sommet.

N'oubliez pas que si vous effectuez une erreur, vous pouvez toujours annuler l'opération.

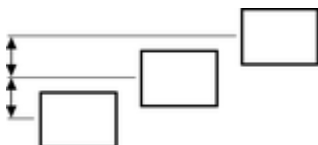
R  partir

Les options R  partir permettent de positionner tous les objets s  lectionn  s uniform  ment sur la zone Dans (g  n  ralement dans les limites de la s  lection, mais il peut s'agir de la page ou de la double page).

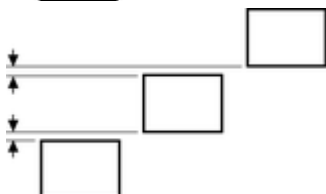
De m  me, ici, toutes les options de r  partition fonctionnent de fa  on similaire. Les exemples suivants montrent comment les diff  rentes options de position verticale alignent les objets.



R  partition des bords sup  rieurs : les sommets des objets sont espac  s uniform  ment. La **R  partition des bords inf  rieurs** est l'inverse: le bas des objets est espac   uniform  ment.



R  partition des centres : les centres des objets sont espac  s uniform  ment.



R  partition   qui-distante : les objets sont espac  s uniform  ment.

Les options de position horizontale sont semblables mais fonctionnent dans la direction horizontale.

Ainsi,    titre d'exemple, pour r  partir cette s  rie d'ellipses positionn  es de mani  re al  atoire de fa  on    ce qu'elles soient espac  es    l'identique et align  es sur le bord sup  rieur :



- S  lectionner les formes
- Afficher la bo  te de dialogue d'Alignement (Ctrl+Maj+L)
- S'assurer que **Dans** affiche les **Limites de la s  lection**
- S  lectionner les positions horizontales : R  partir les centres
- S  lectionner la position verticale : Aligner le haut
- Cliquer sur **Appliquer**



Ils appara  tront ainsi, tous r  guli  rement espac  s horizontalement et align  s sur le sommet.

N'oubliez pas que si vous effectuez une erreur, vous pouvez toujours annuler l'op  ration.

Copier des styles : coller des attributs

Cette option vous permet de copier des attributs (notamment le type de ligne ou la couleur de remplissage) entre objets. Il s'agit d'un moyen rapide d'appliquer une multitude d'attributs à un objet.



Le carré a une couleur, une ombre, une ligne et un remplissage spécifiques. Le fait de le copier puis de coller ses attributs dans le cercle central résulte dans le cercle de droite.

1. Sélectionnez l'objet dont vous souhaitez copier les attributs.
2. Copiez la sélection dans le presse-papier. (**Édition** > **Copier** ou CTRL + C)
3. Sélectionnez l'(es) objet(s) au(x)quel(s) vous souhaitez appliquer les attributs.
4. Sélectionnez « **Éditer** » > « **Coller les attributs** » ou faites « Ctrl + Maj + A ».

L'objet reste dans le presse-papier jusqu'à ce qu'il soit écrasé par une opération de copier ou de coller. Ceci vous permet de coller les attributs autant de fois que nécessaire.

Bibliothèques de style

Il est très facile d'utiliser cette technique afin de créer des documents pouvant être utilisés comme bibliothèques de style. Créez une série de petits objets avec différents remplissages, couleurs et autres styles d'attributs. Ensuite, le moyen le plus rapide d'utiliser ces styles est le suivant :

- Cliquez sur l'objet source puis faites « Ctrl+C » pour copier le style
- Passez à l'objet de destination (qui peut être dans un autre document ? faites « Ctrl + Tab » pour passer rapidement d'un document ouvert à l'autre) puis cliquez sur l'objet auquel le style doit être appliqué.
- Faites « Ctrl + Maj + A » pour appliquer les attributs.

Remarque :

la plupart des attributs peuvent être copiés de cette façon, notamment les ombres, les valeurs de flou, les styles de remplissage, etc. Cependant, les biseaux ne peuvent être copiés que d'un objet à l'autre si l'objet auquel est appliqué le biseau possède déjà un biseau.

Nommer les objets



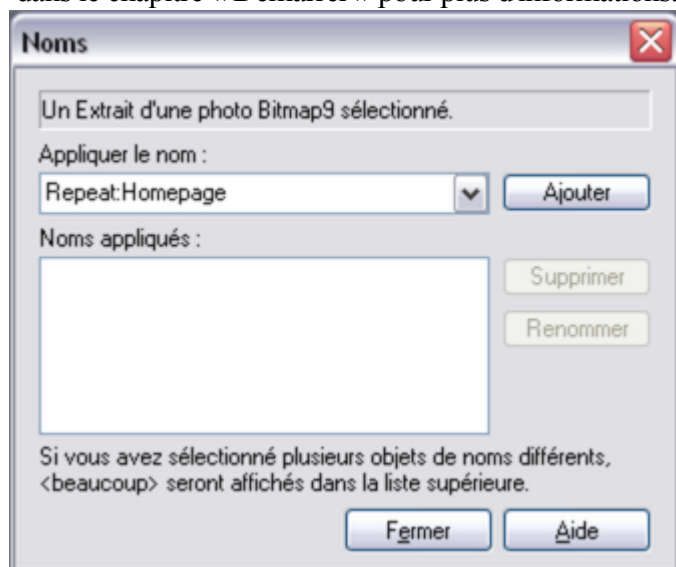
Vous pouvez attribuer des noms à tout objet dans MAGIX Web Designer 7 Premium à l'aide du bouton « Appliquer, supprimer ou vérifier les noms des objets » de la barre d'information de l'**Outil de sélection**

La nomination est un mécanisme général présentant différentes utilisations dont certaines sont décrites ci-dessous. Le plus souvent, les noms sont utilisés pour former des ensembles d'objets.

Exemples d'utilisations de noms

Animations Flash : les noms sont utilisés dans les animations flash pour sélectionner les objets à tweener par le Flash exporter. Voir le [chapitre Flash](#) pour plus d'informations.

Répéter les objets : une convention de nomination spéciale est utilisée pour identifier un objet devant apparaître sur plusieurs pages d'un projet sous exactement la même forme et à la même position sur chaque page. Cela permet d'éditer une seule copie de l'objet puis de mettre à jour toutes les autres. Voir la section « [Répéter les objets](#) » dans le chapitre « Démarrer » pour plus d'informations.



Cette boîte de dialogue est indépendante du mode. Vous pouvez donc modifier la sélection pendant que la boîte de dialogue est ouverte. Elle affiche les noms de la sélection actuelle. Le champ de texte en haut de la boîte de dialogue vous montre combien d'objets sont actuellement sélectionnés.

Ajouter des noms

Pour ajouter un nom à un objet, sélectionnez l'objet et ouvrez la **boîte de dialogue « Noms »** en utilisant le bouton correspondant de la barre d'information de l'**outil Sélection** ou en passant par **Services > Noms...**

Saisissez le nouveau nom dans le champ « Appliquer le nom » ou utilisez la liste déroulante de ce même champ afin de sélectionner un nom déjà utilisé ailleurs dans le document en cours. Cliquez sur **Ajouter**. Le nom apparaît désormais dans la liste « **Noms appliqués** ».

Noms appliqués

Le champ « **Noms appliqués** »

» affiche les noms appliqués à la sélection actuelle. Si plus d'un objet est sélectionné, la liste de noms n'apparaît que si tous les objets de la sélection ont exactement le même jeu de noms appliqués. Autrement, l'entrée « <beaucoup> » est affichée, ce qui indique qu'il existe des différences en termes de noms appliqués à différents objets dans la sélection.

Pour supprimer un nom des objets sélectionnés, cliquez sur le nom dans la liste « Noms appliqués » afin de le sélectionner, puis cliquez sur le bouton **Supprimer**

Ajouter des noms

Pour ajouter un nom à un objet, sélectionnez l'objet et ouvrez la **boîte de dialogue « Noms »** en utilisant le bouton correspondant de la barre d'information de **l'outil Sélection** ou en passant par **Services > Noms**.

Saisissez le nouveau nom dans le champ « Appliquer le nom » ou utilisez la liste déroulante de ce même champ afin de sélectionner un nom déjà utilisé ailleurs dans le document en cours.

Cliquez sur **Ajouter**. Le nom apparaîtra désormais dans la liste « **Noms appliqués** ».

Noms appliqués

Le champ « **Noms appliqués** »

affiche les noms appliqués à la sélection actuelle. Si plus d'un objet est sélectionné, la liste de noms n'apparaît que si tous les objets de la sélection ont exactement le même jeu de noms appliqués. Autrement, l'entrée « <beaucoup> » est affichée, ce qui indique qu'il existe des différences en termes de noms appliqués à différents objets dans la sélection.

Pour supprimer un nom des objets sélectionnés, cliquez sur le nom dans la liste « **Noms appliqués** » afin de le sélectionner, puis cliquez sur le bouton **Supprimer**.

Noms appliqués

Le champ «Noms appliqués

» affiche les noms appliqués à la sélection actuelle. Si plus d'un objet est sélectionné, la liste de noms n'apparaît que si tous les objets de la sélection ont exactement le même jeu de noms appliqués. Autrement, l'entrée « <beaucoup> » est affichée, ce qui indique qu'il existe des différences en termes de noms appliqués à différents objets dans la sélection.

Pour supprimer un nom des objets sélectionnés, cliquez sur le nom dans la liste «Noms appliqués» afin de le sélectionner, puis cliquez sur le bouton **Supprimer**

Répéter des objets

Il est courant de trouver des éléments tels que des boutons de navigation, des en-têtes ou des logos répétés sur toutes les pages de votre site Internet.

Web Designer Premium vous permet de répéter tout objet à une même place sur n'importe laquelle de vos pages Internet. Lorsque vous actualisez l'une des copies, Web Designer Premium applique automatiquement les changements à toutes les pages incluant une copie de l'objet répété.

Dans la plupart des modèles de conception, les boutons principaux de la navigation sont récurrents. Vous pouvez transformer n'importe quel objet, notamment un bouton, en objet récurrent en faisant un clic droit dessus et en sélectionnant **Répéter sur toutes les pages**

. L'objet est copié à la même place sur toutes les pages dont le coin supérieur droit affiche le symbole de répétition. Si vous faites d'autres changements sur cet élément, toutes les copies seront actualisées automatiquement.

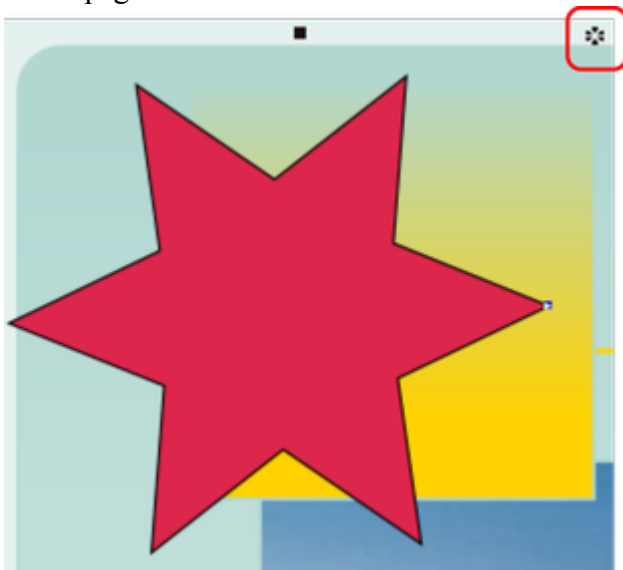
Cependant, quand la barre est définie comme une **Barre de navigation du site**

, elle est répétée automatiquement sur toutes les pages de votre site et il n'est pas nécessaire d'en faire un objet récurrent.

De même, le logo et les pieds de page sont généralement définis comme des objets récurrents dans les modèles de conception. Ainsi, si vous les éditez sur une page, ces objets seront mis à jour automatiquement sur toutes les autres pages.

Remarque

: la page en cours est utilisée comme source des éléments récurrents pour l'actualisation de toutes les autres pages.



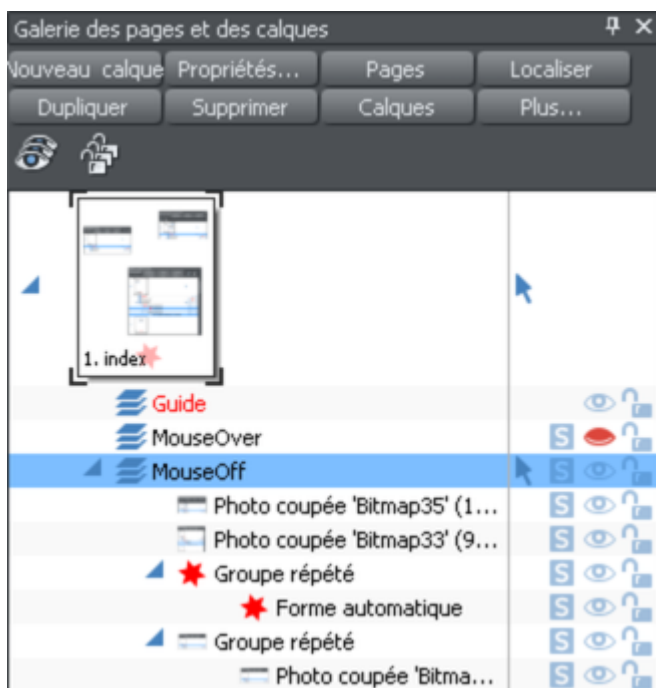
La boîte rouge met en évidence le symbole d'objet récurrent affiché dans toutes les instances de l'objet répété.

Lorsqu'il est édité, l'objet récurrent n'est mis à jour automatiquement que sur les pages qui en disposent déjà. Cela signifie que vous pouvez choisir quelles pages de votre document doivent contenir l'objet récurrent et celles qui en sont dénuées.

Modifier les contenus d'un objet récurrent

Lorsque Web Designer Premium crée un objet récurrent, les éléments récurrents sont placés dans un « groupe récurrent » similaire à un groupe normal. Si vous allez sur un calque contenant un objet récurrent de la **Galerie des pages et calques**

, vous verrez qu'un groupe récurrent contient chaque objet récurrent du calque.



Web Designer Premium place chaque objet récurrent dans un groupe récurrent.

Si vous voulez éditer un élément au sein de ce groupe récurrent, faites « Ctrl + clic » sur l'élément pour le sélectionner à l'intérieur du groupe récurrent. Vous pouvez aussi double-cliquer sur un groupe pour l'éditer dans un nouvel aperçu du sous-document (ou faites un clic droit et sélectionnez **Ouvrir** dans le menu contextuel). Il comporte uniquement les contenus du groupe et non pas le groupe lui-même pour que vous puissiez sélectionner les enfants directs du groupe en cliquant simplement dessus.

Vous pouvez également aller dans un outil spécifique qui permettra généralement de cliquer directement sur n'importe quel objet relevant de cet outil ; l'objet sera alors sélectionné au sein de son groupe récurrent (ou de tout autre type de groupe). Par exemple, vous pouvez sélectionner une forme automatique à l'intérieur d'un groupe récurrent en allant simplement dans l'outil des formes automatiques puis en cliquant sur la forme.

Comme c'est le cas avec n'importe quelle autre modification réalisée sur un objet récurrent, les modifications effectuées au sein d'un groupe récurrent sont appliquées à toutes les instances de l'objet récurrent dans les autres pages.

Verrouiller un objet récurrent

Vous pouvez verrouiller un objet récurrent en faisant un clic droit dessus et en sélectionnant **Verrouiller l'objet récurrent**.

. Une fois verrouillé, l'objet n'est plus sélectionnable. Cependant, en modifiant d'autres copies non verrouillées de cet objet récurrent dans d'autres pages, vous modifierez toutes les copies, y compris la copie verrouillée.

En-têtes / pieds de page

Votre site comporte éventuellement des pages de longueurs différentes et vous souhaitez peut-être positionner certains objets répétés en haut (en-têtes) ou en bas (pieds de page) de chaque page. Vous pouvez configurer MAGIX Web Designer 7 Premium pour que les objets répétés de l'en-tête et du pied de page se déplacent en fonction du haut et du bas de chaque page.

La position d'un objet répété sur la page détermine s'il est considéré comme un en-tête ou un pied de page. Si une partie de l'objet est dans la moitié supérieure de la page, MAGIX Web Designer 7 Premium considère qu'il s'agit d'un en-tête et le placera toujours à la même position relative en haut de chaque page.

Les objets entièrement dans la moitié inférieure de la page sont considérés comme des pieds de page par

MAGIX Web Designer 7 Premium qui les placera toujours à la même position relative en bas de chaque page, quelle que soit la longueur de cette dernière.

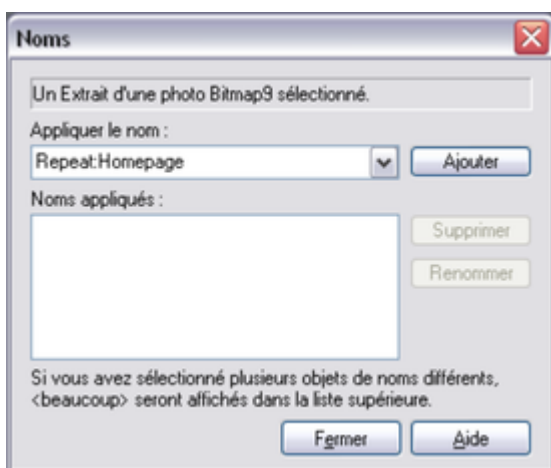
Pour certains objets répétés, cette décision automatique relative à la position relative de l'objet en haut ou en bas des pages peut s'avérer inappropriée. Ainsi, au besoin, vous pouvez forcer tout objet répété à avoir une position relative en haut ou en bas des pages en faisant un clic droit sur l'objet et en sélectionnant **Position répétée > Haut** ou **Position répétée > Bas**

Pour restaurer le positionnement relatif automatique d'un objet répété, faites un clic droit sur ce dernier et sélectionnez **Position répétée > Automatique**

Utilisation avancée des objets répétés

Vous pouvez également faire de tout élément un élément répété en lui attribuant un nom « LiveCopy: » spécial. Cela peut être utile si vous souhaitez qu'un objet soit répété uniquement dans un nombre donné de pages ; le fait de le nommer est plus simple que de supprimer les instances dont vous n'avez pas besoin.

- Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Noms** ou cliquez sur le bouton **Appliquer le nom** à l'extrémité droite de la barre d'information de l'**Outil de sélection**.



- Donnez lui un nom commençant par « LiveCopy: ». Cette mention doit être suivie d'un nom unique pour cet élément.
- Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour appliquer le nom.

Si vous voulez que cet objet soit mis à jour sur de nombreuses pages, faites un clic droit et sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**. Ou utilisez l'option de menu **Arranger -> Répéter sur toutes les pages**

À présent, lorsque vous éditez ou modifierez cet élément, toutes les copies seront mises à jour.

Remarque

: cette fonctionnalité actualise tous les objets répétés à partir de la page actuelle jusqu'à toutes les autres pages contenant les mêmes éléments répétés. Seules les pages contenant l'élément répété seront mises à jour (la fonction ne crée pas l'élément sur des pages vides).

Note technique

: cette fonction identifie les éléments grâce au terme « LiveCopy: » puis les remplace par les éléments correspondants depuis la page source (la page sélectionnée).

La page sélectionnée est celle sur laquelle vous travaillez et se distingue par les éléments qui apparaissent dans ses coins.



Si vous utilisez l'option **Répéter sur toutes les pages**

, elle créera automatiquement un nom « LiveCopy:RéponseAutomatique » approprié qu'elle appliquera à toutes les copies.

Vous pouvez appliquer le nom LiveCopy à n'importe quelle sélection, par exemple un groupe de boutons, en sélectionnant tous les boutons et en appliquant le nom à toute la sélection à la fois.

Cependant, si vous souhaitez traiter séparément différents objets à différents endroits de la page, par exemple les en-têtes et les pieds de page, chacun doit avoir un nom de répétition différent, par exemple « LiveCopy:PiedDePage ».

Stopper la répétition d'objets

Faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour** pour désactiver la répétition d'un objet ou de toutes ses copies dans votre site web. Vous pouvez également procéder en sélectionnant **Arrêter la mise à jour** dans le menu **Arranger**.

Il vous sera demandé si vous souhaitez arrêter la répétition de l'objet ou de toutes les copies dans site web. Sélectionnez l'option **Toutes**

. À présent, toutes les copies de cet objet peuvent être modifiées indépendamment les unes des autres et les changements appliquées à l'une ne concerneront pas les autres.

Cette fonction est par exemple utile si vous avez utilisé **Répéter sur toutes les pages**

pour copier un objet dans toutes les pages de votre site web mais souhaitez ensuite différencier ces objets sur chaque page afin qu'ils n'aient plus de lien.

Arrêter la mise à jour est également utile si vous voulez faire une copie d'un objet répété (par exemple un pied de page ou un logo) sur une page mais ne souhaitez que cette copie soit actualisée. Dans ce cas, sélectionnez l'option **Uniquement cette copie**

quand vous y serez invité.

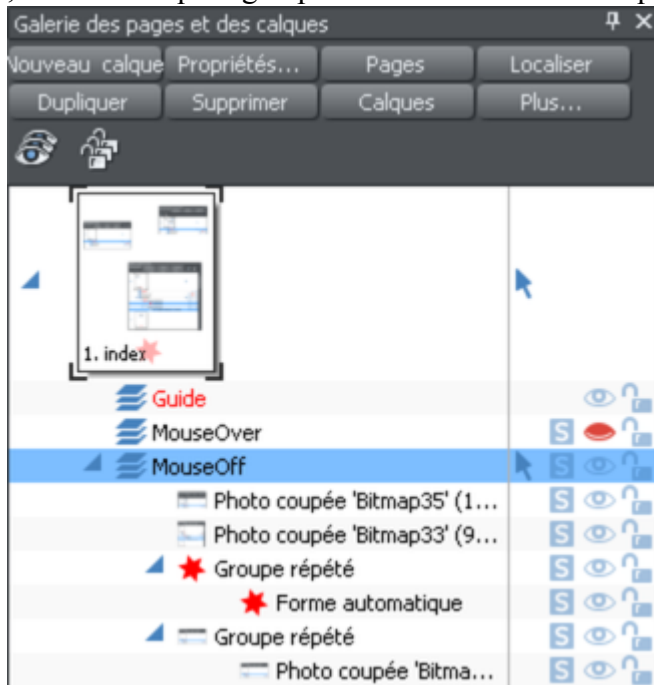
Remarquez que vous ne pouvez pas utiliser **Arrêter la mise à jour** pour les barres de navigation dont l'option **Barre de navigation du site** du site est activée dans la boîte de dialogue de la **Barre de navigation**. Ceci est dû au fait que les barres de navigation sont toujours mises à jour sur l'ensemble du site. Consultez le chapitre sur les [Barres de navigation](#) pour en savoir plus.

Supprimer des objets récurrents

Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet récurrent sur une page, supprimez-la simplement de la page. MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un message vous demandant si vous voulez supprimer uniquement cette copie ou toutes les copies de l'objet récurrent. Ainsi, vous pouvez supprimer facilement toutes les copies d'un objet récurrent en une seule opération.

Modifier les contenus d'un objet rÃ©current

Lorsque Web Designer Premium crÃ©e un objet rÃ©current, les Ã©lÃ©ments rÃ©currents sont placÃ©s dans un « groupe rÃ©current » similaire Ã un groupe normal. Si vous allez sur un calque contenant un objet rÃ©current de la **Galerie des pages et calques**, vous verrez qu'un groupe rÃ©current contient chaque objet rÃ©current du calque.



Web Designer Premium place chaque objet rÃ©current dans un groupe rÃ©current.

Si vous voulez Ã©diter un Ã©lÃ©ment au sein de ce groupe rÃ©current, faites « Ctrl + clic » sur l'Ã©lÃ©ment pour le sÃ©lectionner Ã l'intÃ©rieur du groupe rÃ©current. Vous pouvez aussi double-cliquer sur un groupe pour l'Ã©diter dans un nouvel aperÃ§u du sous-document (ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **Ouvrir**

dans le menu contextuel). Il comporte uniquement les contenus du groupe et non pas le groupe lui-mÃªme pour que vous puissiez sÃ©lectionner les enfants directs du groupe en cliquant simplement dessus.

Vous pouvez Ã©galement aller dans un outil spÃ©cifique qui permettra gÃ©nÃ©ralement de cliquer directement sur n'importe quel objet relevant de cet outil ; l'objet sera alors sÃ©lectionnÃ© au sein de son groupe rÃ©current (ou de tout autre type de groupe). Par exemple, vous pouvez sÃ©lectionner une forme automatique Ã l'intÃ©rieur d'un groupe rÃ©current en allant simplement dans l'outil des formes automatiques puis en cliquant sur la forme.

Comme c'est le cas avec n'importe quelle autre modification rÃ©alisÃ©e sur un objet rÃ©current, les modifications effectuÃ©es au sein d'un groupe rÃ©current sont appliquÃ©es Ã toutes les instances de l'objet rÃ©current dans les autres pages.

Verrouiller un objet rÃ©current

Vous pouvez verrouiller un objet rÃ©current en faisant un clic droit dessus et en sÃ©lectionnant

Verrouiller l'objet rÃ©current

. Une fois verrouillÃ©, l'objet n'est plus sÃ©lectionnable. Cependant, en modifiant d'autres copies non verrouillÃ©es de cet objet rÃ©current dans d'autres pages, vous modifierez toutes les copies, y compris la copie verrouillÃ©e.

En-tÃªtes / pieds de page

Votre site comporte Ã©ventuellement des pages de longueurs diffÃ©rentes et vous souhaitez

peut-être positionner certains objets rÃ©pÃ©tÃ©s en haut (en-tÃªtes) ou en bas (pieds de page) de chaque page. Vous pouvez configurer MAGIX Web Designer 7 Premium pour que les objets rÃ©pÃ©tÃ©s de l'en-tÃªte et du pied de page se dÃ©placent en fonction du haut et du bas de chaque page.

La position d'un objet rÃ©pÃ©tÃ© sur la page dÃ©termine s'il est considÃ©rÃ© comme un en-tÃªte ou un pied de page. Si une partie de l'objet est dans la moitiÃ© supÃ©rieure de la page, MAGIX Web Designer 7 Premium considÃ©re qu'il s'agit d'un en-tÃªte et le placera toujours Ã la mÃªme position relative en haut de chaque page.

Les objets entiÃ©rement dans la moitiÃ© infÃ©rieure de la page sont considÃ©rÃ©s comme des pieds de page par MAGIX Web Designer 7 Premium qui les placera toujours Ã la mÃªme position relative en bas de chaque page, quelle que soit la longueur de cette derniÃ¨re.

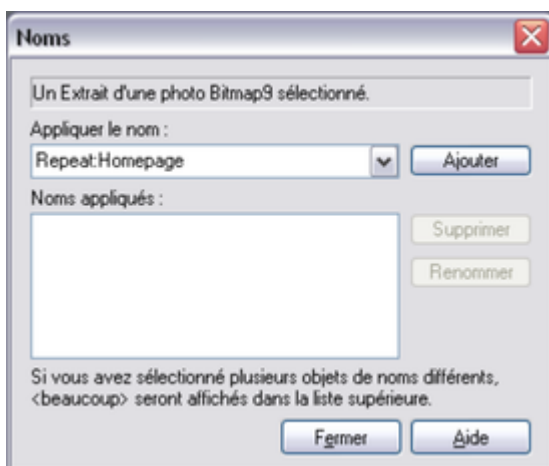
Pour certains objets rÃ©pÃ©tÃ©s, cette dÃ©cision automatique relative Ã la position relative de l'objet en haut ou en bas des pages peut s'avÃ©rer inappropriÃ©e. Ainsi, au besoin, vous pouvez forcer tout objet rÃ©pÃ©tÃ© Ã avoir une position relative en haut ou en bas des pages en faisant un clic droit sur l'objet et en sÃ©lectionnant **Position rÃ©pÃ©tÃ©e > Haut** ou **Position rÃ©pÃ©tÃ©e > Bas**

Pour restaurer le positionnement relatif automatique d'un objet rÃ©pÃ©tÃ©, faites un clic droit sur ce dernier et sÃ©lectionnez **Position rÃ©pÃ©tÃ©e > Automatique**

Utilisation avancÃ©e des objets rÃ©pÃ©tÃ©s

Vous pouvez Ã©galement faire de tout Ã©lÃ©ment un Ã©lÃ©ment rÃ©pÃ©tÃ© en lui attribuant un nom Â«Â LiveCopy:Â Â» spÃ©cial. Cela peut Ãªtre utile si vous souhaitez qu'un objet soit rÃ©pÃ©tÃ© uniquement dans un nombre donnÃ© de pages ; le fait de le nommer est plus simple que de supprimer les instances dont vous n'avez pas besoin.

- Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Noms** ou cliquez sur le bouton **Appliquer le nom** Ã l'extrÃ©mitÃ© droite de la barre d'information de l'**Outil de sÃ©lection**.



- Donnez lui un nom commenÃ§ant par Â«Â LiveCopy:Â Â». Cette mention doit Ãªtre suivie d'un nom unique pour cet Ã©lÃ©ment.
- Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour appliquer le nom.

Si vous voulez que cet objet soit mis Ã jour sur de nombreuses pages, faites un clic droit et sÃ©lectionnez **RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**. Ou utilisez l'option de menu **Arranger -> RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**

À l'envoi, lorsque vous éditez ou modifierez cet élément, toutes les copies seront mises à jour.

Remarque

À : cette fonctionnalité actualise tous les objets répertoriés à partir de la page actuelle jusqu'à toutes les autres pages contenant les mêmes éléments répertoriés. Seules les pages contenant l'élément répertorié seront mises à jour (la fonction ne crée pas l'élément sur des pages vides).

Note technique

À : cette fonction identifie les éléments grâce au terme « LiveCopy: » puis les remplace par les éléments correspondants depuis la page source (la page sélectionnée).

La page sélectionnée est celle sur laquelle vous travaillez et se distingue par les éléments qui apparaissent dans ses coins.



Si vous utilisez l'option **Répéter sur toutes les pages**

, elle créera automatiquement un nom « LiveCopy: RéponseAutomatique » approprié qu'elle appliquera à toutes les copies.

Vous pouvez appliquer le nom LiveCopy à n'importe quelle sélection, par exemple un groupe de boutons, en sélectionnant tous les boutons et en appliquant le nom à toute la sélection à la fois. Cependant, si vous souhaitez traiter séparément différents objets à différents endroits de la page, par exemple les entêtes et les pieds de page, chacun doit avoir un nom de répertition différent, par exemple « LiveCopy:PiedDePage ».

Stopper la répertition d'objets

Faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour** pour désactiver la répertition d'un objet ou de toutes ses copies dans votre site web. Vous pouvez également procéder en sélectionnant **Arrêter la mise à jour** dans le menu **Arranger**.

Il vous sera demandé si vous souhaitez arrêter la répertition de l'objet ou de toutes les copies dans site web. Sélectionnez l'option **Toutes**

. À l'envoi, toutes les copies de cet objet peuvent être modifiées indépendamment les unes des autres et les changements appliqués à l'une ne concerneront pas les autres.

Cette fonction est par exemple utile si vous avez utilisé **Répéter sur toutes les pages** pour copier un objet dans toutes les pages de votre site web mais souhaitez ensuite différencier ces objets sur chaque page afin qu'ils n'aient plus de lien.

Arrêter la mise à jour est également utile si vous voulez faire une copie d'un objet répertorié (par exemple un pied de page ou un logo) sur une page mais ne souhaitez que cette copie soit actualisée. Dans ce cas, sélectionnez l'option **Uniquement cette copie** quand vous y serez invité.

Remarquez que vous ne pouvez pas utiliser **Arrêter la mise à jour** pour les barres de navigation dont l'option **Barre de navigation du site** du site est activée dans la boîte de dialogue de la **Barre de navigation**. Ceci est dû au fait que les barres de navigation sont toujours mises à jour sur l'ensemble du site. Consultez le chapitre sur les [Barres de navigation](#) pour en savoir plus.

Supprimer des objets récurrents

Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet récurrent sur une page, supprimez-la simplement de la page. MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un message vous demandant si vous voulez supprimer uniquement cette copie ou toutes les copies de l'objet récurrent. Ainsi, vous pouvez supprimer facilement toutes les copies d'un objet récurrent en une seule opération.

En-têtes / pieds de page

Votre site comporte éventuellement des pages de longueurs différentes et vous souhaitez peut-être positionner certains objets rÃ©pÃ©tÃ©s en haut (en-tÃªtes) ou en bas (pieds de page) de chaque page. Vous pouvez configurer MAGIX Web Designer 7 Premium pour que les objets rÃ©pÃ©tÃ©s de l'en-tÃªte et du pied de page se dÃ©placent en fonction du haut et du bas de chaque page.

La position d'un objet rÃ©pÃ©tÃ© sur la page dÃ©termine s'il est considÃ©rÃ© comme un en-tÃªte ou un pied de page. Si une partie de l'objet est dans la moitiÃ© supÃ©rieure de la page, MAGIX Web Designer 7 Premium considÃ©re qu'il s'agit d'un en-tÃªte et le placera toujours Ã la mÃame position relative en haut de chaque page.

Les objets entiÃrement dans la moitiÃ© infÃ©rieure de la page sont considÃ©rÃ©s comme des pieds de page par MAGIX Web Designer 7 Premium qui les placera toujours Ã la mÃame position relative en bas de chaque page, quelle que soit la longueur de cette derniÃere.

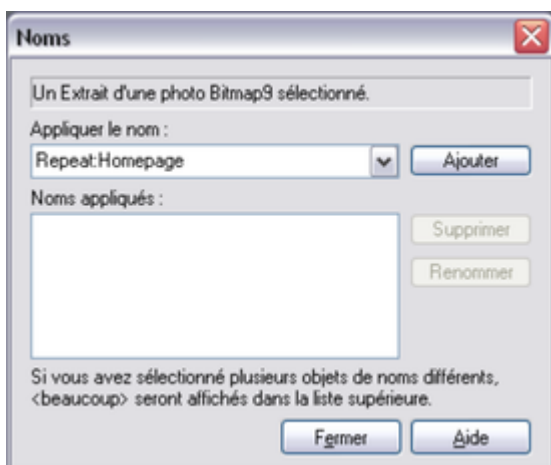
Pour certains objets rÃ©pÃ©tÃ©s, cette dÃ©cision automatique relative Ã la position relative de l'objet en haut ou en bas des pages peut s'avÃ©rer inappropriÃ©e. Ainsi, au besoin, vous pouvez forcer tout objet rÃ©pÃ©tÃ© Ã avoir une position relative en haut ou en bas des pages en faisant un clic droit sur l'objet et en sÃ©lectionnant **Position rÃ©pÃ©tÃ©e > Haut** ou **Position rÃ©pÃ©tÃ©e > Bas**

Pour restaurer le positionnement relatif automatique d'un objet rÃ©pÃ©tÃ©, faites un clic droit sur ce dernier et sÃ©lectionnez **Position rÃ©pÃ©tÃ©e > Automatique**

Utilisation avancÃ©e des objets rÃ©pÃ©tÃ©s

Vous pouvez Ã©galement faire de tout Ã©lÃ©ment un Ã©lÃ©ment rÃ©pÃ©tÃ© en lui attribuant un nom Â«Â LiveCopy:Â Â» spÃ©cial. Cela peut Ãªtre utile si vous souhaitez qu'un objet soit rÃ©pÃ©tÃ© uniquement dans un nombre donnÃ© de pages ; le fait de le nommer est plus simple que de supprimer les instances dont vous n'avez pas besoin.

- Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Noms** ou cliquez sur le bouton **Appliquer le nom** Ã l'extrÃ©mitÃ© droite de la barre d'information de l'**Outil de sÃ©lection**.



- Donnez lui un nom commenÃ§ant par Â«Â LiveCopy:Â Â». Cette mention doit Ãªtre suivie d'un nom unique pour cet Ã©lÃ©ment.
- Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour appliquer le nom.

Si vous voulez que cet objet soit mis Ã jour sur de nombreuses pages, faites un clic droit et sÃ©lectionnez **RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**. Ou utilisez l'option de menu **Arranger ->**

R  p  ter sur toutes les pages

   pr  sent, lorsque vous   diterez ou modifierez cet   l  ment, toutes les copies seront mises    jour.

Remarque

   : cette fonctionnalit   actualise tous les objets r  p  t  s    partir de la page actuelle jusqu'   toutes les autres pages contenant les m  mes   l  ments r  p  t  s. Seules les pages contenant l'  l  ment r  p  t   seront mises    jour (la fonction ne cr  e pas l'  l  ment sur des pages vides).

Note technique

   : cette fonction identifie les   l  ments gr  ce au terme     LiveCopy:      puis les remplace par les   l  ments correspondants depuis la page source (la page s  lectionn  e).

La page s  lectionn  e est celle sur laquelle vous travaillez et se distingue par les   l  ments qui apparaissent dans ses coins.



Si vous utilisez l'option **R  p  ter sur toutes les pages**

, elle cr  era automatiquement un nom     LiveCopy:R  ponseAutomatique      appropri   qu'elle appliquera    toutes les copies.

Vous pouvez appliquer le nom LiveCopy    n'importe quelle s  lection, par exemple un groupe de boutons, en s  lectionnant tous les boutons et en appliquant le nom    toute la s  lection    la fois. Cependant, si vous souhaitez traiter s  par  ment diff  rents objets    diff  rents endroits de la page, par exemple les en-t  tes et les pieds de page, chacun doit avoir un nom de r  p  tition diff  rent, par exemple     LiveCopy:PiedDePage     .

Stopper la r  p  tition d'objets

Faites un clic droit et s  lectionnez **Arr  ter la mise    jour** pour d  sactiver la r  p  tition d'un objet ou de toutes ses copies dans votre site web. Vous pouvez   galement proc  der en s  lectionnant **Arr  ter la mise    jour** dans le menu **Arranger**.

Il vous sera demand   si vous souhaitez arr  ter la r  p  tition de l'objet ou de toutes les copies dans site web. S  lectionnez l'option **Toutes**

.    pr  sent, toutes les copies de cet objet peuvent   tre modifi  es ind  pendamment les unes des autres et les changements appliqu  s    l'une ne concerneront pas les autres.

Cette fonction est par exemple utile si vous avez utilis   **R  p  ter sur toutes les pages** pour copier un objet dans toutes les pages de votre site web mais souhaitez ensuite diff  rencier ces objets sur chaque page afin qu'ils n'aient plus de lien.

Arr  ter la mise    jour est   galement utile si vous voulez faire une copie d'un objet r  p  t   (par exemple un pied de page ou un logo) sur une page mais ne souhaitez que cette copie soit actualis  e. Dans ce cas, s  lectionnez l'option **Uniquement cette copie** quand vous y serez invit  .

Remarquez que vous ne pouvez pas utiliser **Arr  ter la mise    jour** pour les barres de navigation dont l'option **Barre de navigation du site** du site est activ  e dans la bo  te de dialogue de la **Barre de navigation**. Ceci est d   au fait que les barres de navigation sont toujours mises    jour sur l'ensemble du site. Consultez le chapitre sur les [Barres de navigation](#) pour en savoir plus.

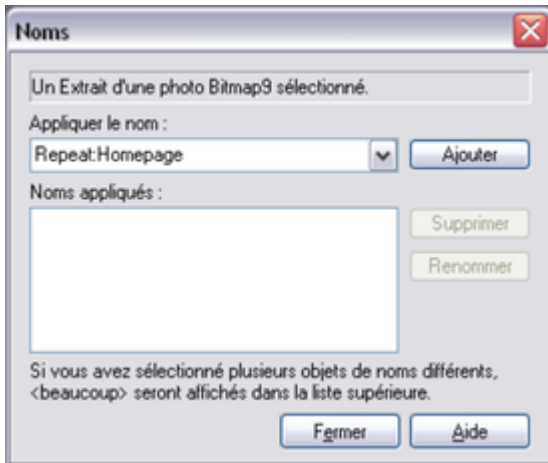
Supprimer des objets r  currents

Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet r  current sur une page, supprimez-la simplement de la page. MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un message vous demandant si vous voulez supprimer uniquement cette copie ou toutes les copies de l'objet r  current. Ainsi, vous pouvez supprimer facilement toutes les copies d'un objet r  current en une seule op  ration.

Utilisation avancée des objets rÃ©pÃ©tÃ©s

Vous pouvez Ã©galement faire de tout Ã©lÃ©ment un Ã©lÃ©ment rÃ©pÃ©tÃ© en lui attribuant un nom Â«Â LiveCopy:Â Â» spÃ©cial. Cela peut Ãªtre utile si vous souhaitez qu'un objet soit rÃ©pÃ©tÃ© uniquement dans un nombre donnÃ© de pages ; le fait de le nommer est plus simple que de supprimer les instances dont vous n'avez pas besoin.

- Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Noms** ou cliquez sur le bouton **Appliquer le nom** Ã l'extrÃ©mitÃ© droite de la barre d'information de l'**Outil de sÃ©lection**.



- Donnez lui un nom commenÃ§ant par Â«Â LiveCopy:Â Â». Cette mention doit Ãªtre suivie d'un nom unique pour cet Ã©lÃ©ment.
- Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour appliquer le nom.

Si vous voulez que cet objet soit mis Ã jour sur de nombreuses pages, faites un clic droit et sÃ©lectionnez **RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**. Ou utilisez l'option de menu **Arranger -> RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**

Ã©galement, lorsque vous Ã©ditez ou modifierez cet Ã©lÃ©ment, toutes les copies seront mises Ã jour.

Remarque

Ã : cette fonctionnalitÃ© actualise tous les objets rÃ©pÃ©tÃ©s Ã partir de la page actuelle jusqu'Ã toutes les autres pages contenant les mÃªmes Ã©lÃ©ments rÃ©pÃ©tÃ©s. Seules les pages contenant l'Ã©lÃ©ment rÃ©pÃ©tÃ© seront mises Ã jour (la fonction ne crÃ©e pas l'Ã©lÃ©ment sur des pages vides).

Note technique

Ã : cette fonction identifie les Ã©lÃ©ments grÃ¢ce au terme Â«Â LiveCopy:Â Â» puis les remplace par les Ã©lÃ©ments correspondants depuis la page source (la page sÃ©lectionnÃ©e).

La page sÃ©lectionnÃ©e est celle sur laquelle vous travaillez et se distingue par les Ã©lÃ©ments qui apparaissent dans ses coins.



Si vous utilisez l'option **RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**

, elle crÃ©era automatiquement un nom Â«Â LiveCopy:RÃ©ponseAutomatiqueÂ Â» appropriÃ© qu'elle appliquera Ã toutes les copies.

Vous pouvez appliquer le nom LiveCopy Ã n'importe quelle sÃ©lection, par exemple un groupe de boutons, en sÃ©lectionnant tous les boutons et en appliquant le nom Ã toute la sÃ©lection Ã la fois. Cependant, si vous souhaitez traiter sÃ©parÃ©ment diffÃ©rents objets Ã diffÃ©rents endroits de la page, par exemple les en-tÃªtes et les pieds de page, chacun doit avoir un nom de rÃ©pÃ©tition

différent, par exemple «LiveCopy:PiedDePage».

Stopper la réputation d'objets

Faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour** pour désactiver la réputation d'un objet ou de toutes ses copies dans votre site web. Vous pouvez également procéder en sélectionnant **Arrêter la mise à jour** dans le menu **Arranger**.

Il vous sera demandé si vous souhaitez arrêter la réputation de l'objet ou de toutes les copies dans site web. Sélectionnez l'option **Toutes**

. Également, toutes les copies de cet objet peuvent être modifiées indépendamment les unes des autres et les changements appliqués à l'une ne concerneront pas les autres.

Cette fonction est par exemple utile si vous avez utilisé **Réputer sur toutes les pages** pour copier un objet dans toutes les pages de votre site web mais souhaitez ensuite différencier ces objets sur chaque page afin qu'ils n'aient plus de lien.

Arrêter la mise à jour est également utile si vous voulez faire une copie d'un objet réputé (par exemple un pied de page ou un logo) sur une page mais ne souhaitez que cette copie soit actualisée. Dans ce cas, sélectionnez l'option **Uniquement cette copie** quand vous y serez invité.

Remarquez que vous ne pouvez pas utiliser **Arrêter la mise à jour** pour les barres de navigation dont l'option **Barre de navigation du site** du site est activée dans la boîte de dialogue de la **Barre de navigation**. Ceci est dû au fait que les barres de navigation sont toujours mises à jour sur l'ensemble du site. Consultez le chapitre sur les [Barres de navigation](#) pour en savoir plus.

Supprimer des objets récurrents

Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet récurrent sur une page, supprimez-la simplement de la page. MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un message vous demandant si vous voulez supprimer uniquement cette copie ou toutes les copies de l'objet récurrent. Ainsi, vous pouvez supprimer facilement toutes les copies d'un objet récurrent en une seule opération.

Stopper la réactualisation d'objets

Faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour** pour désactiver la réactualisation d'un objet ou de toutes ses copies dans votre site web. Vous pouvez également procéder en sélectionnant **Arrêter la mise à jour** dans le menu **Arranger**.

Il vous sera demandé si vous souhaitez arrêter la réactualisation de l'objet ou de toutes les copies dans site web. Sélectionnez l'option **Toutes**

. À présent, toutes les copies de cet objet peuvent être modifiées indépendamment les unes des autres et les changements appliqués à l'une ne concerneront pas les autres.

Cette fonction est par exemple utile si vous avez utilisé **Réactualiser sur toutes les pages** pour copier un objet dans toutes les pages de votre site web mais souhaitez ensuite différencier ces objets sur chaque page afin qu'ils n'aient plus de lien.

Arrêter la mise à jour est également utile si vous voulez faire une copie d'un objet réactualisable (par exemple un pied de page ou un logo) sur une page mais ne souhaitez que cette copie soit actualisée. Dans ce cas, sélectionnez l'option **Uniquement cette copie** quand vous y serez invité.

Remarquez que vous ne pouvez pas utiliser **Arrêter la mise à jour** pour les barres de navigation dont l'option **Barre de navigation du site** du site est activée dans la boîte de dialogue de la **Barre de navigation**. Ceci est dû au fait que les barres de navigation sont toujours mises à jour sur l'ensemble du site. Consultez le chapitre sur les [Barres de navigation](#) pour en savoir plus.

Supprimer des objets récurrents

Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet récurrent sur une page, supprimez-la simplement de la page. MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un message vous demandant si vous voulez supprimer uniquement cette copie ou toutes les copies de l'objet récurrent. Ainsi, vous pouvez supprimer facilement toutes les copies d'un objet récurrent en une seule opération.

Supprimer des objets rÃ©currents

Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet rÃ©current sur une page, supprimez-la simplement de la page. MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un message vous demandant si vous voulez supprimer uniquement cette copie ou toutes les copies de l'objet rÃ©current. Ainsi, vous pouvez supprimer facilement toutes les copies d'un objet rÃ©current en une seule opÃ©ration.

L'outil d'édition des formes



L'Outil d'édition des formes

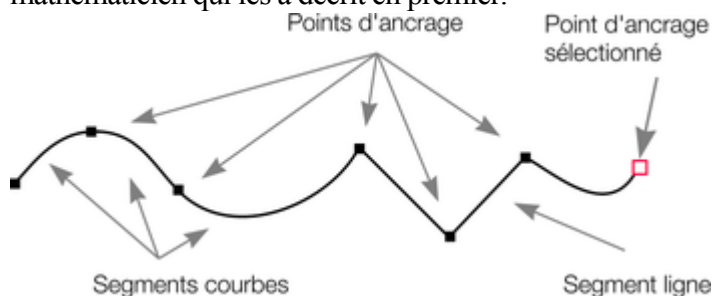
est l'outil principal utilisé pour à la fois créer des courbes, lignes et formes précises, ainsi que pour éditer ou modifier des lignes et formes.



- ❶ Indicateur Ajouter/Modifier/Éditer
- ❷ Tracer une courbe
- ❸ Tracer une ligne
- ❹ Connexion lisse
- ❺ Connexion nette
- ❻ Séparer au niveau des points
- ❼ Supprimer les points
- ❽ Inverser les chemins
- ❾ Positions des poignées
- ❿ Lissage

La barre d'info, présentée plus haut, propose un large choix de commandes ainsi que des fonctions de contrôle numérique précises.

Toutes les lignes et formes de MAGIX Web Designer 7 Premium sont composées d'une séquence de sections de courbes et de lignes. Les courbes sont parfois appelées courbes « Bézier », d'après le mathématicien qui les a décrit en premier.



Les sections ou segments d'une ligne sont marqués par des petits points d'ancrage noirs. Vous pouvez tirer, ajouter ou supprimer ces poignées pour manipuler la forme d'une ligne ou d'un contour.

Dessiner une ligne ou une forme



Vous pouvez utiliser chacun de ces outils pour dessiner des lignes et des formes :

- L'outil de **Dessin au pinceau et à main levée** (« F3 »)
- L'outil **ligne droite et flèche**
- L'outil d'**Édition des formes** (« F4 »).

L'outil de **Dessin au pinceau et à main levée**

, qui se comporte comme un crayon, constitue la façon la plus simple de dessiner des lignes, des courbes et des formes.

L'outil **Ligne droite et flèche**

est le plus approprié pour dessiner des lignes droites et ajouter des pointes et des queues de flèche à une ligne.

L'outil d'édition des formes

est plus adapté pour dessiner des courbes et lignes précises. C'est aussi l'outil principal pour éditer des lignes et des formes.



Remarque : bien qu'il ne soit pas dans la barre des Outils de dessin, vous pouvez aussi utiliser l'**Outil crayon** pour créer des formes précises. Il possède des fonctions limitées et s'utilise comme l'outil ligne d'autres programmes de dessin. Pour utiliser l'**Outil crayon**, sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre** puis cochez la case **Palette de boutons**. Ensuite, cliquez sur l'icône de l'**Outil crayon** de la palette de boutons. Ou utilisez le raccourci clavier « Maj + F5 ».

L'outil de dessin au pinceau et à main levée



Vous pouvez utiliser cet outil pour dessiner à main levée comme avec un crayon. Il permet également de créer des coups de pinceau comme décrit plus bas. Il comprend une option de dessin de lignes à épaisseur variable utilisant un dispositif de dessin sensible à la pression, comme une tablette graphique. Lorsque vous utilisez cet outil, la barre d'état vous indique comment l'utiliser.

1. Placez le pointeur de la souris à l'emplacement de départ de votre ligne.
2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé (ou dessinez à l'aide de la tablette graphique ou un autre périphérique connecté).
3. La ligne est dessinée en temps réel lorsque vous déplacez le pointeur dans le document.
4. Lâchez le bouton de la souris pour terminer la ligne.



Lissage Indicateur de redéfinition

Après avoir dessiné une ligne à main levée, vous pouvez en définir la finesse de courbe (le nombre de points de contrôle) en ajustant la réglette de contrôle de lissage sur la barre d'info.

Des valeurs faibles permettent d'ajuster la ligne au mouvement de la souris, en créant un plus grand nombre de points de contrôle. Des valeurs plus élevées vont produire des courbes plus affinées, comprenant moins de points de contrôle.



Les valeurs faibles produisent des courbes moins lisses.

Des valeurs plus élevées produisent une courbe plus lisse.

Vous pouvez modifier le lissage à tout moment avant de procéder à d'autres éditions de la ligne (l'indicateur de redéfinition situé sur la barre d'infos vous indique à quel moment il est possible d'effectuer un lissage).

Supprimer en dessinant

Avant de relâcher le bouton de la souris, vous pouvez effacer une partie de la ligne en maintenant la touche Maj appuyée. L'icône du crayon est inversé de sorte que la gomme se trouve dans la partie inférieure. Vous pouvez alors gommer le long de la ligne. Relâchez alors Maj et continuez à dessiner.



Dessiner des lignes droites avec l'outil de dessin à main levée

Tout en dessinant une ligne à main levée, maintenez la touche « Alt » enfoncée, déplacez le pointeur vers une nouvelle position et relâchez la touche « Alt » pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez continuer à dessiner une ligne ou presser la touche « Alt » à nouveau afin de dessiner une autre ligne droite.

Rappelez-vous que vous pouvez utiliser la touche « Ctrl » pour limiter l'angle de la ligne. Si vous souhaitez uniquement dessiner des lignes droites indépendantes, utilisez l'outil de ligne droite comme décrit plus bas.

Allonger une ligne

Assurez-vous que vous avez bien sélectionné la ligne (un simple clic sur la forme ou la ligne dans l'outil de **dessin au pinceau et à main levée**

suffit). Si vous vous déplacez à présent à la fin de la ligne, un petit signe + affiché près de l'icône du crayon indique que vous pouvez ajouter une section à la ligne en dessinant à main levée.

Joindre deux lignes

Sélectionnez les deux lignes (Maj+clic sur la seconde ligne pour l'ajouter à la sélection), puis dessinez une ligne partant de la fin d'une des lignes et allant avec la fin d'une autre. Un petit signe « + » près de l'icône du crayon (qui apparaît après une pause) indique que vous êtes sur la fin de la ligne.

Fermer une forme à main levée (pour créer une forme pleine)

Lorsque vous reliez deux lignes entre elles, vous créez une forme pleine. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de remplissage en tirant les couleurs depuis la palette ou en utilisant l'éditeur de couleurs.

Supprimer en dessinant

Avant de relâcher le bouton de la souris, vous pouvez effacer une partie de la ligne en maintenant la touche Maj appuyée. L'icône du crayon est inversée de sorte que la gomme se trouve dans la partie inférieure. Vous pouvez alors gommer le long de la ligne. Relâchez alors Maj et continuez à dessiner.



Dessiner des lignes droites avec l'outil de dessin à main levée

Tout en dessinant une ligne à main levée, maintenez la touche «Alt» enfoncée, déplacez le pointeur vers une nouvelle position et relâchez la touche «Alt» pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez continuer à dessiner une ligne ou presser la touche «Alt» à nouveau afin de dessiner une autre ligne droite. Rappelez-vous que vous pouvez utiliser la touche «Ctrl» pour limiter l'angle de la ligne. Si vous souhaitez uniquement dessiner des lignes droites indépendantes, utilisez l'outil de ligne droite comme décrit plus bas.

Allonger une ligne

Assurez-vous que vous avez bien sélectionné la ligne (un simple clic sur la forme ou la ligne dans l'outil de **dessin au pinceau et à main levée**

suffit). Si vous vous placez près de la fin de la ligne, un petit signe + apparaît de l'icône du crayon indique que vous pouvez ajouter une section à la ligne en dessinant à main levée.

Joindre deux lignes

Sélectionnez les deux lignes (Maj+clic sur la seconde ligne pour l'ajouter à la sélection), puis dessinez une ligne partant de la fin d'une des lignes et allant avec la fin d'une autre. Un petit signe «+» apparaît de l'icône du crayon (qui apparaît après une pause) indique que vous êtes sur la fin de la ligne.

Fermer une forme à main levée (pour créer une forme pleine)

Lorsque vous reliez deux lignes entre elles, vous créez une forme pleine. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de remplissage en tirant les couleurs depuis la palette ou en utilisant l'indicateur de couleurs.

Dessiner des lignes droites avec l'outil de dessin **À main levée**

Tout en dessinant une ligne **À main levée**, maintenez la touche «Alt» enfoncée, déplacez le pointeur vers une nouvelle position et relâchez la touche «Alt» pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez continuer à dessiner une ligne ou presser la touche «Alt» à nouveau afin de dessiner une autre ligne droite. Rappelez-vous que vous pouvez utiliser la touche «Ctrl» pour limiter l'angle de la ligne. Si vous souhaitez uniquement dessiner des lignes droites indépendantes, utilisez l'outil de ligne droite comme décrit plus bas.

Allonger une ligne

Assurez-vous que vous avez bien sélectionné la ligne (un simple clic sur la forme ou la ligne dans l'outil de **dessin au pinceau et À main levée** suffit). Si vous vous placez près de la fin de la ligne, un petit signe + apparaît de l'icône du crayon indique que vous pouvez ajouter une section à la ligne en dessinant **À main levée**.

Joindre deux lignes

Sélectionnez les deux lignes (Maj+clic sur la seconde ligne pour l'ajouter à la sélection), puis dessinez une ligne partant de la fin d'une des lignes et allant avec la fin d'une autre. Un petit signe «+» apparaît de l'icône du crayon (qui apparaît après une pause) indique que vous êtes sur la fin de la ligne.

Fermer une forme **À main levée** (pour créer une forme pleine)

Lorsque vous reliez deux lignes entre elles, vous créez une forme pleine. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de remplissage en tirant les couleurs depuis la palette ou en utilisant l'Éditeur de couleurs.

Allonger une ligne

Assurez-vous que vous avez bien sélectionné la ligne (un simple clic sur la forme ou la ligne dans l'outil de **dessin au pinceau et à main levée**

suffit). Si vous vous placez à présent à la fin de la ligne, un petit signe + apparaît près de l'icône du crayon indique que vous pouvez ajouter une section à la ligne en dessinant à main levée.

Joindre deux lignes

Sélectionnez les deux lignes (Maj+clic sur la seconde ligne pour l'ajouter à la sélection), puis dessinez une ligne partant de la fin d'une des lignes et allant avec la fin d'une autre. Un petit signe «+» apparaît de l'icône du crayon (qui apparaît après une pause) indique que vous êtes sur la fin de la ligne.

Fermer une forme à main levée (pour créer une forme pleine)

Lorsque vous reliez deux lignes entre elles, vous créez une forme pleine. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de remplissage en tirant les couleurs depuis la palette ou en utilisant l'éditeur de couleurs.

Joindre deux lignes

Sélectionnez les deux lignes (Maj+clic sur la seconde ligne pour l'ajouter à la sélection), puis dessinez une ligne partant de la fin d'une des lignes et allant avec la fin d'une autre. Un petit signe «+» près de l'icône du crayon (qui apparaît après une pause) indique que vous êtes sur la fin de la ligne.

Fermer une forme à main levée (pour créer une forme pleine)

Lorsque vous reliez deux lignes entre elles, vous créez une forme pleine. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de remplissage en tirant les couleurs depuis la palette ou en utilisant l'icône de couleurs.

Fermer une forme à main levée (pour créer une forme pleine)

Lorsque vous reliez deux lignes entre elles, vous créez une forme pleine. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de remplissage en tirant les couleurs depuis la palette ou en utilisant l'éditeur de couleurs.

Édition de lignes/formes à l'aide de l'outil de dessin au pinceau et à main levée

Vous ne pouvez pas modifier directement des formes créées par l'outil de formes automatiques ou par l'outil de sélection rectangulaire/elliptique. Convertissez d'abord les formes en formes éditables, en utilisant les commandes **Arranger > Convertir en formes éditables**.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter le chapitre **Rendre les formes éditables**.

Vous pouvez utiliser l'outil de **dessin au pinceau et à main levée**

pour éditer des lignes (ou des contours de formes) tout simplement en redessinant la section de la ligne que vous souhaitez remplacer. Par exemple :

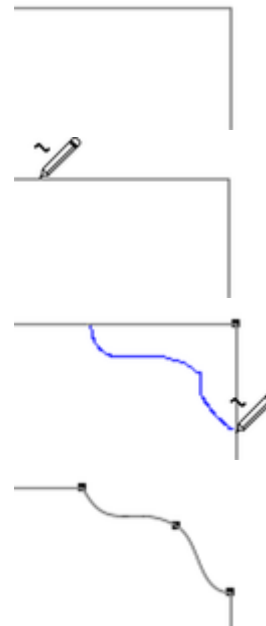
Pour éditer l'objet :

sélectionnez l'objet que vous souhaitez éditer.

Déplacez le crayon à main levée sur une partie de la ligne. Le symbole ~ vous informe lorsque le crayon est en position.

Dessinez la ligne requise puis déplacez le crayon de dessin à main levée sur le deuxième point de la ligne existante. Une fois encore, le signe ~ indique lorsque le crayon est en position.

Relâchez le bouton de la souris, et la section de la ligne sera remplacée.



Mode sketch



Cette option est la meilleure solution si vous souhaitez dessiner de nombreuses lignes très rapprochées les unes des autres, éventuellement à l'aide d'une tablette graphique.

Lorsque vous travaillez de cette manière, vous ne souhaitez généralement pas éditer les lignes existantes mais plutôt dessiner de nouvelles lignes à chaque coup de crayon. Cependant, comme décrit plus haut, si vous démarrez un dessin sur une ligne existante, ou sur son point final, la ligne existante est modifiée. Ainsi lorsque vous dessinez une esquisse, il peut arriver que vous modifiez involontairement des lignes existantes au lieu de dessiner de nouvelles lignes.

Pour remédier à ce problème, activez le mode sketch. Si vous positionnez maintenant le pointeur de la souris sur une ligne existante, ou un point final, vous verrez qu'il y a une courte pause avant que le pointeur soit modifié pour indiquer que la ligne va être éditée ou allongée. Cette pause signifie qu'il est possible d'éditer des lignes existantes si vous le souhaitez mais que vous ne procéderez à aucune édition involontaire si vous souhaitez dessiner de nouvelles lignes.

Mode de tracé

Le mode de tracé permet de dessiner des lignes en suivant les bords visibles d'une photo. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour dessiner les contours d'un immeuble ou d'un autre objet d'une photo que vous souhaitez couper.

Pour la plupart des photos, il est recommandé de diminuer la valeur de lissage par défaut afin que la ligne suive plus précisément des bords complexes avec moins de lissage pendant que vous dessinez. Il est toujours possible d'ajuster le lissage après avoir dessiné la ligne, si nécessaire.

Activer/désactiver le mode de tracé



Activez le mode de tracé à l'aide du bouton d'activation situé sur la barre d'infos. Dessinez à l'aide de l'outil de Dessin à main levée sur une photo et vous verrez que la ligne tente de suivre les bords dans l'image.

Il est également possible d'activer et désactiver le mode de tracé pendant que vous dessinez une ligne, en cliquant sur la touche **T**

. Le pointeur de la souris est alors modifié, indiquant si le mode de tracé est actif ou non. Vous pouvez alors, par exemple, désactiver le mode de tracé lorsque vous dessinez sur une partie complexe d'une image dans laquelle il n'existe pas de bords définis à suivre.



Points de validation

Vous pourrez souvent remarquer, pendant que vous dessinez le long d'un bord sur une photo, que parfois les derniers pixels de la ligne que vous avez dessinée « sautent » comme s'ils cherchaient une autre trajectoire. Lorsque plusieurs trajectoires sont possibles, déplacez le pointeur de la souris pour voir le bord sauter entre celles-ci. Vous pouvez « valider » le bord à tout moment en cliquant sur la **barre d'espace**

lorsque la trajectoire correcte a été trouvée. Continuez ensuite et le mode de tracé va trouver d'autres trajectoires entre le dernier point de validation et le pointeur de la souris.

Les points de validation sont ajoutés automatiquement par le programme tous les 50 pixels car généralement, vous ne changerez pas plus souvent de trajectoire.

Effacer

Comme mentionné plus haut, que le mode de tracé soit activé ou non, vous pouvez effacer la dernière partie de la ligne que vous dessinez en maintenant la touche Maj enfoncée et en déplaçant le pointeur de la souris sur une partie antérieure de la ligne. La ligne est alors effacée à partir de ce point et jusqu'à la fin de la ligne.

Images complexes

Peu de photos du monde réel disposent d'objets aux contours précis que vous pouvez suivre facilement avec le mode de tracé. Souvent, les objets ou l'arrière-plan comportent une texture qui offre de nombreux bords différents. Zoomez dans les parties difficiles de la photo pour mieux contrôler le tracé et

utilisez la barre d'espace pour entrer manuellement des points de validation plus souvent si l'image est plus complexe. Cliquez sur T pour activer et désactiver le mode de tracé lorsque vous passez sans cesse de parties au contours nets à des parties aux contours plus difficiles à discerner.

Découper des objets dans des photos

Pour découper une partie d'une photo, vous pouvez au choix dessiner une forme ordinaire au-dessus de la photo puis utiliser les opérations de combinaison des formes dans le menu **Arranger** pour découper la photo à l'aide de la forme (consultez le chapitre [Combiner les formes](#) pour obtenir de plus amples informations).



Vous pouvez également activer le mode Masques, dessiner un masque sur la photo puis utiliser les commandes couper, copier et coller (ou les opérations de combinaison des formes) pour découper ou copier la partie de la photo indiquée à l'aide du masque.

Pour obtenir plus d'informations sur le mode des masques, veuillez vous reporter au chapitre [Traitement des photos](#).

Une fois que vous avez découpé une partie d'une photo, il est souvent recommandé d'appliquer un léger estompage pour rendre les bords légèrement flous.

Édition non destructive

Contrairement à la plupart des programmes photo, qui modifient durablement les pixels lorsque vous découpez des objets, MAGIX Web Designer 7 Premium travaille en mode non destructif. Le contour est un contour vectoriel que vous pouvez toujours éditer comme toute autre forme vectorielle à l'aide de l'outil de Dessin à main levée ou de l'éditeur des formes. Utilisez l'éditeur des formes pour nettoyer manuellement votre contour, pour révéler plus ou moins l'image alors que vous éditez les bords.

Styles de pinceau

L'outil de dessin au **pinceau et à main levée**

peut également être utilisé pour appliquer différents modèles de coups de pinceau le long de la ligne. Vous pouvez ainsi varier, et au lieu d'avoir une ligne droite régulière obtenir une ligne avec une épaisseur variable ou un style de pinceau original parmi un large choix, comme par exemple une bombe aérosol, un marqueur, etc.

Il est important de comprendre que la ligne demeure toujours éditable, c'est-à-dire que vous avez la possibilité de sélectionner et ajuster ultérieurement la forme de la ligne et du pinceau, contrairement à la plupart des programmes de retouche photo et traitement d'image. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre **Pinceaux**.

Mode sketch



Cette option est la meilleure solution si vous souhaitez dessiner de nombreuses lignes tr  s rapproch  es les unes des autres,   ventuellement    l'aide d'une tablette graphique.

Lorsque vous travaillez de cette mani  re, vous ne souhaitez g  n  ralement pas   diter les lignes existantes mais plut  t dessiner de nouvelles lignes    chaque coup de crayon. Cependant, comme d  crit plus haut, si vous d  marrez un dessin sur une ligne existante, ou sur son point final, la ligne existante est modifi  e. Ainsi lorsque vous dessinez une esquisse, il peut arriver que vous modifiiez involontairement des lignes existantes au lieu de dessiner de nouvelles lignes.

Pour rem  dier    ce probl  me, activez le mode sketch. Si vous positionnez maintenant le pointeur de la souris sur une ligne existante, ou un point final, vous verrez qu'il y a une courte pause avant que le pointeur soit modifi   pour indiquer que la ligne va   tre   dit  e ou allong  e. Cette pause signifie qu'il est possible d'  diter des lignes existantes si vous le souhaitez mais que vous ne proc  derez    aucune   dition involontaire si vous souhaitez dessiner de nouvelles lignes.

Mode de trac  

Le mode de trac   permet de dessiner des lignes en suivant les bords visibles d'une photo. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour dessiner les contours d'un immeuble ou d'un autre objet d'une photo que vous souhaitez couper.

Pour la plupart des photos, il est recommand   de diminuer la valeur de lissage par d  faut afin que la ligne suive plus pr  cis  ment des bords complexes avec moins de lissage pendant que vous dessinez. Il est toujours possible d'ajuster le lissage apr  s avoir dessin   la ligne, si n  cessaire.

Activer/d  sactiver le mode de trac  



Activez le mode de trac      l'aide du bouton d'activation situ   sur la barre d'infos. Dessinez    l'aide de l'outil de Dessin    main lev  e sur une photo et vous verrez que la ligne tente de suivre les bords dans l'image.

Il est   galement possible d'activer et d  sactiver le mode de trac   pendant que vous dessinez une ligne, en cliquant sur la touche T

. Le pointeur de la souris est alors modifi  , indiquant si le mode de trac   est actif ou non. Vous pouvez alors, par exemple, d  sactiver le mode de trac   lorsque vous dessinez sur une partie complexe d'une d'image dans laquelle il n'existe pas de bords d  finis    suivre.



Points de validation

Vous pourrez souvent remarquer, pendant que vous dessinez le long d'un bord sur une photo, que parfois les derniers pixels de la ligne que vous avez dessinée « sautent » comme s'ils cherchaient une autre trajectoire. Lorsque plusieurs trajectoires sont possibles, placez le pointeur de la souris pour voir le bord sauter entre celles-ci. Vous pouvez « valider » le bord à tout moment en cliquant sur la **barre d'espace**

lorsque la trajectoire correcte a été trouvée. Continuez ensuite et le mode de tracé va trouver d'autres trajectoires entre le dernier point de validation et le pointeur de la souris.

Les points de validation sont ajoutés automatiquement par le programme tous les 50 pixels car généralement, vous ne changerez pas plus souvent de trajectoire.

Effacer

Comme mentionné plus haut, que le mode de tracé soit activé ou non, vous pouvez effacer la dernière partie de la ligne que vous dessinez en maintenant la touche Maj enfoncée et en déplaçant le pointeur de la souris sur une partie antérieure de la ligne. La ligne est alors effacée à partir de ce point et jusqu'à la fin de la ligne.

Images complexes

Peu de photos du monde réel disposent d'objets aux contours précis que vous pouvez suivre facilement avec le mode de tracé. Souvent, les objets ou l'arrière-plan comportent une texture qui offre de nombreux bords différents. Zoomez dans les parties difficiles de la photo pour mieux contrôler le tracé et utilisez la barre d'espace pour entrer manuellement des points de validation plus souvent si l'image est plus complexe. Cliquez sur T pour activer et désactiver le mode de tracé lorsque vous passez sans cesse de parties aux contours nets à des parties aux contours plus difficiles à discerner.

Découper des objets dans des photos

Pour découper une partie d'une photo, vous pouvez au choix dessiner une forme ordinaire au-dessus de la photo puis utiliser les opérations de combinaison des formes dans le menu **Arranger** pour découper la photo à l'aide de la forme (consultez le chapitre [Combiner les formes](#) pour obtenir de plus amples informations).



Vous pouvez également activer le mode Masques, dessiner un masque sur la photo puis utiliser les commandes couper, copier et coller (ou les opérations de combinaison des formes) pour découper ou copier la partie de la photo indiquée à l'aide du masque.

Pour obtenir plus d'informations sur le mode des masques, veuillez vous reporter au chapitre [Traitement des photos](#)

Une fois que vous avez découpé une partie d'une photo, il est souvent recommandé d'appliquer un léger estompage pour rendre les bords légèrement flous.

Modification non destructive

Contrairement à la plupart des programmes photo, qui modifient durablement les pixels lorsque vous découpez des objets, MAGIX Web Designer 7 Premium travaille en mode non destructif. Le contour est un contour vectoriel que vous pouvez toujours éditer comme toute autre forme vectorielle à l'aide de l'outil de Dessin à main levée ou de l'éditeur des formes. Utilisez l'éditeur des formes pour nettoyer manuellement votre contour, pour réviser plus ou moins l'image alors que vous éditez les bords.

Styles de pinceau

L'outil de dessin au **pinceau** et **À main levée**

peut également être utilisé pour appliquer différents modèles de coups de pinceau le long de la ligne. Vous pouvez ainsi varier, et au lieu d'avoir une ligne droite régulière obtenir une ligne avec une épaisseur variable ou un style de pinceau original parmi un large choix, comme par exemple une bombe aérosol, un marqueur, etc.

Il est important de comprendre que la ligne demeure toujours éditable, c'est-à-dire que vous avez la possibilité de sélectionner et ajuster ultérieurement la forme de la ligne et du pinceau, contrairement à la plupart des programmes de retouche photo et traitement d'image. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre **Pinceaux**

Mode de tracé

Le mode de tracé permet de dessiner des lignes en suivant les bords visibles d'une photo. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour dessiner les contours d'un immeuble ou d'un autre objet d'une photo que vous souhaitez couper.

Pour la plupart des photos, il est recommandé de diminuer la valeur de lissage par défaut afin que la ligne suive plus précisément des bords complexes avec moins de lissage pendant que vous dessinez. Il est toujours possible d'ajuster le lissage après avoir dessiné la ligne, si nécessaire.

Activer/désactiver le mode de tracé



Activez le mode de tracé à l'aide du bouton d'activation situé sur la barre d'infos. Dessinez à l'aide de l'outil de Dessin à main levée sur une photo et vous verrez que la ligne tente de suivre les bords dans l'image.

Il est également possible d'activer et désactiver le mode de tracé pendant que vous dessinez une ligne, en cliquant sur la touche **T**

. Le pointeur de la souris est alors modifié, indiquant si le mode de tracé est actif ou non. Vous pouvez alors, par exemple, désactiver le mode de tracé lorsque vous dessinez sur une partie complexe d'une image dans laquelle il n'existe pas de bords définis à suivre.



Points de validation

Vous pourrez souvent remarquer, pendant que vous dessinez le long d'un bord sur une photo, que parfois les derniers pixels de la ligne que vous avez dessiné « sautent » comme s'ils cherchaient une autre trajectoire. Lorsque plusieurs trajectoires sont possibles, placez le pointeur de la souris pour voir le bord sauter entre celles-ci. Vous pouvez « valider » le bord à tout moment en cliquant sur la **barre d'espace**

lorsque la trajectoire correcte a été trouvée. Continuez ensuite et le mode de tracé va trouver d'autres trajectoires entre le dernier point de validation et le pointeur de la souris.

Les points de validation sont ajoutés automatiquement par le programme tous les 50 pixels car généralement, vous ne changerez pas plus souvent de trajectoire.

Effacer

Comme mentionné plus haut, que le mode de tracé soit activé ou non, vous pouvez effacer la dernière partie de la ligne que vous dessinez en maintenant la touche Maj enfoncée et en plaçant le pointeur de la souris sur une partie antérieure de la ligne. La ligne est alors effacée

À partir de ce point et jusqu'à la fin de la ligne.

Images complexes

Peu de photos du monde réel disposent d'objets aux contours précis que vous pouvez suivre facilement avec le mode de tracé. Souvent, les objets ou l'arrière-plan comportent une texture qui offre de nombreux bords différents. Zoomez dans les parties difficiles de la photo pour mieux contrôler le tracé et utilisez la barre d'espace pour entrer manuellement des points de validation plus souvent si l'image est plus complexe. Cliquez sur T pour activer et désactiver le mode de tracé lorsque vous passez sans cesse de parties aux contours nets à des parties aux contours plus difficiles à discerner.

Découper des objets dans des photos

Pour découper une partie d'une photo, vous pouvez au choix dessiner une forme ordinaire au-dessus de la photo puis utiliser les opérations de combinaison des formes dans le menu **Arranger** pour découper la photo à l'aide de la forme (consultez le chapitre [Combiner les formes](#) pour obtenir de plus amples informations).



Vous pouvez également activer le mode Masques, dessiner un masque sur la photo puis utiliser les commandes couper, copier et coller (ou les opérations de combinaison des formes) pour découper ou copier la partie de la photo indiquée à l'aide du masque.

Pour obtenir plus d'informations sur le mode des masques, veuillez vous reporter au chapitre [Traitement des photos](#).

Une fois que vous avez découpé une partie d'une photo, il est souvent recommandé d'appliquer un léger estompage pour rendre les bords légèrement flous.

Édition non destructive

Contrairement à la plupart des programmes photo, qui modifient durablement les pixels lorsque vous découpez des objets, MAGIX Web Designer 7 Premium travaille en mode non destructif. Le contour est un contour vectoriel que vous pouvez toujours éditer comme toute autre forme vectorielle à l'aide de l'outil de Dessin à main levée ou de l'Éditeur des formes. Utilisez l'Éditeur des formes pour nettoyer manuellement votre contour, pour révéler plus ou moins l'image alors que vous éditez les bords.

Styles de pinceau

L'outil de dessin au **pinceau** et **à main levée** peut également être utilisé pour appliquer différents modèles de coups de pinceau le long de la ligne. Vous pouvez ainsi varier, et au lieu d'avoir une ligne droite réglez pour obtenir une ligne avec une épaisseur variable ou un style de pinceau original parmi un large choix, comme par exemple une bombe aérosol, un marqueur, etc.

Il est important de comprendre que la ligne demeure toujours éditable, c'est-à-dire que vous avez la possibilité de sélectionner et ajuster ultérieurement la forme de la ligne et du pinceau, contrairement à la plupart des programmes de retouche photo et traitement d'image. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre **Pinceaux**.

Styles de pinceau

L'outil de dessin au **pinceau** et **main levée**

peut également être utilisé pour appliquer différents modèles de coups de pinceau le long de la ligne. Vous pouvez ainsi varier, et au lieu d'avoir une ligne droite régulière obtenir une ligne avec une épaisseur variable ou un style de pinceau original parmi un large choix, comme par exemple une bombe aérosol, un marqueur, etc.

Il est important de comprendre que la ligne demeure toujours éditable, c'est-à-dire que vous avez la possibilité de sélectionner et ajuster ultérieurement la forme de la ligne et du pinceau, contrairement à la plupart des programmes de retouche photo et traitement d'image. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre **Pinceaux**

.

L'outil de lignes droites et flèches

Cet outil permet de dessiner facilement des lignes droites indépendantes et d'ajouter des pointes et des queues de flèches à n'importe quelle ligne de manière bien plus simple et pratique qu'avec la Galerie des lignes.

Pourquoi un Outil de lignes droites ?

Avant l'ajout de cet outil simple, de nombreux utilisateurs novices de MAGIX Web Designer 7 Premium éprouvaient des difficultés à dessiner une chose aussi simple qu'une ligne droite à l'aide des autres outils de dessin ! Cela est dû au fait que l'éditeur des formes est conçu pour dessiner des lignes et des formes à plusieurs segments alors que l'outil de Dessin à main levée est destiné au dessin à main levée.

D'où le besoin de cet outil qui permet d'exécuter facilement des opérations élémentaires.

Dessiner et éditer des lignes droites

Il suffit de cliquer et de déplacer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sélectionner et puis étirer l'un des bouts de la ligne à l'aide de la souris pour la déplacer.

Ajouter des pointes et queues de flèches

La barre d'infos comprend deux listes déroulantes sur la gauche qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque bout de la ligne sélectionnée.



① Pointe de flèche

② Queue de flèche

③ Taille de la pointe/queue de flèche

④ Chemin inverse

La règlette située sur la barre d'infos permet de modifier la taille de la pointe ou de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée. Vous pouvez également entrer une valeur en pourcentage dans le champ de taille de texte sur la droite de la règlette.

Par défaut, la largeur des nouvelles pointes de flèches correspond à environ 6 fois à la largeur de la ligne et à une valeur de 100 %, comme indiqué par la règlette de taille. Si vous décidez d'élargir la ligne, la largeur de la flèche sera actualisée en conséquence. Pour réduire la taille de la flèche, entrez une valeur inférieure à 100 % ou supérieure à 100 % pour l'agrandir. Bien que la règlette n'accepte des valeurs que jusqu'à 800 %, vous pouvez entrer des valeurs de pourcentage plus élevées dans le champ de taille de texte.

Chemin inverse



Cliquez sur le bouton **Inverser les chemins**

situé sur la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'outil de lignes droites sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Si vous souhaitez par exemple ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'outil d'édition des formes.

Pourquoi un Outil de lignes droites ?

Avant l'ajout de cet outil simple, de nombreux utilisateurs novices de MAGIX Web Designer 7 Premium éprouvaient des difficultés à dessiner une chose aussi simple qu'une ligne droite à l'aide des autres outils de dessin ! Cela est dû au fait que l'éditeur des formes est conçu pour dessiner des lignes et des formes à plusieurs segments alors que l'outil de Dessin à main levée est destiné au dessin à main levée.

D'où le besoin de cet outil qui permet d'effectuer facilement des opérations élémentaires.

Dessiner et Éditer des lignes droites

Il suffit de cliquer et de déplacer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sélectionner et puis tirer l'un des bouts de la ligne à l'aide de la souris pour la déplacer.

Ajouter des pointes et queues de flèches

La barre d'infos comprend deux listes déroulantes sur la gauche qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque bout de la ligne sélectionnée.



- ❶ Pointe de flèche
- ❷ Queue de flèche
- ❸ Taille de la pointe/queue de flèche
- ❹ Chemin inverse

La règle située sur la barre d'infos permet de modifier la taille de la pointe ou de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée. Vous pouvez également entrer une valeur en pourcentage dans le champ de taille de texte sur la droite de la règle.

Par défaut, la largeur des nouvelles pointes de flèches correspond à environ 6 fois la largeur de la ligne et à une valeur de 100 %, comme indiqué par la règle de taille. Si vous décidez d'élargir la ligne, la largeur de la flèche sera actualisée en conséquence. Pour réduire la taille de la flèche, entrez une valeur inférieure à 100 % ou supérieure à 100 % pour l'agrandir. Bien que la règle n'accepte des valeurs que jusqu'à 800 %, vous pouvez entrer des valeurs de pourcentage plus élevées dans le champ de taille de texte.

Chemin inverse



Cliquez sur le bouton **Inverser les chemins** situé sur la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'outil de lignes droites sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Si vous souhaitez par exemple ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'outil d'éditation des formes.

Dessiner et Éditer des lignes droites

Il suffit de cliquer et de déplacer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sélectionner et puis tirer l'un des bouts de la ligne à l'aide de la souris pour la déplacer.

Ajouter des pointes et queues de flèches

La barre d'infos comprend deux listes déroulantes sur la gauche qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque bout de la ligne sélectionnée.



- ❶ Pointe de flèche
- ❷ Queue de flèche
- ❸ Taille de la pointe/queue de flèche
- ❹ Chemin inverse

La règle située sur la barre d'infos permet de modifier la taille de la pointe ou de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée. Vous pouvez également entrer une valeur en pourcentage dans le champ de taille de texte sur la droite de la règle.

Par défaut, la largeur des nouvelles pointes de flèches correspond à environ 6 fois la largeur de la ligne et à une valeur de 100 %, comme indiqué par la règle de taille. Si vous décidez d'élargir la ligne, la largeur de la flèche sera actualisée en conséquence. Pour réduire la taille de la flèche, entrez une valeur inférieure à 100 % ou supérieure à 100 % pour l'agrandir. Bien que la règle n'accepte des valeurs que jusqu'à 800 %, vous pouvez entrer des valeurs de pourcentage plus élevées dans le champ de taille de texte.

Chemin inverse



Cliquez sur le bouton **Inverser les chemins**

situé sur la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'outil de lignes droites sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Si vous souhaitez par exemple ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'outil d'ajout des formes.

Ajouter des pointes et queues de flèches

La barre d'infos comprend deux listes déroulantes sur la gauche qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque bout de la ligne sélectionnée.



- ❶ Pointe de flèche
- ❷ Queue de flèche
- ❸ Taille de la pointe/queue de flèche
- ❹ Chemin inverse

La règle située sur la barre d'infos permet de modifier la taille de la pointe ou de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée. Vous pouvez également entrer une valeur en pourcentage dans le champ de taille de texte sur la droite de la règle.

Par défaut, la largeur des nouvelles pointes de flèches correspond à environ 6 fois la largeur de la ligne et à une valeur de 100 %, comme indiqué par la règle de taille. Si vous décidez d'élargir la ligne, la largeur de la flèche sera actualisée en conséquence. Pour réduire la taille de la flèche, entrez une valeur inférieure à 100 % ou supérieure à 100 % pour l'agrandir. Bien que la règle n'accepte des valeurs que jusqu'à 800 %, vous pouvez entrer des valeurs de pourcentage plus élevées dans le champ de taille de texte.

Chemin inverse



Cliquez sur le bouton **Inverser les chemins**

situé sur la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'outil de lignes droites sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Si vous souhaitez par exemple ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'outil d'ajout des formes.

Chemin inverse



Cliquez sur le bouton **Inverser les chemins**

situé sur la barre d'infos pour inverser la position de la pointe et de la queue de flèche sur la ligne sélectionnée.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'outil de lignes droites sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Si vous souhaitez par exemple ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'outil d'Édition des formes.

Ajouter des segments de ligne supplémentaires

Les lignes créées à l'aide de l'outil de lignes droites sont entièrement compatibles avec d'autres outils de dessin. Si vous souhaitez par exemple ajouter des segments supplémentaires à une ligne, la transformer en courbe ou même en forme fermée, utilisez l'outil d'Édition des formes.

Outil d'édition des formes



L'Outil d'édition des formes

est l'outil principal utilisé pour à la fois créer des courbes, des lignes et des formes précises, ainsi que pour éditer ou modifier des lignes et formes.



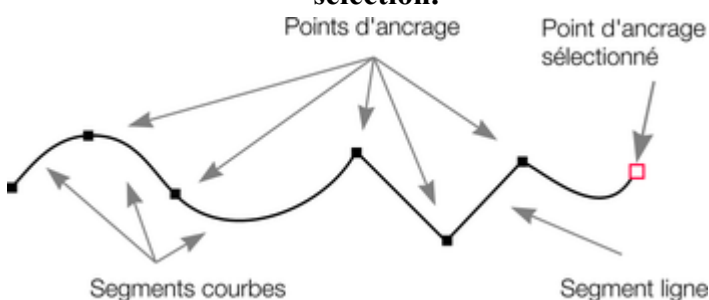
- 1 Indicateur Ajouter/Modifier/Éditer
- 2 Tracer une courbe
- 3 Tracer une ligne
- 4 Connexion lisse
- 5 Connexion nette
- 6 Séparer au niveau des points
- 7 Supprimer les points
- 8 Inverser les chemins
- 9 Positions des poignées
- 10 Lissage

La barre d'infos, présentée plus haut, propose un large choix de commandes ainsi que des fonctions de contrôle numérique précises.

Toutes les lignes et formes de MAGIX Web Designer 7 Premium sont composées de sections de courbes et de lignes. Les courbes sont parfois appelées courbes « Bézier », d'après le mathématicien qui les a décrit en premier.



Bien que cette section décrive l'outil d'**édition des formes**, vous pouvez également éditer des lignes et formes en utilisant l'outil de **sélection** si vous avez activé la fonction **Afficher les poignées d'édition de l'objet** dans la barre d'infos de l'outil de **sélection**.



Les sections ou segments d'une ligne sont marqués par des petits points d'ancrage noirs. Vous pouvez tirer, ajouter ou supprimer ces poignées pour manipuler la forme d'une ligne ou d'un contour.

Vous devez convertir certains objets, comme les formes automatiques, les formes de sélection rectangulaire/elliptique et les formes de texte, en formes éditables avant d'utiliser l'outil **d'édition des formes**

sur eux. Sélectionnez Arranger > Convertir en formes éditables (Ctrl+Maj+S).

Dessiner un segment de ligne droite

Dessiner une ligne droite dans l'outil d'**édition des formes**

:

1. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez commencer la ligne. (vous pouvez commencer une

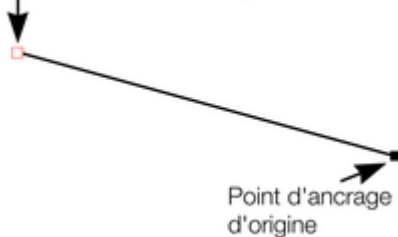
ligne n'importe où ; il n'est pas nécessaire de travailler de la gauche vers la droite ou du bas vers le haut). Il sera alors affiché un carré rouge indiquant la poignée sélectionnée.

2. Sélectionnez la fonction **Tracer une ligne** sur la barre d'infos. (Raccourci clavier : L) Cela vous assure qu'au prochain clic, une ligne droite sera tracée.



Cliquez à l'emplacement de la prochaine poignée ou tracez la ligne par Glisser-Déposer. Cette opération crée un segment de ligne droite et sélectionne la nouvelle poignée de fin.

Nouveau point d'ancrage final, sélectionné



Mélanger les courbes et lignes droites

Pour créer un objet mélangeant des segments de lignes droites et de courbes, alternez entre les boutons

Tracer une courbe et **Tracer une ligne**

lorsque vous créez l'objet (vous pouvez aussi utiliser les touches « L » et « C » de votre clavier).

Remarque : vous pouvez aussi utiliser les raccourcis clavier « X », pour créer une jonction acérée, et

« S », pour créer une jonction douce, lorsque vous utilisez l'**Outil d'édition des formes**

. Ils affectent la jointure de deux segments de ligne. Une jonction acérée crée deux poignées de Bézier

indépendantes que vous pouvez éditer séparément. Une jonction acérée permet quant à elle de créer un

angle aigu. Une jonction douce crée une jointure symétrique qui fonctionne comme une bascule. Lorsque

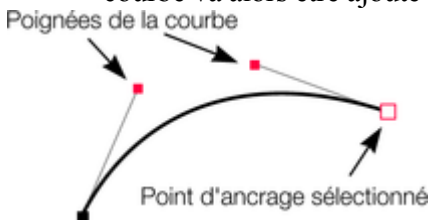
vous déplacez une poignée de Bézier vers le bas, la poignée opposée monte.

Dessiner un segment de courbe



Le procédé est similaire à celui du tracé de ligne droite (décrit plus haut).

1. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez démarrer la ligne.
2. Si nécessaire, sélectionnez le bouton **Tracer une courbe**. (Raccourci clavier : C)
3. Cliquez à nouveau avec le bouton de souris ou placez la souris à l'emplacement souhaité pour créer un deuxième point d'ancrage (comme explique pour les lignes droites). Un segment de courbe va alors être ajouté à la ligne.



Un segment courbe dispose de **poignées de courbe**

associées aux points d'ancrage sélectionnés. Vous pouvez les déplacer pour ajuster l'angle et le radius de la courbe.

Dessiner un segment de ligne droite

Dessiner une ligne droite dans l'outil d'Addition des formes

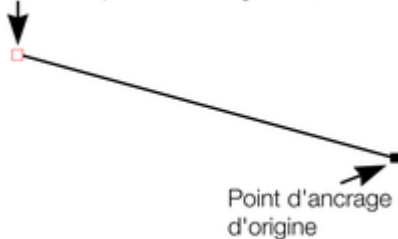
À :

1. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez commencer la ligne. (vous pouvez commencer une ligne n'importe où ; il n'est pas nécessaire de travailler de la gauche vers la droite ou du bas vers le haut). Il sera alors affiché un carré rouge indiquant la poignée sélectionnée.
2. Sélectionnez la fonction **Tracer une ligne** sur la barre d'infos. (Raccourci clavier : L) Cela vous assure qu'au prochain clic, une ligne droite sera tracée.



Cliquez à l'emplacement de la prochaine poignée ou tracez la ligne par Glisser-Déposer. Cette opération crée un segment de ligne droite et sélectionne la nouvelle poignée de fin.

Nouveau point d'ancrage final, sélectionné



Manipuler les courbes et lignes droites

Pour créer un objet manipulant des segments de lignes droites et de courbes, alternez entre les boutons **Tracer une courbe** et **Tracer une ligne**

lorsque vous créez l'objet (vous pouvez aussi utiliser les touches « L » et « C » de votre clavier).

Remarque : vous pouvez aussi utiliser les raccourcis clavier « X », pour créer une jonction accrue, et « S », pour créer une jonction douce, lorsque vous utilisez l'**Outil d'Addition des formes**

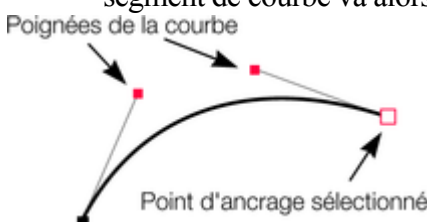
. Ils affectent la jointure de deux segments de ligne. Une jonction accrue crée deux poignées de Bézier indépendantes que vous pouvez éditer séparément. Une jonction accrue permet quant à elle de créer un angle aigu. Une jonction douce crée une jointure symétrique qui fonctionne comme une bascule. Lorsque vous déplacez une poignée de Bézier vers le bas, la poignée opposée monte.

Dessiner un segment de courbe



Le processus est similaire à celui du tracé de ligne droite (décrit plus haut).

1. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez commencer la ligne.
2. Si nécessaire, sélectionnez le bouton **Tracer une courbe**. (Raccourci clavier : C)
3. Cliquez à nouveau avec le bouton de souris ou placez la souris à l'emplacement souhaité pour créer un deuxième point d'ancrage (comme expliqué pour les lignes droites). Un segment de courbe va alors être ajouté à la ligne.



Un segment courbe dispose de **poignées de courbe**

associées aux points d'ancrage sélectionnés. Vous pouvez les déplacer pour ajuster l'angle et le radius de la courbe.

Mêler les courbes et lignes droites

Pour créer un objet mêlant des segments de lignes droites et de courbes, alternez entre les boutons **Tracer une courbe** et **Tracer une ligne**

lorsque vous créez l'objet (vous pouvez aussi utiliser les touches « L » et « C » de votre clavier).

Remarque : vous pouvez aussi utiliser les raccourcis clavier « X », pour créer une jonction acroche, et « S », pour créer une jonction douce, lorsque vous utilisez l'**Outil d'Édition des formes**

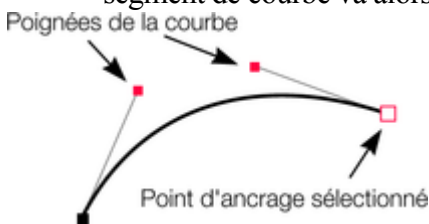
Ils affectent la jointure de deux segments de ligne. Une jonction acroche crée deux poignées de Bézier indépendantes que vous pouvez éditer séparément. Une jonction douce permet quant à elle de créer un angle aigu. Une jonction douce crée une jointure symétrique qui fonctionne comme une bascule. Lorsque vous déplacez une poignée de Bézier vers le bas, la poignée opposée monte.

Dessiner un segment de courbe



Le processus est similaire à celui du tracé de ligne droite (décrit plus haut).

1. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez commencer la ligne.
2. Si nécessaire, sélectionnez le bouton **Tracer une courbe**. (Raccourci clavier : C)
3. Cliquez à nouveau avec le bouton de souris ou placez la souris à l'emplacement souhaité pour créer un deuxième point d'ancrage (comme expliqué pour les lignes droites). Un segment de courbe va alors être ajouté à la ligne.



Un segment courbe dispose de **poignées de courbe**

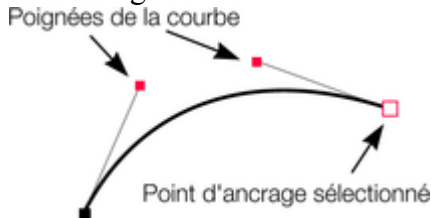
associées aux points d'ancrage sélectionnés. Vous pouvez les déplacer pour ajuster l'angle et le rayon de la courbe.

Dessiner un segment de courbe



Le procédé est similaire à celui du tracé de ligne droite (décrit plus haut).

1. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez commencer la ligne.
2. Si nécessaire, sélectionnez le bouton **Tracer une courbe**. (Raccourci clavier : C)
3. Cliquez à nouveau avec le bouton de souris ou placez la souris à l'emplacement souhaité pour créer un deuxième point d'ancrage (comme expliqué pour les lignes droites). Un segment de courbe va alors être ajouté à la ligne.



Un segment courbe dispose de **poignées de courbe**

associées aux points d'ancrage sélectionnés. Vous pouvez les déplacer pour ajuster l'angle et le radius de la courbe.

Allonger la ligne

Assurez-vous que la poignée de fin est sélectionnée (contour rouge) puis cliquez à nouveau pour ajouter une nouvelle section de ligne ou courbe. Chaque clic successif place une nouvelle poignée et dessine un nouveau segment de ligne depuis la poignée sélectionnée.

Terminer la ligne

? + clic complète la ligne (la maintient sélectionnée) ou appuyez sur « Esc » pour terminer la ligne et la désélectionner. Au prochain clic, une nouvelle ligne sera créée.

Ajouter une nouvelle poignée

L'outil d'édition de formes

possède trois modes, dépendant de la sélection opérée : aucune poignée sélectionnée (chaque clic va créer une nouvelle ligne), une poignée de fin (une nouvelle zone sera créée à chaque clic), ou une ou plusieurs poignées sont sélectionnées (possibilité de déplacer ou modifier les points d'ancrage).

La barre d'infos indique le mode actuel.



- **Nouveau?** cliquez pour démarrer une nouvelle ligne,
- **Ajouter?** cliquez pour allonger la ligne,
- **Modifier?** tirer ou supprimer les poignées pour opérer une modification.

S'applique uniquement à l'outil d'édition des formes.

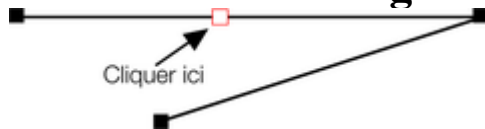
À la fin de la ligne :



Assurez-vous que la ligne est sélectionnée, puis ;

1. si nécessaire, cliquez sur le point de fin pour le sélectionner.
2. Positionnez le pointeur et cliquez pour ajouter une nouvelle section.

Au centre d'une ligne :



Assurez-vous que la ligne est sélectionnée, puis ;

1. Cliquez sur la ligne pour ajouter une nouvelle poignée dans la ligne
2. Tirez la poignée à la position souhaitée.

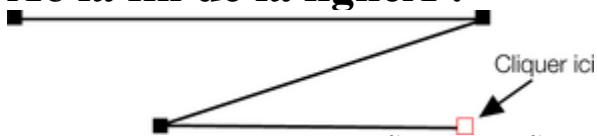
Au début d'une ligne :

Si le point de fin est sélectionné, cliquez sur le point de début pour fermer la forme (procédure décrite dans [« Fermer une forme »](#)).

»). Pour ajouter une nouvelle poignée de contrôle au début d'une ligne :

1. Terminez la ligne en utilisant ?+ clic.
2. Cliquez sur la poignée de début.
3. Positionnez le curseur et cliquez.

À la fin de la ligne :



Assurez-vous que la ligne est sélectionnée, puis :

1. si nécessaire, cliquez sur le point de fin pour le sélectionner.
2. Positionnez le pointeur et cliquez pour ajouter une nouvelle section.

Au centre d'une ligne :



Assurez-vous que la ligne est sélectionnée, puis :

1. Cliquez sur la ligne pour ajouter une nouvelle poignée dans la ligne
2. Tirez la poignée à la position souhaitée.

Au début d'une ligne :

Si le point de fin est sélectionné, cliquez sur le point de début pour fermer la forme (procédure décrite dans [« Fermer une forme »](#)).

Pour ajouter une nouvelle poignée de contrôle au début d'une ligne :

1. Terminez la ligne en utilisant \uparrow clic.
2. Cliquez sur la poignée de début.
3. Positionnez le curseur et cliquez.

Au centre d'une ligne :



Assurez-vous que la ligne est sélectionnée, puis :

1. Cliquez sur la ligne pour ajouter une nouvelle poignée dans la ligne
2. Tirez la poignée à la position souhaitée.

Au début d'une ligne :

Si le point de fin est sélectionné, cliquez sur le point de début pour fermer la forme (procédure décrite dans [Fermer une forme](#)

»). Pour ajouter une nouvelle poignée de contrôle au début d'une ligne :

1. Terminez la ligne en utilisant **Ctrl+Click**.
2. Cliquez sur la poignée de début.
3. Positionnez le curseur et cliquez.

Au d  but d'une ligne :

Si le point de fin est s  lectionn  , cliquez sur le point de d  but pour fermer la forme (proc  dure d  crite dans [    Fermer une forme](#)

    ). Pour ajouter une nouvelle poign  e de contr  le au d  but d'une ligne :

1. Terminez la ligne en utilisant \pm clic.
2. Cliquez sur la poign  e de d  but.
3. Positionnez le curseur et cliquez.

Sélectionner plusieurs poignées

Vous pouvez sélectionner plusieurs points d'ancrage pour, par exemple, les supprimer, les déplacer en groupe ou modifier une courbe en ligne droite ou inversement. Pour ce faire :

1. Sélectionnez un point d'ancrage de manière traditionnelle en cliquant dessus.
2. Utilisez la combinaison (Maj + clic pour sélectionner les autres points. (Maj + clic permet également de désélectionner)
 - Ou la combinaison (Maj + Ctrl + clic sur un point d'ancrage pour sélectionner tous les points se trouvant sur la ligne.
 - Vous pouvez également déplacer le pointeur de la souris en diagonale pour créer une sélection rectangulaire. Tous les points se trouvant dans le rectangle seront sélectionnés.
 - Vous pouvez utiliser (Maj + tirer pour créer un rectangle de sélection avec la souris. Tous les points se trouvant dans le rectangle seront automatiquement ajoutés à la sélection.
3. Si un ou plusieurs points d'une même ligne sont sélectionnés :
 - La fonction « Fin » déplace la sélection à la fin de la ligne.
 - La fonction « Orig » déplace la sélection vers le début de la ligne.
 - La touche de tabulation déplace la sélection vers le prochain point de la ligne. Maj + Tab permet de déplacer la sélection vers le prochain point situé sur la ligne en direction du début de la ligne.

Les points de début et de fin sont très importants lorsque vous utilisez les touches [fléchées](#)

Supprimer des points

Sélectionnez le ou les points d'ancrage comme décrit plus haut puis cliquez sur **Supprimer points** (Barre d'infos **Édition des formes**) ou utilisez la touche Suppr.



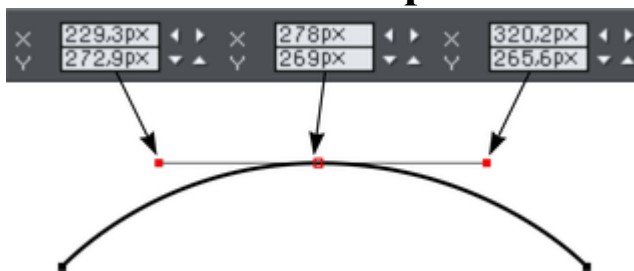
Déplacer les points d'ancrage - Outil d'édition des formes

Vous pouvez déplacer une ou plusieurs poignées :

- Déplacez les poignées en les tirant à l'aide de la souris.
- Vous pouvez utiliser les touches fléchées sur le clavier.

Pour déplacer une seule poignée, veuillez entrer les nouvelles valeurs dans le champ de texte de la barre d'infos (voir plus bas).

Utilisation du champ de texte de la barre d'infos

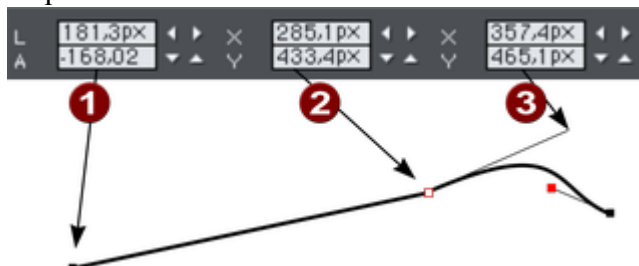


Les deux champs centraux indiquent la position du point sélectionné à l'aide de ses coordonnées X-Y.

Les champs X-Y sur les côtés indiquent les coordonnées des poignées de courbe situées de chaque côté du point sélectionné.

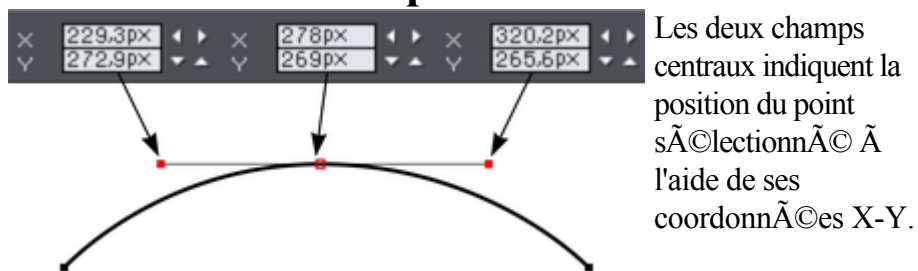
Les coordonnées X-Y sont calculées par rapport au coin inférieur gauche de la page. Vous pouvez modifier cette règle dans la boîte de dialogue des options sous l'onglet [Grille et réglettes](#).

Si le point sélectionné se trouve à l'extrémité d'une ligne droite, les champs situés à gauche indiquent la longueur et l'angle de la ligne. Vous pouvez procéder à un ajustement en entrant une nouvelle valeur et en cliquant ensuite sur la touche Entrée.



- 1 Longueur et angle d'une ligne droite
- 2 Position du point sélectionné
- 3 Position de la poignée de courbe

Utilisation du champ de texte de la barre d'infos

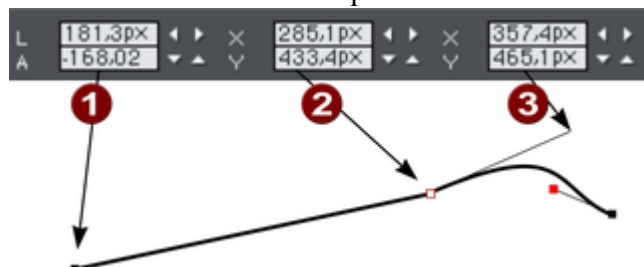


Les deux champs centraux indiquent la position du point sélectionné à l'aide de ses coordonnées X-Y.

Les champs X-Y sur les côtés indiquent les coordonnées des poignées de courbe situées de chaque côté du point sélectionné.

Les coordonnées X-Y sont calculées par rapport au coin inférieur gauche de la page. Vous pouvez modifier cette règle dans la boîte de dialogue des options sous l'onglet [Grille et règles](#).

Si le point sélectionné se trouve à l'extrémité d'une ligne droite, les champs situés à gauche indiquent la longueur et l'angle de la ligne. Vous pouvez procéder à un ajustement en entrant une nouvelle valeur et en cliquant ensuite sur la touche Entrée.



- ❶ Longueur et angle d'une ligne droite
- ❷ Position du point sélectionné
- ❸ Position de la poignée de courbe

Lissage de ligne

Uniquement l'outil d'édition des formes

Les formes importées ou issues du traceur bitmap (dessin automatique de fichiers images) sont éventuellement des points inutiles sur une ligne. Les lignes comprenant de trop nombreux points sont peu maniables et peuvent réduire la vitesse du rendu. MAGIX Web Designer 7 Premium peut lisser la ligne afin d'éliminer les points inutiles.

Sélectionnez tous les points sur la partie de la ligne que vous souhaitez lisser. (Voir plus haut). La sélection d'une zone à l'aide de l'outil **d'édition des formes**

est probablement la méthode la plus simple pour sélectionner de nombreux points simultanément.



Tirez la réglette de lissage jusqu'à la fin de la barre d'infos d'**édition des formes**

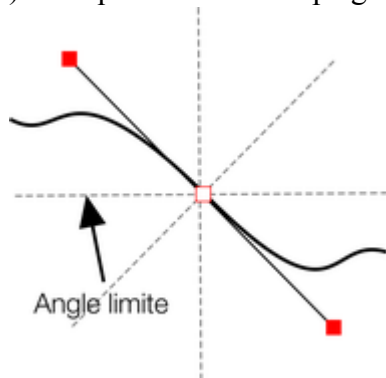


Le programme sauvegarde les points supprimés afin de pouvoir lisser à nouveau la ligne ultérieurement en déplaçant la réglette. Les points supprimés sont effacés lorsque vous éditez à nouveau la ligne, par exemple en tirant sur les poignées.

Astuce : pour vous assurer que des points importants ne sont pas supprimés, vérifiez qu'ils ne sont pas sélectionnés. (Maj + clic sur le point sélectionné permet de désélectionner.)

Limitation de la ligne

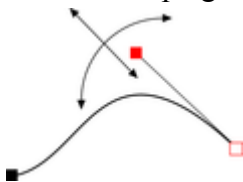
Lorsque vous tirez une poignée tout en appuyant sur la touche Ctrl, le mouvement sera limité à des multiples de l'angle de limitation (contrôlé depuis la boîte de dialogue des **Options, Général**). Lorsque vous tirez des poignées d'une courbe, l'angle est déterminant.



Modifier les courbes

Utilisation des poignées de courbe

En tirant les poignées de courbe vous ajustez la courbure des segments de courbe accolés.



Déplacez la poignée de courbe en direction du point d'ancrage ou au contraire éloignez-la pour tirer la courbe dans la direction souhaitée.

Déplacement d'un segment de ligne

Vous pouvez également ajuster la courbe en tirant le segment de ligne entre deux points.



Allez sur la ligne pour faire apparaître cette flèche

Si vous tirez, la ligne se déforme

Lâchez le bouton de la souris

Notez qu'il existe une différence entre tirer une ligne pour modifier sa forme, et cliquer sur la ligne pour ajouter une nouvelle poignée. Lorsque vous tirez sur une ligne droite, elle se transforme en courbe.

Angles précis

Normalement, MAGIX Web Designer 7 Premium dessine une courbe lisse à travers une poignée. Pour cela, les deux poignées de courbe sont reliées à la fin des points d'ancrage. Si vous déplacez une poignée de courbe, l'autre le sera automatiquement aussi.

Parfois, vous souhaitez obtenir un angle précis. Pour cela, vous devez séparer les poignées de courbe :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :



Cliquez sur **Liaison en pointe**
ou cliquez sur la touche Z.

Vous pouvez maintenant déplacer chaque poignée de courbe indépendamment.

Création de courbes lisses

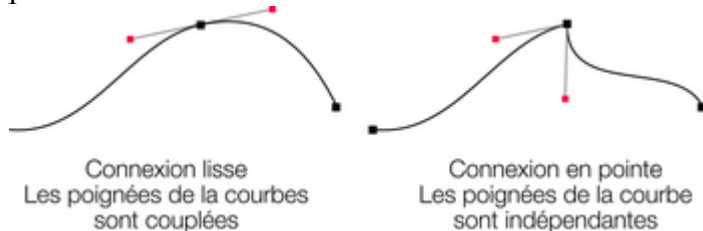
Pour convertir une liaison pointue en courbe lisse :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :



Cliquez sur **connexion lisse**
ou cliquez sur la touche S.

Les deux poignées de courbe sont alors reliées et se déplacent en sens opposé du point d'ancrage. Cela peut modifier la forme de la courbe.



Connexion lisse
Les poignées de la courbes
sont couplées

Connexion en pointe
Les poignées de la courbe
sont indépendantes

Ajustement des courbes

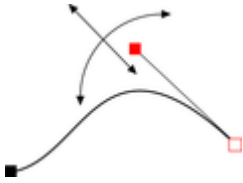
Le procédé d'équilibrage positionne les deux poignées de courbe à la même distance de la poignée de contrôle, ce qui permet d'obtenir des courbes plus lisses et plus symétriques. Pour équilibrer une courbe, sélectionnez la poignée de contrôle puis tirez sur l'une des poignées de courbe en maintenant la touche

Maj

enfoncée. Pendant que vous déplacez l'une des poignées de courbe, l'autre se déplace exactement à l'inverse et à la même distance de la poignée de contrôle.

Utilisation des poignées de courbe

En tirant les poignées de courbe vous ajustez la courbure des segments de courbe accolés.



Placez la poignée de courbe en direction du point d'ancrage ou au contraire éloignez-la pour tirer la courbe dans la direction souhaitée.

Déplacement d'un segment de ligne

Vous pouvez également ajuster la courbe en tirant le segment de ligne entre deux points.



Allez sur la ligne pour faire apparaître cette flèche

Si vous tirez, la ligne se déforme

Lâchez le bouton de la souris

Notez qu'il existe une différence entre tirer une ligne pour modifier sa forme, et cliquer sur la ligne pour ajouter une nouvelle poignée. Lorsque vous tirez sur une ligne droite, elle se transforme en courbe.

Angles précis

Normalement, MAGIX Web Designer 7 Premium dessine une courbe lisse à travers une poignée.

Pour cela, les deux poignées de courbe sont reliées à la fin des points d'ancrage. Si vous

placez une poignée de courbe, l'autre le sera automatiquement aussi.

Parfois, vous souhaitez obtenir un angle précis. Pour cela, vous devez séparer les poignées de courbe :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :



Cliquez sur **Liaison en pointe**
ou cliquez sur la touche Z.

Vous pouvez maintenant déplacer chaque poignée de courbe indépendamment.

Création de courbes lisses

Pour convertir une liaison pointue en courbe lisse :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :



Cliquez sur **connexion lisse**
ou cliquez sur la touche S.

Les deux poignées de courbe sont alors reliées et se déplacent en sens opposé du point d'ancrage. Cela peut modifier la forme de la courbe.



Connexion lisse
Les poignées de la courbe
sont couplées

Connexion en pointe
Les poignées de la courbe
sont indépendantes

Ajustement des courbes

Le procédé d'équilibrage positionne les deux poignées de courbe à la même distance de la poignée de contrôle, ce qui permet d'obtenir des courbes plus lisses et plus symétriques. Pour

À l'équilibre d'une courbe, sélectionnez la poignée de contrôle puis tirez sur l'une des poignées de courbe en maintenant la touche **Maj** enfoncée. Pendant que vous déplacez l'une des poignées de courbe, l'autre se déplace exactement à l'inverse et à la même distance de la poignée de contrôle.

Déplacement d'un segment de ligne

Vous pouvez également ajuster la courbe en tirant le segment de ligne entre deux points.



Notez qu'il existe une différence entre tirer une ligne pour modifier sa forme, et cliquer sur la ligne pour ajouter une nouvelle poignée. Lorsque vous tirez sur une ligne droite, elle se transforme en courbe.

Angles précis

Normalement, MAGIX Web Designer 7 Premium dessine une courbe lisse à travers une poignée. Pour cela, les deux poignées de courbe sont reliées à la fin des points d'ancrage. Si vous déplacez une poignée de courbe, l'autre le sera automatiquement aussi.

Parfois, vous souhaitez obtenir un angle précis. Pour cela, vous devez séparer les poignées de courbe :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :



Cliquez sur **Liaison en pointe**
ou cliquez sur la touche Z.

Vous pouvez maintenant déplacer chaque poignée de courbe indépendamment.

Création de courbes lisses

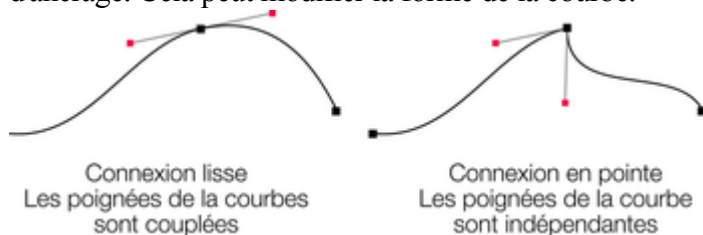
Pour convertir une liaison pointue en courbe lisse :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :



Cliquez sur **connexion lisse**
ou cliquez sur la touche S.

Les deux poignées de courbe sont alors reliées et se déplacent en sens opposé du point d'ancrage. Cela peut modifier la forme de la courbe.



Ajustement des courbes

Le procédé d'équilibrage positionne les deux poignées de courbe à la même distance de la poignée de contrôle, ce qui permet d'obtenir des courbes plus lisses et plus symétriques. Pour équilibrer une courbe, sélectionnez la poignée de contrôle puis tirez sur l'une des poignées de courbe en maintenant la touche **Maj**

enfoncée. Pendant que vous déplacez l'une des poignées de courbe, l'autre se place exactement à l'inverse et à la même distance de la poignée de contrôle.

Angles pr cis

Normalement, MAGIX Web Designer 7 Premium dessine une courbe lisse   travers une poign e. Pour cela, les deux poign es de courbe sont reli es   la fin des points d'ancrage. Si vous d placez une poign e de courbe, l'autre le sera automatiquement aussi.

Parfois, vous souhaitez obtenir un angle pr cis. Pour cela, vous devez s parer les poign es de courbe   :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez  galement s lectionner le point d'ancrage et   :



Cliquez sur **Liaison en pointe**

ou cliquez sur la touche Z.

Vous pouvez maintenant d placer chaque poign e de courbe ind pendamment.

Cr ation de courbes lisses

Pour convertir une liaison pointue en courbe lisse   :

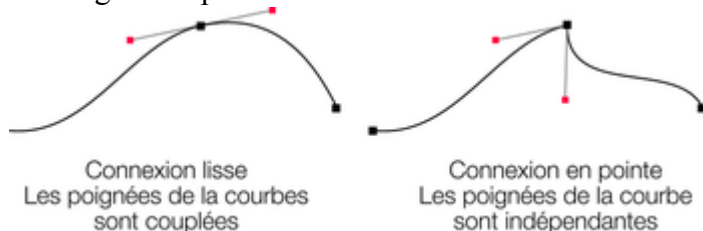
1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez  galement s lectionner le point d'ancrage et   :



Cliquez sur **connexion lisse**

ou cliquez sur la touche S.

Les deux poign es de courbe sont alors reli es et se d placent en sens oppos  du point d'ancrage. Cela peut modifier la forme de la courbe.



Ajustement des courbes

Le proc d  d' quilibrage positionne les deux poign es de courbe   la m me distance de la poign e de contr le, ce qui permet d'obtenir des courbes plus lisses et plus sym triques. Pour  quilibrer une courbe, s lectionnez la poign e de contr le puis tirez sur l'une des poign es de courbe en maintenant la touche **Maj**

enfonc e. Pendant que vous d placez l'une des poign es de courbe, l'autre se d place exactement   l'inverse et   la m me distance de la poign e de contr le.

Cr  ation de courbes lisses

Pour convertir une liaison pointue en courbe lisse   :

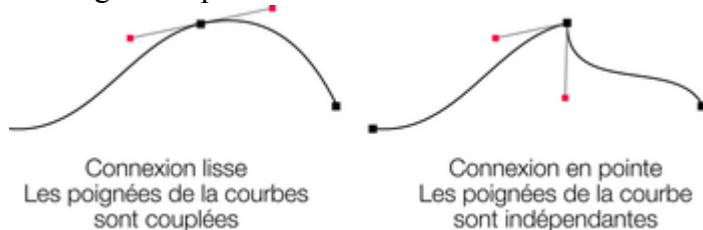
1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez   galement s  lectionner le point d'ancrage et   :



Cliquez sur **connexion lisse**

ou cliquez sur la touche S.

Les deux poign  es de courbe sont alors reli  es et se d  placent en sens oppos   du point d'ancrage. Cela peut modifier la forme de la courbe.



Ajustement des courbes

Le proc  d   d'  quilibrage positionne les deux poign  es de courbe    la m   me distance de la poign  e de contr   le, ce qui permet d'obtenir des courbes plus lisses et plus sym  triques. Pour   quilibrer une courbe, s  lectionnez la poign  e de contr   le puis tirez sur l'une des poign  es de courbe en maintenant la touche **Maj**

enfonc  e. Pendant que vous d  placez l'une des poign  es de courbe, l'autre se d  place exactement    l'inverse et    la m   me distance de la poign  e de contr   le.

Ajustement des courbes

Le procédé d'équilibrage positionne les deux poignées de courbe à la même distance de la poignée de contrôle, ce qui permet d'obtenir des courbes plus lisses et plus symétriques. Pour équilibrer une courbe, sélectionnez la poignée de contrôle puis tirez sur l'une des poignées de courbe en maintenant la touche **Maj**

enfoncée. Pendant que vous déplacez l'une des poignées de courbe, l'autre se déplace exactement à l'inverse et à la même distance de la poignée de contrôle.

Transformation d'une ligne droite en courbe

1. Sélectionnez les poignées à chaque extrémité du segment de la ligne. Vous pouvez sélectionner plusieurs segments de ligne en sélectionnant simplement toutes les poignées.
2. Cliquez sur **Tracer une ligne** ou **Tracer une courbe** dans la barre d'infos ou cliquez sur les touches L ou C du clavier. (ces raccourcis fonctionnent uniquement dans l'outil d'édition de formes.)



Après avoir modifié le type de la ligne, vous aurez éventuellement à déplacer les poignées de courbe pour obtenir une transition lisse entre les segments de ligne droite et de courbe.

Vous pouvez sélectionner plusieurs segments de ligne et les convertir. Les points d'ancrage à chaque extrémité du segment doivent être sélectionnés.

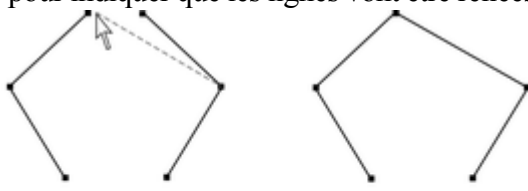
Connexion de lignes

Vous pouvez connecter des lignes uniquement si les deux sont sélectionnées (les points d'ancrage doivent être activés sur les deux lignes) :

En utilisant l'**Outil de sélection**, en maintenant enfoncé « ? » et en cliquant sur les lignes pour les sélectionner (si vous êtes déjà dans l'**Outil d'édition des formes**, vous pouvez appuyer sur « Alt + S » pour passer temporairement sur l'**Outil de sélection**, « ? + clic » pour sélectionner la seconde ligne, puis « Alt + S » à nouveau pour retourner à l'**Outil d'édition des formes**).

Le mode de sélection des objets est décrit en détail dans le chapitre « [Sélection d'objets](#) ».

Lorsque les deux objets sont sélectionnés, dans l'**Outil d'édition des formes**, tirez la poignée de fin de l'une des lignes sur la fin de l'autre ligne. Lorsque vous tirez, le pointeur de la souris affiche un symbole + pour indiquer que les lignes vont être reliées.



Amenez le dernier point
d'une ligne sur le dernier
point d'une autre ligne pour
relier celles-ci

...comme ici!

Si les extrémités des deux lignes sont déjà très proches, mais pas connectées, vous pouvez faire un zoom avant, ou éloigner les points d'ancrage de fin pour les rapprocher ensuite. Un symbole + indique lorsqu'une connexion va être réalisée.

Pour créer une forme remplie, tirez les deux autres poignées externes pour les relier. Comme vous connectez des poignées de fin, vous pouvez uniquement connecter des lignes et non des formes. Les formes sont des objets fermés et ne possèdent donc pas de poignées de fin.

Segmentation d'une forme

Si vous souhaitez segmenter une ligne ou une forme, vous pouvez sélectionner une poignée existante sur la ligne ou le contour de la forme, ou créer une nouvelle poignée à l'emplacement où vous souhaitez casser la ligne (cliquez sur la ligne dans l'outil d'édition des formes

- voir plus haut).

Cliquez sur **Séparer au niveau des points**

ou cliquez sur la touche B.



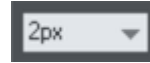
Après segmentation d'une ligne, rien n'est visible dans un premier temps. Cependant, si vous déplacez la poignée, seule une partie de ligne bouge. Si vous segmentez une forme, elle sera transformée en ligne. Tout remplissage disparaît.

Remarque : la segmentation d'une forme (dans Arranger > Combiner des formes) vous permet aussi de segmenter des formes en deux formes distinctes. Ceci est décrit dans le chapitre [Manipulation des formes](#)

Modification de la largeur de la ligne (épaisseur)

Pour modifier la largeur de la ligne ou la largeur du contour d'une forme, sélectionnez d'abord l'objet ou les objets :

Entrez une nouvelle largeur de ligne dans le champ de texte sur la barre de contrôle **Standard**



ou choisissez l'une des largeurs par défaut dans le menu.

L'épaisseur de la ligne est traditionnellement mesurée en points, avec l'abréviation pt. 1 point est égal à 1/72 de pouce ou environ 0,3 mm, c'est-à-dire à peine un peu moins que l'épaisseur d'un pixel sur l'écran lorsqu'il est affiché avec un zoom à 100 %.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle unité de mesure standard de MAGIX Web Designer 7 Premium. Vous pouvez entrer la valeur de l'épaisseur dans n'importe quelle unité, et MAGIX Web Designer 7 Premium la convertira dans un nombre de points correspondants. Par exemple, vous pouvez entrer 0,5 cm et vous obtiendrez une ligne d'un demi-centimètre d'épaisseur, mais cette valeur sera affichée sous forme de points dans le champ de largeur.

Si vous n'avez sélectionné aucun objet et que vous modifiez l'épaisseur de la ligne, les modifications seront appliquées par défaut à toutes les lignes.

Remarque :

une ligne avec une épaisseur égale à zéro est un cas spécial et n'est pas utilisée normalement. Une ligne d'une épaisseur de 1 pixel est alors créée. La taille actuelle sera toujours dépendante de l'appareil et du dessin qui y est affiché. Sur un écran d'ordinateur, un pixel est clairement visible et n'est jamais affiché avec anti-aliasing. Sur les appareils particuliers comme les imprimantes ou imprimantes photos dont la résolution est particulièrement élevée, la ligne est pratiquement invisible. (Les lignes avec une épaisseur égale à 0 dans les fichiers importés sont converties en lignes d'une épaisseur de 0,25 pt).

Galerie des lignes

Vous pouvez utiliser la **Galerie des lignes**

pour appliquer une série de styles ou d'attributs de ligne comme des coupes de pinceau, des motifs en pointillés, des pointes de flèches et plus encore.

Pour afficher la **Galerie des lignes**

:

- Sélectionnez **Services > Galerie des lignes**
- Ou cliquez sur l'onglet **Galerie des lignes** de l'onglet des **Galeries**.



La Galerie des lignes

est divisée en sections. Pour ouvrir ou fermer chacune des sections, cliquez sur le petit icône du dossier dans la fenêtre de la galerie.



① Largeur de la ligne

② Type de raccord

③ Cache de contour

Pour appliquer un style ou un attribut de ligne depuis la galerie, vous pouvez :

- Glisser et déposer le style sélectionné depuis la galerie jusque sur la forme ou la ligne.
- Ou double-cliquez sur le style requis dans la galerie.
- Ou sélectionnez le style puis cliquez sur le bouton **Appliquer**.

Largeur de la ligne

Le champ de texte en haut de la galerie est un double de celui de la barre de contrôle Standard.

Coups de pinceau

Plusieurs sections affichent une sélection de différents styles de pinceaux.

Motifs en pointillés

Cette section propose une sélection de styles de lignes en pointillés.

Pointes de flèche

La meilleure manière d'appliquer une pointe de flèche consiste à utiliser l'outil [Lignes droites et flèches](#), comme décrit plus haut dans ce chapitre. Cependant, il est également possible d'utiliser la galerie des lignes. Il suffit de la placer à la fin de la ligne sélectionnée par glisser-déposer.

Vous pouvez aussi appliquer une pointe de flèche de cette manière :

- Double-cliquez sur la pointe e flèche dans la galerie.
- Ou sélectionnez la pointe de flèche souhaitée puis cliquez sur **Appliquer**.

Web Designer Premium possède deux types de pointes de flèche : flèche de début et flèche de fin. Si la ligne dispose déjà d'une pointe de début, la pointe de fin sera automatiquement ajoutée à la fin de la ligne.

Si la ligne ne dispose pas de pointe de flèche alors que vous utilisez le bouton **Appliquer** ou double-cliquez sur un style pour l'appliquer, la pointe de flèche sera ajoutée à l'extrémité de la ligne. La taille de la pointe est relative à l'épaisseur de la ligne. Les lignes plus larges ont des pointes de flèches proportionnellement plus larges.

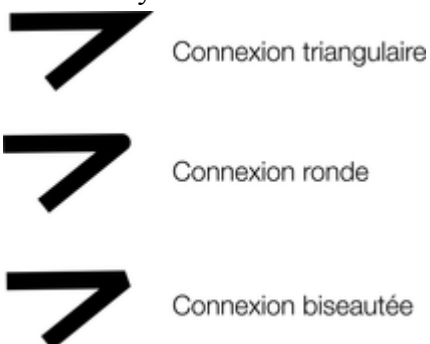
Maintenez « Ctrl » enfoncée et double-cliquez sur une pointe de flèche pour que le style soit appliqué à l'autre extrémité de la ligne.



Pour de plus amples informations sur les galeries, consultez Manipulation de documents.

Modification du type de connexion

Cette fonction située dans la partie inférieure de la **galerie des lignes** définit le style des intersections.

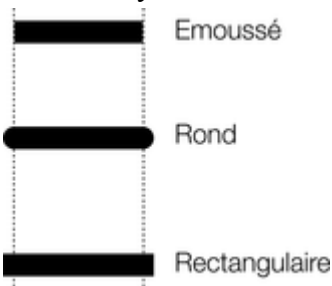


Pour modifier une ligne existante, vous devez d'abord la sélectionner.

Pour modifier le type de connexion actuel, désélectionnez toutes les lignes. Sélectionnez le type requis depuis le menu.

Modification des extrémités

Cette fonction située dans la partie supérieure de la **galerie des lignes** définit le style des extrémités des lignes.



Pour modifier une ligne existante, vous devez d'abord la sélectionner.

Pour modifier les extrémités de ligne par défaut, vous devez désélectionner toutes les lignes. Sélectionnez le type requis depuis le menu.

Modification du type de connexion

Cette fonction situe dans la partie inférieure de la **galerie des lignes** définit le style des intersections.



Connexion triangulaire



Connexion ronde



Connexion biseautée

Pour modifier une ligne existante, vous devez d'abord la sélectionner.

Pour modifier le type de connexion actuel, désélectionnez toutes les lignes.

Sélectionnez le type requis depuis le menu.

Modification des extrémités

Cette fonction situe dans la partie supérieure de la **galerie des lignes** définit le style des extrémités des lignes.



Emoussé



Rond



Rectangulaire




Pour modifier une ligne existante, vous devez d'abord la sélectionner.

Pour modifier les extrémités de ligne par défaut, vous devez désélectionner toutes les lignes.

Sélectionnez le type requis depuis le menu.

Modification des extrémités

Cette fonction située dans la partie supérieure de la **galerie des lignes** définit le style des extrémités des lignes.

	Embossé	Pour modifier une ligne existante, vous devez d'abord la sélectionner.
	Rond	Pour modifier les extrémités de ligne par défaut, vous devez désélectionner toutes les lignes.
	Rectangulaire	Sélectionnez le type requis depuis le menu.

Manipulation des formes

Dans ce chapitre

[Fermer une forme](#)

[Relier les formes](#)

[Combiner les formes](#)

[Modification de la largeur de la ligne \(épaisseur\)](#)

[Lignes à largeur variable](#)

[Création de rectangles et carrés](#)

[Création de cercles et ellipses](#)

[Création de polygones réguliers \(Outil des formes automatiques\)](#)

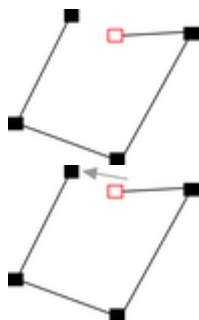
[Création d'étoile \(polygones avec côtés en pointe\)](#)

[Édition d'étoiles](#)

Fermer une forme

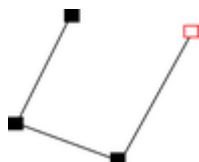
Une forme est un objet fermé qui ne possède pas de poignée de début ou de fin. Seules les formes peuvent être remplies avec de la couleur.

Pour fermer une forme :



1. Créez un objet ouvert en dont la poignée de fin se trouve très près de la poignée de début. Tous les points d'ancrage, excepté la poignée de fin, devraient se trouver dans la position requise.
2. Placez le pointeur de la souris sur la poignée de fin.
3. Tirez la poignée de fin sur la poignée de début puis relâchez le bouton de la souris. Les deux poignées sont alors automatiquement reliées.

Ou :



1. Créez un objet ouvert dont toutes les poignées de contrôle se trouvent dans la position correcte. Ne créez pas le segment de ligne final.
2. Déplacez le pointeur sur le point de départ. Un signe « + » apparaît sur la droite du pointeur lorsqu'il se trouve sur la poignée de début.
3. Cliquez pour créer le segment de ligne final et fermer la forme.

Ou :

1. Sélectionnez l'outil d'**édition des formes**.
2. Cliquez sur un point de fin pour le sélectionner.
3. Cliquez sur la touche Entrée.

Ou :

1. Utilisez l'outil de dessin **à main levée** et **au pinceau** pour créer le segment final.

Toutes ces manipulations permettent de fermer une forme. Si une couleur de remplissage est sélectionnée actuellement, la forme sera remplie automatiquement avec cette couleur.

Fermer une forme à main levée

Vous pouvez créer une forme fermée en terminant la ligne de dessin sur la poignée de début. Un symbole « + » près du pointeur de la souris indique lorsque la ligne est correctement positionnée.

Fermer une forme à main levée




Vous pouvez créer une forme fermée en terminant la ligne de dessin sur la poignée de début. Un symbole «+» près du pointeur de la souris indique lorsque la ligne est correctement positionnée.

Relier les formes

Arranger > Relier les formes

vous permet de créer des trous dans des formes fixes. Comme les parties de la même forme superposées ne contiennent pas de couleur de remplissage (c'est-à-dire que vous pouvez voir à travers les parties superposées), vous pouvez utiliser cet effet pour créer des trous dans des formes, mais tout en conservant la possibilité de les séparer ultérieurement.

Par exemple, pour créer une forme en cercle :

1. Créez une ellipse (décrit plus bas). 
2. Créez une seconde ellipse, placée sur la première. (La couleur de la seconde a été modifiée pour simplifier l'affichage). 
3. Sélectionnez les deux ellipses 
4. Allez dans **Arranger >**

Relier les formes

Cette fonction crée une forme unique contenant un trou.

Vous pouvez combiner ou relier différentes formes.

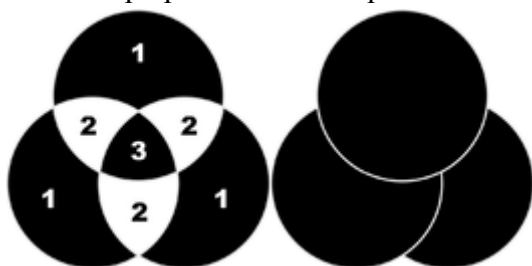
L'objet du dessus est utilisé pour créer la coupe. Si cet objet est un groupe, vous pouvez faire plusieurs trous en une opération. Par exemple, un groupe de trois étoiles peut faire un trou de cette forme dans un rectangle :



Les groupes sont décrits en détail dans le chapitre [Manipulation des objets](#)

Lorsque plusieurs formes sont superposées :

- La forme de dessus (ou le groupe de dessus) devient un « trou » à travers les autres formes.
- Les attributs et couleurs des contours des autres formes sont modifiés en fonction de ceux de la forme de dessus.
- Si plusieurs formes sont superposées :
 - Lorsqu'un nombre pair de formes sont superposées, la section devient transparente ;
 - lorsqu'un nombre impair de formes sont superposées, la section devient solide.
- Les nombres dans cet exemple basé sur trois cercles montre combien de formes sont superposées dans chaque section :



Les formes reliées sur la gauche indiquent le nombre de segments superposés. Sur la droite se trouvent les trois cercles originaux, non reliés.

Séparer des formes reliées

Allez dans **Arranger > Scinder les formes**

. Les formes reliées vont être séparées en plusieurs objets, cependant les attributs d'origine ne pourront être rétablis pour chacun des objets séparés. Vous pouvez également scinder plusieurs formes reliées en une seule opération.

SÃ©parer des formes reliÃ©es

Allez dans **Arranger > Scinder les formes**

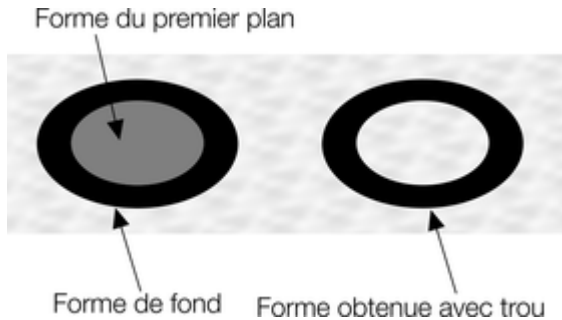
. Les formes reliÃ©es vont Ãªtre sÃ©parÃ©es en plusieurs objets, cependant les attributs d'origine ne pourront Ãªtre rÃ©tablis pour chacun des objets sÃ©parÃ©s. Vous pouvez Ã©galement scinder plusieurs formes reliÃ©es en une seule opÃ©ration.

Combiner les formes

L'option de menu **Arranger > Combiner les formes**

met à votre disposition de nombreuses options avancées pour combiner des formes, et ainsi créer de nouvelles formes en additionnant, coupant ou segmentant. Vous pouvez utiliser cette fonction sur tout type d'objet, y compris des bitmaps.

Créer des trous dans les formes



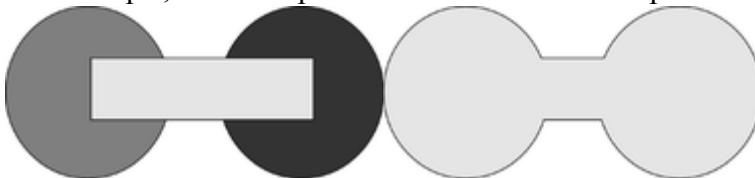
Utilisez **Arranger > Combiner les formes > Soustraire des formes**. Cette fonction est similaire à **Relier les formes**

(décrit plus haut). Les différences sont :

- La forme du dessus (ou le groupe du dessus) forme un trou à travers les autres formes.
- Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchangées.
- La fonction **Combiner les formes** modifie les lignes physiquement. Les formes originales ne peuvent être restaurées qu'à l'aide de la fonction Annuler.
- Le nombre de formes superposées n'a aucune incidence.

Fusionner plusieurs formes en une

Par exemple, comment produire la forme de droite à partir des trois formes situées à gauche :



1. Créez deux cercles et un rectangle.
2. Sélectionnez les trois formes.
3. Faites un clic droit et sélectionnez **Combiner les formes > Ajouter les formes**.

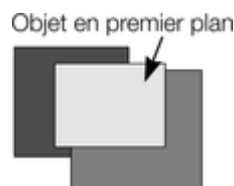
La nouvelle forme prend les attributs de ligne et les couleurs de la forme du dessus (le rectangle sur l'illustration).

Croisement de formes

Avec la fonction **Croiser des formes**

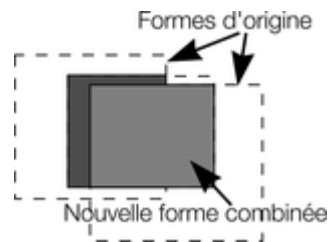
, le nouvel objet est créé à partir des parties des formes du dessous qui sont couvertes par l'objet du dessus.

Sélectionnez les formes que vous souhaitez masquer et la forme de premier-plan (le masque).



Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes**
> Croiser les formes

. Une nouvelle forme est créée. La forme de premier-plan disparaît.



Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchangées. Les sections non couvertes par la forme de premier-plan sont effacées. La forme de premier-plan peut être formée par un groupe pour obtenir des soustractions plus complexes. (Les groupes sont décrits dans le chapitre [Manipulation des objets](#).)

Segmentation des formes

MAGIX Web Designer 7 Premium permet de segmenter facilement des formes en deux pièces ou plus. Vous pouvez utiliser un objet solide ou une ligne pour segmenter. Pour, par exemple, couper un segment dans un cercle :

1. Créez un cercle et un triangle au dessus.
2. Sélectionnez les deux.
3. Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes**
>Segmenter les formes. Les bords du triangle coupent le cercle en deux formes. Le triangle disparaît.
4. Vous pouvez maintenant tirer le segment hors du cercle :

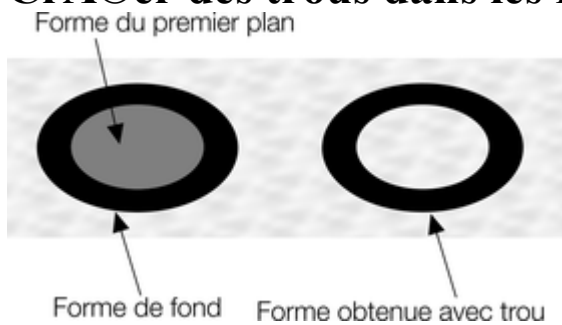


Vous pouvez également utiliser une ligne pour couper un objet :



La ligne doit traverser l'objet de part en part et dépasser également de ses contours. (Comme montré dans l'illustration). Si la ligne est trop courte, l'opération coupe un segment très fin.

Cr  er des trous dans les formes



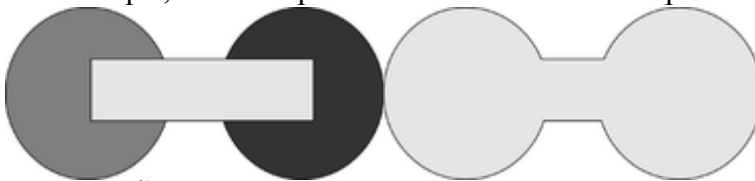
Utilisez **Arranger > Combiner les formes > Soustraire des formes**. Cette fonction est similaire   **Relier les formes**

(d  crit plus haut). Les diff  rences sont   :

- La forme du dessus (ou le groupe du dessus) forme un trou   travers les autres formes.
- Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchang  es.
- La fonction **Combiner les formes**   modifie les lignes physiquement. Les formes originales ne peuvent  tre restaur  es qu'  l'aide de la fonction Annuler.
- Le nombre de formes superpos  es n'a aucune incidence.

Fusionner plusieurs formes en une

Par exemple, comment produire la forme de droite   partir des trois formes situ  es   gauche   :



1. Cr  ez deux cercles et un rectangle.
2. S  lectionnez les trois formes.
3. Faites un clic droit et s  lectionnez **Combiner les formes > Ajouter les formes**.

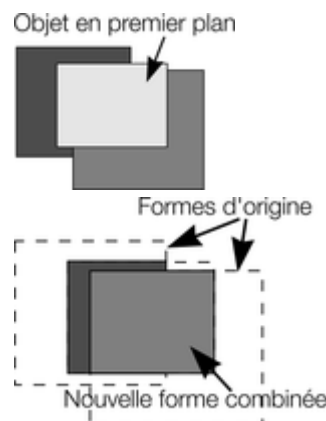
La nouvelle forme prend les attributs de ligne et les couleurs de la forme du dessus (le rectangle sur l'illustration).

Croisement de formes

Avec la fonction **Croiser des formes**

, le nouvel objet est cr         partir des parties des formes du dessous qui sont couvertes par l'objet du dessus.

S  lectionnez les formes que vous souhaitez masquer et la forme de premier-plan (le masque).



S  lectionnez **Arranger > Combiner les formes > Croiser les formes**

. Une nouvelle forme est cr      e. La forme de premier-plan dispara  t.

Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchang  es. Les sections non couvertes par la forme de premier-plan sont effac  es. La forme de premier-plan peut  tre form  e par un groupe pour obtenir des soustractions plus complexes. (Les groupes sont d  crits dans le

.)

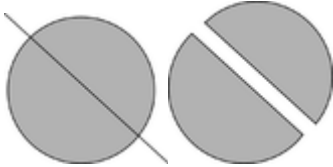
Segmentation des formes

MAGIX Web Designer 7 Premium permet de segmenter facilement des formes en deux pièces ou plus. Vous pouvez utiliser un objet solide ou une ligne pour segmenter. Pour, par exemple, couper un segment dans un cercle :

1. Créez un cercle et un triangle au dessus.
2. Sélectionnez les deux.
3. Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes > Segmenter les formes**. Les bords du triangle coupent le cercle en deux formes. Le triangle disparaît.
4. Vous pouvez maintenant tirer le segment hors du cercle :



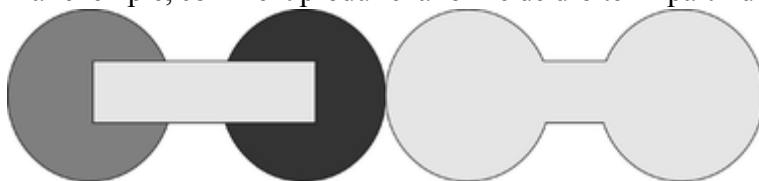
Vous pouvez également utiliser une ligne pour couper un objet :



La ligne doit traverser l'objet de part en part et dépasser également de ses contours. (Comme montré dans l'illustration). Si la ligne est trop courte, l'opération coupe un segment très fin.

Fusionner plusieurs formes en une

Par exemple, comment produire la forme de droite à partir des trois formes situées à gauche :



1. Créez deux cercles et un rectangle.
2. Sélectionnez les trois formes.
3. Faites un clic droit et sélectionnez **Combiner les formes > Ajouter les formes**.

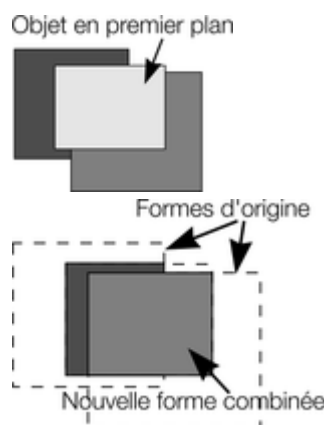
La nouvelle forme prend les attributs de ligne et les couleurs de la forme du dessus (le rectangle sur l'illustration).

Croisement de formes

Avec la fonction **Croiser des formes**

, le nouvel objet est créé à partir des parties des formes du dessous qui sont couvertes par l'objet du dessus.

Sélectionnez les formes que vous souhaitez masquer et la forme de premier-plan (le masque).



Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes > Croiser les formes**

. Une nouvelle forme est créée. La forme de premier-plan disparaît.

Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchangés. Les sections non couvertes par la forme de premier-plan sont effacées. La forme de premier-plan peut être formée par un groupe pour obtenir des soustractions plus complexes. (Les groupes sont décrits dans le chapitre [Manipulation des objets](#).)

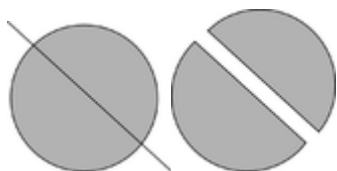
Segmentation des formes

MAGIX Web Designer 7 Premium permet de segmenter facilement des formes en deux pièces ou plus. Vous pouvez utiliser un objet solide ou une ligne pour segmenter. Pour, par exemple, couper un segment dans un cercle :

1. Créez un cercle et un triangle au dessus.
2. Sélectionnez les deux.
3. Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes > Segmenter les formes**. Les bords du triangle coupent le cercle en deux formes. Le triangle disparaît.
4. Vous pouvez maintenant tirer le segment hors du cercle :



Vous pouvez également utiliser une ligne pour couper un objet :



La ligne doit traverser l'objet de part en part et d'écoupasser également de ses contours. (Comme montr   dans l'illustration). Si la ligne est trop courte, l'op  ration coupe un segment tr  s fin.

Croisement de formes

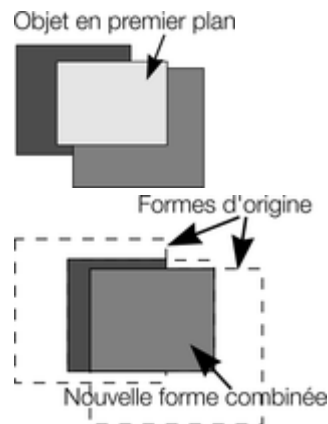
Avec la fonction **Croiser des formes**

, le nouvel objet est créé à partir des parties des formes du dessous qui sont couvertes par l'objet du dessus.

Sélectionnez les formes que vous souhaitez masquer et la forme de premier-plan (le masque).

Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes > Croiser les formes**

. Une nouvelle forme est créée. La forme de premier-plan disparaît.



Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchangés. Les sections non couvertes par la forme de premier-plan sont effacées. La forme de premier-plan peut être formée par un groupe pour obtenir des soustractions plus complexes. (Les groupes sont décrits dans le chapitre [Manipulation des objets](#).)

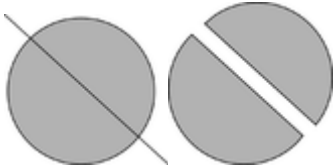
Segmentation des formes

MAGIX Web Designer 7 Premium permet de segmenter facilement des formes en deux pièces ou plus. Vous pouvez utiliser un objet solide ou une ligne pour segmenter. Pour, par exemple, couper un segment dans un cercle :

1. Créez un cercle et un triangle au dessus.
2. Sélectionnez les deux.
3. Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes > Segmenter les formes**. Les bords du triangle coupent le cercle en deux formes. Le triangle disparaît.
4. Vous pouvez maintenant tirer le segment hors du cercle :



Vous pouvez également utiliser une ligne pour couper un objet :



La ligne doit traverser l'objet de part en part et dépasser également de ses contours. (Comme montré dans l'illustration). Si la ligne est trop courte, l'opération coupe un segment très fin.

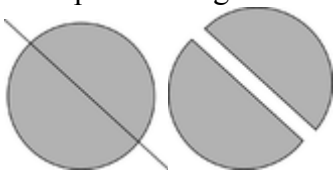
Segmentation des formes

MAGIX Web Designer 7 Premium permet de segmenter facilement des formes en deux pièces ou plus. Vous pouvez utiliser un objet solide ou une ligne pour segmenter. Pour, par exemple, couper un segment dans un cercle :

1. Créez un cercle et un triangle au dessus.
2. Sélectionnez les deux.
3. Sélectionnez **Arranger > Combiner les formes > Segmenter les formes**. Les bords du triangle coupent le cercle en deux formes. Le triangle disparaît.
4. Vous pouvez maintenant tirer le segment hors du cercle :



Vous pouvez également utiliser une ligne pour couper un objet :

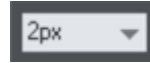


La ligne doit traverser l'objet de part en part et dépasser également de ses contours. (Comme montré dans l'illustration). Si la ligne est trop courte, l'opération coupe un segment très fin.

Modification de la largeur de la ligne (épaisseur)

Pour modifier la largeur de la ligne ou la largeur du contour d'une forme, sélectionnez d'abord l'objet ou les objets :

entrez une nouvelle largeur de ligne dans le champ de texte sur la barre de contrôle **Standard**



ou choisissez une largeur par défaut dans le menu.

Habituellement, l'épaisseur de ligne est mesurée en points et son abréviation est « pt. ». 1 point est égal à 1/72^{ème}

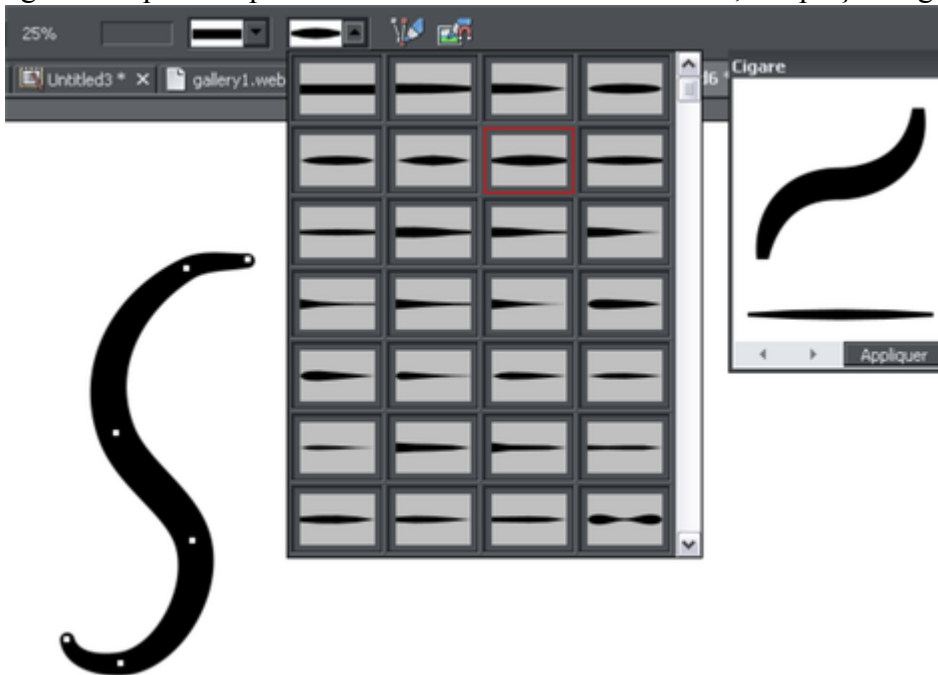
de pouce ou environ 0,3 mm, c'est-à-dire à peine un peu moins que l'épaisseur d'un pixel sur l'écran lorsqu'il est affiché avec un zoom à 100%.

Vous pouvez entrer la valeur de l'épaisseur dans n'importe quelle unité, et MAGIX Web Designer 7 Premium la convertira dans un nombre de points correspondant. Par exemple, vous pouvez entrer 0,5 cm et vous obtiendrez une ligne d'un demi-centimètre d'épaisseur, mais cette valeur sera affichée sous forme de points dans le champ de largeur.

Si vous n'avez sélectionné aucun objet et que vous modifiez l'épaisseur de la ligne, les modifications seront appliquées par défaut à toutes les lignes.

Lignes à largeur variable

Depuis la barre d'infos de l'**Outil de dessin à main levée et au pinceau**, vous pouvez sélectionner un menu déroulant indiquant une sélection de profils variables de largeur de ligne. Lorsque vous placez la souris au-dessus de la sélection, un aperçu élargi s'affiche sur la droite.



Le fait de sélectionner l'un des styles modifie la ligne (ou le contour de la forme) de sorte que la largeur constante de la ligne devienne variable. Il s'agit d'une option particulièrement utile pour créer des dessins de types crayonnage et encrage qui est souvent utilisée pour la bande dessinée.

La sélection de la largeur de ligne est généralement utilisée pour modifier la largeur générale d'une ligne. Pour restaurer une largeur de ligne constante, sélectionnez l'élément dans le coin gauche supérieur du menu.

Création de rectangles et carrés

Pour créer un rectangle :



- utilisez l'outil **Rectangle** (« ?+ F3 », ou « M »).

Cliquez et glissez sur l'espace de travail pour former un rectangle.

Création d'un carré

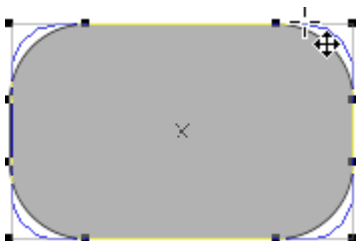
Pour créer un carré plutôt qu'un rectangle, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

Créer des rectangles et arrondir leurs coins



Pour doter votre rectangle de coins arrondis, sélectionnez-le puis appuyez sur le bouton « Coins arrondis » de la barre d'info de l'**Outil Rectangle**

Vous pouvez tirer les poignées de sélection présentes aux coins pour ajuster le diamètre des coins arrondis.



Vous pouvez redimensionner les rectangles à l'aide de l'**Outil Rectangle** (en tirant les poignées de contrôle des coins) ou à l'aide de l'**Outil de sélection**

Notez que si vous modifiez les proportions d'un rectangle aux coins arrondis à l'aide de l'Outil de sélection (en l'étirant dans une seule dimension), les proportions des coins arrondis ne sont pas étirées mais maintenues. Cependant, si plusieurs objets sont sélectionnés ou si vous étirez un groupe contenant un rectangle aux coins arrondis, les proportions des coins ne seront pas maintenues.

Cr ation d'un carr 

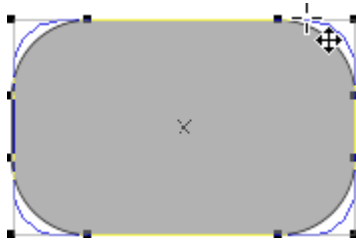
Pour cr er un carr  plut t qu'un rectangle, maintenez la touche Ctrl enfonc e pendant que vous d placez la souris.

Cr er des rectangles et arrondir leurs coins



Pour doter votre rectangle de coins arrondis, s lectionnez-le puis appuyez sur le bouton «  Coins arrondis   de la barre d'info de l'**Outil Rectangle**

Vous pouvez tirer les poign es de s lection pr sentes aux coins pour ajuster le diam tre des coins arrondis.



Vous pouvez redimensionner les rectangles   l'aide de l'**Outil Rectangle** (en tirant les poign es de contr le des coins) ou   l'aide de l'**Outil de s lection**

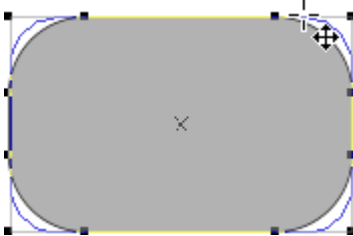
Notez que si vous modifiez les proportions d'un rectangle aux coins arrondis   l'aide de l'Outil de s lection (en l' tirant dans une seule dimension), les proportions des coins arrondis ne sont pas  tir es mais maintenues. Cependant, si plusieurs objets sont s lectionn s ou si vous  tirez un groupe contenant un rectangle aux coins arrondis, les proportions des coins ne seront pas maintenues.

Cr  er des rectangles et arrondir leurs coins



Pour doter votre rectangle de coins arrondis, s  lectionnez-le puis appuyez sur le bouton «   Coins arrondis  » de la barre d'info de l'**Outil Rectangle**

Vous pouvez tirer les poign  es de s  lection pr  sentes aux coins pour ajuster le diam  tre des coins arrondis.



Vous pouvez redimensionner les rectangles    l'aide de l'**Outil Rectangle** (en tirant les poign  es de contr  le des coins) ou    l'aide de l'**Outil de s  lection**

Notez que si vous modifiez les proportions d'un rectangle aux coins arrondis    l'aide de l'Outil de s  lection (en l'  tirant dans une seule dimension), les proportions des coins arrondis ne sont pas   tir  es mais maintenues. Cependant, si plusieurs objets sont s  lectionn  s ou si vous   tirez un groupe contenant un rectangle aux coins arrondis, les proportions des coins ne seront pas maintenues.

Création de cercles et ellipses

Pour créer un cercle ou une ellipse :



Sélectionnez l'outil **Ellipse**
(« Maj + F4 », ou « L »).

Les boutons **Rayon et diamètre**
permettent de créer des cercles de manière automatique.



- ❶ Rayon
- ❷ Diamètre
- ❸ Création par limites

Cliquez sur **Création par limites**

et tirez sur l'espace de travail pour dessiner une ellipse. Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pendant que vous tirez pour tracer un cercle plutôt qu'une ellipse.

Sélectionnez l'option **Rayon**

pour dessiner des cercles. Le point de départ d'un trait détermine le centre du cercle.

Sélectionnez l'option **Diamètre**

. Le point de départ d'un trait détermine désormais la position du bord du cercle.

Vous pouvez convertir une ellipse en un cercle à tout moment en effectuant un double-clic sur une poignée de contrôle.

Création de polygones réguliers (Outil des formes automatiques)

L'outil des formes automatiques

permet de créer rapidement presque toute forme régulière et symétrique avec des bords arrondis ou pointus. Vous pouvez tirer les bords pour les plier et également modifier le nombre de côtés à tout moment ou transformer l'objet en une ellipse, un polygone ou une étoile.



- ❶ Modes de création : rayon/diamètre/limites
- ❷ Polygone
- ❸ Ellipse
- ❹ En étoile
- ❺ Coins arrondis
- ❻ Restaurer les bords
- ❼ Nombre de cotés
- ❽ Menu des éléments à éditer
- ❾ Champs à éditer



1. Sélectionnez l'outil des **formes automatiques** (« Maj+F2 »)
2. Sélectionnez **Polygone**.
3. Sélectionnez le nombre de côtés depuis le menu ou en entrant une valeur dans le champ de texte.

Pour créer un polygone, vous devez tirer :



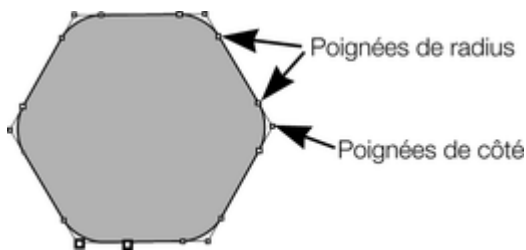
- ❶ Rayon
- ❷ Diamètre
- ❸ Création par limites
 - du centre vers l'extérieur (Bouton **Radius**)
 - Ou depuis un bord extérieur (bouton **Diamètre**)
 - Ou en diagonale pour créer un rectangle imaginaire englobant le polygone (bouton **Création par limites**) et permettant de distordre le polygone.

Polygones à coins arrondis

Sélectionnez le bouton **Coins arrondis** ou double-cliquez sur un coin.



Le polygone dispose de poignées supplémentaires (poignées de radius) disposées au départ de l'arrondi. Pour augmenter ou réduire le radius, tirez n'importe quelle poignée radius.



Pour supprimer les coins arrondis :

- Cliquez sur **coins ronds**.
- Ou double-cliquez sur une poignée de contrôle.

Édition de polygone

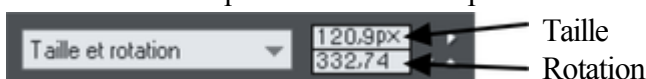
L'outil de **sélection** vous permet de déplacer, faire tourner, modifier la taille, et incliner un polygone. (L'outil de **sélection** est décrit au chapitre [Manipulation des objets](#).)

Avec l'outil de **formes automatiques**

:

Pour modifier la taille ou faire tourner :

- tirez les poignées des coins.
- Ou sélectionnez l'option **Taille & Rotation** dans le menu des **Éléments à éditer**. Entrez les valeurs requises dans les champs de texte.



Vous pouvez modifier progressivement les valeurs en utilisant les boutons situés sur la droite.

Procédé :

- Tirez les poignées vers le centre du polygone.
- Ou utilisez les touches fléchées du clavier.
- Ou sélectionnez l'option Centrer dans le menu des **Éléments à éditer**. Entrez les valeurs X-Y requises dans les champs de texte.



Appliquez ou supprimez les coins arrondis à l'aide du bouton Coins arrondis.



Transformer le polygone en une ellipse en cliquant sur **Créer une ellipse** (les ellipses sont décrites plus bas).



Transformer le polygone en étoile en cliquant sur **Formes étoile** (Les formes étoile sont décrites plus bas).



Tirez les côtés pour créer des courbes. Placez le pointeur de la souris sur un des bords du polygone (la forme de la flèche est modifiée). Vous pouvez à présent tirer les bords.

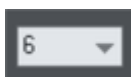


Les polygones originaux se trouvent sur la gauche. Tirez simplement sur les côtés pour les tordre.

La combinaison Ctrl+clic sur un côté ou cliquer sur **restaurer les bords** permet de redresser les bords à nouveau.



Modifier le nombre de côtés en en précisant le nombre ou en sélectionnant le nombre dans le menu.

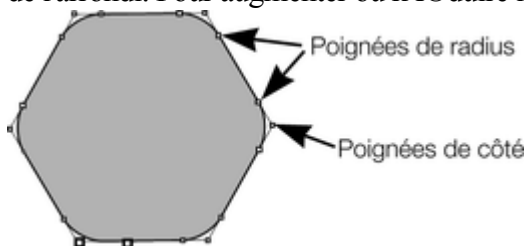


Polygones à coins arrondis

Sélectionnez le bouton **Coins arrondis** ou double-cliquez sur un coin.



Le polygone dispose de poignées supplémentaires (poignées de radius) disposées au départ de l'arrondi. Pour augmenter ou réduire le radius, tirez n'importe quelle poignée de radius.



Pour supprimer les coins arrondis :

- Cliquez sur **coins ronds**.
- Ou double-cliquez sur une poignée de côté.

Modification de polygone

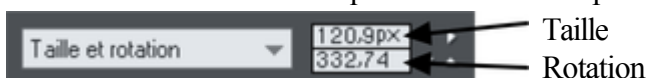
L'outil de **sélection** vous permet de déplacer, faire tourner, modifier la taille, et incliner un polygone. (L'outil de **sélection** est décrit au chapitre [Manipulation des objets](#).)

Avec l'outil de **formes automatiques**

À :

Pour modifier la taille ou faire tourner :

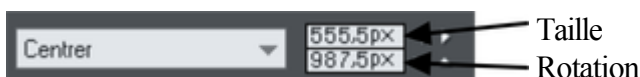
- tirez les poignées des coins.
- Ou sélectionnez l'option **Taille & Rotation** dans le menu des **Options à modifier**. Entrez les valeurs requises dans les champs de texte.



Vous pouvez modifier progressivement les valeurs en utilisant les boutons situés sur la droite.

Procédez :

- Tirez les poignées vers le centre du polygone.
- Ou utilisez les touches fléchées du clavier.
- Ou sélectionnez l'option **Centrer** dans le menu des **Options à modifier**. Entrez les valeurs X-Y requises dans les champs de texte.



Appliquez ou supprimez les coins arrondis à l'aide du bouton **Coins arrondis**.

Transformer le polygone en une ellipse en cliquant sur **Créer une ellipse** (les ellipses sont décrites plus bas).

Transformer le polygone en étoile en cliquant sur **Formes étoile** (Les formes étoile sont décrites plus bas).



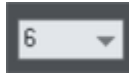
Tirez les c  t  s pour cr  er des courbes. Placez le pointeur de la souris sur un des bords du polygone (la forme de la fl  che est modifi  e). Vous pouvez   galement tirer les bords.

La combinaison Ctrl+clic sur un c  t   ou cliquer sur **restaurer les bords** permet de redresser les bords    nouveau.

Modifier le nombre de c  t  s en en cliquant le nombre ou en s  lectionnant le nombre dans le menu.



Les polygones originaux se trouvent sur la gauche. Tirez simplement sur les c  t  s pour les tordre.



Modification de polygone

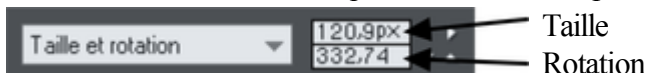
L'outil de **sélection** vous permet de déplacer, faire tourner, modifier la taille, et incliner un polygone. (L'outil de **sélection** est décrit au chapitre [Manipulation des objets](#).)

Avec l'outil de **formes automatiques**

À :

Pour modifier la taille ou faire tourner :

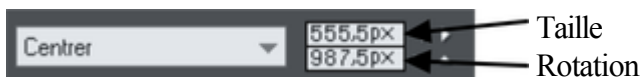
- tirez les poignées des coins.
- Ou sélectionnez l'option **Taille & Rotation** dans le menu des **Options** **Modifier**.
Entrez les valeurs requises dans les champs de texte.



Vous pouvez modifier progressivement les valeurs en utilisant les boutons situés sur la droite.

Procédez :

- Tirez les poignées vers le centre du polygone.
- Ou utilisez les touches fléchées du clavier.
- Ou sélectionnez l'option **Centrer** dans le menu des **Options** **Modifier**. Entrez les valeurs X-Y requises dans les champs de texte.



Appliquez ou supprimez les coins arrondis à l'aide du bouton Coins arrondis.



Transformer le polygone en une ellipse en cliquant sur **Créer une ellipse** (les ellipses sont décrites plus bas).



Transformer le polygone en étoile en cliquant sur **Formes étoile** (Les formes étoile sont décrites plus bas).



Tirez les câbles pour créer des courbes. Placez le pointeur de la souris sur un des bords du polygone (la forme de la flèche est modifiée). Vous pouvez simplement tirer les bords.



Les polygones originaux se trouvent sur la gauche. Tirez simplement sur les câbles pour les tordre.

La combinaison Ctrl+clic sur un câble ou cliquer sur **restaurer les bords** permet de redresser les bords nouveau.



Modifier le nombre de câbles en en précisant le nombre ou en sélectionnant le nombre dans le menu.



Création d'étoile (polygones avec côtés en pointe)

Sélectionnez l'outil des **formes automatiques**

. Pour créer une étoile ou transformer un polygone en étoile :

En étoile



Sélectionnez le bouton **Formes étoiles**



Ou effectuez un double-clic sur un côté.

Gauche : polygone non en forme d'étoile. **Droit** : en forme d'étoile.

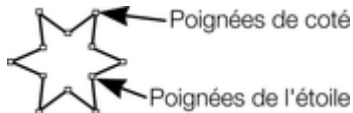
Supprimer la forme étoile.

Pour supprimer la forme étoile :

- Cliquez sur le bouton **Formes étoile**.



- Ou double-cliquez sur la poignée étoile.



Remarque :

effectuez le double-clic sur la poignée étoile, non sur la poignée de contrôle.

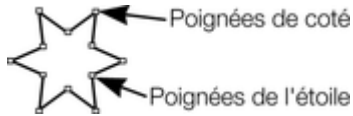
Supprimer la forme Étoile.

Pour supprimer la forme Étoile :

- Cliquez sur le bouton **Formes Étoile**.



- Ou double-cliquez sur la poignée Étoile.



Remarque :

effectuez le double-clic sur la poignée Étoile, non sur la poignée de contrôle.

Édition d'étoiles

Vous pouvez éditer des étoiles de la même manière que des polygones ordinaires (décrit plus haut).

Pour augmenter ou réduire la profondeur de l'étoile :

Tirez une poignée étoile ou sélectionnez

Radius et déplacement de la forme

étoile dans le menu des **Éléments à éditer**

. Entrez les valeurs requises dans les champs de texte.



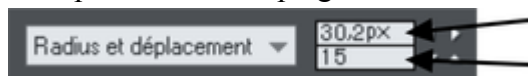
La forme originale se trouve sur la gauche.

Ou tirez sur les côtés pour les arrondir :



La forme originale se trouve sur la gauche.

Vous pouvez modifier progressivement les valeurs en utilisant les boutons situés sur la droite.



Déplacement à partir du centre

Déplacement angulaire

Lorsque vous déplacez un côté d'une étoile (Ctrl+tirer), tous les côtés sont déplacés symétriquement. La combinaison « Ctrl+Maj+tirer » permet de déplacer des paires de côtés comme des images reflétées.

« Ctrl+double-clic » sur un côté ou cliquez sur **Restaurer les bords** pour redresser tous les côtés en lignes droites.

Utilisation des couleurs

MAGIX Web Designer 7 Premium vous permet de contrôler largement l'application, la création et la modification des couleurs des objets. Pour de simple documents, vous pouvez simplement choisir les couleurs de la palette de couleurs à l'écran. Les opérations avancées sur les couleurs sont décrites plus loin.

Dans ce chapitre

[La palette de couleurs.](#)

[Appliquer des couleurs de remplissage & de contour par glisser&déposer](#)

[Éditer la couleur d'un objet](#)

[L'éditeur de couleurs](#)

[Couleurs locales et couleurs thématiques](#)

[Schémas de couleurs de palette](#)

[Créer vos propres schémas de couleur](#)

[Créer des nouvelles couleurs nommées](#)

[Éditer les couleurs nommées](#)

[Couleurs normales, teintes, nuances et Couleurs liées](#)

[Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée](#)

La palette de couleurs.

La palette de couleurs s'affiche en bas de la fenêtre. La palette de couleurs donne également accès à l'éditeur de couleurs et propose un éventail de couleurs prédéfinies, ainsi que l'option spéciale « Aucune couleur ».



1 Échantillon de couleur :

la partie externe de l'échantillon de couleur se trouvant sur la gauche de la palette de couleurs montre la couleur des lignes et le centre indique la couleur de remplissage. Il s'agit des couleurs de tout objet sélectionné, ou les attributs de couleur courante si aucun objet n'est sélectionné.

2 Ce bouton vous permet d'accéder à l'[éditeur de couleurs](#)

3 Pipette de couleurs : utilisez la pipette pour sélectionner n'importe quelle couleur affichée sur l'écran ou dans le document. Voir [Utiliser la pipette pour prélever des couleurs](#) pour plus d'informations.

4 Aucune couleur : cette option permet de sélectionner un « remplissage sans couleur ». En cliquant sur la touche Maj en même temps, vous appliquez cette option à une ligne. Veuillez noter que l'effet n'est pas le même que la transparence à 100 %. L'option « Aucune couleur » est différente de la transparence. Une forme à laquelle une transparence de 100 % est appliquée reste pleine alors qu'une forme remplie avec « aucune couleur » est effectivement vide, transparente. Le bouton **Aucune couleur** peut également être utilisé pour rétablir la couleur d'origine d'une photo à laquelle une couleur contone a été appliquée.

5 Couleur de remplissage actuelle

6 Couleur de la ligne actuelle

Si la longueur de la palette des couleurs dépasse celle de la fenêtre, vous pouvez faire défiler l'ensemble de la palette à l'aide de la barre de défilement située en dessous ou en faisant glisser la palette des couleurs tout en maintenant la touche « Alt » de votre clavier enfoncée.

MAGIX Web Designer 7 Premium propose diverses options concernant la taille affichée de la palette de couleurs (décrites dans le chapitre Personnaliser Web Designer Premium).

Couleurs de la palette



1 Couleurs (thème) nommées : les couleurs nommées apparaissent tout d'abord (si elles sont présentes dans le document, voir ci-dessous). Les couleurs nommées fournissent des modèles et des designs de couleurs, de manière à ce que le thème de couleur d'un design puisse être facilement modifié sans avoir à éditer individuellement chaque objet qu'il contient.

2 Les couleurs liées sont représentées de manière différente dans la palette de couleurs afin de les distinguer plus facilement des couleurs nommées

classiques. Voir [Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée](#)

- ③ **Couleurs de la palette** : Il existe 46 couleurs prédéfinies dans la palette. Elle comprend 5 dégradés composés de 7 nuances standard ainsi que 10 dégradés de gris, noir et blanc. Les couleurs de la palette ne peuvent être éditées (par ex. il n'y a pas de couleurs nommées) et ont été créées à partir d'un nombre limité de couleurs à appliquer aux objets (soit en tirant la couleur sur l'objet soit en cliquant dessus).

Les petits marqueurs dans les icônes de couleurs affichent la couleur nommée (s'il y en a une) ou les couleurs de palette utilisées pour le ou les objet(s) sélectionné(s).



Les marqueurs en forme de diamant montrent les couleurs utilisées dans les objets sélectionnés. Un diamant situé en haut à gauche d'un coin indique la couleur de remplissage, dans le coin en haut à droite, la couleur de contour.



Les marqueurs en forme de croix affichent les attributs de la couleur en cours si aucun objet n'est sélectionné. La couleur de contour se trouve à droite, celle du remplissage à gauche.



Les marqueurs en forme de triangle affichent les couleurs de remplissage si vous en avez utilisé un.

Cela fonctionne également lorsque vous choisissez une couleur avec la pipette de couleurs à partir d'objets déjà existants, voir [Utiliser la pipette pour prélever des couleurs](#)

. Les marqueurs des couleurs de contour se mettent à jour instantanément et affichent la couleur de l'objet sous la pipette lorsque vous la faites glisser.

Reclasser les couleurs sur la palette de couleurs

Vous préférerez peut-être reclasser les couleurs de la palette de couleurs. Pour cela, Ctrl+glisser les couleurs le long de la palette de couleurs. Cela réorganise aussi la **galerie des couleurs**

. Seules les couleurs nommées peuvent être replacées dans la palette de couleurs.

Menu contextuel de la palette de couleurs

Cliquez sur une couleur de la palette pour afficher un menu contextuel avec les options suivantes :

Éditer

Ouvre l'éditeur de couleurs avec la couleur sélectionnée (non disponible pour les couleurs de palette)

Définir la couleur de remplissage/Définir la couleur de contour

Définit la couleur de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné avec cette couleur

Renommer

Renomme une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)

Supprimer

Supprime une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)

Si l'objet sélectionné est un bitmap, les options de couleur de remplissage et de contour seront remplacées par **Déterminer la couleur sombre contone/Déterminer la couleur claire contone**.

Voir [Colorer un bitmap](#)

pour plus d'informations.

Cliquez sur « Aucune couleur » pour remplacer les options de couleur de remplissage et de contour par :

Supprimer la couleur de remplissage/Supprimer la couleur de contour

. Ceci règle les attributs relatifs à l'objet sélectionné sur « Aucune couleur ».

Couleurs de la palette



- ❶ Couleurs (thème) nommées : les couleurs nommées apparaissent tout d'abord (si elles sont présentes dans le document, voir ci-dessous). Les couleurs nommées fournissent des modèles et des designs de couleurs, de manière à ce que le thème de couleur d'un design puisse être facilement modifié sans avoir à modifier individuellement chaque objet qu'il contient.
- ❷ Les couleurs liées sont représentées de manière différente dans la palette de couleurs afin de les distinguer plus facilement des couleurs nommées classiques. Voir [Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée](#).
- ❸ Couleurs de la palette : Il existe 46 couleurs prédéfinies dans la palette. Elle comprend 5 dégradés composés de 7 nuances standard ainsi que 10 dégradés de gris, noir et blanc. Les couleurs de la palette ne peuvent être modifiées (par ex. il n'y a pas de couleurs nommées) et ont été créées à partir d'un nombre limité de couleurs à appliquer aux objets (soit en tirant la couleur sur l'objet soit en cliquant dessus).

Les petits marqueurs dans les icônes de couleurs affichent la couleur nommée (s'il y en a une) ou les couleurs de palette utilisées pour le ou les objet(s) sélectionné(s).



Les marqueurs en forme de diamant montrent les couleurs utilisées dans les objets sélectionnés. Un diamant situé en haut à gauche d'un coin indique la couleur de remplissage, dans le coin en haut à droite, la couleur de contour.



Les marqueurs en forme de croix affichent les attributs de la couleur en cours si aucun objet n'est sélectionné. La couleur de contour se trouve à droite, celle du remplissage à gauche.



Les marqueurs en forme de triangle affichent les couleurs de remplissage si vous en avez utilisé un.

Cela fonctionne également lorsque vous choisissez une couleur avec la pipette de couleurs à partir d'objets existants, voir [Utiliser la pipette pour prélever des couleurs](#).

Les marqueurs des couleurs de contour se mettent à jour instantanément et affichent la couleur de l'objet sous la pipette lorsque vous la faites glisser.

Reclasser les couleurs sur la palette de couleurs

Vous pouvez peut-être reclasser les couleurs de la palette de couleurs. Pour cela, Ctrl+glisser les couleurs le long de la palette de couleurs. Cela réorganise aussi la **galerie des couleurs**. Seules les couleurs nommées peuvent être replacées dans la palette de couleurs.

Menu contextuel de la palette de couleurs

Cliquez sur une couleur de la palette pour afficher un menu contextuel avec les options suivantes :

Modifier

Ouvre l'éditeur de couleurs avec la couleur sélectionnée (non disponible pour les couleurs de palette)

Définir la couleur de remplissage/Définir la couleur de contour

Renommer

Supprimer

Définit la couleur de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné avec cette couleur

Renomme une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)

Supprime une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)

Si l'objet sélectionné est un bitmap, les options de couleur de remplissage et de contour seront remplacées par **Déterminer la couleur sombre contone/Déterminer la couleur claire contone**. Voir [Colorer un bitmap](#)

pour plus d'informations.

Cliquez sur «Aucune couleur» pour remplacer les options de couleur de remplissage et de contour par : **Supprimer la couleur de remplissage/Supprimer la couleur de contour**

. Ceci régle les attributs relatifs à l'objet sélectionné sur «Aucune couleur».

Reclasser les couleurs sur la palette de couleurs

Vous pouvez peut-être reclasser les couleurs de la palette de couleurs. Pour cela, Ctrl+glisser les couleurs le long de la palette de couleurs. Cela réorganise aussi la **galerie des couleurs**. Seules les couleurs nommées peuvent être remplacées dans la palette de couleurs.

Menu contextuel de la palette de couleurs

Cliquez sur une couleur de la palette pour afficher un menu contextuel avec les options suivantes :

Modifier	Ouvre l'Éditeur de couleurs avec la couleur sélectionnée (non disponible pour les couleurs de palette)
 Définir la couleur de remplissage/ Définir la couleur de contour	Définit la couleur de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné avec cette couleur
Renommer	Renomme une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)
Supprimer	Supprime une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)

Si l'objet sélectionné est un bitmap, les options de couleur de remplissage et de contour seront remplacées par **Définir la couleur sombre contone/ Définir la couleur claire contone**. Voir [Colorer un bitmap](#) pour plus d'informations.

Cliquez sur « Aucune couleur » pour remplacer les options de couleur de remplissage et de contour par : **Supprimer la couleur de remplissage/Supprimer la couleur de contour**. Ceci régle les attributs relatifs à l'objet sélectionné sur « Aucune couleur ».

Menu contextuel de la palette de couleurs

Cliquez sur une couleur de la palette pour afficher un menu contextuel avec les options suivantes :

Modifier	Ouvre l'éditeur de couleurs avec la couleur sélectionnée (non disponible pour les couleurs de palette)
 Définir la couleur de remplissage / Définir la couleur de contour	Définit la couleur de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné avec cette couleur
Renommer	Renomme une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)
Supprimer	Supprime une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)







Si l'objet sélectionné est un bitmap, les options de couleur de remplissage et de contour seront remplacées par **Déterminer la couleur sombre contone / Déterminer la couleur claire contone**. Voir [Colorer un bitmap](#) pour plus d'informations.

Cliquez sur « Aucune couleur » pour remplacer les options de couleur de remplissage et de contour par : **Supprimer la couleur de remplissage / Supprimer la couleur de contour**. Ceci régle les attributs relatifs à l'objet sélectionné sur « Aucune couleur ».

Appliquer des couleurs de remplissage & de contour par glisser&déposer

- Pour appliquer une couleur de remplissage à un objet (sélectionné ou non), faites glisser une couleur de la palette de couleurs et déposez-la au centre de la forme.
- Pour définir la couleur d'une ligne ou d'un contour, déposez-la sur le contour, non pas sur le centre.
- Pour modifier la couleur actuelle de remplissage, faites glisser une couleur dans un espace vide.
- Pour modifier la couleur de l'arrière-plan d'une page, utilisez « Ctrl » et tirez une couleur sur l'arrière-plan de la page.

Lorsque vous tirez des couleurs, un indicateur à côté du pointeur vous indique l'effet qu'aura la dépose de la couleur :

-  Définir une couleur de remplissage unie (visible lorsque vous passez au-dessus d'un objet) ou les couleurs intermédiaires dans le cas d'un [remplissage multicolore](#)
-  Définir la couleur de contour (lorsque vous passez au-dessus d'une ligne).
-  Définir la couleur de remplissage courante (visible lorsque vous passez au-dessus d'une zone vide)
-  Définir la couleur de départ du remplissage gradué (vue lorsque vous passez au-dessus du début du remplissage).
-  Définir la couleur de fin du remplissage gradué (vue lorsque vous passez au-dessus de la fin du remplissage).
-  Définir la couleur de l'arrière-plan d'une page (visible lorsque vous tirez une couleur sur la page).

À la place de glisser&déposer, si vous avez déjà sélectionné un objet, vous pouvez simplement cliquer sur la palette de couleurs. Cela ouvre le menu contextuel de la palette de couleurs à l'emplacement où vous pouvez définir la couleur de remplissage ou de contour.

Dans tous les autres cas, vous pouvez modifier la couleur de contour par « Maj + clic » sur la palette de couleurs.

Si une photo ou une forme comportant des bitmaps est sélectionnée, cliquer sur la palette de couleurs donnera un bitmap contone. Cela signifie que le bitmap sera converti en niveaux de gris (noir et blanc) et la couleur sélectionnée sera utilisée comme couleur claire contone. La couleur sombre contone est généralement le noir. Vous pouvez régler les deux couleurs contone dans le menu contextuel de la palette de couleurs (voir ci-dessus). Voir [Colorer un bitmap](#) pour plus d'informations.



Pour définir Aucune couleur (supprimer) pour un remplissage ou un contour, effectuer les opérations comme soulignées ci-dessus tout en utilisant l'option « Aucune couleur » au lieu d'une couleur.

Éditer la couleur d'un objet

Sélectionner l'objet dont vous souhaitez modifier la couleur.

Pour éditer la couleur de remplissage ou de contour de (des) l'objet(s) sélectionné(s)

- Choisir **Services > Éditeur de couleurs** (raccourci Ctrl+E).
- Ou cliquer sur l'icône **Éditer couleur** sur la palette de couleurs.
- Ou double-cliquer sur le panneau de la couleur de remplissage courante sur la palette de couleurs.

Pour éditer la couleur de contour de (des) l'objet(s) sélectionné(s)

- Cliquer droit (ou Maj+clic) sur l'icône **Éditer couleur** sur la palette de couleurs.
- Ou double-cliquer sur le panneau de la couleur de contour courante.

Ceci affiche l'**Éditeur de couleurs**

qui vous permet de sélectionner n'importe quelle couleur du spectre. Contrairement à de nombreux programmes de graphisme, l'Éditeur de couleurs peut rester affiché à l'écran pendant que vous continuez à travailler. Il se transforme pour refléter la couleur des objets sélectionnés ; vous pouvez ainsi aisément et directement ajuster la couleur de l'objet.sélectionné.

L'éditeur de couleurs

On utilise l'Éditeur de couleurs pour modifier la couleur des objets du document.



- ❶ Lorsque vous souhaitez modifier une couleur, vous avez la possibilité d'aller prélever n'importe quelle couleur présente à l'écran, ceci à l'aide de la pipette.
- ❷ Sélectionnez la couleur à modifier, qu'elle soit une couleur de remplissage ou de ligne de l'objet sélectionné ou toute autre couleur de base portant un nom précis.
- ❸ Cliquez sur l'icône pour créer une Couleur nommée
- ❹ Cliquez pour afficher les commandes avancées relatives aux couleurs
- ❺ Couleur précédente
- ❻ Couleur actuelle
- ❼ Glissez ici pour sélectionner une nuance de la teinte souhaitée
- ❽ Glissez ici pour sélectionner une teinte

Le moyen le plus facile de créer une nouvelle couleur est de sélectionner la teinte sur la bande de couleur en bas. Toutes les nuances possibles de cette teinte s'affichent dans la section supérieure ; il suffit de cliquer ou de tirer dans la section supérieure pour sélectionner la nouvelle couleur. Vous constaterez que les objets sélectionnés changent de couleur lorsque vous les ajustez dans l'éditeur de couleurs (appelé « Aperçu en direct »).

Par exemple, pour sélectionner une rose, qui est une nuance pâle de rouge, sélectionnez le rouge dans la section inférieure puis un rouge très pâle (rose) en haut à droite de la section supérieure.

Couleur précédente et couleur actuelle

Alors que vous passez sur l'Éditeur de couleurs, les deux petits échantillons de couleur en haut à droite affichent la couleur actuelle et la couleur précédente (avant modification de la couleur). Cette option vous sera utile si vous souhaitez effectuer une petite modification et comparer l'ancienne et la nouvelle couleur.

Utiliser la pipette pour prélever des couleurs

Au lieu de sélectionner des tonalités et des nuances dans l'Éditeur de couleurs

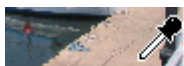
vous avez la possibilité de prélever une couleur de toute partie du document ou de toute partie de l'écran de l'ordinateur, et même d'autres fenêtres et programmes.

Pour cela, cliquez et tirez sur l'icône pipette. En tirant, vous voyez que l'Éditeur de couleurs prélève en continu la couleur se trouvant sous la pipette. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez la couleur désirée. Ceci est un moyen facile et rapide d'utiliser la même couleur de nouveau ou de copier

des couleurs d'un objet à l'autre.

La pipette ne prend pas seulement un échantillon de la couleur de l'écran (RVB). Si vous positionnez la pipette sur une forme avec une couleur de remplissage solide, la pipette va enregistrer cette couleur, y compris le modèle de couleur (RVB, HSV ou CMJN), de sorte que la couleur est copiée de manière exacte dans l'objet sélectionné. Si la couleur cible est une couleur nommée ou de la palette, la pipette ne va pas seulement copier la couleur mais va l'appliquer à l'objet sélectionné.

Si l'objet désigné par la pipette est complexe (par exemple il comprend des transparences) et que la couleur exacte ne peut être déterminée, la couleur RVB de l'écran est appliquée.



HSB(19.1, 22.2%, 83.1%)

Une petite fenêtre s'affiche près du curseur de la souris et indique la couleur qui est copiée. Il s'agit du nom de la couleur de la palette, du nom de la couleur nommée ou le modèle de couleur et sa valeur.

Néanmoins, lorsque vous êtes amenés à utiliser régulièrement la même couleur, il est préférable de travailler avec une couleur nommée.

Opérations de couleur avancées



Cliquez sur l'icône **Afficher les options avancées** de l'Éditeur de couleurs pour faire apparaître la partie inférieure de la boîte de dialogue contenant des options supplémentaires.



- ❶ Aucune couleur de remplissage
- ❷ Appliquer la couleur nommée au frame/calque de façon locale
- ❸ Renommer la couleur nommée
- ❹ Valeurs de couleur TSV
- ❺ Valeur hexadécimale RVB
- ❻ Modèle de couleur (TSV, RVB, ou dégradé de gris)
- ❼ Type de couleur : voir [Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée](#)

Ici, vous pouvez saisir des valeurs de couleur RVB (ou TSV) précises. Généralement, on utilise la valeur hexadécimale RVB de la couleur pour le graphisme web. Les champs **T**, **S** et **V** vous permettent de déterminer la couleur sous forme de données TSV (Teinte Saturation Valeur) en pourcentage. Le champ **#**

permet de saisir la valeur RVB en nombre hexadécimal (0-F).

En outre, un bouton « Aucune couleur de remplissage » et un bouton d'aide sont disponibles.

Couleur précédente et couleur actuelle

Alors que vous passez sur l'Éditeur de couleurs, les deux petits Échantillons de couleur en haut à droite affichent la couleur actuelle et la couleur précédente (avant modification de la couleur). Cette option vous sera utile si vous souhaitez effectuer une petite modification et comparer l'ancienne et la nouvelle couleur.

Utiliser la pipette pour prélever des couleurs

Au lieu de sélectionner des tonalités et des nuances dans l'Éditeur de couleurs vous avez la possibilité de prélever une couleur de toute partie du document ou de toute partie de l'écran de l'ordinateur, et même d'autres fenêtres et programmes.

Pour cela, cliquez et tirez sur l'icône pipette. En tirant, vous voyez que l'Éditeur de couleurs prévisualise en continu la couleur se trouvant sous la pipette. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez la couleur désirée. Ceci est un moyen facile et rapide d'utiliser la même couleur de nouveau ou de copier des couleurs d'un objet à l'autre.

La pipette ne prend pas seulement un Échantillon de la couleur de l'écran (RVB). Si vous positionnez la pipette sur une forme avec une couleur de remplissage solide, la pipette va enregistrer cette couleur, y compris le mode de couleur (RVB, HSV ou CMJN), de sorte que la couleur est copiée de manière exacte dans l'objet sélectionné. Si la couleur cible est une couleur nommée ou de la palette, la pipette ne va pas seulement copier la couleur mais va l'appliquer à l'objet sélectionné. Si l'objet désigné par la pipette est complexe (par exemple il comprend des transparences) et que la couleur exacte ne peut être déterminée, la couleur RVB de l'écran est appliquée.



HSV(19.1, 22.2%, 83.1%)

Une petite fenêtre s'affiche près du curseur de la souris et indique la couleur qui est copiée. Il s'agit du nom de la couleur de la palette, du nom de la couleur nommée ou le mode de couleur et sa valeur.

Néanmoins, lorsque vous êtes amenés à utiliser régulièrement la même couleur, il est préférable de travailler avec une couleur nommée.

Opérations de couleur avancées



Cliquez sur l'icône **Afficher les options avancées** de l'Éditeur de couleurs pour faire apparaître la partie inférieure de la boîte de dialogue contenant des options supplémentaires.



- 1 Aucune couleur de remplissage
- 2 Appliquer la couleur nommée au frame/calque de façon locale
- 3 Renommer la couleur nommée
- 4 Valeurs de couleur TSV
- 5 Valeur hexadécimale RVB

- 6 Mod le de couleur (TSV, RVB, ou d grad  de gris)
- 7 Type de couleur : voir [Cr ation d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur li e](#)

Ici, vous pouvez saisir des valeurs de couleur RVB (ou TSV) pr cises. G n ralement, on utilise la valeur hexad cimale RVB de la couleur pour le graphisme web. Les champs **T**, **S** et **V** vous permettent de d terminer la couleur sous forme de donn es TSV (Teinte Saturation Valeur) en pourcentage. Le champ #

permet de saisir la valeur RVB en nombre hexad cimal (0-F).

En outre, un bouton « Aucune couleur de remplissage » et un bouton d'aide sont disponibles.

Utiliser la pipette pour sélectionner des couleurs

Au lieu de sélectionner des tonalités et des nuances dans l'Éditeur de couleurs

vous avez la possibilité de sélectionner une couleur de toute partie du document ou de toute partie de l'écran de l'ordinateur, et même d'autres fenêtres et programmes.

Pour cela, cliquez et tirez sur l'icône pipette. En tirant, vous voyez que l'Éditeur de couleurs présente en continu la couleur se trouvant sous la pipette. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez la couleur désirée. Ceci est un moyen facile et rapide d'utiliser la même couleur de nouveau ou de copier des couleurs d'un objet à l'autre.

La pipette ne prend pas seulement un échantillon de la couleur de l'écran (RVB). Si vous positionnez la pipette sur une forme avec une couleur de remplissage solide, la pipette va enregistrer cette couleur, y compris le mode de couleur (RVB, HSV ou CMJN), de sorte que la couleur est copiée de manière exacte dans l'objet sélectionné. Si la couleur cible est une couleur nommée ou de la palette, la pipette ne va pas seulement copier la couleur mais va l'appliquer à l'objet sélectionné. Si l'objet désigné par la pipette est complexe (par exemple il comprend des transparences) et que la couleur exacte ne peut être déterminée, la couleur RVB de l'écran est appliquée.



HSV(19.1, 22.2%, 83.1%)

Une petite fenêtre s'affiche près du curseur de la souris et indique la couleur qui est copiée. Il s'agit du nom de la couleur de la palette, du nom de la couleur nommée ou le mode de couleur et sa valeur.

Néanmoins, lorsque vous êtes amenés à utiliser régulièrement la même couleur, il est préférable de travailler avec une couleur nommée.

Opérations de couleur avancées



Cliquez sur l'icône **Afficher les options avancées** de l'Éditeur de couleurs pour faire apparaître la partie inférieure de la boîte de dialogue contenant des options supplémentaires.



- 1 Aucune couleur de remplissage
- 2 Appliquer la couleur nommée au frame/calque de façon locale
- 3 Renommer la couleur nommée
- 4 Valeurs de couleur TSV
- 5 Valeur hexadécimale RVB
- 6 Mode de couleur (TSV, RVB, ou dégradé de gris)
- 7 Type de couleur : voir [Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée](#)

Ici, vous pouvez saisir des valeurs de couleur RVB (ou TSV) précises. Généralement, on utilise la valeur hexadécimale RVB de la couleur pour le graphisme web. Les champs T, S et V vous permettent de déterminer la couleur sous forme de données TSV (Teinte Saturation Valeur) en

pourcentage. Le champ #

permet de saisir la valeur RVB en nombre hexadécimal (0-F).

En outre, un bouton «Aucune couleur de remplissage» et un bouton d'aide sont disponibles.

Opérations de couleur avancées



Cliquez sur l'icone **Afficher les options avancées** de l'éditeur de couleurs pour faire apparaître la partie inférieure de la boîte de dialogue contenant des options supplémentaires.



- ❶ Aucune couleur de remplissage
- ❷ Appliquer la couleur nommée au frame/calque de façon locale
- ❸ Renommer la couleur nommée
- ❹ Valeurs de couleur TSV
- ❺ Valeur hexadécimale RVB
- ❻ Modèle de couleur (TSV, RVB, ou dégradé de gris)
- ❼ Type de couleur : voir [Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée](#)

Ici, vous pouvez saisir des valeurs de couleur RVB (ou TSV) précises. Généralement, on utilise la valeur hexadécimale RVB de la couleur pour le graphisme web. Les champs **T**, **S** et **V** vous permettent de déterminer la couleur sous forme de données TSV (Teinte Saturation Valeur) en pourcentage. Le champ **#**

permet de saisir la valeur RVB en nombre hexadécimal (0-F).

En outre, un bouton «Aucune couleur de remplissage» et un bouton d'aide sont disponibles.

Couleurs locales et couleurs thématiques

Web Designer Premium possède deux types de couleurs :

- Les **Couleurs locales** ne sont utilisées qu'à un seul endroit du document. Chaque objet possède une couleur distincte et rien n'est partagé. Ceci est utile lorsque vous souhaitez modifier la couleur d'un objet sans affecter d'autres objets. Les couleurs locales constituent la méthode la meilleure et la plus facile pour des documents simples utilisant peu de couleurs. Les options « Appliquer de la couleur » et « Éditer la couleur d'un objet » ci-dessus décrivent l'utilisation de couleurs locales.
- On peut toujours réutiliser les **Couleurs thématiques (ou Couleurs nommées)** dans le document. (ainsi, elles sont semblables aux styles dans un logiciel de traitement de texte) Les couleurs thématiques sont utilisées en tant que modèles et vous garantissent un aspect consistant des éléments de votre page, comme les boutons ou les barres de navigation. Toute modification que vous effectuez sur une couleur thématique est immédiatement reproduite sur tous les objets et toutes les parties du dessin utilisant cette couleur. Vous pouvez également copier des couleurs thématiques d'un document à un autre. Les couleurs thématiques apparaissent dans la palette de couleurs. Si des couleurs thématiques sont déjà présentes dans le design et que vous chargez ou collez des modèles depuis la **Galerie de designs** contenant des couleurs thématiques de même nom, il vous sera demandé si vous souhaitez assortir la couleur actuelle des couleurs thématiques importées à celles existantes. Les Couleurs thématiques de la plupart des modèles sont nommées de manière homogène. Ainsi, lorsque vous importez des éléments depuis différents thèmes, les couleurs sont parfaitement assorties.

Important : lorsque vous sélectionnez un objet de la page auquel est appliquée une **couleur nommée** puis le modifiez avec l'Éditeur de couleurs, l'opération transformera toujours la couleur la **couleur nommée** en **couleur locale** (car il est supposé que c'est ce que vous souhaitez faire à partir du moment où vous éditez la couleur de l'objet. Si vous souhaitez modifier la **couleur nommée** ainsi que toutes ses occurrences, il est conseillé de procéder en [éditant la couleur nommée](#)).

Schémas de couleurs de palette

De nombreux thèmes web proposés dans la **Galerie des modèles de conception** et dans des packs de modèles vendus séparément comportent des schémas de couleur alternatifs que vous pouvez facilement appliquer à des sites Internet utilisant le même thème afin de transformer en un instant le schéma de couleur. Généralement, vous trouverez les schémas de couleur dans la **Galerie des modèles de conception** de chaque thème à la suite des mises en page et des différents éléments graphiques composant le thème. Pour que vous puissiez les identifier aisément dans la **Galerie des modèles de conception**

, leur titre comporte toujours le terme « Schéma de couleur ».

Pour appliquer un schéma de couleur à votre site Internet, il suffit de tirer le schéma depuis la **Galerie des modèles**

et de le déposer dans votre page. Vous pouvez également essayer d'appliquer les schémas de couleur d'un thème à un site créé à partir des modèles d'un autre thème. Mais cette méthode donne des résultats contrastés et certains schémas ne fonctionneront pas correctement avec certains thèmes. Pour obtenir de meilleurs résultats, conservez les schémas de couleur du thème que vous avez utilisé pour créer le site.

L'un des schémas de couleur fourni avec chaque thème correspond aux couleurs par défaut utilisées par ce thème. Cela vous permet de retrouver facilement les couleurs d'origine après avoir testé des schémas alternatifs sans succès.

Créer vos propres schémas de couleur

Il est très facile de créer des fichiers pour votre propre schéma de couleur que vous pouvez ensuite partager avec d'autres utilisateurs de Web Designer Premium afin qu'ils puissent l'appliquer à leur site Internet créé avec le même thème.

1. Téléchargez l'un des modèles de conception de page de ce thème. Sélectionnez un modèle dans lequel toutes les couleurs du thème sont effectives. Vous pouvez en outre ajouter des éléments à la page si nécessaire, afin de faire ressortir la gamme de couleurs.
2. Éditez les couleurs nommées du thème une par une, comme décrit plus bas dans la section [Édition des couleurs nommées](#).
3. Une fois que vous êtes satisfait du nouveau schéma de couleur, vous pouvez le sauvegarder avec l'option **Fichier > Enregistrer sous**. Le nom choisi DOIT inclure la mention « ThemeColorScheme ». Cela permet à Web Designer Premium d'identifier les fichiers de schémas de couleur. Il est également recommandé d'inclure le nom du thème auquel le schéma est appliqué. Par exemple, un nouveau schéma de couleur bleu pour le thème « Beta » pourrait être nommé « BetaThemeColorSchemeBlue.web ».

Pour tester votre schéma de couleur, placez-le par un glisser-déposer depuis l'explorateur de fichiers sur la page qui dispose toujours de la gamme de couleurs par défaut. La page devrait être instantanément actualisée avec les nouvelles couleurs de votre schéma.

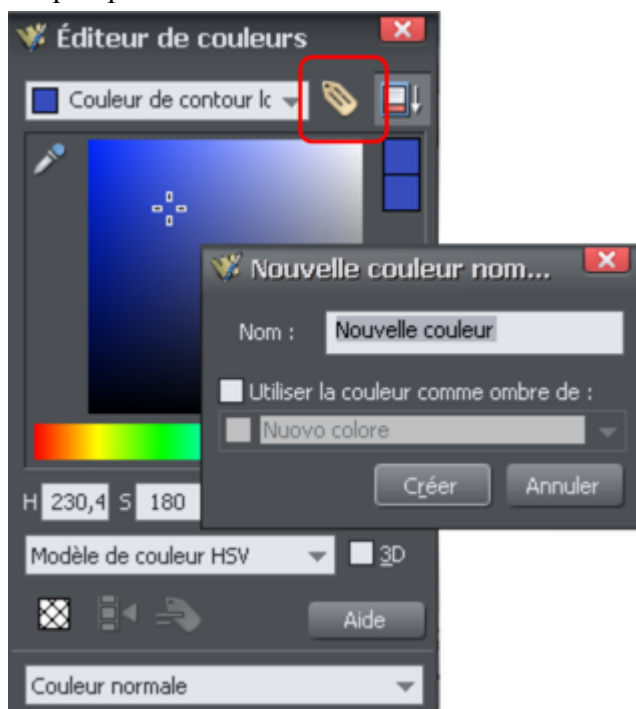
Créer des nouvelles couleurs nommées

Si vous souhaitez utiliser la même couleur à différents endroits de votre dessin, et qu'il est très probable que vous vouliez modifier cette couleur dans le futur, nous vous recommandons fortement de créer une **couleur nommée**

. Ceci est très facile à réaliser avec MAGIX Web Designer 7 Premium :

sélectionnez un objet dont vous voulez utiliser la couleur puis cliquez sur **Nouvelle couleur nommée** dans l'**Éditeur de couleur**

Cliquez pour créer une nouvelle couleur nommée.



Donnez un nom approprié à la couleur, par exemple « Couleur Voiture » et cliquez sur Créer. La nouvelle couleur s'ajoute à la **palette de couleurs**

. Vous pouvez maintenant vous servir de cette couleur comme des autres, par glisser-déposer à partir de la palette des couleurs ou juste en cliquant dessus (ou en faisant un clic droit pour l'utiliser comme une couleur de la palette) pour l'appliquer en tant que couleur de remplissage. Lorsque vous éditez une couleur nommée, tous les objets utilisant cette couleur seront modifiés.

Éditer les couleurs nommées

Il y a trois façons d'afficher une couleur dans l'**Éditeur de couleurs** de façon à ce qu'elle puisse être éditée :

- Effectuez une sélection dans l'**Éditeur de couleurs**.
- Ou faites un clic droit sur la couleur de la **Palette de couleurs** et sélectionnez **Éditer** dans le menu qui apparaît.
- Ou glissez-déposez une couleur de la **Palette de couleurs** dans l'**Éditeur de couleurs**.

Vous pourrez ensuite éditer la couleur selon vos besoins. Tous les objets utilisant cette couleur sont automatiquement et immédiatement mis à jour afin d'afficher la nouvelle couleur.

Renommer les couleurs nommées

Pendant l'édition d'une **Couleur nommée**, faites un clic droit sur l'**Éditeur de couleurs** et sélectionnez **Renommer**

- Ou faites un clic droit sur la couleur dans la palette de couleurs et sélectionnez **Renommer**.

Supprimer des couleurs nommées

Pour supprimer une couleur nommée, faites un clic droit sur la couleur dans la palette de couleurs et sélectionnez **Supprimer**

Supprimer les couleurs inutilisées

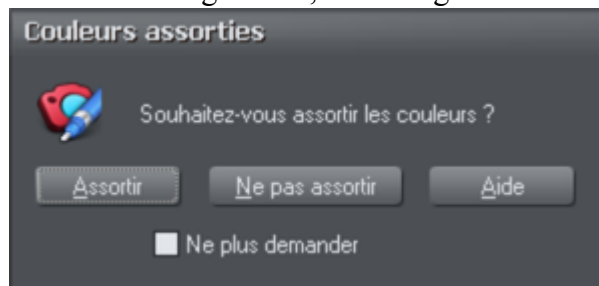
Pour supprimer les couleurs inutilisées de la palette de couleurs, faites un clic droit sur une couleur thématique ou nommée et sélectionnez **Supprimer**

. Si la couleur est utilisée dans le document actuel, Web Designer Premium affiche un message qui vous permet d'annuler la suppression ou d'utiliser des couleurs locales.

Notez cependant que par défaut, les couleurs nommées inutilisées sont automatiquement effacées lorsqu'un document est sauvegardé ou chargé. Vous pouvez modifier cette option dans l'onglet **Aperçu** de la boîte de dialogue **Services > Options**

Importer des couleurs nommées

Lorsqu'un design est importé dans le document courant (par ex., importation depuis la galerie des modèles, importation d'un fichier XAR ou collage des objets depuis un autre design), si les couleurs nommées dans le design importé portent le même nom, mais des valeurs numériques différentes, que les couleurs du design actuel, un message s'affiche :



Si vous souhaitez que les objets importés utilisent les couleurs de votre design actuel, sélectionnez l'option « **Harmoniser**

». Ainsi, tous les objets utilisant une couleur nommée donnée utiliseront la couleur telle qu'elle est utilisée dans le document.

Si vous souhaitez que les objets importés conservent leurs propres couleurs, sélectionnez l'option « **Ne**

pas harmoniser

». Cette option ajoute de nouvelles couleurs nommées à votre thème avec un numéro lié aux noms des couleurs pour les distinguer des couleurs déjà présentes dans le design. Ainsi, les objets importés conservent leurs couleurs d'origine.

Il est à noter que si vous importez des objets de nombreux designs différents en sélectionnant à chaque fois l'option Ne pas harmoniser, vous aurez un nombre important de couleurs nommées distinctes dans votre palette de couleurs.

L'option Harmoniser mentionnée plus haut inclut une case **Ne plus me redemander**

. Si vous cochez cette case, l'option choisie sera activée pour toutes les importations futures, sans vous redemander. Cependant, cette option ne vaut que pour la session en cours. Ainsi, lorsque vous relancerez le programme, il vous posera cette question à la prochaine importation.

L'option Harmoniser signifie que vous pouvez choisir un modèle, modifier les couleurs de son thème puis importer plus de modèles de conception sur le même thème et les designs importés s'adapteront immédiatement aux couleurs du thème modifiées.

Par exemple, importez un bouton au graphisme rouge dans la galerie des designs, modifiez sa couleur principale en vert, puis importez ensuite un logo rouge dans le même thème et sélectionnez l'option Harmoniser. Lorsque le logo s'affiche dans votre design, il ne sera plus rouge mais aura « adopté » automatiquement la couleur de thème vert que vous avez sélectionnée au préalable. La plupart des thèmes ayant leur couleur nommée principale appelée Couleur du thème 1, vous aurez habituellement de bons résultats lors de l'importation de différents thèmes et lors de l'harmonisation des couleurs.

Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle couleur nommée est créée, identique à celle que vous avez sélectionné.

Cette nouvelle couleur est alors appliquée à tous les objets se trouvant dans le frame ou calque actuel utilisant la couleur nommée. Cela signifie que vous pouvez localiser une couleur du frame/calque en un clic. Vous pouvez ensuite éditer la couleur originale et cette couleur localisée indépendamment l'une de l'autre.

Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous désirez créer des animations et que vous souhaitez modifier la couleur d'un objet au cours de l'animation.

Ce bouton est grisé sauf lorsque vous éditez une couleur nommée également utilisée dans un autre frame ou calque.

Renommer les couleurs nommées

Pendant l'ajout d'une **Couleur nommée**, faites un clic droit sur l'éditeur de couleurs et sélectionnez **Renommer**

- Ou faites un clic droit sur la couleur dans la palette de couleurs et sélectionnez **Renommer**.

Supprimer des couleurs nommées

Pour supprimer une couleur nommée, faites un clic droit sur la couleur dans la palette de couleurs et sélectionnez **Supprimer**

Supprimer les couleurs inutilisées

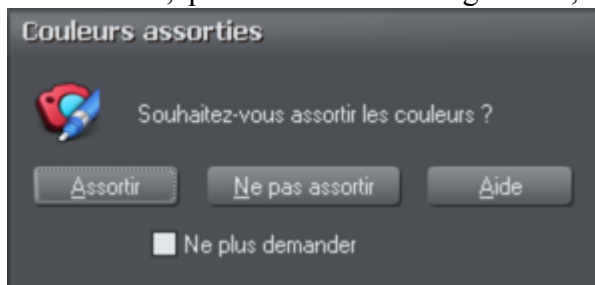
Pour supprimer les couleurs inutilisées de la palette de couleurs, faites un clic droit sur une couleur thématique ou nommée et sélectionnez **Supprimer**

. Si la couleur est utilisée dans le document actuel, Web Designer Premium affiche un message qui vous permet d'annuler la suppression ou d'utiliser des couleurs locales.

Notez cependant que par défaut, les couleurs nommées inutilisées sont automatiquement effacées lorsqu'un document est sauvegardé ou chargé. Vous pouvez modifier cette option dans l'onglet **Aperçu** de la boîte de dialogue **Services > Options**

Importer des couleurs nommées

Lorsqu'un design est importé dans le document courant (par ex., importation depuis la galerie des modèles, importation d'un fichier XAR ou collage des objets depuis un autre design), si les couleurs nommées dans le design importé portent le même nom, mais des valeurs numériques différentes, que les couleurs du design actuel, un message s'affiche :



Si vous souhaitez que les objets importés utilisent les couleurs de votre design actuel, sélectionnez l'option **Harmoniser**

. Ainsi, tous les objets utilisant une couleur nommée donnée utiliseront la couleur telle qu'elle est utilisée dans le document.

Si vous souhaitez que les objets importés conservent leurs propres couleurs, sélectionnez l'option **Ne pas harmoniser**

. Cette option ajoute de nouvelles couleurs nommées à votre thème avec un numéro lié aux noms des couleurs pour les distinguer des couleurs déjà présentes dans le design. Ainsi, les objets importés conservent leurs couleurs d'origine.

Il est à noter que si vous importez des objets de nombreux designs différents en sélectionnant à chaque fois l'option **Ne pas harmoniser**, vous aurez un nombre important de couleurs nommées distinctes dans votre palette de couleurs.

L'option **Harmoniser** mentionnée plus haut inclut une case **Ne plus me redemander**

. Si vous cochez cette case, l'option choisie sera activée pour toutes les importations futures, sans vous redemander. Cependant, cette option ne vaut que pour la session en cours. Ainsi, lorsque vous relancerez le programme, il vous posera cette question à la prochaine importation.

L'option Harmoniser signifie que vous pouvez choisir un thème, modifier les couleurs de son thème puis importer plus de thèmes de conception sur le même thème et les designs importés s'adapteront immédiatement aux couleurs du thème modifiés.

Par exemple, importez un bouton au graphisme rouge dans la galerie des designs, modifiez sa couleur principale en vert, puis importez ensuite un logo rouge dans le même thème et sélectionnez l'option Harmoniser. Lorsque le logo s'affiche dans votre design, il ne sera plus rouge mais aura «adopté» automatiquement la couleur de thème vert que vous avez sélectionné au préalable. La plupart des thèmes ayant leur couleur principale appelée Couleur du thème 1, vous aurez habituellement de bons résultats lors de l'importation de différents thèmes et lors de l'harmonisation des couleurs.

Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle couleur nommée est créée, identique à celle que vous avez sélectionnée.

Cette nouvelle couleur est alors appliquée à tous les objets se trouvant dans le frame ou calque actuel utilisant la couleur nommée. Cela signifie que vous pouvez localiser une couleur du frame/calque en un clic. Vous pouvez ensuite éditer la couleur originale et cette couleur localisée indépendamment l'une de l'autre.

Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous désirez créer des animations et que vous souhaitez modifier la couleur d'un objet au cours de l'animation.

Ce bouton est grisé sauf lorsque vous éditez une couleur nommée également utilisée dans un autre frame ou calque.

Supprimer des couleurs nommées

Pour supprimer une couleur nommée, faites un clic droit sur la couleur dans la palette de couleurs et sélectionnez **Supprimer**.

Supprimer les couleurs inutilisées

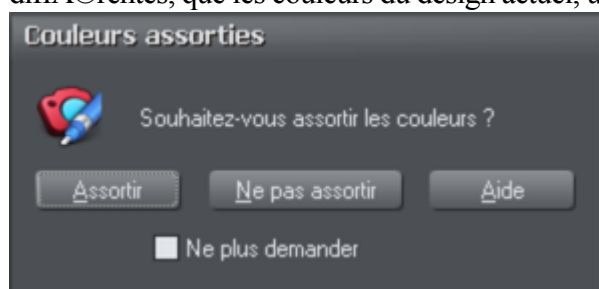
Pour supprimer les couleurs inutilisées de la palette de couleurs, faites un clic droit sur une couleur thématique ou nommée et sélectionnez **Supprimer**.

Si la couleur est utilisée dans le document actuel, Web Designer Premium affiche un message qui vous permet d'annuler la suppression ou d'utiliser des couleurs locales.

Notez cependant que par défaut, les couleurs nommées inutilisées sont automatiquement effacées lorsqu'un document est sauvegardé ou chargé. Vous pouvez modifier cette option dans l'onglet **Aperçu** de la boîte de dialogue **Services > Options**.

Importer des couleurs nommées

Lorsqu'un design est importé dans le document courant (par ex., importation depuis la galerie des modèles, importation d'un fichier XAR ou collage des objets depuis un autre design), si les couleurs nommées dans le design importé portent le même nom, mais des valeurs numériques différentes, que les couleurs du design actuel, un message s'affiche :



Si vous souhaitez que les objets importés utilisent les couleurs de votre design actuel, sélectionnez l'option **Harmoniser**.

Ainsi, tous les objets utilisant une couleur nommée donneront à utiliser la couleur telle qu'elle est utilisée dans le document.

Si vous souhaitez que les objets importés conservent leurs propres couleurs, sélectionnez l'option **Ne pas harmoniser**.

Cette option ajoute de nouvelles couleurs à votre thème avec un numéro lié aux noms des couleurs pour les distinguer des couleurs déjà présentes dans le design. Ainsi, les objets importés conservent leurs couleurs d'origine.

Il est à noter que si vous importez des objets de nombreux designs différents en sélectionnant à chaque fois l'option Ne pas harmoniser, vous aurez un nombre important de couleurs nommées distinctes dans votre palette de couleurs.

L'option Harmoniser mentionnée plus haut inclut une case **Ne plus me redemander**.

Si vous cochez cette case, l'option choisie sera activée pour toutes les importations futures, sans vous redemander. Cependant, cette option ne vaut que pour la session en cours. Ainsi, lorsque vous relancerez le programme, il vous posera cette question à la prochaine importation.

L'option Harmoniser signifie que vous pouvez choisir un modèle, modifier les couleurs de son thème puis importer plus de modèles de conception sur le même thème et les designs importés s'adapteront immédiatement aux couleurs du thème modifiés.

Par exemple, importez un bouton au graphisme rouge dans la galerie des designs, modifiez sa couleur principale en vert, puis importez ensuite un logo rouge dans le même thème et sélectionnez l'option

Harmoniser. Lorsque le logo s'affiche dans votre design, il ne sera plus rouge mais aura la couleur de thème vert que vous avez sélectionnée au préalable. La plupart des thèmes ayant leur couleur principale appelée Couleur du thème 1, vous aurez habituellement de bons résultats lors de l'importation de différents thèmes et lors de l'harmonisation des couleurs.

Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle couleur nommée est créée, identique à celle que vous avez sélectionnée.

Cette nouvelle couleur est alors appliquée à tous les objets se trouvant dans le frame ou calque actuel utilisant la couleur nommée. Cela signifie que vous pouvez localiser une couleur du frame/calque en un clic. Vous pouvez ensuite éditer la couleur originale et cette couleur localisée indépendamment l'une de l'autre.

Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous désirez créer des animations et que vous souhaitez modifier la couleur d'un objet au cours de l'animation.

Ce bouton est grisé sauf lorsque vous éditez une couleur nommée également utilisée dans un autre frame ou calque.

Supprimer les couleurs inutilisées

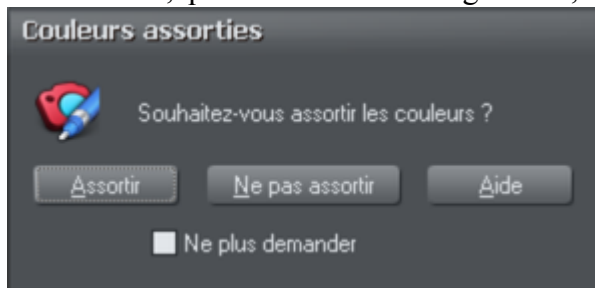
Pour supprimer les couleurs inutilisées de la palette de couleurs, faites un clic droit sur une couleur thématique ou nommée et sélectionnez **Supprimer**.

Si la couleur est utilisée dans le document actuel, Web Designer Premium affiche un message qui vous permet d'annuler la suppression ou d'utiliser des couleurs locales.

Notez cependant que par défaut, les couleurs nommées inutilisées sont automatiquement effacées lorsqu'un document est sauvegardé ou chargé. Vous pouvez modifier cette option dans l'onglet **Apparence** de la boîte de dialogue **Services > Options**.

Importer des couleurs nommées

Lorsqu'un design est importé dans le document courant (par ex., importation depuis la galerie des modèles, importation d'un fichier XAR ou collage des objets depuis un autre design), si les couleurs nommées dans le design importé portent le même nom, mais des valeurs numériques différentes, que les couleurs du design actuel, un message s'affiche :



Si vous souhaitez que les objets importés utilisent les couleurs de votre design actuel, sélectionnez l'option **Assortir**.

Ainsi, tous les objets utilisant une couleur nommée donnée utiliseront la couleur telle qu'elle est utilisée dans le document.

Si vous souhaitez que les objets importés conservent leurs propres couleurs, sélectionnez l'option **Ne pas assortir**.

Cette option ajoute de nouvelles couleurs nommées à votre thème avec un numéro lié aux noms des couleurs pour les distinguer des couleurs déjà présentes dans le design. Ainsi, les objets importés conservent leurs couleurs d'origine.

Il est à noter que si vous importez des objets de nombreux designs différents en sélectionnant à chaque fois l'option Ne pas harmoniser, vous aurez un nombre important de couleurs nommées distinctes dans votre palette de couleurs.

L'option Harmoniser mentionnée plus haut inclut une case **Ne plus me redemander**.

Si vous cochez cette case, l'option choisie sera activée pour toutes les importations futures, sans vous redemander. Cependant, cette option ne vaut que pour la session en cours. Ainsi, lorsque vous relancerez le programme, il vous posera cette question à la prochaine importation.

L'option Harmoniser signifie que vous pouvez choisir un modèle, modifier les couleurs de son thème puis importer plus de modèles de conception sur le même thème et les designs importés s'adapteront immédiatement aux couleurs du thème modifiés.

Par exemple, importez un bouton au graphisme rouge dans la galerie des designs, modifiez sa couleur principale en vert, puis importez ensuite un logo rouge dans le même thème et sélectionnez l'option Harmoniser. Lorsque le logo s'affiche dans votre design, il ne sera plus rouge mais aura automatiquement la couleur de thème vert que vous avez sélectionnée au préalable. La plupart des thèmes ayant leur couleur nommée principale appelée Couleur du thème 1, vous aurez habituellement de bons résultats lors de l'importation de différents thèmes et lors de l'harmonisation des couleurs.

Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle couleur nommée est créée, identique à celle que vous avez sélectionnée.

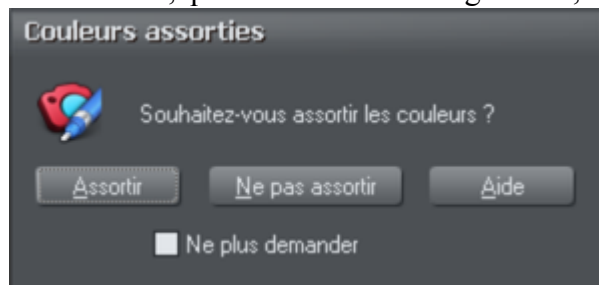
Cette nouvelle couleur est alors appliquée à tous les objets se trouvant dans le frame ou calque actuel utilisant la couleur nommée. Cela signifie que vous pouvez localiser une couleur du frame/calque en un clic. Vous pouvez ensuite éditer la couleur originale et cette couleur localisée indépendamment l'une de l'autre.

Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous désirez créer des animations et que vous souhaitez modifier la couleur d'un objet au cours de l'animation.

Ce bouton est grisé sauf lorsque vous éditez une couleur nommée également utilisée dans un autre frame ou calque.

Importer des couleurs nommées

Lorsqu'un design est importé dans le document courant (par ex., importation depuis la galerie des modèles, importation d'un fichier XAR ou collage des objets depuis un autre design), si les couleurs nommées dans le design importé portent le même nom, mais des valeurs numériques différentes, que les couleurs du design actuel, un message s'affiche :



Si vous souhaitez que les objets importés utilisent les couleurs de votre design actuel, sélectionnez l'option **Harmoniser**

À À». Ainsi, tous les objets utilisant une couleur nommée donnée utiliseront la couleur telle qu'elle est utilisée dans le document.

Si vous souhaitez que les objets importés conservent leurs propres couleurs, sélectionnez l'option **Ne pas harmoniser**

À À». Cette option ajoute de nouvelles couleurs nommées à votre thème avec un numéro lié aux noms des couleurs pour les distinguer des couleurs déjà présentes dans le design. Ainsi, les objets importés conservent leurs couleurs d'origine.

Il est à noter que si vous importez des objets de nombreux designs différents en sélectionnant à chaque fois l'option Ne pas harmoniser, vous aurez un nombre important de couleurs nommées distinctes dans votre palette de couleurs.

L'option Harmoniser mentionnée plus haut inclut une case **Ne plus me redemander**

. Si vous cochez cette case, l'option choisie sera activée pour toutes les importations futures, sans vous redemander. Cependant, cette option ne vaut que pour la session en cours. Ainsi, lorsque vous relancerez le programme, il vous posera cette question à la prochaine importation.

L'option Harmoniser signifie que vous pouvez choisir un modèle, modifier les couleurs de son thème puis importer plus de modèles de conception sur le même thème et les designs importés s'adapteront immédiatement aux couleurs du thème modifiés.

Par exemple, importez un bouton au graphisme rouge dans la galerie des designs, modifiez sa couleur principale en vert, puis importez ensuite un logo rouge dans le même thème et sélectionnez l'option Harmoniser. Lorsque le logo s'affiche dans votre design, il ne sera plus rouge mais aura adopté automatiquement la couleur de thème vert que vous avez sélectionnée au préalable. La plupart des thèmes ayant leur couleur principale appelée Couleur du thème 1, vous aurez habituellement de bons résultats lors de l'importation de différents thèmes et lors de l'harmonisation des couleurs.

Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle couleur nommée est créée, identique à celle que vous avez sélectionnée.

Cette nouvelle couleur est alors appliquée à tous les objets se trouvant dans le frame ou calque actuel utilisant la couleur nommée. Cela signifie que vous pouvez localiser une couleur du frame/calque en un clic. Vous pouvez ensuite édicter la couleur originale et cette couleur localisée indépendamment l'une de l'autre.

Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous désirez créer des animations et que vous souhaitez modifier la couleur d'un objet au cours de l'animation.

Ce bouton est gris© sauf lorsque vous ©ditez une couleur nomm©e ©galement utilis©e dans un autre frame ou calque.

Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle couleur nommée est créée, identique à celle que vous avez sélectionnée.

Cette nouvelle couleur est alors appliquée à tous les objets se trouvant dans le frame ou calque actuel utilisant la couleur nommée. Cela signifie que vous pouvez localiser une couleur du frame/calque en un clic. Vous pouvez ensuite éditer la couleur originale et cette couleur localisée indépendamment l'une de l'autre.

Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous désirez créer des animations et que vous souhaitez modifier la couleur d'un objet au cours de l'animation.

Ce bouton est grisé sauf lorsque vous éditez une couleur nommée également utilisée dans un autre frame ou calque.

Couleurs normales, teintes, nuances et Couleurs liées

Couleurs normales

Celles-ci sont les couleurs normales autonomes à appliquer aux objets.

MAGIX Web Designer 7 Premium peut également définir des couleurs liées à une autre couleur, à savoir, lorsque la couleur mère change, la couleur liée change également. Vous pouvez lier une couleur à sa couleur mère de trois façons? **Teintes, Nuances et Couleurs liées**

. Ces techniques très puissantes permettent, par exemple, de recolorer des dessins aux nuances complexes en un seul clic. Certains des cliparts d'exemple utilisent cette technique.

Teintes

Les teintes sont basées sur d'autres couleurs, (appelées couleurs mères) et sont toujours une version plus pâle que la version mère. Elles ont deux utilisations principales :

- Où vous avez des nuances plus pâles d'une couleur mère et souhaitez remplacer la couleur mère à l'avenir par des teintes se mettant automatiquement à jour.
- Pour étendre la palette de couleurs disponible des encres d'impression.
- Par exemple, une teinte rouge de 25 % donnera une couleur rose. Par conséquent, avec une encre rouge, vous pouvez obtenir un rouge pur et un rose à partir d'une même encre. De même, pour une impression noir et blanc, il est souvent utile d'utiliser des teintes afin de créer différentes nuances de gris.
- Si vous imprimez une palette de couleurs limitée (il est souvent meilleur marché d'imprimer une ou deux couleurs plutôt que faire une impression en quadrichromie).

Une teinte peut être basée sur tout type de couleurs, incluant une autre teinte.

Toute modification effectuée sur une couleur mère modifiera les teintes basées sur celle-ci. Par exemple, vous pouvez définir la couleur rose comme 50 % d'une couleur mère rouge. Si vous changez la couleur mère en orange, le rose passera automatiquement à l'orange clair.

Nuances

Celles-ci permettent de créer des couleurs plus claires ou plus foncées basées sur une couleur mère. En changeant la couleur mère, vous modifiez toutes les teintes associées. Par exemple, un dessin d'une voiture peut utiliser des nuances pour souligner les reflets et les ombres de la carrosserie. Une simple édition de la couleur mère entraîne une modification de toutes les couleurs de la carrosserie tout en maintenant les nuances. Le réglage des nuances de cette manière prend plus de temps mais est un moyen très efficace de modifier les couleurs.

Pour de meilleurs résultats, la couleur mère doit être un couleur « pure » saturée. En mode de couleur TSV, la saturation et la valeur doivent idéalement être fixées à 100 %. Dans l'**Éditeur de couleurs**, la croix doit être placée dans le coin en haut à gauche.

Couleurs liées

Les couleurs liées sont similaires aux nuances mais offrent une plus grande flexibilité. Elles sont également basées sur une couleur mère mais c'est vous qui définissez quels attributs la couleur liée doit partager avec sa couleur mère. Par exemple, vous pouvez créer une couleur liée qui sera une version plus saturée de la couleur mère, mais dont teinte et la luminosité seront celles de la couleur mère.

Couleurs normales

Celles-ci sont les couleurs normales autonomes à appliquer aux objets.

MAGIX Web Designer 7 Premium peut également définir des couleurs liées à une autre couleur, à savoir, lorsque la couleur mère change, la couleur liée change également. Vous pouvez lier une couleur à sa couleur mère de trois façons : **Teintes, Nuances et Couleurs liées**. Ces techniques très puissantes permettent, par exemple, de recolorer des dessins aux nuances complexes en un seul clic. Certains des cliparts d'exemple utilisent cette technique.

Teintes

Les teintes sont basées sur d'autres couleurs, (appelées couleurs mères) et sont toujours une version plus pâle que la version mère. Elles ont deux utilisations principales :

- Où vous avez des nuances plus pâles d'une couleur mère et souhaitez remplacer la couleur mère à l'avenir par des teintes se mettant automatiquement à jour.
- Pour étendre la palette de couleurs disponible des encres d'impression.
- Par exemple, une teinte rouge de 25 % donnera une couleur rose. Par conséquent, avec une encre rouge, vous pouvez obtenir un rouge pur et un rose à partir d'une même encre. De même, pour une impression noir et blanc, il est souvent utile d'utiliser des teintes afin de créer différentes nuances de gris.
- Si vous imprimez une palette de couleurs limitée (il est souvent meilleur marché d'imprimer une ou deux couleurs plutôt que faire une impression en quadrichromie).

Une teinte peut être basée sur tout type de couleurs, incluant une autre teinte.

Toute modification effectuée sur une couleur mère modifiera les teintes basées sur celle-ci. Par exemple, vous pouvez définir la couleur rose comme 50 % d'une couleur mère rouge. Si vous changez la couleur mère en orange, le rose passera automatiquement à l'orange clair.

Nuances

Celles-ci permettent de créer des couleurs plus claires ou plus foncées basées sur une couleur mère. En changeant la couleur mère, vous modifiez toutes les teintes associées. Par exemple, un dessin d'une voiture peut utiliser des nuances pour souligner les reflets et les ombres de la carrosserie. Une simple édition de la couleur mère entraîne une modification de toutes les couleurs de la carrosserie tout en maintenant les nuances. Le réglage des nuances de cette manière prend plus de temps mais est un moyen très efficace de modifier les couleurs.

Pour de meilleurs résultats, la couleur mère doit être un couleur « pure » saturée. En mode de couleur TSV, la saturation et la valeur doivent idéalement être fixées à 100 %. Dans l'**éditeur de couleurs**

, la croix doit être placée dans le coin en haut à gauche.

Couleurs liées

Les couleurs liées sont similaires aux nuances mais offrent une plus grande flexibilité. Elles sont également basées sur une couleur mère mais c'est vous qui définissez quels attributs la couleur liée doit partager avec sa couleur mère. Par exemple, vous pouvez créer une couleur liée qui sera une version plus saturée de la couleur mère, mais dont teinte et la luminosité seront celles de la couleur mère.

Teintes

Les teintes sont basées sur d'autres couleurs, (appelées couleurs mères) et sont toujours une version plus pâle que la version mère. Elles ont deux utilisations principales :

- OÙ vous avez des nuances plus pâles d'une couleur mère et souhaitez remplacer la couleur mère à l'avenir par des teintes se mettant automatiquement à jour.
- Pour étendre la palette de couleurs disponible des encres d'impression.
- Par exemple, une teinte rouge de 25 % donnera une couleur rose. Par conséquent, avec une encre rouge, vous pouvez obtenir un rouge pur et un rose à partir d'une même encre. De même, pour une impression noir et blanc, il est souvent utile d'utiliser des teintes afin de créer différentes nuances de gris.
- Si vous imprimez une palette de couleurs limitée (il est souvent meilleur marché d'imprimer une ou deux couleurs plutôt que faire une impression en quadrichromie).

Une teinte peut être basée sur tout type de couleurs, incluant une autre teinte.

Toute modification effectuée sur une couleur mère modifiera les teintes basées sur celle-ci. Par exemple, vous pouvez définir la couleur rose comme 50 % d'une couleur mère rouge. Si vous changez la couleur mère en orange, le rose passera automatiquement à l'orange clair.

Nuances

Celles-ci permettent de créer des couleurs plus claires ou plus foncées basées sur une couleur mère. En changeant la couleur mère, vous modifiez toutes les teintes associées. Par exemple, un dessin d'une voiture peut utiliser des nuances pour souligner les reflets et les ombres de la carrosserie. Une simple édition de la couleur mère entraîne une modification de toutes les couleurs de la carrosserie tout en maintenant les nuances. Le réglage des nuances de cette manière prend plus de temps mais est un moyen très efficace de modifier les couleurs.

Pour de meilleurs résultats, la couleur mère doit être un couleur « pure » saturée. En mode de couleur TSV, la saturation et la valeur doivent idéalement être fixées à 100 %. Dans l'éditeur de couleurs

, la croix doit être placée dans le coin en haut à gauche.

Couleurs liées

Les couleurs liées sont similaires aux nuances mais offrent une plus grande flexibilité. Elles sont également basées sur une couleur mère mais c'est vous qui définissez quels attributs la couleur liée doit partager avec sa couleur mère. Par exemple, vous pouvez créer une couleur liée qui sera une version plus saturée de la couleur mère, mais dont teinte et la luminosité seront celles de la couleur mère.

Nuances

Celles-ci permettent de créer des couleurs plus claires ou plus foncées basées sur une couleur mère. En changeant la couleur mère, vous modifiez toutes les teintes associées. Par exemple, un dessin d'une voiture peut utiliser des nuances pour souligner les reflets et les ombres de la carrosserie.

Une simple addition de la couleur mère entraîne une modification de toutes les couleurs de la carrosserie tout en maintenant les nuances. Le réglage des nuances de cette manière prend plus de temps mais est un moyen très efficace de modifier les couleurs.

Pour de meilleurs résultats, la couleur mère doit être une couleur « pure » saturée. En mode de couleur TSV, la saturation et la valeur doivent idéalement être fixées à 100 %. Dans l'**Éditeur de couleurs**

, la croix doit être placée dans le coin en haut à gauche.

Couleurs liées

Les couleurs liées sont similaires aux nuances mais offrent une plus grande flexibilité. Elles sont également basées sur une couleur mère mais c'est vous qui définissez quels attributs la couleur liée doit partager avec sa couleur mère. Par exemple, vous pouvez créer une couleur liée qui sera une version plus saturée de la couleur mère, mais dont teinte et la luminosité seront celles de la couleur mère.

Couleurs liées

Les couleurs liées sont similaires aux nuances mais offrent une plus grande flexibilité. Elles sont également basées sur une couleur mère mais c'est vous qui définissez quels attributs la couleur liée doit partager avec sa couleur mère. Par exemple, vous pouvez créer une couleur liée qui sera une version plus saturée de la couleur mère, mais dont teinte et la luminosité seront celles de la couleur mère.

Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée

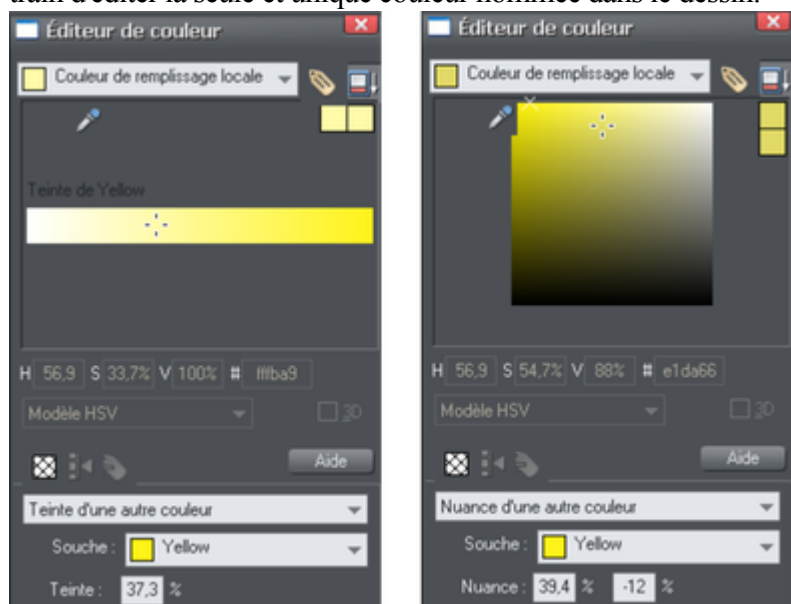
Reportez-vous ci-dessous pour une description des **Teintes**, **Nuances** et **Couleurs liées**. Elles sont utiles pour les endroits où vous voulez qu'une nuance plus claire ou plus foncée suive celle de la couleur mère.

Les **teintes**, **nuances** et **couleurs liées** doivent avoir une couleur « mère » dominante qui doit être une Couleur nommée, de façon à ce que lorsque vous modifiez cette couleur mère, la teinte change aussi. Créez donc au besoin tout d'abord une couleur mère. (Voir [Créer des nouvelles couleurs nommées](#)).

Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée :

1. Sélectionner l'(es) objet(s) au(x)quel(s) vous souhaitez appliquer la couleur.
2. Ouvrez l'Éditeur de couleurs qui vous montre les options avancées.
3. Sélectionnez le menu déroulant des « Couleurs normales », puis l'option **Teinte**, **Nuance** ou **Couleur liée**.
4. Dans le menu déroulant **Couleur mère**, choisissez la couleur nommée à laquelle vous souhaitez rattacher cette couleur.
5. Réglez la **Teinte**, la **Nuance** ou la **Couleur liée** dans la section supérieure de l'éditeur de couleurs.

Si les options teinte, nuance et couleurs liées n'apparaissent pas dans le menu déroulant, cela signifie sûrement que vous n'avez pas encore créé de couleur mère à relier à d'autres, ou alors que vous êtes en train d'éditer la seule et unique couleur nommée dans le dessin.



Sur la gauche, vous pouvez voir que la nouvelle couleur est une teinte de la couleur mère « Jaune » et que par conséquent, l'éditeur ne propose que des teintes plus pâles de la couleur mère. Sur la droite, si vous choisissez une nuance, vous avez le choix entre des nuances plus claires ou plus foncées que la couleur mère.

Si vous souhaitez vous servir de ces couleurs à plusieurs endroits du document, nous vous recommandons de faire de cette couleur une couleur nommée, de façon à ce qu'elle apparaisse dans la palette des couleurs et que vous puissiez l'employer facilement. Pour ce faire, cliquez sur l'icône **Nouvelle couleur nommée**

en haut de l'Éditeur de couleur et nommez celle-ci. Elle apparaît à présent dans la palette des couleurs et vous pouvez la réutiliser.

Éditer la couleur mère

Utiliser les teintes, nuances et couleurs liées permet de suivre toute modification effectuée sur la couleur mère. Pour voir le résultat, essayer d'éditer la **Couleur nommée** mère (la faire glisser depuis la **Palette de couleurs** vers l'**Éditeur de couleurs**

et modifier la couleur). Vous verrez les objets avec la teinte, la nuance ou la couleur liée changer simultanément avec la couleur mère.

Remarque : veillez à ne pas éditer la couleur des objets sur la page sur laquelle vous avez appliqué des couleurs **Nommées**, des **Teintes**, des **Nuances** ou des **Couleurs liées** car elles se changeraient en **Couleurs locales**

Ã©diter la couleur mÃ©re

Utiliser les teintes, nuances et couleurs liÃ©es permet de suivre toute modification effectuÃ©e sur la couleur mÃ©re. Pour voir le rÃ©sultat, essayer d'Ã©diter la **Couleur nommÃ©e** mÃ©re (la faire glisser depuis la **Palette de couleurs** vers l'**Ã©diteur de couleurs**

et modifier la couleur). Vous verrez les objets avec la teinte, la nuance ou la couleur liÃ©e changer simultanÃ©ment avec la couleur mÃ©re.

Remarque : veuillez Ã© ne pas Ã©diter la couleur des objets sur la page sur laquelle vous avez appliquÃ© des couleurs **NommÃ©es**, des **Teintes**, des **Nuances** ou des **Couleurs liÃ©es** car elles se changeraient en **Couleurs locales**

Utilisation du texte

Dans ce chapitre

[Introduction](#)

[Terminologie](#)

[Outil Texte](#)

[Menu des polices](#)

[Texte simple](#)

[Texte en colonne](#)

[Zones de texte](#)

[Texte le long d'une courbe](#)

[Édition de texte](#)

[Vérificateur d'orthographe](#)

[Chercher et remplacer](#)

[Synchronisation de texte à l'aide de groupes souples](#)

[Tabulations, marges et retraits](#)

[Objets de renvoi de texte](#)

[Graphiques ancrés](#)

[Appliquer des styles de texte](#)

[Liens hypertextes](#)

[Texte à l'intérieur de groupes pour sites Web](#)

[Copier les polices](#)

[Copier/coller un texte formaté \(RTF\)](#)

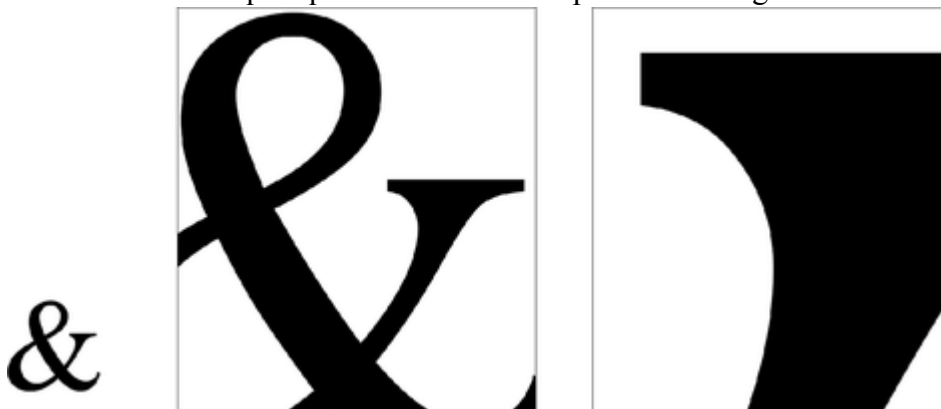
[Visualiser les polices utilisées actuellement](#)

[Intégration des polices](#)

[Compatibilité de texte navigateur](#)

Introduction

Les options d'édition de texte de MAGIX Web Designer 7 Premium sont très proches de celles de votre éditeur de texte ou de votre programme de traitement de texte, mais elles fournissent en outre une série de caractéristiques que vous ne trouverez pas dans ces logiciels :



vous pouvez agrandir ou grossir un texte de façon conséquente.



Vous pouvez appliquer l'ensemble des attributs et des effets de MAGIX Web Designer 7 Premium : remplissages, estompage, transparence, fondus de couleurs, ombres, tout en continuant à éditer le texte.

Vous pouvez convertir les contours de personnages en formes que vous pouvez éditer comme des formes normales.

*Un peu de texte le long d'une courbe.
Il est même possible d'écrire tout un
paragraphe le long d'une courbe. Ici, la
police utilisée est Garamond. Plutôt joli,
non ?*

*Voici un texte adapté à une
largeur de colonne, pivoté et
incliné, mais toujours
modifiable.*

Vous pouvez ajuster le texte à une courbe. Tout texte peut être tourné, incliné ou étiré.

Terminologie

Police ou Style de police

: ensemble de caractères ayant un style homogène.

Famille de police

: ensemble de polices similaires. Par exemple Garamond et Garamond Italic constituent des polices différentes de la même famille Garamond.

Justification :

autre façon de décrire l'alignement d'un texte. Un texte aligné à gauche est parfois dit justifié à gauche.

Monospace

: les caractères individuels d'une police monospace ont la même largeur. Parfois désignées comme des polices à chasse fixe. Utile pour les listings de programmes. Courier est la police monospace la plus répandue. La plupart des polices sont des polices espacées proportionnellement, c'est-à-dire que les caractères varient en largeur.

Point

: la taille du texte ou de la police est généralement mesurée en points, abrégée en pt. 1 pt correspond environ à 1/72 de pouce ; ainsi un texte de 72 pt fait environ 1 pouce, bien que différentes polices d'une taille donnée puissent varier.

Outil Texte

Utilisez l'**Outil Texte**

(raccourci F8) pour saisir ou modifier du texte.



Barre d'infos de l'outil de texte du côté gauche

- 1 Police
- 2 Taille de la police
- 3 Gras
- 4 Italique
- 5 Souligné
- 6 Justifier



Barre d'infos de l'outil de texte du côté droit

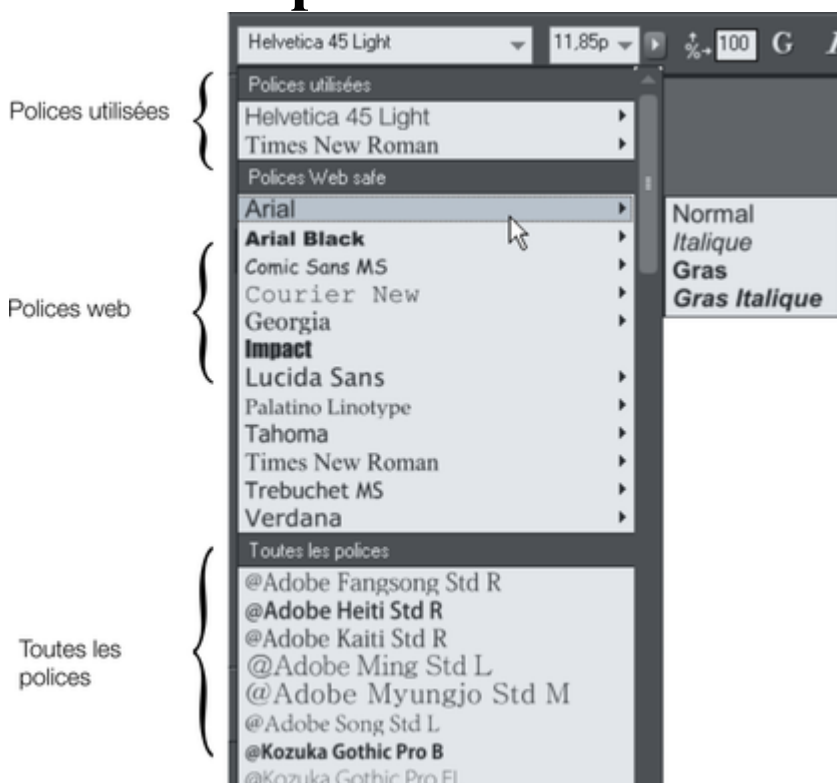
- 1 Indice/Exposant
- 2 Espacement des lignes
- 3 Espacement des paragraphes
- 4 Listes à points
- 5 Listes à numéros
- 6 Indentation
- 7 Annulation de l'indentation
- 8 Correcteur orthographique

MAGIX Web Designer 7 Premium supporte trois types d'objets texte de base

- Lignes de texte simple : cliquez sur la page et tapez votre texte.
- Colonnes de texte : cliquez et faites glisser le curseur de votre souris pour créer une colonne et saisir le texte.
- Zones de texte : cliquez et faites glisser en diagonale pour créer une zone rectangulaire et saisir le texte.

Après avoir créé un objet texte, vous pouvez le transformer (le faire tourner, le redimensionner, l'incliner) et lui appliquer tous les attributs usuels, couleur de remplissage, transparence, estompage, etc. à l'aide des outils habituels. Vous pouvez également l'attacher à une courbe. Le texte restera éditable.

Menu des polices



Le menu des polices de caractères comprend toutes les polices installées classées en trois sections distinctes. La section supérieure présente toutes les polices utilisées actuellement dans le document. La seconde section montre les polices « web safe ». Il s'agit des polices que vous pouvez utiliser en toute sécurité dans vos pages web car elles sont prises en charge par tous les navigateurs Internet courants. Pour en savoir plus, consultez la section des « Polices web safe ». La dernière section affiche une liste alphabétique de toutes les autres polices installées. Chaque nom de police s'affiche dans le menu avec son propre jeu de caractères pour faciliter la sélection.

Ces polices, pour lesquelles de nombreux styles sont disponibles, sont accompagnées d'un petit triangle noir sur le côté droit du menu. Placez le pointeur de la souris au-dessus du nom d'une de ces polices pour faire apparaître un petit sous-menu contenant une liste des styles disponibles pour cette police. Il vous suffit alors de déplacer la souris sur le style désiré pour le sélectionner.

Polices Web safe

Seul un petit ensemble de polices peut être utilisé en toute sécurité pour le texte principal d'un site Internet ? il s'agit des seules polices dont vous pouvez être sûr qu'elles existent sur l'ordinateur du visiteur. Bien qu'il n'existe pas de garantie, il existe un sous-ensemble de polices largement utilisées par environ 98 % des ordinateurs, y compris des ordinateurs Apple Mac et certains ordinateurs Linux. Ces polices sont appelées « Polices Web safe » et sont répertoriées dans une section séparée du menu des polices. Si vous tentez d'exporter un site web en utilisant d'autres polices que les polices Web safe, vous serez averti.

Prévisualisation des polices en temps réel

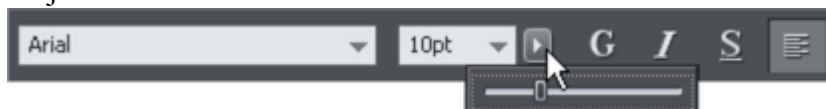
Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur une entrée du menu des polices, le texte sélectionné est alors prévisualisé immédiatement dans la police correspondante. Cette modification ne sera permanente que si vous cliquez sur cette police pour la sélectionner. Lorsque vous bougez à nouveau la souris, le texte sera de nouveau affiché dans la police d'origine jusqu'à ce que le curseur soit positionné à nouveau sur une autre police dans le menu. Cette fonction permet de visualiser très rapidement un grand

nombre de polices.

Si vous maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous parcourez le menu des polices, la sélection n'est pas mise à jour instantanément, une petite pause est nécessaire avant la mise à jour. Cette fonction est utile si vous trouvez que la prévisualisation instantanée ralentit votre parcours du menu (si vous avez sélectionné un large volume de texte, par exemple).

Prévisualisation de la taille des polices en temps réel

À côté du menu de la taille des polices, vous pouvez faire apparaître un petit curseur semblable aux autres curseurs de Web Designer Premium. Il vous permet de contrôler la taille des polices en temps réel et ajuste instantanément la taille du texte sélectionné au fur et à mesure que vous déplacez son bouton.



Cliquez pour faire apparaître l'afficheur de la taille des polices.

Comme les autres curseurs du programme, vous pouvez l'utiliser de deux manières différentes. Cliquez puis relâchez la flèche pour faire apparaître l'afficheur. À présent, vous pouvez déplacer le curseur ou utiliser la molette de la souris au-dessus du curseur pour ajuster la valeur rapidement. Vous pouvez donc ajuster très rapidement la taille des points à l'aide de la molette de la souris tout en visualisant directement le résultat sur la page du document dans lequel vous travaillez.

L'autre façon d'utiliser le curseur que vous avez fait apparaître consiste à cliquer, tirer et relâcher son bouton. Il s'agit d'une solution encore plus directe (moins de clics requis).

Navigation du menu des polices instantanées

Lorsque le menu des polices est affiché, vous pouvez entrer les premiers caractères du nom de la police et le menu défilera automatiquement jusqu'à la section correspondante dans la liste. Par exemple, si vous entrez « ver », le menu va défiler automatiquement jusqu'à la police Verdana.

Polices Web safe

Seul un petit ensemble de polices peut être utilisé en toute sécurité pour le texte principal d'un site Internet ? il s'agit des seules polices dont vous pouvez être sûr qu'elles existent sur l'ordinateur du visiteur. Bien qu'il n'existe pas de garantie, il existe un sous-ensemble de polices largement utilisées par environ 98 % des ordinateurs, y compris des ordinateurs Apple Mac et certains ordinateurs Linux. Ces polices sont appelées « Polices Web safe » et sont répertoriées dans une section séparée du menu des polices. Si vous tentez d'exporter un site web en utilisant d'autres polices que les polices Web safe, vous serez averti.

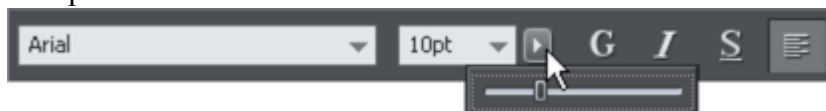
Prévisualisation des polices en temps réel

Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur une entrée du menu des polices, le texte sélectionné est alors prévisualisé immédiatement dans la police correspondante. Cette modification ne sera permanente que si vous cliquez sur cette police pour la sélectionner. Lorsque vous bougez à nouveau la souris, le texte sera de nouveau affiché dans la police d'origine jusqu'à ce que le curseur soit positionné à nouveau sur une autre police dans le menu. Cette fonction permet de visualiser très rapidement un grand nombre de polices.

Si vous maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous parcourez le menu des polices, la sélection n'est pas mise à jour instantanément, une petite pause est nécessaire avant la mise à jour. Cette fonction est utile si vous trouvez que la prévisualisation instantanée ralentit votre parcours du menu (si vous avez sélectionné un large volume de texte, par exemple).

Prévisualisation de la taille des polices en temps réel

À côté du menu de la taille des polices, vous pouvez faire apparaître un petit curseur semblable aux autres curseurs de Web Designer Premium. Il vous permet de contrôler la taille des polices en temps réel et ajuste instantanément la taille du texte sélectionné au fur et à mesure que vous déplacez son bouton.



Cliquez pour faire apparaître l'afficheur de la taille des polices.

Comme les autres curseurs du programme, vous pouvez l'utiliser de deux manières différentes.

Cliquez puis relâchez la flèche pour faire apparaître l'afficheur. Ensuite, vous pouvez déplacer le curseur ou utiliser la molette de la souris au-dessus du curseur pour ajuster la valeur rapidement. Vous pouvez donc ajuster très rapidement la taille des points à l'aide de la molette de la souris tout en visualisant directement le résultat sur la page du document dans lequel vous travaillez.

L'autre façon d'utiliser le curseur que vous avez fait apparaître consiste à cliquer, tirer et relâcher son bouton. Il s'agit d'une solution encore plus directe (moins de clics requis).

Navigation du menu des polices instantanées

Lorsque le menu des polices est affiché, vous pouvez entrer les premiers caractères du nom de la police et le menu défilera automatiquement jusqu'à la section correspondante dans la liste. Par exemple, si vous entrez « ver », le menu va défiler automatiquement jusqu'à la police Verdana.

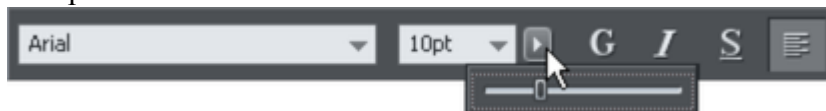
PrÃ©visualisation des polices en temps rÃ©el

Lorsque vous dÃ©placez le curseur de la souris sur une entrÃ©e du menu des polices, le texte sÃ©lectionnÃ© est alors prÃ©visualisÃ© immÃ©diatement dans la police correspondante. Cette modification ne sera permanente que si vous cliquez sur cette police pour la sÃ©lectionner. Lorsque vous bougez Ã nouveau la souris, le texte sera de nouveau affichÃ© dans la police d'origine jusqu'Ã ce que le curseur soit positionnÃ© Ã nouveau sur une autre police dans le menu. Cette fonction permet de visualiser trÃ¨s rapidement un grand nombre de polices.

Si vous maintenez la touche Maj enfoncÃ©e lorsque vous parcourez le menu des polices, la sÃ©lection n'est pas mise Ã jour instantanÃ©ment, une petite pause est nÃ©cessaire avant la mise Ã jour. Cette fonction est utile si vous trouvez que la prÃ©visualisation instantanÃ©e ralentit votre parcours du menu (si vous avez sÃ©lectionnÃ© un large volume de texte, par exemple).

PrÃ©visualisation de la taille des polices en temps rÃ©el

Ã€ cÃ´tÃ© du menu de la taille des polices, vous pouvez faire apparaÃ®tre un petit curseur semblable aux autres curseurs de Web Designer Premium. Il vous permet de contrÃ´ler la taille des polices en temps rÃ©el et ajuste instantanÃ©ment la taille du texte sÃ©lectionnÃ© au fur et Ã mesure que vous dÃ©placez son bouton.



Cliquez pour faire apparaÃ®tre l'afficheur de la taille des polices.

Comme les autres curseurs du programme, vous pouvez l'utiliser de deux maniÃ¨res diffÃ©rentes.

Cliquez puis relÃ¢chez la flÃªche pour faire apparaÃ®tre l'afficheur. Ã€ prÃ©sent, vous pouvez dÃ©placer le curseur ou utiliser la molette de la souris au-dessus du curseur pour ajuster la valeur rapidement. Vous pouvez donc ajuster trÃ¨s rapidement la taille des points Ã l'aide de la molette de la souris tout en visualisant directement le rÃ©sultat sur la page du document dans lequel vous travaillez.

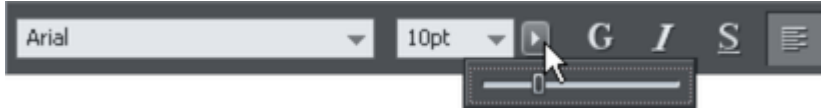
L'autre faÃ§on d'utiliser le curseur que vous avez fait apparaÃ®tre consiste Ã cliquer, tirer et relÃ¢cher son bouton. Il s'agit d'une solution encore plus directe (moins de clics requis).

Navigation du menu des polices instantanÃ©es

Lorsque le menu des polices est affichÃ©, vous pouvez entrer les premiers caractÃ¨res du nom de la police et le menu dÃ©filera automatiquement jusqu'Ã la section correspondante dans la liste. Par exemple, si vous entrez Ã «Ã verÃ Ã », le menu va dÃ©filer automatiquement jusqu'Ã la police Verdana.

Présentation de la taille des polices en temps réel

À côté du menu de la taille des polices, vous pouvez faire apparaître un petit curseur semblable aux autres curseurs de Web Designer Premium. Il vous permet de contrôler la taille des polices en temps réel et ajuste instantanément la taille du texte sélectionné au fur et à mesure que vous déplacez son bouton.



Cliquez pour faire apparaître l'afficheur de la taille des polices.

Comme les autres curseurs du programme, vous pouvez l'utiliser de deux manières différentes.

Cliquez puis relâchez la flèche pour faire apparaître l'afficheur. Ensuite, vous pouvez déplacer le curseur ou utiliser la molette de la souris au-dessus du curseur pour ajuster la valeur rapidement. Vous pouvez donc ajuster très rapidement la taille des points à l'aide de la molette de la souris tout en visualisant directement le résultat sur la page du document dans lequel vous travaillez.

L'autre façon d'utiliser le curseur que vous avez fait apparaître consiste à cliquer, tirer et relâcher son bouton. Il s'agit d'une solution encore plus directe (moins de clics requis).

Navigation du menu des polices instantanées

Lorsque le menu des polices est affiché, vous pouvez entrer les premiers caractères du nom de la police et le menu déroulera automatiquement jusqu'à la section correspondante dans la liste. Par exemple, si vous entrez «ver», le menu va dérouler automatiquement jusqu'à la police Verdana.

Navigation du menu des polices instantanées

Lorsque le menu des polices est affiché, vous pouvez entrer les premiers caractères du nom de la police et le menu défilera automatiquement jusqu'à la section correspondante dans la liste. Par exemple, si vous entrez «ver», le menu va défiler automatiquement jusqu'à la police Verdana.

Texte simple

Si vous souhaitez saisir une petite quantité de texte simple, positionnez le pointeur où vous souhaitez le faire puis cliquez. Un curseur rouge apparaît à l'endroit où vous avez cliqué et vous pouvez alors commencer la saisie à partir du clavier.

Si vous faites une erreur, utilisez Supprimer et Retour.

Appuyez sur Entrée pour terminer la ligne et commencer une nouvelle ligne de texte en dessous.

L'espacement de l'interligne est commandé par la boîte de dialogue de l'espacement de ligne de la barre d'infos.

Les contours de texte n'ont par défaut aucune couleur. Pour attribuer une couleur aux contours du texte sélectionné, cliquez sur une couleur de la palette en maintenant la touche Maj enfoncée. Vous pouvez ensuite ajuster l'épaisseur grâce à la fonction de largeur de ligne. Vous souhaitez sûrement arrondir les

[intersections](#)

afin de lui conférer une apparence plus douce (contrôle en haut de la Galerie des lignes).

La largeur de ligne est décrite dans le chapitre Dessiner des lignes. L'application de couleurs est décrite dans le chapitre [Utilisation des couleurs](#)

Vous pouvez continuer à saisir du texte même après avoir appliqué une rotation, une couleur de remplissage ainsi que divers types d'effets en direct ou placé le texte sur une courbe.

Texte en colonne

Si vous saisissez de grandes quantités de texte, sur plusieurs lignes, l'utilisation d'une colonne sera sans doute plus pratique. Le texte sera automatiquement réorganisé si vous modifiez la largeur de la colonne. Saisir une colonne de texte :

1. Sélectionner l'**Outil d'ajout de texte**.
2. Déplacez le pointeur de la souris où vous souhaitez que la colonne démarre.
3. Faites-le glisser afin de créer une ligne horizontale de la largeur de la colonne. Cette ligne rouge vous indiquera la largeur de la colonne. Elle ne sera pas imprimée.
4. Saisissez le texte. Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur entrée à la fin de la ligne. Lorsque le texte atteint le bord de la colonne, il continue automatiquement sur une nouvelle ligne.

Remarque

: si vous cliquez ailleurs ou si vous changez d'outil avant de commencer la saisie, la colonne de texte sera supprimée et il ne restera plus rien sur la page. Toutefois, ne commencez la saisie qu'après avoir tiré la ligne de la largeur de la colonne.

Au lieu de saisir le texte, vous pouvez créer le texte dans un éditeur de texte séparé, ou dans un logiciel de traitement de texte, le copier dans le presse-papier et le coller dans MAGIX Web Designer 7 Premium. La fonction copier-coller supporte le texte au format RTF.

Les mots se répartissent sur deux lignes uniquement s'ils comportent un tiret (touche moins).

<i>Si vous voulez qu'un</i>	<i>Si vous voulez qu'un</i>
<i>mot court sur</i>	<i>mot court sur plu-</i>
<i>plusieurs lignes,</i>	<i>sieurs lignes, inserez</i>
<i>inserez un tiret</i>	<i>un tiret</i>

L'effet de taper un tiret dans « running »

Si vous saisissez Ctrl+- (touche moins), cela insère un **trait d'union**

qui est en réalité un tiret apparaissant uniquement lorsque le mot peut être coupé à la fin d'une ligne. Ceci est particulièrement utile dans les colonnes de texte étroites ; afin d'éviter trop de blancs, essayez de mettre un trait d'union à certains mots. Si vous insérez un tiret demi-cadratin, le mot se coupera en fin de ligne. On l'appelle « trait d'union » parce que lorsque le mot apparaît en milieu de ligne, le tiret disparaît (contrairement à un tiret demi-cadratin normal ou un tiret) et il coupe les mots intelligemment si besoin est.

Lors de l'édition du texte, un trait d'union est traité comme un caractère invisible (il n'occupe pas d'espace), mais vous pouvez vérifier qu'il est dans le texte en déplaçant le curseur à gauche ou à droite sur l'endroit où se trouve le caractère invisible.

Un tiret

peut être inséré en tapant Ctrl+Maj+ - (touche moins). Un tiret ne provoquera pas un retour à la ligne. Ceci est très utile lorsque vous avez des tirets dans des mots que vous ne souhaitez pas voir coupés à la fin de lignes.

Modifier la largeur de la colonne.

Tirer les deux poignées rouges aux extrémités de la ligne.

Modifier l'angle de la colonne

Maj+tirer l'une des deux poignées rouges aux extrémités de la ligne pour modifier l'angle de la colonne. Autre possibilité : Ctrl+tirer pour restreindre la ligne aux angles forcés. Ou encore, vous pouvez utiliser l'

Outil de sélection

pour faire tourner l'objet.

Pour plus d'informations sur les angles forcés, voir le chapitre Introduction à MAGIX Web Designer 7 Premium.

Modifier la largeur de la colonne.

Tirer les deux poignées rouges aux extrémités de la ligne.

Modifier l'angle de la colonne

Maj+tirer l'une des deux poignées rouges aux extrémités de la ligne pour modifier l'angle de la colonne. Autre possibilité : Ctrl+tirer pour restreindre la ligne aux angles forcés. Ou encore, vous pouvez utiliser l'**Outil de sélection**

pour faire tourner l'objet.

Pour plus d'informations sur les angles forcés, voir le chapitre Introduction à MAGIX Web Designer 7 Premium.

Modifier l'angle de la colonne

Maj+tirer l'une des deux poignées rouges aux extrémités de la ligne pour modifier l'angle de la colonne. Autre possibilité : Ctrl+tirer pour restreindre la ligne aux angles forcés. Ou encore, vous pouvez utiliser l'**Outil de sélection** pour faire tourner l'objet.

Pour plus d'informations sur les angles forcés, voir le chapitre Introduction à MAGIX Web Designer 7 Premium.

Zones de texte

Dans l'Outil Texte

, si vous cliquez et tirez diagonalement sur la page, vous créez une zone de texte rectangulaire. Le curseur clignotant se positionnera en haut à gauche et vous pourrez saisir ou coller du texte.

Une zone de texte peut contenir un texte « fluide ». Il s'agit d'un bloc de texte unique, coulant d'une zone de texte à l'autre. On parle d'un texte fluide car, tout comme l'eau, lorsque vous ajoutez ou supprimez du texte dans une zone, il s'adapte en fonction des zones de texte connectées.

Si le texte dépasse du bas de la zone de texte, le texte dépassant sera grisé mais il sera possible de continuer à l'éditer normalement.

Connecter les zones de texte—flux de texte

Lorsque le texte dépasse du bas de la zone de texte, un indicateur de dépassement s'affiche au bas de la zone de texte. Si vous le faites glisser au-dessus de tout autre zone de texte, le texte dépassant s'écoulera dans la nouvelle zone de texte et les deux zones seront connectées. Ceci est indiqué par une flèche de flux.



Faites glisser l'indicateur de dépassement d'une zone de texte à l'autre pour connecter deux zones de façon à ce que le texte s'écoule de l'une vers l'autre. Vous pouvez en lier autant que vous le souhaitez.

Astuce :

il existe un moyen rapide de créer du texte fluide. Si le curseur de texte se trouve dans une zone avec du texte qui dépasse, cliquer-tirer sur la page pour créer une nouvelle zone de texte. La nouvelle zone de texte sera automatiquement connectée et le texte s'écoulera dans la nouvelle zone.

Astuce :

vous pouvez faire passer du texte d'une zone vers une autre sur n'importe quelle page, même des pages précédentes. Si vous avez besoin de faire passer du texte dans une zone située de nombreuses pages auparavant, il sera sans doute plus facile d'utiliser la méthode ci-dessus ; à moins que vous ne fassiez un zoom arrière afin d'obtenir de petites pages vous permettant de faire glisser la flèche de dépassement par dessus les pages.

Pour déconnecter une zone de texte d'une autre, faites glisser l'indicateur de dépassement et déposez-le hors d'une zone de texte.

Si vous supprimez une zone de texte connectée à une autre, seule la zone sera supprimée, le texte passera sur les zones de texte restantes.

Redimensionner des zones de texte

Dans l'Outil Texte

, vous pouvez cliquer et tirer sur l'une des poignées de contrôle d'angle. Le texte dans la zone sera reformaté afin de s'ajuster à la nouvelle taille.

Vous pouvez également utiliser l'**Outil de sélection** pour redimensionner l'objet-texte, mais dans ce cas-là, le comportement sera différent. C'est la taille du texte lui-même qui change si vous redimensionnez un texte à l'aide de l'Outil de sélection. Ceci est cohérent par rapport au mode de fonctionnement normal de l'**Outil de sélection**.

Toutefois, dans le cas de zones de texte fluide, il existe un risque d'effets secondaires indésirables : vous ne souhaitez sans doute pas qu'une partie d'un texte fluide diffère d'un point de taille du reste. Le

comportement de l'**Outil de sélection**

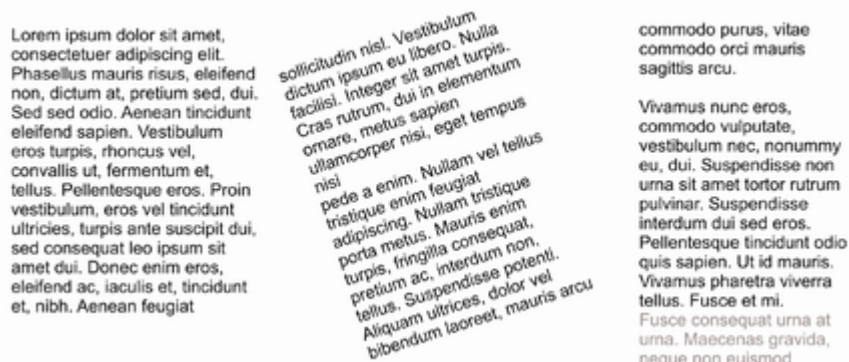
varie si vous redimensionnez une zone de texte contenant un texte fluide ou si vous redimensionnez l'ensemble du texte. La règle à suivre est la suivante :

- Si vous redimensionnez une zone de texte simple non connectée (ou une colonne simple ou de texte), alors le « contenant » de la zone et le contenu du texte seront redimensionnés ensemble.
- Si vous sélectionnez les zones de texte de l'ensemble du texte fluide (elles doivent se trouver sur une seule et même page), le redimensionnement s'effectuera à la fois sur le texte et sur les zones.
- Mais si vous redimensionnez une zone de texte faisant partie d'une série de zones de texte, seule la taille du contenant sera modifiée et le texte à l'intérieur conservera sa taille originale et sera reformaté pour s'ajuster à la nouvelle taille. Ceci rappelle le redimensionnement d'une zone de texte avec l'**Outil Texte**.

Si vous souhaitez redimensionner tout le texte d'un article de texte, sélectionnez-le intégralement à l'aide de « Ctrl+A » et appliquez-lui la taille de police souhaitée.

Vous pouvez faire pivoter une zone de texte à l'aide de l'**Outil de sélection**

comme d'habitude, et le texte s'« écoulera » normalement par la zone de texte pivotée.



Le flux de texte ne sera pas affecté si vous faites tourner n'importe quelle zone de texte.

Maintenez la touche CTRL enfoncée lorsque vous faites tourner pour contraindre l'angle de rotation du texte à des angles de 90 degrés et à des angles alignés le long de l'écran.

Compte de mots

Le compte de mots et de caractères total du texte courant est affiché dans la ligne de statut. Elle affiche aussi le nombre de mots dépassant. Si une section du texte est sélectionnée, elle affiche le compte de cette sélection à la place.

Connecter les zones de texte

Lorsque le texte déborde du bas de la zone de texte, un indicateur de débordement s'affiche au bas de la zone de texte. Si vous le faites glisser au-dessus de toute autre zone de texte, le texte débordant s'écoulera dans la nouvelle zone de texte et les deux zones seront connectées. Ceci est indiqué par une flèche de flux.



Faites glisser l'indicateur de débordement d'une zone de texte à l'autre pour connecter deux zones de texte. C'est ce que le texte s'écoule de l'une vers l'autre. Vous pouvez en lier autant que vous le souhaitez.

Astuce :

il existe un moyen rapide de créer du texte fluide. Si le curseur de texte se trouve dans une zone avec du texte qui débord, cliquer-tirer sur la page pour créer une nouvelle zone de texte. La nouvelle zone de texte sera automatiquement connectée et le texte s'écoulera dans la nouvelle zone.

Astuce :

vous pouvez faire passer du texte d'une zone vers une autre sur n'importe quelle page, même des pages précédentes. Si vous avez besoin de faire passer du texte dans une zone située de nombreuses pages auparavant, il sera sans doute plus facile d'utiliser la méthode ci-dessus ; à moins que vous ne fassiez un zoom arrière afin d'obtenir de petites pages vous permettant de faire glisser la flèche de débordement par dessus les pages.

Pour connecter une zone de texte d'une autre, faites glisser l'indicateur de débordement et déposez-le hors d'une zone de texte.

Si vous supprimez une zone de texte connectée à une autre, seule la zone sera supprimée, le texte passera sur les zones de texte restantes.

Redimensionner des zones de texte

Dans l'Outil Texte

, vous pouvez cliquer et tirer sur l'une des poignées de contrôle d'angle. Le texte dans la zone sera reformaté afin de s'ajuster à la nouvelle taille.

Vous pouvez également utiliser l'**Outil de sélection** pour redimensionner l'objet-texte, mais dans ce cas-là, le comportement sera différent. C'est la taille du texte lui-même qui change si vous redimensionnez un texte à l'aide de l'Outil de sélection. Ceci est cohérent par rapport au mode de fonctionnement normal de l'**Outil de sélection**.

Toutefois, dans le cas de zones de texte fluide, il existe un risque d'effets secondaires indésirables : vous ne souhaitez sans doute pas qu'une partie d'un texte fluide diffère d'un point de taille du reste. Le comportement de l'**Outil de sélection**

varie si vous redimensionnez une zone de texte contenant un texte fluide ou si vous redimensionnez l'ensemble du texte. La règle à suivre est la suivante :

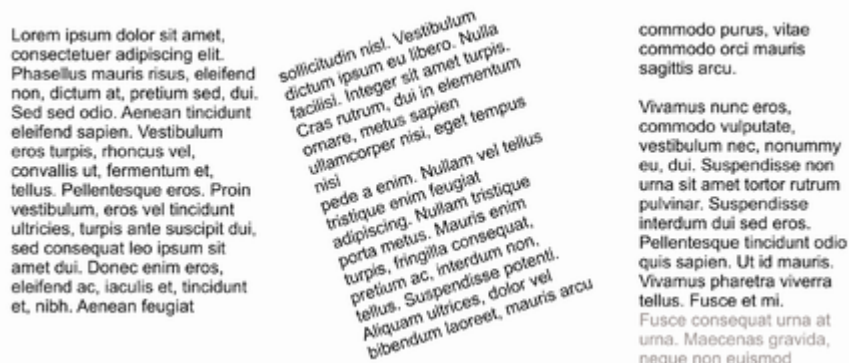
- Si vous redimensionnez une zone de texte simple non connectée (ou une colonne simple ou de texte), alors le contenu de la zone et le contenu du texte seront redimensionnés ensemble.
- Si vous sélectionnez les zones de texte de l'ensemble du texte fluide (elles doivent se trouver sur une seule et même page), le redimensionnement s'effectuera à la fois sur le texte et sur les zones.

- Mais si vous redimensionnez une zone de texte faisant partie d'une série de zones de texte, seule la taille du contenant sera modifiée et le texte à l'intérieur conservera sa taille originale et sera reformaté pour s'ajuster à la nouvelle taille. Ceci rappelle le redimensionnement d'une zone de texte avec l'**Outil Texte**.

Si vous souhaitez redimensionner tout le texte d'un article de texte, sélectionnez-le intégralement à l'aide de «Ctrl+AA» et appliquez-lui la taille de police souhaitée.

Vous pouvez faire pivoter une zone de texte à l'aide de l'**Outil de Sélection**

comme d'habitude, et le texte s'écoulera normalement par la zone de texte pivotée.



Le flux de texte ne sera pas affecté si vous faites tourner n'importe quelle zone de texte.

Maintenez la touche CTRL enfoncée lorsque vous faites tourner pour contraindre l'angle de rotation du texte à des angles de 90 degrés et à des angles alignés le long de l'écran.

Compte de mots

Le compte de mots et de caractères total du texte courant est affiché dans la ligne de statut. Elle affiche aussi le nombre de mots dépassant. Si une section du texte est sélectionnée, elle affiche le compte de cette sélection à la place.

Redimensionner des zones de texte

Dans l'**Outil Texte**

, vous pouvez cliquer et tirer sur l'une des poignées de contrôle d'angle. Le texte dans la zone sera reformaté afin de s'ajuster à la nouvelle taille.

Vous pouvez également utiliser l'**Outil de sélection** pour redimensionner l'objet-texte, mais dans ce cas-là, le comportement sera différent. C'est la taille du texte lui-même qui change si vous redimensionnez un texte à l'aide de l'Outil de sélection. Ceci est cohérent par rapport au mode de fonctionnement normal de l'**Outil de sélection**

Toutefois, dans le cas de zones de texte fluide, il existe un risque d'effets secondaires indésirables : vous ne souhaitez sans doute pas qu'une partie d'un texte fluide diffère d'un point de taille du reste. Le comportement de l'**Outil de sélection**

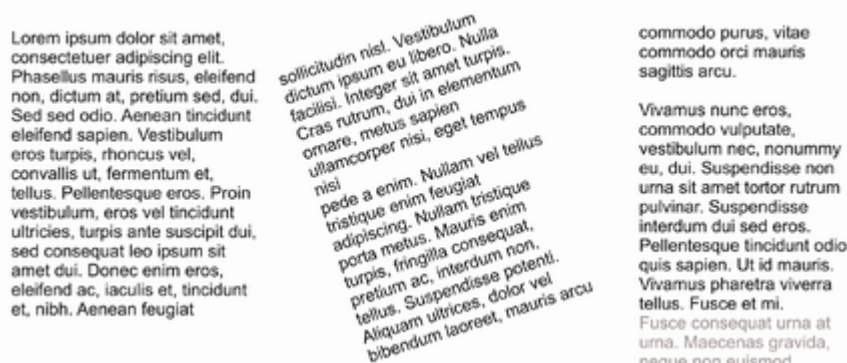
varie si vous redimensionnez une zone de texte contenant un texte fluide ou si vous redimensionnez l'ensemble du texte. La règle à suivre est la suivante :

- Si vous redimensionnez une zone de texte simple non connectée (ou une colonne simple ou de texte), alors le contenu de la zone et le contenu du texte seront redimensionnés ensemble.
- Si vous sélectionnez les zones de texte de l'ensemble du texte fluide (elles doivent se trouver sur une seule et même page), le redimensionnement s'effectuera à la fois sur le texte et sur les zones.
- Mais si vous redimensionnez une zone de texte faisant partie d'une série de zones de texte, seule la taille du contenant sera modifiée et le texte à l'intérieur conservera sa taille originale et sera reformaté pour s'ajuster à la nouvelle taille. Ceci rappelle le redimensionnement d'une zone de texte avec l'**Outil Texte**.

Si vous souhaitez redimensionner tout le texte d'un article de texte, sélectionnez-le intégralement à l'aide de « Ctrl+A » et appliquez-lui la taille de police souhaitée.

Vous pouvez faire pivoter une zone de texte à l'aide de l'**Outil de sélection**

comme d'habitude, et le texte s'écoulera normalement par la zone de texte pivotée.



Le flux de texte ne sera pas affecté si vous faites tourner n'importe quelle zone de texte.

Maintenez la touche CTRL enfoncée lorsque vous faites tourner pour contraindre l'angle de rotation du texte à des angles de 90 degrés et à des angles alignés le long de l'écran.

Compte de mots

Le compte de mots et de caractères total du texte courant est affiché dans la ligne de statut. Elle affiche aussi le nombre de mots dépassant. Si une section du texte est sélectionnée, elle affiche le compte de cette sélection à la place.

Compte de mots

Le compte de mots et de caractères total du texte courant est affiché dans la ligne de statut. Elle affiche aussi le nombre de mots dépassant. Si une section du texte est sélectionnée, elle affiche le compte de cette sélection à la place.

Texte le long d'une courbe

Pour placer du texte le long d'une courbe de votre choix :

1. Créez soit un texte basique, un texte en colonne ou une zone de texte (voir plus haut).
2. Sélectionnez votre objet-texte et une courbe.
3. Choisissez **Arranger** -> **Ajuster le texte à la courbe**.



Vous pouvez également sélectionner une courbe ou une ligne puis cliquer sur la ligne où vous souhaitez que le texte démarre dans l'**Outil Texte**

et le saisir. Ceci ajustera automatiquement le texte le long de la ligne. Lorsque vous atteignez l'extrémité de la ligne, le texte revient à la ligne, juste en dessous du début de la précédente.

Si vous ne voulez pas que le texte revienne à la ligne, cliquez sur « ?+clac » sur la ligne.

Pour masquer la courbe afin qu'elle ne soit pas visible, sélectionnez l'**Outil de changement de formes** et réglez la couleur de la ligne sur **Aucune couleur** ou une largeur de **Aucun**

. Vous pouvez également éditer la courbe normalement de cette façon.

L'application de couleurs est décrite dans le chapitre [Utilisation des couleurs](#)

Ajuster la marge gauche et droite d'un texte à une courbe

Si vous commencez à saisir ou placer une colonne de texte sur une courbe, vous pouvez changer la position de départ et de fin des poignées rouges. Il vous suffit de les tirer le long de la courbe comme requis. Si vous centrez du texte, il se trouvera entre ces deux marges.

Échanger les côtés de la ligne

Cliquer droit sur le texte et sélectionner l'option de menu **Inverser le texte sur la courbe**

Vous pouvez aussi inverser la direction de la ligne (**Outil de changement de formes**, bouton **Inverser les chemins**

sur la barre d'infos), le texte se déplacera de l'autre côté de la ligne ou, dans le cas d'une forme fermée, passera de l'intérieur à l'extérieur de la forme.

Ajuster la marge gauche et droite d'un texte à une courbe

Si vous commencez à saisir ou placer une colonne de texte sur une courbe, vous pouvez changer la position de départ et de fin des poignées rouges. Il vous suffit de les tirer le long de la courbe comme requis. Si vous centrez du texte, il se trouvera entre ces deux marges.

À%changer les cÃ'tÃ©s de la ligne

Cliquer droit sur le texte et sélectionner l'option de menu **Inverser le texte sur la courbe**

Vous pouvez aussi inverser la direction de la ligne (**Outil de changement de formes**, bouton **Inverser les chemins**

sur la barre d'infos), le texte se déplacera de l'autre côté de la ligne ou, dans le cas d'une forme fermée, passera de l'intérieur à l'extérieur de la forme.

À%changer les cÃ'tÃ©s de la ligne

Cliquer droit sur le texte et sÃ©lectionner l'option de menu **Inverser le texte sur la courbe**

Vous pouvez aussi inverser la direction de la ligne (**Outil de changement de formes**, bouton **Inverser les chemins**

sur la barre d'infos), le texte se dÃ©placera de l'autre cÃ'tÃ© de la ligne ou, dans le cas d'une forme fermÃ©e, passera de l'intÃ©rieur Ã l'extÃ©rieur de la forme.

Édition de texte

Double-cliquer sur un objet-texte d'un outil quelconque vous fait passer sur l'**Outil Texte** et place le curseur de la souris sur la position de clic dans le texte.

Toutes les opérations usuelles des logiciels de traitement de texte effectuées avec le curseur et la souris sont disponibles. Par exemple :

- Cliquez où vous souhaitez placer le curseur.
- Utilisez les touches fléchées pour vous déplacer vers la droite, la gauche, le haut ou le bas.
- Utilisez « Ctrl+les touches fléchées de droite et de gauche » pour vous déplacer un mot vers la droite ou la gauche.
- Appuyer sur « Début » ou « Fin » pour aller au début ou à la fin de la ligne.
- Appuyer sur « Ctrl + Début » ou « Ctrl + Fin » pour aller au début ou à la fin de l'objet texte.

Sélection du texte :

- "++ une » des touches ci-dessus pour sélectionner du texte
- Un double-clic sélectionne un mot.
- Un triple clic, ou « Ctrl+L », sélectionne une ligne entière de texte.
- Un quadruple clic (4x) sélectionne un paragraphe de texte entier.
- Ou survolez seulement le texte dans l'Outil Texte pour le sélectionner.
- « Ctrl + A » sélectionne l'ensemble du texte de l'objet-texte (vous devez pour cela vous trouver dans l'**Outil Texte**.)

Si du texte est sélectionné, toute modification d'un attribut s'appliquera uniquement à la section sélectionnée du texte. Si votre curseur se trouve simplement dans le texte, toute modification d'attribut, telle que la sélection d'une nouvelle couleur, n'apparaîtra que lorsque vous saisirez un nouveau texte.

Sélectionner la totalité de l'objet texte

Il existe un raccourci rapide permettant de sélectionner la totalité de l'objet texte. Au lieu d'utiliser Ctrl+A ou de passer sur tout le texte, appuyez simplement sur la touche **Echap**. Cela supprimera le curseur mais sélectionnera la totalité du texte (la ligne de statut confirmera 1 objet texte). L'application d'un effet ou d'un attribut à l'ensemble de l'article de texte est ainsi grandement facilitée.

Par exemple, pour changer la taille de police de l'ensemble de l'objet texte, appuyez simplement sur **Echap** et sélectionnez la nouvelle taille dans la barre d'infos.

Changer la casse

Appuyer sur Ctrl+W pour changer la casse du caractère après le curseur de texte et avancer le curseur. Ainsi, si vous avez saisi une section de texte avec la touche verrou maj activée involontairement, placez simplement le curseur au début et appuyez en maintenant les touches Ctrl+W enfoncées.

Vous pouvez changer la casse d'une section de texte sélectionnée de la même manière. Le curseur ne sera pas déplacé.

Guillemets intelligents

Lorsque vous tapez des guillemets simples ' ou des guillemets doubles " Xtreme les convertit automatiquement en guillemets ouvrant ou fermant appropriés et visuellement adaptés. Ainsi, cela modifie 'ceci' en 'cela' et les "guillemets" en « guillemets ». Le programme est assez intelligent pour assimiler l'utilisation d'apostrophes dans les mots remplaçant un caractère manquant, tel que 'don't' qui devient 'don't'

Saisir des caractères spéciaux

Il existe de nombreux raccourcis utiles permettant l'insertion de caractères spéciaux, tels que © ou ™.

Voir la section [Caractères spéciaux \(dans l'outil d'ajout de texte\)](#)

du chapitre « Menus et raccourcis clavier ».

Tous ces raccourcis (à l'exception de l'espace insécable) sont compatibles avec Microsoft Word.

Utilisation de texte factice (« Lorem Ipsum »)

Lors de la création de mises en page, il est courant de se servir d'un texte factice, qui a l'apparence d'un texte avec des caractères typiquement latins mais ne veut rien dire du tout. Ce texte commence par « Lorem ipsum dolor sit amet... ».

Note historique : ce même texte factice est utilisé depuis plus de 500 ans dans le domaine de l'imprimerie et des parties de ce texte en latin appartiennent à de vrais textes écrits il y a de cela plus de 2000 ans.

Vous pouvez insérer un paragraphe de texte factice en utilisant la combinaison Ctrl+Maj+L (L pour Lorem) lorsque vous vous trouvez dans l'outil texte. Si vous voulez insérer plus de texte, répétez cette combinaison plusieurs fois.

Sélectionner la totalité de l'objet texte

Il existe un raccourci rapide permettant de sélectionner la totalité de l'objet texte. Au lieu d'utiliser Ctrl+A ou de passer sur tout le texte, appuyez simplement sur la touche **Echap**

. Cela supprimera le curseur mais sélectionnera la totalité du texte (la ligne de statut confirmera l'objet texte). L'application d'un effet ou d'un attribut à l'ensemble de l'article de texte est ainsi grandement facilitée.

Par exemple, pour changer la taille de police de l'ensemble de l'objet texte, appuyez simplement sur **Echap**

et sélectionnez la nouvelle taille dans la barre d'infos.

Changer la casse

Appuyer sur Ctrl+W pour changer la casse du caractère après le curseur de texte et avancer le curseur. Ainsi, si vous avez saisi une section de texte avec la touche verrou maj activée involontairement, placez simplement le curseur au début et appuyez en maintenant les touches Ctrl+W enfoncées.

Vous pouvez changer la casse d'une section de texte sélectionnée de la même manière. Le curseur ne sera pas déplacé.

Guillemets intelligents

Lorsque vous tapez des guillemets simples ' ou des guillemets doubles " Xtrème les convertit automatiquement en guillemets ouvrant ou fermant appropriés et visuellement adaptés. Ainsi, cela modifie 'ceci' en 'cela' et les "guillemets" en « guillemets ». Le programme est assez intelligent pour assimiler l'utilisation d'apostrophes dans les mots remplaçant un caractère manquant, tel que 'don't' qui devient 'don't'

Saisir des caractères spéciaux

Il existe de nombreux raccourcis utiles permettant l'insertion de caractères spéciaux, tels que © ou ™. Voir la section [Caractères spéciaux \(dans l'outil d'ajout de texte\)](#) du chapitre « Menus et raccourcis clavier ».

Tous ces raccourcis (à l'exception de l'espace insécable) sont compatibles avec Microsoft Word.

Utilisation de texte factice (« Lorem Ipsum »)

Lors de la création de mises en page, il est courant de se servir d'un texte factice, qui a l'apparence d'un texte avec des caractères typiquement latins mais ne veut rien dire du tout. Ce texte commence par « Lorem ipsum dolor sit amet... ».

Note historique : ce même texte factice est utilisé depuis plus de 500 ans dans le domaine de l'imprimerie et des parties de ce texte en latin appartiennent à de vrais textes écrits il y a de cela plus de 2000 ans.

Vous pouvez insérer un paragraphe de texte factice en utilisant la combinaison Ctrl+Maj+L (L pour Lorem) lorsque vous vous trouvez dans l'outil texte. Si vous voulez insérer plus de texte, répétez cette combinaison plusieurs fois.

Changer la casse

Appuyer sur Ctrl+W pour changer la casse du caractère après le curseur de texte et avancer le curseur. Ainsi, si vous avez saisi une section de texte avec la touche verrou maj activée involontairement, placez simplement le curseur au début et appuyez en maintenant les touches Ctrl+W enfoncées.

Vous pouvez changer la casse d'une section de texte sélectionnée de la même manière. Le curseur ne sera pas déplacé.

Guillemets intelligents

Lorsque vous tapez des guillemets simples ' ou des guillemets doubles " Xtreme les convertit automatiquement en guillemets ouvrant ou fermant appropriés et visuellement adaptés. Ainsi, cela modifie 'ceci' en 'cela' et les "guillemets" en « guillemets ». Le programme est assez intelligent pour assimiler l'utilisation d'apostrophes dans les mots remplaçant un caractère manquant, tel que 'don't' qui devient 'don't'.

Saisir des caractères spéciaux

Il existe de nombreux raccourcis utiles permettant l'insertion de caractères spéciaux, tels que © ou ™. Voir la section [Caractères spéciaux \(dans l'outil d'ajout de texte\)](#) du chapitre « Menus et raccourcis clavier ».

Tous ces raccourcis (à l'exception de l'espace insécable) sont compatibles avec Microsoft Word.

Utilisation de texte factice (« Lorem Ipsum »)

Lors de la création de mises en page, il est courant de se servir d'un texte factice, qui a l'apparence d'un texte avec des caractères typiquement latins mais ne veut rien dire du tout. Ce texte commence par « Lorem ipsum dolor sit amet... ».

Note historique : ce même texte factice est utilisé depuis plus de 500 ans dans le domaine de l'imprimerie et des parties de ce texte en latin appartiennent à de vrais textes écrits il y a de cela plus de 2000 ans.

Vous pouvez insérer un paragraphe de texte factice en utilisant la combinaison Ctrl+Maj+L (L pour Lorem) lorsque vous vous trouvez dans l'outil texte. Si vous voulez insérer plus de texte, répétez cette combinaison plusieurs fois.

Guillemets intelligents

Lorsque vous tapez des guillemets simples ' ou des guillemets doubles " Xtreme les convertit automatiquement en guillemets ouvrant ou fermant appropriés et visuellement adaptés. Ainsi, cela modifie 'ceci' en 'cela' et les "guillemets" en « guillemets ». Le programme est assez intelligent pour assimiler l'utilisation d'apostrophes dans les mots remplaçant un caractère manquant, tel que 'don't' qui devient 'don't'.

Saisir des caractères spéciaux

Il existe de nombreux raccourcis utiles permettant l'insertion de caractères spéciaux, tels que © ou ™. Voir la section [Caractères spéciaux \(dans l'outil d'ajout de texte\)](#) du chapitre « Menus et raccourcis clavier ».

Tous ces raccourcis (à l'exception de l'espace insécable) sont compatibles avec Microsoft Word.

Utilisation de texte factice (« Lorem Ipsum »)

Lors de la création de mises en page, il est courant de se servir d'un texte factice, qui a l'apparence d'un texte avec des caractères typiquement latins mais ne veut rien dire du tout. Ce texte commence par « Lorem ipsum dolor sit amet... ».

Note historique : ce même texte factice est utilisé depuis plus de 500 ans dans le domaine de l'imprimerie et des parties de ce texte en latin appartiennent à de vrais textes écrits il y a de cela plus de 2000 ans.

Vous pouvez insérer un paragraphe de texte factice en utilisant la combinaison Ctrl+Maj+L (L pour Lorem) lorsque vous vous trouvez dans l'outil texte. Si vous voulez insérer plus de texte, répétez cette combinaison plusieurs fois.

Saisir des caractères spéciaux

Il existe de nombreux raccourcis utiles permettant l'insertion de caractères spéciaux, tels que © ou ™. Voir la section [Caractères spéciaux \(dans l'outil d'ajout de texte\)](#) du chapitre « Menus et raccourcis clavier ».

Tous ces raccourcis (à l'exception de l'espace insécable) sont compatibles avec Microsoft Word.

Utilisation de texte factice (« Lorem Ipsum »)

Lors de la création de mises en page, il est courant de se servir d'un texte factice, qui a l'apparence d'un texte avec des caractères typiquement latins mais ne veut rien dire du tout. Ce texte commence par « Lorem ipsum dolor sit amet... ».

Note historique : ce même texte factice est utilisé depuis plus de 500 ans dans le domaine de l'imprimerie et des parties de ce texte en latin appartiennent à de vrais textes écrits il y a de cela plus de 2000 ans.

Vous pouvez insérer un paragraphe de texte factice en utilisant la combinaison Ctrl+Maj+L (L pour Lorem) lorsque vous vous trouvez dans l'outil texte. Si vous voulez insérer plus de texte, répétez cette combinaison plusieurs fois.

Utilisation de texte factice (Â«Â Lorem IpsumÂ Â»)

Lors de la cr  ation de mises en page, il est courant de se servir d'un texte factice, qui a l'apparence d'un texte avec des caract  res typiquement latins mais ne veut rien dire du tout. Ce texte commence par Â«Â Lorem ipsum dolor sit amet...Â Â».

Note historiqueÂ : ce m  me texte factice est utilis   depuis plus de 500 ans dans le domaine de l'imprimerie et des parties de ce texte en latin appartiennent   de vrais textes  crits il y a de cela plus de 2000 ans.

Vous pouvez ins  rer un paragraphe de texte factice en utilisant la combinaison Ctrl+Maj+L (L pour Lorem) lorsque vous vous trouvez dans l'outil texte. Si vous voulez ins  rer plus de texte, r  p  tez cette combinaison plusieurs fois.

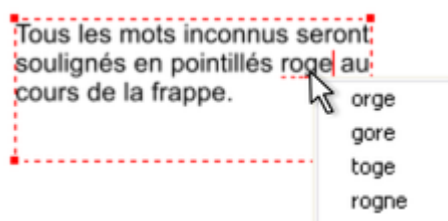
Vérificateur d'orthographe



L'Outil Texte inclut un vérificateur d'orthographe. Pour le mettre en marche, sélectionnez l'icône du **Vérificateur d'orthographe** sur la barre d'info de l'**Outil Texte** qui ouvre alors un menu.

Sélectionnez « **Procéder à une vérification d'orthographe dès la saisie du texte**

». Tous les mots du document qui n'ont pas été reconnus sont soulignés par une ligne pointillée rouge.



Pour corriger une faute, faites un clic droit sur le mot pour ouvrir le menu contextuel. Le haut du menu contextuel suggère des mots correctement écrits. Sélectionnez l'une des suggestions pour remplacer le mot.

Sélection de la langue

Le menu qui s'affiche lorsque vous cliquez sur l'icône du Vérificateur d'orthographe énumère toutes les langues pour lesquelles des dictionnaires sont installés. Par défaut, la langue correspondant au réglage local actuel est sélectionnée. Vous pouvez choisir différentes langues pour différents objets-textes de manière à utiliser plusieurs langues dans votre document si nécessaire.

Pour changer la langue associée à un objet-texte, sélectionner l'objet-texte. Puis, dans l'Outil Texte, choisissez la langue requise à partir du menu du Vérificateur d'orthographe. L'orthographe de l'objet-texte est maintenant vérifiée en fonction du dictionnaire correspondant à la langue choisie. Si vous souhaitez saisir plusieurs objets-texte en utilisant une langue différente de la langue par défaut, vous pouvez changer l'attribut de langue actuelle de manière à ne pas devoir changer la langue pour chaque objet-texte. Pour cela, assurez-vous que rien n'est sélectionné (clic sur une zone vide de votre projet à l'aide de l'Outil de sélection). Puis, choisissez dans l'Outil de sélection la langue souhaitée à l'aide du menu du Vérificateur d'orthographe. Un message vous demandera si vous souhaitez définir l'attribut de langue actuel. Cliquer sur « Définir » pour confirmer. Désormais, chaque nouvel objet-texte créé sera associé à la langue choisie. Notez que l'attribut actuel n'est pas re-chargé lorsque vous enregistrez et chargez votre projet. Vous devrez donc répéter la procédure ci-dessus pour régler à nouveau l'attribut de langue actuelle la prochaine fois que vous chargez le document, si vous souhaitez continuer à entrer de nouveaux objets-texte avec la même langue.

Si vous avez un objet-texte pour lequel vous ne souhaitez pas exécuter le Vérificateur d'orthographe, sélectionnez l'objet et choisissez l'option « Pas de langue (ignorer) » dans le menu du Vérificateur d'orthographe.

Dictionnaire utilisateur

Les termes utilisés régulièrement mais qui ne sont pas inclus dans le dictionnaire fourni avec MAGIX Web Designer 7 Premium peuvent être ajoutés à votre dictionnaire personnel. Pour cela, réalisez un clic droit sur le terme concerné et choisissez « Ajouter au dictionnaire utilisateur ». Le terme n'apparaît alors plus comme une erreur. Le dictionnaire utilisateur s'applique à tous les documents utilisés sur votre ordinateur et à toutes les langues.

Sélection de la langue

Le menu qui s'affiche lorsque vous cliquez sur l'icône du Vérificateur d'orthographe #re toutes les langues pour lesquelles des dictionnaires sont installés. Par défaut, la langue correspondant au réglage local actuel est sélectionnée. Vous pouvez choisir différentes langues pour différents objets-textes de manière à utiliser plusieurs langues dans votre document si nécessaire.

Pour changer la langue associée à un objet-texte, sélectionner l'objet-texte. Puis, dans l'Outil Texte, choisissez la langue requise à partir du menu du Vérificateur d'orthographe. L'orthographe de l'objet-texte est maintenant vérifiée en fonction du dictionnaire correspondant à la langue choisie. Si vous souhaitez saisir plusieurs objets-texte en utilisant une langue différente de la langue par défaut, vous pouvez changer l'attribut de langue actuelle de manière à ne pas devoir changer la langue pour chaque objet texte. Pour cela, assurez-vous que rien n'est sélectionné (clic sur une zone vide de votre projet à l'aide de l'Outil de sélection). Puis, choisissez dans l'Outil de sélection la langue souhaitée à l'aide du menu du Vérificateur d'orthographe. Un message vous demandera si vous souhaitez définir l'attribut de langue actuel. Cliquer sur « Définir » pour confirmer. Désormais, chaque nouvel objet-texte créé sera associé à la langue choisie. Notez que l'attribut actuel n'est pas rechargé lorsque vous enregistrez et chargez votre projet. Vous devrez donc répéter la procédure ci-dessus pour régler à nouveau l'attribut de langue actuelle la prochaine fois que vous chargez le document, si vous souhaitez continuer à entrer de nouveaux objets-texte avec la même langue.

Si vous avez un objet-texte pour lequel vous ne souhaitez pas exécuter le Vérificateur d'orthographe, sélectionnez l'objet et choisissez l'option « Pas de langue (ignorer) » dans le menu du Vérificateur d'orthographe.

Dictionnaire utilisateur

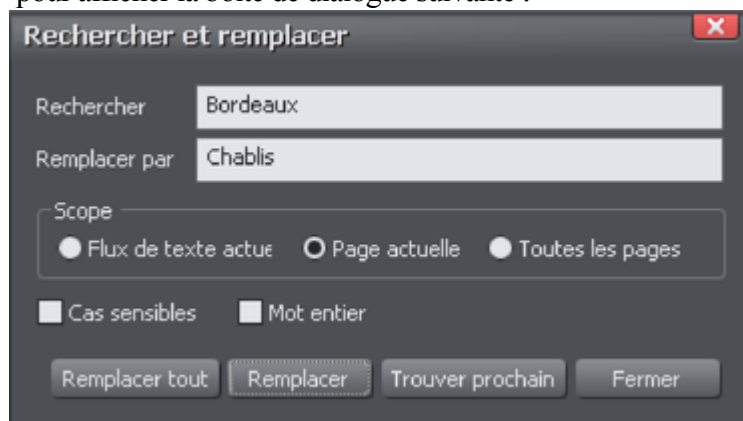
Les termes utilisés régulièrement mais qui ne sont pas inclus dans le dictionnaire fourni avec MAGIX Web Designer 7 Premium peuvent être ajoutés à votre dictionnaire personnel. Pour cela, réalisez un clic droit sur le terme concerné et choisissez « Ajouter au dictionnaire utilisateur ». Le terme n'apparaît alors plus comme une erreur. Le dictionnaire utilisateur s'applique à tous les documents utilisés sur votre ordinateur et à toutes les langues.

Dictionnaire utilisateur

Les termes utilisés régulièrement mais qui ne sont pas inclus dans le dictionnaire fourni avec MAGIX Web Designer 7 Premium peuvent être ajoutés à votre dictionnaire personnel. Pour cela, réalisez un clic droit sur le terme concerné et choisissez «Ajouter au dictionnaire utilisateur». Le terme n'apparaît alors plus comme une erreur. Le dictionnaire utilisateur s'applique à tous les documents utilisés sur votre ordinateur et à toutes les langues.

Chercher et remplacer

La fonction Chercher et remplacer exécute une recherche en temps réel, c'est-à-dire que la recherche est lancée dès que vous entrez le texte à rechercher et les résultats sont mis en surbrillance en temps réel. Pour rechercher du texte, sélectionnez le menu **Éditer > Chercher/remplacer...** ou **Ctrl+Alt+F** pour afficher la boîte de dialogue suivante :



Entrez le terme à chercher et il sera mis en surbrillance dans le texte. Vous pouvez effectuer la recherche uniquement dans le texte actuel, dans la page ou dans le document entier (texte liquide sur toutes les pages).

L'option **Mot entier** permet de chercher uniquement les mots entiers correspondant à votre recherche. Par exemple, si vous cherchez le mot « met », les résultats ne comporteront pas le mot « metro ».

L'option **Cas sensible**

permet d'afficher uniquement les résultats qui correspondent exactement à la recherche. Par exemple, lorsque cette option est activée, les résultats pour la recherche « aBc » n'afficheront pas « abc ».

Synchronisation de texte à l'aide de groupes souples

Dans certains projets, vous pouvez avoir besoin que plusieurs objets-texte affichent le même texte mais dans différents styles. Une animation de texte dans un document d'animation ou un passage de souris sur des boutons qui s'allument lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'eux dans un navigateur Internet alors en sont des exemples pertinents. Normalement, si vous souhaitez changer le texte affiché sur ces objets, vous devez tous les éditer individuellement.

En ajoutant ces objets-texte apparentés dans un groupe souple, vous pouvez garantir qu'ils afficheront toujours le même texte. Pour ajouter les objets-texte apparentés dans un groupe souple, assurez-vous tout d'abord qu'ils contiennent déjà le même texte (autrement, ils ne seront pas synchronisés).

Sélectionnez-les ensuite à l'aide de l'Outil de sélection. Sélectionner **Arranger ->Appliquer le groupe souple**

(Ctrl+Alt+G).

Désormais, lorsque le texte est édité sur un objet-texte, les autres seront mis à jour automatiquement, même s'ils sont répartis sur différents calques (ou dans le cas de documents d'animation, sur différents cadres) à travers votre document. Notez que cette synchronisation fonctionne même si certains objets texte se trouvent sur des calques verrouillés ou invisibles.

Pour dégrouper un groupe souple, sélectionnez Arranger->Supprimer le groupe souple (Ctrl+Alt+U).

Pour plus d'informations sur les gGroupes souples, veuillez consulter le paragraphe groupes souples du chapitre [Manipulation d'objet](#)

Tabulations, marges et retraits

Règles

Pour paramétrer les tabulations, les marges et les retraits, il vous faut activer les règles dans votre document.

Pour cela :

- Choisir **Fenêtres > Barres > Règles**.
- Ou appuyez sur Ctrl+Maj+R (ceci est un nouveau raccourci).
- Ou appuyez sur Ctrl+L (si vous n'êtes pas dans l'**Outil d'ajout de texte**).

Les caractéristiques de texte avancées n'apparaissent sur la règle que lorsque vous utilisez l'**Outil d'ajout de texte** et que le curseur de texte se trouve dans un article de texte ou si l'objet texte est sélectionné dans l'**Outil d'ajout de texte**.

Dans l'Outil d'ajout de texte, lorsque vous tirez les marges ou les tabulations sur la règle, vous obtenez un repère vertical temporaire facilitant l'alignement des tabulations ou des marges sur les objets se trouvant ailleurs sur la page. Lorsque vous déplacez des tabulations et des marges et que l'alignement magnétique est activé, elles seront alignées l'une par rapport à l'autre, facilitant ainsi leur positionnement.

Marges et retraits

Toute modification effectuée concerne le paragraphe de texte courant. (C'est-à-dire le paragraphe contenant le curseur de texte) ou, si vous avez une section de texte sélectionnée, les paragraphes de la section sélectionnée.

Vous pouvez appliquer les changements à tout le texte d'un article en sélectionnant la totalité du texte s'y trouvant (Ctrl+A). Pour modifier plus d'un article, sélectionnez les objets textes tout en étant dans l'**Outil de sélection** puis passez dans l'**Outil d'ajout de texte** et effectuez les modifications nécessaires.

▮ Marge de gauche

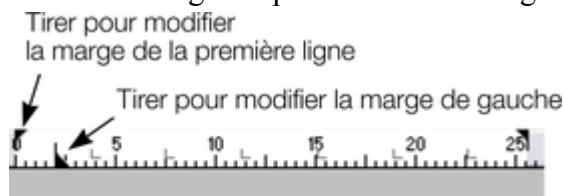
La faire glisser pour modifier la marge gauche du texte.

▮ Marge de première ligne.

La faire glisser pour modifier la marge gauche de la première ligne du paragraphe (utile pour des listes, telles que montré ci-dessous).

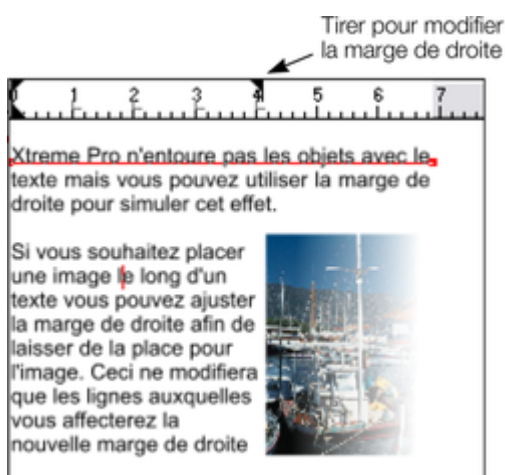
▮ Marge de droite.

La faire glisser pour modifier la marge droite du texte.



- 1) Ceci est le premier élément d'une liste numérotée. En décalant la marge de gauche et la marge de la première ligne vous pouvez créer des éléments tels que des listes. |

Montrer la marge gauche et la marge de première ligne.



Montrer la marge droite

Texte le long d'une courbe

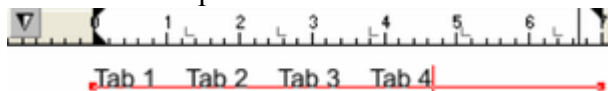
Si vous avez ajusté une ligne de texte le long d'une courbe à l'aide de l'option **Ajuster le texte à la courbe**

, alors la ligne de la courbe constitue la marge. Si le texte est plus long que la ligne, il dépassera de l'extrémité.

Si vous avez cliqué sur la ligne ou ajusté une colonne de texte à une courbe ou ligne, des indicateurs de marges gauche et droite (petits carrés rouges) peuvent être tirés le long de la ligne afin d'ajuster les marges utilisées pour la justification.

Tabulations

Par défaut, les articles de texte sont créés avec des tabulations de 0,5 cm d'espacement. Ce qui signifie qu'il vous suffit d'appuyer sur la touche Tabulation et votre texte sera déplacé jusqu'au taquet suivant. Si vous souhaitez un autre espacement entre les tabulations, il vous suffit de définir de nouveaux taquets. Ces tabulations par défaut sont affichées sous forme de petits L sur la règle :

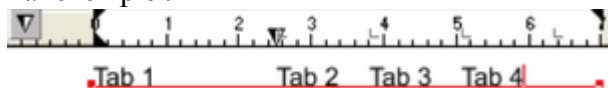


Tabulations standard, indiquées par des petits L

Personnaliser les tabulations

Pour créer une tabulation personnalisée, cliquez simplement sur la règle où vous souhaitez placer la nouvelle. Elle remplacera les tabulations par défaut jusqu'à cet endroit de la règle.

Par exemple :



Le triangle indique une tabulation personnalisée.

Pour définir plus d'une tabulation, cliquer plusieurs fois sur la règle.

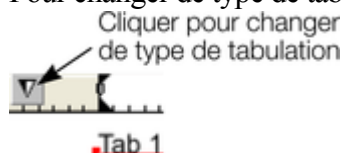
Pour déplacer une tabulation personnalisée, la faire glisser le long de la règle.

Pour supprimer une tabulation, la faire glisser hors de la règle (les tabulations par défaut se repositionneront).

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné sur la tabulation à gauche du texte.

Pour changer de type de tabulation, cliquer sur l'icône de tabulation sur la règle.

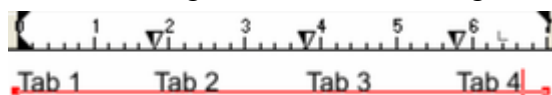


Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.



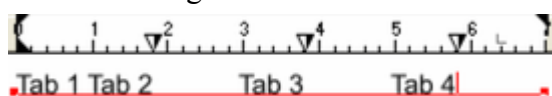
Alignement gauche :

le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



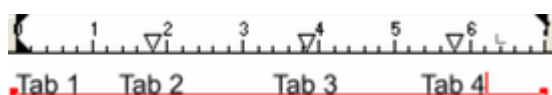
Alignement droite :

le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



Alignement centré :

le texte sera centré sur la tabulation.



Alignement décimal :

les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Comment créer des alinéas en retrait

Les alinéas en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alinéas en retrait.

Pour créer des alinéas en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Règles

Pour paramétrer les tabulations, les marges et les retraits, il vous faut activer les règles dans votre document.

Pour cela :

- Choisir **Fenêtres > Barres > Règles**.
- Ou appuyez sur Ctrl+Maj+R (ceci est un nouveau raccourci).
- Ou appuyez sur Ctrl+L (si vous n'êtes pas dans l'**Outil d'ajout de texte**).

Les caractéristiques de texte avancées n'apparaissent sur la règle que lorsque vous utilisez l'**Outil d'ajout de texte** et que le curseur de texte se trouve dans un article de texte ou si l'objet texte est sélectionné dans l'**Outil d'ajout de texte**.

Dans l'Outil d'ajout de texte, lorsque vous tirez les marges ou les tabulations sur la règle, vous obtenez un repère vertical temporaire facilitant l'alignement des tabulations ou des marges sur les objets se trouvant ailleurs sur la page. Lorsque vous déplacez des tabulations et des marges et que l'alignement magnétique est activé, elles seront alignées l'une par rapport à l'autre, facilitant ainsi leur positionnement.

Marges et retraits

Toute modification effectuée concerne le paragraphe de texte courant. (C'est-à-dire le paragraphe contenant le curseur de texte) ou, si vous avez une section de texte sélectionnée, les paragraphes de la section sélectionnée.

Vous pouvez appliquer les changements à tout le texte d'un article en sélectionnant la totalité du texte s'y trouvant (Ctrl+A). Pour modifier plus d'un article, sélectionnez les objets textes tout en cliquant dans l'**Outil de sélection** puis passez dans l'**Outil d'ajout de texte** et effectuez les modifications nécessaires.

▮ Marge de gauche

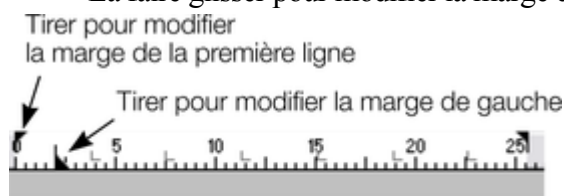
La faire glisser pour modifier la marge gauche du texte.

▮ Marge de première ligne.

La faire glisser pour modifier la marge gauche de la première ligne du paragraphe (utile pour des listes, telles que montrées ci-dessous).

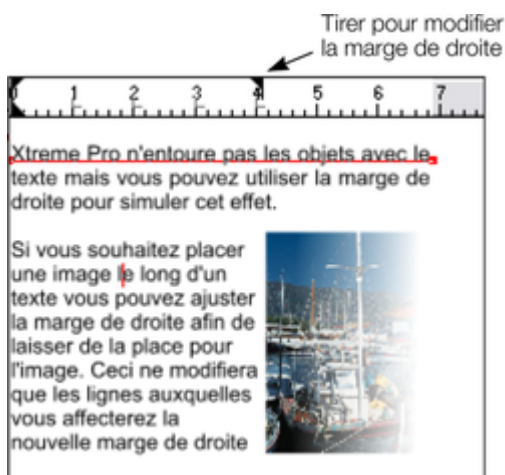
▮ Marge de droite.

La faire glisser pour modifier la marge droite du texte.



- 1) Ceci est le premier élément d'une liste numérotée. En décalant la marge de gauche et la marge de la première ligne vous pouvez créer des éléments tels que des listes. |

Montrer la marge gauche et la marge de première ligne.



Montrer la marge droite

Texte le long d'une courbe

Si vous avez ajusté une ligne de texte le long d'une courbe à l'aide de l'option **Ajuster le texte à la courbe**

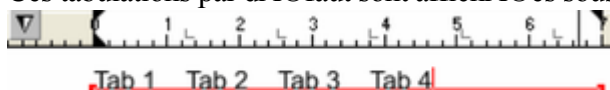
, alors la ligne de la courbe constitue la marge. Si le texte est plus long que la ligne, il dépassera de l'extrémité.

Si vous avez cliqué sur la ligne ou ajusté une colonne de texte à une courbe ou ligne, des indicateurs de marges gauche et droite (petits carrés rouges) peuvent être tirés le long de la ligne afin d'ajuster les marges utilisées pour la justification.

Tabulations

Par défaut, les articles de texte sont créés avec des tabulations de 0,5 cm d'espacement. Ce qui signifie qu'il vous suffit d'appuyer sur la touche Tabulation et votre texte sera déplacé jusqu'au taquet suivant. Si vous souhaitez un autre espacement entre les tabulations, il vous suffit de définir de nouveaux taquets.

Ces tabulations par défaut sont affichées sous forme de petits L sur la règle :

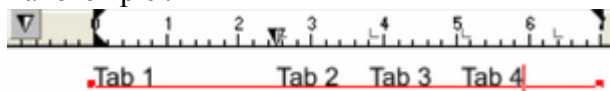


Tabulations standard, indiquées par des petits L

Personnaliser les tabulations

Pour créer une tabulation personnalisée, cliquez simplement sur la règle où vous souhaitez placer la nouvelle. Elle remplacera les tabulations par défaut jusqu'à cet endroit de la règle.

Par exemple :



Le triangle indique une tabulation personnalisée.

Pour définir plus d'une tabulation, cliquer plusieurs fois sur la règle.

Pour déplacer une tabulation personnalisée, la faire glisser le long de la règle.

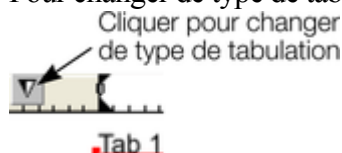
Pour supprimer une tabulation, la faire glisser hors de la règle (les tabulations par défaut se repositionneront).

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné

sur la tabulation à gauche du texte.

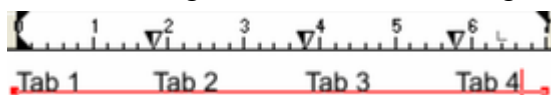
Pour changer de type de tabulation, cliquer sur l'icône de tabulation sur la règle.



Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.

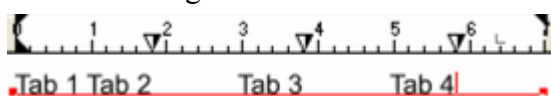
Alignement gauche :

le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



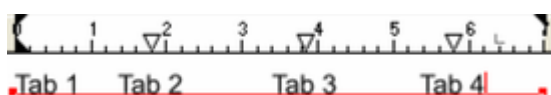
Alignement droite :

le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



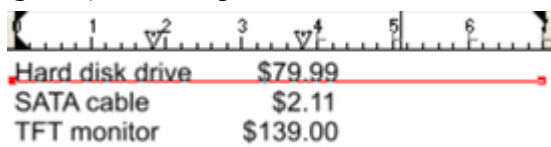
Alignement centré :

le texte sera centré sur la tabulation.



Alignement décimal :

les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Comment créer des alinéas en retrait

Les alinéas en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alinéas en retrait.

Pour créer des alinéas en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Marges et retraits

Toute modification effectuée concerne le paragraphe de texte courant. (C'est-à-dire le paragraphe contenant le curseur de texte) ou, si vous avez une section de texte sélectionnée, les paragraphes de la section sélectionnée.

Vous pouvez appliquer les changements à tout le texte d'un article en sélectionnant la totalité du texte s'y trouvant (Ctrl+A). Pour modifier plus d'un article, sélectionnez les objets textes tout en étant dans l'**Outil de sélection** puis passez dans l'**Outil d'ajout de texte** et effectuez les modifications nécessaires.

▮ Marge de gauche

. La faire glisser pour modifier la marge gauche du texte.

▮ Marge de première ligne.

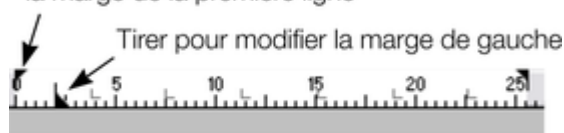
La faire glisser pour modifier la marge gauche de la première ligne du paragraphe (utile pour des listes, telles que montrée ci-dessous).

▮ Marge de droite.

La faire glisser pour modifier la marge droite du texte.

Tirer pour modifier

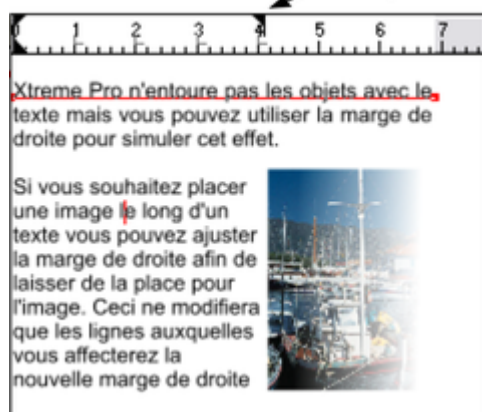
la marge de la première ligne



- 1) Ceci est le premier élément d'une liste numérotée. En décalant la marge de gauche et la marge de la première ligne vous pouvez créer des éléments tels que des listes. |

Montrer la marge gauche et la marge de première ligne.

Tirer pour modifier
la marge de droite



Montrer la marge droite

Texte le long d'une courbe

Si vous avez ajusté une ligne de texte le long d'une courbe à l'aide de l'option **Ajuster le texte à la courbe**

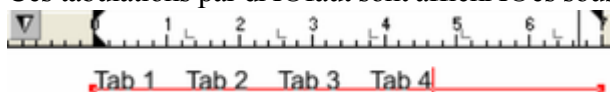
, alors la ligne de la courbe constitue la marge. Si le texte est plus long que la ligne, il dépassera de l'extrémité.

Si vous avez cliqué sur la ligne ou ajusté une colonne de texte à une courbe ou ligne, des indicateurs de marges gauche et droite (petits carrés rouges) peuvent être tirés le long de la ligne afin d'ajuster les marges utilisées pour la justification.

Tabulations

Par défaut, les articles de texte sont créés avec des tabulations de 0,5 cm d'espacement. Ce qui signifie qu'il vous suffit d'appuyer sur la touche Tabulation et votre texte sera déplacé jusqu'au taquet suivant. Si vous souhaitez un autre espacement entre les tabulations, il vous suffit de définir de nouveaux taquets.

Ces tabulations par défaut sont affichées sous forme de petits L sur la règle :

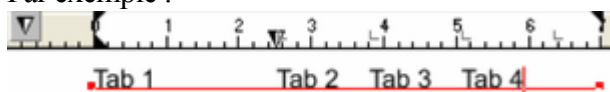


Tabulations standard, indiquées par des petits L

Personnaliser les tabulations

Pour créer une tabulation personnalisée, cliquez simplement sur la règle où vous souhaitez placer la nouvelle. Elle remplacera les tabulations par défaut jusqu'à cet endroit de la règle.

Par exemple :



Le triangle indique une tabulation personnalisée.

Pour définir plus d'une tabulation, cliquez plusieurs fois sur la règle.

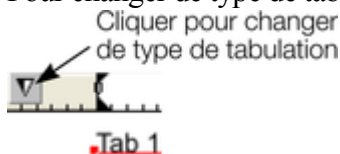
Pour déplacer une tabulation personnalisée, la faire glisser le long de la règle.

Pour supprimer une tabulation, la faire glisser hors de la règle (les tabulations par défaut se repositionneront).

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné sur la tabulation à gauche du texte.

Pour changer de type de tabulation, cliquez sur l'icône de tabulation sur la règle.

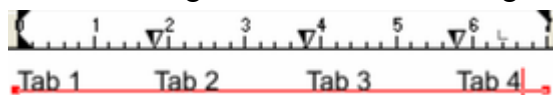


Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.



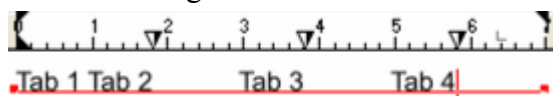
Alignement gauche :

le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



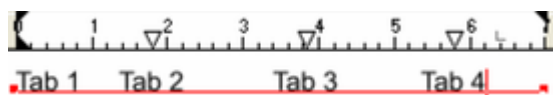
Alignement droite :

le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



Alignement centré :

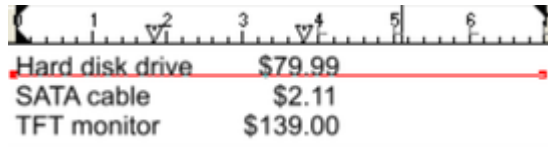
le texte sera centré sur la tabulation.





Alignement d'alignement :

les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Hard disk drive	\$79.99
SATA cable	\$2.11
TFT monitor	\$139.00

Comment créer des alignements en retrait

Les alignements en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alignements en retrait.

Pour créer des alignements en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Texte le long d'une courbe

Si vous avez ajusté une ligne de texte le long d'une courbe à l'aide de l'option **Ajuster le texte à la courbe**

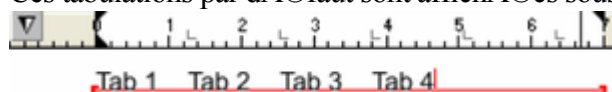
, alors la ligne de la courbe constitue la marge. Si le texte est plus long que la ligne, il dépassera de l'extrémité.

Si vous avez cliqué sur la ligne ou ajusté une colonne de texte à une courbe ou ligne, des indicateurs de marges gauche et droite (petits carrés rouges) peuvent être tirés le long de la ligne afin d'ajuster les marges utilisées pour la justification.

Tabulations

Par défaut, les articles de texte sont créés avec des tabulations de 0,5 cm d'espacement. Ce qui signifie qu'il vous suffit d'appuyer sur la touche Tabulation et votre texte sera déplacé jusqu'au taquet suivant. Si vous souhaitez un autre espacement entre les tabulations, il vous suffit de définir de nouveaux taquets.

Ces tabulations par défaut sont affichées sous forme de petits L sur la règle :

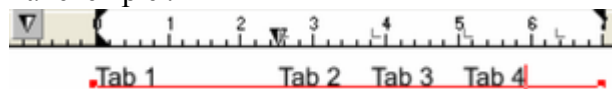


Tabulations standard, indiquées par des petits L

Personnaliser les tabulations

Pour créer une tabulation personnalisée, cliquez simplement sur la règle où vous souhaitez placer la nouvelle. Elle remplacera les tabulations par défaut jusqu'à cet endroit de la règle.

Par exemple :



Le triangle indique une tabulation personnalisée.

Pour définir plus d'une tabulation, cliquer plusieurs fois sur la règle.

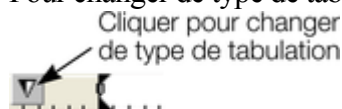
Pour déplacer une tabulation personnalisée, la faire glisser le long de la règle.

Pour supprimer une tabulation, la faire glisser hors de la règle (les tabulations par défaut se repositionneront).

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné sur la tabulation à gauche du texte.

Pour changer de type de tabulation, cliquer sur l'icône de tabulation sur la règle.

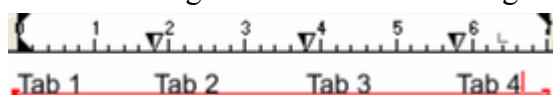


Tab 1

Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.

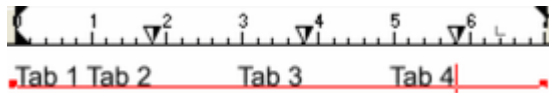
Alignement gauche :

le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.

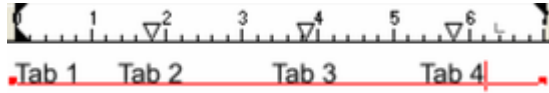


**Alignement droite :**

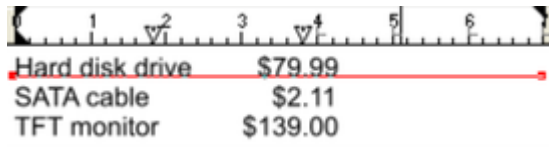
le texte sera aligné sur la tabulation de droite.

**Alignement centré :**

le texte sera centré sur la tabulation.

**Alignement décimal :**

les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Comment créer des alinéas en retrait

Les alinéas en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alinéas en retrait.

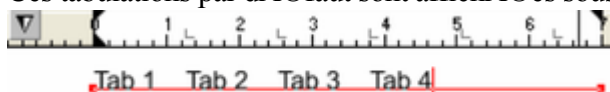
Pour créer des alinéas en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Tabulations

Par défaut, les articles de texte sont créés avec des tabulations de 0,5 cm d'espacement. Ce qui signifie qu'il vous suffit d'appuyer sur la touche Tabulation et votre texte sera déplacé jusqu'au taquet suivant. Si vous souhaitez un autre espacement entre les tabulations, il vous suffit de définir de nouveaux taquets.

Ces tabulations par défaut sont affichées sous forme de petits L sur la règle :

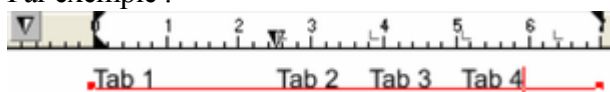


Tabulations standard, indiquées par des petits L

Personnaliser les tabulations

Pour créer une tabulation personnalisée, cliquez simplement sur la règle où vous souhaitez placer la nouvelle. Elle remplacera les tabulations par défaut jusqu'à cet endroit de la règle.

Par exemple :



Le triangle indique une tabulation personnalisée.

Pour définir plus d'une tabulation, cliquez plusieurs fois sur la règle.

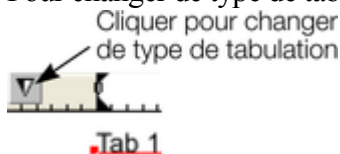
Pour déplacer une tabulation personnalisée, la faire glisser le long de la règle.

Pour supprimer une tabulation, la faire glisser hors de la règle (les tabulations par défaut se repositionneront).

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné sur la tabulation à gauche du texte.

Pour changer de type de tabulation, cliquez sur l'icône de tabulation sur la règle.

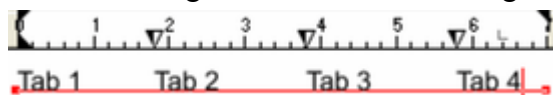


Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.



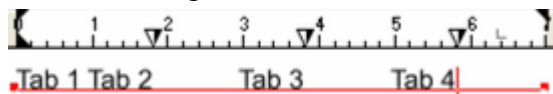
Alignement gauche :

le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



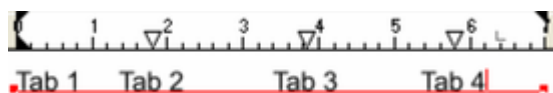
Alignement droite :

le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



Alignement centré :

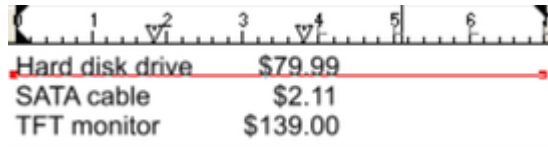
le texte sera centré sur la tabulation.





Alignement d'alignement :

les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Hard disk drive	\$79.99
SATA cable	\$2.11
TFT monitor	\$139.00

Comment créer des alignements en retrait

Les alignements en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alignements en retrait.

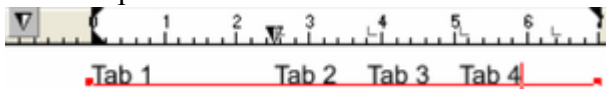
Pour créer des alignements en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Personnaliser les tabulations

Pour créer une tabulation personnalisée, cliquez simplement sur la règle où vous souhaitez placer la nouvelle. Elle remplacera les tabulations par défaut jusqu'à cet endroit de la règle.

Par exemple :



Le triangle indique une tabulation personnalisée.

Pour définir plus d'une tabulation, cliquez plusieurs fois sur la règle.

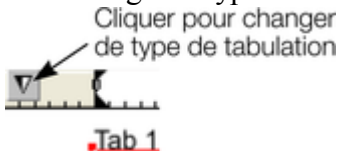
Pour déplacer une tabulation personnalisée, la faire glisser le long de la règle.

Pour supprimer une tabulation, la faire glisser hors de la règle (les tabulations par défaut se repositionneront).

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné sur la tabulation à gauche du texte.

Pour changer de type de tabulation, cliquez sur l'icône de tabulation sur la règle.

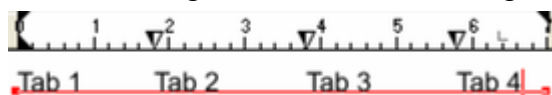


Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.



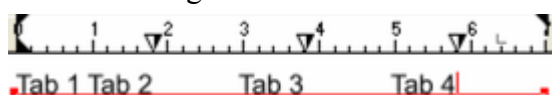
Alignement gauche :

le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



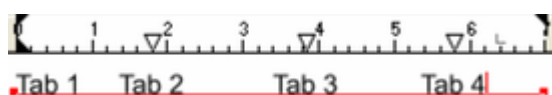
Alignement droite :

le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



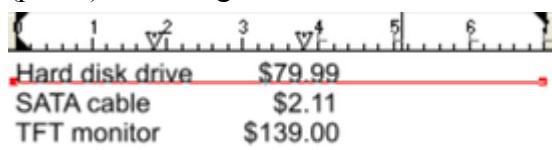
Alignement centré :

le texte sera centré sur la tabulation.



Alignement décimal :

les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Comment créer des alignés en retrait

Les alinéas en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alinéas en retrait.

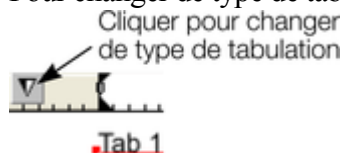
Pour créer des alinéas en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné sur la tabulation à gauche du texte.

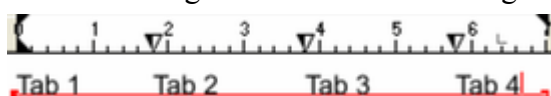
Pour changer de type de tabulation, cliquer sur l'icône de tabulation sur la règle.



Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.

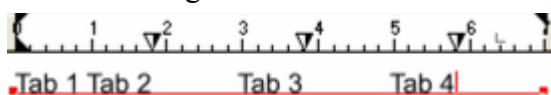
▼ Alignement gauche :

le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



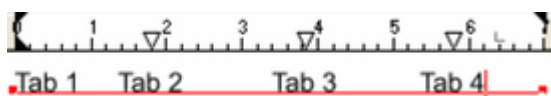
▼ Alignement droite :

le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



▼ Alignement centré :

le texte sera centré sur la tabulation.



▼ Alignement décimal :

les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Comment créer des alinéas en retrait

Les alinéas en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alinéas en retrait.

Pour créer des alinéas en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Comment créer des alinéas en retrait

Les alinéas en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alinéas en retrait.

Pour créer des alinéas en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Objets de renvoi de texte

Dans MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez configurer n'importe quel objet pour un renvoi de texte afin que le texte qui se trouve sous l'objet soit automatiquement repoussé autour de l'objet au lieu d'être affiché dessous. Cela facilite la mise en page de longs passages de texte combinés à des photos ou des graphiques. Après les avoir mis en mode de renvoi, ajustez la position de vos graphiques et de vos photos : le texte sera automatiquement positionné autour.

Vous pouvez aussi choisir de renvoyer le texte dans un seul calque, ce qui empêche les objets d'un calque de renvoyer le texte d'autres calques et empêche également le texte du calque d'être renvoyé par des objets de calques supérieurs.

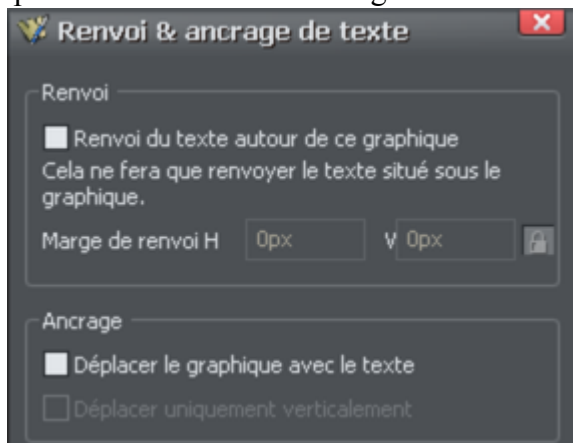


Créer un objet de renvoi

Pour qu'un objet renvoie du texte, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous**

. Le texte sous l'objet situé sur le même calque sera renvoyé avec une marge par défaut de 5 pixels entre le texte et l'objet. Notez que les objets de renvoi de texte ne renvoient que le texte situé sous eux mais pas le texte situé au-dessus.

Une autre solution consiste à faire un clic droit sur l'objet et à sélectionner **Renvoyer et Ancrer** pour afficher la boîte de dialogue de Renvoi et d'ancrage de texte.



Cochez la case **Renvoyer le texte autour de ce graphique**

Au besoin, définissez la marge de renvoi de l'objet pour contrôler l'espace entre le texte et l'objet. Si vous désirez que la hauteur et la largeur de la marge de renvoi soient différentes, cliquez sur l'icône cadenas et saisissez la hauteur de la marge dans le champ **H** (horizontal) et sa largeur dans le champ **V** (vertical). Cliquez sur **OK**

Pour désactiver le renvoi, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez de nouveau l'option **Renvoyer le texte en dessous** pour la désactiver. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer et ancrer** pour afficher de nouveau la boîte de dialogue de Renvoi et d'ancrage de texte. Décochez la case **Renvoyer le texte autour de ce graphique** et cliquez sur **OK**

Notez que les lignes de texte individuelles ne sont pas affectées par les objets de renvoi ; seules les zones et les colonnes de texte répondent à cette commande.

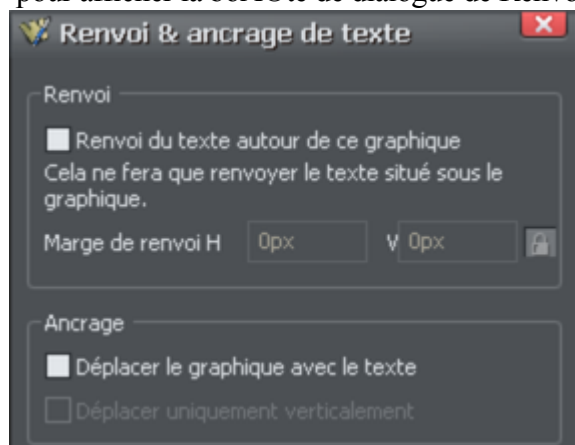
Pour renvoyer uniquement le texte situé sur le même calque que l'objet de renvoi, lisez [Propriétés des calques](#)

Créer un objet de renvoi

Pour qu'un objet renvoie du texte, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous**

. Le texte sous l'objet situé sur le même calque sera renvoyé avec une marge par défaut de 5 pixels entre le texte et l'objet. Notez que les objets de renvoi de texte ne renvoient que le texte situé sous eux mais pas le texte situé au-dessus.

Une autre solution consiste à faire un clic droit sur l'objet et à sélectionner **Renvoyer et Ancrer** pour afficher la boîte de dialogue de Renvoi et d'ancrage de texte.



Cochez la case **Renvoyer le texte autour de ce graphique**

. Au besoin, définissez la marge de renvoi de l'objet pour contrôler l'espace entre le texte et l'objet. Si vous désirez que la hauteur et la largeur de la marge de renvoi soient différentes, cliquez sur l'icône cadenas et saisissez la hauteur de la marge dans le champ **H** (horizontal) et sa largeur dans le champ **V** (vertical). Cliquez sur **OK**

. Pour désactiver le renvoi, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez de nouveau l'option **Renvoyer le texte en dessous** pour la désactiver. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer et ancrer** pour afficher de nouveau la boîte de dialogue de Renvoi et d'ancrage de texte. Décochez la case **Renvoyer le texte autour de ce graphique** et cliquez sur **OK**

. Notez que les lignes de texte individuelles ne sont pas affectées par les objets de renvoi ; seules les zones et les colonnes de texte répondent à cette commande.

Pour renvoyer uniquement le texte situé sur le même calque que l'objet de renvoi, lisez [Propriétés des calques](#)

Graphiques ancrés

Vous pouvez placer un graphique ou un groupe de sorte qu'il soit ancré dans du texte à une certaine position ; ainsi, lorsque le texte bouge parce qu'il est édité, l'objet graphique se déplace en conséquence pour conserver sa position relative.

1. Le moyen le plus rapide d'ancrer un graphique ou un groupe est de faire un clic droit puis de sélectionner l'option **Ancrer au texte**. Cependant, si vous souhaitez éditer les propriétés de l'ancrage, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Renvoyer et ancrer** pour afficher la boîte de dialogue de Renvoi et d'ancrage de texte.
2. Cochez la case **Déplacer le graphique avec le texte**.
3. Par défaut, **Déplacer uniquement verticalement** est aussi sélectionné pour que vos graphiques ancrés ne se déplacent que verticalement quand le texte est édité. Vous pouvez désactiver cette option pour permettre au graphique de se déplacer horizontalement avec le texte. Cela peut être utile notamment si le graphique possède à peu près la même taille que la hauteur du texte et vous souhaitez qu'il reste entre des mots donnés ou à un endroit précis d'une phrase.
4. Une icône Ancre apparaît en haut à gauche de l'objet pour signaler qu'il est ancré.
5. Utilisez l'**Outil de sélection** ou l'**Outil texte** puis cliquez et glissez l'icône Ancre de sorte qu'une flèche rouge apparaisse.
6. Déplacez la pointe de la flèche et placez-la à l'endroit du texte où vous souhaitez ancrer l'objet. Une signe rouge en forme de « T » inversé indique la position de l'ancre.
7. Lorsque vous éditez le texte autour de cette ancre, le point d'ancrage et l'objet ancré se déplacent avec le texte.



Un objet ancré possède une icône Ancre et une flèche pointant vers le point d'ancrage représenté par un T rouge inversé. Ils disparaissent lorsque vous écrivez, sauf si vous êtes proche du point d'ancrage.

Remarque

: si vous glissez le point d'ancrage à un endroit de la page où il n'y a pas de texte, la flèche se transforme en ancre rouge pour signaler que les propriétés d'ancrage de l'objet seront perdues si vous déposez l'objet à cette position. Cela arrive aussi lorsque vous déposez la flèche sur l'objet lui-même.

Notez cependant que l'objet ancré ne sortira pas de la page lorsque le point d'ancrage est déplacé. L'objet ancré se déplacera seulement au sommet de la page.



Voici un exemple de colonne de texte avec différents éléments graphiques situés à sa gauche. Chacun d'entre eux est ancré au début d'une ligne de texte située directement à sa droite.

Il est possible d'ancrer un graphique ou un groupe, y compris des groupes contenant du texte, comme les panneaux latéraux de l'exemple ci-dessus.

Il est également possible d'ancrer des objets qui apparaissent au-dessus ou en dessous du texte. La fleur bleue pâle montrée à titre d'exemple ci-dessus est ancrée de cette façon et se déplacera avec le texte.

Remarque

: si un objet ancré est aussi paramétré pour renvoyer du texte, seul le texte auquel l'objet est ancré sera renvoyé.

Remarque

: le renvoi se restreint aux objets répétés : le texte au sein d'un groupe répété n'est renvoyé que par les objets de renvoi du groupe répété. Chaque objet de renvoi du groupe répété ne renvoie que le texte qui fait aussi partie du groupe répété. Les groupes répétés en tant qu'ensemble peuvent renvoyer n'importe quel texte en dessous de la page.

Déplacer des objets ancrés

Lorsque vous ajoutez ou supprimez du texte, l'objet se déplace au fur et à mesure que le texte bouge mais conserve toujours la même position relative par rapport au point d'ancrage. Vous pouvez déplacer un graphique ancré en tirant dessus. Cela modifie sa position par rapport au point d'ancrage mais ne déplace pas ce dernier qui reste visible à l'extrémité de la flèche du symbole Ancre lorsque vous cliquez/déplacez le graphique.

Si vous souhaitez déplacer le point d'ancrage vers un autre endroit à l'intérieur du texte, cliquez et glissez l'icône Ancre pour créer une nouvelle flèche et la glisser jusqu'à la position visée.

Si vous coupez et collez le texte contenant le signe d'ancrage, l'objet ancré sera également coupé et collé.


Voir le point d'ancrage

Le point d'ancrage d'un objet ancré n'est visible que si vous cliquez sur l'objet ancré dans l'**Outil de sélection** ou dans la zone de texte avoisinante dans l'**Outil Texte**

Lorsque vous cliquez dans une zone de texte avec l'**Outil Texte**, les points d'ancrage du signe « T » inversé apparaissent, tout comme des flèches allant du point d'ancrage jusqu'à l'icône Ancre en haut à gauche de chaque objet ancré. Ainsi, le moyen le plus simple de voir tous les points d'ancrage d'un texte consiste à cliquer sur ce dernier avec l'**Outil Texte**.

Cependant, dès que vous commencez à modifier le texte, le signe « T » inversé rouge, la flèche et l'icône Ancre disparaissent temporairement jusqu'à ce que vous arrêtiez d'écrire. Lorsque vous êtes proche du point d'ancrage, Web Designer Premium affiche le signe « T » inversé ainsi qu'une flèche pointant vers l'icône Ancre pour vous signaler la proximité du point d'ancrage.

Objets ancrés dans une ligne

Si vous souhaitez incruster un petit graphique dans une ligne de texte, par exemple une icône comme celle-ci 

placée dans le texte, de sorte qu'elle se déplace avec le texte, glissez ou collez une image sous forme d'objet ancré de renvoi et placez son point d'ancrage dans le texte. Nous vous recommandons d'utiliser des espaces insécables (« Ctrl + barre d'espace »).

Grouper des objets

Vous pouvez coller les [groupes souples](#)

de la même façon même si une partie d'un groupe se trouve sur un autre calque. Par exemple, des boutons Internet dotés d'effets au passage de la souris ou des popups situés sur différents calques peuvent être ancrés de cette manière.

Supprimer une ancre

Pour supprimer une ancre d'un objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez de nouveau **Ancrer au texte** pour annuler l'option. À présent, l'icône Ancre ne s'affiche plus lorsque vous cliquez sur l'objet dans l'**Outil de sélection** ou sur le texte dans l'**Outil Texte**.

Déplacer des objets ancrés



Lorsque vous ajoutez ou supprimez du texte, l'objet se déplace au fur et à mesure que le texte bouge mais conserve toujours la même position relative par rapport au point d'ancrage. Vous pouvez déplacer un graphique ancré en tirant dessus. Cela modifie sa position par rapport au point d'ancrage mais ne déplace pas ce dernier qui reste visible à l'extrémité de la flèche du symbole Ancre lorsque vous cliquez/déplacez le graphique.



Si vous souhaitez déplacer le point d'ancrage vers un autre endroit à l'intérieur du texte, cliquez et glissez l'icône Ancre pour créer une nouvelle flèche et la glisser jusqu'à la position visée.



Si vous coupez et collez le texte contenant le signe d'ancrage, l'objet ancré sera également coupé et collé.

Voir le point d'ancrage


Le point d'ancrage d'un objet ancré n'est visible que si vous cliquez sur l'objet ancré dans l'**Outil de sélection** ou dans la zone de texte avoisinante dans l'**Outil Texte**.



Lorsque vous cliquez dans une zone de texte avec l'**Outil Texte**, les points d'ancrage du signe « T » inversé apparaissent, tout comme des flèches allant du point d'ancrage jusqu'à l'icône Ancre en haut à gauche de chaque objet ancré. Ainsi, le moyen le plus simple de voir tous les points d'ancrage d'un texte consiste à cliquer sur ce dernier avec l'**Outil Texte**.

Cependant, dès que vous commencez à modifier le texte, le signe « T » inversé rouge, la flèche et l'icône Ancre disparaissent temporairement jusqu'à ce que vous arrêtiez d'écrire.

Lorsque vous êtes proche du point d'ancrage, Web Designer Premium affiche le signe « T » inversé ainsi qu'une flèche pointant vers l'icône Ancre pour vous signaler la proximité du point d'ancrage.

Objets ancrés dans une ligne

Si vous souhaitez incruster un petit graphique dans une ligne de texte, par exemple une icône comme celle-ci 

placée dans le texte, de sorte qu'elle se déplace avec le texte, glissez ou collez une image sous forme d'objet ancré de renvoi et placez son point d'ancrage dans le texte. Nous vous recommandons d'utiliser des espaces insécables (« Ctrl + barre d'espace »).

Groupe sables

Vous pouvez coller les [groupes sables](#)


de la même façon même si une partie d'un groupe se trouve sur un autre calque. Par exemple, des boutons Internet dotés d'effets au passage de la souris ou des popups situés sur différents calques peuvent être ancrés de cette manière.



Supprimer une ancre

Pour supprimer une ancre d'un objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez de nouveau **Ancrer au texte** pour annuler l'option. Également, l'icône Ancre ne s'affiche plus lorsque vous cliquez sur l'objet dans l'**Outil de sélection** ou sur le texte dans l'**Outil Texte**.


Voir le point d'ancrage



Le point d'ancrage d'un objet ancré n'est visible que si vous cliquez sur l'objet ancré dans l'**Outil de sélection** ou dans la zone de texte avoisinante dans l'**Outil Texte**.

Lorsque vous cliquez dans une zone de texte avec l'**Outil Texte**, les points d'ancrage du signe «» inversé apparaissent, tout comme des flèches allant du point d'ancrage jusqu'à l'icône Ancre en haut à gauche de chaque objet ancré. Ainsi, le moyen le plus simple de voir tous les points d'ancrage d'un texte consiste à cliquer sur ce dernier avec l'**Outil Texte**.

Cependant, dès que vous commencez à modifier le texte, le signe «» inversé rouge, la flèche et l'icône Ancre disparaissent temporairement jusqu'à ce que vous arrêtiez d'écrire. Lorsque vous êtes proche du point d'ancrage, Web Designer Premium affiche le signe «» inversé ainsi qu'une flèche pointant vers l'icône Ancre pour vous signaler la proximité du point d'ancrage.

Objets ancrés dans une ligne

Si vous souhaitez incruster un petit graphique dans une ligne de texte, par exemple une icône comme celle-ci 

placée dans le texte, de sorte qu'elle se déplace avec le texte, glissez ou collez une image sous forme d'objet ancré de renvoi et placez son point d'ancrage dans le texte. Nous vous recommandons d'utiliser des espaces insécables (« Ctrl + barre d'espace »).

Groupe souples


Vous pouvez coller les [groupes souples](#)

de la même façon même si une partie d'un groupe se trouve sur un autre calque. Par exemple, des boutons Internet dotés d'effets au passage de la souris ou des popups situés sur différents calques peuvent être ancrés de cette manière.

Supprimer une ancre

Pour supprimer une ancre d'un objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez de nouveau **Ancrer au texte** pour annuler l'option. À présent, l'icône Ancre ne s'affiche plus lorsque vous cliquez sur l'objet dans l'**Outil de sélection** ou sur le texte dans l'**Outil Texte**.

Objets ancrés dans une ligne

Si vous souhaitez incruster un petit graphique dans une ligne de texte, par exemple une icône comme celle-ci 

placée dans le texte, de sorte qu'elle se déplace avec le texte, glissez ou collez une image sous forme d'objet ancré de renvoi et placez son point d'ancrage dans le texte. Nous vous recommandons d'utiliser des espaces insécables (Â«Â Ctrl + barre d'espaceÂ Â»).

Groupes souples

Vous pouvez coller les [groupes souples](#)

de la même façon même si une partie d'un groupe se trouve sur un autre calque. Par exemple, des boutons Internet dotés d'effets au passage de la souris ou des popups situés sur différents calques peuvent être ancrés de cette manière.

Supprimer une ancre

Pour supprimer une ancre d'un objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez de nouveau **Ancrer au texte** pour annuler l'option. À présent, l'icône Ancre ne s'affiche plus lorsque vous cliquez sur l'objet dans l'**Outil de sélection** ou sur le texte dans l'**Outil Texte**

Groupes souples

Vous pouvez coller les [groupes souples](#)

de la même façon même si une partie d'un groupe se trouve sur un autre calque. Par exemple, des boutons Internet dotés d'effets au passage de la souris ou des popups situés sur différents calques peuvent être ancrés de cette manière.

Supprimer une ancre

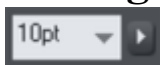
Pour supprimer une ancre d'un objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez de nouveau **Ancrer au texte** pour annuler l'option. À présent, l'icône Ancre ne s'affiche plus lorsque vous cliquez sur l'objet dans l'**Outil de sélection** ou sur le texte dans l'**Outil Texte**

Supprimer une ancre

Pour supprimer une ancre d'un objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez de nouveau **Ancrer au texte** pour annuler l'option. À présent, l'icône Ancre ne s'affiche plus lorsque vous cliquez sur l'objet dans l'**Outil de sélection** ou sur le texte dans l'**Outil Texte**.

Appliquer des styles de texte

Changer la taille de la police



Il existe plusieurs façons de changer la taille de la police :

- Saisir une valeur dans le champ de texte de taille sur la barre d'infos et appuyer sur ↵.
- Ou sélectionnez une valeur dans la liste déroulante de la **taille de la police** située dans la barre d'infos.
- Vous pouvez également utiliser la [réglette du menu contextuel de la taille de la police](#).
- Ou augmenter/diminuer la taille de police manuellement à l'aide des raccourcis clavier Ctrl+Maj+> et Ctrl+Maj+<. Ceci s'applique uniquement si toutes les parties du texte sélectionné ont la même taille de police.
- Ou encore utiliser l'**Outil de sélection** pour modifier l'échelle de l'ensemble de l'objet texte.

Gras et italique



Cliquer sur le bouton **Gras** ou **Italique** sur la barre d'infos (Ctrl + B ou Ctrl + I)

La police active est alors affichée en gras ou en italique.

Attention

: MAGIX Web Designer 7 Premium ne permet d'appliquer les options gras ou italique à un texte si la police italique/gras correspondante n'est pas installée. Néanmoins, vous pouvez émuler facilement le même effet. Pour rendre une police en gras, attribuez-lui une épaisseur très fine. Pour incliner une police, utilisez la fonction inclinaison de l'outil de sélection. Pour en savoir plus, consultez la section Menu des polices.

Souligner



Cliquez sur le bouton Souligner dans la barre d'infos pour souligner le texte sélectionné.

La couleur et la taille du trait de soulignage sont automatiquement dérivées de la taille et la couleur du texte.

Justification ou alignement du texte

La justification s'applique systématiquement à toute la ligne. Toute section sélectionnée est ignorée. Lorsque vous utilisez un texte simple, la *position initiale du pointeur* sur la page est considérée comme point de départ de la justification du texte.



Justification **Gauche**

: aligne le bord gauche du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Centrée**

: centre le texte sur la position du pointeur.

Justification **Droite**

: aligne le bord droit du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Complète**

: ceci s'applique uniquement lorsque le texte est le long d'une courbe ou dans une colonne et lorsqu'au moins une ligne complète de texte doit être justifiée.

Retraits



Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points tout simplement en sélectionnant le texte puis le bouton de liste à points situé dans la barre d'infos.

Chaque paragraphe du texte sera alors précédé d'un point. Si vous appuyez sur la touche Entrée du clavier pour revenir à la ligne au bout d'une ligne comportant un point, la ligne suivante commencera également par un point.

Pour terminer votre liste à points, appuyez sur la touche Entrée à la fin de la dernière ligne du dernier point puis cliquez à nouveau immédiatement sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte à nouveau.



Vous pouvez mettre une liste à point en alinéa en pressant le bouton retrait situé sur la barre d'infos. La ligne actuelle sera alors mise en retrait et le point changera de style, pour le distinguer du point parent.

- Cliquez sur le bouton « Liste à puces »
- Appuyez sur la touche Entrée pour aller au point suivant.
 - Le bouton « Indentation » vous permet de créer une liste de sous-points en retrait.
 - Pour les listes en retrait, le point change de forme.
 - Vous pouvez même
 - créer
 - un troisième niveau.
- Appuyez sur la touche Entrée directement derrière un point de liste pour terminer celle-ci et passer à nouveau au niveau supérieur.
- Appuyez sur la touche Entrée derrière le point du premier niveau de la liste pour terminer complètement la liste.



Exemple d'une liste à points mise en retrait



Pour placer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il suffit de placer le curseur sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

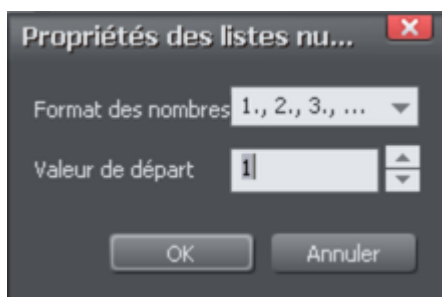
Les boutons de retrait et annulation de retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

Listes à numéros



Vous pouvez créer et éditer des listes à numéros de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à points à l'aide du bouton des listes à numéros.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste à numéros, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option « **Options des listes...** » du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes

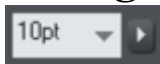


Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée). L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Changer la taille de la police



Il existe plusieurs façons de changer la taille de la police :

- Saisir une valeur dans le champ de texte de taille sur la barre d'infos et appuyer sur **Enter**.
- Ou sélectionner une valeur dans la liste déroulante de la **taille de la police** située dans la barre d'infos.
- Vous pouvez également utiliser la [règle du menu contextuel de la taille de la police](#).
- Ou augmenter/diminuer la taille de police manuellement à l'aide des raccourcis clavier **Ctrl+Maj+ >** et **Ctrl+Maj+ <**. Ceci s'applique uniquement si toutes les parties du texte sélectionnées ont la même taille de police.
- Ou encore utiliser l'**Outil de sélection** pour modifier l'échelle de l'ensemble de l'objet texte.

Gras et italique



Cliquer sur le bouton **Gras** ou **Italique** sur la barre d'infos (**Ctrl + B** ou **Ctrl + I**)

La police active est alors affichée en gras ou en italique.

Attention

: MAGIX Web Designer 7 Premium ne permet d'appliquer les options gras ou italique à un texte si la police italique/gras correspondante n'est pas installée. Néanmoins, vous pouvez émuler facilement le même effet. Pour rendre une police en gras, attribuez-lui une épaisseur très fine. Pour incliner une police, utilisez la fonction inclinaison de l'outil de sélection. Pour en savoir plus, consultez la section Menu des polices.

Souligner



Cliquez sur le bouton **Souligner** dans la barre d'infos pour souligner le texte sélectionné.

La couleur et la taille du trait de soulignage sont automatiquement dérivées de la taille et la couleur du texte.

Justification ou alignement du texte

La justification s'applique systématiquement à toute la ligne. Toute section sélectionnée est ignorée.

Lorsque vous utilisez un texte simple, la *position initiale du pointeur* sur la page est considérée comme point de départ de la justification du texte.



Justification **Gauche**

: aligne le bord gauche du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Centrée**

: centre le texte sur la position du pointeur.

Justification **Droite**

: aligne le bord droit du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Complète**

: ceci s'applique uniquement lorsque le texte est le long d'une courbe ou dans une colonne et lorsqu'au moins une ligne complète de texte doit être justifiée.

Retraits



Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points tout simplement en sélectionnant le texte puis le bouton de liste à points situé dans la barre d'infos.

Chaque paragraphe du texte sera alors précédé d'un point. Si vous appuyez sur la touche Entrée du clavier pour revenir à la ligne au bout d'une ligne comportant un point, la ligne suivante commencera également par un point.

Pour terminer votre liste à points, appuyez sur la touche Entrée à la fin de la dernière ligne du dernier point puis cliquez à nouveau immédiatement sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte à nouveau.



Vous pouvez mettre une liste à point en alignée en pressant le bouton retrait situé sur la barre d'infos. La ligne actuelle sera alors mise en retrait et le point changera de style, pour le distinguer du point parent.

- Cliquez sur le bouton « Liste à puces »
- Appuyez sur la touche Entrée pour aller au point suivant.
 - Le bouton « Indentation » vous permet de créer une liste de sous-points en retrait.
 - Pour les listes en retrait, le point change de forme.
 - Vous pouvez même
 - créer
 - un troisième niveau.
- Appuyez sur la touche Entrée directement derrière un point de liste pour terminer celle-ci et passer à nouveau au niveau supérieur.
- Appuyez sur la touche Entrée derrière le point du premier niveau de la liste pour terminer complètement la liste.



Exemple d'une liste à points mise en retrait



Pour placer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il suffit de placer le curseur sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

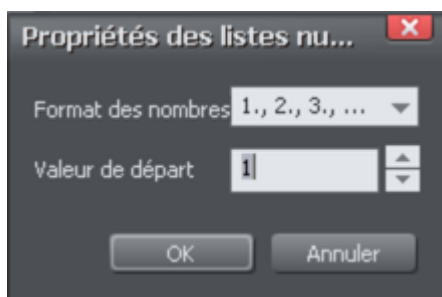
Les boutons de retrait et annulation de retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

Listes numérotées



Vous pouvez créer et éditer des listes numérotées de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à points à l'aide du bouton des listes numérotées.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste numérotée, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option « Options des listes... » du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

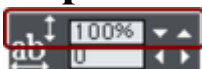
Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Gras et italique



Cliquer sur le bouton **Gras** ou **Italique** sur la barre d'infos (Ctrl + B ou Ctrl + I)

La police active est alors affichée en gras ou en italique.

Attention

: MAGIX Web Designer 7 Premium ne permet d'appliquer les options gras ou italique à un texte si la police italique/gras correspondante n'est pas installée. Néanmoins, vous pouvez émuler facilement le même effet. Pour rendre une police en gras, attribuez-lui une épaisseur très fine. Pour incliner une police, utilisez la fonction inclinaison de l'outil de sélection. Pour en savoir plus, consultez la section Menu des polices.

Souligner



Cliquez sur le bouton Souligner dans la barre d'infos pour souligner le texte sélectionné.

La couleur et la taille du trait de soulignage sont automatiquement dérivées de la taille et la couleur du texte.

Justification ou alignement du texte

La justification s'applique systématiquement à toute la ligne. Toute section sélectionnée est ignorée.

Lorsque vous utilisez un texte simple, la *position initiale du pointeur* sur la page est considérée comme point de départ de la justification du texte.



Justification **Gauche**

: aligne le bord gauche du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Centrée**

: centre le texte sur la position du pointeur.

Justification **Droite**

: aligne le bord droit du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Complète**

: ceci s'applique uniquement lorsque le texte est le long d'une courbe ou dans une colonne et lorsqu'au moins une ligne complète de texte doit être justifiée.

Retraits



Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points tout simplement en sélectionnant le texte puis le bouton de liste à points situé dans la barre d'infos.

Chaque paragraphe du texte sera alors précédé d'un point. Si vous appuyez sur la touche Entrée du clavier pour revenir à la ligne au bout d'une ligne comportant un point, la ligne suivante commencera également par un point.

Pour terminer votre liste à puces, appuyez sur la touche Entrée à la fin de la dernière ligne du dernier point puis cliquez immédiatement sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte nouveau.



Vous pouvez mettre une liste à point en alignée en pressant le bouton retrait situé sur la barre d'infos. La ligne actuelle sera alors mise en retrait et le point changera de style, pour le distinguer du point parent.

- Cliquez sur le bouton « Liste à puces »
- Appuyez sur la touche Entrée pour aller au point suivant.
 - Le bouton « Indentation » vous permet de créer une liste de sous-points en retrait.
 - Pour les listes en retrait, le point change de forme.
 - Vous pouvez même
 - créer
 - un troisième niveau.
- Appuyez sur la touche Entrée directement derrière un point de liste pour terminer celle-ci et passer à nouveau au niveau supérieur.
- Appuyez sur la touche Entrée derrière le point du premier niveau de la liste pour terminer complètement la liste.



Exemple d'une liste à points mise en retrait



Pour placer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il suffit de placer le curseur sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

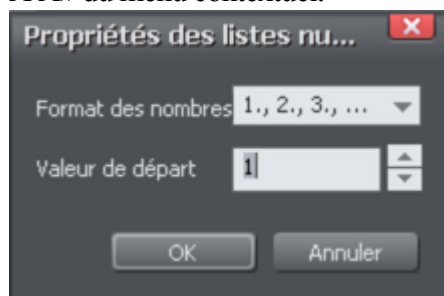
Les boutons de retrait et annulation de retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

Listes à numéros



Vous pouvez créer et éditer des listes à numéros de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à puces à l'aide du bouton des listes à numéros.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste à numéros, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option « Options des listes... » du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Souligner



Cliquez sur le bouton Souligner dans la barre d'infos pour souligner le texte sélectionné.

La couleur et la taille du trait de soulignage sont automatiquement dérivées de la taille et la couleur du texte.

Justification ou alignement du texte

La justification s'applique systématiquement à toute la ligne. Toute section sélectionnée est ignorée.

Lorsque vous utilisez un texte simple, la *position initiale du pointeur* sur la page est considérée comme point de départ de la justification du texte.



Justification **Gauche**

: aligne le bord gauche du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Centrée**

: centre le texte sur la position du pointeur.

Justification **Droite**

: aligne le bord droit du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Complète**

: ceci s'applique uniquement lorsque le texte est le long d'une courbe ou dans une colonne et lorsqu'au moins une ligne complète de texte doit être justifiée.

Retraits



Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points tout simplement en sélectionnant le texte puis le bouton de liste à points situé dans la barre d'infos.

Chaque paragraphe du texte sera alors précédé d'un point. Si vous appuyez sur la touche Entrée du clavier pour revenir à la ligne au bout d'une ligne comportant un point, la ligne suivante commencera également par un point.

Pour terminer votre liste à points, appuyez sur la touche Entrée à la fin de la dernière ligne du dernier point puis cliquez à nouveau immédiatement sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte à nouveau.



Vous pouvez mettre une liste à point en alignée en pressant le bouton retrait situé sur la barre d'infos. La ligne actuelle sera alors mise en retrait et le point changera de style, pour le distinguer du point parent.

- Cliquez sur le bouton « Liste à puces »
- Appuyez sur la touche Entrée pour aller au point suivant.
 - Le bouton « Indentation » vous permet de créer une liste de sous-points en retrait.
 - Pour les listes en retrait, le point change de forme.
 - Vous pouvez même
 - créer
 - un troisième niveau.
- Appuyez sur la touche Entrée directement derrière un point de liste pour terminer celle-ci et passer à nouveau au niveau supérieur.
- Appuyez sur la touche Entrée derrière le point du premier niveau de la liste pour terminer complètement la liste.



Exemple d'une liste à points mise en retrait



Pour placer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il suffit de placer le curseur sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

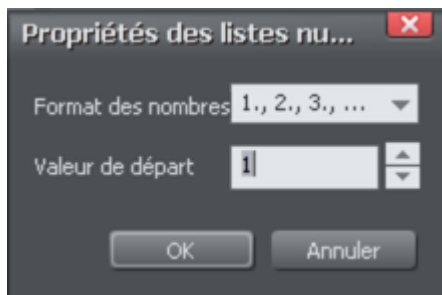
Les boutons de retrait et annulation de retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

Listes à numéros



Vous pouvez créer et éditer des listes à numéros de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à points à l'aide du bouton des listes à numéros.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste à numéros, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option « Options des listes... » du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Justification ou alignement du texte

La justification s'applique systématiquement à toute la ligne. Toute section sélectionnée est ignorée.

Lorsque vous utilisez un texte simple, la *position initiale du pointeur* sur la page est considérée comme point de départ de la justification du texte.



Justification **Gauche**

: aligne le bord gauche du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Centrée**

: centre le texte sur la position du pointeur.

Justification **Droite**

: aligne le bord droit du texte sur la position initiale du pointeur.

Justification **Complète**

: ceci s'applique uniquement lorsque le texte est le long d'une courbe ou dans une colonne et lorsqu'au moins une ligne complète de texte doit être justifiée.

Retraits



Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points tout simplement en sélectionnant le texte puis le bouton de liste à points situé dans la barre d'infos.

Chaque paragraphe du texte sera alors précédé d'un point. Si vous appuyez sur la touche Entrée du clavier pour revenir à la ligne au bout d'une ligne comportant un point, la ligne suivante commencera également par un point.

Pour terminer votre liste à points, appuyez sur la touche Entrée à la fin de la dernière ligne du dernier point puis cliquez à nouveau immédiatement sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte à nouveau.



Vous pouvez mettre une liste à point en alignée en pressant le bouton retrait situé sur la barre d'infos. La ligne actuelle sera alors mise en retrait et le point changera de style, pour le distinguer du point parent.

- Cliquez sur le bouton « Liste à puces »
- Appuyez sur la touche Entrée pour aller au point suivant.
 - Le bouton « Indentation » vous permet de créer une liste de sous-points en retrait.
 - Pour les listes en retrait, le point change de forme.
 - Vous pouvez même
 - créer
 - un troisième niveau.
- Appuyez sur la touche Entrée directement derrière un point de liste pour terminer celle-ci et passer à nouveau au niveau supérieur.
- Appuyez sur la touche Entrée derrière le point du premier niveau de la liste pour terminer complètement la liste.



Exemple d'une liste à points mise en retrait



Pour placer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il suffit de placer le curseur sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

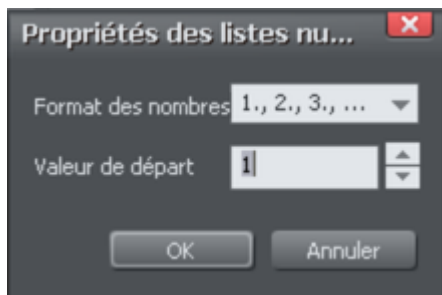
Les boutons de retrait et annulation de retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

Listes à numéros



Vous pouvez créer et éditer des listes à numéros de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à points à l'aide du bouton des listes à numéros.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste à numéros, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option « Options des listes... » du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes décaler le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Retraits



Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points tout simplement en sélectionnant le texte puis le bouton de liste à points situé dans la barre d'infos.

Chaque paragraphe du texte sera alors précédé d'un point. Si vous appuyez sur la touche Entrée du clavier pour revenir à la ligne au bout d'une ligne comportant un point, la ligne suivante commencera également par un point.

Pour terminer votre liste à points, appuyez sur la touche Entrée à la fin de la dernière ligne du dernier point puis cliquez à nouveau immédiatement sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte à nouveau.



Vous pouvez mettre une liste à point en alignée en pressant le bouton retrait situé sur la barre d'infos. La ligne actuelle sera alors mise en retrait et le point changera de style, pour le distinguer du point parent.

- Cliquez sur le bouton « Liste à puces »
- Appuyez sur la touche Entrée pour aller au point suivant.
 - Le bouton « Indentation » vous permet de créer une liste de sous-points en retrait.
 - Pour les listes en retrait, le point change de forme.
 - Vous pouvez même
 - créer
 - un troisième niveau.
- Appuyez sur la touche Entrée directement derrière un point de liste pour terminer celle-ci et passer à nouveau au niveau supérieur.
- Appuyez sur la touche Entrée derrière le point du premier niveau de la liste pour terminer complètement la liste.



Exemple d'une liste à points mise en retrait



Pour placer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il suffit de placer le curseur sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

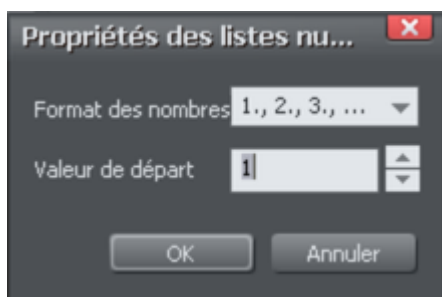
Les boutons de retrait et annulation de retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

Listes numérotées



Vous pouvez créer et éditer des listes numérotées de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à points à l'aide du bouton des listes numérotées.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste numérotée, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option «**Options des listes...**» du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points tout simplement en sélectionnant le texte puis le bouton de liste à points situé dans la barre d'infos.

Chaque paragraphe du texte sera alors précédé d'un point. Si vous appuyez sur la touche Entrée du clavier pour revenir à la ligne au bout d'une ligne comportant un point, la ligne suivante commencera également par un point.

Pour terminer votre liste à points, appuyez sur la touche Entrée à la fin de la dernière ligne du dernier point puis cliquez à nouveau immédiatement sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte à nouveau.



Vous pouvez mettre une liste à point en alignée en pressant le bouton retrait situé sur la barre d'infos. La ligne actuelle sera alors mise en retrait et le point changera de style, pour le distinguer du point parent.

- Cliquez sur le bouton « Liste à puces »
- Appuyez sur la touche Entrée pour aller au point suivant.
 - Le bouton « Indentation » vous permet de créer une liste de sous-points en retrait.
 - Pour les listes en retrait, le point change de forme.
 - Vous pouvez même
 - créer
 - un troisième niveau.
- Appuyez sur la touche Entrée directement derrière un point de liste pour terminer celle-ci et passer à nouveau au niveau supérieur.
- Appuyez sur la touche Entrée derrière le point du premier niveau de la liste pour terminer complètement la liste.



Exemple d'une liste à points mise en retrait



Pour placer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il suffit de placer le curseur sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

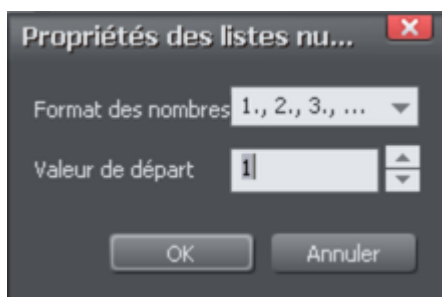
Les boutons de retrait et annulation de retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

Listes numérotées



Vous pouvez créer et éditer des listes numérotées de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à points à l'aide du bouton des listes numérotées.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste numérotée, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option « Options des listes... » du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

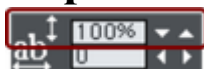
Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

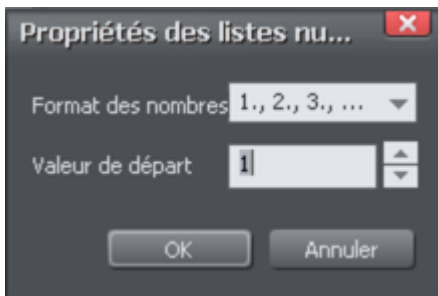
L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Listes à numéros



Vous pouvez créer et éditer des listes à numéros de la même manière que celle décrite plus haut pour les listes à puces à l'aide du bouton des listes à numéros.

Vous pouvez également sélectionner le schéma de numérotation que vous souhaitez utiliser pour chaque liste à l'aide de la boîte de dialogue **Options des listes**. Placez le curseur de texte sur l'un des points de la liste à numéros, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option «**Options des listes...**» du menu contextuel.



Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour la première entrée de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les entrées suivantes de la liste.

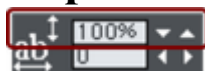
Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**.

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes décalera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

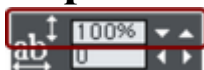
Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **barre d'infos**

Texte normal _{Indice} ^{exposant}

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



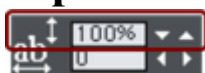
Les deux derniers champs de l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs à l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Espacement des paragraphes



Les deux derniers champs de l'extrémité de la barre d'infos de l'outil d'ajout de texte vous permettent de régler

l'espacement au-dessus et /ou en dessous des paragraphes.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez un espacement d'une demi-ligne entre les paragraphes.

Comme dans Microsoft Word, si vous utilisez des espaces au-dessus et au-dessous des paragraphes, l'espacement entre les paragraphes correspond à la valeur la plus élevée (non cumulée).

L'espacement des paragraphes au-dessus des paragraphes déplacera le premier paragraphe vers le bas dans un cadre de texte.

Liens hypertextes

Vous pouvez appliquer un lien à toute partie d'un objet-texte, de sorte que, lorsque le document est exporté au format HTML, le texte présente un lien cliquable dans les navigateurs Internet.

Utilisez l'**Outil Texte** pour sélectionner les mots ou caractères auxquels vous souhaitez appliquer le lien, puis cliquez sur le bouton de lien sur la barre d'outil **Web**



Cela ouvre la boîte de dialogue des **Propriétés Web** avec l'**Onglet de lien**

sélectionné. Sur cet onglet, vous pouvez choisir d'établir un lien avec un URL, une autre page de votre site ou même un calque pop-up.

Par défaut, lorsque vous appliquez un lien à du texte, ce dernier apparaît souligné et avec la couleur de lien hypertexte définie pour le document actuel. Vous pouvez modifier la couleur du lien et décider de souligner ou non les liens dans l'onglet **site Web** de la boîte de dialogue **Propriétés Web** (menu **Outils->Propriétés Web**

). Vous pouvez également définir la couleur à afficher lorsque l'utilisateur déplace le curseur de la souris sur un lien hypertexte dans un navigateur Internet (« Couleur de survol de la souris »), ainsi que la « Couleur visitée » utilisée pour afficher les liens déjà cliqués par l'utilisateur depuis son navigateur. Lorsque vous définissez les trois couleurs de lien hypertexte générales, vous pouvez sélectionner des couleurs de thème nommées existantes, utilisées sur votre site Web, à l'aide des menus déroulants, ou vous pouvez cliquer sur le bouton **Éditer** afin de faire apparaître l'**Éditeur de couleur** qui vous permet de choisir la couleur souhaitée.

Vous pouvez également choisir de redéfinir les couleurs de lien hypertexte générales pour des liens individuels, si nécessaire. Sur l'onglet de lien de la boîte de dialogue des Propriétés Web, désélectionner l'option « Utiliser les couleurs générales de lien vers des sites ». Alors, le lien sélectionné sera affiché en utilisant la couleur de texte définie dans le document plutôt que la couleur de lien hypertexte générale.

Texte à l'intérieur de groupes pour sites Web

Lors de l'exportation d'un document en tant que site Web, tous les groupes sont exportés en tant qu'images. Ainsi, un texte à l'intérieur de groupes n'est pas présent en tant que texte sur votre site exporté et il ne peut donc pas être repéré par les moteurs de recherche ou sélectionné et copié en tant que texte par un visiteur de votre site.

Pour les boutons graphiques, les titres, les logos etc., cela est habituellement souhaitable car le texte fait partie de l'élément graphique. Mais vous pouvez avoir des éléments de texte plus importants dans des groupes que vous souhaitez conserver en tant que texte sur votre page Web exportée. Pour gérer cela, vous devez uniquement appliquer le nom spécial « Texte HTML » à votre objet-texte. Le moyen le plus simple est le suivant :

1. Rendez-vous dans l'**Outil Texte** puis cliquez sur le texte pour insérer le curseur.
2. Appuyer sur Esc pour sélectionner tout le texte.
3. Ouvrez la boîte de dialogue (**Outils->Noms...**).
4. Si vous l'avez déjà utilisé dans le document en cours, sélectionnez le nom « HTMLText » depuis le menu déroulant « Appliquer le nom » ou saisissez le nom « HTMLText ». Cliquez ensuite sur le bouton « Ajouter » pour ajouter le nom.

Désormais, lorsque vous exportez votre site, votre texte est conservé en tant que texte et le reste du groupe est converti en une image. Tous les panneaux de texte fournis dans la **Galerie des designs** ont déjà ce nom appliqué aux objets-texte de la galerie. Le texte des panneaux sera donc exporté en tant que texte.

Les navigateurs ne peuvent pas reproduire de texte pivoté. Vous ne pouvez donc pas utiliser ce nom pour forcer l'exportation en tant que texte de texte pivoté. Dans ce cas, le nom est ignoré.

Copier les polices

La fonction **Appliquer les attributs**

permet de copier des attributs de n'importe quel texte pour les appliquer à un autre texte du document :

- Sélectionnez le texte source dont vous souhaitez conserver les attributs. Il peut s'agir également d'un seul mot (double-cliquez dessus).
- Sélectionnez Édition > Copier (ou Ctrl+C).
- Sélectionnez ensuite le texte ou la partie de texte à laquelle vous souhaitez appliquer les attributs.
- Sélectionnez Édition > Appliquer les attributs (Ctrl+Maj+A).

Si le curseur de texte est positionné dans un texte au moment où vous utilisez la fonction **Appliquer les attributs**

, les attributs du paragraphe seront également appliqués (par exemple les retraits, marges, etc.).

Si vous avez sélectionné une partie de texte, la fonction **Appliquer les attributs**

va permettre d'appliquer tous les éléments visuels du texte source.

Appliquer les attributs à tout le texte

Lorsque le curseur est placé dans un objet texte colonne ou simple texte, vous pouvez sélectionner l'objet texte complet en cliquant sur Echap. Vous pouvez ensuite appliquer un attribut, définir une couleur, le tout appliqué au texte entier. Cette opération est souvent plus rapide que la fonction Sélectionner tout (Ctrl+A).

Cette méthode fonctionne pour des segments de texte uniquement lorsque tous les segments de texte sont sélectionnés. Pour cela, vous pouvez cliquer sur les différents segments de texte avec Maj+Clic dans **l'outil de sélection**

. Cette méthode fonctionne uniquement lorsque les zones de texte sont situées sur une seule page. Si le texte est situé sur plusieurs pages et que vous souhaitez le modifier, vous devez d'abord le sélectionner avec la fonction Sélectionner tout (Ctrl+A) puis appliquer les attributs requis.

Appliquer les attributs à tout le texte

Lorsque le curseur est placé dans un objet texte colonne ou simple texte, vous pouvez sélectionner l'objet texte complet en cliquant sur Echap. Vous pouvez ensuite appliquer un attribut, définir une couleur, le tout appliqué au texte entier. Cette opération est souvent plus rapide que la fonction Sélectionner tout (Ctrl+A).

Cette méthode fonctionne pour des segments de texte uniquement lorsque tous les segments de texte sont sélectionnés. Pour cela, vous pouvez cliquer sur les différents segments de texte avec Maj+Clic dans **l'outil de sélection**

. Cette méthode fonctionne uniquement lorsque les zones de texte sont situées sur une seule page. Si le texte est situé sur plusieurs pages et que vous souhaitez le modifier, vous devez d'abord le sélectionner avec la fonction Sélectionner tout (Ctrl+A) puis appliquer les attributs requis.

Copier/coller un texte formaté (RTF)

Vous pouvez copier des textes appelés « Rich Text » dans d'autres applications comme les traitements de texte et les coller dans MAGIX Web Designer 7 Premium ; le texte, la police, les marges, l'espacement seront conservés. Cela simplifie énormément l'édition du style de votre texte.

Si vous appliquez un format « Rich Text » (RTF) copié dans une autre application, vous avez la possibilité de copier le texte comme « Texte non formaté » : il apparaîtra alors dans la police et le style indiqués par le curseur. Au format « Rich Text », le formatage du texte source sera conservé.

Cela fonctionne également à l'inverse. Vous pouvez copier un texte dans Web Designer Premium et le coller dans d'autres applications prenant en charge l'édition dans ce format (police, taille, couleur, marges, etc.). Cette méthode fonctionne uniquement si vous sélectionnez et copiez un objet de texte unique ou depuis un texte.

Certaines applications, comme Microsoft Word, disposent d'un menu « Coller » spécial, proposant de nombreuses options. Ces applications permettent même de sélectionner le format de l'objet collé (texte ou graphique).

Visualiser les polices utilisées actuellement

Il est parfois utile de visualiser les polices actuellement utilisées dans le document, en particulier lorsque vous souhaitez partager des fichiers avec d'autres utilisateurs de Web Designer Premium qui n'ont pas forcément installé les mêmes polices.

Pour obtenir une liste complète des polices utilisées dans votre document, sélectionnez **Fichier > Info document**

Toutes les polices utilisées dans le document mais qui ne sont pas installées dans votre système sont signalées par la mention **Non installé**

Lorsque vous souhaitez partager un document avec un utilisateur qui n'a pas installé les mêmes polices que vous, et que cette personne ne doit pas éditer le texte, vous pouvez alors convertir le texte en formes éditables (voir plus bas).

Intégration des polices

MAGIX Web Designer 7 Premium enregistre les formes des caractères de toutes les polices utilisées dans votre document. Cela signifie que si vous donnez à quelqu'un d'autre votre fichier de projet, ou si vous transférez le fichier sur un autre ordinateur, le texte apparaîtra parfaitement, même si les polices correctes ne sont pas installées sur cet ordinateur. Cette option n'incruste que les caractères d'une police qui sont utilisés dans le document (la police n'est pas incluse en entier). Ainsi, sur les ordinateurs ne comportant pas les polices, le texte ajouté dans la police manquante ne présentera éventuellement pas les formes de caractère correctes.

Compatibilité de texte navigateur

C'est une réalité bien triste, mais différents navigateurs affichent le même texte de manière relativement différente, habituellement avec une différence de taille ou de longueur de ligne. Au moment de la rédaction du présent document, seul un navigateur Internet permet d'obtenir les tailles de texte correctes (Firefox 3 pour Mac), tous les autres navigateurs affichent un texte qui est souvent trop long, dont les tailles sont arrondies à des pixels entiers (par exemple, un texte en 10 pt n'est pas affiché en 10 mais à la taille de pixel entier la plus proche (13 pixels).

MAGIX Web Designer 7 Premium est conçu pour simuler le comportement des navigateurs les plus courants, pour ajuster les tailles intermédiaires à des pixels entiers et pour ajuster les longueurs de ligne afin de simuler le texte tel qu'il apparaît sur les navigateurs Windows. Vous pouvez désactiver cet ajustement dans la boîte de dialogue **Options**, onglet **Général** (menu **Outils-> Options**) en décochant l'option « **Afficher les longueurs de texte compatibles avec Windows** ».

Note avancée : si vous utilisez Web Designer Premium ou si vous désactivez cette option de compatibilité, puis que vous saisissez une taille intermédiaire, par exemple 13,6 pixels ou 10pt, vous obtiendrez un texte exactement et précisément mis à cet échelle. Cependant, nous vous avons prévenu que la plupart des navigateurs Internet afficheront ce texte à une taille légèrement plus large ou plus petite que ce que vous voyez dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Une autre conséquence de ce (mauvais) comportement des navigateurs est que pour les petites tailles de police, le passage d'une taille à l'autre représente un écart relativement élevé. Ainsi, il ne sera pas possible d'obtenir une taille de police entre 9 pix et 10 pix. La plupart des navigateurs ne peuvent pas afficher de taille intermédiaire (que vous utilisiez des points, des cadratins ou toute autre unité). Vous verrez donc les tailles de texte de MAGIX Web Designer 7 Premium passer d'une taille à l'autre lorsque vous redimensionnez les objets.

L'outil de remplissage

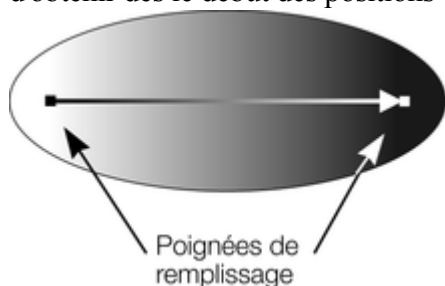
Création d'un remplissage de couleur dégradé



Le procédé de création d'un remplissage est à peu près similaire pour tous les types de remplissage :

1. sélectionnez l'objet ou les objets auxquels vous souhaitez appliquer le remplissage.
2. Sélectionnez l'outil de **remplissage** (raccourci : F5)
3. Sélectionnez le type de remplissage depuis le menu déroulant.
4. Cliquez et tirez la sélection sur l'objet pour créer le remplissage.
4. Ou encore, tirez sur l'une des poignées de remplissage pour ajuster la taille du remplissage et sa position.

MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un aperçu interactif et fluide du remplissage lorsque vous tirez. Il s'agit d'un avantage non négligeable en comparaison avec les outils de remplissage basés sur des boîtes de dialogue. L'opération est non seulement plus rapide, et plus simple, mais elle vous permet également d'obtenir dès le début des positions de démarrage et de fin correctes.



Lorsque vous tirez, une petite flèche s'affiche, indiquant la direction du remplissage. Vous pouvez en outre sélectionner les poignées de remplissage et les tirer pour ajuster la position et l'angle du remplissage.

Colorer les remplissages

Sélectionner l'une des poignées de remplissage et cliquez sur une couleur dans la **palette** ou utilisez l'**éditeur de couleurs** pour définir une nouvelle couleur. Vous pouvez alterner entre les poignées de remplissage en cliquant sur le tabulateur.

Modifier la sélection

Dans l'outil de **remplissage**, un clic sur l'objet est suffisant pour le sélectionner, il n'est pas nécessaire d'aller dans l'**outil de sélection** pour sélectionner d'autres objets.

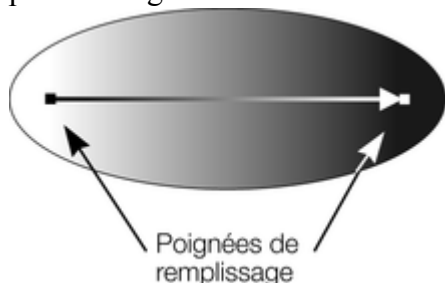
Cr  ation d'un remplissage de couleur d  grad  



Le proc  d   de cr  ation d'un remplissage est    peu pr  s similaire pour tous les types de remplissage    :

1. s  lectionnez l'objet ou les objets auxquels vous souhaitez appliquer le remplissage.
2. S  lectionnez l'outil de **remplissage** (raccourci    : F5)
3. S  lectionnez le type de remplissage depuis le menu d  roulant.
4. Cliquez et tirez la s  lection sur l'objet pour cr  er le remplissage.
4. Ou encore, tirez sur l'une des poign  es de remplissage pour ajuster la taille du remplissage et sa position.

MAGIX Web Designer 7 Premium affiche un aper   u interactif et fluide du remplissage lorsque vous tirez. Il s'agit d'un avantage non n  gligeable en comparaison avec les outils de remplissage bas  s sur des bo  tes de dialogue. L'op  ration est non seulement plus rapide, et plus simple, mais elle vous permet   galement d'obtenir d  s le d  but des positions de d  marrage et de fin correctes.



Lorsque vous tirez, une petite fl  che s'affiche, indiquant la direction du remplissage. Vous pouvez en outre s  lectionner les poign  es de remplissage et les tirer pour ajuster la position et l'angle du remplissage.

Colorer les remplissages

S  lectionner l'une des poign  es de remplissage et cliquez sur une couleur dans la **palette** ou utilisez l'**  diteur de couleurs** pour d  finir une nouvelle couleur. Vous pouvez alterner entre les poign  es de remplissage en cliquant sur le tabulateur.

Modifier la s  lection

Dans l'outil de **remplissage**, un clic sur l'objet est suffisant pour le s  lectionner, il n'est pas n  cessaire d'aller dans l'**outil de s  lection** pour s  lectionner d'autres objets.

Types de remplissage

Web Designer Premium possède les types de couleurs de remplissage suivants :

Remplissage uniforme

: la surface de la forme est composée d'une seule couleur unie.



Remplissage linéaire

: le dégradé d'une couleur à l'autre s'effectue de façon linéaire.



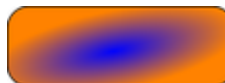
Remplissage circulaire

: le dégradé de couleur s'effectue de façon circulaire en partant d'un point vers l'extérieur.



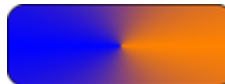
Remplissage elliptique

: similaire au remplissage circulaire, à la différence que le dégradé s'effectue de façon elliptique.



Remplissage conique

: le dégradé de couleur tourne autour d'un seul point. L'effet est semblable à un cône éclairé d'un seul côté dont le côté opposé possède une autre couleur.



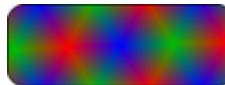
Remplissage en diamant

: similaire au remplissage elliptique, à la différence que le remplissage prend la forme d'un diamant.



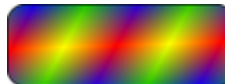
Remplissage tricolore

: affiche trois couleurs différentes comme si l'objet était éclairé par des spots.



Remplissage quadricolore

: identique au remplissage tricolore, à la différence que quatre couleurs sont affichées.

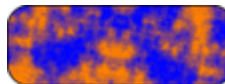


Remplissage bitmap : l'objet est rempli avec une ou plusieurs copies juxtaposées d'un bitmap ou d'une photo. Toutes les photos que vous voyez dans MAGIX Web Designer 7 Premium sont des formes comportant un remplissage de type bitmap (normalement des rectangles). Vous pouvez utiliser n'importe quel bitmap ou n'importe quelle photo des galeries **de bitmaps** ou **de remplissage**.



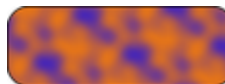
Nuage fractal

: produit un motif de remplissage aléatoire très utile pour représenter des nuages ou de la brume.



Plasma fractal

: motif de remplissage aléatoire qui possède plus de contraste qu'un remplissage en nuage fractal.



L'Outil de remplissage

vous permet d'appliquer ces types de remplissage à l'(aux) objets sélectionnés, mais également d'éditer et d'ajuster les remplissages.

Sélectionner l'intérieur automatiquement

Dans l'outil de remplissage, la fonction Sélectionner l'intérieur est appliquée lorsque vous cliquez sur un

objet faisant partie d'un groupe au lieu de sélectionner un groupe dans son ensemble. Cela facilite le travail sur les photos et les remplissages à l'intérieur d'un groupe. Si vous souhaitez modifier les attributs du remplissage d'un groupe (ce qui est peu probable), vous devez d'abord sélectionner le groupe à l'aide de l'**Outil de sélection**

Barre d'infos de l'outil de remplissage



- ❶ Type de remplissage
- ❷ Quadrillage du remplissage
- ❸ Effet du remplissage
- ❹ Bitmap nom
- ❺ Poignée de remplissage / Résolution
- ❻ Couleur de poignée / Grain

Type de remplissage

permet de sélectionner le type du remplissage. Depuis ce menu :

- lorsque qu'un objet est sélectionné, le remplissage sera appliqué à cet objet ;
- sans objet sélectionné, le type de remplissage par défaut est défini puis il est utilisé pour les nouveaux objets dessinés.

Le Quadrillage du remplissage

est appliqué pour les remplissages bitmap ou fractal. Les options sont décrites plus bas, dans les remplissages bitmap. Le quadrillage du remplissage modifie la répétition de l'effet de remplissage. Les options sont les suivantes :

- Simple : le remplissage est utilisé une fois uniquement, quelle que soit la taille de l'objet. La zone située autour de la « tuile » est transparente.
- Répété : il y a répétition de l'effet de remplissage afin de remplir l'objet entier.
- Répété inversé : disponible uniquement pour les remplissages fractal et bitmap. Similaire à la tuile répétée, mais chaque second carreau est inversé. Cela aide à masquer les lignes de jointure là où les tuiles se rejoignent.



Une ellipse avec un remplissage en ellipse répété

Effet de remplissage

est utilisé pour tous les types de remplissage. Il permet de contrôler le dégradé des couleurs de remplissage de la première à la dernière couleur :

- **Transition** : permet de créer un fondu enchaîné linéaire entre deux couleurs.
- **Arc-en-ciel** : permet de réaliser une transition sur le bord le plus court de cercle de couleur TSV. Par exemple, un mélange de jaune et de cyan donnera un cyan jaune vert.

Cette option est sans effet lorsque les deux couleurs sont noir, blanc ou gris.

- **Alt Arc-en-ciel** : la fonction est similaire à Arc-en-ciel, mais la transition sera réalisée sur le bord le plus long du cercle de couleur. Par exemple, le jaune et le cyan iront du jaune rouge magenta bleu au cyan.

Nom bitmap affiche un menu déroulant comprenant des images d'aperçu de tous les bitmaps de la **Galerie bitmap**

, et est une méthode simple pour sélectionner un bitmap/une photo requis lors d'un remplissage bitmap.

Poignée de remplissage

: indique si la poignée de début ou de fin est sélectionnée. Ce champ est vide en présence de remplissages uniformes.

Résolution

(uniquement pour les remplissages fractal et bitmap) : indique la résolution du bitmap (tant que les poignée de remplissage ne sont pas sélectionnées). Vous pouvez entrer des nouvelles valeurs de résolution pour modifier la taille du bitmap. Les résolutions basses montrent les différents pixels du bitmap. Vous avez rarement besoin d'une résolution supérieure à 150 dpi, même lorsqu'il s'agit de caractères d'écriture. 96 DPI suffit pour la résolution d'écran.

Couleur de poignée de remplissage

(excepté pour les remplissages bitmap) : indique la couleur appliquée à la poignée de remplissage sélectionnée.

Remplissages uniformes

Pour appliquer ou modifier un remplissage uniforme :

1. sélectionnez un remplissage uniforme depuis le menu de type de remplissage.
2. Sélectionnez une couleur dans la **Palette des couleurs**.



La palette de couleurs est décrite dans le chapitre [Utilisation des couleurs](#)

Remplissages linéaires

Pour appliquer un remplissage linéaire :



1. Sélectionnez un remplissage linéaire dans le menu des types de remplissage. (Pas nécessaire si l'objet actuel dispose d'un remplissage uniforme).
2. Positionnez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez démarrer le remplissage. (Cela peut également se situer en dehors de l'objet)
3. Tirez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez terminer le remplissage. (Ce point peut également se trouver en dehors de l'objet).

La flèche affichée sur l'objet sélectionné est appelée flèche de remplissage. Elle indique la direction et l'étendue du remplissage. Vous pouvez au choix sélectionner chaque fin de la flèche en cliquant dessus.

Déplacer la poignée de début ou de fin du remplissage

Pour modifier la direction et l'étendue du remplissage :



1. Positionnez le pointeur de la souris sur la poignée que vous souhaitez déplacer. Lorsqu'il est en position, le pointeur change de forme.
2. Tirez la poignée.

Modifier les couleurs de remplissage

Pour modifier la couleur dans un remplissage :

- Faire un glisser&déplacer de la couleur depuis la **Palette des couleurs** sur une poignée de remplissage (vous n'avez pas besoin de sélectionner la poignée en premier).
- Ou placez la couleur dans l'objet par glisser&déposer. Chaque remplissage dispose d'une ligne médiane imaginaire le long de la flèche de remplissage. Si vous placez la couleur sur la poignée de début, vous en modifiez la couleur, de même pour la poignée de fin.
- Ou, si l'une des poignées de fin est sélectionnée (surlignée), cliquez simplement sur une couleur. Vous pouvez utiliser le « Tabulateur » pour sélectionner l'autre poignée de remplissage, et cliquer sur la couleur choisie.

La palette de couleurs est décrite dans le chapitre [Utilisation des couleurs](#)

Chaque méthode change la couleur d'une seule poignée ; elle ne change pas les autres poignées de remplissage sélectionnées, ou :

1. Sélectionnez la poignée de votre choix (ou les poignées, dans le cas où vous avez plusieurs objets).
2. Sélectionnez la couleur souhaitée dans la palette.
3. Cette opération modifie toutes les poignées de remplissage sélectionnées.

Déplacer la poignée de début ou de fin du remplissage

Pour modifier la direction et l'étendue du remplissage :



1. Positionnez le pointeur de la souris sur la poignée que vous souhaitez déplacer. Lorsqu'il est en position, le pointeur change de forme.
2. Tirez la poignée.

Modifier les couleurs de remplissage

Pour modifier la couleur dans un remplissage :

- Faire un glisser&déplacer de la couleur depuis la **Palette des couleurs** sur une poignée de remplissage (vous n'avez pas besoin de sélectionner la poignée en premier).
- Ou placez la couleur dans l'objet par glisser&déposer. Chaque remplissage dispose d'une ligne médiane imaginaire le long de la flèche de remplissage. Si vous placez la couleur sur la poignée de début, vous en modifiez la couleur, de même pour la poignée de fin.
- Ou, si l'une des poignées de fin est sélectionnée (surlignée), cliquez simplement sur une couleur. Vous pouvez utiliser le « Tabulateur » pour sélectionner l'autre poignée de remplissage, et cliquer sur la couleur choisie.

La palette de couleurs est décrite dans le chapitre [Utilisation des couleurs](#)

Chaque méthode change la couleur d'une seule poignée ; elle ne change pas les autres poignées de remplissage sélectionnées, ou :

1. Sélectionnez la poignée de votre choix (ou les poignées, dans le cas où¹ vous avez plusieurs objets).
2. Sélectionnez la couleur souhaitée dans la palette.
3. Cette opération modifie toutes les poignées de remplissage sélectionnées.

Modifier les couleurs de remplissage

Pour modifier la couleur dans un remplissage :

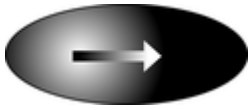
- Faire un glisser&déplacer de la couleur depuis la **Palette des couleurs** sur une poignée de remplissage (vous n'avez pas besoin de sélectionner la poignée en premier).
- Ou placez la couleur dans l'objet par glisser&déposer. Chaque remplissage dispose d'une ligne médiane imaginaire le long de la flèche de remplissage. Si vous placez la couleur sur la poignée de début, vous en modifiez la couleur, de même pour la poignée de fin.
- Ou, si l'une des poignées de fin est sélectionnée (surlignée), cliquez simplement sur une couleur. Vous pouvez utiliser le « Tabulateur » pour sélectionner l'autre poignée de remplissage, et cliquer sur la couleur choisie.

La palette de couleurs est décrite dans le chapitre [Utilisation des couleurs](#)

Chaque méthode change la couleur d'une seule poignée ; elle ne change pas les autres poignées de remplissage sélectionnées, ou :

1. Sélectionnez la poignée de votre choix (ou les poignées, dans le cas où¹ vous avez plusieurs objets).
2. Sélectionnez la couleur souhaitée dans la palette.
3. Cette opération modifie toutes les poignées de remplissage sélectionnées.

Remplissages circulaires

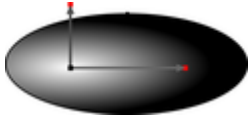


Pour les remplissages circulaires, les opérations d'application du remplissage, de déplacement des poignées et de modification des couleurs sont les mêmes que pour les remplissages linéaires. La poignée de début est le centre du remplissage.

Les remplissages circulaires sont utiles pour créer des effets projecteurs.

Toute modification du rapport largeur hauteur de l'objet entraîne automatiquement la modification d'un remplissage circulaire en remplissage elliptique (vois plus bas).

Remplissages elliptiques



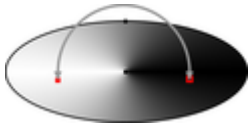
Un remplissage elliptique s'applique de la même manière qu'un remplissage linéaire. Lorsque vous tirez le pointeur de la souris, vous créez d'abord un cercle avec deux poignées de fin. Vous pouvez ensuite tirer les poignées de fin pour créer une ellipse adaptée.

Appuyer sur la touche Maj de votre clavier et faire glisser le curseur de la souris préserve les proportions du remplissage. Appuyer sur CTRL et faire glisser limite la rotation aux angles prédéfinis. Le déplacement des poignées et la modification des couleurs se font de la même façon que pour les remplissages linéaires.

Une façon rapide d'appliquer un remplissage elliptique :

Appuyez sur la touche Maj de votre clavier et faites glisser le curseur de la souris.

Remplissages en cône



Lorsque vous appliquez un remplissage en cône, la flèche de remplissage est affichée sous forme de demi-cercle avec deux poignées de fin. Ensuite, vous pouvez faire pivoter les poignées de fin autour de la poignée de début pour créer une ombre adaptée.

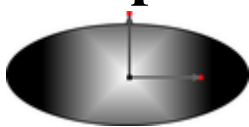
La taille du demi-cercle est sans importance dans la mesure où elle n'influe pas sur le remplissage.

Ctrl+tirer limite la rotation aux angles prédéfinis.

Vous pouvez également tirer la poignée centrale pour modifier la position du remplissage.

Le déplacement des poignées et le changement de couleurs sont similaires aux remplissages linéaires.

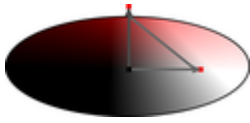
Remplissages en diamant



Le remplissage en diamant fonctionne de la même façon que le remplissage elliptique. Lorsque vous faites glisser le curseur de la souris, le remplissage s'affiche sous forme d'un carré à deux poignées. Vous pouvez alors faire glisser les poignées de fin pour redimensionner le diamant.

Appuyer sur la touche Maj de votre clavier et faire glisser le curseur de la souris en même temps déverrouille les proportions du remplissage, ce qui vous permet de bouger les poignées de remplissage individuellement. Appuyer sur CTRL et faire glisser limite la rotation aux angles prédéfinis.

Remplissages à trois couleurs



Le remplissage à trois couleurs présente l'effet d'un objet éclairé par trois projecteurs de couleurs différentes.

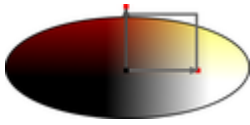
Lorsque vous tirez le curseur de la souris, le remplissage s'affiche sous forme de triangle à trois poignées.

Par défaut, un angle de 60 degrés est placé entre les deux flèches de remplissage. Appuyez sur la touche N et tirez pour créer des triangles avec des angles différents pour former le triangle de remplissage de votre choix.

Contrairement à d'autres types de remplissage à trois poignées, vous pouvez appliquer une couleur différente à chaque poignée pour les remplissages à trois couleurs (le centre et les deux points finaux).

Un objet peut contenir une seule instance (simple) ou de multiples instances (répété) du remplissage.

Remplissages à quatre couleurs



Les remplissages à quatre couleurs sont similaires aux remplissages à trois couleurs et produisent l'effet d'un éclairage à l'aide de 4 projecteurs de couleurs différentes. Lorsque vous appliquez un remplissage à quatre couleurs, le remplissage s'affiche sous forme d'un carré à quatre poignées.

Vous pouvez ensuite tirer chacune des poignées pour former le parallélogramme souhaité.

Vous pouvez appliquer des couleurs différentes à chacune des quatre poignées de remplissage.

Un objet peut contenir une seule instance (simple) ou de multiples instances (répété) du remplissage.

Remplissages bitmap



- 1 Type de remplissage
- 2 Quadrillage du remplissage
- 3 Non utilisé
- 4 Nom du bitmap
- 5 Résolution
- 6 Non utilisé
- 7

La Galerie des Bitmaps est décrite dans Galerie Bitmap dans le chapitre sur la manipulation des photos, voir ci-dessous pour la [Galerie des remplissages](#)

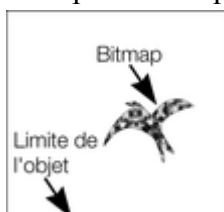
Les remplissages bitmap sont parmi les plus puissants types de remplissage. Ils permettent d'utiliser n'importe quelle photo ou texture comme remplissage, et cela pour n'importe quelle forme, et vous pouvez en modifier directement la taille, l'angle, la position et le quadrillage. Vous pouvez également colorer des remplissages bitmap. Vous pouvez utiliser tout type de bitmap comme remplissage, y compris des photos au format JPEG et des Bitmaps alpha-channel (semi-transparent).

Lorsque vous importez un fichier photo dans MAGIX Web Designer 7 Premium (p.ex. un fichier JPG ou PNG), il apparaît en tant que forme avec un type de remplissage bitmap. Lorsqu'un tel objet est sélectionné, la ligne de statut l'affiche en tant que photo, mais elle est similaire à une forme à laquelle on aurait appliqué une photo en tant que remplissage bitmap.

Pour remplir une forme avec un remplissage bitmap ou photo, opérez de la manière suivante :

- Tirez n'importe quel bitmap depuis la **Galerie de bitmap** ou depuis l'explorateur de fichiers de Windows et placez-le sur n'importe quelle forme, maintenez la touche Maj appuyée et déposez ou
- Tirez n'importe quel remplissage depuis la **Galerie de remplissages** sur la forme (il n'est pas nécessaire ici de maintenir la touche Maj appuyée dans ce cas).
- Sélectionnez l'entrée Bitmap sur la gauche du menu déroulant de la **barre d'outil de remplissage** puis sélectionnez le bitmap sélectionné dans le menu déroulant (il affiche uniquement les Bitmaps qui ont été chargés auparavant).

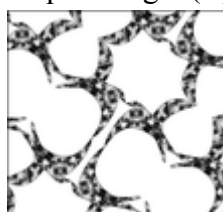
Vous pouvez remplir un objet avec un ou plusieurs quadrillages (répétitions de l'image bitmap).



Carreau individuel
(photo)



Répéter le quadrillage



Répété inversé : les carreaux
sont parfaitement accordés.

Le remplissage dispose de trois poignées. Vous pouvez les utiliser pour [Redimensionner et repositionner les remplissages de bitmap](#)

. Une méthode alternative de définition de la taille du bitmap consiste à entrer manuellement la valeur de la résolution. Commencez par désélectionner les poignées de remplissage en cliquant n'importe où sur l'image autre que sur une de ces poignées puis entrez une nouvelle résolution dpi.

Remplacer des remplissages bitmap

Si une forme contient déjà un bitmap, ou qu'il s'agit d'une photo, vous pouvez juste placer par

glisser-déposer un nouveau bitmap depuis n'importe quelle source, comme l'explorateur Windows, et il remplacera automatiquement le bitmap existant. La nouvelle image est ajustée dans la forme de manière à y être adaptée. Cette opération remplacera aussi toutes les autres instances de cette photo sur la page en cours.

Si vous maintenez la touche **Maj**

enfoncée pendant que vous remplacez une photo de cette façon, la position, l'échelle et la rotation du remplissage bitmap seront préservées.

Colorer un bitmap

Vous pouvez colorer un bitmap ou un remplissage de photo en cliquant seulement sur n'importe quelle couleur dans la **Palette de couleurs** (assurez-vous qu'aucune poignée de remplissage n'est sélectionnée, en cliquant sur l'image). Un Contone sera alors créé (techniquement il s'agit d'un Duotone) qui va du noir vers la couleur sélectionnée. Vous pouvez également effectuer un clic droit sur la palette de couleurs et sélectionner l'option **Déterminer la couleur claire contone** ou **Déterminer la couleur sombre contone**.

Pour par exemple transformer une image couleur en noir et blanc, il vous suffit de cliquer sur la couleur Blanc dans la palette de couleurs.



Pour annuler n'importe quelle couleur appliquée, cliquez sur **Non**. Cliquez sur **Couleur** pour chacune des poignées de remplissage. La couleur originale du bitmap est restaurée.

Le champ **Résolution** dans la **barre d'infos**

affiche la résolution que vous pouvez définir en déplaçant les poignées de remplissage ou en entrant manuellement une valeur.

Calibrer et positionner un remplissage bitmap

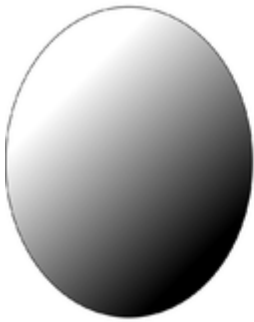


Une fois que le remplissage est créé, vous pouvez le déplacer dans l'image pour le repositionner à l'intérieur de la forme.



Lorsque vous passez avec la souris sur les poignées extérieures de remplissage, le curseur de la souris se transforme en un curseur « de rotation ». Si vous tirez sur ces poignées, le remplissage bitmap sera étiré et tourné, tout en conservant ses proportions actuelles ; maintenez la touche **N** enfoncée pendant que vous tirez pour changer les dimensions horizontales et verticales indépendamment les unes des autres, pour pouvoir incliner le remplissage. La barre d'infos affiche la résolution du remplissage bitmap (vous pouvez l'ajuster, ainsi la taille du bitmap, en entrant une nouvelle valeur).

Un exemple



Pour remplir l'ellipse située sur la gauche avec la photo du centre ;

1. Tirez la photo ou le fichier Bitmap de l'explorateur Windows (ou de la Galerie des Bitmaps s'ils sont déjà utilisés dans le document) sur l'ellipse et faites-la glisser en maintenant la touche Maj. L'outil de Remplissage devient l'outil actuel.
2. Vous pouvez alors ajouter les angles et la taille de l'image en tirant sur les poignées de Remplissage.

L'exemple ci-dessus présente une ombre simple. Voir le chapitre sur l'outil ombres pour de plus amples informations.

Remplacer des remplissages bitmap

Si une forme contient déjà un bitmap, ou qu'il s'agit d'une photo, vous pouvez juste placer par glisser-déposer un nouveau bitmap depuis n'importe quelle source, comme l'explorateur Windows, et il remplacera automatiquement le bitmap existant. La nouvelle image est ajustée dans la forme de manière à être adaptée. Cette opération remplacera aussi toutes les autres instances de cette photo sur la page en cours.

Si vous maintenez la touche **Maj**

enfoncée pendant que vous remplacez une photo de cette façon, la position, l'échelle et la rotation du remplissage bitmap seront préservées.

Colorer un bitmap

Vous pouvez colorer un bitmap ou un remplissage de photo en cliquant seulement sur n'importe quelle couleur dans la **Palette de couleurs** (assurez-vous qu'aucune poignée de remplissage n'est sélectionnée, en cliquant sur l'image). Un Contone sera alors créé (techniquement il s'agit d'un Duotone) qui va du noir vers la couleur sélectionnée. Vous pouvez également effectuer un clic droit sur la palette de couleurs et sélectionner l'option **Déterminer la couleur claire contone** ou **Déterminer la couleur sombre contone**.

Pour par exemple transformer une image couleur en noir et blanc, il vous suffit de cliquer sur la couleur Blanc dans la palette de couleurs.



Pour annuler n'importe quelle couleur appliquée, cliquez sur **Non**. Cliquez sur **Couleur** pour chacune des poignées de remplissage. La couleur originale du bitmap est restaurée.

Le champ **Résolution** dans la **barre d'infos**

affiche la résolution que vous pouvez définir en plaçant les poignées de remplissage ou en entrant manuellement une valeur.

Calibrer et positionner un remplissage bitmap



Une fois que le remplissage est créé, vous pouvez le déplacer dans l'image pour le repositionner à l'intérieur de la forme.



Lorsque vous passez avec la souris sur les poignées extérieures de remplissage, le curseur de la souris se transforme en un curseur « rotation ». Si vous tirez sur ces poignées, le remplissage bitmap sera tiré et tourné, tout en conservant ses proportions actuelles ; maintenez la touche **N** enfoncée pendant que vous tirez pour changer les dimensions horizontales et verticales indépendamment les uns des autres, pour pouvoir incliner le remplissage. La barre d'infos affiche la résolution du remplissage bitmap.

(vous pouvez l'ajuster, ainsi la taille du bitmap, en entrant une nouvelle valeur).

Un exemple



Pour remplir l'ellipse située sur la gauche avec la photo du centre :

1. Tirez la photo ou le fichier Bitmap de l'explorateur Windows (ou de la Galerie des Bitmaps s'ils sont déjà utilisés dans le document) sur l'ellipse et faites-la glisser en maintenant la touche Maj. L'outil de Remplissage devient l'outil actuel.
2. Vous pouvez alors ajouter les angles et la taille de l'image en tirant sur les poignées de Remplissage.

L'exemple ci-dessus présente une ombre simple. Voir le chapitre sur l'outil ombres pour de plus amples informations.

Colorer un bitmap

Vous pouvez colorer un bitmap ou un remplissage de photo en cliquant seulement sur n'importe quelle couleur dans la **Palette de couleurs** (assurez-vous qu'aucune poignée de remplissage n'est sélectionnée, en cliquant sur l'image). Un Contone sera alors créé (techniquement il s'agit d'un Duotone) qui va du noir vers la couleur sélectionnée. Vous pouvez également effectuer un clic droit sur la palette de couleurs et sélectionner l'option **Déterminer la couleur claire contone** ou **Déterminer la couleur sombre contone**.

Pour par exemple transformer une image couleur en noir et blanc, il vous suffit de cliquer sur la couleur Blanc dans la palette de couleurs.



Pour annuler n'importe quelle couleur appliquée, cliquez sur **Non**. Cliquez sur **Couleur** pour chacune des poignées de remplissage. La couleur originale du bitmap est restaurée.

Le champ **Résolution** dans la **barre d'infos**

affiche la résolution que vous pouvez définir en plaçant les poignées de remplissage ou en entrant manuellement une valeur.

Calibrer et positionner un remplissage bitmap

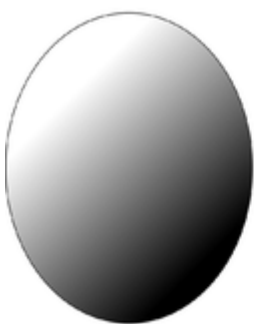


Une fois que le remplissage est créé, vous pouvez le déplacer dans l'image pour le repositionner à l'intérieur de la forme.



Lorsque vous passez avec la souris sur les poignées extérieures de remplissage, le curseur de la souris se transforme en un curseur « de rotation ». Si vous tirez sur ces poignées, le remplissage bitmap sera tiré et tourné, tout en conservant ses proportions actuelles ; maintenez la touche **N** enfoncée pendant que vous tirez pour changer les dimensions horizontales et verticales indépendamment les uns des autres, pour pouvoir incliner le remplissage. La barre d'infos affiche la résolution du remplissage bitmap (vous pouvez l'ajuster, ainsi la taille du bitmap, en entrant une nouvelle valeur).

Un exemple



Pour remplir l'ellipse situ e sur la gauche avec la photo du centre   :

1. Tirez la photo ou le fichier Bitmap de l'explorateur Windows (ou de la Galerie des Bitmaps s'ils sont d  j  utilis  s dans le document) sur l'ellipse et faites-la glisser en maintenant la touche Maj. L'outil de Remplissage devient l'outil actuel.
2. Vous pouvez alors ajouter les angles et la taille de l'image en tirant sur les poign  es de Remplissage.

L'exemple ci-dessus pr  sente une ombre simple. Voir le chapitre sur l'outil ombres pour de plus amples informations.

Calibrer et positionner un remplissage bitmap

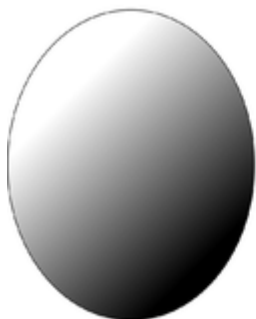


Une fois que le remplissage est créé, vous pouvez le déplacer dans l'image pour le repositionner à l'intérieur de la forme.



Lorsque vous passez avec la souris sur les poignées extérieures de remplissage, le curseur de la souris se transforme en un curseur « rotation ». Si vous tirez sur ces poignées, le remplissage bitmap sera étiré et tourné, tout en conservant ses proportions actuelles ; maintenez la touche **N** enfoncée pendant que vous tirez pour changer les dimensions horizontales et verticales indépendamment les unes des autres, pour pouvoir incliner le remplissage. La barre d'infos affiche la résolution du remplissage bitmap (vous pouvez l'ajuster, ainsi la taille du bitmap, en entrant une nouvelle valeur).

Un exemple



Pour remplir l'ellipse située sur la gauche avec la photo du centre :

1. Tirez la photo ou le fichier Bitmap de l'explorateur Windows (ou de la Galerie des Bitmaps s'ils sont déjà utilisés dans le document) sur l'ellipse et faites-la glisser en maintenant la touche **Maj**. L'outil de Remplissage devient l'outil actuel.
2. Vous pouvez alors ajouter les angles et la taille de l'image en tirant sur les poignées de Remplissage.

L'exemple ci-dessus présente une ombre simple. Voir le chapitre sur l'outil ombres pour de plus amples informations.

Un exemple



Pour remplir l'ellipse située sur la gauche avec la photo du centre :

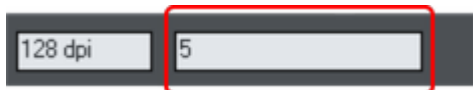
1. Tirez la photo ou le fichier Bitmap de l'explorateur Windows (ou de la Galerie des Bitmaps s'ils sont déjà utilisés dans le document) sur l'ellipse et faites-la glisser en maintenant la touche Maj. L'outil de Remplissage devient l'outil actuel.
2. Vous pouvez alors ajouter les angles et la taille de l'image en tirant sur les poignées de Remplissage.

L'exemple ci-dessus présente une ombre simple. Voir le chapitre sur l'outil ombres pour de plus amples informations.

Remplissages fractals

MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge deux types de remplissages fractals qui, grâce à un calcul mathématique, présentent un aspect très naturel. Ils sont très adaptés pour simuler un ciel ou des nuages, ou une autre texture naturelle.

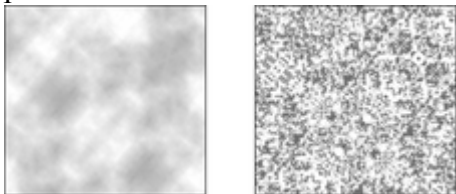
Chaque fois que vous créez un nouveau remplissage fractal, un nouveau motif est créé. Pour remplacer un fractal existant avec un nouveau motif, sélectionnez à nouveau le type fractal dans le menu de remplissage.



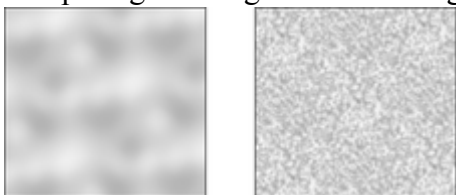
Le contrôle du **grain** dans la **barre d'infos**

permet de contrôler précisément le grain du motif. Les valeurs faibles produisent un motif doux et fluide, les valeurs élevées produisent un motif granuleux.

Vous pouvez ajuster la taille et la position du remplissage fractal en tirant et ajustant les poignées de remplissage. Désélectionnez les poignées de remplissage (cliquez sur le remplissage loin des poignées) pour afficher la résolution et le contrôle du grain.



Remplissage en nuage fractal. Sur la gauche, un grain égal à 1, sur la droite, un grain égal à 50.



Remplissage en plasma fractal. Sur la gauche, un grain égal à 5, sur la droite, un grain égal à 50.

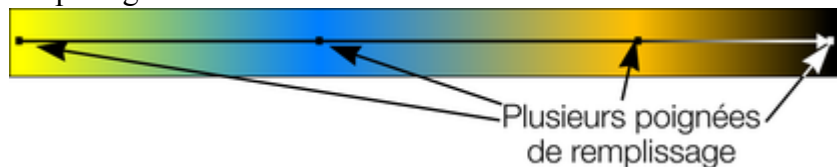
Notez la différence entre le grain et la résolution. Le grain contrôle la fluidité du motif. La résolution définit la taille du bitmap fractal ainsi que le degré d'affichage des différents pixels.

Vous pouvez modifier les couleurs de début et fin d'un remplissage fractal. Sélectionnez les poignées du centre ou externes, puis appliquez une couleur en utilisant la palette de couleurs ou à l'aide de la galerie de **couleurs**

. Pour supprimer toute couleur appliquée, appliquez « Aucune couleur ».

Graduations de couleurs en plusieurs étapes

De nombreux types de remplissage de couleur par graduation (linéaire, circulaire, elliptique, en cône, en diamant) prennent en charge les remplissages en plusieurs étapes, ce qui signifie qu'au lieu d'opérer uniquement une transition d'une couleur vers une autre, vous pouvez passer par différentes étapes de remplissage.



Pour ajouter une nouvelle étape de coloration à la transition, sélectionnez l'outil de remplissage afin d'afficher la flèche de remplissage, puis :

- tirez une couleur dans la flèche de remplissage, à l'endroit requis.
- Ou effectuez un double-clic sur la flèche de remplissage pour créer une nouvelle poignée de remplissage, enfin cliquez sur une couleur ou affichez l'**éditeur de couleurs**.

Vous pouvez repositionner les poignées de remplissage en tirant.

En sélectionnant une poignée de remplissage, cliquez sur le tabulateur pour sélectionner la prochaine poignée. Si l'**éditeur de couleurs**

est activé, il sera mis à jour pour refléter la nouvelle poignée de remplissage.

Pour supprimer une poignée étape de remplissage, cliquez dessus pour la sélectionner puis cliquez sur la touche Suppr.

Galerie des remplissages

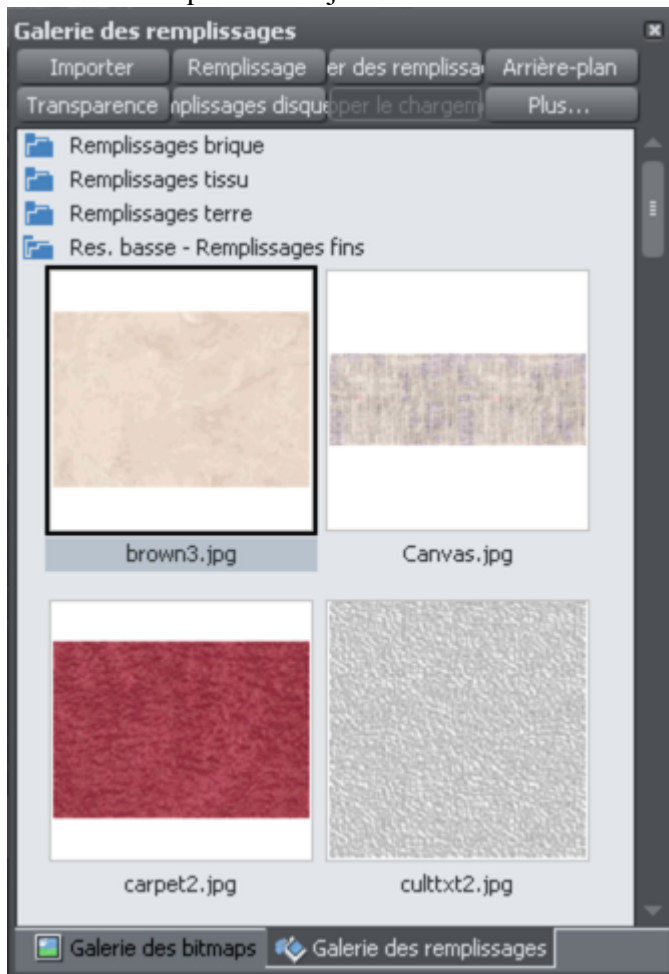
La galerie des **remplissages**

contient des textures bitmaps adaptées comme remplissages. Ils sont copiés dans le document lorsque vous les utilisez comme remplissage.

Pour afficher la **galerie des remplissages**

:

- Choisissez **Services > Galeries > Galerie de remplissages**.
- Ou cliquez sur Maj + F11



Importer : importe le bitmap sélectionné dans le document. Une copie du bitmap apparaît alors dans la **galerie bitmap**. Il est également possible de placer un bitmap sur une page blanche par glisser-déposer. Cette opération est souvent plus simple et rapide que la fonction **Importer**

Remplissage :

importe et applique le bitmap sélectionné comme :

- remplissage bitmap de l'objet sélectionné.
- Si aucun objet n'est sélectionné, le bitmap est inséré dans le document comme un nouvel objet photo.

Vous pouvez également placer le bitmap par glisser-déposer dans un objet ou appliquer un remplissage bitmap.

Il existe des différences entre tirer un bitmap depuis la galerie des **bitmap** ou la **galerie des**

remplissages : lorsque vous tirez des bitmaps depuis la **galerie des remplissages**

et que vous les déposez sur des formes pour créer un remplissage bitmap, le remplissage sera empilé et la taille du bitmap ne sera pas adaptée de manière optimale à celle de la forme. Cette différence de

comportement provient du fait que les textures employées normalement sont appliquées depuis la galerie des remplissages et elle devraient normalement être empilées et leur forme non ajustée.

Transp.

(transparence) : importe et applique le bitmap sélectionné comme :

- bitmap transparent à l'objet sélectionné.
- Ou définit les attributs de la transparence actuelle.

Charger des remplissages :

télécharger des remplissages gratuits de Xara.

Arrière-plan :

définit le remplissage sélectionné comme arrière-plan pour la page.

Supprimer :

supprime le remplissage ou dossier sélectionné.

Remplissage disque :

ajouter de nouveaux remplissages depuis votre disque dur ou un CD.

Options :

vous permet de définir la taille des icônes d'aperçu et de déterminer si toutes les informations sur le bitmap sont affichées, et enfin de chercher et classer les remplissages.

Arrêter le téléchargement :

si vous disposez d'une connexion lente, et que le chargement de remplissages en ligne dure trop de temps à votre goût, vous pouvez arrêter le téléchargement et continuer ultérieurement.

Les fonctions chercher et trouver sont décrites dans le chapitre Manipulation de documents .

Le chapitre Manipulation du document comprend des informations générales concernant les galeries.

Ombres

Dans ce chapitre

[L'outil Ombres](#)

[Appliquer une ombre](#)

[Modifier le remplissage ou la couleur de l'ombre](#)

[Supprimer une ombre](#)

[Appliquer une ombre à plusieurs objets](#)

[Sélectionner des objets à l'aide de l'outil ombres](#)

[Appliquer des ombres copiées à d'autres objets](#)

L'outil Ombres



L'outil Ombres

(raccourci Ctrl+F2) vous permet d'appliquer, de supprimer, et de modifier les ombres semi-transparentes (ou douces).

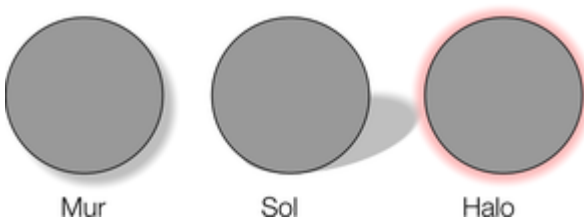
La transparence des ombres douces augmente vers les pointes, ce qui rend l'effet très réaliste. Les ombres sont totalement indépendantes de la résolution : vous pouvez les calibrer sans perte de qualité.



- ❶ Aucune ombre
- ❷ Types d'ombres
- ❸ Ombre floue
- ❹ Transparence de l'ombre
- ❺ Profil
- ❻ Positionnement de l'ombre

MAGIX Web Designer 7 Premium propose trois sortes d'ombres :

- Ombre verticale : l'ombre est projetée sur un mur derrière l'objet.
- Ombre horizontale : l'ombre de l'objet est projetée sur le sol ou la surface.
- Halo : l'ombre crée un effet de halo autour de l'objet.



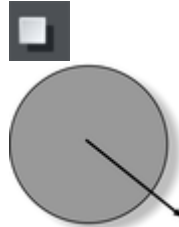
La transparence des ombres douces augmente vers les pointes, ce qui rend l'effet très réaliste. Les ombres sont totalement indépendantes de la résolution : vous pouvez les calibrer sans perte de qualité.

Appliquer une ombre

Appliquer une ombre verticale

Pour appliquer une ombre verticale :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Ombre verticale** dans la barre d'infos de l'outil **ombres**.
4. Vous pouvez éloigner ou rapprocher l'ombre de l'objet pour créer une distance imaginaire plus ou moins élevée entre l'objet et le mur.

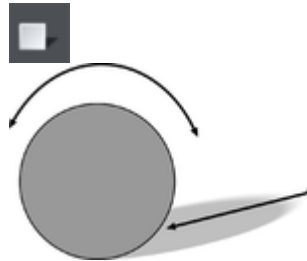


Pour créer d'une autre manière une ombre verticale :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Tirez du centre de l'objet en direction de l'ombre.

Appliquer une ombre horizontale

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Ombre horizontale** dans la barre d'infos de l'outil **ombres**.
4. Éloignez-vous ou rapprochez-vous de l'objet pour modifier la taille ou l'angle de la direction. L'angle peut se situer jusqu'à 70° de la verticale.



Appliquer un halo

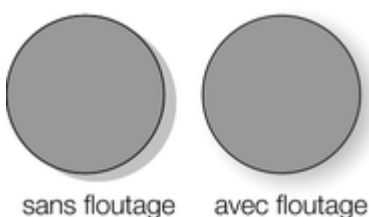
Un halo appliqué à un objet peut apporter une certaine dramatique au graphisme.

Pour créer un halo :

1. Sélectionner l'objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Halo** dans la barre d'info de l'outil **ombres**.
4. Éloignez-vous ou rapprochez-vous de l'objet pour modifier la taille du halo.



Modifier la netteté des pointes de l'ombre



sans floutage

avec floutage

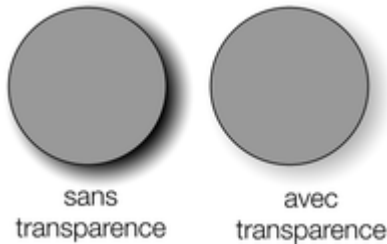
Cela modifie la taille de l'ombre. Un léger flou crée l'impression d'une source lumineuse précise, un large flou donne l'impression d'une lumière diffuse ou distante. Il est recommandé de toujours créer un léger flou sur les ombres, car cela est plus réaliste.

Pour rendre une ombre floue :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la réglette de flou sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier la transparence de l'ombre



Une ombre semi-transparente est plus réaliste qu'une ombre opaque. Vous pouvez modifier le niveau de transparence de l'ombre comme vous le souhaitez.

Pour modifier la transparence :

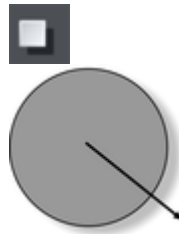
1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la réglette de transparence sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Appliquer une ombre verticale

Pour appliquer une ombre verticale :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Ombre verticale** dans la barre d'infos de l'outil **ombres**.
4. Vous pouvez éloigner ou rapprocher l'ombre de l'objet pour créer une distance imaginaire plus ou moins élevée entre l'objet et le mur.

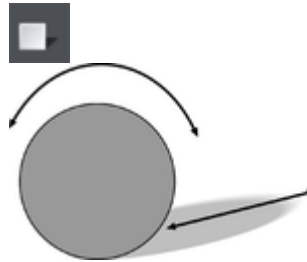


Pour créer d'une autre manière une ombre verticale :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Tirez du centre de l'objet en direction de l'ombre.

Appliquer une ombre horizontale

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Ombre horizontale** dans la barre d'infos de l'outil **ombres**.
4. Éloignez-vous ou rapprochez-vous de l'objet pour modifier la taille ou l'angle de la direction. L'angle peut se situer jusqu'à 70° de la verticale.

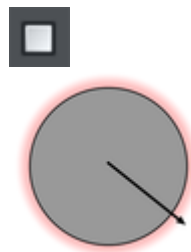


Appliquer un halo

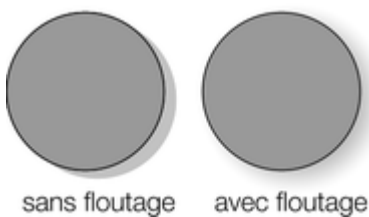
Un halo appliqué à un objet peut apporter une certaine dramatique au graphisme.

Pour créer un halo :

1. Sélectionner l'objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Halo** dans la barre d'info de l'outil **ombres**.
4. Éloignez-vous ou rapprochez-vous de l'objet pour modifier la taille du halo.



Modifier la netteté des pointes de l'ombre



Cela modifie la taille de l'ombre. Un léger flou crée l'impression d'une source lumineuse précise, un large flou donne l'impression d'une lumière diffuse ou distante. Il est recommandé de toujours créer un léger flou sur les ombres, car cela est plus réaliste.

Pour rendre une ombre floue :

1. Sélectionnez un objet.

2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix d'activer la propriété de flou sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier la transparence de l'ombre



sans
transparence

avec
transparence

Une ombre semi-transparente est plus réaliste qu'une ombre opaque. Vous pouvez modifier le niveau de transparence de l'ombre comme vous le souhaitez.

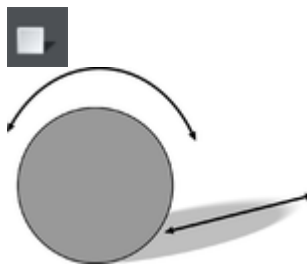
Pour modifier la transparence :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix d'activer la propriété de transparence sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Appliquer une ombre horizontale

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Ombre horizontale** dans la barre d'infos de l'outil **ombres**.
4. Éloignez-vous ou rapprochez-vous de l'objet pour modifier la taille ou l'angle de la direction. L'angle peut se situer jusqu'à 70° de la verticale.

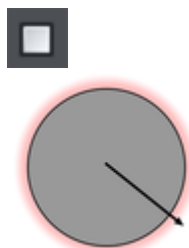


Appliquer un halo

Un halo appliqué à un objet peut apporter une certaine dramatique au graphisme.

Pour créer un halo :

1. Sélectionner l'objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Halo** dans la barre d'info de l'outil **ombres**.
4. Éloignez-vous ou rapprochez-vous de l'objet pour modifier la taille du halo.



Modifier la netteté des pointes de l'ombre



sans floutage

avec floutage

Cela modifie la taille de l'ombre. Un léger flou crée l'impression d'une source lumineuse précise, un large flou donne l'impression d'une lumière diffuse ou distante. Il est recommandé de toujours créer un léger flou sur les ombres, car cela est plus réaliste.

Pour rendre une ombre floue :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la règle de flou sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier la transparence de l'ombre



sans
transparence

avec
transparence

Une ombre semi-transparente est plus réaliste qu'une ombre opaque. Vous pouvez modifier le niveau de transparence de l'ombre comme vous le souhaitez.

Pour modifier la transparence :

1. Sélectionnez un objet.

2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la gllette de transparence sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.

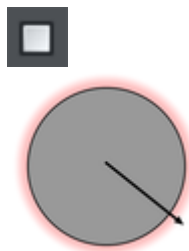


Appliquer un halo

Un halo appliqu   un objet peut apporter une certaine dramatique au graphisme.

Pour cr  er un halo    :

1. S  lectionner l'objet.
2. S  lectionnez l'outil **ombres**.
3. S  lectionnez le bouton **Halo** dans la barre d'info de l'outil **ombres**.
4.   loignez-vous ou rapprochez-vous de l'objet pour modifier la taille du halo.



Modifier la nettet   des pointes de l'ombre



sans floutage

avec floutage

Cela modifie la taille de l'ombre. Un l  ger flou cr  e l'impression d'une source lumineuse pr  cise, un large flou donne l'impression d'une lumi  re diffuse ou distante. Il est recommand   de toujours cr  er un l  ger flou sur les ombres, car cela est plus r  aliste.

Pour rendre une ombre floue    :

1. s  lectionnez un objet.
2. S  lectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix d  placer la r  gl  tte de flou sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situ   sur la droite.



Modifier la transparence de l'ombre



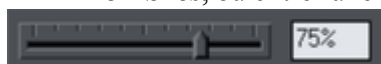
sans
transparence

avec
transparence

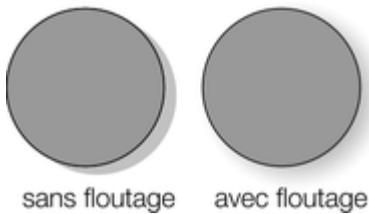
Une ombre semi-transparente est plus r  aliste qu'une ombre opaque. Vous pouvez modifier le niveau de transparence de l'ombre comme vous le souhaitez.

Pour modifier la transparence    :

1. s  lectionnez un objet.
2. S  lectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix d  placer la r  gl  tte de transparence sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situ   sur la droite.



Modifier la netteté des pointes de l'ombre



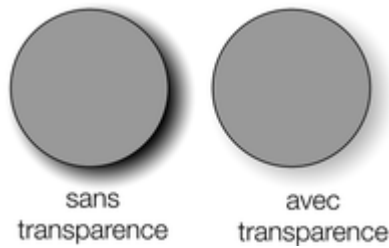
Cela modifie la taille de l'ombre. Un léger flou crée l'impression d'une source lumineuse précise, un large flou donne l'impression d'une lumière diffuse ou distante. Il est recommandé de toujours créer un léger flou sur les ombres, car cela est plus réaliste.

Pour rendre une ombre floue :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la règle de flou sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier la transparence de l'ombre



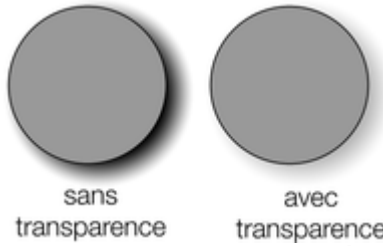
Une ombre semi-transparente est plus réaliste qu'une ombre opaque. Vous pouvez modifier le niveau de transparence de l'ombre comme vous le souhaitez.

Pour modifier la transparence :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la règle de transparence sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier la transparence de l'ombre



Une ombre semi-transparente est plus réaliste qu'une ombre opaque. Vous pouvez modifier le niveau de transparence de l'ombre comme vous le souhaitez.

Pour modifier la transparence :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la glissette de transparence sur la barre d'infos de l'outil **ombres**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier le remplissage ou la couleur de l'ombre

Après avoir appliqué une ombre à un objet, vous pouvez modifier sa couleur ou son effet de remplissage. Vous pouvez également appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium à l'ombre, y compris les remplissages par étapes.

Pour modifier la couleur d'une ombre :

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

- La méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur à une ombre par simple glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez bien la couleur sur l'ombre et non l'objet.)
- Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :
 1. Sélectionnez l'ombre en utilisant l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné l'ombre et non l'objet.)
 2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'édition.

Supprimer une ombre

Pour supprimer une ombre douce :

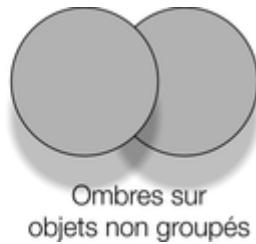
1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **ombres**.
3. Sélectionnez le bouton **Aucune ombre** sur la barre d'infos de l'outil **ombres**.



Appliquer une ombre à plusieurs objets

Le résultat de l'application d'une ombre sera différent si les objets sont groupés ou non :

- si les objets sont groupés, les ombres superposées sont fusionnées (c'est-à-dire que les superpositions ne seront pas plus foncées).
- Si les objets ne sont pas groupés, chaque objet dispose de son ombre propre. Les zones où les ombres se chevauchent sont donc plus foncées.
- Si plusieurs objets avec ombres sont sélectionnés, tout changement sera appliqué à toutes les ombres.



Sélectionner des objets à l'aide de l'outil ombres

Avant d'appliquer ou éditer une ombre sur un objet, vous devez d'abord sélectionner l'objet. Pour sélectionner un objet, utilisez l'outil de sélection. Vous pouvez également utiliser l'outil **ombres**, en cliquant simplement sur l'objet lorsque l'outil **ombres** est activé.

Appliquer des ombres copiées à d'autres objets

Lorsque vous avez obtenu une ombre comme vous le souhaitez, vous pouvez la copier et l'appliquer à un autre objet en utilisant la fonction « coller ». Copiez simplement l'ombre souhaitée (**Édition > Copier**), sélectionnez l'objet ou les objets auxquels vous souhaitez attribuer l'ombre, puis sélectionnez **Édition > Coller des attributs**.

Transparence



L'Outil de transparence

permet de définir la transparence des objets et couleurs des différents calques.



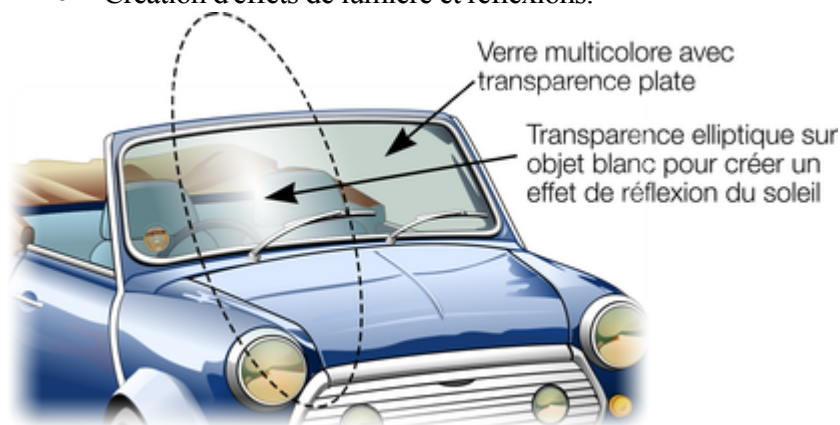
- 1 Forme
- 2 Type de transparence
- 3 Tuiles
- 4 Nom du bitmap
- 5 Profil
- 6 Poignée/résolution
- 7 Degré de transparence

Vous pouvez contrôler tous les degrés de transparence, de complètement transparent à totalement opaque. Web Designer Premium propose en outre, contrairement à d'autres programmes, une grande variété de transparences pour les dégradés de couleur.

Vous pouvez appliquer des transparences uniformes ou en dégradé sur tous les types d'objets, y compris les objets bitmap.

Exemples d'utilisation de la transparence :

- Pour simuler un verre ou de l'eau.
- Pour fondre plusieurs objets ensemble ou fondre un objet dans l'arrière-plan.
- Particulièrement adapté pour les transparences de type nuage ou brumeuse, fractale.
- Avec le type de transparence adapté, vous pouvez éclairer, assombrir ou appliquer des effets spéciaux aux objets et photos.
- Création d'effets de lumière et réflexions.



Le pare-brise a été créé à partir d'une superposition d'objets ayant différents niveaux de transparence. La réflexion est opaque et blanche à 100% au centre et est dégradée en ellipse.

Appliquer une transparence uniforme

Elle est appelée « transparence uniforme » dans la mesure où toutes les parties de l'objet ont le même niveau de transparence, par opposition à la transparence en dégradé.

1. Sélection d'un ou plusieurs objets
2. Sélectionnez l'outil de transparence (raccourci F6)

3. Déplacez la réglette de transparence sur la barre d'infos
MAGIX Web Designer 7 Premium propose un aperçu en temps réel. Lorsque vous déplacez la réglette de transparence, l'effet sur les objets du document est affiché en direct.

Appliquer une transparence en dégradé

La transparence en dégradé fonctionne de manière similaire au remplissage de couleur par graduation. Il suffit de tirer sur les objets dans l'outil de transparence pour créer une transparence en transition. Il existe une palette de formes de transparence très semblable, allant de la forme linéaire au circulaire, elliptique, en cône, fractale ou encore bitmap. Pour créer un fondu dégradé :

1. Sélectionnez le ou les objets.
2. Dans l'outil de transparence, tirez sur les objets pour produire une transition linéaire sur l'objet.
3. Sélectionnez des formes alternatives de transparence depuis le menu déroulant sur la barre d'infos.

Vous pouvez sélectionner et ajuster la position et la transparence en utilisant les poignées de remplissage affichées sur l'objet.

Référez-vous au chapitre Remplissages pour de plus amples informations sur la manipulation des poignées de remplissage et les différentes formes de remplissage (dans ce cas, formes de transparence).

Transparence graduée sur plusieurs niveaux

De la même façon que vous pouvez ajouter plusieurs niveaux à un remplissage gradué, vous pouvez procéder de la même façon avec la transparence graduée. Cela vous permet, par exemple, de passer d'un niveau opaque à 50 % de transparence puis de revenir à 25 % de transparence, puis de nouveau à un niveau opaque, etc.

Vous pouvez définir le niveau de transparence à chaque niveau, en sélectionnant une poignée et en ajustant le curseur de transparence. Ajoutez des niveaux supplémentaires en double-cliquant sur la ligne de transparence graduée.

Voir le chapitre Remplissage pour plus d'informations sur la manipulation des poignées.

Types de transparence

Le type de transparence le plus courant, et le plus souvent rencontré dans d'autres applications, est appelé Transparence avec mélange. Mais MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge d'autres types de transparence qui affectent les objets de plusieurs manières.

Web Designer Premium propose les types de transparence suivants :

Mix

La couleur de l'objet se mélange à celle des objets situés au-dessous. L'effet correspond à une fine couche de couleur (ou peinture) vaporisée sur d'autres objets.

Verre coloré

Comme son nom l'indique, cet effet correspond à la transparence à travers un verre coloré. Il est très utile pour les simulations de verre et les objets à assombrissement sélectif. La couleur de l'objet avec verre coloré :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Gris et noir : assombrit les couleurs des objets situés au-dessous.
- Autres couleurs : assombrit les couleurs des objets situés au-dessous vers des couleurs saturées (un rouge clair sur un rouge clair donne un rouge médium ; un vert sur un rouge donne du noir).
Si vous souhaitez utiliser des objets colorés pour assombrir des couleurs en dessous, il est également possible d'utiliser la transparence **Assombrir**.

Techniquement, le processus consiste en une soustraction dans l'espace de couleurs RVB.

Blanchir

Blanchir n'a pas d'équivalent dans le monde réel. Il est très utile pour créer un effet de lumière lorsque la source lumineuse n'est pas blanche. La couleur de l'objet avec Blanchir :

- Gris et blanc : éclaircit les couleurs des objets situés au-dessous.
- Noir : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Autres couleurs : éclaircit les couleurs situées en dessous vers des couleurs pâles. (un rouge clair sur un rouge clair produit un rouge pâle ; un vert sur un rouge donne un jaune). Si vous souhaitez utiliser un objet coloré pour éclaircir mais ne pas modifier les couleurs des objets situés au-dessous, vous pouvez également utiliser la transparence **Éclaircir**.

Techniquement, le processus consiste en une addition dans l'espace de couleurs RVB.

Contraste

Habituellement, on utilise C sur un objet séparé pour modifier la couleur de l'objet situé au dessous (l'objet sert alors de filtre). Selon la couleur sélectionnée, le contraste des couleurs en dessous sera plus ou moins prononcé. La couleur de l'objet traité par le Contraste :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmentent le contraste (comprenant l'échelle de couleurs) pour éclaircir les couleurs inférieures.
- Gris (plus de 50% de noir) et Noir : donnent un aspect plus terne (vers le gris) aux couleurs en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmente ou diminue le contraste des objets situés en dessous

Saturation

Habituellement, on utilise la saturation sur un objet séparé pour modifier la couleur de l'objet situé en dessous (comme si l'objet était un filtre). Selon la couleur sélectionnée, elle rend les couleurs de l'objet en dessous plus lumineuses ou plus ternes. La couleur de l'objet avec Saturation :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmente la saturation des couleurs des objets situés au-dessous vers une couleur pure.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : réduit la saturation (coloration) vers le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la saturation des objets situés au-dessous

Assombrir/Éclaircir

Assombrir/Éclaircir est utile pour assombrir ou éclaircir les objets situés en dessous. Habituellement, il est utilisé sur un objet séparé pour modifier la couleur de l'objet situé en dessous (l'objet sert alors de filtre). Assombrir/Éclaircir sont les versions en niveau de gris des types de transparence Verre coloré/Blanchir. La couleur de l'objet avec Assombrir/Éclaircir :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Gris et noir : assombrir/éclaircit les couleurs des objets situés en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés au-dessous.

Clarté

En fonction de la couleur sélectionnée, la Clarté éclaircit ou assombrir les couleurs du ou des objets en dessous. La couleur de l'objet avec Clarté :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : éclaircit les couleurs des objets situés au-dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : assombrir les couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés en dessous.

Luminosité

Cet effet utilise l'équivalent de la couleur en niveau de gris pour contrôler la luminosité des objets situés en dessous. Notez que la luminosité n'a pas d'effet sur les objets gris, blanc ou noir. La couleur de l'objet avec Luminosité :

- Gris et blanc : augmente la luminosité des couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc qui produit une couleur saturée.
- Noir : l'objet reste noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la luminosité des objets situés en dessous

Tonalité

La tonalité est très utile pour modifier la couleur des objets situés en dessous. Le principe de cet effet se comprend bien avec le modèle de couleurs TSV. La couleur de l'objet avec Tonalité :

- Gris, blanc et noir : aucun effet. Ces couleurs sont situées au centre du cercle des couleurs et n'ont pas de tonalité.
- Si la couleur située en dessous est gris, blanc ou noir : la transparence de tonalité n'a pas d'effet.
- Autres couleurs : remplace la tonalité de la couleur en dessous par la tonalité de cet objet.

Utilisez la Saturation et la Valeur correspondant à la couleur inférieure.

Pour de plus amples informations concernant le HSV, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

À chaque fois, le curseur contrôle l'intensité de la transparence de opaque (0%) à totalement transparent (100%).

Lorsque vous appliquez une transparence uniforme à un objet, la transparence est également appliquée au contour de l'objet. Il est impossible de définir une transparence différente ; en revanche, vous pouvez supprimer la ligne de contour en lui appliquant aucune couleur ou en supprimant la largeur de la ligne.

Pour créer un objet comprenant un remplissage transparent et une ligne de contour non transparente, il faut utiliser une transparence non uniforme.

Pour plus d'informations sur les couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

Optimisation

Voir [Optimisation](#)

plus bas pour plus d'informations pour améliorer la transparence.

Appliquer une transparence uniforme

Elle est appelée « transparence uniforme » dans la mesure où toutes les parties de l'objet ont le même niveau de transparence, par opposition à la transparence en dégradé.

1. Sélection d'un ou plusieurs objets
2. Sélectionnez l'outil de transparence (raccourci F6)
3. Déplacez la règle de transparence sur la barre d'infos

MAGIX Web Designer 7 Premium propose un aperçu en temps réel. Lorsque vous déplacez la règle de transparence, l'effet sur les objets du document est affiché en direct.

Appliquer une transparence en dégradé

La transparence en dégradé fonctionne de manière similaire au remplissage de couleur par graduation. Il suffit de tirer sur les objets dans l'outil de transparence pour créer une transparence en transition. Il existe une palette de formes de transparence très semblable, allant de la forme linéaire au circulaire, elliptique, en cône, fractale ou encore bitmap. Pour créer un fondu dégradé :

1. Sélectionnez le ou les objets.
2. Dans l'outil de transparence, tirez sur les objets pour produire une transition linéaire sur l'objet.
3. Sélectionnez des formes alternatives de transparence depuis le menu déroulant sur la barre d'infos.

Vous pouvez sélectionner et ajuster la position et la transparence en utilisant les poignées de remplissage affichées sur l'objet.

Reportez-vous au chapitre Remplissages pour de plus amples informations sur la manipulation des poignées de remplissage et les différentes formes de remplissage (dans ce cas, formes de transparence).

Transparence graduée sur plusieurs niveaux

De la même façon que vous pouvez ajouter plusieurs niveaux à un remplissage gradué, vous pouvez procéder de la même façon avec la transparence graduée. Cela vous permet, par exemple, de passer d'un niveau opaque à 50 % de transparence puis de revenir à 25 % de transparence, puis de nouveau à un niveau opaque, etc.

Vous pouvez définir le niveau de transparence à chaque niveau, en sélectionnant une poignée et en ajustant le curseur de transparence. Ajoutez des niveaux supplémentaires en double-cliquant sur la ligne de transparence graduée.

Voir le chapitre Remplissage pour plus d'informations sur la manipulation des poignées.

Types de transparence

Le type de transparence le plus courant, et le plus souvent rencontré dans d'autres applications, est appelé Transparence avec mélange. Mais MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge d'autres types de transparence qui affectent les objets de plusieurs manières.

Web Designer Premium propose les types de transparence suivants :

Mix

La couleur de l'objet se mélange à celle des objets situés au-dessous. L'effet correspond à une fine couche de couleur (ou peinture) vaporisée sur d'autres objets.

Verre coloré

Comme son nom l'indique, cet effet correspond à la transparence à travers un verre coloré. Il est

très utile pour les simulations de verre et les objets à assombrissement sélectif. La couleur de l'objet avec verre coloré :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Gris et noir : assombrit les couleurs des objets situés au-dessous.
- Autres couleurs : assombrit les couleurs des objets situés au-dessous vers des couleurs saturées (un rouge clair sur un rouge clair donne un rouge médium ; un vert sur un rouge donne du noir). Si vous souhaitez utiliser des objets colorés pour assombrir des couleurs en dessous, il est également possible d'utiliser la transparence **Assombrir**.

Techniquement, le processus consiste en une soustraction dans l'espace de couleurs RVB.

Blanchir

Blanchir n'a pas d'équivalent dans le monde réel. Il est très utile pour créer un effet de lumière lorsque la source lumineuse n'est pas blanche. La couleur de l'objet avec Blanchir :

- Gris et blanc : éclaircit les couleurs des objets situés au-dessous.
- Noir : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Autres couleurs : éclaircit les couleurs situées en dessous vers des couleurs pures. (un rouge clair sur un rouge clair produit un rouge pur ; un vert sur un rouge donne un jaune). Si vous souhaitez utiliser un objet coloré pour éclaircir mais ne pas modifier les couleurs des objets situés au-dessous, vous pouvez également utiliser la transparence **%claircir**.

Techniquement, le processus consiste en une addition dans l'espace de couleurs RVB.

Contraste

Habituellement, on utilise C sur un objet séparable pour modifier la couleur de l'objet situé au dessous (l'objet sert alors de filtre). Selon la couleur sélectionnée, le contraste des couleurs en dessous sera plus ou moins prononcé. La couleur de l'objet traité par le Contraste :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmentent le contraste (compressent l'échelle de couleurs) pour éclaircir les couleurs inférieures.
- Gris (plus de 50% de noir) et Noir : donnent un aspect plus terne (vers le gris) aux couleurs en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmente ou diminue le contraste des objets situés en dessous

Saturation

Habituellement, on utilise la saturation sur un objet séparable pour modifier la couleur de l'objet situé en dessous (comme si l'objet était un filtre). Selon la couleur sélectionnée, elle rend les couleurs de l'objet en dessous plus lumineuses ou plus ternes. La couleur de l'objet avec Saturation :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmente la saturation des couleurs des objets situés au-dessous vers une couleur pure.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : réduit la saturation (coloration) vers le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la saturation des objets situés au-dessous

Assombrir/%claircir

Assombrir/%claircir est utile pour assombrir ou éclaircir les objets situés en dessous.

Habituellement, il est utilisé sur un objet séparable pour modifier la couleur de l'objet situé en dessous (l'objet sert alors de filtre). Assombrir/%claircir sont les versions en niveau de gris des types de transparence Verre coloré/Blanchir. La couleur de l'objet avec Assombrir/%claircir :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Gris et noir : assombrit/éclaircit les couleurs des objets situés en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés au-dessous.

Clarté

En fonction de la couleur sélectionnée, la Clarté éclaircit ou assombrit les couleurs du ou des objets en dessous. La couleur de l'objet avec Clarté :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : éclaircit les couleurs des objets situés au-dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : assombrit les couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés en dessous.

Luminosité

Cet effet utilise l'équivalent de la couleur en niveau de gris pour contrôler la luminosité des objets situés en dessous. Notez que la luminosité n'a pas d'effet sur les objets gris, blanc ou noir. La couleur de l'objet avec Luminosité :

- Gris et blanc : augmente la luminosité des couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc qui produit une couleur saturée.
- Noir : l'objet reste noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la luminosité des objets situés en dessous.

Tonalité

La tonalité est très utile pour modifier la couleur des objets situés en dessous. Le principe de cet effet se comprend bien avec le modèle de couleurs TSV. La couleur de l'objet avec Tonalité :

- Gris, blanc et noir : aucun effet. Ces couleurs sont situées au centre du cercle des couleurs et n'ont pas de tonalité.
- Si la couleur située en dessous est gris, blanc ou noir : la transparence de tonalité n'a pas d'effet.
- Autres couleurs : remplace la tonalité de la couleur en dessous par la tonalité de cet objet. Utilisez la Saturation et la Valeur correspondant à la couleur inférieure.

Pour de plus amples informations concernant le HSV, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

À chaque fois, le curseur contrôle l'intensité de la transparence de opaque (0%) à totalement transparent (100%).

Lorsque vous appliquez une transparence uniforme à un objet, la transparence est également appliquée au contour de l'objet. Il est impossible de définir une transparence différentielle ; en revanche, vous pouvez supprimer la ligne de contour en lui appliquant aucune couleur ou en supprimant la largeur de la ligne. Pour créer un objet comprenant un remplissage transparent et une ligne de contour non transparente, il faut utiliser une transparence non uniforme.

Pour plus d'informations sur les couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

Optimisation

Voir [Optimisation](#)

plus bas pour plus d'informations pour améliorer la transparence.

Appliquer une transparence en dégradé

La transparence en dégradé fonctionne de manière similaire au remplissage de couleur par graduation. Il suffit de tirer sur les objets dans l'outil de transparence pour créer une transparence en transition. Il existe une palette de formes de transparence très semblable, allant de la forme linéaire au circulaire, elliptique, en cône, fractale ou encore bitmap. Pour créer un fondu dégradé :

1. Sélectionnez le ou les objets.
2. Dans l'outil de transparence, tirez sur les objets pour produire une transition linéaire sur l'objet.
3. Sélectionnez des formes alternatives de transparence depuis le menu déroulant sur la barre d'infos.

Vous pouvez sélectionner et ajuster la position et la transparence en utilisant les poignées de remplissage affichées sur l'objet.

Référez-vous au chapitre Remplissages pour de plus amples informations sur la manipulation des poignées de remplissage et les différentes formes de remplissage (dans ce cas, formes de transparence).

Transparence graduée sur plusieurs niveaux

De la même façon que vous pouvez ajouter plusieurs niveaux à un remplissage gradué, vous pouvez procéder de la même façon avec la transparence graduée. Cela vous permet, par exemple, de passer d'un niveau opaque à 50 % de transparence puis de revenir à 25 % de transparence, puis de nouveau à un niveau opaque, etc.

Vous pouvez définir le niveau de transparence à chaque niveau, en sélectionnant une poignée et en ajustant le curseur de transparence. Ajoutez des niveaux supplémentaires en double-cliquant sur la ligne de transparence graduée.

Voir le chapitre Remplissage pour plus d'informations sur la manipulation des poignées.

Types de transparence

Le type de transparence le plus courant, et le plus souvent rencontré dans d'autres applications, est appelé Transparence avec mélange. Mais MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge d'autres types de transparence qui affectent les objets de plusieurs manières.

Web Designer Premium propose les types de transparence suivants :

Mix

La couleur de l'objet se mélange à celle des objets situés au-dessous. L'effet correspond à une fine couche de couleur (ou peinture) vaporisée sur d'autres objets.

Verre coloré

Comme son nom l'indique, cet effet correspond à la transparence à travers un verre coloré. Il est très utile pour les simulations de verre et les objets à assombrissement sélectif. La couleur de l'objet avec verre coloré :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Gris et noir : assombrit les couleurs des objets situés au-dessous.
- Autres couleurs : assombrit les couleurs des objets situés au-dessous vers des couleurs saturées (un rouge clair sur un rouge clair donne un rouge moyen ; un vert sur un rouge donne du noir). Si vous souhaitez utiliser des objets colorés pour assombrir des couleurs en dessous, il est également possible d'utiliser la transparence **Assombrir**.

Techniquement, le processus consiste en une soustraction dans l'espace de couleurs RVB.

Blanchir

Blanchir n'a pas d'Ã©quivalent dans le monde rÃ©el. Il est trÃ¨s utile pour crÃ©er un effet de lumiÃ¨re lorsque la source lumineuse n'est pas blanche. La couleur de l'objet avec Blanchir :

- Gris et blanc : Ã©claircit les couleurs des objets situÃ©s au-dessous.
- Noir : aucun effet sur les couleurs des objets situÃ©s en dessous.
- Autres couleurs : Ã©claircit les couleurs situÃ©es en dessous vers des couleurs pÃ¢les. (un rouge clair sur un rouge clair produit un rouge pÃ¢le ; un vert sur un rouge donne un jaune). Si vous souhaitez utiliser un objet colorÃ© pour Ã©claircir mais ne pas modifier les couleurs des objets situÃ©s au-dessous, vous pouvez Ã©galement utiliser la transparence **Ã©claircir**.

Techniquement, le processus consiste en une addition dans l'espace de couleurs RVB.

Contraste

Habituellement, on utilise C sur un objet sÃ©parÃ© pour modifier la couleur de l'objet situÃ© au dessous (l'objet sert alors de filtre). Selon la couleur sÃ©lectionnÃ©e, le contraste des couleurs en dessous sera plus ou moins prononcÃ©. La couleur de l'objet traitÃ© par le Contraste :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmentent le contraste (compressent l'Ã©chelle de couleurs) pour Ã©claircir les couleurs infÃ©rieures.
- Gris (plus de 50% de noir) et Noir : donnent un aspect plus terne (vers le gris) aux couleurs en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris Ã©quivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncÃ©). Puis augmente ou diminue le contraste des objets situÃ©s en dessous

Saturation

Habituellement, on utilise la saturation sur un objet sÃ©parÃ© pour modifier la couleur de l'objet situÃ© en dessous (comme si l'objet Ã©tait un filtre). Selon la couleur sÃ©lectionnÃ©e, elle rend les couleurs de l'objet en dessous plus lumineuses ou plus ternes. La couleur de l'objet avec Saturation :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmente la saturation des couleurs des objets situÃ©s au-dessous vers une couleur pure.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : rÃ©duit la saturation (coloration) vers le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris Ã©quivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncÃ©). Puis augmentez ou diminuez la saturation des objets situÃ©s au-dessous

Assombrir/Ã©claircir

Assombrir/Ã©claircir est utile pour assombrir ou Ã©claircir les objets situÃ©s en dessous.

Habituellement, il est utilisÃ© sur un objet sÃ©parÃ© pour modifier la couleur de l'objet situÃ© en dessous (l'objet sert alors de filtre). Assombrir/Ã©claircir sont les versions en niveau de gris des types de transparence Verre colorÃ©/Blanchir. La couleur de l'objet avec Assombrir/Ã©claircir :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situÃ©s en dessous.
- Gris et noir : assombrir/Ã©claircit les couleurs des objets situÃ©s en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris Ã©quivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncÃ©). Puis assombrissez ou Ã©claircissez la couleur des objets situÃ©s au-dessous.

ClartÃ©

En fonction de la couleur sÃ©lectionnÃ©e, la ClartÃ© Ã©claircit ou assombrir les couleurs du ou des objets en dessous. La couleur de l'objet avec ClartÃ© :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : Ã©claircit les couleurs des objets situÃ©s au-dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : assombrir les couleurs des objets situÃ©s en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris Ã©quivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncÃ©). Puis assombrissez ou Ã©claircissez la couleur des objets situÃ©s en dessous.

Luminosit  

Cet effet utilise l'  quivalent de la couleur en niveau de gris pour contr  ler la luminosit   des objets situ  s en dessous. Notez que la luminosit   n'a pas d'effet sur les objets gris, blanc ou noir. La couleur de l'objet avec Luminosit    :

- Gris et blanc   : augmente la luminosit   des couleurs des objets situ  s en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc qui produit une couleur satur  e.
- Noir   : l'objet reste noir.
- Autres couleurs   : convertissent la couleur en nuance de gris   quivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris fonc  ). Puis augmentez ou diminuez la luminosit   des objets situ  s en dessous

Tonalit  

La tonalit   est tr  s utile pour modifier la couleur des objets situ  s en dessous. Le principe de cet effet se comprend bien avec le mod  le de couleurs TSV. La couleur de l'objet avec Tonalit    :

- Gris, blanc et noir   : aucun effet. Ces couleurs sont situ  es au centre du cercle des couleurs et n'ont pas de tonalit  .
- Si la couleur situ   en dessous est gris, blanc ou noir   : la transparence de tonalit   n'a pas d'effet.
- Autres couleurs   : remplace la tonalit   de la couleur en dessous par la tonalit   de cet objet. Utilisez la Saturation et la Valeur correspondant    la couleur inf  rieure.

Pour de plus amples informations concernant le HSV, r  f  rez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

   chaque fois, le curseur contr  le l'intensit   de la transparence de opaque (0%)    totalement transparent (100%).

Lorsque vous appliquez une transparence uniforme    un objet, la transparence est   galement appliqu  e au contour de l'objet. Il est impossible de d  finir une transparence diff  rente   ; en revanche, vous pouvez supprimer la ligne de contour en lui appliquant aucune couleur ou en supprimant la largeur de la ligne. Pour cr  er un objet comprenant un remplissage transparent et une ligne de contour non transparente, il faut utiliser une transparence non uniforme.

Pour plus d'informations sur les couleurs, r  f  rez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

Optimisation

Voir [Optimisation](#)

plus bas pour plus d'informations pour am  liorer la transparence.

Transparence gradu e sur plusieurs niveaux

De la m me fa on que vous pouvez ajouter plusieurs niveaux   un remplissage gradu , vous pouvez proc der de la m me fa on avec la transparence gradu e. Cela vous permet, par exemple, de passer d'un niveau opaque   50  % de transparence puis de revenir   25  % de transparence, puis de nouveau   un niveau opaque, etc.

Vous pouvez d finir le niveau de transparence   chaque niveau, en s lectionnant une poign e et en ajustant le curseur de transparence. Ajoutez des niveaux suppl mentaires en double-cliquant sur la ligne de transparence gradu e.

Voir le chapitre Remplissage pour plus d'informations sur la manipulation des poign es.

Types de transparence

Le type de transparence le plus courant, et le plus souvent rencontr  dans d'autres applications, est appel  Transparence avec m lange. Mais MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge d'autres types de transparence qui affectent les objets de plusieurs mani res.

Web Designer Premium propose les types de transparence suivants   :

Mix

La couleur de l'objet se m lange   celle des objets situ s au-dessous. L'effet correspond   une fine couche de couleur (ou peinture) vaporis e sur d'autres objets.

Verre color 

Comme son nom l'indique, cet effet correspond   la transparence   travers un verre color . Il est tr s utile pour les simulations de verre et les objets   assombrissement s lectif. La couleur de l'objet avec verre color    :

- Blanc   : aucun effet sur les couleurs des objets situ s en dessous.
- Gris et noir   : assombrit les couleurs des objets situ s au-dessous.
- Autres couleurs   : assombrit les couleurs des objets situ s au-dessous vers des couleurs satur es (un rouge clair sur un rouge clair donne un rouge m dium   ; un vert sur un rouge donne du noir). Si vous souhaitez utiliser des objets color s pour assombrir des couleurs en dessous, il est  galement possible d'utiliser la transparence **Assombrir**.

Techniquement, le processus consiste en une soustraction dans l'espace de couleurs RVB.

Blanchir

Blanchir n'a pas d' quivalent dans le monde r el. Il est tr s utile pour cr er un effet de lumi re lorsque la source lumineuse n'est pas blanche. La couleur de l'objet avec Blanchir   :

- Gris et blanc   :  claircit les couleurs des objets situ s au-dessous.
- Noir   : aucun effet sur les couleurs des objets situ s en dessous.
- Autres couleurs   :  claircit les couleurs situ es en dessous vers des couleurs p les. (un rouge clair sur un rouge clair produit un rouge p le   ; un vert sur un rouge donne un jaune). Si vous souhaitez utiliser un objet color  pour  claircir mais ne pas modifier les couleurs des objets situ s au-dessous, vous pouvez  galement utiliser la transparence ** claircir**.

Techniquement, le processus consiste en une addition dans l'espace de couleurs RVB.

Contraste

Habituellement, on utilise C sur un objet s par  pour modifier la couleur de l'objet situ  au dessous (l'objet sert alors de filtre). Selon la couleur s lectionn e, le contraste des couleurs en dessous sera plus ou moins prononc . La couleur de l'objet trait  par le Contraste   :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc   : augmentent le contraste (compressent l' chelle de couleurs) pour  claircir les couleurs inf rieures.
- Gris (plus de 50% de noir) et Noir   : donnent un aspect plus terne (vers le gris) aux couleurs en

dessous.

- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmente ou diminue le contraste des objets situés en dessous

Saturation

Habituellement, on utilise la saturation sur un objet séparé pour modifier la couleur de l'objet situé en dessous (comme si l'objet était un filtre). Selon la couleur sélectionnée, elle rend les couleurs de l'objet en dessous plus lumineuses ou plus ternes. La couleur de l'objet avec Saturation :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmente la saturation des couleurs des objets situés au-dessous vers une couleur pure.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : réduit la saturation (coloration) vers le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la saturation des objets situés au-dessous

Assombrir/éclaircir

Assombrir/éclaircir est utile pour assombrir ou éclaircir les objets situés en dessous.

Habituellement, il est utilisé sur un objet séparé pour modifier la couleur de l'objet situé en dessous (l'objet sert alors de filtre). Assombrir/éclaircir sont les versions en niveau de gris des types de transparence Verre coloré/Blanchir. La couleur de l'objet avec Assombrir/éclaircir :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Gris et noir : assombrir/éclaircit les couleurs des objets situés en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés en dessous.

Clarté

En fonction de la couleur sélectionnée, la Clarté éclaircit ou assombrit les couleurs du ou des objets en dessous. La couleur de l'objet avec Clarté :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : éclaircit les couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : assombrit les couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés en dessous.

Luminosité

Cet effet utilise l'équivalent de la couleur en niveau de gris pour contrôler la luminosité des objets situés en dessous. Notez que la luminosité n'a pas d'effet sur les objets gris, blanc ou noir. La couleur de l'objet avec Luminosité :

- Gris et blanc : augmente la luminosité des couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc qui produit une couleur saturée.
- Noir : l'objet reste noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la luminosité des objets situés en dessous

Tonalité

La tonalité est très utile pour modifier la couleur des objets situés en dessous. Le principe de cet effet se comprend bien avec le modèle de couleurs TSV. La couleur de l'objet avec Tonalité :

- Gris, blanc et noir : aucun effet. Ces couleurs sont situées au centre du cercle des couleurs et n'ont pas de tonalité.
- Si la couleur située en dessous est gris, blanc ou noir : la transparence de tonalité n'a pas

d'effet.

- **Autres couleurs** : remplace la tonalité de la couleur en dessous par la tonalité de cet objet. Utilisez la Saturation et la Valeur correspondant à la couleur inférieure.

Pour de plus amples informations concernant le HSV, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

À chaque fois, le curseur contrôle l'intensité de la transparence de opaque (0%) à totalement transparent (100%).

Lorsque vous appliquez une transparence uniforme à un objet, la transparence est également appliquée au contour de l'objet. Il est impossible de définir une transparence différentielle ; en revanche, vous pouvez supprimer la ligne de contour en lui appliquant aucune couleur ou en supprimant la largeur de la ligne. Pour créer un objet comprenant un remplissage transparent et une ligne de contour non transparente, il faut utiliser une transparence non uniforme.

Pour plus d'informations sur les couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

Optimisation

Voir [Optimisation](#)

plus bas pour plus d'informations pour améliorer la transparence.

Types de transparence

Le type de transparence le plus courant, et le plus souvent rencontrÃ© dans d'autres applications, est appelÃ© Transparence avec mÃ©lange. Mais MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge d'autres types de transparence qui affectent les objets de plusieurs maniÃ©res.

Web Designer Premium propose les types de transparence suivants :

Mix

La couleur de l'objet se mÃ©lange Ã celle des objets situÃ©s au-dessous. L'effet correspond Ã une fine couche de couleur (ou peinture) vaporisÃ©e sur d'autres objets.

Verre colorÃ©

Comme son nom l'indique, cet effet correspond Ã la transparence Ã travers un verre colorÃ©. Il est trÃ¨s utile pour les simulations de verre et les objets Ã assombrissement sÃ©lectif. La couleur de l'objet avec verre colorÃ© :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situÃ©s en dessous.
- Gris et noir : assombrit les couleurs des objets situÃ©s au-dessous.
- Autres couleurs : assombrit les couleurs des objets situÃ©s au-dessous vers des couleurs saturÃ©es (un rouge clair sur un rouge clair donne un rouge mÃ©dium ; un vert sur un rouge donne du noir). Si vous souhaitez utiliser des objets colorÃ©s pour assombrir des couleurs en dessous, il est Ã©galement possible d'utiliser la transparence **Assombrir**.

Techniquement, le processus consiste en une soustraction dans l'espace de couleurs RVB.

Blanchir

Blanchir n'a pas d'Ã©quivalent dans le monde rÃ©el. Il est trÃ¨s utile pour crÃ©er un effet de lumiÃ©re lorsque la source lumineuse n'est pas blanche. La couleur de l'objet avec Blanchir :

- Gris et blanc : Ã©claircit les couleurs des objets situÃ©s au-dessous.
- Noir : aucun effet sur les couleurs des objets situÃ©s en dessous.
- Autres couleurs : Ã©claircit les couleurs situÃ©es en dessous vers des couleurs pÃ¢les. (un rouge clair sur un rouge clair produit un rouge pÃ¢le ; un vert sur un rouge donne un jaune). Si vous souhaitez utiliser un objet colorÃ© pour Ã©claircir mais ne pas modifier les couleurs des objets situÃ©s au-dessous, vous pouvez Ã©galement utiliser la transparence **Ã©claircir**.

Techniquement, le processus consiste en une addition dans l'espace de couleurs RVB.

Contraste

Habituellement, on utilise C sur un objet sÃ©parÃ© pour modifier la couleur de l'objet situÃ© au dessous (l'objet sert alors de filtre). Selon la couleur sÃ©lectionnÃ©e, le contraste des couleurs en dessous sera plus ou moins prononcÃ©. La couleur de l'objet traitÃ© par le Contraste :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmentent le contraste (compressent l'Ã©chelle de couleurs) pour Ã©claircir les couleurs infÃ©rieures.
- Gris (plus de 50% de noir) et Noir : donnent un aspect plus terne (vers le gris) aux couleurs en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris Ã©quivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncÃ©). Puis augmente ou diminue le contraste des objets situÃ©s en dessous

Saturation

Habituellement, on utilise la saturation sur un objet sÃ©parÃ© pour modifier la couleur de l'objet situÃ© en dessous (comme si l'objet Ã©tait un filtre). Selon la couleur sÃ©lectionnÃ©e, elle rend les couleurs de l'objet en dessous plus lumineuses ou plus ternes. La couleur de l'objet avec Saturation :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : augmente la saturation des couleurs des objets situÃ©s au-dessous vers une couleur pure.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : rÃ©duit la saturation (coloration) vers le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris Ã©quivalente. (le jaune donne un

gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la saturation des objets situés au-dessous

Assombrir/éclaircir

Assombrir/éclaircir est utile pour assombrir ou éclaircir les objets situés en dessous.

Habituellement, il est utilisé sur un objet séparé pour modifier la couleur de l'objet situé en dessous (l'objet sert alors de filtre). Assombrir/éclaircir sont les versions en niveau de gris des types de transparence Verre coloré/Blanchir. La couleur de l'objet avec Assombrir/éclaircir :

- Blanc : aucun effet sur les couleurs des objets situés en dessous.
- Gris et noir : assombrissent/éclaircissent les couleurs des objets situés en dessous.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés au-dessous.

Clarté

En fonction de la couleur sélectionnée, la Clarté éclaircit ou assombrit les couleurs du ou des objets en dessous. La couleur de l'objet avec Clarté :

- Gris (moins de 50% de noir) et blanc : éclaircit les couleurs des objets situés au-dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc.
- Gris (plus de 50% de noir) et noir : assombrit les couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis assombrissez ou éclaircissez la couleur des objets situés en dessous.

Luminosité

Cet effet utilise l'équivalent de la couleur en niveau de gris pour contrôler la luminosité des objets situés en dessous. Notez que la luminosité n'a pas d'effet sur les objets gris, blanc ou noir. La couleur de l'objet avec Luminosité :

- Gris et blanc : augmente la luminosité des couleurs des objets situés en dessous. L'effet maximum est obtenu avec le blanc qui produit une couleur saturée.
- Noir : l'objet reste noir.
- Autres couleurs : convertissent la couleur en nuance de gris équivalente. (le jaune donne un gris clair, le rouge un gris foncé). Puis augmentez ou diminuez la luminosité des objets situés en dessous

Tonalité

La tonalité est très utile pour modifier la couleur des objets situés en dessous. Le principe de cet effet se comprend bien avec le modèle de couleurs TSV. La couleur de l'objet avec Tonalité :

- Gris, blanc et noir : aucun effet. Ces couleurs sont situées au centre du cercle des couleurs et n'ont pas de tonalité.
- Si la couleur située en dessous est gris, blanc ou noir : la transparence de tonalité n'a pas d'effet.
- Autres couleurs : remplace la tonalité de la couleur en dessous par la tonalité de cet objet. Utilisez la Saturation et la Valeur correspondant à la couleur inférieure.

Pour de plus amples informations concernant le HSV, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

À chaque fois, le curseur contrôle l'intensité de la transparence de opaque (0%) à totalement transparent (100%).

Lorsque vous appliquez une transparence uniforme à un objet, la transparence est également appliquée au contour de l'objet. Il est impossible de définir une transparence différentielle ; en revanche, vous pouvez supprimer la ligne de contour en lui appliquant aucune couleur ou en supprimant la largeur de la ligne. Pour créer un objet comprenant un remplissage transparent et une ligne de contour

non transparente, il faut utiliser une transparence non uniforme.

Pour plus d'informations sur les couleurs, rendez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#)

Optimisation

Voir [Optimisation](#)

plus bas pour plus d'informations pour améliorer la transparence.

Optimisation

La transparence optimisée permet de modifier n'importe quelle partie de votre design à l'aide de l'outil d'optimisation de photo, comme s'il s'agissait d'une photo. Par exemple, il est possible de dessiner une forme sur n'importe quelle partie de votre design, d'appliquer la transparence optimisée puis d'ajuster uniquement la luminosité de la zone de votre design recouverte par la forme.



Appliquer une transparence optimisée

Pour appliquer une transparence optimisée :

1. dessinez ou sélectionnez la forme à laquelle vous souhaitez appliquer l'effet de transparence optimisé.
2. Puis ouvrez l'outil de transparence et sélectionnez l'option **Optimiser** dans la liste des **types de transparence** située sur la barre d'infos.
3. La forme semble alors avoir disparu de votre page ! En réalité, des optimisations photos sont appliquées à tous les éléments se trouvant sous la forme dans votre design. Mais par défaut, tous les attributs sont définis de manière à ce qu'aucune modification visuelle s'applique, ainsi la forme n'a pas d'incidence et elle n'est pas du tout visible. Mais elle doit rester sélectionnée.
4. Basculez dans l'Outil d'optimisation des photos. Augmentez la luminosité à l'aide des commandes situées sur la barre d'infos. Vous voyez à présent que la zone couverte par la forme est plus lumineuse que la zone externe à la forme.
5. Vous pouvez ajuster la clarté, le contraste, la saturation et la température.
6. Déplacez la forme ou transformez-la, et les optimisations photo seront toujours appliquées à la zone recouverte par la forme.

Généralement, vous souhaitez également estomper la forme à l'aide de l'outil estomper afin d'adoucir les bords de votre forme et la fondre dans votre design.

Édition de photo avec transparence optimisée

Lorsque vous appliquez une transparence optimisée comme décrit plus haut, la forme demeure un objet indépendant qui n'est lié à aucune photo ou autres objet de votre design (à moins de grouper manuellement la forme aux autres objets naturellement). Comme il est fort probable que vous souhaitiez

appliquer cet effet lors de l'édition de photos, il existe une méthode plus pratique d'utiliser la transparence optimisée, plus adaptée au travail sur photos.

Pour appliquer la transparence optimisée sur une partie d'une photo seulement, sélectionnez la photo, puis ouvrez le **mode Masque**

et dessinez une forme autour de la zone de la photo que vous souhaitez modifier.

Ouvrez ensuite l'outil d'optimisation de photo et modifiez la photo à l'aide des commandes situées sur la barre d'infos.



La forme masque est convertie en une forme à laquelle une transparence optimisée a été appliquée. La forme est également groupée avec la photo, afin de former un [Groupe de photos](#). Cela signifie que lorsque vous déplacez ou modifiez de quelque manière la photo, les formes optimisées seront également déplacées ou transformées. La forme optimisée est également clippée aux bords de la photo.

Pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la transparence optimisée avec les photos, consultez le chapitre [Outil Photo](#)

Notez qu'il n'est pas possible d'appliquer des effets de flou/netteté à des objets à transparence optimisée à moins qu'ils ne soient appliqués en tant que partie d'un groupe de photo, comme décrit plus haut.

Profil

Vous pouvez modifier le déroulement entre le début et la fin des transparences. Ceci est valable pour tous les types de transparences sauf les trois points et les quatre points (là, l'option n'est pas disponible). Pour modifier le profil d'une transparence :

1. Sélectionner l'objet.
2. Dans la barre d'info **Transparence**, cliquez sur Profil. La boîte de dialogue **Profil** s'affiche.
3. Vous pouvez soit sélectionner un profil prédéfini dans le menu déroulant ou ajuster la réglette pour créer un profil personnalisé. La première option du menu déroulant (la ligne droite) crée une transition linéaire entre le début et la fin de la transparence.

Bitmaps

Les galeries bitmap et de remplissage sont décrites en détail dans le chapitre Manipulation bitmap. Lorsque vous sélectionnez un type de transparence **bitmap**, un bitmap par défaut est généralement utilisé. Cliquez sur **Nom bitmap** dans la barre d'infos de la transparence, ou utilisez la galerie bitmap ou de remplissage pour modifier le bitmap utilisé. (Cliquez sur le bouton **Transparence** dans la galerie ou déplacez-le par glisser-déposer).

Par défaut, les couleurs les plus claires dans un bitmap sont également les plus transparentes. (Vous pouvez naturellement modifier la transparence ultérieurement.)

Poignée/résolution

Ce champ vous indique quelle est la poignée actuellement sélectionnée. Lorsque vous utilisez une transparence bitmap alors qu'aucune poignée n'est sélectionnée, le champ contrôle le dpi.

Appliquer une transparence optimisée

Pour appliquer une transparence optimisée :

1. dessinez ou sélectionnez la forme à laquelle vous souhaitez appliquer l'effet de transparence optimisée.
2. Puis ouvrez l'outil de transparence et sélectionnez l'option **Optimiser** dans la liste des **types de transparence** située sur la barre d'infos.
3. La forme semble alors avoir disparu de votre page ! En réalité, des optimisations photos sont appliquées à tous les éléments se trouvant sous la forme dans votre design. Mais par défaut, tous les attributs sont définis de manière à ce qu'aucune modification visuelle s'applique, ainsi la forme n'a pas d'incidence et elle n'est pas du tout visible. Mais elle doit rester sélectionnée.
4. Basculez dans l'Outil d'optimisation des photos. Augmentez la luminosité à l'aide des commandes situées sur la barre d'infos. Vous voyez à présent que la zone couverte par la forme est plus lumineuse que la zone externe à la forme.
5. Vous pouvez ajuster la clarté, le contraste, la saturation et la température.
6. Déplacez la forme ou transformez-la, et les optimisations photo seront toujours appliquées à la zone recouverte par la forme.

Généralement, vous souhaitez également estomper la forme à l'aide de l'outil estomper afin d'adoucir les bords de votre forme et la fondre dans votre design.

Adition de photo avec transparence optimisée

Lorsque vous appliquez une transparence optimisée comme décrit plus haut, la forme demeure un objet indépendant qui n'est lié à aucune photo ou autres objet de votre design (à moins de grouper manuellement la forme aux autres objets naturellement). Comme il est fort probable que vous souhaitiez appliquer cet effet lors de l'adition de photos, il existe une méthode plus pratique d'utiliser la transparence optimisée, plus adaptée au travail sur photos.

Pour appliquer la transparence optimisée sur une partie d'une photo seulement, sélectionnez la photo, puis ouvrez le **mode Masque**

et dessinez une forme autour de la zone de la photo que vous souhaitez modifier.

Ouvrez ensuite l'outil d'optimisation de photo et modifiez la photo à l'aide des commandes situées sur la barre d'infos.



La forme masque est convertie en une forme à laquelle une transparence optimisée a été appliquée. La forme est également groupée avec la photo, afin de former un [Groupe de photos](#). Cela signifie que lorsque vous déplacez ou modifiez de quelque manière la photo, les formes optimisées seront également déplacées ou transformées. La forme optimisée est également clippée aux bords de la photo.

Pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la transparence optimisée avec les photos, consultez le chapitre [Outil Photo](#).

Notez qu'il n'est pas possible d'appliquer des effets de flou/netteté à des objets à transparence optimisée à moins qu'ils ne soient appliqués en tant que partie d'un groupe de photo, comme décrit plus haut.

Profil

Vous pouvez modifier le déroulement entre le début et la fin des transparences. Ceci est valable pour tous les types de transparences sauf les trois points et les quatre points (là, l'option n'est pas disponible).

Pour modifier le profil d'une transparence :

1. Sélectionner l'objet.
2. Dans la barre d'info **Transparence**, cliquez sur Profil. La boîte de dialogue **Profil** s'affiche.
3. Vous pouvez soit sélectionner un profil prédéfini dans le menu déroulant ou ajuster la règle pour créer un profil personnalisé. La première option du menu déroulant (la ligne droite) crée une transition linéaire entre le début et la fin de la transparence.

Bitmaps

Les galeries bitmap et de remplissage sont décrites en détail dans le chapitre Manipulation bitmap. Lorsque vous sélectionnez un type de transparence **bitmap**, un bitmap par défaut est généralement utilisé. Cliquez sur **Nom bitmap** dans la barre d'infos de la transparence, ou utilisez la galerie bitmap ou de remplissage pour modifier le bitmap utilisé. (Cliquez sur le bouton

Transparence

dans la galerie ou déplacez-le par glisser-déposer).

Par défaut, les couleurs les plus claires dans un bitmap sont également les plus transparentes. (Vous pouvez naturellement modifier la transparence ultérieurement.)

Poignée/résolution

Ce champ vous indique quelle est la poignée actuellement sélectionnée. Lorsque vous utilisez une transparence bitmap alors qu'aucune poignée n'est sélectionnée, le champ contrôle le dpi.

Ãdition de photo avec transparence optimisÃe

Lorsque vous appliquez une transparence optimisÃe comme dÃcrit plus haut, la forme demeure un objet indÃpendant qui n'est liÃ Ã aucune photo ou autres objet de votre design (Ã moins de grouper manuellement la forme aux autres objets naturellement). Comme il est fort probable que vous souhaitiez appliquer cet effet lors de l'Ãdition de photos, il existe une mÃthode plus pratique d'utiliser la transparence optimisÃe, plus adaptÃe au travail sur photos.

Pour appliquer la transparence optimisÃe sur une partie d'une photo seulement, sÃlectionnez la photo, puis ouvrez le **mode Masque**

et dessinez une forme autour de la zone de la photo que vous souhaitez modifier.

Ouvrez ensuite l'outil d'optimisation de photo et modifiez la photo Ã l'aide des commandes situÃes sur la barre d'infos.



La forme masque est convertie en une forme Ã laquelle une transparence optimisÃe a ÃtÃ appliquÃe. La forme est Ãgalement groupÃe avec la photo, afin de former un [Groupe de photos](#). Cela signifie que lorsque vous dÃplacez ou modifiez de quelque maniÃre la photo, les formes optimisÃes seront Ãgalement dÃplacÃes ou transformÃes. La forme optimisÃe est Ãgalement clippÃe aux bords de la photo.

Pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la transparence optimisÃe avec les photos, consultez le chapitre [Outil Photo](#).

Notez qu'il n'est pas possible d'appliquer des effets de flou/nettetÃ Ã des objets Ã transparence optimisÃe Ã moins qu'ils ne soient appliquÃs en tant que partie d'un groupe de photo, comme dÃcrit plus haut.

Profil

Vous pouvez modifier le dÃroulement entre le dÃbut et la fin des transparences. Ceci est valable pour tous les types de transparences sauf les trois points et les quatre points (IÃ, l'option n'est pas disponible).

Pour modifier le profil d'une transparenceÃ :

1. SÃlectionner l'objet.
2. Dans la barre d'info **Transparence**, cliquez sur Profil. La boÃte de dialogue **Profil** s'affiche.
3. Vous pouvez soit sÃlectionner un profil prÃdÃfini dans le menu dÃroulant ou ajuster la rÃglette pour crÃer un profil personnalisÃ. La premiÃre option du menu dÃroulant (la ligne droite) crÃe une transition linÃaire entre le dÃbut et la fin de la transparence.

Bitmaps

Les galeries bitmap et de remplissage sont dÃcrites en dÃtail dans le chapitre Manipulation bitmap.

Lorsque vous sÃlectionnez un type de transparence **bitmap**, un bitmap par dÃfaut est gÃnÃralement utilisÃ. Cliquez sur **Nom bitmap** dans la barre d'infos de la transparence, ou utilisez la galerie bitmap ou de remplissage pour modifier le bitmap utilisÃ. (Cliquez sur le bouton

Transparence

dans la galerie ou dÃplacez-le par glisser-dÃposer).

Par dÃfaut, les couleurs les plus claires dans un bitmap sont Ãgalement les plus transparentes. (Vous pouvez naturellement modifier la transparence ultÃrieurement.)

PoignÃe/rÃsolution

Ce champ vous indique quelle est la poignÃe actuellement sÃlectionnÃe. Lorsque vous utilisez une

transparence bitmap alors qu'aucune poignée n'est sélectionnée, le champ contrôle le dpi.

Profil

Vous pouvez modifier le déroulement entre le début et la fin des transparences. Ceci est valable pour tous les types de transparences sauf les trois points et les quatre points (là, l'option n'est pas disponible).

Pour modifier le profil d'une transparence :

1. Sélectionner l'objet.
2. Dans la barre d'info **Transparence**, cliquez sur Profil. La boîte de dialogue **Profil** s'affiche.
3. Vous pouvez soit sélectionner un profil prédéfini dans le menu déroulant ou ajuster la règle pour créer un profil personnalisé. La première option du menu déroulant (la ligne droite) crée une transition linéaire entre le début et la fin de la transparence.

Bitmaps

Les galeries bitmap et de remplissage sont décrites en détail dans le chapitre Manipulation bitmap. Lorsque vous sélectionnez un type de transparence **bitmap**, un bitmap par défaut est généralement utilisé. Cliquez sur **Nom bitmap** dans la barre d'infos de la transparence, ou utilisez la galerie bitmap ou de remplissage pour modifier le bitmap utilisé. (Cliquez sur le bouton

Transparence

dans la galerie ou déplacez-le par glisser-déposer).

Par défaut, les couleurs les plus claires dans un bitmap sont également les plus transparentes. (Vous pouvez naturellement modifier la transparence ultérieurement.)

Poignée/résolution

Ce champ vous indique quelle est la poignée actuellement sélectionnée. Lorsque vous utilisez une transparence bitmap alors qu'aucune poignée n'est sélectionnée, le champ contrôle le dpi.

Bitmaps

Les galeries bitmap et de remplissage sont décrites en détail dans le chapitre Manipulation bitmap. Lorsque vous sélectionnez un type de transparence **bitmap**, un bitmap par défaut est généralement utilisé. Cliquez sur **Nom bitmap** dans la barre d'infos de la transparence, ou utilisez la galerie bitmap ou de remplissage pour modifier le bitmap utilisé. (Cliquez sur le bouton

Transparence

dans la galerie ou déplacez-le par glisser-déposer).

Par défaut, les couleurs les plus claires dans un bitmap sont également les plus transparentes. (Vous pouvez naturellement modifier la transparence ultérieurement.)

Poignée/résolution

Ce champ vous indique quelle est la poignée actuellement sélectionnée. Lorsque vous utilisez une transparence bitmap alors qu'aucune poignée n'est sélectionnée, le champ contrôle le dpi.

Poign  e/r  solution

Ce champ vous indique quelle est la poign  e actuellement s  lectionn  e. Lorsque vous utilisez une transparence bitmap alors qu'aucune poign  e n'est s  lectionn  e, le champ contr  le le dpi.

Appliquer une transparence à plusieurs objets

Lorsque vous appliquez une transparence à des objets groupés, la transparence est appliquée à tous les objets, considérés comme un groupe. Mais si les objets ne sont pas groupés, la transparence sera appliquée individuellement à chaque objet, et vous obtenez un effet totalement différent lorsque les objets sont superposés.



Transparence individuelle (gauche) ou transparence de groupe (droite)

Mélange de transparence individuelle et de groupe

Vous avez la possibilité de combiner les méthodes ci-dessus pour créer des transparences complexes. Vous pouvez par exemple définir la transparence d'un objet à 50%, puis le grouper et appliquer une transparence au groupe également. Vous pouvez aussi bien appliquer une transparence à un groupe en premier lieu, puis appliquer ultérieurement des attributs aux objets individuels dans le groupe. Il suffit pour cela de maintenir la touche Ctrl enfoncée, cliquer sur l'objet et modifier ses attributs.

Transparence de groupe sur les transitions

Pour obtenir de plus amples informations sur les fondus, référez-vous au chapitre Fondus.

Lorsque vous appliquez une transparence à un objet en fondu, la transparence sera appliquée au fondu entier. L'effet correspond à une transparence de groupe.



Si vous souhaitez appliquer une transparence à chaque étape de la transition, vous devez d'abord appliquer la transparence à chacun des objets, puis réaliser un fondu.



Mélange de transparence individuelle et de groupe

Vous avez la possibilité de combiner les méthodes ci-dessus pour créer des transparences complexes. Vous pouvez par exemple définir la transparence d'un objet à 50%, puis le grouper et appliquer une transparence au groupe également. Vous pouvez aussi bien appliquer une transparence à un groupe en premier lieu, puis appliquer ultérieurement des attributs aux objets individuels dans le groupe. Il suffit pour cela de maintenir la touche Ctrl enfoncée, cliquer sur l'objet et modifier ses attributs.

Transparence de groupe sur les transitions

Pour obtenir de plus amples informations sur les fondus, référez-vous au chapitre Fondus. Lorsque vous appliquez une transparence à un objet en fondu, la transparence sera appliquée au fondu entier. L'effet correspond à une transparence de groupe.



Si vous souhaitez appliquer une transparence à chaque étape de la transition, vous devez d'abord appliquer la transparence à chacun des objets, puis réaliser un fondu.



Transparence de groupe sur les transitions

Pour obtenir de plus amples informations sur les fondus, référez-vous au chapitre Fondus. Lorsque vous appliquez une transparence à un objet en fondu, la transparence sera appliquée au fondu entier. L'effet correspond à une transparence de groupe.



Si vous souhaitez appliquer une transparence à chaque étape de la transition, vous devez d'abord appliquer la transparence à chacun des objets, puis réaliser un fondu.



Biseaux

Dans ce chapitre

[L'outil biseau](#)

[Appliquer un biseau](#)

[Appliquer un biseau à plusieurs objets](#)

[Modifier un biseau](#)

[Supprimer un biseau](#)

L'outil biseau



L'outil **biseau**

(raccourci Ctrl+F3) confère aux objets une impression de profondeur.

Les biseaux sont indépendants de la résolution, de sorte que vous pouvez les calibrer sans perte de qualité.



- ❶ Type de biseau
- ❷ Liste de type de réglette
- ❸ Réglette et valeur numérique du paramètre sélectionné
- ❹ Biseau extérieur
- ❺ Biseau intérieur
- ❻ Style de jonction

Vous pouvez appliquer des biseaux à la plupart des objets. Les exceptions :

- Une partie d'un bloc de texte (par exemple une seule lettre). Le biseau sera appliqué à tout le texte.
- La courbe sur laquelle le texte s'aligne.
- Les objets avec contours.
- Les effets en direct (le biseau est appliqué à l'objet avant l'effet si l'effet est en direct, ou si l'effet est verrouillé, le biseau est appliqué à tout le contour de la boîte de l'effet.)

Appliquer un biseau

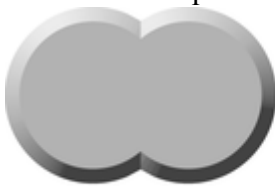
Pour appliquer un biseau à un seul objet :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **biseau**.
3. Sélectionnez une forme de biseau dans la liste de **type de biseau**. Remarquez que le bouton **Aucun** annule tout biseau appliqué.

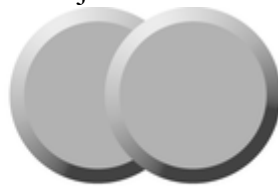
Appliquer un biseau à plusieurs objets

Le résultat de l'application d'un biseau sur plusieurs objets sera différent si les objets ont été groupés :

- si les objets sont groupés, les biseaux superposés vont fusionner. La couleur du biseau sera alors la même que celle de l'objet le plus en retrait dans le groupe.
- Si les objets sont dégroupés, chaque objet aura un biseau différent. La couleur du biseau est la même que celle de l'objet.



Bords sur objets
groupés



Bords sur objets
non groupés

Modifier un biseau

Vous pouvez modifier l'angle et l'élévation de la lumière ou modifier la forme, direction et taille du biseau.

Direction du biseau

Les biseaux peuvent se trouver à l'intérieur ou à l'extérieur de l'objet. Les biseaux à l'extérieur agrandissent l'objet, les biseaux à l'intérieur ne modifient pas la taille de l'objet.

Pour modifier la direction du biseau :

1. sélectionnez un objet.
2. Cliquez sur le bouton **intérieur** ou **extérieur**.

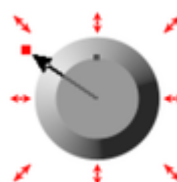


Modifier la source lumineuse du biseau

L'effet de biseau est créé par la lumière traversant l'objet et éclairant les contours. Vous pouvez modifier la direction et la hauteur de la lumière ainsi que sa force (le contraste).

Modifier l'angle de la lumière (direction horizontale) :

1. sélectionnez un objet.
2. Tirez la pointe de la flèche pour modifier la position de la source lumineuse.



Vous ne pouvez pas déplacer le centre de la flèche, uniquement la pointe.

Pour obtenir des angles précis, sélectionnez **Angle de lumière** dans la liste **Type de réglette**. Puis déplacez la réglette ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, l'angle de lumière modifie tous les biseaux. En tirant sur les flèches, vous modifiez uniquement le ou les biseaux auxquels se réfère la flèche.

Modifier l'intensité de la lumière (contraste)

Pour modifier l'intensité de la lumière :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Contraste** dans la liste de **type de réglette**. Puis déplacez la réglette ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, toute modification sera appliquée à tous les biseaux. Les couleurs utilisées dans le biseau affectent le contraste. Par exemple, des couleurs fortes (saturées) nécessitent un contraste plus important que des couleurs faibles pour obtenir un effet similaire. Vous obtiendrez un meilleur résultat en ajustant le contraste pour chaque objet.

Modifier l'élévation de la lumière (angle vertical)

Cette option vous permet de déplacer la lumière partout dans un angle situé juste au dessus de l'objet (90°) jusque sur le côté de l'objet (0°).

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Élévation de la lumière** dans la liste de **type de réglette**. Puis déplacez la réglette ou entrez une valeur dans le champ de texte.

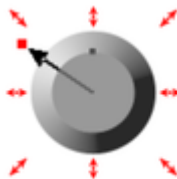


Pour des biseaux arrondis, il est recommandé de définir une élévation à 30°. À cette valeur, le biseau se fond doucement avec l'objet.

Modifier la taille du biseau

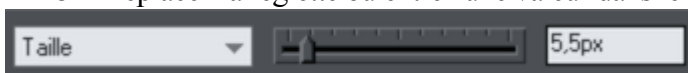
Pour modifier la taille du biseau :

1. sélectionnez un objet.
2. Tirez sur les flèches extérieures pour élargir le biseau.



Alternative :

1. sélectionnez un objet.
2. Dans la **liste de réglages**, sélectionnez **Taille**.
3. Déplacez la réglage ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Modifier la forme du biseau

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.
3. Sélectionnez un type de forme de biseau dans la liste **Type de biseau**.

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

1. Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'édition.

Modifier le type d'intersection en biseau



Triangulaire



Rond



Biseauté

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



- ① Onglet ② Rond ③ Biseau

Direction du biseau

Les biseaux peuvent se trouver à l'intérieur ou à l'extérieur de l'objet. Les biseaux à l'extérieur agrandissent l'objet, les biseaux à l'intérieur ne modifient pas la taille de l'objet.

Pour modifier la direction du biseau :

1. Sélectionnez un objet.
2. Cliquez sur le bouton **intérieur** ou **extérieur**.

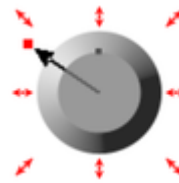


Modifier la source lumineuse du biseau

L'effet de biseau est créé par la lumière traversant l'objet et éclairant les contours. Vous pouvez modifier la direction et la hauteur de la lumière ainsi que sa force (le contraste).

Modifier l'angle de la lumière (direction horizontale) :

1. Sélectionnez un objet.
2. Tirez la pointe de la flèche pour modifier la position de la source lumineuse.



Vous ne pouvez pas déplacer le centre de la flèche, uniquement la pointe.

Pour obtenir des angles précis, sélectionnez **Angle de lumière** dans la liste **Type de règle**. Puis déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, l'angle de lumière modifie tous les biseaux. En tirant sur les flèches, vous modifiez uniquement le ou les biseaux auxquels se réfère la flèche.

Modifier l'intensité de la lumière (contraste)

Pour modifier l'intensité de la lumière :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Contraste** dans la liste de **type de règle**. Puis déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, toute modification sera appliquée à tous les biseaux. Les couleurs utilisées dans le biseau affectent le contraste. Par exemple, des couleurs fortes (saturées) nécessitent un contraste plus important que des couleurs faibles pour obtenir un effet similaire. Vous obtiendrez un meilleur résultat en ajustant le contraste pour chaque objet.

Modifier l'élévation de la lumière (angle vertical)

Cette option vous permet de placer la lumière partout dans un angle situé juste au-dessus de l'objet (90°) jusqu'à sur le côté de l'objet (0°).

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **élévation de la lumière** dans la liste de **type de règle**. Puis déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.

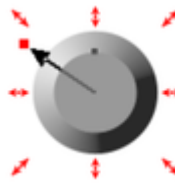


Pour des biseaux arrondis, il est recommandé de définir une élévation à 30°. À cette valeur, le biseau se fond doucement avec l'objet.

Modifier la taille du biseau

Pour modifier la taille du biseau :

1. Sélectionnez un objet.
2. Tirez sur les flèches extérieures pour élargir le biseau.



Alternative :

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans la **liste de règles**, sélectionnez **Taille**.
3. Déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Modifier la forme du biseau

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.
3. Sélectionnez un type de forme de biseau dans la liste **Type de biseau**.

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

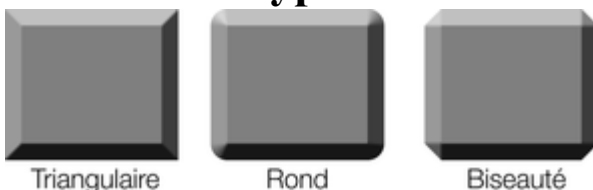
Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

1. Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'ajout.

Modifier le type d'intersection en biseau



Triangulaire

Rond

Biseauté

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



- 1 Onglet 2 Rond 3 Biseau

Modifier la source lumineuse du biseau

L'effet de biseau est créé par la lumière traversant l'objet et éclairant les contours. Vous pouvez modifier la direction et la hauteur de la lumière ainsi que sa force (le contraste).

Modifier l'angle de la lumière (direction horizontale) :

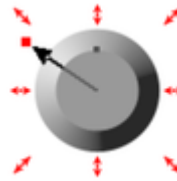
1. Sélectionnez un objet.
2. Tirez la pointe de la flèche pour modifier la position de la source lumineuse.

Vous ne pouvez pas déplacer le centre de la flèche, uniquement la pointe.

Pour obtenir des angles précis, sélectionnez **Angle de lumière** dans la liste **Type de règle**. Puis déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, l'angle de lumière modifie tous les biseaux. En tirant sur les flèches, vous modifiez uniquement le ou les biseaux auxquels se réfère la flèche.



Modifier l'intensité de la lumière (contraste)

Pour modifier l'intensité de la lumière :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Contraste** dans la liste de **type de règle**. Puis déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, toute modification sera appliquée à tous les biseaux. Les couleurs utilisées dans le biseau affectent le contraste. Par exemple, des couleurs fortes (saturées) nécessitent un contraste plus important que des couleurs faibles pour obtenir un effet similaire. Vous obtiendrez un meilleur résultat en ajustant le contraste pour chaque objet.

Modifier l'élévation de la lumière (angle vertical)

Cette option vous permet de placer la lumière partout dans un angle situé juste au-dessus de l'objet (90°) jusqu'au-dessus de l'objet (0°).

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Élévation de la lumière** dans la liste de **type de règle**. Puis déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Pour des biseaux arrondis, il est recommandé de définir une élévation à 30°. À cette valeur, le biseau se fond doucement avec l'objet.

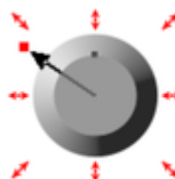
Modifier la taille du biseau

Pour modifier la taille du biseau :

1. Sélectionnez un objet.
2. Tirez sur les flèches extérieures pour élargir le biseau.

Alternative :

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans la **liste de règles**, sélectionnez **Taille**.
3. Déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.





Modifier la forme du biseau

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.
3. Sélectionnez un type de forme de biseau dans la liste **Type de biseau**.

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

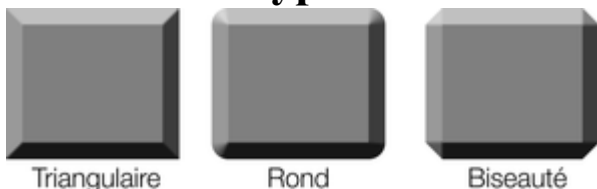
Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

1. Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'ajout.

Modifier le type d'intersection en biseau



Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



1 Onglet **2** Rond **3** Biseau

Modifier l'intensité de la lumière (contraste)

Pour modifier l'intensité de la lumière :

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Contraste** dans la liste de **type de règle**. Puis placez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets sont sélectionnés, toute modification sera appliquée à tous les biseaux. Les couleurs utilisées dans le biseau affectent le contraste. Par exemple, des couleurs fortes (saturées) nécessitent un contraste plus important que des couleurs faibles pour obtenir un effet similaire. Vous obtiendrez un meilleur résultat en ajustant le contraste pour chaque objet.

Modifier l'orientation de la lumière (angle vertical)

Cette option vous permet de placer la lumière partout dans un angle situé juste au-dessus de l'objet (90°) jusqu'à sur le côté de l'objet (0°).

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Angle d'orientation de la lumière** dans la liste de **type de règle**. Puis placez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.

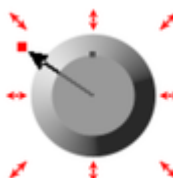


Pour des biseaux arrondis, il est recommandé de définir une Angle d'orientation à 30°. À cette valeur, le biseau se fond doucement avec l'objet.

Modifier la taille du biseau

Pour modifier la taille du biseau :

1. Sélectionnez un objet.
2. Tirez sur les flèches extérieures pour élargir le biseau.



Alternative :

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans la **liste de règles**, sélectionnez **Taille**.
3. Placez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Modifier la forme du biseau

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.
3. Sélectionnez un type de forme de biseau dans la liste **Type de biseau**.

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

1. Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'ajout.

Modifier le type d'intersection en biseau



Triangulaire



Rond



Biseauté

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



1 Onglet 2 Rond 3 Biseau

Modifier l'Inclinaison de la lumière (angle vertical)

Cette option vous permet de déplacer la lumière partout dans un angle situé juste au dessus de l'objet (90°) jusque sur le côté de l'objet (0°).

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **Inclinaison de la lumière** dans la liste de **type de règle**.
Puis déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.

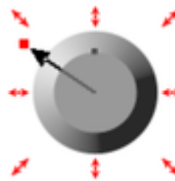


Pour des biseaux arrondis, il est recommandé de définir une Inclinaison à 30°. À cette valeur, le biseau se fond doucement avec l'objet.

Modifier la taille du biseau

Pour modifier la taille du biseau :

1. Sélectionnez un objet.
2. Tirez sur les flèches extérieures pour élargir le biseau.



Alternative :

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans la **liste de règles**, sélectionnez **Taille**.
3. Déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Modifier la forme du biseau

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.
3. Sélectionnez un type de forme de biseau dans la liste **Type de biseau**.

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

1. Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'application.

Modifier le type d'intersection en biseau



Triangulaire



Rond



Biseauté

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.

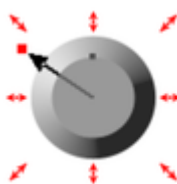


1 Onglet 2 Rond 3 Biseau

Modifier la taille du biseau

Pour modifier la taille du biseau :

1. Sélectionnez un objet.
2. Tirez sur les flèches extérieures pour élargir le biseau.



Alternative :

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans la **liste de règles**, sélectionnez **Taille**.
3. Déplacez la règle ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Modifier la forme du biseau

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.
3. Sélectionnez un type de forme de biseau dans la liste **Type de biseau**.

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

1. Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'ajout.

Modifier le type d'intersection en biseau



Triangulaire

Rond

Biseauté

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



- 1 Onglet 2 Rond 3 Biseau

Modifier la forme du biseau

1. Sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.
3. Sélectionnez un type de forme de biseau dans la liste **Type de biseau**.

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

1. Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
2. Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'ajustement.

Modifier le type d'intersection en biseau



Triangulaire



Rond



Biseauté

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



- 1** Onglet **2** Rond **3** Biseau

Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez en modifier la couleur ou le remplissage. Il est possible d'appliquer n'importe quel effet de couleur de MAGIX Web Designer 7 Premium, y compris les remplissages par étapes.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre [Manipulation des couleurs](#).

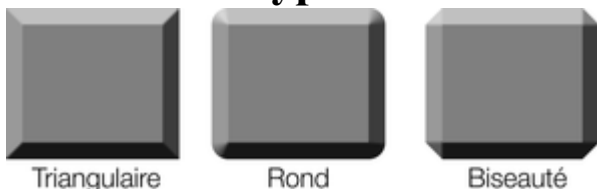
Pour modifier la couleur du biseau :

- la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur par glisser-déposer depuis la palette. (Assurez-vous que vous déposez la couleur sur le biseau et non sur l'objet.)

Il existe une méthode légèrement plus complexe mais qui vous permet de garder le contrôle total sur la couleur :

- Sélectionnez le biseau à l'aide de l'outil de **sélection**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le biseau et non l'objet.)
- Utilisez l'**éditeur de couleur** pour l'ajout.

Modifier le type d'intersection en biseau



Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

- Sélectionner l'objet.
- Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



1 Onglet **2** Rond **3** Biseau

Modifier le type d'intersection en biseau



Triangulaire



Rond



Biseauté

Après avoir appliqué un biseau à un objet, vous pouvez modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection en biseau :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton approprié dans la barre d'infos de l'outil **biseau**.



- 1 Onglet 2 Rond 3 Biseau

Supprimer un biseau

Pour supprimer un biseau :

1. sélectionnez l'objet pour lequel vous souhaitez supprimer le biseau.
2. Sélectionnez l'outil **Biseau**.

Sélectionner **Aucun** dans la liste de **Type de biseau**

Masques

Plusieurs manipulations peuvent nécessiter un masque pour signaler les zones d'une photo ou d'un dessin à manipuler. Le redimensionnement des photos en fonction de leur contenu est l'un des exemples de situation où vous pouvez marquer une zone d'une photo à protéger du redimensionnement.



L'outil d'optimisation de photo constitue un autre exemple. Vous pouvez marquer une partie de la photo à l'aide d'une forme de masque puis appliquer l'outil d'optimisation uniquement sur cette partie de la photo.

Opérations pouvant nécessiter un masque :

- Redimensionnement des photos en fonction du contenu
- Couper, copier, effacer
- Dupliquer et cloner
- ClipView
- Combiner des formes (menu Arranger)

Terminologie : masques et masques d'opacité

Dans Web Designer Premium, le terme « masque » est utilisé pour faire référence au marquage temporaire d'une partie d'une photo ou d'un design, de façon à ce que l'opération suivante utilise le masque de la manière décrite dans ce chapitre. MAGIX Web Designer 7 Premium comprend également une fonction « masque d'opacité » à ne pas confondre avec les masques décrits ici. Un masque d'opacité permet d'appliquer des effets de transparence à des objets et son fonctionnement est décrit dans le chapitre Transparence.

Apparence des masques

Le masque s'affiche en tant que calque rose semi-transparent. Vous pouvez dessiner des formes sur le masque pour délimiter les zones qui vous intéressent, sur lesquelles vous voulez travailler ou qui doivent être protégées, en fonction de l'opération qui doit être exécutée.

Vous pouvez utiliser n'importe quel outil de dessin pour agir sur le calque du masque. Ainsi, vous pouvez facilement utiliser l'outil Main levée pour dessiner sur une partie de la photo. Tous les masques de Web Designer Premium sont de formes vectorielles et vous pouvez utiliser l'outil classique d'édition vectorielle, comme l'**Éditeur de formes**

pour modifier les contours de la forme.

Imaginez le masque comme un film rose transparent posé sur votre dessin ou votre photo. Vous pouvez découper des trous dans le masque ou découper des formes à superposer sur les zones que vous voulez protéger.

Le masque n'est pas pris en compte pour toutes les opérations. Si vous appliquez un remplissage de couleur ou une transparence à une forme, l'opération affectera la forme entière, sans tenir compte du masque. Cependant le système des masques permet de réaliser une copie rapide d'une partie de la forme puis de procéder aux ajustements sur cette partie copiée.

Dans ce chapitre

[Pour créer un masque](#)

[Agir sur les formes du masque](#)

[Opérations nécessitant un masque](#)

[Copier des formes sur le calque de masque](#)

Pour créer un masque

Sélectionnez le ou les objets auxquels vous souhaitez appliquer l'opération de masque.



Sélectionnez ensuite le bouton de mode Masque, au dessous de la barre d'outils principale sur la gauche de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Ou sélectionnez l'option du menu **Fenêtre -> Mode masque activé**

. Toute la surface du dessin est alors recouverte par un masque semi-transparent de couleur rose vous permettant de savoir que le mode masque est actif. Il masque également tous les objets non sélectionnés afin de mettre en exergue les objets du design sur lesquels les opérations sont effectuées. Par exemple, si vous appliquez un masque à une photo (l'utilisation la plus courante), vous ne voyez que la photo sélectionnée et la ou les formes du masque lorsque vous vous trouvez dans le mode Masque.

Lorsque le mode masque est actif, dessinez à présent une forme de masque de votre choix avec les outils de dessin. Si vous utilisez un outil à main levée, nous vous recommandons de créer une forme fermée dans laquelle les points de départ et d'arrivée se rejoignent.

Les formes de masque sont affichées en tant que trous dans l'arrière-plan du masque et possèdent un effet animé en forme de pointillés avançant comme des fourmis autour du contour des formes.

Si vous faites une sélection pour inverser le masque (**Fenêtre -> Inverser le masque**) alors l'intérieur des formes sera affiché en rose.

Important

: la zone rose est la zone protégée. Les parties visibles et non colorées en rose du dessin représentent les zones qui seront affectées par toute opération compatible avec les masques, opérations dont vous trouverez une liste ci-dessus.

Si vous cliquez à nouveau sur le bouton de contrôle du calque masque, vous pouvez faire fonctionner le document comme un document normal. Cette opération ne fait que cacher le calque masque, elle ne supprime aucun des objets que vous avez placé sur le masque. Si vous recliquez sur le contrôle, le calque masque apparaîtra ainsi que tous les objets se trouvant sur ce calque.

Il est presque toujours recommandé de sélectionner le ou les objets sur lesquels vous souhaitez travailler avant d'activer le mode masque, comme décrit plus haut, afin de déterminer quel(s) objet(s) sont affectés. Cependant, si vous ne sélectionnez pas les objets cibles en premier, le programme tentera pour certaines opérations de deviner à quel objet vous souhaitiez appliquer le masque. Par exemple, si vous dessinez une forme de masque sur une photo et que vous appliquez l'outil d'optimisation de photo, l'outil assume que vous souhaitez appliquer l'opération de masque à cette photo, même si elle n'a pas été sélectionnée auparavant.

Agir sur les formes du masque

Lorsque vous avez dessiné une forme sur le masque, elle est sélectionnée et agit comme une ligne ou une forme normale.

- Dessiner des formes supplémentaires s'ajoutera au masque.
- La ligne de statut indiquera si les objets sélectionnés sont sur le calque du masque ou non.
- Appuyez sur la touche Echap pour supprimer la sélection (pas d'objets sélectionnés).
- Si vous avez de multiples objets distincts sur le calque du masque, vous pouvez cliquer sur son contour (sur les pointillés animés) pour sélectionner une forme en particulier. Vous pouvez aussi utiliser l'aperçu de la Galerie des objets et sélectionner des objets distincts sur le calque du masque.

Vous pouvez utiliser tous les outils de dessin normaux sur les formes sélectionnés sur le calque du masque. Vous pouvez copier, coller, supprimer, dupliquer, etc. Vous pouvez utiliser l'éditeur Main levée et de formes pour ajuster les contours de la forme du masque.

Vous pouvez copier une forme d'un calque visible normale vers le calque du masque et inversement en utilisant les opérations classiques des calques. Pour copier une forme d'un calque normal, la façon la plus simple est de désactiver le mode masque, sélectionner et copier les objets souhaités, réactiver le calque du masque puis copier.

Supprimer tous les objets du masque nécessite simplement de cliquer n'importe où sur la zone rose (sélectionne tous les éléments du masque) puis d'appuyer sur la touche Supprimer.

Cliquez sur les trous ou sur les zones non-roses d'un dessin sélectionne les éléments qui se trouvent sous le masque.

Déplacer les objets du masque

Tirer n'importe où sur le masque rose déplacera toutes les formes sur le calque du masque.

Lorsque vous avez des formes multiples sélectionnées sur le calque du masque et que vous souhaitez agir sur l'une de ces formes seulement, effacez la sélection (touche Echap) puis cliquez sur la forme de votre choix.

Déplacer les objets du masque

Tirer n'importe où¹ sur le masque rose déplacera toutes les formes sur le calque du masque. Lorsque vous avez des formes multiples sélectionnées sur le calque du masque et que vous souhaitez agir sur l'une de ces formes seulement, effacez la sélection (touche Echap) puis cliquez sur la forme de votre choix.

Opérations nécessitant un masque

Cette section traite de certaines opérations liées aux masques et renvoie vers les autres sections de l'Aide pour obtenir plus d'informations sur les autres.

ClipView

Vous pouvez extraire votre dessin ou votre photo pour être intégré à la forme du masque. Sélectionnez le ou les objets que vous souhaitez clipper, passez en mode masque et dessinez la forme requise sur le masque. À présent, lorsque vous sélectionnez **Arranger -> ClipView** (ou que vous appuyez sur la touche de raccourci Q), le dessin sera extrait des zones visibles du masque.

Les ClipViews sont en direct et ne sont pas destructifs, afin que l'intégralité du dessin soit retenue dans l'objet ClipView. Consultez le chapitre Manipulation d'objets pour en savoir plus.

Couper, copier, effacer

Ces opérations sont utiles lorsqu'elles sont utilisées avec les masques, pour couper des morceaux d'une photo, mais vous pouvez les utiliser également sur n'importe quel autre objet.

Sélectionnez le ou les objets auxquels l'opération doit être appliquée, puis activez le mode Masque et dessinez la forme du masque. Exécutez ensuite l'opération couper/copier/effacer.



Une photo s'affiche avec un masque et une ellipse dessinée sur le masque. Après avoir utilisé la fonction Couper ou Supprimer, la partie visible de la photo est découpée ou supprimée, comme le montre l'illustration de droite.



Sur l'exemple de gauche, le masque a été inversé. Désormais, lorsque vous découpez ou supprimez quelque chose, la zone rose masquée est protégée, le reste est supprimé.

Vous pouvez utiliser des masques au-dessus de n'importe quel dessin ou photo.

Si vous avez sélectionné une forme de masque lors de ces opérations, le programme vous demandera si vous souhaitez appliquer l'opération à la forme de masque ou aux objets affichés sous le masque et utilisant le masque. Il est en effet possible que vous souhaitiez utiliser ces opérations sur les formes de masque et que le contexte ne soit pas explicite sur votre intention.

Dupliquer, cloner

Cette fonction copie uniquement les parties visibles non-masquées du dessin ou de la photo. L'option Clone place une copie exactement au-dessus de l'original.

Redimensionnement des photos en fonction du contenu

Pour protéger des zones d'une photo du calibrage, passez sur le masque et dessinez autour de la zone avec l'outil Main levée. Ouvrez l'outil de redimensionnement des photos en fonction du contenu (barre escamotable de l'outil photo sur la barre d'outils principale).

Voir la fonctionnalité [Calibrage en fonction du contenu](#) pour plus d'informations.

Outil d'optimisation des photos

Utilisez un masque pour modifier la clarté, le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté de n'importe quelle partie d'une photo. Il suffit de dessiner la forme du masque dans le mode masque, puis d'ouvrir l'outil Photo et d'utiliser les commandes d'optimisation situées sur la barre d'infos. Consultez les chapitres [Outil Photo](#) et [Manipulation des photos](#) pour en savoir plus.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonée, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**

Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#)

, vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

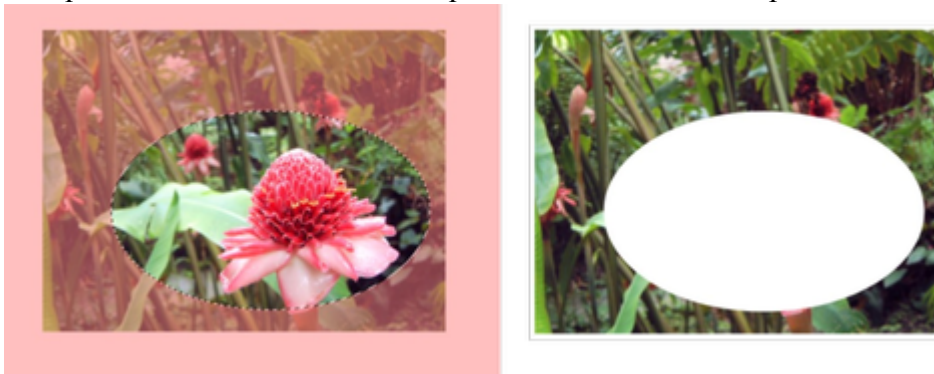
ClipView

Vous pouvez extraire votre dessin ou votre photo pour l'insérer dans la forme du masque. Sélectionnez le ou les objets que vous souhaitez clipper, passez en mode masque et dessinez la forme requise sur le masque. Ensuite, lorsque vous sélectionnez **Arranger -> ClipView** (ou que vous appuyez sur la touche de raccourci Q), le dessin sera extrait des zones visibles du masque.

Les ClipViews sont en direct et ne sont pas destructifs, afin que l'intégrité du dessin soit retenue dans l'objet ClipView. Consultez le chapitre Manipulation d'objets pour en savoir plus.

Couper, copier, effacer

Ces opérations sont utiles lorsqu'elles sont utilisées avec les masques, pour couper des morceaux d'une photo, mais vous pouvez les utiliser également sur n'importe quel autre objet. Sélectionnez le ou les objets auxquels l'opération doit être appliquée, puis activez le mode Masque et dessinez la forme du masque. Exécutez ensuite l'opération couper/copier/effacer.



Une photo s'affiche avec un masque et une ellipse dessinée sur le masque. Après avoir utilisé la fonction Couper ou Supprimer, la partie visible de la photo est découpée ou supprimée, comme le montre l'illustration de droite.



Sur l'exemple de gauche, le masque a été inversé. D'habitude, lorsque vous découpez ou supprimez quelque chose, la zone rose masquée est protégée, le reste est supprimé.

Vous pouvez utiliser des masques au-dessus de n'importe quel dessin ou photo.

Si vous avez sélectionné une forme de masque lors de ces opérations, le programme vous demandera si vous souhaitez appliquer l'opération à la forme de masque ou aux objets affichés sous le masque et utilisant le masque. Il est en effet possible que vous souhaitiez utiliser ces opérations sur les formes de masque et que le contexte ne soit pas explicite sur votre intention.

Dupliquer, cloner

Cette fonction copie uniquement les parties visibles non-masquées du dessin ou de la photo. L'option Clone place une copie exactement au-dessus de l'original.

Redimensionnement des photos en fonction du contenu

Pour protéger des zones d'une photo du calibrage, passez sur le masque et dessinez autour de la zone avec l'outil Main levée. Ouvrez l'outil de redimensionnement des photos en fonction du contenu (barre escamotable de l'outil photo sur la barre d'outils principale).

Voir la fonctionnalité [Calibrage en fonction du contenu](#) pour plus d'informations.

Outil d'optimisation des photos

Utilisez un masque pour modifier la clarté, le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté de n'importe quelle partie d'une photo. Il suffit de dessiner la forme du masque dans le mode masque, puis d'ouvrir l'outil Photo et d'utiliser les commandes d'optimisation situées sur la barre d'infos. Consultez les chapitres [Outil Photo](#) et [Manipulation des photos](#) pour en savoir plus.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonée, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**.

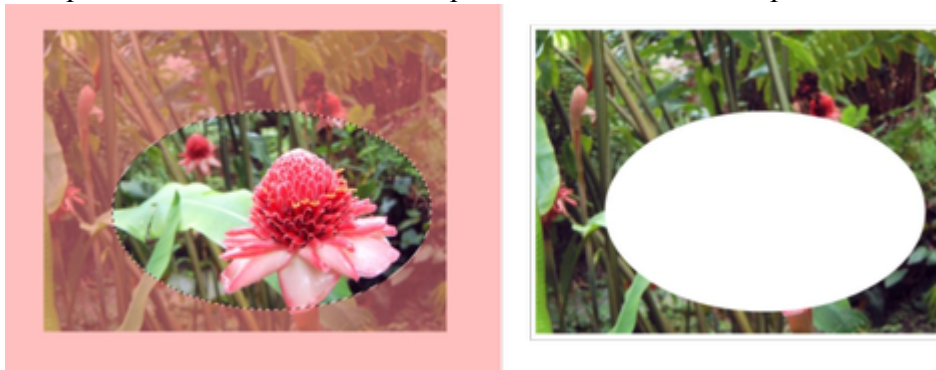
Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#)

, vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

Couper, copier, effacer

Ces opérations sont utiles lorsqu'elles sont utilisées avec les masques, pour couper des morceaux d'une photo, mais vous pouvez les utiliser également sur n'importe quel autre objet.

Sélectionnez le ou les objets auxquels l'opération doit être appliquée, puis activez le mode Masque et dessinez la forme du masque. Exécutez ensuite l'opération couper/copier/effacer.



Une photo s'affiche avec un masque et une ellipse dessinée sur le masque. Après avoir utilisé la fonction Couper ou Supprimer, la partie visible de la photo est découpée ou supprimée, comme le montre l'illustration de droite.



Sur l'exemple de gauche, le masque a été inversé. D'habitude, lorsque vous découpes ou supprimez quelque chose, la zone masquée est protégée, le reste est supprimé.

Vous pouvez utiliser des masques au-dessus de n'importe quel dessin ou photo.

Si vous avez sélectionné une forme de masque lors de ces opérations, le programme vous demandera si vous souhaitez appliquer l'opération à la forme de masque ou aux objets affichés sous le masque et utilisant le masque. Il est en effet possible que vous souhaitiez utiliser ces opérations sur les formes de masque et que le contexte ne soit pas explicite sur votre intention.

Dupliquer, cloner

Cette fonction copie uniquement les parties visibles non-masquées du dessin ou de la photo. L'option Clone place une copie exactement au-dessus de l'original.

Redimensionnement des photos en fonction du contenu

Pour protéger des zones d'une photo du calibrage, passez sur le masque et dessinez autour de la zone avec l'outil Main levée. Ouvrez l'outil de redimensionnement des photos en fonction du contenu (barre escamotable de l'outil photo sur la barre d'outils principale).

Voir la fonctionnalité [Calibrage en fonction du contenu](#) pour plus d'informations.

Outil d'optimisation des photos

Utilisez un masque pour modifier la clarté, le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté de n'importe quelle partie d'une photo. Il suffit de dessiner la forme du masque dans le mode masque, puis d'ouvrir l'outil Photo et d'utiliser les commandes d'optimisation situées sur la barre d'infos. Consultez les chapitres [Outil Photo](#) et [Manipulation des photos](#) pour en savoir plus.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonée, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**.

Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#)

, vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

Dupliquer, cloner

Cette fonction copie uniquement les parties visibles non-masquées du dessin ou de la photo. L'option Clone place une copie exactement au-dessus de l'original.

Redimensionnement des photos en fonction du contenu

Pour protéger des zones d'une photo du calibrage, passez sur le masque et dessinez autour de la zone avec l'outil Main levée. Ouvrez l'outil de redimensionnement des photos en fonction du contenu (barre escamotable de l'outil photo sur la barre d'outils principale).

Voir la fonctionnalité [Calibrage en fonction du contenu](#) pour plus d'informations.

Outil d'optimisation des photos

Utilisez un masque pour modifier la clarté, le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté de n'importe quelle partie d'une photo. Il suffit de dessiner la forme du masque dans le mode masque, puis d'ouvrir l'outil Photo et d'utiliser les commandes d'optimisation situées sur la barre d'infos. Consultez les chapitres [Outil Photo](#) et [Manipulation des photos](#) pour en savoir plus.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonée, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**.

Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#)

, vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

Redimensionnement des photos en fonction du contenu

Pour protéger des zones d'une photo du calibrage, passez sur le masque et dessinez autour de la zone avec l'outil Main levée. Ouvrez l'outil de redimensionnement des photos en fonction du contenu (barre escamotable de l'outil photo sur la barre d'outils principale).

Voir la fonctionnalité [Calibrage en fonction du contenu](#) pour plus d'informations.

Outil d'optimisation des photos

Utilisez un masque pour modifier la clarté, le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté de n'importe quelle partie d'une photo. Il suffit de dessiner la forme du masque dans le mode masque, puis d'ouvrir l'outil Photo et d'utiliser les commandes d'optimisation situées sur la barre d'infos. Consultez les chapitres [Outil Photo](#) et [Manipulation des photos](#) pour en savoir plus.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonée, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**.

Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#),

vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

Outil d'optimisation des photos

Utilisez un masque pour modifier la clarté, le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté de n'importe quelle partie d'une photo. Il suffit de dessiner la forme du masque dans le mode masque, puis d'ouvrir l'outil Photo et d'utiliser les commandes d'optimisation situées sur la barre d'infos. Consultez les chapitres [Outil Photo](#) et [Manipulation des photos](#) pour en savoir plus.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonée, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**.

Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#),

vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonable, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**.

Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#)

, vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

Assemblez des formes

Plusieurs opérations vous permettent de combiner des formes de différentes manières. Vous les trouverez dans le menu **Arranger -> Combiner les formes**. Elles utilisent le masque. Par exemple, pour découper une photo (emporte-pièce), dessinez la forme de votre emporte-pièce sur le masque et sélectionnez **Arranger -> Combiner les formes -> Tranche**.

Remarques sur le masque : le masque est un type de calque particulier. Si vous ouvrez la [Galerie des pages et des calques](#),

vous verrez apparaître un calque masque lorsque vous passez en mode masque. Vous pouvez utiliser les commandes de la galerie des pages et des calques pour afficher, masquer, verrouiller ou déverrouiller le calque de masque. Vous pouvez également utiliser la Galerie des pages et des calques pour trouver et sélectionner des objets sur le calque de masque.

Copier des formes sur le calque de masque

Il est également possible de dessiner les formes de votre masque sans être en mode masque ou d'utiliser une forme existante sur votre calque de masque. C'est facile. Désactivez le mode masque, collez la forme et copiez ou coupez-la. Passez ensuite en mode masque et collez. Utilisez la fonction Coller à la place si vous voulez que la forme apparaisse exactement à la même place d'où elle a été copiée.

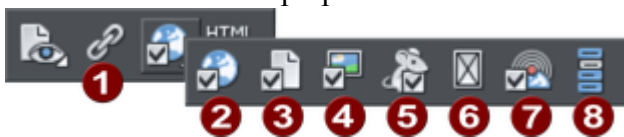
Pour copier des formes du calque de masque vers un autre calque, effectuez l'opération inverse. Sélectionnez les formes dans le mode masque puis désactivez ce mode et collez.

Boîte de dialogue des Propriétés web

La boîte de dialogue des propriétés web comporte plusieurs onglets ; elle vous permet d'ajouter et de configurer la plupart des fonctions web de MAGIX Web Designer 7 Premium, mais aussi d'appliquer différentes propriétés web aux objets, aux pages et au site Internet dans son ensemble. Ouvrez-la en faisant un clic droit sur un objet puis en sélectionnant **Propriétés web** ou en utilisant l'option de menu **Services > Propriétés web...**

(raccourci clavier Ctrl + Maj + W).

Chaque onglet de la boîte de dialogue est directement accessible en utilisant les boutons situés sur la barre escamotable des propriétés web située sur la barre d'outils du site Internet.



- ❶ [Onglet Lien](#)
- ❷ [Onglet site Internet](#)
- ❸ [Onglet Page](#)
- ❹ [Onglet Image](#)
- ❺ [Onglet Mouse-over](#)
- ❻ [Onglet Objet fictif](#)
- ❼ [Onglet publier](#)
- ❽ [Créer/éditer une barre de navigation](#)

La boîte de dialogue n'a pas de mode ; par conséquent, vous pouvez la laisser ouverte pendant que vous sélectionnez différentes pages et différents objets de votre document. Cela facilite le paramétrage rapide des propriétés des différentes pages et des différents objets de votre site web. Utilisez le bouton **OK** pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue ou le bouton **Appliquer** pour appliquer vos modifications sans fermer la boîte de dialogue.

Remarquez que, lorsque votre document actuel est un design Animation, la boîte de dialogue des **Propriétés web** qui apparaît n'est pas la même : certains de ses paramètres sont différents et nombre d'autres ne sont pas disponibles car ils ne s'appliquent pas aux animations. Reportez-vous au [chapitre Flash](#)

pour en savoir plus sur l'utilisation de cette boîte de dialogue pour animations.

Les parties suivantes se rapportent tour à tour à chaque onglet de la boîte de dialogue.

Dans ce chapitre

[Onglet Lien](#)

[Onglet Site Internet](#)

[Onglet Page](#)

[Onglet image](#)

[Onglet Passage de la souris](#)

[Onglet objets fictifs](#)

[Onglet Publication](#)

Onglet Lien



Les paramètres de cet onglet s'appliquent à (aux) l'objet(s) ou au texte sélectionnés. Généralement, vous utiliserez cet onglet pour ajouter un lien à un objet (par exemple un bouton ou une photo) ou à un texte de votre page Internet de façon à ce que les visiteurs de votre site qui cliquent sur l'objet/texte soient redirigés vers une autre page. Vous pouvez ajouter des liens vers d'autres pages de votre site Internet, vers une URL (adresse web) ou de manière à ouvrir une fenêtre pop-up.

Vous pouvez aussi appliquer des effets de transition aux liens afin que la page liée (qu'ils s'agisse d'un site externe ou d'une page de votre site) apparaisse avec l'effet de transition entre pages que vous avez sélectionné. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Pour ajouter un lien à quelques mots d'un paragraphe de texte, allez dans l'**Outil Texte** et surlignez le texte que vous souhaitez lier pour le sélectionner. Puis configurez le lien dans cet onglet. La partie principale de cet onglet vous permet de décider ce qui se passe quand on clique sur l'objet ou le texte sélectionné.

Lien vers une adresse Internet

Saisissez une adresse Internet à relier à cette adresse. Si vous cochez la case «**Correction auto. de l'adresse**

», votre adresse sera adaptée si besoin lorsque vous cliquerez sur OK ou Appliquer. Par exemple, si vous saisissez « www.xara.com », cela sera corrigé en « <http://www.xara.com/> ».

Vous pouvez entrer une adresse e-mail dans le champ d'adresse des liens, et dans ce cas, quand le visiteur cliquera sur le lien, cela aura pour effet d'ouvrir son programme d'e-mails avec le champ À: pré-rempli. Vous pouvez également, en option, spécifier un objet et des adresses e-mail CC ou CCI devant être copiées sur le mail et même spécifier le corps de texte qui doit être utilisé par défaut. Par

exemple, cela définit l'adresse du destinataire À: et les quatre autres paramètres :
votrenom@blabla.com objet :e-mail de la part du site Internet CC :autre@blabla.com
CCi :encoreunautre@blabla.com body : e-mail automatique

Remarque technique : MAGIX Web Designer 7 Premium encode votre adresse e-mail de façon à en réduire l'apparence pour éviter que des robots SPAM ne la trouvent en faisant des recherches sur Internet. Pour cela, Javascript est requis et doit donc être pris en charge par votre navigateur (actuellement plus de 95 % des navigateurs le prennent en charge).

Lien vers...

Sélectionnez cette option pour créer un lien vers une autre page du site ou, si vous faites un document de présentation, vers l'étape précédente ou suivante de la présentation. La liste déroulante vous permet de choisir la page ou l'étape à lier.

ASTUCE : si votre site Internet comprend de nombreuses pages, il sera plus facile de définir et d'entretenir les liens de vos pages si vous attribuez un nom à chaque page car la liste des pages affichera le nom des pages au lieu de la simple mention « Page 2 », « Page 3 », etc.



Consultez la section [Onglet Page](#) plus bas pour savoir comment définir les noms de pages ou éditer les noms dans la **Galerie des pages et des calques**

En plus d'afficher les différentes pages de votre site, la liste déroulante contient également des mentions spéciales : **Page/étape suivante** et **Page/étape précédente**

Page suivante/précédente

Utilisez-les pour ajouter un lien menant à la page suivante ou précédente de votre site. Pour l'utilisation de ces liens, l'ordre des pages est déterminé par l'ordre des pages telles qu'elles apparaissent dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Un lien « Suivant » sur la dernière page renvoie à la première page, et un lien « Précédant » sur la première page renvoie à la dernière page du site.

Étape de présentation suivante/précédente

Utilisez-les pour ajouter un lien menant à l'étape suivante ou précédente de la présentation dans le cas où votre site est une présentation. Comme pour les commandes de page suivante/précédente, l'ordre de la présentation est déterminé par l'ordre des étapes tel qu'il apparaît dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Lien vers un point d'ancrage

Cette option vous permet de faire passer le visiteur du site sur une partie spécifique d'une page de votre site Internet.

Pour définir un point d'ancrage, allez tout d'abord sur la page et l'objet vers lequel vous souhaitez envoyer le visiteur. Sélectionnez l'objet et ajoutez-lui un nom en faisant un clic droit puis en sélectionnant l'option **Noms...**

Puis sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez ajouter le lien et choisissez le nom du point d'ancrage que vous avez ajouté à partir de la liste disponible dans l'option « Lien vers un point d'ancrage ».

Notez que lorsque vous créez un lien vers un objet se trouvant tout en bas d'une grande page Web, le navigateur Internet fait automatiquement défiler la page vers le bas de façon à ce que votre objet ancré soit immédiatement visible.

Remarque

: vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien vers un point d'ancrage.

Lien vers un fichier

Cette option de lien est utile pour ajouter un document, un film ou tout autre fichier à votre site Internet et le rendre accessible aux visiteurs du site. Par exemple, vous pouvez souhaiter mettre à disposition un document PDF.

Sélectionnez l'objet ou le texte auquel le lien sera associé. Puis, activez l'option Lien vers un fichier et, à l'aide du bouton **Parcourir**

, recherchez le fichier dans votre ordinateur. Le nom du fichier s'affiche dans le champ de texte sur la gauche du bouton de navigation. Cliquez sur OK pour appliquer le lien.

Parallèlement à l'application du lien, MAGIX Web Designer 7 Premium réalise une copie de votre fichier qu'il place dans le répertoire de support de votre modèle de conception. Ce répertoire se trouve près du fichier .web ou .xar. Si votre modèle s'appelle « MySite.web », le répertoire de support associé s'appellera « MySite_web_files ». Tous les fichiers dans le répertoire de support sont publiés en même temps que votre site, ce qui signifie que le fichier sera mis en ligne en même temps que le site pour que le lien fonctionne. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, reportez-vous au chapitre [Utilisation des documents](#)

Remarque

: étant donné la présence d'une copie séparée du fichier dans le répertoire de support de votre modèle de conception, vous devrez mettre à jour cette copie à chaque fois que vous modifiez le fichier original et souhaitez publier la version modifiée. Vous pouvez également répéter le procédé décrit plus haut et parcourir votre ordinateur pour rechercher le fichier mis à jour. De même, si vous déplacez ou copiez le modèle de conception de votre site Internet dans un autre ordinateur ou donnez une copie à un tiers, vous devrez vous assurer que le répertoire de support accompagne bien le fichier du modèle car il comprend à présent une grande partie de votre site Internet !

Remarque

: vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien menant vers un fichier.

Calque pop-up

Vous pouvez ajouter n'importe quel contenu à votre page sous la forme d'un calque séparé et faire en sorte que ce contenu s'affiche uniquement lorsque le visiteur clique sur un lien. Par exemple, vous pouvez ajouter un descriptif à une photo de votre page web et faire en sorte qu'il ne s'affiche que lorsque l'utilisateur clique sur la photo.

Pour ajouter un calque pop-up, il faut d'abord ajouter le calque lui-même en utilisant la **Galerie des pages et des calques** puis ajouter le contenu de votre pop-up à ce calque.



Pour plus de détails, consultez le chapitre **Galerie des pages et des calques**

. Vous pouvez ensuite sélectionner le calque dans la liste disponible près de l'option « Calque pop-up ». Vous pouvez aussi ajouter un effet de transition qui s'applique lorsque le calque apparaît. Dans la **Galerie des pages et des calques**, ouvrez les propriétés du calque pour [appliquer une transition directement à un calque](#)

afin d'archiver un effet animé lorsque le contenu du calque apparaît.

À présent, lorsqu'un visiteur clique sur l'objet, le contenu du calque apparaît ! Le fait de cliquer à un autre endroit de la page fait disparaître le pop-up.

Notez que tout le contenu du calque pop-up est chargé dès qu'un visiteur entre sur la page. Si vous souhaitez utiliser de nombreuses photos avec pop-up, utilisez la fonction [Photo pop-up](#) décrite plus bas.

Le chapitre [Pour bien démarrer](#)

contient des instructions pas à pas concernant l'ajout de calques pop-up.

Photo pop-up

Cette option vous permet d'ajouter très facilement des photos pop-up et d'autres fonctions de la galerie de photos à votre site Internet, sans passer par des calques ! Il vous suffit d'importer votre photo puis d'utiliser l'**Outil de sélection** pour lui donner les bonnes dimensions afin qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Ensuite, sélectionnez-la et sélectionnez l'option « **Photo pop-up** ».

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de cette option pour accéder à l'**Onglet Image** dans lequel vous pourrez définir la taille de la photo pop-up, ajouter un titre et une légende et sélectionner l'une des nombreuses autres options. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section [Onglet Image](#). Lorsque vous sélectionnez l'option Photo pop-up dans l'onglet Lien, la case Photo pop-up est automatiquement cochée dans l'onglet Image car toutes deux activent la même fonction pop-up.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la façon dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est sélectionnée par défaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaîtra avec la couleur de lien que vous avez définie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramétrer cette couleur dans l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous décochez cette option, le lien texte sélectionné conservera la couleur que vous lui donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de différentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rôle si les options de lien « Calque popup » ou « Photo popup » sont sélectionnées. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la façon dont la page cible doit être chargée. Par défaut, elle est définie sur « Non spécifié » ce qui signifie en général que le navigateur ouvrira le lien dans la même fenêtre et le même frame que le lien.

La liste déroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exécuter des actions spéciales. Vous pouvez sélectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenêtre (_blank)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

Même frame (_self)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (_parent)

Ouvre le lien dans la fenêtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

Même fenêtre (_top)

Ouvre le lien dans la fenêtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargé dans un frame spécifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

: le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

: le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

: sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes (défaut) apparaissent immédiatement

Glissement à partir de Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes apparaissent par glissement provenant de différentes directions

Glissement vers Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu le noir Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en passant par écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparation par glissement vertical/horizontal Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre verticalement ou horizontalement

Vitesse (sec.) : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case

Épingler aux bords de la page dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Lien vers une adresse Internet

Saisissez une adresse Internet à relier à cette adresse. Si vous cochez la case «**Correction auto. de l'adresse**

», votre adresse sera adaptée si besoin lorsque vous cliquerez sur OK ou Appliquer. Par exemple, si vous saisissez «www.xara.com», cela sera corrigé en «<http://www.xara.com/>».

Vous pouvez entrer une adresse e-mail dans le champ d'adresse des liens, et dans ce cas, quand le visiteur cliquera sur le lien, cela aura pour effet d'ouvrir son programme d'e-mails avec le champ «**pré-rempli**». Vous pouvez également, en option, spécifier un objet et des adresses e-mail CC ou CCI devant être copiées sur le mail et même spécifier le corps de texte qui doit être utilisé par défaut. Par exemple, cela définit l'adresse du destinataire : et les quatre autres paramètres :

votrenom@blabla.com objet : e-mail de la part du site Internet CCI : autre@blabla.com

CCI : encoreunautre@blabla.com body : e-mail automatique

Remarque technique : MAGIX Web Designer 7 Premium encode votre adresse e-mail de façon à rendre l'apparence pour éviter que des robots SPAM ne la trouvent en faisant des recherches sur Internet. Pour cela, Javascript est requis et doit donc être pris en charge par votre navigateur (actuellement plus de 95 % des navigateurs le prennent en charge).

Lien vers...

Sélectionnez cette option pour créer un lien vers une autre page du site ou, si vous faites un document de présentation, vers l'étape précédente ou suivante de la présentation. La liste déroulante vous permet de choisir la page ou l'étape à lier.

ASTUCE : si votre site Internet comprend de nombreuses pages, il sera plus facile de définir et d'entretenir les liens de vos pages si vous attribuez un nom à chaque page car la liste des pages affichera le nom des pages au lieu de la simple mention «[Page 2](#)», «[Page 3](#)», etc.



Consultez la section [Onglet Page](#) plus bas pour savoir comment définir les noms de pages ou éditer les noms dans la **Galerie des pages et des calques**.

En plus d'afficher les différentes pages de votre site, la liste déroulante contient également des mentions spéciales : **Page/étape suivante** et **Page/étape précédente**.

Page suivante/précédente

Utilisez-les pour ajouter un lien menant à la page suivante ou précédente de votre site. Pour l'utilisation de ces liens, l'ordre des pages est déterminé par l'ordre des pages telles qu'elles apparaissent dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Un lien «[Suivant](#)» sur la dernière page renvoie à la première page, et un lien «[Précédent](#)» sur la première page renvoie à la dernière page du site.

étape de présentation suivante/précédente

Utilisez-les pour ajouter un lien menant à l'étape suivante ou précédente de la présentation dans le cas où votre site est une présentation. Comme pour les commandes de page suivante/précédente, l'ordre de la présentation est déterminé par l'ordre des étapes tel qu'il apparaît dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Lien vers un point d'ancrage

Cette option vous permet de faire passer le visiteur du site sur une partie spécifique d'une page de votre site Internet.

Pour définir un point d'ancrage, allez tout d'abord sur la page et l'objet vers lequel vous souhaitez envoyer le visiteur. Sélectionnez l'objet et ajoutez-lui un nom en faisant un clic droit puis en sélectionnant l'option **Noms...**

. Puis sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez ajouter le lien et choisissez le nom du point d'ancrage que vous avez ajouté à partir de la liste disponible dans l'option «Lien vers un point d'ancrage».

Notez que lorsque vous créez un lien vers un objet se trouvant tout en bas d'une grande page Web, le navigateur Internet fait automatiquement défiler la page vers le bas de façon à ce que votre objet ancré soit immédiatement visible.

Remarque

À : vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien vers un point d'ancrage.

Lien vers un fichier

Cette option de lien est utile pour ajouter un document, un film ou tout autre fichier à votre site Internet et le rendre accessible aux visiteurs du site. Par exemple, vous pouvez souhaiter mettre à disposition un document PDF.

Sélectionnez l'objet ou le texte auquel le lien sera associé. Puis, activez l'option Lien vers un fichier et, à l'aide du bouton **Parcourir**

, recherchez le fichier dans votre ordinateur. Le nom du fichier s'affiche dans le champ de texte sur la gauche du bouton de navigation. Cliquez sur OK pour appliquer le lien.

Parallèlement à l'application du lien, MAGIX Web Designer 7 Premium réalise une copie de votre fichier qu'il place dans le répertoire de support de votre modèle de conception. Ce répertoire se trouve près du fichier .web ou .xar. Si votre modèle s'appelle «MySite.web», le répertoire de support associé s'appellera «MySite_web_files». Tous les fichiers dans le répertoire de support sont publiés en même temps que votre site, ce qui signifie que le fichier sera mis en ligne en même temps que le site pour que le lien fonctionne. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, reportez-vous au chapitre [Utilisation des documents](#).

Remarque

À : Étant donné la présence d'une copie séparée du fichier dans le répertoire de support de votre modèle de conception, vous devrez mettre à jour cette copie à chaque fois que vous modifiez le fichier original et souhaitez publier la version modifiée. Vous pouvez également réuploader le processus décrit plus haut et parcourir votre ordinateur pour rechercher le fichier mis à jour. De même, si vous déplacez ou copiez le modèle de conception de votre site Internet dans un autre ordinateur ou donnez une copie à un tiers, vous devrez vous assurer que le répertoire de support accompagne bien le fichier du modèle car il comprend à présent une grande partie de votre site Internet !

Remarque

À : vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien menant vers un fichier.

Calque pop-up

Vous pouvez ajouter n'importe quel contenu à votre page sous la forme d'un calque séparé et faire en sorte que ce contenu s'affiche uniquement lorsque le visiteur clique sur un lien. Par exemple, vous pouvez ajouter un descriptif à une photo de votre page web et faire en sorte qu'il ne s'affiche que lorsque l'utilisateur clique sur la photo.

Pour ajouter un calque pop-up, il faut d'abord ajouter le calque lui-même en utilisant la **Galerie des pages et des calques** puis ajouter le contenu de votre pop-up à ce calque.



Pour plus de détails, consultez le chapitre **Galerie des pages et des calques**

. Vous pouvez ensuite sélectionner le calque dans la liste disponible près de l'option « Calque pop-up ».

Vous pouvez aussi ajouter un effet de transition qui s'applique lorsque le calque apparaît. Dans la **Galerie des pages et des calques**, ouvrez les propriétés du calque pour [appliquer une transition directement à un calque](#)

afin d'archiver un effet animé lorsque le contenu du calque apparaît.

Également, lorsqu'un visiteur clique sur l'objet, le contenu du calque apparaît ! Le fait de cliquer à un autre endroit de la page fait disparaître le pop-up.

Notez que tout le contenu du calque pop-up est chargé dès qu'un visiteur entre sur la page. Si vous souhaitez utiliser de nombreuses photos avec pop-up, utilisez la fonction [Photo pop-up](#) décrite plus bas.

Le chapitre [Pour bien démarrer](#)

contient des instructions pas à pas concernant l'ajout de calques pop-up.

Photo pop-up

Cette option vous permet d'ajouter très facilement des photos pop-up et d'autres fonctions de la galerie de photos à votre site Internet, sans passer par des calques ! Il vous suffit d'importer votre photo puis d'utiliser l'**Outil de sélection** pour lui donner les bonnes dimensions afin qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Ensuite, sélectionnez-la et sélectionnez l'option « **Photo pop-up** ».

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de cette option pour accéder à l'**Onglet Image** dans lequel vous pourrez définir la taille de la photo pop-up, ajouter un titre et une légende et sélectionner l'une des nombreuses autres options. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section [Onglet Image](#)

. Lorsque vous sélectionnez l'option Photo pop-up dans l'onglet Lien, la case Photo pop-up est automatiquement cochée dans l'onglet Image car toutes deux activent la même fonction pop-up.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la façon dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est sélectionnée par défaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaîtra avec la couleur de lien que vous avez définie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramétrer cette couleur dans l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous décochez cette option, le lien texte sélectionné conservera la couleur que vous lui donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de différentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rôle si les options de lien « Calque popup » ou « Photo

popup» sont sélectionnées. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la façon dont la page cible doit être chargée. Par défaut, elle est définie sur «Non spécifique» ce qui signifie en général que le navigateur ouvrira le lien dans la même fenêtre et le même frame que le lien.

La liste déroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exécuter des actions spécifiques. Vous pouvez sélectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenêtre (_blank)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

Même frame (_self)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (_parent)

Ouvre le lien dans la fenêtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

Même fenêtre (_top)

Ouvre le lien dans la fenêtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargé dans un frame spécifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

À : le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes
apparaissent immédiatement
(défaut)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes
à partir apparaissent par glissement provenant de différentes directions
de

Glissement vers Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes
directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en

passant par l'écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparati Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se on par séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre glissement verticalement ou horizontalement
vertical/
horizontal

Vitesse (sec.) : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **%pingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **%pingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Lien vers...

Sélectionnez cette option pour créer un lien vers une autre page du site ou, si vous faites un document de présentation, vers l'étape précédente ou suivante de la présentation. La liste déroulante vous permet de choisir la page ou l'étape à lier.

ASTUCE : si votre site Internet comprend de nombreuses pages, il sera plus facile de définir et d'entretenir les liens de vos pages si vous attribuez un nom à chaque page car la liste des pages affichera le nom des pages au lieu de la simple mention « Page 2 », « Page 3 », etc.



Consultez la section [Onglet Page](#) plus bas pour savoir comment définir les noms de pages ou éditer les noms dans la **Galerie des pages et des calques**.

En plus d'afficher les différentes pages de votre site, la liste déroulante contient également des mentions spéciales : **Page/étape suivante** et **Page/étape précédente**.

Page suivante/précédente

Utilisez-les pour ajouter un lien menant à la page suivante ou précédente de votre site. Pour l'utilisation de ces liens, l'ordre des pages est déterminé par l'ordre des pages telles qu'elles apparaissent dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Un lien « Suivant » sur la dernière page renvoie à la première page, et un lien « Précédent » sur la première page renvoie à la dernière page du site.

étape de présentation suivante/précédente

Utilisez-les pour ajouter un lien menant à l'étape suivante ou précédente de la présentation dans le cas où votre site est une présentation. Comme pour les commandes de page suivante/précédente, l'ordre de la présentation est déterminé par l'ordre des étapes tel qu'il apparaît dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Lien vers un point d'ancrage

Cette option vous permet de faire passer le visiteur du site sur une partie spécifique d'une page de votre site Internet.

Pour définir un point d'ancrage, allez tout d'abord sur la page et l'objet vers lequel vous souhaitez envoyer le visiteur. Sélectionnez l'objet et ajoutez-lui un nom en faisant un clic droit puis en sélectionnant l'option **Noms...**

Puis sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez ajouter le lien et choisissez le nom du point d'ancrage que vous avez ajouté à partir de la liste disponible dans l'option « Lien vers un point d'ancrage ».

Notez que lorsque vous créez un lien vers un objet se trouvant tout en bas d'une grande page Web, le navigateur Internet fait automatiquement défiler la page vers le bas de façon à ce que votre objet ancré soit immédiatement visible.

Remarque

: vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien vers un point d'ancrage.

Lien vers un fichier

Cette option de lien est utile pour ajouter un document, un film ou tout autre fichier à votre site Internet et le rendre accessible aux visiteurs du site. Par exemple, vous pouvez souhaiter mettre à disposition un document PDF.

Sélectionnez l'objet ou le texte auquel le lien sera associé. Puis, activez l'option Lien vers un fichier et, à l'aide du bouton **Parcourir**

, recherchez le fichier dans votre ordinateur. Le nom du fichier s'affiche dans le champ de texte sur la gauche du bouton de navigation. Cliquez sur OK pour appliquer le lien.

Parallèlement à l'application du lien, MAGIX Web Designer 7 Premium réalise une copie de votre fichier qu'il place dans le répertoire de support de votre modèle de conception. Ce répertoire se trouve près du fichier .web ou .xar. Si votre modèle s'appelle «MySite.web», le répertoire de support associé s'appellera «MySite_web_files». Tous les fichiers dans le répertoire de support sont publiés en même temps que votre site, ce qui signifie que le fichier sera mis en ligne en même temps que le site pour que le lien fonctionne. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, reportez-vous au chapitre [Utilisation des documents](#).

Remarque

À : Étant donné la présence d'une copie séparée du fichier dans le répertoire de support de votre modèle de conception, vous devrez mettre à jour cette copie à chaque fois que vous modifiez le fichier original et souhaitez publier la version modifiée. Vous pouvez également réactualiser le processus décrit plus haut et parcourir votre ordinateur pour rechercher le fichier mis à jour. De même, si vous déplacez ou copiez le modèle de conception de votre site Internet dans un autre ordinateur ou donnez une copie à un tiers, vous devrez vous assurer que le répertoire de support accompagne bien le fichier du modèle car il comprend à présent une grande partie de votre site Internet !

Remarque

À : vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien menant vers un fichier.

Calque pop-up

Vous pouvez ajouter n'importe quel contenu à votre page sous la forme d'un calque séparé et faire en sorte que ce contenu s'affiche uniquement lorsque le visiteur clique sur un lien. Par exemple, vous pouvez ajouter un descriptif à une photo de votre page web et faire en sorte qu'il ne s'affiche que lorsque l'utilisateur clique sur la photo.

Pour ajouter un calque pop-up, il faut d'abord ajouter le calque lui-même en utilisant la **Galerie des pages et des calques** puis ajouter le contenu de votre pop-up à ce calque.



Pour plus de détails, consultez le chapitre **Galerie des pages et des calques**

. Vous pouvez ensuite sélectionner le calque dans la liste disponible près de l'option «Calque pop-up».

Vous pouvez aussi ajouter un effet de transition qui s'applique lorsque le calque apparaît. Dans la **Galerie des pages et des calques**, ouvrez les propriétés du calque pour [appliquer une transition directement à un calque](#)

afin d'archiver un effet animé lorsque le contenu du calque apparaît.

Également, lorsqu'un visiteur clique sur l'objet, le contenu du calque apparaît ! Le fait de cliquer

À un autre endroit de la page fait disparaître le pop-up.

Notez que tout le contenu du calque pop-up est chargé dès qu'un visiteur entre sur la page. Si vous souhaitez utiliser de nombreuses photos avec pop-up, utilisez la fonction [Photo pop-up](#) décrite plus bas.

Le chapitre [Pour bien commencer](#)

contient des instructions pas à pas concernant l'ajout de calques pop-up.

Photo pop-up

Cette option vous permet d'ajouter très facilement des photos pop-up et d'autres fonctions de la galerie de photos à votre site Internet, sans passer par des calques ! Il vous suffit d'importer votre photo puis d'utiliser l'**Outil de sélection** pour lui donner les bonnes dimensions afin qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Ensuite, sélectionnez-la et sélectionnez l'option «**Photo pop-up**».

À À».

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situés près de cette option pour accéder à l'**Onglet Image** dans lequel vous pourrez définir la taille de la photo pop-up, ajouter un titre et une légende et sélectionner l'une des nombreuses autres options. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section [Onglet Image](#).

. Lorsque vous sélectionnez l'option Photo pop-up dans l'onglet Lien, la case Photo pop-up est automatiquement cochée dans l'onglet Image car toutes deux activent la même fonction pop-up.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la façon dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est sélectionnée par défaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaîtra avec la couleur de lien que vous avez définie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramétrer cette couleur dans l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous décochez cette option, le lien texte sélectionné conservera la couleur que vous lui donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de différentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rôle si les options de lien «**Calque popup**» ou «**Photo popup**» sont sélectionnées. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la façon dont la page cible doit être chargée. Par défaut, elle est définie sur «**Non spécifique**» ce qui signifie en général que le navigateur ouvrira le lien dans la même fenêtre et le même frame que le lien.

La liste déroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exécuter des actions spécifiques. Vous pouvez sélectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenêtre (**_blank**)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

Même frame (**_self**)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (**_parent**)

Ouvre le lien dans la fenêtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

Même fenêtre (**_top**)

Ouvre le lien dans la fenêtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargé dans un frame spécifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cette option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

À : le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des vidéos apparaissent immédiatement (dès que possible)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des vidéos à partir apparaissent par glissement provenant de différentes directions de

Glissement Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes vers directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en passant par un écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la le noir nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparati Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se on par séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre glissement verticalement ou horizontalement vertical/ horizontal

Vitesse (sec.) : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux**

bords de la page dans l'[Onglet site Internet](#)

de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Lien vers un point d'ancrage

Cette option vous permet de faire passer le visiteur du site sur une partie spécifique d'une page de votre site Internet.

Pour définir un point d'ancrage, allez tout d'abord sur la page et l'objet vers lequel vous souhaitez envoyer le visiteur. Sélectionnez l'objet et ajoutez-lui un nom en faisant un clic droit puis en sélectionnant l'option **Noms...**

Puis sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez ajouter le lien et choisissez le nom du point d'ancrage que vous avez ajouté à partir de la liste disponible dans l'option «Lien vers un point d'ancrage».

Notez que lorsque vous créez un lien vers un objet se trouvant tout en bas d'une grande page Web, le navigateur Internet fait automatiquement défiler la page vers le bas de façon à ce que votre objet ancré soit immédiatement visible.

Remarque

À : vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien vers un point d'ancrage.

Lien vers un fichier

Cette option de lien est utile pour ajouter un document, un film ou tout autre fichier à votre site Internet et le rendre accessible aux visiteurs du site. Par exemple, vous pouvez souhaiter mettre à disposition un document PDF.

Sélectionnez l'objet ou le texte auquel le lien sera associé. Puis, activez l'option Lien vers un fichier et, à l'aide du bouton **Parcourir**

, recherchez le fichier dans votre ordinateur. Le nom du fichier s'affiche dans le champ de texte sur la gauche du bouton de navigation. Cliquez sur OK pour appliquer le lien.

Parallèlement à l'application du lien, MAGIX Web Designer 7 Premium réalise une copie de votre fichier qu'il place dans le répertoire de support de votre modèle de conception. Ce répertoire se trouve près du fichier .web ou .xar. Si votre modèle s'appelle «MySite.web», le répertoire de support associé s'appellera «MySite_web_files». Tous les fichiers dans le répertoire de support sont publiés en même temps que votre site, ce qui signifie que le fichier sera mis en ligne en même temps que le site pour que le lien fonctionne. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, reportez-vous au chapitre [Utilisation des documents](#).

Remarque

À : Étant donné la présence d'une copie séparée du fichier dans le répertoire de support de votre modèle de conception, vous devrez mettre à jour cette copie à chaque fois que vous modifiez le fichier original et souhaitez publier la version modifiée. Vous pouvez également réuploader le processus décrit plus haut et parcourir votre ordinateur pour rechercher le fichier mis à jour. De même, si vous déplacez ou copiez le modèle de conception de votre site Internet dans un autre ordinateur ou donnez une copie à un tiers, vous devrez vous assurer que le répertoire de support accompagne bien le fichier du modèle car il comprend à présent une grande partie de votre site Internet !

Remarque

À : vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien menant vers un fichier.

Calque pop-up

Vous pouvez ajouter n'importe quel contenu à votre page sous la forme d'un calque séparé et faire en sorte que ce contenu s'affiche uniquement lorsque le visiteur clique sur un lien. Par exemple, vous pouvez ajouter un descriptif à une photo de votre page web et faire en sorte qu'il ne s'affiche que lorsque l'utilisateur clique sur la photo.

Pour ajouter un calque pop-up, il faut d'abord ajouter le calque lui-même en utilisant la **Galerie des pages et des calques** puis ajouter le contenu de votre pop-up à ce calque.



Pour plus de détails, consultez le chapitre **Galerie des pages et des calques**

. Vous pouvez ensuite sélectionner le calque dans la liste disponible près de l'option « Calque pop-up ».

Vous pouvez aussi ajouter un effet de transition qui s'applique lorsque le calque apparaît. Dans la **Galerie des pages et des calques**, ouvrez les propriétés du calque pour [appliquer une transition directement à un calque](#)

afin d'archiver un effet animé lorsque le contenu du calque apparaît.

Également, lorsqu'un visiteur clique sur l'objet, le contenu du calque apparaît ! Le fait de cliquer à un autre endroit de la page fait disparaître le pop-up.

Notez que tout le contenu du calque pop-up est chargé dès qu'un visiteur entre sur la page. Si vous souhaitez utiliser de nombreuses photos avec pop-up, utilisez la fonction [Photo pop-up](#) décrite plus bas.

Le chapitre [Pour bien démarrer](#)

contient des instructions pas à pas concernant l'ajout de calques pop-up.

Photo pop-up

Cette option vous permet d'ajouter très facilement des photos pop-up et d'autres fonctions de la galerie de photos à votre site Internet, sans passer par des calques ! Il vous suffit d'importer votre photo puis d'utiliser l'**Outil de sélection** pour lui donner les bonnes dimensions afin qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Ensuite, sélectionnez-la et sélectionnez l'option « **Photo pop-up** ».

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de cette option pour accéder à l'**Onglet Image** dans lequel vous pourrez définir la taille de la photo pop-up, ajouter un titre et une légende et sélectionner l'une des nombreuses autres options. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section [Onglet Image](#)

. Lorsque vous sélectionnez l'option Photo pop-up dans l'onglet Lien, la case Photo pop-up est automatiquement cochée dans l'onglet Image car toutes deux activent la même fonction pop-up.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la façon dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est sélectionnée par défaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaîtra avec la couleur de lien que vous avez définie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramétrer cette couleur dans l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous cochez cette option, le lien texte sélectionné conservera la couleur que vous lui donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de différentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rôle si les options de lien « Calque popup » ou « Photo

popup» sont sélectionnées. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la façon dont la page cible doit être chargée. Par défaut, elle est définie sur «Non spécifique» ce qui signifie en général que le navigateur ouvrira le lien dans la même fenêtre et le même frame que le lien.

La liste déroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exécuter des actions spécifiques. Vous pouvez sélectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenêtre (_blank)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

Même frame (_self)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (_parent)

Ouvre le lien dans la fenêtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

Même fenêtre (_top)

Ouvre le lien dans la fenêtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargé dans un frame spécifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

À : le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes
apparaissent immédiatement
(défaut)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes
à partir apparaissent par glissement provenant de différentes directions
de

Glissement Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes
vers directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en

passant par l'écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparati Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se on par séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre glissement verticalement ou horizontalement
vertical/
horizontal

Vitesse (sec.) : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **%pingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **%pingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Lien vers un fichier

Cette option de lien est utile pour ajouter un document, un film ou tout autre fichier à votre site Internet et le rendre accessible aux visiteurs du site. Par exemple, vous pouvez souhaiter mettre à disposition un document PDF.

Sélectionnez l'objet ou le texte auquel le lien sera associé. Puis, activez l'option Lien vers un fichier et, à l'aide du bouton **Parcourir**

, recherchez le fichier dans votre ordinateur. Le nom du fichier s'affiche dans le champ de texte sur la gauche du bouton de navigation. Cliquez sur OK pour appliquer le lien.

Parallèlement à l'application du lien, MAGIX Web Designer 7 Premium réalise une copie de votre fichier qu'il place dans le répertoire de support de votre modèle de conception. Ce répertoire se trouve près du fichier .web ou .xar. Si votre modèle s'appelle «MySite.web», le répertoire de support associé s'appellera «MySite_web_files». Tous les fichiers dans le répertoire de support sont publiés en même temps que votre site, ce qui signifie que le fichier sera mis en ligne en même temps que le site pour que le lien fonctionne. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, reportez-vous au chapitre [Utilisation des documents](#)

Remarque

À : Étant donné la présence d'une copie séparée du fichier dans le répertoire de support de votre modèle de conception, vous devrez mettre à jour cette copie à chaque fois que vous modifiez le fichier original et souhaitez publier la version modifiée. Vous pouvez également réactualiser le processus décrit plus haut et parcourir votre ordinateur pour rechercher le fichier mis à jour. De même, si vous déplacez ou copiez le modèle de conception de votre site Internet dans un autre ordinateur ou donnez une copie à un tiers, vous devrez vous assurer que le répertoire de support accompagne bien le fichier du modèle car il comprend à présent une grande partie de votre site Internet !

Remarque

À : vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien menant vers un fichier.

Calque pop-up

Vous pouvez ajouter n'importe quel contenu à votre page sous la forme d'un calque séparé et faire en sorte que ce contenu s'affiche uniquement lorsque le visiteur clique sur un lien. Par exemple, vous pouvez ajouter un descriptif à une photo de votre page web et faire en sorte qu'il ne s'affiche que lorsque l'utilisateur clique sur la photo.

Pour ajouter un calque pop-up, il faut d'abord ajouter le calque lui-même en utilisant la **Galerie des pages et des calques** puis ajouter le contenu de votre pop-up à ce calque.



Pour plus de détails, consultez le chapitre **Galerie des pages et des calques**

. Vous pouvez ensuite sélectionner le calque dans la liste disponible près de l'option «Calque pop-up».

Vous pouvez aussi ajouter un effet de transition qui s'applique lorsque le calque apparaît. Dans la **Galerie des pages et des calques**, ouvrez les propriétés du calque pour [appliquer une transition directement à un calque](#)

afin d'archiver un effet animÃ© lorsque le contenu du calque apparaÃ®t.
 Ã€ prÃ©sent, lorsqu'un visiteur clique sur l'objet, le contenu du calque apparaÃ®t ! Le fait de cliquer
 Ã un autre endroit de la page fait disparaÃ®tre le pop-up.
 Notez que tout le contenu du calque pop-up est chargÃ© dÃ`s qu'un visiteur entre sur la page. Si vous
 souhaitez utiliser de nombreuses photos avec pop-up, utilisez la fonction [Photo pop-up](#)
 dÃ©crite plus bas.
 Le chapitre [Pour bien dÃ©marrer](#)
 contient des instructions pas Ã pas concernant l'ajout de calques pop-up.

Photo pop-up

Cette option vous permet d'ajouter trÃ¨s facilement des photos pop-up et d'autres fonctions de la
 galerie de photos Ã votre site Internet, sans passer par des calques ! Il vous suffit d'importer votre
 photo puis d'utiliser l'**Outil de sÃlection** pour lui donner les bonnes dimensions afin qu'elle apparaisse
 sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Ensuite, sÃlectionnez-la et sÃlectionnez
 l'option «**Photo pop-up**
 ».

Cliquez sur le bouton **ParamÃtres** situÃ© prÃ©s de cette option pour accÃder Ã l'**Onglet Image**
 dans lequel vous pourrez dÃfinir la taille de la photo pop-up, ajouter un titre et une lÃgende et
 sÃlectionner l'une des nombreuses autres options. Pour plus de dÃtails, veuillez vous reporter Ã la
 section [Onglet Image](#)

. Lorsque vous sÃlectionnez l'option Photo pop-up dans l'onglet Lien, la case Photo pop-up est
 automatiquement cochÃ©e dans l'onglet Image car toutes deux activent la mÃame fonction pop-up.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la faÃ§on dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est
 sÃlectionnÃ©e par dÃfaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaÃ®tra avec la couleur de lien
 que vous avez dÃfinie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramÃtrer cette couleur dans
 l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous dÃcochez cette option, le lien texte sÃlectionnÃ© conservera la couleur que vous lui
 donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de diffÃrentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rÃle si les options de lien «**Calque popup**» ou «**Photo
 popup**» sont sÃlectionnÃ©es. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au
 navigateur Internet la faÃ§on dont la page cible doit Ãtre chargÃ©e. Par dÃfaut, elle est dÃfinie sur
 «**Non spÃcifiÃ©**» ce qui signifie en gÃnÃral que le navigateur ouvrira le lien dans la
 mÃame fenÃtre et le mÃame frame que le lien.

La liste dÃroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exÃcuter des actions
 spÃciales. Vous pouvez sÃlectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenÃtre (_blank)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenÃtre du navigateur.

MÃame frame (_self)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (_parent)

Ouvre le lien dans la fenÃtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

MÃame fenÃtre (_top)

Ouvre le lien dans la fenÃtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargÃ© dans un frame spÃcifique du navigateur, saisissez le nom du
 frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

À : le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)

), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes apparaissent immédiatement (d'abord)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes à partir apparaissent par glissement provenant de différentes directions de

Glissement Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes vers directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en passant par écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la le noir nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparati Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se on par séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre glissement verticalement ou horizontalement vertical/ horizontal

Vitesse (sec.) À : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page,

décochez la case **%pingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement

avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Calque pop-up

Vous pouvez ajouter n'importe quel contenu à votre page sous la forme d'un calque séparé et faire en sorte que ce contenu s'affiche uniquement lorsque le visiteur clique sur un lien. Par exemple, vous pouvez ajouter un descriptif à une photo de votre page web et faire en sorte qu'il ne s'affiche que lorsque l'utilisateur clique sur la photo.

Pour ajouter un calque pop-up, il faut d'abord ajouter le calque lui-même en utilisant la **Galerie des pages et des calques** puis ajouter le contenu de votre pop-up à ce calque.



Pour plus de détails, consultez le chapitre **Galerie des pages et des calques**

. Vous pouvez ensuite sélectionner le calque dans la liste disponible près de l'option « Calque pop-up ».

Vous pouvez aussi ajouter un effet de transition qui s'applique lorsque le calque apparaît. Dans la **Galerie des pages et des calques**, ouvrez les propriétés du calque pour [appliquer une transition directement à un calque](#)

afin d'archiver un effet animé lorsque le contenu du calque apparaît.

En effet, lorsqu'un visiteur clique sur l'objet, le contenu du calque apparaît ! Le fait de cliquer à un autre endroit de la page fait disparaître le pop-up.

Notez que tout le contenu du calque pop-up est chargé dès qu'un visiteur entre sur la page. Si vous souhaitez utiliser de nombreuses photos avec pop-up, utilisez la fonction [Photo pop-up](#) décrite plus bas.

Le chapitre [Pour bien démarrer](#)

contient des instructions pas à pas concernant l'ajout de calques pop-up.

Photo pop-up

Cette option vous permet d'ajouter très facilement des photos pop-up et d'autres fonctions de la galerie de photos à votre site Internet, sans passer par des calques ! Il vous suffit d'importer votre photo puis d'utiliser l'**Outil de sélection** pour lui donner les bonnes dimensions afin qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Ensuite, sélectionnez-la et sélectionnez l'option « **Photo pop-up** ».

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situé près de cette option pour accéder à l'**Onglet Image** dans lequel vous pourrez définir la taille de la photo pop-up, ajouter un titre et une légende et sélectionner l'une des nombreuses autres options. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section [Onglet Image](#)

. Lorsque vous sélectionnez l'option Photo pop-up dans l'onglet Lien, la case Photo pop-up est automatiquement cochée dans l'onglet Image car toutes deux activent la même fonction pop-up.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la façon dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est sélectionnée par défaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaîtra avec la couleur de lien que vous avez définie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramétrer cette couleur dans

l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous d  cochez cette option, le lien texte s  lectionn   conservera la couleur que vous lui donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de diff  rentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun r  le si les options de lien      Calque popup      ou      Photo popup      sont s  lectionn  es. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la fa  on dont la page cible doit   tre charg  e. Par d  faut, elle est d  finie sur      Non sp  cifi        ce qui signifie en g  n  ral que le navigateur ouvrira le lien dans la m  me fen  tre et le m  me frame que le lien.

La liste d  roulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'ex  cuter des actions sp  ciales. Vous pouvez s  lectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame    :

Nouvelle fen  tre (_blank)

Ouvre le lien dans une nouvelle fen  tre du navigateur.

M  me frame (_self)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (_parent)

Ouvre le lien dans la fen  tre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

M  me fen  tre (_top)

Ouvre le lien dans la fen  tre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit charg   dans un frame sp  cifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de d  finir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilis  ), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

   : le visiteur doit cliquer    l'int  rieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

   : le visiteur peut cliquer n'importe o   dans le rectangle (bo  te de d  limitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition    un lien pour que la page    laquelle il fait r  f  rence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition s  lectionn  e. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page    ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque    : si vous appliquez une transition    un lien qui m  ne    une page ayant son propre effet de transition (d  fini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilis  e. Ainsi, la transition de lien   crase la transition de page pour un lien donn  .

Effet de transition

   : s  lectionnez votre effet anim   dans la liste d  roulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants    un lien    :

Instantan   Les nouveaux contenus des pages, des calques et des   tapes
   apparaissent imm  diatement
(d  faut)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des   tapes

À partir de apparaissent par glissement provenant de différentes directions

Glissement vers Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu passant par le noir Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparation par glissement vertical/horizontal Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, séparément en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre verticalement ou horizontalement

Vitesse (sec.) : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Photo pop-up

Cette option vous permet d'ajouter très facilement des photos pop-up et d'autres fonctions de la galerie de photos à votre site Internet, sans passer par des calques ! Il vous suffit d'importer votre photo puis d'utiliser l'**Outil de sélection** pour lui donner les bonnes dimensions afin qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Ensuite, sélectionnez-la et sélectionnez l'option **Photo pop-up**.

À À».

Cliquez sur le bouton **Paramètres** situés près de cette option pour accéder à l'**Onglet Image** dans lequel vous pourrez définir la taille de la photo pop-up, ajouter un titre et une légende et sélectionner l'une des nombreuses autres options. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la section [Onglet Image](#).

. Lorsque vous sélectionnez l'option Photo pop-up dans l'onglet Lien, la case Photo pop-up est automatiquement cochée dans l'onglet Image car toutes deux activent la même fonction pop-up.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la façon dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est sélectionnée par défaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaîtra avec la couleur de lien que vous avez définie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramétrer cette couleur dans l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous décochez cette option, le lien texte sélectionné conservera la couleur que vous lui donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de différentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rôle si les options de lien **Calque popup** ou **Photo popup** sont sélectionnées. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la façon dont la page cible doit être chargée. Par défaut, elle est définie sur **Non spécifique** ce qui signifie en général que le navigateur ouvrira le lien dans la même fenêtre et le même frame que le lien.

La liste déroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exécuter des actions spécifiques. Vous pouvez sélectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenêtre (**_blank**)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

Même frame (**_self**)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (**_parent**)

Ouvre le lien dans la fenêtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

Même fenêtre (**_top**)

Ouvre le lien dans la fenêtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargé dans un frame spécifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

⌘ : le visiteur peut cliquer n'importe où¹ dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

⌘ : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes apparaissent immédiatement (par défaut)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes à partir apparaissent par glissement provenant de différentes directions de

Glissement vers Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en passant par écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la le noir nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparati Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se on par séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre glissement verticalement ou horizontalement vertical/ horizontal

Vitesse (sec.) : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **⚡pingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **⚡pingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet

Cette option vous permet de choisir la façon dont le texte des liens doit s'afficher. Elle est sélectionnée par défaut, ce qui signifie que le texte du lien apparaîtra avec la couleur de lien que vous avez définie pour l'ensemble du site Internet. Vous pouvez paramétrer cette couleur dans l'onglet site Internet (veuillez consulter la partie Onglet site Internet).

Si vous décochez cette option, le lien texte sélectionnera la couleur que vous lui donnerez sur la page. Vous pouvez ainsi avoir des liens de différentes couleurs si vous le souhaitez.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rôle si les options de lien « Calque popup » ou « Photo popup » sont sélectionnées. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la façon dont la page cible doit être chargée. Par défaut, elle est définie sur « Non spécifique » ce qui signifie en général que le navigateur ouvrira le lien dans la même fenêtre et le même frame que le lien.

La liste déroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exécuter des actions spécifiques. Vous pouvez sélectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenêtre (`_blank`)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

Même frame (`_self`)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (`_parent`)

Ouvre le lien dans la fenêtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

Même fenêtre (`_top`)

Ouvre le lien dans la fenêtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargé dans un frame spécifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

À : le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de limitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des vidéos apparaissent immédiatement (d'abord)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des vidéos apparaissent par glissement provenant de différentes directions de

Glissement Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en passant par un écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Comparatif Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se déplacent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre
glissement verticalement ou horizontalement
vertical/
horizontal

Vitesse (sec.) : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **Amorcer aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Amorcer aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Ouvrir le lien dans

Cette option ne joue aucun rôle si les options de lien « Calque popup » ou « Photo popup » sont sélectionnées. Mais pour les autres liens, elle vous permet de commander au navigateur Internet la façon dont la page cible doit être chargée. Par défaut, elle est définie sur « Non spécifique » ce qui signifie en général que le navigateur ouvrira le lien dans la même fenêtre et le même frame que le lien.

La liste déroulante contient quatre options qui permettent au navigateur d'exécuter des actions spécifiques. Vous pouvez sélectionner l'une de ces options ou saisir le nom d'un frame :

Nouvelle fenêtre (**_blank**)

Ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

Même frame (**_self**)

Ouvre le lien dans ce frame (le frame qui contient cet objet).

Frame parent (**_parent**)

Ouvre le lien dans la fenêtre parente ou dans le frameset qui contient le frame.

Même fenêtre (**_top**)

Ouvre le lien dans la fenêtre de navigation principale, et remplace tous les frames existants.

Si vous souhaitez que le lien soit chargé dans un frame spécifique du navigateur, saisissez le nom du frame dans ce champ.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

À : le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes
apparaissent immédiatement
(défaut)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes
à partir apparaissent par glissement provenant de différentes directions
de

Glissement Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes

vers	directions pour disparaître
Fondu	Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement
Fondu passant par le noir	Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en Ã©cran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la nouvelle page
Volet	Une barre noire traverse l'Ã©cran de droite Ã gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour rÃ©vÃ©ler les contenus de la nouvelle page.
SÃ©paration par glissement vertical/horizontal	Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se sÃ©parent en deux moitiÃ©s qui glissent l'une vers l'autre verticalement ou horizontalement

Vitesse (sec.) : sÃ©lectionnez la durÃ©e de l'effet en secondes. Par dÃ©faut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement Ã partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets dÃ©marrent des bords de la fenÃªtre du navigateur plutÃ´t que des bords de la page, dÃ©cochez la case **Ã©pingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s web.

Par dÃ©faut, lorsqu'une transition est appliquÃ©e, les objets rÃ©alisent uniquement un glissement avant/arriÃ¨re vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent Ã partir des bords de la fenÃªtre du navigateur plutÃ´t que des bords de la page web, dÃ©cochez la case **Ã©pingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s web.

Remarque : cette option est grisÃ©e si **Lier Ã une ancre**, **Lier Ã un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sÃ©lectionnÃ©s.

Emplacement cliquable

Cet option vous permet de définir l'emplacement dans l'objet sur le quel il faut cliquer pour appeler le lien. Cependant cette option n'est pas prise en charge pour les sites Internet HTML (le rectangle entourant l'objet est toujours utilisé), elle fonctionne seulement dans le cas d'une exportation Flash.

Forme d'objet

À : le visiteur doit cliquer à l'intérieur du contour exact de l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Rectangle entourant l'objet

À : le visiteur peut cliquer n'importe où dans le rectangle (boîte de délimitation) entourant l'objet pour faire s'ouvrir le lien.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes apparaissent immédiatement (défaut)

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des tapes à partir apparaissent par glissement provenant de différentes directions de

Glissement vers Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en passant par écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la le noir nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparati on par glissement vertical/horizontal Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre verticalement ou horizontalement

Vitesse (sec.) À : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **%pingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Transition de lien

Cette option vous permet d'appliquer un effet de transition à un lien pour que la page à laquelle il fait référence (qu'il s'agisse d'un site externe ou d'une des pages de votre site) apparaisse avec la transition sélectionnée. Les transitions de lien ne sont utilisables que lorsque le lien ouvre une nouvelle page ; autrement, elles ne sont pas disponibles.

Remarque : si vous appliquez une transition à un lien qui mène à une page ayant son propre effet de transition (défini dans l'[onglet Page](#)), c'est la transition du lien qui sera utilisée. Ainsi, la transition de lien écrase la transition de page pour un lien donné.

Effet de transition

À : sélectionnez votre effet animé dans la liste déroulante.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à un lien :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes apparaissent immédiatement (défaut)

Glissement à partir de Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes apparaissent par glissement provenant de différentes directions de

Glissement vers Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu passant par le noir Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparati on par glissement vertical/horizontal Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, séparément en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre verticalement ou horizontalement

Vitesse (sec.) À : sélectionnez la durée de l'effet en secondes. Par défaut, les objets ne feront qu'apparaître/disparaître par glissement à partir des bords de la page web. Si vous voulez que les objets démarrent des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[onglet Site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets glissent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque : cette option est grisée si **Lier à une ancre**, **Lier à un fichier**, **Calque pop-up** ou **Photo pop-up** sont sélectionnés.

Onglet Site Internet



The screenshot shows a software interface with three tabs: 'Page', 'Site Web' (selected), and 'Publier'. The 'Site Web' tab contains the following sections:

- Texte méta**: A section with a description: 'Définissez le titre de la page par défaut, la description et les mots-clés à utiliser sur toutes les pages de ce site Web. Utilisez l'onglet Page pour paramétrer ces valeurs pour chacune des pages séparément.' It includes three input fields: 'Titre', 'Description', and 'Mots-clés (séparés par des virgules)'. Below these are two buttons: 'Code HTML (body)' and 'Code HTML (head)'.
- Couleurs des liens du site Internet**: A section with a checked checkbox 'Liens-texte soulignés'. Below it are three color selection rows, each with a label, a color swatch, a dropdown menu (all set to 'Standard Web'), and an 'Éditer' button:
 - 'Couleur souris off'
 - 'Couleur du survol de souris'
 - 'Couleur consultée'
- Autre**: A section with two checkboxes: 'Couper aux bords des pages' (checked) and 'Site Web de présentation' (unchecked).

Les paramètres de cet onglet s'appliquent à la totalité du document actuel ou du site Internet indépendamment de l'objet ou de la page sélectionné(e).

Titre, description et mots-clés : ces champs sont décrits dans la section de l'[Onglet Page](#) ci-dessus. En option, vous pouvez définir ces champs de façon à ce qu'ils s'appliquent à toutes les pages de votre site Internet, sauf si les paramètres de l'onglet Page les remplacent pour certaines pages. Ainsi, une page dont le titre n'est pas précisé dans l'onglet Page recevra le titre spécifié ici.

Code HTML (head) et Code HTML (body) : ces boutons fonctionnent de la même façon que les boutons Code HTML (head) et Code HTML (body) de l'[Onglet Page](#) : ils vous permettent de saisir et de modifier de grandes quantités de code HTML de l'en-tête (head) ou du corps (body) de toutes les pages de votre site web.

Cependant, lorsque le code est saisi dans l'**Onglet Site Internet**, il est ajouté à toutes les pages de votre site **en plus du**

code concernant chaque page saisi dans l'Onglet Page. Cela vous permet d'inclure du code dans toutes les pages et d'ajouter un code différent aux pages qui en ont besoin.

Couleurs de liens de sites Internet

Cette section de l'ongle site Internet vous permet de contrôler la façon dont le texte des liens doit apparaître sur votre site Internet.

Liens texte soulignés

: il est habituel d'utiliser le soulignement pour faire ressortir les liens cliquables d'un texte, et cette option

est donc sélectionnée par défaut. Décochez-la si vous ne souhaitez pas que vos liens soient soulignés.

Couleur souris sans effet

: ici, vous pouvez choisir la couleur des liens dans le texte. Vous pouvez soit sélectionner une couleur thématique nommée dans la liste déroulante (s'il y en a dans votre document en cours) ou cliquer sur le bouton Editer pour ouvrir l'Editeur de couleurs, pour choisir une autre couleur.

Couleur souris avec effet

: les liens dans le texte changeront de couleur lorsqu'un visiteur passera le curseur de la souris dessus.

Couleur lien visité

: les liens du texte sur lesquels le visiteur a déjà cliqué seront affichés de cette couleur à la place de la Couleur souris sans effet.

Présentations web

Cochez la case **Site de présentation**

pour convertir un site existant en présentation.

Remarque : si vous avez créé votre document de présentation en sélectionnant **Présentation 955 pix** du menu **Nouveau**, la case **Site de présentation**

est automatiquement cochée.

Découper aux bords de la page

(activé par défaut) : si des objets de votre site web recouvrent les bords de la page, cochez cette case pour découper les objets concernés de sorte que seule leur partie dans la page soit visible. Décochez cette case si vous souhaitez que les objets dépassent les bords de la page de sorte que même leur partie recouvrant le presse-papiers soit affichée.

Remarque

: si vous avez appliqué des transitions à un calque ou à une étape de la présentation qui apparaît à partir des côtés, du haut ou du bas de la page, le fait de décocher cette case force la transition à apparaître des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page.

Couleurs de liens de sites Internet

Cette section de l'onglet site Internet vous permet de contrôler la façon dont le texte des liens doit apparaître sur votre site Internet.

Liens texte soulignés

À : il est habituel d'utiliser le soulignement pour faire ressortir les liens cliquables d'un texte, et cette option est donc sélectionnée par défaut. Décochez-la si vous ne souhaitez pas que vos liens soient soulignés.

Couleur souris sans effet

À : ici, vous pouvez choisir la couleur des liens dans le texte. Vous pouvez soit sélectionner une couleur thématique nommée dans la liste déroulante (s'il y en a dans votre document en cours) ou cliquer sur le bouton Editer pour ouvrir l'Editeur de couleurs, pour choisir une autre couleur.

Couleur souris avec effet

À : les liens dans le texte changeront de couleur lorsqu'un visiteur passera le curseur de la souris dessus.

Couleur lien visité

À : les liens du texte sur lesquels le visiteur a déjà cliqué seront affichés de cette couleur à la place de la Couleur souris sans effet.

Présentations web

Cochez la case **Site de présentation**

pour convertir un site existant en présentation.

Remarque : si vous avez créé votre document de présentation en sélectionnant

Présentation 955 pix du menu **Nouveau**, la case **Site de présentation**

est automatiquement cochée.

Découper aux bords de la page

(activé par défaut) À : si des objets de votre site web recouvrent les bords de la page, cochez cette case pour découper les objets concernés de sorte que seule leur partie dans la page soit visible.

Décochez cette case si vous souhaitez que les objets dépassent les bords de la page de sorte que même leur partie recouvrant le presse-papiers soit affichée.

Remarque

À : si vous avez appliqué des transitions à un calque ou à une étape de la présentation qui apparaît à partir des côtés, du haut ou du bas de la page, le fait de décocher cette case force la transition à apparaître des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page.

Présentations web

Cochez la case **Site de présentation**

pour convertir un site existant en présentation.

Remarque : si vous avez créé votre document de présentation en sélectionnant

Présentation 955 pix du menu **Nouveau**, la case **Site de présentation**

est automatiquement cochée.

Découper aux bords de la page

(activé par défaut) : si des objets de votre site web recouvrent les bords de la page, cochez cette case pour découper les objets concernés de sorte que seule leur partie dans la page soit visible.

Décochez cette case si vous souhaitez que les objets dépassent les bords de la page de sorte que même leur partie recouvrant le presse-papiers soit affichée.

Remarque

À : si vous avez appliqué des transitions à un calque ou à une étape de la présentation qui apparaît à partir des côtés, du haut ou du bas de la page, le fait de décocher cette case force la transition à apparaître des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page.

Onglet Page



Les options de cet onglet s'appliquent à la page actuelle, et non à (aux) l'objet(s) sélectionné(s). La page actuelle est repérée par des lignes noires à l'extérieur de chaque coin de la page. Tous les champs de cet onglet sont optionnels ; il n'est pas absolument nécessaire de remplir ces champs pour toutes les pages de votre site.

Si vous souhaitez avoir le même titre, la même description et les mêmes mots-clés sur toutes les pages de votre site, vous pouvez les saisir une seule fois dans l'onglet Site Internet pour éviter de le faire pour chaque page.

Nom de fichier de la page

: utilisez ce champ pour définir le nom que vous souhaitez utiliser pour cette page lorsqu'elle sera exportée. Si vous souhaitez que la page soit exportée sous le nom « home.htm », écrivez « home » dans ce champ.

Habituellement, la première page d'un site Internet s'appelle « index.htm » ou « home.htm » parce que lorsqu'un internaute saisit une URL se limitant au nom du domaine sans spécifier de nom de page (par exemple « www.xara.com »), le serveur web associe automatiquement cette adresse à la page index.htm si elle existe. Remarquez que les caractères saisis dans ce champ sont automatiquement convertis en minuscules, que les accents sont supprimés et que certains caractères non alphanumériques sont interdits. Le but est de réduire les risques d'incompatibilité avec les serveurs web lorsque vous publiez votre site sur Internet.

Titre de la page

: en option, vous pouvez donner un titre à votre page. Si vous choisissez d'en donner un, il sera utilisé par les navigateurs Internet et affiché dans la barre de titre de la fenêtre de navigation ou de l'onglet. Par exemple, au moment où nous écrivons, la page d'accueil de www.xara.com porte le nom « Graphics Software by Xara », titre que vous pouvez voir affiché par le navigateur Internet si vous vous rendez sur

le site.

Avancé : le titre est inséré dans l'en-tête de la page en utilisant l'élément HTML <title>.

Description de la page

: ce texte de description de la page peut être affiché par les moteurs de recherche parmi leurs résultats lorsque des visiteurs trouvent votre page au cours d'une recherche Internet. La description de la page peut aussi être affichée par des navigateurs et d'autres services Internet.

Avancé : la description est insérée dans l'en-tête de la page sous forme de métadonnées (<meta name="description").

Mots-clés de la page

: ici, vous pouvez saisir des mots-clés utilisés par les moteurs de recherche ; ils aideront les visiteurs à tomber sur votre site. Entrez des mots-clés que les visiteurs sont susceptibles de taper pour leur recherche de pages ou sites comme les vôtres.

Si vous maîtriser le HTML, les mots-clés sont ajoutés dans l'en-tête sous forme de métadonnées :

Avancé : les mots-clés sont insérés dans l'en-tête de la page sous forme de métadonnées (<meta name="keywords").

Code HTML (head)

: cliquez pour ouvrir la boîte de dialogue du code HTML (head) où vous pourrez coller ou saisir de grandes quantités de code HTML directement dans l'en-tête de votre page web. Le code est inséré sans modification juste avant la balise </head> de fermeture de l'en-tête.

Code HTML (body)

: cliquez pour ouvrir la boîte de dialogue Code HTML (body) où vous pourrez copier ou écrire de grandes quantités de code HTML inséré directement dans le corps de votre page web. Le code est inséré sans être modifié juste avant la balise de fermeture </body>.

Ces boîtes de dialogue doivent être utilisées avec précaution car le fait d'insérer un code ou un script non valable dans votre page peut créer de graves problèmes sur toute la page Internet.

Si vous avez besoin d'insérer exactement le même code sur toutes les pages de votre site Internet, vous pouvez utiliser les boutons Code HTML (head) et Code HTML (body) de l'[Onglet site Internet](#) de cette boîte de dialogue au lieu de le saisir pour chacune des pages via l'onglet Page.

Effet de transition : choisissez l'effet de transition qui apparaîtra lorsque le visiteur ouvre votre page web. Par exemple, si vous sélectionnez une transition de type fondu pour une page, lorsque le visiteur de votre site cliquera sur un lien conduisant à cette page, cette dernière sera ouverte avec un fondu plutôt que de se charger normalement. Cependant, cette méthode ne permet pas d'appliquer un effet de transition à une page externe, cas dans lequel vous devrez utiliser la [Transition de lien](#) de l'onglet Lien.

Vous pouvez appliquer les effets de transition suivants à une page :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes
(défaut) apparaissent immédiatement

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes
à partir de apparaissent par glissement provenant de différentes directions

Glissement Les contenus de la page actuelle glissent dans différentes
vers directions pour disparaître

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Fondu Les contenus de la page actuelle se changent progressivement en
passant par écran noir qui laisse graduellement place aux contenus de la
le noir nouvelle page

Volet Une barre noire traverse l'écran de droite à gauche pour masquer
les anciens contenus, puis refait le chemin en sens inverse pour
révéler les contenus de la nouvelle page.

Séparation Les nouveaux contenus apparaissent par glissement, se séparent

par en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre verticalement ou
glissement horizontalement
vertical/
horizontal

Vitesse (sec.)

: déplacez le curseur pour choisir la vitesse de transition de 0 à 5 secondes.

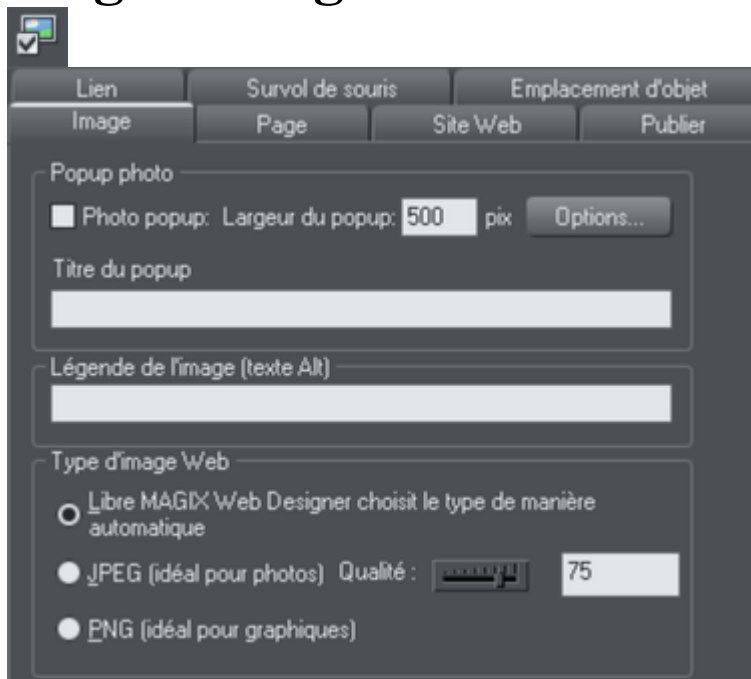
Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#)

de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Remarque technique

: les transitions de page fonctionnent en chargeant d'abord la page cible dans un iFrame (cadre) caché puis en révélant l'iFrame à l'aide de l'effet visuel. Ensuite, la page cible est rechargée de façon normale. Généralement, on ne remarque pas le second chargement de la page cible ; cependant, selon la puissance de l'ordinateur du visiteur et la version du navigateur utilisé (tout spécialement vrai pour les vieilles versions), il peut arriver que la page semble clignoter brièvement à la fin de la transition.

Onglet image



Popup photo

Cette section de l'**onglet Image** vous permet d'ajouter des photos popup et d'autres fonctions de galeries de photos à votre site Internet très facilement. Il vous suffit d'importer votre photo et d'utiliser l'**outil de sélection**

afin de lui donner les bonnes dimensions pour qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Alors que la photo est encore sélectionnée, cochez la case photo popup de cet onglet. Définissez la taille d'affichage souhaitée pour le popup en entrant une valeur dans le champ de largeur du popup (par défaut 500 pixels). Ouvrez un aperçu de la page et cliquez sur la miniature pour afficher la photo popup.

Lorsque vous activez la fonction de photo popup dans l'**onglet Image** à l'aide de la case à cocher, l'option correspondante dans l'onglet **Lien**

est également sélectionnée automatiquement. Cela est dû au fait qu'un clic sur la photo affichera la photo popup, il n'est donc pas possible de définir un autre lien pour le même objet. Tous les liens préalables associés à cet objet dans l'onglet Lien seront supprimés.

L'un des grands avantages que présentent les photos popup par rapport aux calques popup (comme décrit dans la section de l'onglet **Lien**

ci-dessus) est que la photo en grande taille n'est téléchargée sur le navigateur web que lorsqu'un visiteur clique sur la miniature. C'est pourquoi cette méthode est beaucoup plus adaptée pour présenter un grand nombre de photos, car seules les miniatures sont chargées dans un premier temps, ce qui accélère le chargement de la page.

Notez que cette fonction marche sur d'autres objets que sur des photos, comme par exemple des formes et des groupes, mais ne peut être utilisée directement sur du texte. Vous pouvez insérer du texte dans un groupe (Ctrl+G) pour contourner cette restriction.

Options des photos de popups

Cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la boîte de dialogue des **Options des photos popup**

. Vous pourrez y sélectionner toute une série d'options qui permettent de modifier la présentation des photos popup.



Options des popups

Les options suivantes permettent de modifier l'apparence de la photo popup.

Griser la page lorsque le popup est ouvert

: lorsque vous sélectionnez cette option, la page entière est grisée lorsqu'une photo popup est affichée. La photo est ainsi mise en valeur, elle ressort par rapport à l'arrière-plan sombre de la page.

Afficher une ombre derrière le popup

: cette option place une ombre derrière la fenêtre de la photo popup, ici encore pour faire ressortir la photo sur l'arrière-plan de la page.

Afficher le titre de l'image

: si vous avez attribué un texte de titre (voir plus haut à chacune de vos photos, cette option permet d'afficher le titre au-dessus des photos popup.



Veillez noter que le texte de titre est différent des textes de commentaire, qui apparaissent au-dessous de la photo. Voir plus bas pour en savoir plus sur la définition du texte.

Options de galerie

Les options suivantes permettent d'activer les fonctions de la galerie pour les photos popup.

Afficher les commandes de l'explorateur de galeries

: en activant cette fonction, les commandes de la galerie de votre photo popup s'affichent.



Elle s'affichent au dessus de votre photo à chaque fois que le pointeur de la souris se trouve sur la photo. Le visiteur du site peut alors voir les autres photos popup dans la page actuelle, sans devoir fermer la fenêtre popup et cliquer sur les miniatures de chaque photo. Le visiteur peut se déplacer entre la photo précédente ou la suivante, ou démarrer et arrêter un diaporama automatique dans lequel chaque photo est affichée durant quelques secondes avant que la suivante ne s'affiche.

Afficher la bande de miniatures au bas de la photo

: cette option permet d'afficher une bande contenant les miniatures des photos au dessous de la fenêtre de photo popup. Le visiteur peut alors sélectionner n'importe laquelle des photos en cliquant simplement sur la miniature de la bande, sans devoir encore une fois fermer la fenêtre popup.

Démarrage automatique du diaporama

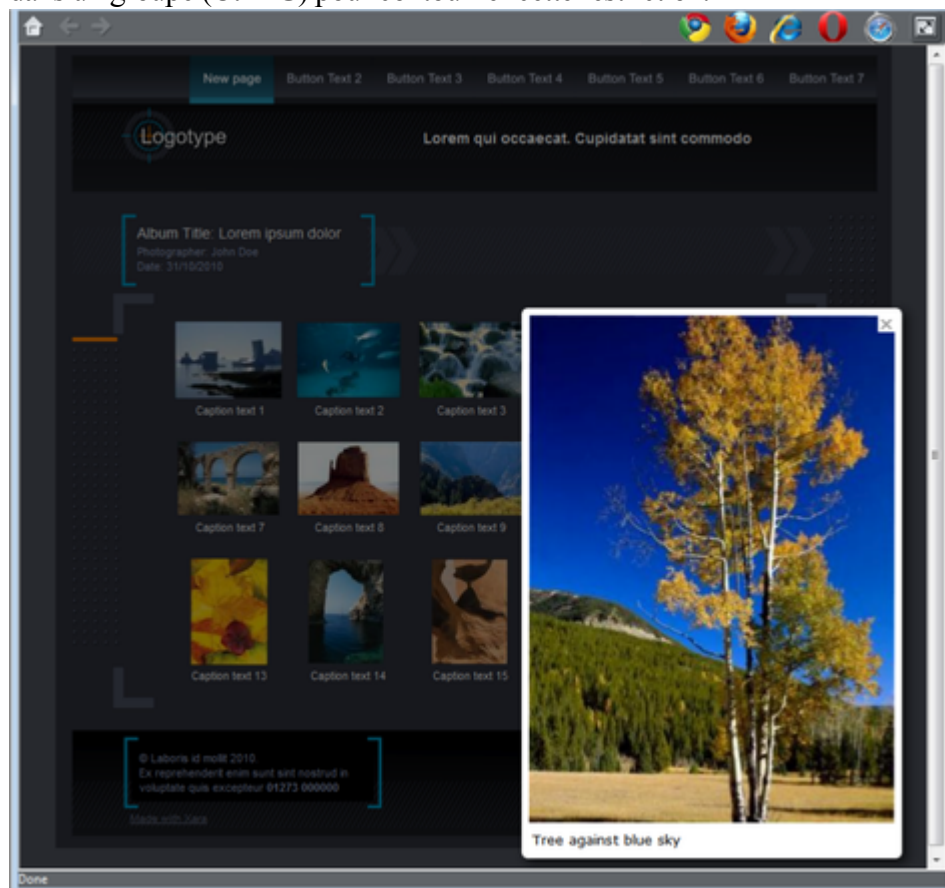
: activez cette option si vous souhaitez démarrer un diaporama dès que l'utilisateur clique sur n'importe laquelle des photos popup. Vous pouvez également déterminer le nombre de secondes durant lesquelles une photo est affichée dans le diaporama.

Veuillez noter que les seules photos incluses dans la galerie des photos sont les photos se trouvant sur la page actuelle et définies comme photos popup. Toutes les autres photos de votre page n'apparaîtront pas dans la galerie, ainsi vous devez vous assurer que l'option de photo popup de l'onglet Lien dans la boîte de dialogue des Options Internet est bien activée pour toutes les photos que vous souhaitez inclure à la galerie.

Légendes d'image

En option, vous pouvez faire s'afficher une légende sous chacune des photos pop-up. Saisissez le texte de légende dans ce champ de l'Onglet Image.

Remarquez que cette fonction s'applique à d'autres objets que les photos, notamment aux formes et aux groupes, mais qu'elle ne peut pas être utilisée directement sur du texte. Vous pouvez insérer du texte dans un groupe (Ctrl+G) pour contourner cette restriction.



Si vous maîtrisez le HTML, ce texte est utilisé comme texte « ALT » de l'image exportée pour l'objet actuellement sélectionné, que l'image soit pourvue d'un pop-up ou non. Les navigateurs web affichent ce texte sur la page en remplacement de l'image lorsqu'ils ne peuvent pas obtenir l'image.

Type d'image Internet

De par la nature des sites Internet HTML, la plupart des objets que vous voyez et que vous pouvez sélectionner sur les pages doivent être convertis en images bitmap lors du processus d'exportation de votre site Internet. Cela se déroule de façon entièrement automatique lorsque vous faites un aperçu et une exportation, mais les commandes de cet onglet vous permettent de contrôler la façon dont certaines de ces images sont créées.

Souvenez vous que chaque groupe, forme, entête, logo, photo, etc., est exporté en tant qu'image indépendante. Si vous regardez la façon dont les objets de votre design sont groupés, vous pouvez contrôler le nombre d'images exportées pour construire votre site Internet. Par exemple, si vous avez deux formes indépendantes dans votre design qui ne sont pas regroupées, elles seront exportées comme deux images indépendantes. Vous pouvez regrouper ces deux images (Ctrl+G), et comme cela, elles seront considérées comme une seule image lors de l'exportation.

Cette section de l'onglet Image vous permet de spécifier la façon dont l'objet sélectionné actuel doit être exporté en tant qu'image. Par défaut, c'est MAGIX Web Designer 7 Premium qui décide pour vous. Cela signifie que les photos sont normalement exportées au format JPEG (en général le meilleur format pour les photos) et les autres objets au format PNG (en général le format le mieux adapté aux graphiques). Les photos qui ont été tournées dans la page ou celles auxquelles une ombre semi-transparente a été appliquée seront exportées au format PNG car le format JPEG ne prend pas en charge la transparence.

Vous pouvez forcer le(s) objet(s) sélectionné(s) à être exportés au format JPEG ou PNG si vous sélectionnez l'option appropriée. Lorsque l'option JPEG est sélectionnée, vous pouvez également choisir que la qualité JPEG soit utilisée pour cette image. Une qualité plus élevée implique un fichier JPEG plus lourd.

Popup photo

Cette section de l'**onglet Image** vous permet d'ajouter des photos popup et d'autres fonctions de galeries de photos Ã votre site Internet trÃ`s facilement. Il vous suffit d'importer votre photo et d'utiliser l'**outil de sÃlection**

afin de lui donner les bonnes dimensions pour qu'elle apparaisse sous la forme d'une photo miniature sur votre page Internet. Alors que la photo est encore sÃlectionnÃe, cochez la case photo popup de cet onglet. DÃfinissez la taille d'affichage souhaitÃe pour le popup en entrant une valeur dans le champ de largeur du popup (par dÃfaut 500 pixels). Ouvrez un aperÃu de la page et cliquez sur la miniature pour afficher la photo popup.

Lorsque vous activez la fonction de photo popup dans l'**onglet Image** Ã l'aide de la case Ã cocher, l'option correspondante dans l'**onglet Lien**

est Ãgalement sÃlectionnÃe automatiquement. Cela est dÃ au fait qu'un clic sur la photo affichera la photo popup, il n'est donc pas possible de dÃfinir un autre lien pour le mÃme objet. Tous les liens prÃalables associÃs Ã cet objet dans l'onglet Lien seront supprimÃs.

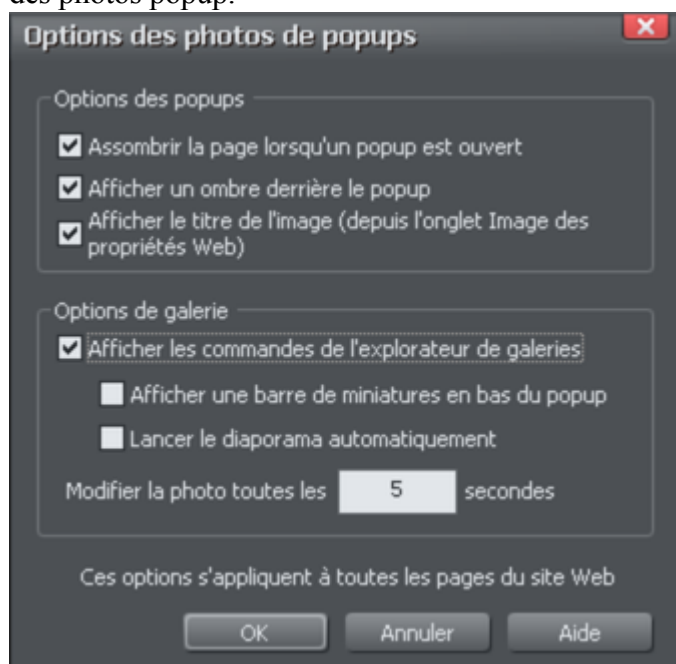
L'un des grands avantages que prÃsentent les photos popup par rapport aux calques popup (comme dÃcrit dans la section de l'onglet **Lien**

ci-dessus) est que la photo en grande taille n'est tÃlÃchargÃe sur le navigateur web que lorsqu'un visiteur clique sur la miniature. C'est pourquoi cette mÃthode est beaucoup plus adaptÃe pour prÃsenter un grand nombre de photos, car seules les miniatures son chargÃes dans un premier temps, ce qui accÃlÃre le chargement de la page.

Notez que cette fonction marche sur d'autres objets que sur des photos, comme par exemple des formes et des groupes, mais ne peut Ãtre utilisÃe directement sur du texte. Vous pouvez insÃrer du texte dans un groupe (Ctrl+G) pour contourner cette restriction.

Options des photos de popups

Cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la boÃte de dialogue des **Options des photos popup**. Vous pourrez y sÃlectionner toute une sÃrie d'options qui permettent de modifier la prÃsentation des photos popup.



Options des popups

Les options suivantes permettent de modifier l'apparence de la photo popup.

Griser la page lorsque le popup est ouvert

Ã : lorsque vous sÃlectionnez cette option, la page entiÃre est grisÃe lorsqu'une photo popup est

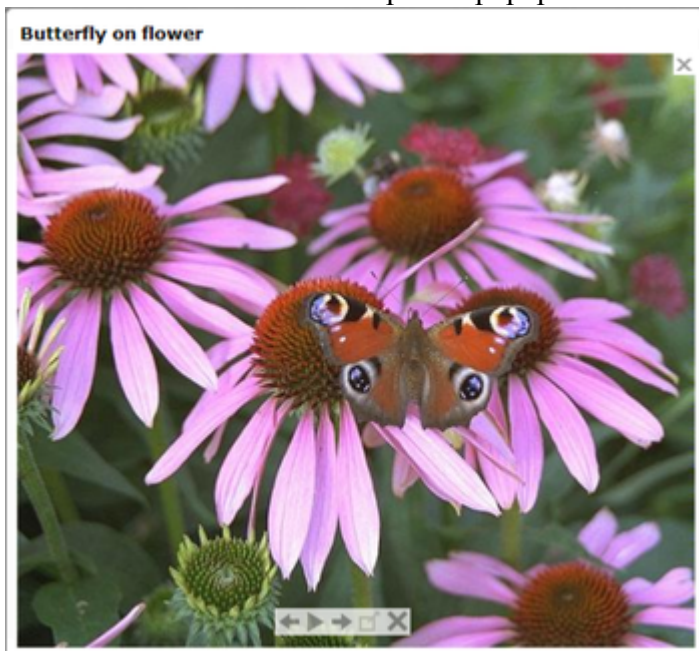
affiche. La photo est ainsi mise en valeur, elle ressort par rapport à l'arrière-plan sombre de la page.

Afficher une ombre derrière le popup

: cette option place une ombre derrière la fenêtre de la photo popup, ici encore pour faire ressortir la photo sur l'arrière-plan de la page.

Afficher le titre de l'image

: si vous avez attribué un texte de titre (voir plus haut à chacune de vos photos, cette option permet d'afficher le titre au-dessus des photos popup.



Veillez noter que le texte de titre est différent des textes de commentaire, qui apparaissent au-dessous de la photo. Voir plus bas pour en savoir plus sur la définition du texte.

Options de galerie

Les options suivantes permettent d'activer les fonctions de la galerie pour les photos popup.

Afficher les commandes de l'explorateur de galeries

: en activant cette fonction, les commandes de la galerie de votre photo popup s'affichent.



Elle s'affichent au dessus de votre photo à chaque fois que le pointeur de la souris se trouve sur la photo. Le visiteur du site peut alors voir les autres photos popup dans la page actuelle, sans devoir fermer la fenêtre popup et cliquer sur les miniatures de chaque photo. Le visiteur peut se déplacer entre la photo précédente ou la suivante, ou déclencher et arrêter un diaporama automatique dans lequel chaque photo est affichée durant quelques secondes avant que la suivante ne s'affiche.

Afficher la bande de miniatures au bas de la photo

: cette option permet d'afficher une bande contenant les miniatures des photos au dessous de la fenêtre de photo popup. Le visiteur peut alors sélectionner n'importe laquelle des photos en cliquant simplement sur la miniature de la bande, sans devoir encore une fois fermer la fenêtre popup.

Déclenchement automatique du diaporama

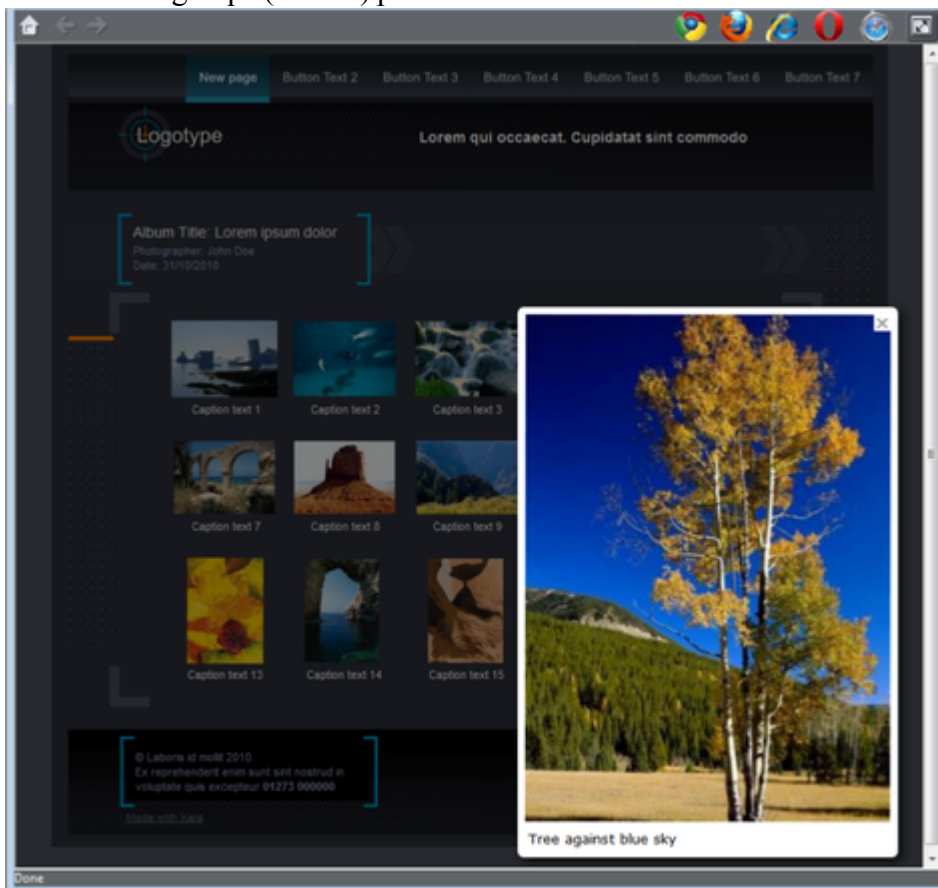
: activez cette option si vous souhaitez déclencher un diaporama dès que l'utilisateur clique sur n'importe laquelle des photos popup. Vous pouvez également déterminer le nombre de secondes durant lesquelles une photo est affichée dans le diaporama.

Veillez noter que les seules photos incluses dans la galerie des photos sont les photos se trouvant sur la page actuelle et définies comme photos popup. Toutes les autres photos de votre page n'apparaîtront pas dans la galerie, ainsi vous devez vous assurer que l'option de photo popup de l'onglet Lien dans la boîte de dialogue des Options Internet est bien activée pour toutes les photos que vous souhaitez inclure à la galerie.

Légendes d'image

En option, vous pouvez faire s'afficher une légende sous chacune des photos pop-up. Saisissez le texte de légende dans ce champ de l'Onglet Image.

Remarquez que cette fonction s'applique à d'autres objets que les photos, notamment aux formes et aux groupes, mais qu'elle ne peut pas être utilisée directement sur du texte. Vous pouvez insérer du texte dans un groupe (Ctrl+G) pour contourner cette restriction.



Si vous modifiez le HTML, ce texte est utilisé comme texte «ALT» de l'image exportée pour l'objet actuellement sélectionné, que l'image soit pourvue d'un pop-up ou non. Les navigateurs web affichent ce texte sur la page en remplacement de l'image lorsqu'ils ne peuvent pas obtenir l'image.

Type d'image Internet

De par la nature des sites Internet HTML, la plupart des objets que vous voyez et que vous pouvez sélectionner sur les pages doivent être convertis en images bitmap lors du processus d'exportation de votre site Internet. Cela se déroule de façon entièrement automatique lorsque vous faites un aperçu et une exportation, mais les commandes de cet onglet vous permettent de contrôler la façon dont certaines de ces images sont créées.

Souvenez-vous que chaque groupe, forme, entête, logo, photo, etc., est exporté en tant qu'image indépendante. Si vous regardez la façon dont les objets de votre design sont groupés, vous pouvez contrôler le nombre d'images exportées pour construire votre site Internet. Par exemple, si vous avez deux formes indépendantes dans votre design qui ne sont pas regroupées, elles seront exportées comme deux images indépendantes. Vous pouvez regrouper ces deux images (Ctrl+G), et comme cela, elles seront considérées comme une seule image lors de l'exportation.

Cette section de l'onglet Image vous permet de spécifier la façon dont l'objet sélectionné actuel doit être exporté en tant qu'image. Par défaut, c'est MAGIX Web Designer 7 Premium qui décide pour vous. Cela signifie que les photos sont normalement exportées au format JPEG (en général le meilleur format pour les photos) et les autres objets au format PNG (en général

format le mieux adapté aux graphiques). Les photos qui ont été tournées dans la page ou celles auxquelles une ombre semi-transparente a été appliquée seront exportées au format PNG car le format JPEG ne prend pas en charge la transparence.

Vous pouvez forcer le(s) objet(s) sélectionné(s) à être exportés au format JPEG ou PNG si vous sélectionnez l'option appropriée. Lorsque l'option JPEG est sélectionnée, vous pouvez également choisir que la qualité JPEG soit utilisée pour cette image. Une qualité plus élevée implique un fichier JPEG plus lourd.

Options des photos de popups

Cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la boîte de dialogue des **Options des photos popup**. Vous pourrez y sélectionner toute une série d'options qui permettent de modifier la présentation des photos popup.



Options des popups

Les options suivantes permettent de modifier l'apparence de la photo popup.

Griser la page lorsque le popup est ouvert

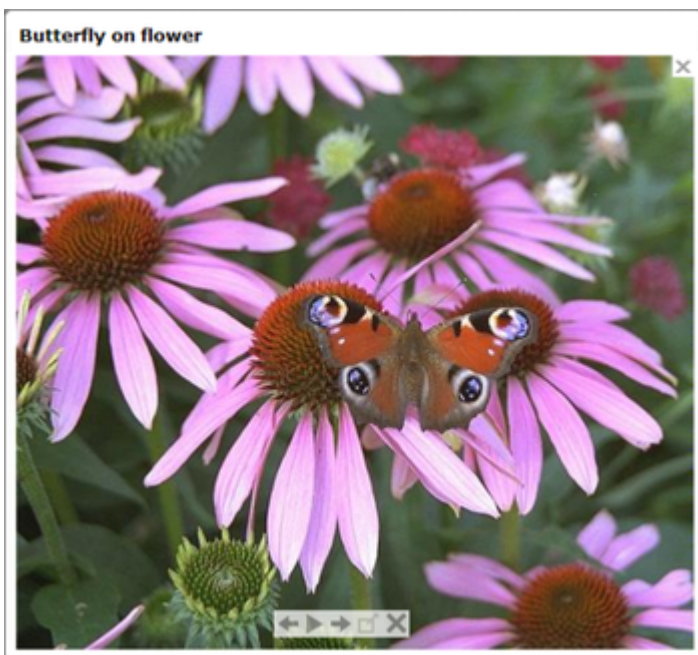
Â : lorsque vous sélectionnez cette option, la page entière est grise lorsque une photo popup est affichée. La photo est ainsi mise en valeur, elle ressort par rapport à l'arrière-plan sombre de la page.

Afficher une ombre derrière le popup

: cette option place une ombre derrière la fenêtre de la photo popup, ici encore pour faire ressortir la photo sur l'arrière-plan de la page.

Afficher le titre de l'image

: si vous avez attribué un texte de titre (voir plus haut à chacune de vos photos, cette option permet d'afficher le titre au-dessus des photos popup.



Veuillez noter que le texte de titre est différent des textes de commentaire, qui apparaissent au-dessous de la photo. Voir plus bas pour en savoir plus sur la définition du texte.

Options de galerie

Les options suivantes permettent d'activer les fonctions de la galerie pour les photos popup.

Afficher les commandes de l'explorateur de galeries

: en activant cette fonction, les commandes de la galerie de votre photo popup s'affichent.



Elle s'affichent au dessus de votre photo à chaque fois que le pointeur de la souris se trouve sur la photo. Le visiteur du site peut alors voir les autres photos popup dans la page actuelle, sans devoir fermer la fenêtre popup et cliquer sur les miniatures de chaque photo. Le visiteur peut se déplacer entre la photo précédente ou la suivante, ou déclencher et arrêter un diaporama automatique dans lequel chaque photo est affichée durant quelques secondes avant que la suivante ne s'affiche.

Afficher la bande de miniatures au bas de la photo

À : cette option permet d'afficher une bande contenant les miniatures des photos au dessous de la fenêtre de photo popup. Le visiteur peut alors sélectionner n'importe laquelle des photos en cliquant simplement sur la miniature de la bande, sans devoir encore une fois fermer la fenêtre popup.

Déclenchement automatique du diaporama

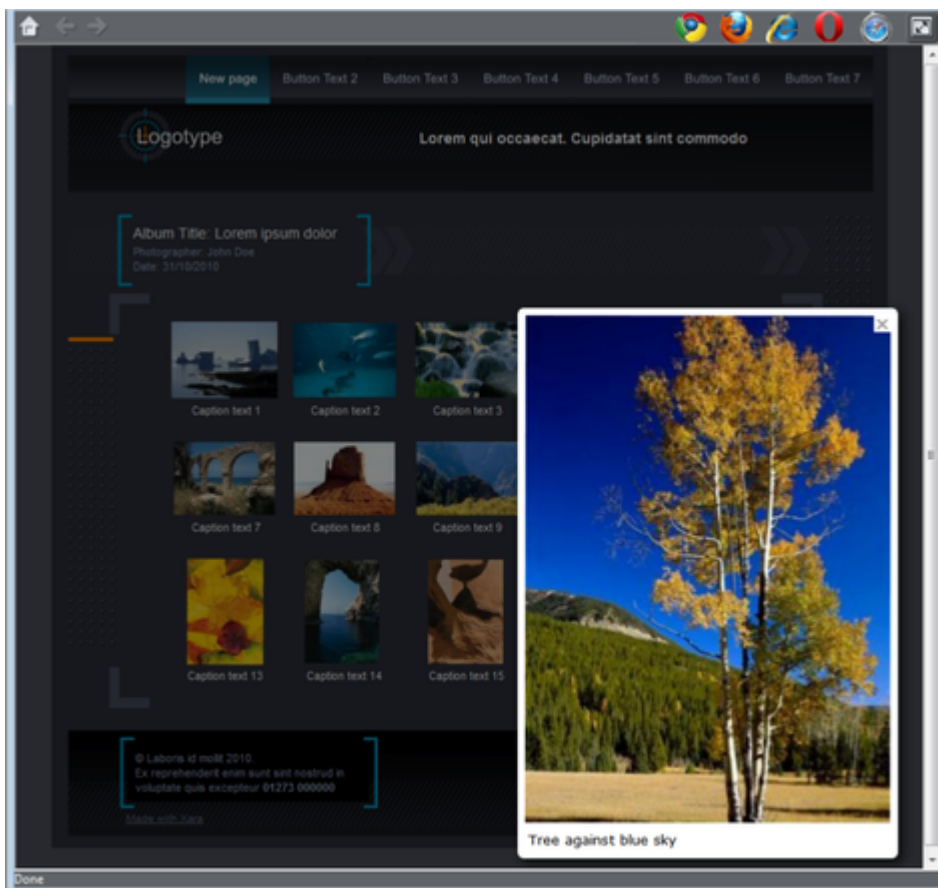
À : activez cette option si vous souhaitez déclencher un diaporama dès que l'utilisateur clique sur n'importe laquelle des photos popup. Vous pouvez également déterminer le nombre de secondes durant lesquelles une photo est affichée dans le diaporama.

Veuillez noter que les seules photos incluses dans la galerie des photos sont les photos se trouvant sur la page actuelle et définies comme photos popup. Toutes les autres photos de votre page n'apparaîtront pas dans la galerie, ainsi vous devez vous assurer que l'option de photo popup de l'onglet Lien dans la boîte de dialogue des Options Internet est bien activée pour toutes les photos que vous souhaitez inclure à la galerie.

Légendes d'image

En option, vous pouvez faire s'afficher une légende sous chacune des photos pop-up. Saisissez le texte de légende dans ce champ de l'Onglet Image.

Remarquez que cette fonction s'applique à d'autres objets que les photos, notamment aux formes et aux groupes, mais qu'elle ne peut pas être utilisée directement sur du texte. Vous pouvez insérer du texte dans un groupe (Ctrl+G) pour contourner cette restriction.



Si vous maîtrisez le HTML, ce texte est utilisé comme texte «ALT» de l'image exportée pour l'objet actuellement sélectionné, que l'image soit pourvue d'un pop-up ou non. Les navigateurs web affichent ce texte sur la page en remplacement de l'image lorsqu'ils ne peuvent pas obtenir l'image.

Type d'image Internet

De par la nature des sites Internet HTML, la plupart des objets que vous voyez et que vous pouvez sélectionner sur les pages doivent être convertis en images bitmap lors du processus d'exportation de votre site Internet. Cela se déroule de façon entièrement automatique lorsque vous faites un aperçu et une exportation, mais les commandes de cet onglet vous permettent de contrôler la façon dont certaines de ces images sont créées.

Souvenez-vous que chaque groupe, forme, entête, logo, photo, etc., est exporté en tant qu'image indépendante. Si vous regardez la façon dont les objets de votre design sont groupés, vous pouvez contrôler le nombre d'images exportées pour construire votre site Internet. Par exemple, si vous avez deux formes indépendantes dans votre design qui ne sont pas regroupées, elles seront exportées comme deux images indépendantes. Vous pouvez regrouper ces deux images (Ctrl+G), et comme cela, elles seront considérées comme une seule image lors de l'exportation.

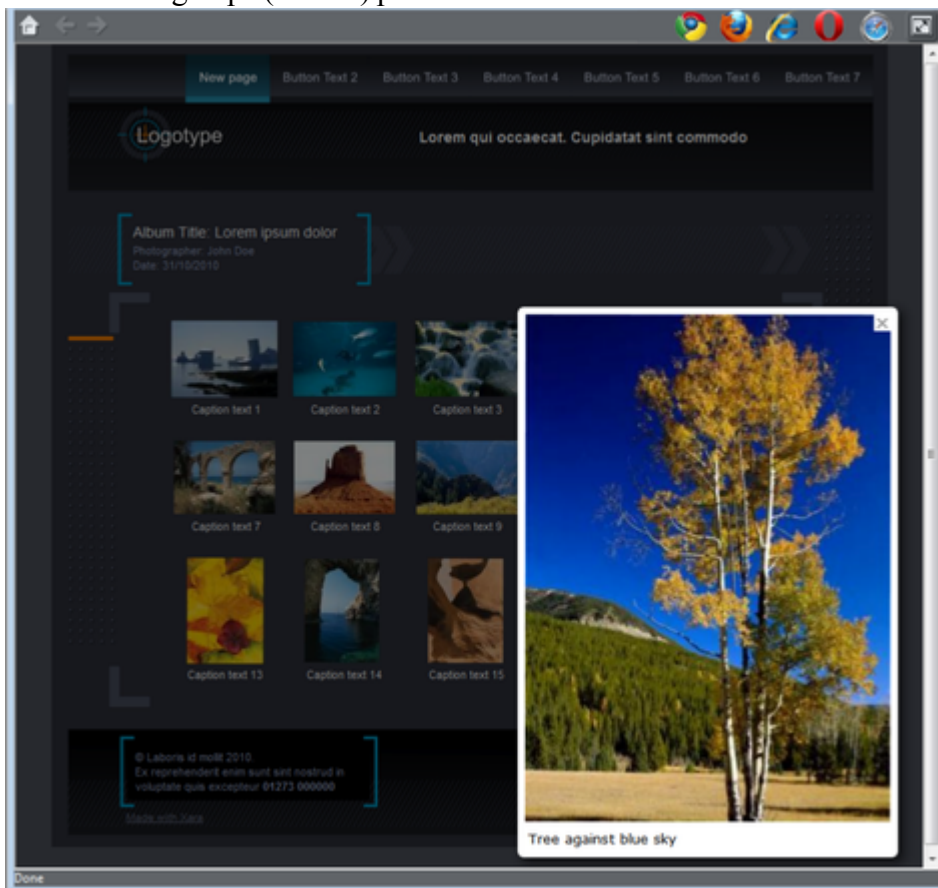
Cette section de l'onglet Image vous permet de spécifier la façon dont l'objet sélectionné actuel doit être exporté en tant qu'image. Par défaut, c'est MAGIX Web Designer 7 Premium qui décide pour vous. Cela signifie que les photos sont normalement exportées au format JPEG (en général le meilleur format pour les photos) et les autres objets au format PNG (en général le format le mieux adapté aux graphiques). Les photos qui ont été tournées dans la page ou celles auxquelles une ombre semi-transparente a été appliquée seront exportées au format PNG car le format JPEG ne prend pas en charge la transparence.

Vous pouvez forcer le(s) objet(s) sélectionné(s) à être exportés au format JPEG ou PNG si vous sélectionnez l'option appropriée. Lorsque l'option JPEG est sélectionnée, vous pouvez également choisir que la qualité JPEG soit utilisée pour cette image. Une qualité plus élevée implique un fichier JPEG plus lourd.

Légendes d'image

En option, vous pouvez faire s'afficher une légende sous chacune des photos pop-up. Saisissez le texte de légende dans ce champ de l'Onglet Image.

Remarquez que cette fonction s'applique à d'autres objets que les photos, notamment aux formes et aux groupes, mais qu'elle ne peut pas être utilisée directement sur du texte. Vous pouvez insérer du texte dans un groupe (Ctrl+G) pour contourner cette restriction.



Si vous modifiez le HTML, ce texte est utilisé comme texte «ALT» de l'image exportée pour l'objet actuellement sélectionné, que l'image soit pourvue d'un pop-up ou non. Les navigateurs web affichent ce texte sur la page en remplacement de l'image lorsqu'ils ne peuvent pas obtenir l'image.

Type d'image Internet

De par la nature des sites Internet HTML, la plupart des objets que vous voyez et que vous pouvez sélectionner sur les pages doivent être convertis en images bitmap lors du processus d'exportation de votre site Internet. Cela se déroule de façon entièrement automatique lorsque vous faites un aperçu et une exportation, mais les commandes de cet onglet vous permettent de contrôler la façon dont certaines de ces images sont créées.

Souvenez-vous que chaque groupe, forme, entête, logo, photo, etc., est exporté en tant qu'image indépendante. Si vous regardez la façon dont les objets de votre design sont groupés, vous pouvez contrôler le nombre d'images exportées pour construire votre site Internet. Par exemple, si vous avez deux formes indépendantes dans votre design qui ne sont pas regroupées, elles seront exportées comme deux images indépendantes. Vous pouvez regrouper ces deux images (Ctrl+G), et comme cela, elles seront considérées comme une seule image lors de l'exportation.

Cette section de l'onglet Image vous permet de spécifier la façon dont l'objet sélectionné actuel doit être exporté en tant qu'image. Par défaut, c'est MAGIX Web Designer 7 Premium qui décide pour vous. Cela signifie que les photos sont normalement exportées au format JPEG (en général le meilleur format pour les photos) et les autres objets au format PNG (en général le

format le mieux adapté aux graphiques). Les photos qui ont été tournées dans la page ou celles auxquelles une ombre semi-transparente a été appliquée seront exportées au format PNG car le format JPEG ne prend pas en charge la transparence.

Vous pouvez forcer le(s) objet(s) sélectionné(s) à être exportés au format JPEG ou PNG si vous sélectionnez l'option appropriée. Lorsque l'option JPEG est sélectionnée, vous pouvez également choisir que la qualité JPEG soit utilisée pour cette image. Une qualité plus élevée implique un fichier JPEG plus lourd.

Type d'image Internet

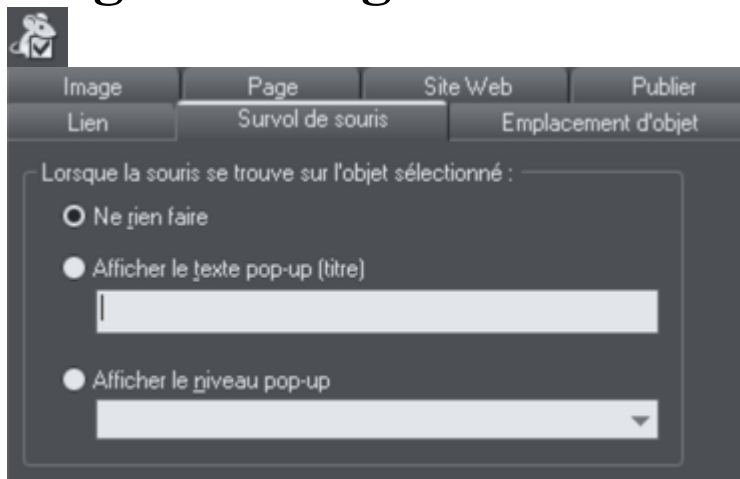
De par la nature des sites Internet HTML, la plupart des objets que vous voyez et que vous pouvez sélectionner sur les pages doivent être convertis en images bitmap lors du processus d'exportation de votre site Internet. Cela se déroule de façon entièrement automatique lorsque vous faites un aperçu et une exportation, mais les commandes de cet onglet vous permettent de contrôler la façon dont certaines de ces images sont créées.

Souvenez-vous que chaque groupe, forme, entête, logo, photo, etc., est exporté en tant qu'image indépendante. Si vous regardez la façon dont les objets de votre design sont groupés, vous pouvez contrôler le nombre d'images exportées pour construire votre site Internet. Par exemple, si vous avez deux formes indépendantes dans votre design qui ne sont pas regroupées, elles seront exportées comme deux images indépendantes. Vous pouvez regrouper ces deux images (Ctrl+G), et comme cela, elles seront considérées comme une seule image lors de l'exportation.

Cette section de l'onglet Image vous permet de spécifier la façon dont l'objet sélectionné actuel doit être exporté en tant qu'image. Par défaut, c'est MAGIX Web Designer 7 Premium qui décide pour vous. Cela signifie que les photos sont normalement exportées au format JPEG (en général le meilleur format pour les photos) et les autres objets au format PNG (en général le format le mieux adapté aux graphiques). Les photos qui ont été tournées dans la page ou celles auxquelles une ombre semi-transparente a été appliquée seront exportées au format PNG car le format JPEG ne prend pas en charge la transparence.

Vous pouvez forcer le(s) objet(s) sélectionné(s) à être exportés au format JPEG ou PNG si vous sélectionnez l'option appropriée. Lorsque l'option JPEG est sélectionnée, vous pouvez également choisir que la qualité JPEG soit utilisée pour cette image. Une qualité plus élevée implique un fichier JPEG plus lourd.

Onglet Passage de la souris



Les options de cet onglet vous permettent de commander ce qui doit se passer lorsqu'un visiteur déplace le curseur de la souris sur les objets sélectionnés. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un texte sous forme de popup ou un calque de contenu lorsqu'un visiteur passe le curseur de sa souris sur une photo de votre site Internet.

Afficher le texte popup (Titre) : vous pouvez définir ici le texte correspondant au titre popup. Les navigateurs Internet l'afficheront sous forme d'un petit popup lorsque le visiteur déplacera le curseur de la souris sur l'objet. Par exemple, si une photo miniature s'affiche en grand lorsque vous cliquez dessus (consultez la [section onglet Image](#)

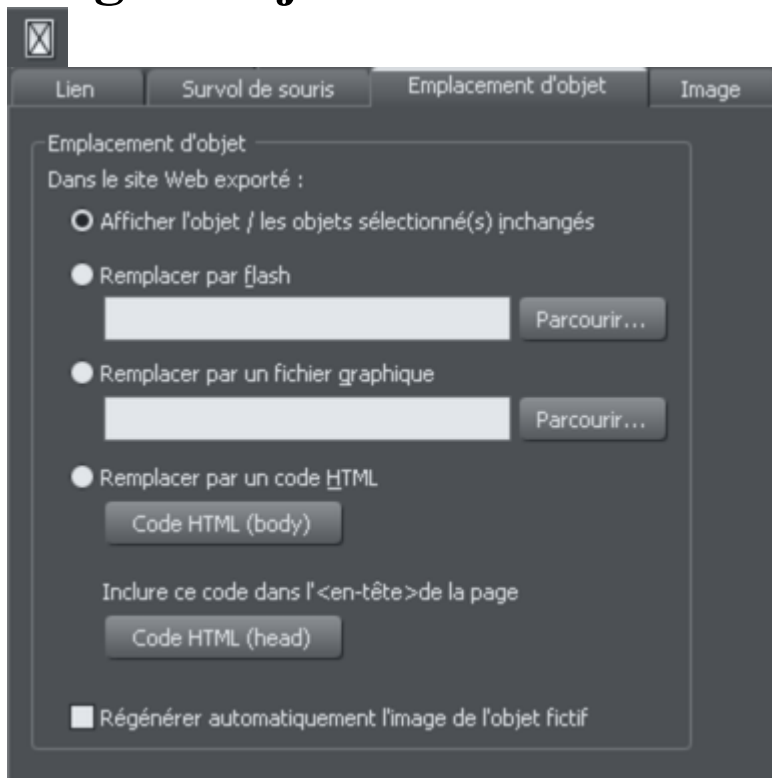
pour plus de détails), vous pouvez définir le texte popup comme « Cliquez pour agrandir ». Cette infobulle sera affichée lorsque l'utilisateur déplacera le pointeur de la souris sur la miniature.

Afficher la calque pop-up :

de la même façon que vous pouvez ajouter un calque qui s'affiche uniquement lorsque le visiteur clique sur un objet (voir à ce propos la section Onglet Lien), vous pouvez également commander qu'un calque soit affiché lorsque le curseur de la souris passe sur un objet. Lorsque le curseur quitte l'objet, le popup disparaît. Sélectionnez simplement cette option puis le calque que vous voulez voir apparaître dans la liste fournie.

Par exemple, vous pouvez utiliser cette option pour afficher un exemplaire plus grand d'une photo lorsque le visiteur passe le curseur de la souris dessus. Notez cependant que tout le contenu du calque pop-up est chargé dès qu'un visiteur entre sur la page. De ce fait, il n'est pas recommandé d'afficher de trop nombreuses photos sous forme de pop-up. Pour ce faire, utilisez plutôt la fonction [Photo pop-up](#) décrite dans la section Onglet Lien.

Onglet objets fictifs



L'onglet des objets fictifs permet d'ajouter et d'éditer manuellement des gadgets web modifiables. Il s'agit de gadgets que vous insérez dans votre page web en copiant manuellement le code HTML du gadget web ou en important un fichier Flash ou une vidéo. Généralement, vous n'aurez pas besoin d'utiliser l'onglet des objets fictifs pour les gadgets web ajoutés à partir de la **Galerie des modèles** car le code et les fichiers correspondant à ces gadgets sont gérés automatiquement à votre place. Vous trouverez de plus amples informations au chapitre des [Gadgets web du site](#).

Pour transformer un objet normal en objet fictif d'un gadget web, sélectionnez-le et ouvrez cet onglet de la boîte de dialogue des Propriétés web. Choisissez si le gadget web est basé sur du code HTML obtenu sur un site fournissant des gadgets web, sur un fichier Flash ou sur un fichier graphique. Naviguez pour trouver le fichier ou collez le code HTML. Cliquez sur **OK** pour finir de transformer votre objet en objet fictif.

Cela signifie que l'objet fictif ne fait que représenter les dimensions et la position du contenu que vous avez ajouté ; en revanche, lorsque vous exportez votre site, l'objet fictif est remplacé par le code ou le fichier que vous avez inséré.

Cependant, il existe une manière plus simple d'ajouter des fichiers ou des codes à votre site Internet. Il vous suffit d'insérer dans votre page des animations Flash ou GIF par glisser-déposer depuis l'explorateur de Windows. Une image d'objet fictif est générée automatiquement et placée sur la page. Une copie du fichier est ajoutée au répertoire de support de votre design pour être exporté et publié avec votre site. Lorsque vous exportez et publiez votre site Internet, l'image de l'objet fictif est remplacée par le fichier réel que vous avez importé.

De même, si vous avez copié du code HTML correspondant à un gadget web fourni par un site tiers, vous pouvez simplement coller ce code dans MAGIX Web Designer 7 Premium (lors de cette opération, vérifiez que vous êtes dans l'**Outil de sélection** et non pas dans l'**Outil Texte**

sans quoi le code sera inséré comme s'il s'agissait d'un texte !). MAGIX Web Designer 7 Premium détecte le langage HTML et l'utilise pour générer une image d'objet fictif qui s'affiche sur votre page.

Vous pouvez aussi ajouter une image d'objet fictif pour le code HTML directement dans le corps (body)

ou l'en-tête (head) d'une page en cliquant sur le bouton Code HTML (body) ou Code HTML (head) pour ouvrir une boîte de dialogue où vous pourrez coller ou éditer de nombreuses lignes de code si nécessaire.

Lorsque vous exportez ou publiez votre site, l'objet fictif est remplacé par le code réel afin que votre gadget web fonctionne. Vous trouverez de plus amples informations au chapitre des [Gadgets web du site](#)

Remplacer par Flash

Sélectionnez cette option pour remplacer l'objet fictif par une animation Flash. Utilisez le bouton Parcourir pour localiser le fichier Flash (.swf) que vous voulez utiliser.

Le fichier sélectionné est automatiquement copié vers le dossier de support pour le design en cours, de façon à ce que, lors de l'exportation de votre site Internet, le fichier soit inclus dans le dossier _htm_files avec les images générées pour votre site. Pour en savoir plus sur les dossiers de support, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Remplacer par un fichier graphique

Sélectionnez cette option si vous voulez insérer un graphique ou une image dans votre site Internet à la place de l'objet fictif (par exemple un fichier image PNG, GIF ou autre fichier image compatible avec Internet). Utilisez le bouton Parcourir pour sélectionner le fichier.

Le fichier sélectionné est automatiquement copié vers le dossier de support pour le design en cours, de façon à ce que, lors de l'exportation de votre site Internet, le fichier soit inclus dans le dossier _htm_files avec les images générées pour votre site. Pour en savoir plus sur les dossiers de support, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Remplacer par du code HTML

Avec cette option, vous pouvez coller du code HTML obtenu ailleurs dans l'en-tête (head) et/ou le corps (body) de votre page, c'est-à-dire entre les balises <body> et </body> ou les balises <head> et </head>. Par exemple, de nombreux sites proposent des gadgets web que vous pouvez ajouter à votre page en collant le code HTML. Suivez les instructions données sur ces sites. Dans la plupart des cas, vous devrez uniquement ajouter le code dans le corps (body) ; cependant, certains gadgets web nécessitent également d'ajouter du code dans l'en-tête (head), raison pour laquelle l'option Code HTML (head) est disponible.

Comme évoqué plus haut, il suffit de coller le code HTML directement dans votre page au lieu de l'insérer dans cette boîte de dialogue (lorsque vous êtes dans l'**Outil de sélection**). Cette méthode crée automatiquement une image d'objet fictif qui ressemble au gadget web réel ; par conséquent, c'est la méthode recommandée pour insérer le code HTML d'un gadget web.

Attention

: vous devez faire attention à n'insérer que du code dont vous êtes sûr qu'il est sans danger et provient d'une source fiable. Du code invalide ou interrompu affectera votre site Internet car MAGIX Web Designer 7 Premium insère le code tel quel dans votre page, sans le modifier ni le vérifier avant d'exporter la page.

Si vous utilisez des modules Xara (www.xaraonline.com)

, vous pouvez coller un snippet (morceau de code source) du module dans ce champ (ou directement dans votre page) pour ajouter votre module à la page Internet.

Si le code HTML que vous saisissez fait référence à des fichiers externes qui doivent se trouver sur votre site, vous devrez copier ces fichiers externes dans le répertoire de support de votre modèle. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, consultez le chapitre [Utilisation des documents](#)

. Une fois qu'ils sont dans le répertoire de support, les fichiers seront automatiquement copiés dans le répertoire _htm_files de votre site web lors de l'exportation. De plus, vous devez aussi vérifier que toutes les références faites à ces fichiers dans le code HTML conduisent au bon endroit.

Prenons un exemple simple pour expliquer cela clairement. Supposons que je veuille insérer une petite portion de code HTML servant à ajouter une image à mon site. Le code HTML que j'ajoute devra référencer le fichier image quelque part. Je copie tout d'abord le fichier image, appelons-le « myLogo.gif », dans le dossier de support de mon document. Si le document est « mySite.web », le dossier de support sera « mySite_web_files ». Je sais que lors de l'exportation de ce site Internet, je l'exporterai sous le nom de « mysite.htm ». Cela signifie que toutes les images créées pour mon site, et une copie de « myLogo.gif » que j'ai placée dans le dossier de support, seront exportées vers le dossier « mysite_html_files ». C'est pourquoi il faut que le code HTML que j'insère fasse référence au fichier image à cet endroit. Par conséquent, je peux insérer :

```

```

Notez que ce code fait référence au dossier image à l'emplacement du dossier image exporté (_html_files), et NON PAS directement à l'emplacement du dossier de support (_web_files) car seul le dossier image exporté est copié sur le serveur web en même temps que ma page lors de la publication du site.

Si je ne voulais importer qu'une image dans mon site Internet, il serait bien sûr plus facile d'importer directement l'image dans MAGIX Web Designer 7 Premium ! Mais cela est juste un exemple pour montrer comment ajouter du code HTML qui se réfère à un fichier externe.

Consultez la section [Intégration de YouTube, Flash et d'autres gadgets web](#) pour avoir d'autres exemples !

Objets fictifs

Les objets fictifs sont vraiment inclus dans votre site Internet et peuvent être montrés au visiteur dans certains cas. Par exemple, si vous avez ajouté une animation Flash, et que le visiteur qui se rend sur votre page n'a pas Flash installé dans son navigateur ou qu'il l'a désactivé, le navigateur affichera à la place les objets fictifs.

Par conséquent, il est recommandé de ne pas laisser vos objets fictifs sous forme de rectangles noirs !

Vous pouvez par exemple placer une image statique qui ressemble au contenu Flash. Ou bien utiliser un groupe pour votre objet fictif, incluant un message texte demandant au visiteur d'installer Flash pour pouvoir voir le votre animation.

Remplacer par Flash

Sélectionnez cette option pour remplacer l'objet fictif par une animation Flash. Utilisez le bouton Parcourir pour localiser le fichier Flash (.swf) que vous voulez utiliser.

Le fichier sélectionné est automatiquement copié vers le dossier de support pour le design en cours, de façon à ce que, lors de l'exportation de votre site Internet, le fichier soit inclus dans le dossier _htm_files avec les images générées pour votre site. Pour en savoir plus sur les dossiers de support, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Remplacer par un fichier graphique

Sélectionnez cette option si vous voulez insérer un graphique ou une image dans votre site Internet à la place de l'objet fictif (par exemple un fichier image PNG, GIF ou autre fichier image compatible avec Internet). Utilisez le bouton Parcourir pour sélectionner le fichier.

Le fichier sélectionné est automatiquement copié vers le dossier de support pour le design en cours, de façon à ce que, lors de l'exportation de votre site Internet, le fichier soit inclus dans le dossier _htm_files avec les images générées pour votre site. Pour en savoir plus sur les dossiers de support, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Remplacer par du code HTML

Avec cette option, vous pouvez coller du code HTML obtenu ailleurs dans l'entête (head) et/ou le corps (body) de votre page, c'est-à-dire entre les balises <body> et </body> ou les balises <head> et </head>. Par exemple, de nombreux sites proposent des gadgets web que vous pouvez ajouter à votre page en collant le code HTML. Suivez les instructions données sur ces sites. Dans la plupart des cas, vous devrez uniquement ajouter le code dans le corps (body) ; cependant, certains gadgets web nécessitent également d'ajouter du code dans l'entête (head), raison pour laquelle l'option Code HTML (head) est disponible.

Comme évoqué plus haut, il suffit de coller le code HTML directement dans votre page au lieu de l'insérer dans cette boîte de dialogue (lorsque vous êtes dans l'**Outil de sélection**). Cette méthode crée automatiquement une image d'objet fictif qui ressemble au gadget web réel ; par conséquent, c'est la méthode recommandée pour insérer le code HTML d'un gadget web.

Attention

À : vous devez faire attention à n'insérer que du code dont vous êtes sûr qu'il est sans danger et provient d'une source fiable. Du code invalide ou interrompu affectera votre site Internet car MAGIX Web Designer 7 Premium insère le code tel quel dans votre page, sans le modifier ni le vérifier avant d'exporter la page.

Si vous utilisez des modules Xara (www.xaraonline.com)

, vous pouvez coller un snippet (morceau de code source) du module dans ce champ (ou directement dans votre page) pour ajouter votre module à la page Internet.

Si le code HTML que vous saisissez fait référence à des fichiers externes qui doivent se trouver sur votre site, vous devrez copier ces fichiers externes dans le répertoire de support de votre modèle. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, consultez le chapitre [Utilisation des documents](#)

. Une fois qu'ils sont dans le répertoire de support, les fichiers seront automatiquement copiés dans le répertoire _htm_files de votre site web lors de l'exportation. De plus, vous devez aussi vérifier que toutes les références faites à ces fichiers dans le code HTML conduisent au bon endroit.

Prenons un exemple simple pour expliquer cela clairement. Supposons que je veuille insérer une petite portion de code HTML servant à ajouter une image à mon site. Le code HTML que j'ajoute devra référencer le fichier image quelque part. Je copie tout d'abord le fichier image, appelons-le « myLogo.gif », dans le dossier de support de mon document. Si le document est

« mySite.web », le dossier de support sera « mySite_web_files ». Je sais que lors de l'exportation de ce site Internet, je l'exporterai sous le nom de « mysite.htm ». Cela signifie que toutes les images créées pour mon site, et une copie de « myLogo.gif » que j'ai placée dans le dossier de support, seront exportées vers le dossier « mysite_htm_files ». C'est pourquoi il faut que le code HTML que j'insère fasse référence au fichier image à cet endroit. Par conséquent, je peux insérer :

```

```

Notez que ce code fait référence au dossier image à l'emplacement du dossier image exporté (_htm_files), et NON PAS directement à l'emplacement du dossier de support (_web_files) car seul le dossier image exporté est copié sur le serveur web en même temps que ma page lors de la publication du site.

Si je ne voulais importer qu'une image dans mon site Internet, il serait bien sûr plus facile d'importer directement l'image dans MAGIX Web Designer 7 Premium ! Mais cela est juste un exemple pour montrer comment ajouter du code HTML qui se réfère à un fichier externe.

Consultez la section [Intégration de YouTube, Flash et d'autres gadgets web](#) pour avoir d'autres exemples !

Objets fictifs

Les objets fictifs sont vraiment inclus dans votre site Internet et peuvent être montrés au visiteur dans certains cas. Par exemple, si vous avez ajouté une animation Flash, et que le visiteur qui se rend sur votre page n'a pas Flash installé dans son navigateur ou qu'il l'a désactivé, le navigateur affichera à la place les objets fictifs.

Par conséquent, il est recommandé de ne pas laisser vos objets fictifs sous forme de rectangles noirs ! Vous pouvez par exemple placer une image statique qui ressemble au contenu Flash. Ou bien utiliser un groupe pour votre objet fictif, incluant un message texte demandant au visiteur d'installer Flash pour pouvoir voir le votre animation.

Remplacer par un fichier graphique

Sélectionnez cette option si vous voulez insérer un graphique ou une image dans votre site Internet à la place de l'objet fictif (par exemple un fichier image PNG, GIF ou autre fichier image compatible avec Internet). Utilisez le bouton Parcourir pour sélectionner le fichier.

Le fichier sélectionné est automatiquement copié vers le dossier de support pour le design en cours, de façon à ce que, lors de l'exportation de votre site Internet, le fichier soit inclus dans le dossier _htm_files avec les images générées pour votre site. Pour en savoir plus sur les dossiers de support, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Remplacer par du code HTML

Avec cette option, vous pouvez coller du code HTML obtenu ailleurs dans l'entête (head) et/ou le corps (body) de votre page, c'est-à-dire entre les balises <body> et </body> ou les balises <head> et </head>. Par exemple, de nombreux sites proposent des gadgets web que vous pouvez ajouter à votre page en collant le code HTML. Suivez les instructions données sur ces sites. Dans la plupart des cas, vous devrez uniquement ajouter le code dans le corps (body) ; cependant, certains gadgets web nécessitent également d'ajouter du code dans l'entête (head), raison pour laquelle l'option Code HTML (head) est disponible.

Comme évoqué plus haut, il suffit de coller le code HTML directement dans votre page au lieu de l'insérer dans cette boîte de dialogue (lorsque vous êtes dans l'**Outil de sélection**). Cette méthode crée automatiquement une image d'objet fictif qui ressemble au gadget web réel ; par conséquent, c'est la méthode recommandée pour insérer le code HTML d'un gadget web.

Attention

À : vous devez faire attention à n'insérer que du code dont vous êtes sûr qu'il est sans danger et provient d'une source fiable. Du code invalide ou interrompu affectera votre site Internet car MAGIX Web Designer 7 Premium insère le code tel quel dans votre page, sans le modifier ni le vérifier avant d'exporter la page.

Si vous utilisez des modules Xara (www.xaraonline.com), vous pouvez coller un snippet (morceau de code source) du module dans ce champ (ou directement dans votre page) pour ajouter votre module à la page Internet.

Si le code HTML que vous saisissez fait référence à des fichiers externes qui doivent se trouver sur votre site, vous devrez copier ces fichiers externes dans le répertoire de support de votre modèle. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, consultez le chapitre [Utilisation des documents](#).

Une fois qu'ils sont dans le répertoire de support, les fichiers seront automatiquement copiés dans le répertoire _htm_files de votre site web lors de l'exportation. De plus, vous devez aussi vérifier que toutes les références faites à ces fichiers dans le code HTML conduisent au bon endroit.

Prenons un exemple simple pour expliquer cela clairement. Supposons que je veuille insérer une petite portion de code HTML servant à ajouter une image à mon site. Le code HTML que j'ajoute devra référencer le fichier image quelque part. Je copie tout d'abord le fichier image, appelons-le «myLogo.gif», dans le dossier de support de mon document. Si le document est «mySite.web», le dossier de support sera «mySite_web_files». Je sais que lors de l'exportation de ce site Internet, je l'exporterai sous le nom de «mysite.htm». Cela signifie que toutes les images créées pour mon site, et une copie de «myLogo.gif» que j'ai placée dans le dossier de support, seront exportées vers le dossier «mysite_htm_files». C'est pourquoi il faut que le code HTML que j'insère fasse référence au fichier image à cet endroit. Par conséquent, je peux insérer :

```

```

Notez que ce code fait référence au dossier image à l'emplacement du dossier image exporté

(_htm_files), et NON PAS directement à l'emplacement du dossier de support (_web_files) car seul le dossier image exporté est copié sur le serveur web en même temps que ma page lors de la publication du site.

Si je ne voulais importer qu'une image dans mon site Internet, il serait bien sûr plus facile d'importer directement l'image dans MAGIX Web Designer 7 Premium ! Mais cela est juste un exemple pour montrer comment ajouter du code HTML qui se réfère à un fichier externe.

Consultez la section [Intégration de YouTube, Flash et d'autres gadgets web](#) pour avoir d'autres exemples !

Objets fictifs

Les objets fictifs sont vraiment inclus dans votre site Internet et peuvent être montrés au visiteur dans certains cas. Par exemple, si vous avez ajouté une animation Flash, et que le visiteur qui se rend sur votre page n'a pas Flash installé dans son navigateur ou qu'il l'a désactivé, le navigateur affichera à la place les objets fictifs.

Par conséquent, il est recommandé de ne pas laisser vos objets fictifs sous forme de rectangles noirs ! Vous pouvez par exemple placer une image statique qui ressemble au contenu Flash. Ou bien utiliser un groupe pour votre objet fictif, incluant un message texte demandant au visiteur d'installer Flash pour pouvoir voir le votre animation.

Remplacer par du code HTML

Avec cette option, vous pouvez coller du code HTML obtenu ailleurs dans l'en-tête (head) et/ou le corps (body) de votre page, c'est-à-dire entre les balises <body> et </body> ou les balises <head> et </head>. Par exemple, de nombreux sites proposent des gadgets web que vous pouvez ajouter à votre page en collant le code HTML. Suivez les instructions données sur ces sites. Dans la plupart des cas, vous devrez uniquement ajouter le code dans le corps (body) ; cependant, certains gadgets web nécessitent également d'ajouter du code dans l'en-tête (head), raison pour laquelle l'option Code HTML (head) est disponible.

Comme évoqué plus haut, il suffit de coller le code HTML directement dans votre page au lieu de l'insérer dans cette boîte de dialogue (lorsque vous êtes dans l'**Outil de sélection**). Cette méthode crée automatiquement une image d'objet fictif qui ressemble au gadget web réel ; par conséquent, c'est la méthode recommandée pour insérer le code HTML d'un gadget web.

Attention

À : vous devez faire attention à n'insérer que du code dont vous êtes sûr qu'il est sans danger et provient d'une source fiable. Du code invalide ou interrompu affectera votre site Internet car MAGIX Web Designer 7 Premium insère le code tel quel dans votre page, sans le modifier ni le vérifier avant d'exporter la page.

Si vous utilisez des modules Xara (www.xaraonline.com)

, vous pouvez coller un snippet (morceau de code source) du module dans ce champ (ou directement dans votre page) pour ajouter votre module à la page Internet.

Si le code HTML que vous saisissez fait référence à des fichiers externes qui doivent se trouver sur votre site, vous devrez copier ces fichiers externes dans le répertoire de support de votre modèle. Pour en savoir plus sur les répertoires de support, consultez le chapitre [Utilisation des documents](#)

. Une fois qu'ils sont dans le répertoire de support, les fichiers seront automatiquement copiés dans le répertoire _htm_files de votre site web lors de l'exportation. De plus, vous devez aussi vérifier que toutes les références faites à ces fichiers dans le code HTML conduisent au bon endroit. Prenons un exemple simple pour expliquer cela clairement. Supposons que je veuille insérer une petite portion de code HTML servant à ajouter une image à mon site. Le code HTML que j'ajoute devra référencer le fichier image quelque part. Je copie tout d'abord le fichier image, appelons-le « myLogo.gif », dans le dossier de support de mon document. Si le document est « mySite.web », le dossier de support sera « mySite_web_files ». Je sais que lors de l'exportation de ce site Internet, je l'exporterai sous le nom de « mysite.htm ». Cela signifie que toutes les images créées pour mon site, et une copie de « myLogo.gif » que j'ai placée dans le dossier de support, seront exportées vers le dossier « mysite_hm_files ». C'est pourquoi il faut que le code HTML que j'insère fasse référence au fichier image à cet endroit. Par conséquent, je peux insérer :

```

```

Notez que ce code fait référence au dossier image à l'emplacement du dossier image exporté (_htm_files), et NON PAS directement à l'emplacement du dossier de support (_web_files) car seul le dossier image exporté est copié sur le serveur web en même temps que ma page lors de la publication du site.

Si je ne voulais importer qu'une image dans mon site Internet, il serait bien sûr plus facile d'importer directement l'image dans MAGIX Web Designer 7 Premium ! Mais cela est juste un exemple pour montrer comment ajouter du code HTML qui se réfère à un fichier externe.

Consultez la section [Intégration de YouTube, Flash et d'autres gadgets web](#) pour avoir d'autres exemples !

Objets fictifs

Les objets fictifs sont vraiment inclus dans votre site Internet et peuvent être montrés au visiteur dans certains cas. Par exemple, si vous avez ajouté une animation Flash, et que le visiteur qui se rend sur votre page n'a pas Flash installé dans son navigateur ou qu'il l'a désactivé, le navigateur affichera à la place les objets fictifs.

Par conséquent, il est recommandé de ne pas laisser vos objets fictifs sous forme de rectangles noirs ! Vous pouvez par exemple placer une image statique qui ressemble au contenu Flash. Ou bien utiliser un groupe pour votre objet fictif, incluant un message texte demandant au visiteur d'installer Flash pour pouvoir voir le votre animation.

Objets fictifs

Les objets fictifs sont vraiment inclus dans votre site Internet et peuvent être montrés au visiteur dans certains cas. Par exemple, si vous avez ajouté une animation Flash, et que le visiteur qui se rend sur votre page n'a pas Flash installé dans son navigateur ou qu'il l'a désactivé, le navigateur affichera à la place les objets fictifs.

Par conséquent, il est recommandé de ne pas laisser vos objets fictifs sous forme de rectangles noirs ! Vous pouvez par exemple placer une image statique qui ressemble au contenu Flash. Ou bien utiliser un groupe pour votre objet fictif, incluant un message texte demandant au visiteur d'installer Flash pour pouvoir voir le votre animation.

Onglet Publication



Vous aurez besoin d'une société d'hébergement (hébergeur) pour héberger votre site. Souvent, votre fournisseur d'accès à Internet (FAI) propose aussi un « espace Internet » avec votre abonnement. De même, les commandes de profil de la boîte de dialogue de Publication proposent une ou plusieurs options d'hébergement. Voir plus bas pour plus de détails. La plupart des hébergeurs vous offrent également la possibilité d'acquérir votre propre nom de domaine (par exemple : www.xara.com) et de l'associer à votre site.

Si vous voulez que MAGIX Web Designer 7 Premium publie automatiquement votre site terminé sur votre espace web pour qu'il soit en ligne, vous devrez saisir les détails d'accès à votre espace web dans cet onglet.

La première section de cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner un profil pré-configuré. La liste des profils contient deux types de profils : les profils que vous avez créés vous-même et qui sont enregistrés dans l'ordinateur que vous utilisez (voir [Enregistrer un profil](#) pour en savoir plus) ; les profils standard installés avec le programme qui vous offrent un choix de solutions d'hébergement web.

Profils standard : lorsque vous sélectionnez un profil standard, une bannière s'affiche automatiquement sous la liste des profils. Cette bannière est téléchargée depuis le site de l'hébergeur (elle n'apparaîtra que si vous êtes connecté à Internet). Cliquez sur l'un des boutons de la bannière pour obtenir plus de détails sur les solutions d'hébergement proposées par le site de cette société. Si vous optez pour l'hébergement par l'un des fournisseurs proposés, vous obtiendrez un nom d'utilisateur et un mot de passe avec lesquels

vous pourrez vous connecter. Vous saisirez ces informations dans la section des **Détails FTP** de cette boîte de dialogue.

Détails FTP

: saisissez ici les détails FTP dont vous disposez pour votre espace web. Vous devez saisir au moins le nom de l'hébergeur et le nom de l'utilisateur. Il n'est pas nécessaire de préciser le mot de passe à ce niveau si vous ne le souhaitez pas. S'il n'est pas précisé, il devra être saisi à chaque fois que vous publierez votre site Internet.

Le sous-répertoire optionnel vous permet de publier votre site Internet dans un sous-répertoire. Par exemple, imaginons que vouliez publier sur le domaine xara.com (ce qui est bien entendu impossible) et vouliez que l'adresse Internet soit :

xara.com/products/web_designer

Vous pourrez créer un sous-répertoire de « products/web_designer ». En définissant un sous-répertoire de cette façon, toutes les pages de votre site Internet seront publiées dans ce répertoire.

URL du site

: saisissez ici l'URL de votre site en ligne si vous souhaitez générer automatiquement un fichier Sitemap XML comprenant une liste des pages de votre site web afin d'aider les moteurs de recherche à référencer toutes les pages de votre site. Lorsque vous exporterez votre site, un fichier appelé Sitemap.xml sera créé dans le répertoire d'exportation principal. Si aucune URL n'est spécifiée ici au moment de l'exportation de votre site web, aucun fichier sitemap ne sera créé.

Remarque

: étant donné que les fichiers Sitemap valides doivent inclure l'URL complète du site Internet, il faut que l'URL du site soit disponible pour qu'un fichier Sitemap soit généré.

Inclure mon site à la galerie utilisateur : cette option n'est disponible que si vous avez saisi une URL valide pour votre site Internet. Cochez cette case si vous voulez que votre site Internet soit inclus à une galerie utilisateur de Xara ou de MAGIX. Après avoir publié votre site, Web Designer Premium génère une miniature de votre site web et la place dans une galerie de sites créés par les utilisateurs de Web Designer Premium. Cliquez sur le bouton **Plus d'infos** pour en savoir plus.

Enregistrer ces détails en même temps que le document actuel

Les détails FTP que vous avez entrés sont associés uniquement au document ouvert actuellement. Si vous ouvrez d'autres documents, vous verrez que le champ des détails FTP sera alors vide, à moins que vous n'ayez auparavant déjà précisé les détails pour ce nouveau document. Par défaut, les détails FTP ne sont PAS sauvegardés avec le document. Cela signifie que chaque fois que vous téléchargez le document pour le publier, vous devez entrer à nouveau les détails FTP correspondants ou sélectionner un profil à partir duquel les détails peuvent être copiés.

Veuillez cocher cette case si vous souhaitez sauvegarder les détails FTP avec le document. Ainsi à chaque fois que vous téléchargez le document, les détails FTP correspondants seront également téléchargés et vous pourrez publier immédiatement.

Enregistrer mot de passe dans le document

Si vous décidez de sauvegarder les détails FTP dans votre document, cette option est alors affichée près du champ du mot de passe. Elle permet de décider de sauvegarder ou non le mot de passe FTP dans le document, en même temps que les détails FTP. Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez publier votre site Internet modifié sans devoir entrer à nouveau le mot de passe.

Naturellement, toutes les personnes qui auront une copie de votre fichier de conception auront également accès à votre mot de passe ! C'est pourquoi généralement il n'est pas recommandé d'activer cette option, car le risque de sécurité que représente l'accès à ces données par des personnes non autorisées qui pourraient alors publier sur votre espace Internet et donc potentiellement écraser vos documents ou

supprimer votre site Internet est élevé.

Enregistrer dans le profil

Si vous souhaitez publier plus d'un document de site Internet sur le même espace Internet, ou si vous ne souhaitez pas que les détails FTP soient enregistrés dans le document de votre modèle de conception, vous allez sûrement les enregistrer dans un profil sur votre ordinateur. Vous pourrez ensuite ajouter facilement des détails à n'importe quel document dans le futur en sélectionnant simplement le profil dans la liste des profils au lieu d'entrer à chaque fois manuellement les données.

Cliquez sur le bouton **Enregistrer dans le profil**

pour sauvegarder les détails FTP affichés pour un profil donné. Une petite boîte de dialogue contenant une liste de profils éditables s'ouvre alors. Vous pouvez au choix entrer le nombre d'un nouveau profil ou sélectionner un profil existant dans la liste pour écraser ce profil. Lorsque vous entrez un nouveau nom, sélectionnez un nom associé à l'espace web pour lequel il est utilisé. Il n'est pas possible d'écraser les profils standard.

Vous pouvez naturellement enregistrer des profils multiples dans lesquels seul le nom du sous-dossier varie. Cela vous permet de publier facilement différents dossiers sur votre espace Internet.

Si vous ne souhaitez pas enregistrer le mot de passe FTP sur votre ordinateur, assurez-vous que le champ du mot de passe est vide lorsque vous cliquez sur **Enregistrer dans le profil**

Supprimer un profil

Pour supprimer un profil, sélectionnez-le dans la liste des profils dans la partie supérieure de la boîte de dialogue de publication et cliquez sur le bouton **Supprimer**

situé à côté. Il n'est pas possible de supprimer les profils standard.

Télécharger un document contenant les détails FTP

Lorsque vous téléchargez un document contenant des détails FTP, ces derniers sont affichés dans l'**onglet Publication**. Si ces détails correspondent aux profils enregistrés sur votre ordinateur, le profil correspondant sera affiché comme sélectionné dans la liste des profils. Dans le cas contraire,

Personnaliser

est affiché dans la liste des profils, indiquant que les détails FTP du document ne correspondent à aucun profil.

Si les détails FTP du document ne comportent aucun mot de passe, mais que tous les autres détails correspondent à un profil, ce profil sera affiché comme sélectionné. En outre si ce profil comporte un mot de passe, il sera copié dans les détails FTP du document. Ainsi vous n'êtes pas obligé d'entrer à nouveau le mot de passe à chaque fois que vous publiez le document. Ce procédé peut laisser penser que le mot de passe a été enregistré dans le document. Mais cela n'est possible que si l'option **Enregistrer mot de passe dans le document**

a été sélectionnée.

Publication

Une fois que vous avez défini les détails de publication, vous pouvez sélectionner l'option **Fichier > Publier site Internet**

. Votre site Internet sera alors publié.

Remarque : de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'adresse Web xara.com/products.htm est différente de xara.com/Products.htm. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisées dans les noms de page. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas ou un autre caractère de

séparation.

Important : Si vous n'avez pas défini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un site Internet modèle et que vous l'exportez en tant que « test » dans les fichiers de votre ordinateur et que vous le publiez, vous le verrez sous le nom test.htm sur votre serveur Web et toutes les pages supplémentaires seront appelées test_2.htm, test_3.htm, etc.

Si vous n'avez pas déterminé de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement index.htm pour la première page d'un site Internet.

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez à nouveau le site après modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

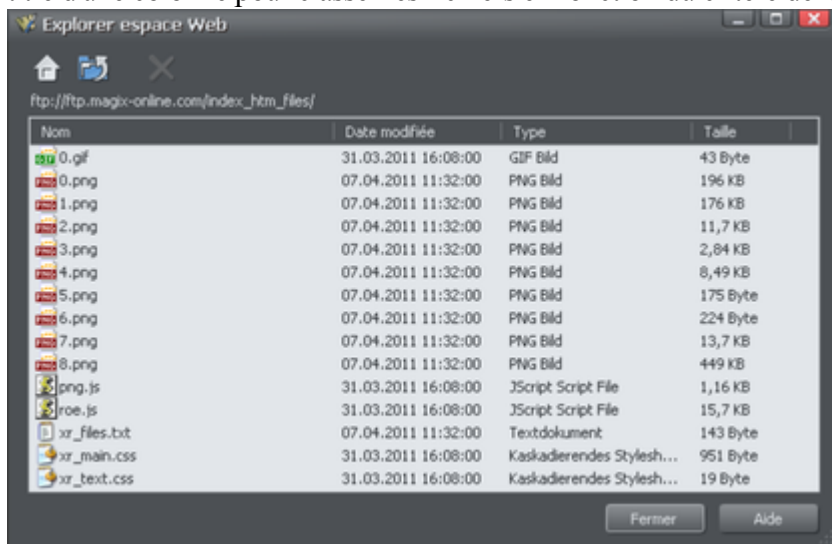
Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exportée localement, vous devez publier à nouveau le site en entier. Pour cela, désactiver l'option **Publier à nouveau les pages modifiées uniquement**

qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publiés, afin que le site soit bien mis à jour.

Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires. Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncée comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Naviguez dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Enregistrer ces détails en même temps que le document actuel

Les détails FTP que vous avez entrés sont associés uniquement au document ouvert actuellement. Si vous ouvrez d'autres documents, vous verrez que le champ des détails FTP sera alors vide, à moins que vous n'ayez auparavant précisé les détails pour ce nouveau document. Par défaut, les détails FTP ne sont PAS sauvegardés avec le document. Cela signifie que chaque fois que vous téléchargez le document pour le publier, vous devez entrer à nouveau les détails FTP correspondants ou sélectionner un profil à partir duquel les détails peuvent être copiés.

Veuillez cocher cette case si vous souhaitez sauvegarder les détails FTP avec le document. Ainsi à chaque fois que vous téléchargez le document, les détails FTP correspondants seront également téléchargés et vous pourrez publier immédiatement.

Enregistrer mot de passe dans le document

Si vous décidez de sauvegarder les détails FTP dans votre document, cette option est alors affichée près du champ du mot de passe. Elle permet de décider de sauvegarder ou non le mot de passe FTP dans le document, en même temps que les détails FTP. Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez publier votre site Internet modifié sans devoir entrer à nouveau le mot de passe. Naturellement, toutes les personnes qui auront une copie de votre fichier de conception auront également accès à votre mot de passe ! C'est pourquoi généralement il n'est pas recommandé d'activer cette option, car le risque de sécurité que représente l'accès à ces données par des personnes non autorisées qui pourraient alors publier sur votre espace Internet et donc potentiellement craser vos documents ou supprimer votre site Internet est élevé.

Enregistrer dans le profil

Si vous souhaitez publier plus d'un document de site Internet sur le même espace Internet, ou si vous ne souhaitez pas que les détails FTP soient enregistrés dans le document de votre modèle de conception, vous allez sûrement les enregistrer dans un profil sur votre ordinateur. Vous pourrez ensuite ajouter facilement des détails à n'importe quel document dans le futur en sélectionnant simplement le profil dans la liste des profils au lieu d'entrer à chaque fois manuellement les données.

Cliquez sur le bouton **Enregistrer dans le profil**

pour sauvegarder les détails FTP affichés pour un profil donné. Une petite boîte de dialogue contenant une liste de profils éditables s'ouvre alors. Vous pouvez au choix entrer le nombre d'un nouveau profil ou sélectionner un profil existant dans la liste pour craser ce profil. Lorsque vous entrez un nouveau nom, sélectionnez un nom associé à l'espace web pour lequel il est utilisé. Il n'est pas possible de craser les profils standard.

Vous pouvez naturellement enregistrer des profils multiples dans lesquels seul le nom du sous-dossier varie. Cela vous permet de publier facilement différents dossiers sur votre espace Internet.

Si vous ne souhaitez pas enregistrer le mot de passe FTP sur votre ordinateur, assurez-vous que le champ du mot de passe est vide lorsque vous cliquez sur **Enregistrer dans le profil**

Supprimer un profil

Pour supprimer un profil, sélectionnez-le dans la liste des profils dans la partie supérieure de la boîte de dialogue de publication et cliquez sur le bouton **Supprimer** situé à côté. Il n'est pas possible de supprimer les profils standard.

Télécharger un document contenant des détails FTP

Lorsque vous téléchargez un document contenant des détails FTP, ces derniers sont affichés dans l'onglet **Publication**. Si ces détails correspondent aux profils enregistrés sur votre ordinateur, le profil correspondant sera affiché comme sélectionné dans la liste des profils. Dans le cas contraire, **Personnaliser**

est affiché dans la liste des profils, indiquant que les détails FTP du document ne correspondent à aucun profil.

Si les détails FTP du document ne comportent aucun mot de passe, mais que tous les autres détails correspondent à un profil, ce profil sera affiché comme sélectionné. En outre si ce profil comporte un mot de passe, il sera copié dans les détails FTP du document. Ainsi vous n'êtes pas obligé d'entrer à nouveau le mot de passe à chaque fois que vous publiez le document. Ce procédé peut laisser penser que le mot de passe a été enregistré dans le document. Mais cela n'est possible que si l'option **Enregistrer mot de passe dans le document** a été sélectionnée.

Publication

Une fois que vous avez défini les détails de publication, vous pouvez sélectionner l'option

Fichier > Publier site Internet

. Votre site Internet sera alors publié.

Remarque : de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'adresse Web xara.com/products.htm est différente de xara.com/Products.htm. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisés dans les noms de page. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas ou un autre caractère de séparation.

Important : Si vous n'avez pas défini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un site Internet modèle et que vous l'exportez en tant que « test » dans les fichiers de votre ordinateur et que vous le publiez, vous le verrez sous le nom test.htm sur votre serveur Web et toutes les pages supplémentaires seront appelées test_2.htm, test_3.htm, etc.

Si vous n'avez pas terminé de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement index.htm pour la première page d'un site Internet.

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez à nouveau le site après modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exporté localement, vous devez publier à nouveau le site en entier. Pour cela, désactiver l'option

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publiés, afin que le site soit bien mis à jour.

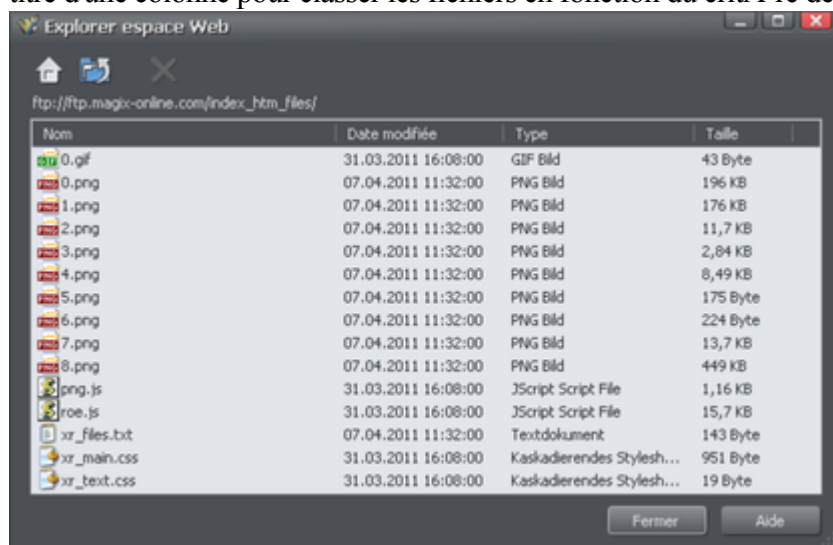
Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de

Après l'upload FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires.

Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncée comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Navigation dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Enregistrer mot de passe dans le document

Si vous décidez de sauvegarder les détails FTP dans votre document, cette option est alors affichée près du champ du mot de passe. Elle permet de décider de sauvegarder ou non le mot de passe FTP dans le document, en même temps que les détails FTP. Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez publier votre site Internet modifié sans devoir entrer un nouveau le mot de passe. Naturellement, toutes les personnes qui auront une copie de votre fichier de conception auront également accès à votre mot de passe ! C'est pourquoi généralement il n'est pas recommandé d'activer cette option, car le risque de sécurité que représente l'accès à ces données par des personnes non autorisées qui pourraient alors publier sur votre espace Internet et donc potentiellement corrompre vos documents ou supprimer votre site Internet est élevé.

Enregistrer dans le profil

Si vous souhaitez publier plus d'un document de site Internet sur le même espace Internet, ou si vous ne souhaitez pas que les détails FTP soient enregistrés dans le document de votre modèle de conception, vous allez sûrement les enregistrer dans un profil sur votre ordinateur. Vous pourrez ensuite ajouter facilement des détails à n'importe quel document dans le futur en sélectionnant simplement le profil dans la liste des profils au lieu d'entrer chaque fois manuellement les données.

Cliquez sur le bouton **Enregistrer dans le profil**

pour sauvegarder les détails FTP affichés pour un profil donné. Une petite boîte de dialogue contenant une liste de profils éditables s'ouvre alors. Vous pouvez au choix entrer le nombre d'un nouveau profil ou sélectionner un profil existant dans la liste pour corrompre ce profil. Lorsque vous entrez un nouveau nom, sélectionnez un nom associé à l'espace web pour lequel il est utilisé. Il n'est pas possible de corrompre les profils standard.

Vous pouvez naturellement enregistrer des profils multiples dans lesquels seul le nom du sous-dossier varie. Cela vous permet de publier facilement différents dossiers sur votre espace Internet.

Si vous ne souhaitez pas enregistrer le mot de passe FTP sur votre ordinateur, assurez-vous que le champ du mot de passe est vide lorsque vous cliquez sur **Enregistrer dans le profil**

Supprimer un profil

Pour supprimer un profil, sélectionnez-le dans la liste des profils dans la partie supérieure de la boîte de dialogue de publication et cliquez sur le bouton **Supprimer** situé à côté. Il n'est pas possible de supprimer les profils standard.

Télécharger un document contenant les détails FTP

Lorsque vous téléchargez un document contenant des détails FTP, ces derniers sont affichés dans l'**onglet Publication**. Si ces détails correspondent aux profils enregistrés sur votre ordinateur, le profil correspondant sera affiché comme sélectionné dans la liste des profils. Dans le cas contraire, **Personnaliser**

est affiché dans la liste des profils, indiquant que les détails FTP du document ne correspondent à aucun profil.

Si les détails FTP du document ne comportent aucun mot de passe, mais que tous les autres détails correspondent à un profil, ce profil sera affiché comme sélectionné. En outre si ce profil comporte un mot de passe, il sera copié dans les détails FTP du document. Ainsi vous n'êtes pas obligé d'entrer un nouveau le mot de passe chaque fois que vous publiez le document. Ce procédé peut laisser penser que le mot de passe a été enregistré dans le document. Mais cela n'est possible que si l'option **Enregistrer mot de passe dans le document** a été sélectionnée.

Publication

Une fois que vous avez défini les détails de publication, vous pouvez sélectionner l'option

Fichier > Publier site Internet

. Votre site Internet sera alors publié.

Remarque : de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'adresse Web `xara.com/products.htm` est différente de `xara.com/Products.htm`. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisés dans les noms de page. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas ou un autre caractère de séparation.

Important : Si vous n'avez pas défini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un site Internet modifiable et que vous l'exportez en tant que « test » dans les fichiers de votre ordinateur et que vous le publiez, vous le verrez sous le nom `test.htm` sur votre serveur Web et toutes les pages supplémentaires seront appelées `test_2.htm`, `test_3.htm`, etc.

Si vous n'avez pas défini de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement `index.htm` pour la première page d'un site Internet.

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez à nouveau le site après ses modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exporté localement, vous devez publier à nouveau le site en entier. Pour cela, désactiver l'option

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

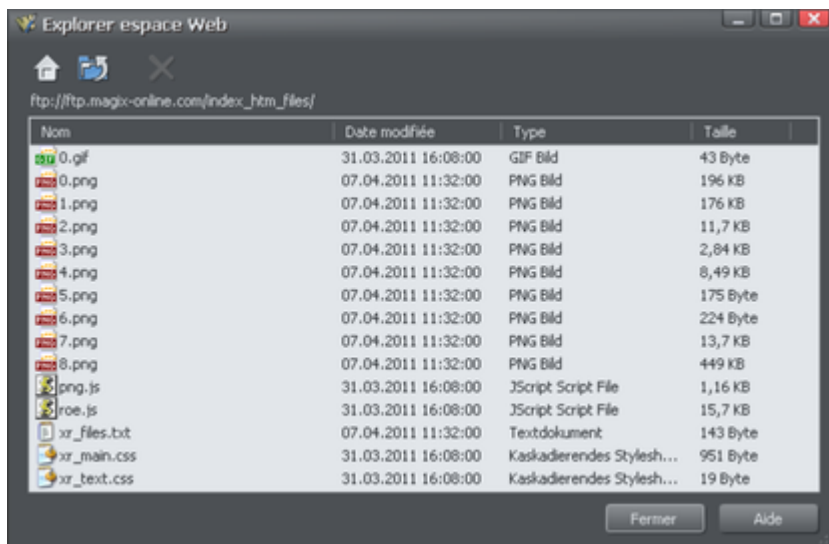
qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publiés, afin que le site soit bien mis à jour.

Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires.

Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncée comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Navigation dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Enregistrer dans le profil

Si vous souhaitez publier plus d'un document de site Internet sur le même espace Internet, ou si vous ne souhaitez pas que les détails FTP soient enregistrés dans le document de votre modèle de conception, vous allez sûrement les enregistrer dans un profil sur votre ordinateur. Vous pourrez ensuite ajouter facilement des détails à n'importe quel document dans le futur en sélectionnant simplement le profil dans la liste des profils au lieu d'entrer chaque fois manuellement les données.

Cliquez sur le bouton **Enregistrer dans le profil**

pour sauvegarder les détails FTP affichés pour un profil donné. Une petite boîte de dialogue contenant une liste de profils éditables s'ouvre alors. Vous pouvez au choix entrer le nombre d'un nouveau profil ou sélectionner un profil existant dans la liste pour éliminer ce profil. Lorsque vous entrez un nouveau nom, sélectionnez un nom associé à l'espace web pour lequel il est utilisé. Il n'est pas possible d'éliminer les profils standard.

Vous pouvez naturellement enregistrer des profils multiples dans lesquels seul le nom du sous-dossier varie. Cela vous permet de publier facilement différents dossiers sur votre espace Internet.

Si vous ne souhaitez pas enregistrer le mot de passe FTP sur votre ordinateur, assurez-vous que le champ du mot de passe est vide lorsque vous cliquez sur **Enregistrer dans le profil**

Supprimer un profil

Pour supprimer un profil, sélectionnez-le dans la liste des profils dans la partie supérieure de la boîte de dialogue de publication et cliquez sur le bouton **Supprimer** situé à côté. Il n'est pas possible de supprimer les profils standard.

Télécharger un document contenant les détails FTP

Lorsque vous téléchargez un document contenant des détails FTP, ces derniers sont affichés dans l'**onglet Publication**. Si ces détails correspondent aux profils enregistrés sur votre ordinateur, le profil correspondant sera affiché comme sélectionné dans la liste des profils. Dans le cas contraire, **Personnaliser**

est affiché dans la liste des profils, indiquant que les détails FTP du document ne correspondent à aucun profil.

Si les détails FTP du document ne comportent aucun mot de passe, mais que tous les autres détails correspondent à un profil, ce profil sera affiché comme sélectionné. En outre si ce profil comporte un mot de passe, il sera copié dans les détails FTP du document. Ainsi vous n'êtes pas obligé d'entrer un nouveau le mot de passe chaque fois que vous publiez le document. Ce procédé peut laisser penser que le mot de passe a été enregistré dans le document. Mais cela n'est possible que si l'option **Enregistrer mot de passe dans le document** a été sélectionnée.

Publication

Une fois que vous avez défini les détails de publication, vous pouvez sélectionner l'option

Fichier > Publier site Internet

. Votre site Internet sera alors publié.

Remarque : de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'adresse Web xara.com/products.htm est différente de xara.com/Products.htm. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisés dans les noms de page. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas ou un autre caractère de séparation.

Important : Si vous n'avez pas défini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un site Internet modifiable et que vous l'exportez en tant que « test » dans les fichiers de votre ordinateur et que vous le publiez, vous le verrez sous le nom test.htm sur votre serveur Web et toutes les pages supplémentaires seront appelées test_2.htm, test_3.htm, etc.

Si vous n'avez pas défini de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement index.htm pour la première page d'un site Internet.

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez à nouveau le site après ses modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exporté localement, vous devez publier à nouveau le site en entier. Pour cela, désactivez l'option

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

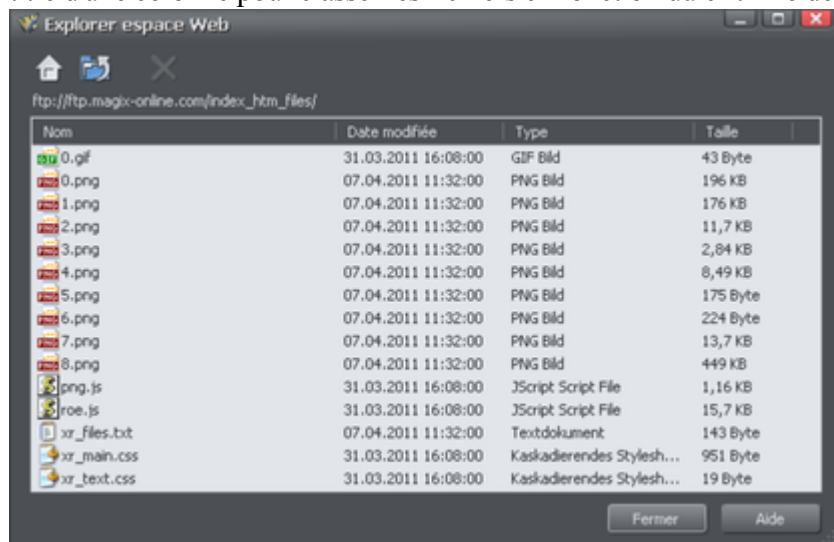
qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publiés, afin que le site soit bien mis à jour.

Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires.

Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncé comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Naviguez dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Supprimer un profil

Pour supprimer un profil, sélectionnez-le dans la liste des profils dans la partie supérieure de la boîte de dialogue de publication et cliquez sur le bouton **Supprimer** situé à côté. Il n'est pas possible de supprimer les profils standard.

Télécharger un document contenant des détails FTP

Lorsque vous téléchargez un document contenant des détails FTP, ces derniers sont affichés dans l'onglet **Publication**. Si ces détails correspondent aux profils enregistrés sur votre ordinateur, le profil correspondant sera affiché comme sélectionné dans la liste des profils. Dans le cas contraire, **Personnaliser**

est affiché dans la liste des profils, indiquant que les détails FTP du document ne correspondent à aucun profil.

Si les détails FTP du document ne comportent aucun mot de passe, mais que tous les autres détails correspondent à un profil, ce profil sera affiché comme sélectionné. En outre si ce profil comporte un mot de passe, il sera copié dans les détails FTP du document. Ainsi vous n'êtes pas obligé d'entrer à nouveau le mot de passe à chaque fois que vous publiez le document. Ce procédé peut laisser penser que le mot de passe a été enregistré dans le document. Mais cela n'est possible que si l'option **Enregistrer mot de passe dans le document** a été sélectionnée.

Publication

Une fois que vous avez fini les détails de publication, vous pouvez sélectionner l'option

Fichier > Publier site Internet

. Votre site Internet sera alors publié.

Remarque : de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'adresse Web `xara.com/products.htm` est différente de `xara.com/Products.htm`. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisés dans les noms de page. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas ou un autre caractère de séparation.

Important : Si vous n'avez pas fini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un site Internet modèle et que vous l'exportez en tant que « test » dans les fichiers de votre ordinateur et que vous le publiez, vous le verrez sous le nom `test.htm` sur votre serveur Web et toutes les pages supplémentaires seront appelées `test_2.htm`, `test_3.htm`, etc.

Si vous n'avez pas terminé de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement `index.htm` pour la première page d'un site Internet.

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez à nouveau le site après modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exporté localement, vous devez publier à nouveau le site en entier. Pour cela, désactivez l'option

Publier & nouveau les pages modifi&es uniquement

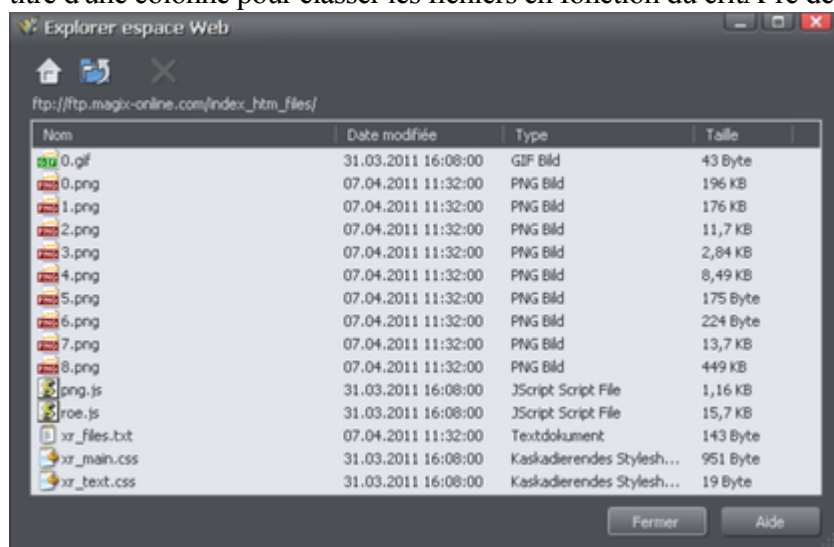
qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publi&es, afin que le site soit bien mis & jour.

Explorer l'espace web

Apr&s avoir compl&t& les champs de l'adresse h&te FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transf&r&es sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des r&pertoires pour voir le contenu des sous-r&pertoires.

Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. S&lectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfonc&e comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du crit&re de la colonne.



Naviguez dans une liste de fichiers que vous avez transf&r&es sur votre serveur ftp



Revient & l'aper&çu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la bo&te de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de r&pertoires sup&rieur



Supprime le ou les fichiers s&lectionn&es

Télécharger un document contenant les détails FTP

Lorsque vous téléchargez un document contenant des détails FTP, ces derniers sont affichés dans l'**onglet Publication**. Si ces détails correspondent aux profils enregistrés sur votre ordinateur, le profil correspondant sera affiché comme sélectionné dans la liste des profils. Dans le cas contraire, **Personnaliser**

est affiché dans la liste des profils, indiquant que les détails FTP du document ne correspondent à aucun profil.

Si les détails FTP du document ne comportent aucun mot de passe, mais que tous les autres détails correspondent à un profil, ce profil sera affiché comme sélectionné. En outre si ce profil comporte un mot de passe, il sera copié dans les détails FTP du document. Ainsi vous n'êtes pas obligé d'entrer à nouveau le mot de passe à chaque fois que vous publiez le document. Ce procédé peut laisser penser que le mot de passe a été enregistré dans le document. Mais cela n'est possible que si l'option **Enregistrer mot de passe dans le document** a été sélectionnée.

Publication

Une fois que vous avez défini les détails de publication, vous pouvez sélectionner l'option

Fichier > Publier site Internet

. Votre site Internet sera alors publié.

Remarque : de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'adresse Web xara.com/products.htm est différente de xara.com/Products.htm. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisés dans les noms de page. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas ou un autre caractère de séparation.

Important : Si vous n'avez pas défini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un site Internet modale et que vous l'exportez en tant que « test » dans les fichiers de votre ordinateur et que vous le publiez, vous le verrez sous le nom test.htm sur votre serveur Web et toutes les pages supplémentaires seront appelées test_2.htm, test_3.htm, etc.

Si vous n'avez pas défini de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement index.htm pour la première page d'un site Internet.

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez à nouveau le site après modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exporté localement, vous devez publier à nouveau le site en entier. Pour cela, désactiver l'option

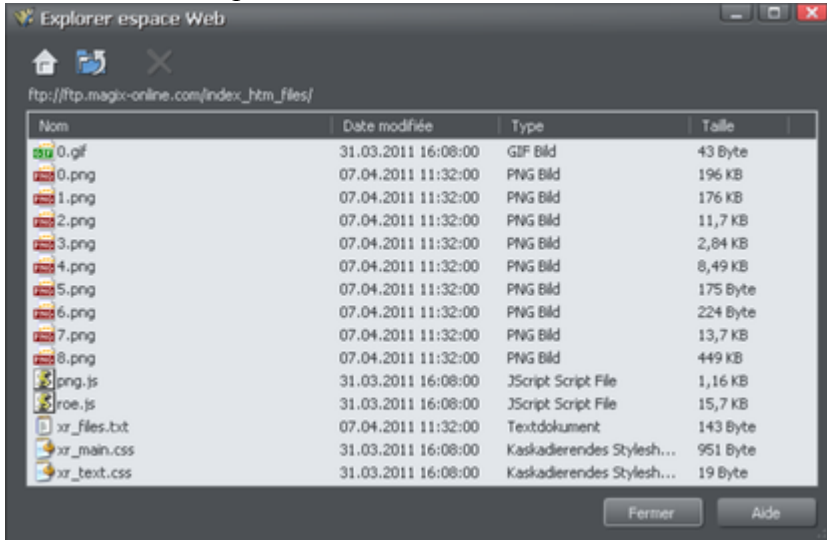
Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publiés, afin que le site soit bien mis à jour.

Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires. Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncé comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Naviguez dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Publication

Une fois que vous avez défini les détails de publication, vous pouvez sélectionner l'option

Fichier > Publier site Internet

. Votre site Internet sera alors publié.

Remarque : de nombreux serveurs Web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse. Donc, par exemple, l'adresse Web `xara.com/products.htm` est différente de `xara.com/Products.htm`. Pour réduire les risques de confusion et d'erreurs, Web Designer Premium impose à toutes les pages une casse en minuscules et ne contenant que des caractères autorisés. Cela signifie que les espaces ne sont pas autorisés dans les noms de page. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas ou un autre caractère de séparation.

Important : Si vous n'avez pas défini de nom de page spécifique, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé pour toutes les pages de votre site Internet. Par exemple, si vous ouvrez un site Internet modèle et que vous l'exportez en tant que « test » dans les fichiers de votre ordinateur et que vous le publiez, vous le verrez sous le nom `test.htm` sur votre serveur Web et toutes les pages supplémentaires seront appelées `test_2.htm`, `test_3.htm`, etc.

Si vous n'avez pas défini de nom de dossier d'exportation, il vous en sera demandé un lors de la première publication. On utilise généralement `index.htm` pour la première page d'un site Internet.

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez à nouveau le site après ses modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exporté localement, vous devez publier à nouveau le site en entier. Pour cela, désactiver l'option

Publier à nouveau les pages modifiées uniquement

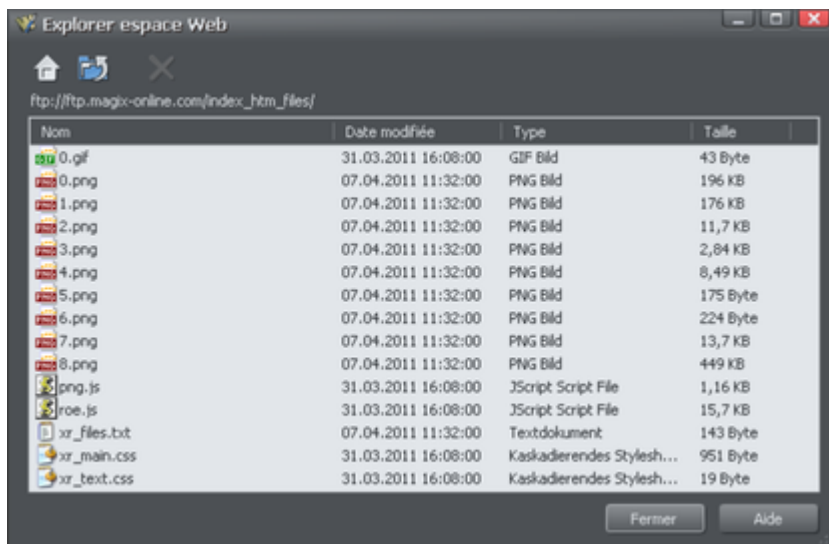
qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publiés, afin que le site soit bien mis à jour.

Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires.

Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncée comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Navigation dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Publier le nouveau les pages modifiées uniquement

Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium conserve une trace des fichiers composant votre site publié et lorsque vous publiez le nouveau le site après ses modifications, le programme tente de ne publier que les fichiers qui ont été modifiés. Dans la plupart des cas, la nouvelle publication est beaucoup plus rapide.

Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium ne sait pas si vous avez supprimé ou modifié des fichiers dans votre espace web si vous avez utilisé un autre outil. Par conséquent, si vous rencontrez des problèmes, par exemple si le site publié ne correspond pas exactement à la copie du site exportée localement, vous devez publier le nouveau le site en entier. Pour cela, désactiver l'option

Publier le nouveau les pages modifiées uniquement

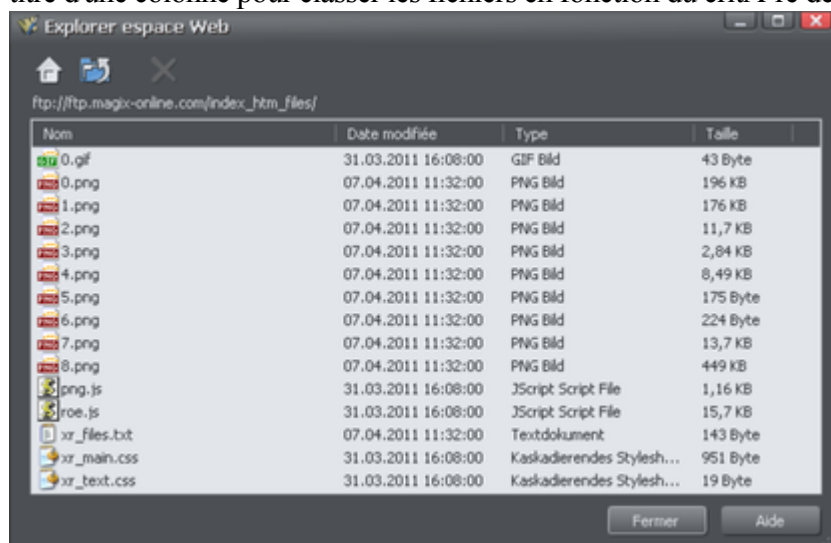
qui se trouve au bas de l'onglet Publication. Ainsi lors de la prochaine publication, tous les fichiers formant le site seront publiés, afin que le site soit bien mis à jour.

Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires.

Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncée comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Naviguez dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



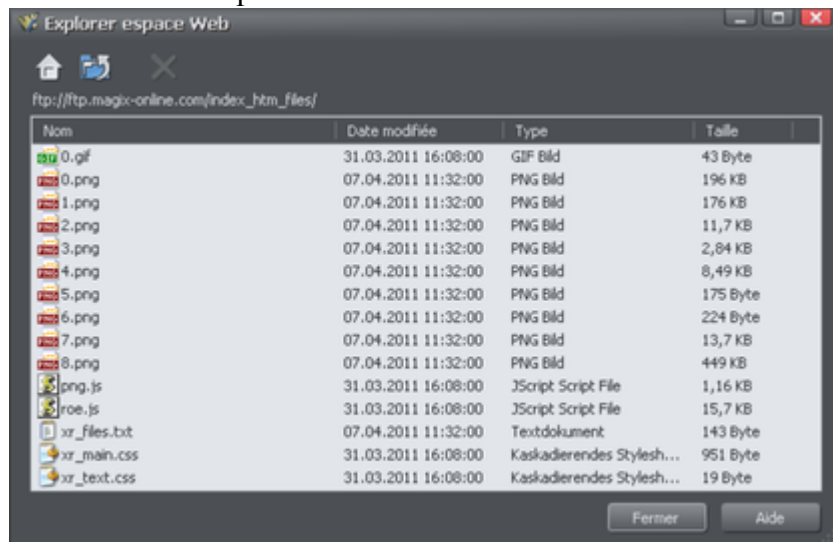
Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Explorer l'espace web

Après avoir complété les champs de l'adresse hôte FTP, du nom d'utilisateur FTP et du mot de passe FTP, cliquez sur le bouton Explorer l'espace web pour naviguer, voir et supprimer des fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp.

Vous pouvez voir des fichiers et ouvrir des répertoires pour voir le contenu des sous-répertoires.

Vous pouvez aussi supprimer un ou plusieurs fichiers. Sélectionnez plusieurs fichiers en cliquant et en maintenant Maj ou Ctrl enfoncée comme vous le faites dans l'explorateur de Windows. Cliquez sur le titre d'une colonne pour classer les fichiers en fonction du critère de la colonne.



Naviguez dans une liste de fichiers que vous avez transférés sur votre serveur ftp



Revient à l'aperçu du fichier original qui s'ouvre quand vous lancez la boîte de dialogue Explorer l'espace web



Vous conduit au niveau de répertoires supérieur



Supprime le ou les fichiers sélectionnés

Traitement des photos

Dans ce chapitre

[Introduction](#)

[Objets photo](#)

[Groupe de photos](#)

[Importer des photos](#)

[Résolution photo](#)

[Copies zéro mémoire](#)

[La Galerie des bitmaps](#)

[Fichiers JPEG incrusté](#)

[Avec ou sans perte](#)

[Effet de fondu et fusionnement de photos](#)

[Qualité d'affichage des photos](#)

[Enregistrer et exporter des photos](#)

[Attributs de l'édition photo](#)

[Editer le contour de photos](#)

[Recouper des photos](#)

[Recadrer des photos avec un masque](#)

[Découper des objets dans des photos](#)

[Fonction de capture d'écran](#)

[Colorer des photos](#)

[Intégration dans des éditeurs photo externes](#)

[Redimensionner, faire tourner et positionner une photo dans son cadre](#)

[Redresser l'horizon](#)

[Afficher une photo réduite en taille entière](#)

[Photo en taille entière](#)

[Optimisation de photos et de bitmaps](#)

[Documents photo](#)

[Édition de fichiers photo](#)

Introduction

De nos jours, les photos constituent la majeure partie de tous les travaux créatifs, des sites Internet, en passant par les prospectus, les brochures, les travaux de PAO, etc.

La manipulation des photos avec MAGIX Web Designer 7 Premium est complètement différente de ce que vous avez pu voir avec les autres logiciels de graphisme.

Avec MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez colorer, recouper, copier, mélanger, masquer ou encore estomper les bords de vos photos tant que vous voulez. La nature orientée vers l'objet et non destructrice de l'édition photo signifie que, par exemple, lorsque vous redimensionnez une photo, vous ne touchez pas à la photo originale, vous redimensionnez seulement une copie visuelle de cette photo.

L'image originale en pleine résolution est sauvegardée dans le fichier web, pour vous permettre par la suite d'éditer, de redimensionner ou d'appliquer des options de l'Outil Photo, sans aucune perte de qualité. Vous pouvez même annuler la découpe de photos redécoupées.

La manipulation photo est incroyablement rapide. Vous pouvez ouvrir une photo de 50 mégapixels et procéder à l'une des opérations d'optimisation, et faire tourner l'image en pleine résolution en temps réel.

Ce chapitre expose les principes de base de la manipulation des photos et des images bitmap avec MAGIX Web Designer 7 Premium. Le fonctionnement de l'Outil Photo est exposé dans le chapitre [Outil Photo](#)

.
*Critères basés sur des compositions photo créées à l'aide de diverses photos numériques au format JPEG

Objets photo

Dans Web Designer Premium, les photos (ou bitmaps) sont tout simplement considérées comme un objet sur la page. Vous pouvez déplacer des photos sur la page par glisser-déposer depuis l'explorateur, puis les calibrer, les tourner, les copier et les positionner comme n'importe quel autre objet. Vous avez également la possibilité de régler la transparence, même la transparence graduée, de biseauter les coins et d'ajouter ou supprimer des formes dans les photos très simplement. La fonction transparence permet de réaliser des fondus, de fusionner et ou de créer des compositions à partir de vos photos.

Groupe de photos

Lorsque vous éditez une photo à l'aide d'outils comme l'**outil de suppression des yeux rouges**, la photo est groupée avec d'autres objets qui modifient l'image d'une façon ou d'une autre. Dans l'exemple de l'outil de **suppression des yeux rouges**, les formes elliptiques utilisées pour modifier la zone des yeux rouges dans la photo sont groupées avec la photo elle-même. Ceci est appelé un **Groupe de photos**

; vous le verrez dans la ligne de statut lorsque vous sélectionnez une photo ayant été modifiée de cette façon.

Comme un groupe ordinaire, ce groupe rassemble la photo et les objets ajoutés pour la modifier ; cependant, à la différence d'un groupe, il est traité par l'**Outil Photo**

et d'autres outils comme s'il était une photo normale. Normalement, les groupes de photos sont placés automatiquement dans un objet ClipView qui permet de délimiter tout objet qui recouvre la photo aux extrémités de la photo elle-même. C'est la raison pour laquelle la ligne de statut indique « Groupe de photos clippé » lorsque vous sélectionnez un groupe de photos. Voir la section ClipView du chapitre Manipulation des objets pour en savoir plus.

Différences entre groupes de photos et photos :

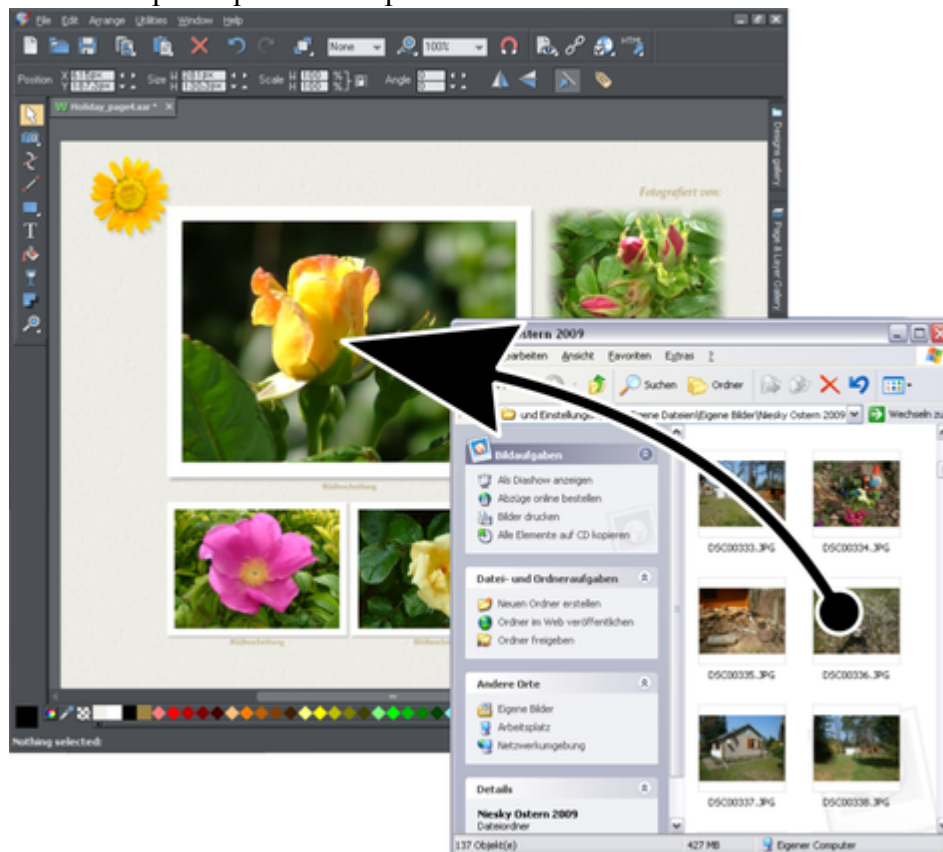
- Les groupes de photos comprennent une simple photo et certaines éditions vectorielles.
- Il est possible de déplacer une photo dans sa forme délimitée lorsque l'**Outil de remplissage** est actif mais cela n'est pas possible avec les groupes de photos (vous devez sélectionner la photo en cliquant à l'intérieur et déplacer la base ou ouvrir le menu contextuel avec un clic droit pour sélectionner l'option objets clippés puis les déplacer à l'aide de l'outil de sélection).
- Certaines opérations permettent de convertir des groupes de photos en photos.

Si vous souhaitez convertir un groupe de photos en un objet photo ordinaire, allez dans **Services > Optimiser la photo**

. Mais remarquez que ce procédé est destructif, autrement dit vous ne pourrez plus modifier les traitements après les avoir appliqués à la photo. Certaines autres opérations, notamment le redimensionnement basé sur le contenu, convertissent les groupes de photos en photos plates parce qu'elles ne permettent pas de conserver la structure du groupe de photos. Un message d'alerte s'affiche avant qu'un groupe de photos soit converti de cette façon.

Importer des photos

MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge un grand nombre de types de photos ou de bitmap, y compris les images d'appareils photos numériques au format JPEG, PN, TIFF et RAW, ainsi que nombre d'autres formats. Le terme « bitmap » est le terme général désignant tous ces types, mais on peut aussi le remplacer par le mot « photo ».



La façon la plus simple d'ouvrir une image est de faire glisser le fichier photo ou bitmap depuis votre explorateur de fichiers Windows vers la fenêtre de Web Designer Premium. Vous pouvez aussi sélectionner les options du menu **Fichier > Ouvrir** ou **Importation**.

Si vous importez une photo dont la largeur ou la hauteur est supérieure à 1920 pixels (taille d'écran HD), on vous demandera si vous souhaitez importer une version réduite au lieu de la version en taille originale. Pour une utilisation sur Internet, vous aurez rarement besoin de photos de taille supérieure à celle-ci, de sorte qu'il est pratiquement toujours recommandé d'importer une version en taille réduite. L'utilisation de photos en taille réduite est recommandée en outre pour diminuer la taille de votre fichier de modèle de conception (.web ou .xar) et pour réduire l'espace mémoire utilisé lors de l'édition et l'exportation de votre site Internet.

Si vous faites glisser puis déposez une photo sur une autre déjà existante, celle-ci sera remplacée. Pour importer une photo seule, déposez-la à l'arrière-plan.

Remplacer des photos

Si vous faites glisser et déposez un fichier bitmap sur une photo existante, celui-ci remplacera la photo, mais conservera la même taille de cadre. Cela permet de remplacer très facilement des photos dans des modèles de conception. Pour ajuster la taille, la position et l'angle de la photo à l'intérieur de son contour, vous pouvez utiliser l'**Outil de remplissage**.

Ceci n'est pas valable pour les documents photos, où le fait de déposer une photo sur la page va toujours l'importer comme un nouveau document.

Lorsque vous remplacez une photo ou un bitmap de cette manière, il ou elle est redimensionné(e) pour pouvoir se loger au mieux dans le contour existant de l'image. Si vous maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous remplacez une photo, la nouvelle photo aura exactement les mêmes dimensions et le même degré de rotation que l'ancienne photo. Cela est utile lorsque vous avez modifié manuellement l'échelle ou le degré de rotation d'un remplissage, et que vous voulez remplacer l'image par une autre ayant les mêmes proportions. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée lorsque vous déposez une photo, la photo sera uniquement ajoutée au document, sans remplacer celle déjà présente.

S'il se trouvent plusieurs exemplaires d'une même photo sur une page (par exemple sous la forme d'une miniature accompagnée d'une version plus grande de la photo sur un calque popup), tous les exemplaires de cette photo seront remplacés par la nouvelle dans cette page.

Remplacer plusieurs photos en une fois

La plupart des modèles web fournis dans la **Galerie des modèles de conception** permettent de remplacer plusieurs images à la fois, en effectuant un glisser-déposer de plusieurs fichiers images depuis l'explorateur de fichiers vers la toile. Vous pouvez également utiliser la fonction **Fichier > Importer** et sélectionner plusieurs images dans la boîte de dialogue Fichier (Ctrl + clic pour ajouter la sélection actuelle, Maj + clic pour sélectionner une série de fichiers).

Les nouvelles photos sont utilisées en remplacement des images contenues dans le document. Comme pour l'importation de photos individuelles, le programme va vous demander si vous souhaitez importer les photos en taille réduite dans le cas échéant. Le remplacement est effectué de la gauche vers la droite et du haut vers le bas (sens normal de lecture). Si vous ne tirez pas suffisamment de photos pour remplacer toutes les photos existantes, vous pouvez importer des photos supplémentaires de la même manière. Le remplacement continue alors à partir de la prochaine photo encore non remplacée. Par conséquent, vous pouvez remplir rapidement votre modèle avec des photos.

Si vous importez plus de photos que n'en contient la page actuelle, les photos situées sur les pages suivantes de votre modèle seront remplacées également par les nouvelles photos. Si après cela, le nombre de nouvelles photos est toujours supérieur à la quantité de photos à remplacer, la page actuelle est dupliquée autant de fois que nécessaire pour insérer toutes vos photos.

Vous pouvez donc créer très rapidement une galerie de photos en ligne pour toutes vos photos ! Il suffit de sélectionner un modèle de galerie dans la **Galerie des modèles de conception**, puis d'importer votre lot de fichiers photo. La page est copiée autant de fois que nécessaire pour insérer toutes vos photos. Assurez-vous de sélectionner l'option taille réduite lors de l'importation d'un lot de grandes photos !

Utiliser des photos comme remplissage

Vous pouvez également utiliser n'importe quel bitmap comme style de remplissage pour toute forme de dessin. Il vous suffit de déplacer le fichier sur une forme (qui peut provenir de votre système de fichiers, ou de la galerie de bitmap ou de remplissages), et maintenir la touche Maj appuyée avant de relâcher. La couleur de remplissage existante sera alors remplacée par un bitmap, ajusté à l'objet. À l'aide de l'**Outil de remplissage**

, ajustez la taille, la position et l'angle de la photo dans ses contours si nécessaire.

Taille originale de la photo

Un JPEG a, lors de son importation, une taille initiale de 500 pixels de largeur.

Pour réduire cette taille, il vous suffit de tirer sur une des poignées d'angle en utilisant l'**Outil de sélection**, ou de saisir une nouvelle largeur dans le champ de la barre d'infos de l'Outil de sélection prévu à cet effet.



Si vous remplacez une photo en utilisant la technique du glisser-déposer, la photo sera redimensionnée de façon à venir se loger exactement dans le cadre, ce qui signifie que sa taille et sa résolution dépendront de la taille du cadre.

Remplacer des photos

Si vous faites glisser et déposer un fichier bitmap sur une photo existante, celui-ci remplacera la photo, mais conservera la même taille de cadre. Cela permet de remplacer très facilement des photos dans des modèles de conception. Pour ajuster la taille, la position et l'angle de la photo à l'intérieur de son contour, vous pouvez utiliser l'**Outil de remplissage**

. Ceci n'est pas valable pour les documents photos, où le fait de déposer une photo sur la page va toujours l'importer comme un nouveau document.

Lorsque vous remplacez une photo ou un bitmap de cette manière, il ou elle est redimensionnée(e) pour pouvoir se loger au mieux dans le contour existant de l'image. Si vous maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous remplacez une photo, la nouvelle photo aura exactement les mêmes dimensions et le même degré de rotation que l'ancienne photo. Cela est utile lorsque vous avez modifié manuellement l'échelle ou le degré de rotation d'un remplissage, et que vous voulez remplacer l'image par une autre ayant les mêmes proportions. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée lorsque vous déposez une photo, la photo sera uniquement ajoutée au document, sans remplacer celle déjà présente.

S'il se trouvent plusieurs exemplaires d'une même photo sur une page (par exemple sous la forme d'une miniature accompagnée d'une version plus grande de la photo sur un calque popup), tous les exemplaires de cette photo seront remplacés par la nouvelle dans cette page.

Remplacer plusieurs photos en une fois

La plupart des modèles web fournis dans la **Galerie des modèles de conception** permettent de remplacer plusieurs images à la fois, en effectuant un glisser-déposer de plusieurs fichiers images depuis l'explorateur de fichiers vers la toile. Vous pouvez également utiliser la fonction **Fichier >**

Importer

et sélectionner plusieurs images dans la boîte de dialogue Fichier (Ctrl + clic pour ajouter la sélection actuelle, Maj + clic pour sélectionner une série de fichiers).

Les nouvelles photos sont utilisées en remplacement des images contenues dans le document. Comme pour l'importation de photos individuelles, le programme va vous demander si vous souhaitez importer les photos en taille réduite dans le cas échéant. Le remplacement est effectué de la gauche vers la droite et du haut vers le bas (sens normal de lecture). Si vous ne tirez pas suffisamment de photos pour remplacer toutes les photos existantes, vous pouvez importer des photos supplémentaires de la même manière. Le remplacement continue alors à partir de la prochaine photo encore non remplacée. Par conséquent, vous pouvez remplir rapidement votre modèle avec des photos.

Si vous importez plus de photos que n'en contient la page actuelle, les photos situées sur les pages suivantes de votre modèle seront remplacées également par les nouvelles photos. Si après cela, le nombre de nouvelles photos est toujours supérieur à la quantité de photos à remplacer, la page actuelle est dupliquée autant de fois que nécessaire pour insérer toutes vos photos.

Vous pouvez donc créer très rapidement une galerie de photos en ligne pour toutes vos photos ! Il suffit de sélectionner un modèle de galerie dans la **Galerie des modèles de conception**, puis d'importer votre lot de fichiers photo. La page est copiée autant de fois que nécessaire pour insérer toutes vos photos. Assurez-vous de sélectionner l'option taille réduite lors de l'importation d'un lot de grandes photos !

Utiliser des photos comme remplissage

Vous pouvez également utiliser n'importe quel bitmap comme style de remplissage pour toute forme de dessin. Il vous suffit de déposer le fichier sur une forme (qui peut provenir de votre système de fichiers, ou de la galerie de bitmap ou de remplissages), et maintenir la touche Maj appuyée avant de relâcher. La couleur de remplissage existante sera alors remplacée par un bitmap, ajusté à l'objet. À l'aide de l'**Outil de remplissage**

, ajustez la taille, la position et l'angle de la photo dans ses contours si nécessaire.

Taille originale de la photo

Un JPEG a, lors de son importation, une taille initiale de 500 pixels de largeur.

Pour réduire cette taille, il vous suffit de tirer sur une des poignées d'angle en utilisant l'**Outil de sélection**

, ou de saisir une nouvelle largeur dans le champ de la barre d'infos de l'Outil de sélection prévu à cet effet.



Si vous remplacez une photo en utilisant la technique du glisser-déposer, la photo sera redimensionnée de façon à venir se loger exactement dans le cadre, ce qui signifie que sa taille et sa résolution dépendront de la taille du cadre.

Remplacer plusieurs photos en une fois

La plupart des modèles web fournis dans la **Galerie des modèles de conception** permettent de remplacer plusieurs images à la fois, en effectuant un glisser-déposer de plusieurs fichiers images depuis l'explorateur de fichiers vers la toile. Vous pouvez également utiliser la fonction **Fichier >**

Importer

et sélectionner plusieurs images dans la boîte de dialogue Fichier (Ctrl + clic pour ajouter la sélection actuelle, Maj + clic pour sélectionner une série de fichiers).

Les nouvelles photos sont utilisées en remplacement des images contenues dans le document. Comme pour l'importation de photos individuelles, le programme va vous demander si vous souhaitez importer les photos en taille réduite dans le cas échéant. Le remplacement est effectué de la gauche vers la droite et du haut vers le bas (sens normal de lecture). Si vous ne tirez pas suffisamment de photos pour remplacer toutes les photos existantes, vous pouvez importer des photos supplémentaires de la même manière. Le remplacement continue alors à partir de la prochaine photo encore non remplacée. Par conséquent, vous pouvez remplir rapidement votre modèle avec des photos.

Si vous importez plus de photos que n'en contient la page actuelle, les photos situées sur les pages suivantes de votre modèle seront remplacées également par les nouvelles photos. Si après cela, le nombre de nouvelles photos est toujours supérieur à la quantité de photos à remplacer, la page actuelle est dupliquée autant de fois que nécessaire pour insérer toutes vos photos.

Vous pouvez donc créer très rapidement une galerie de photos en ligne pour toutes vos photos ! Il suffit de sélectionner un modèle de galerie dans la **Galerie des modèles de conception**, puis d'importer votre lot de fichiers photo. La page est copiée autant de fois que nécessaire pour insérer toutes vos photos. Assurez-vous de sélectionner l'option taille réduite lors de l'importation d'un lot de grandes photos !

Utiliser des photos comme remplissage

Vous pouvez également utiliser n'importe quel bitmap comme style de remplissage pour toute forme de dessin. Il vous suffit de déposer le fichier sur une forme (qui peut provenir de votre système de fichiers, ou de la galerie de bitmap ou de remplissages), et maintenir la touche Maj appuyée avant de relâcher. La couleur de remplissage existante sera alors remplacée par un bitmap, ajusté à l'objet. À l'aide de l'**Outil de remplissage**

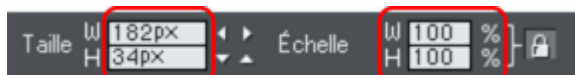
, ajustez la taille, la position et l'angle de la photo dans ses contours si nécessaire.

Taille originale de la photo

Un JPEG a, lors de son importation, une taille initiale de 500 pixels de largeur.

Pour réduire cette taille, il vous suffit de tirer sur une des poignées d'angle en utilisant l'**Outil de sélection**

, ou de saisir une nouvelle largeur dans le champ de la barre d'infos de l'Outil de sélection prévu à cet effet.



Si vous remplacez une photo en utilisant la technique du glisser-déposer, la photo sera redimensionnée de façon à venir se loger exactement dans le cadre, ce qui signifie que sa taille et sa résolution dépendront de la taille du cadre.

Utiliser des photos comme remplissage

Vous pouvez également utiliser n'importe quel bitmap comme style de remplissage pour toute forme de dessin. Il vous suffit de déposer le fichier sur une forme (qui peut provenir de votre système de fichiers, ou de la galerie de bitmap ou de remplissages), et maintenir la touche Maj appuyée avant de relâcher. La couleur de remplissage existante sera alors remplacée par un bitmap, ajusté à

l'objet. À l'aide de l'**Outil de remplissage**

, ajustez la taille, la position et l'angle de la photo dans ses contours si nécessaire.

Taille originale de la photo

Un JPEG a, lors de son importation, une taille initiale de 500 pixels de largeur.

Pour réduire cette taille, il vous suffit de tirer sur une des poignées d'angle en utilisant l'**Outil de sélection**

, ou de saisir une nouvelle largeur dans le champ de la barre d'infos de l'Outil de sélection prévu à cet effet.



Si vous remplacez une photo en utilisant la technique du glisser-déposer, la photo sera redimensionnée de façon à venir se loger exactement dans le cadre, ce qui signifie que sa taille et sa résolution dépendront de la taille du cadre.

Taille originale de la photo

Un JPEG a, lors de son importation, une taille initiale de 500 pixels de largeur.

Pour réduire cette taille, il vous suffit de tirer sur une des poignées d'angle en utilisant l'**Outil de sélection**

, ou de saisir une nouvelle largeur dans le champ de la barre d'infos de l'Outil de sélection prévu à cet effet.



Si vous remplacez une photo en utilisant la technique du glisser-déposer, la photo sera redimensionnée de façon à venir se loger exactement dans le cadre, ce qui signifie que sa taille et sa résolution dépendront de la taille du cadre.

Résolution photo

Une des différences fondamentales entre MAGIX Web Designer 7 Premium et les autres outils photo est que, lorsque vous redimensionnez une photo, celle-ci conserve sa pleine résolution. Le fait de redimensionner une image pour la rendre plus petite ne fait qu'augmenter le dpi ou ppp (point par pouce). Autrement dit, aucun des pixels n'est perdu, ils sont simplement rétrécis.



Lorsque l'on réduit l'image de 96 ppp sur la gauche, sa résolution double et passe à 192 ppp. La ligne de statut montre la résolution des images que vous sélectionnez. La conservation de la pleine résolution est importante car cela signifie que vous pouvez encore voir tous les détails quand vous zoomez dans l'image, et que la résolution maximale est envoyée à l'imprimante quand vous imprimez. Cela signifie aussi que vous pouvez agrandir l'image complètement ou en partie, et que Web Designer Premium conserve la qualité maximale originale. Lorsque vous sauvegardez votre site Internet (en exportant le HTML), Web Designer convertit automatiquement les photos à la résolution adaptée pour la page Internet.

Copies zéro mémoire

L'une des nouveautés révolutionnaires de Web Designer Premium par rapport à d'autres outils d'édition photo réside dans le fait que lorsque vous copiez une photo sur la page, le programme n'exécute pas vraiment une nouvelle copie complète de la photo originale mais affiche simplement une autre « vue » de cette image. Le rendu du moteur de Web Designer Premium est assez rapide pour afficher n'importe quel nombre de copies de la même image « à la volée ». Cela permet d'économiser énormément d'espace mémoire et donc de réduire grandement la taille des fichiers.

Cela n'affecte pas vos possibilités d'action sur chacune des copies, qui peuvent être traitées totalement indépendamment les unes des autres. Chaque copie ne doit pas être identique. Vous pouvez manipuler chaque copie comme désiré, modifier la taille, les tourner, les détourner, appliquer des couleurs, estomper ou appliquer toute une série d'effets photo ou de transparence. Le tout sans aucune augmentation de la taille du fichier ou de l'espace mémoire utilisé.



Vous voyez ici plusieurs copies séparées de la même image sur lesquelles différentes manipulations ont été effectuées. Chacune conserve la résolution de l'original comme vous pouvez le voir sur l'image de droite. L'espace mémoire utilisé (RAM ou taille du fichier) n'est pas plus important que la taille du JPEG. Comme il s'agit de la même image, mais affichée dans plusieurs tailles différentes, la résolution, c'est-à-dire le nombre de dpi ou ppi, varie. Dans l'exemple ci-dessus, l'oeil a une résolution de 115 dpi (car l'image a été agrandie), alors que l'image sur la gauche a une résolution de plus de 1200 dpi.

La Galerie des bitmaps

Pour de plus amples informations à ce sujet, consultez le chapitre Manipulation de document.

La Galerie des bitmaps

affiche tous les bitmaps ou photos utilisés dans chaque document ainsi que les informations concernant la taille en pixels et la taille du fichier.



Vous pouvez l'ouvrir en cliquant dessus dans la barre des Galeries, depuis le menu **Services > Galeries** ou en appuyant sur « F11 ».



Vous voyez ici la **Galerie des bitmaps**

pour le document ci-dessus ainsi que l'image originale JPEG de la fille intégrée dans le fichier natif .web. Comme nous l'avons indiqué plus haut, toutes les copies de cette image sont affichées directement depuis une image maîtresse ; par conséquent, seule une image est affichée (et non les quatre variantes qui apparaissent sur la page).

Vous trouverez les informations pratiques suivantes à propos de l'image :

- Nom de fichier du JPEG original
- Le type de fichier, dans notre cas un JPEG, et la taille de l'image (1.006 K). (Il s'agit de la taille originale du fichier, autrement dit du poids de l'image dans le fichier .web.)
- Les dimensions de l'original en pixels, la taille en mégapixels (dans le cas présent, un peu moins de 2 MP)

- La profondeur des couleurs, ici « 24 bit », parfois aussi appelée « true color ». L'image Xara est une image en 4 bits.
- La résolution originale de l'image, ici 96 dpi (ppp)

La Galerie des bitmaps

contient toujours l'image Xara grise comme fichier par défaut. Ce bitmap est utilisé par défaut pour les remplissages bitmap et dans les cas où d'autres bitmap manquent. Il est également pratique à utiliser en tant qu'objet fictif par exemple.

Comme avec toutes les galeries, vous pouvez tirer les objets depuis la galerie et les déposer sur une page pour créer une nouvelle copie. Ou bien, vous pouvez sélectionner une image de la galerie et cliquer sur l'un des boutons de la partie supérieure. La section suivante présente en détails le fonctionnement des commandes de la **Galerie des bitmaps**

dont la plupart sont réservées aux utilisateurs plus avancés.

Remplissage de formes à l'aide d'un bitmap

Sélectionner la forme sur la page, puis sélectionner le bitmap dans la galerie et cliquer sur le bouton de remplissage. Vous pouvez également tirer l'image depuis la **galerie de bitmap** et la déposer dans n'importe quelle forme tout en maintenant la touche Maj appuyée. À l'aide de l'**Outil de remplissage**, ajustez la taille, la position et l'angle si nécessaire.

Paramétrer une transparence bitmap

Cette fonction s'adresse aux utilisateurs avancés. Vous pouvez utiliser n'importe quel bitmap comme un masque de transparence sur n'importe quelle forme remplie ou bitmap. La clarté du bitmap affecte la transparence de l'objet sélectionné. La dimension de transparence du bitmap, la rotation et la segmentation peut être contrôlée à l'aide de l'**Outil de transparence**

.

Supprimer des images dans la galerie

Lorsque vous supprimez un bitmap de la page, il reste dans la **Galerie de bitmap**. Tous les bitmaps non utilisés seront supprimés du fichier lors de la sauvegarde et à la réouverture. Néanmoins, vous pouvez supprimer tout bitmap en le sélectionnant puis en cliquant sur **Supprimer**

. Si le bitmap est utilisé dans le document, il sera remplacé par le bitmap standard de Xara.

Configurer l'arrière plan d'une page comme bitmap

Sélectionnez le bitmap dans la galerie et cliquez sur **Arrière-plan**

. L'image sera alors segmentée. Lors de l'exportation de la page comme document HTML, l'image sera segmentée sur toute la partie visible de l'arrière-plan du navigateur, sauf si vous avez attribué un autre arrière-plan au pasteboard (la zone autour de la page).

Enregistrer

Sélectionnez le bitmap et cliquez sur **Sauvegarder**

pour enregistrer l'image d'origine. Dans le cas d'un JPEG intégré, le fichier JPEG d'origine sera sauvegardé. Nous recommandons de sauvegarder les autres types de bitmap au format PNG.

Propriétés du bitmap

Le bouton **Propriétés**

permet d'afficher les informations concernant le bitmap sélectionné dans la galerie. Il permet également de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. Généralement, les bitmaps sont lissés automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'écran. Si vous

cochez la case d'option dans la boîte de dialogue des propriétés pour désactiver cette fonction, les différents pixels seront visibles lors du zoom avant.

Veillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibrés. Notez également que l'option **Ne jamais lisser** dans l'onglet **Affichage** de la boîte de dialogue des **Options** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose également des informations sur les propriétés d'animation du bitmap. Cela ne peut néanmoins être réellement appliqué qu'aux images Gif animées.

Animation GIF :

- **Délai** (durée d'affichage du frame sur l'écran)
- **Restaurer** : les paramètres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF. « Rien » signifie qu'aucune action n'a lieu. De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme « Aucune modification ». Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejouée, et d'autres non. Arrière-plan permet de restaurer la zone où se trouve le graphique en lui conférant la couleur d'arrière-plan de l'animation GIF (généralement blanc). Rétablir l'image précédente restaure la zone où se trouve le frame en son état précédent. Certains navigateurs interprètent cela comme un ordre de supprimer le frame pour rétablir l'arrière-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs interprètent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du précédent. Comme les navigateurs ont différentes interprétations de ces valeurs, il peut s'avérer nécessaire d'expérimenter un peu pour obtenir le résultat désiré.

Remplissage de formes à l'aide d'un bitmap

Sélectionner la forme sur la page, puis sélectionner le bitmap dans la galerie et cliquer sur le bouton de remplissage. Vous pouvez également tirer l'image depuis la **galerie de bitmap** et la déposer dans n'importe quelle forme tout en maintenant la touche Maj appuyée. À l'aide de l'**Outil de remplissage**

, ajustez la taille, la position et l'angle si nécessaire.

Paramétrer une transparence bitmap

Cette fonction s'adresse aux utilisateurs avancés. Vous pouvez utiliser n'importe quel bitmap comme un masque de transparence sur n'importe quelle forme remplie ou bitmap. La clarté du bitmap affecte la transparence de l'objet sélectionné. La dimension de transparence du bitmap, la rotation et la segmentation peut être contrôlée à l'aide de l'**Outil de transparence**

Supprimer des images dans la galerie

Lorsque vous supprimez un bitmap de la page, il reste dans la **Galerie de bitmap**. Tous les bitmaps non utilisés seront supprimés du fichier lors de la sauvegarde et à la réouverture. Néanmoins, vous pouvez supprimer tout bitmap en le sélectionnant puis en cliquant sur **Supprimer**. Si le bitmap est utilisé dans le document, il sera remplacé par le bitmap standard de Xara.

Configurer l'arrière-plan d'une page comme bitmap

Sélectionnez le bitmap dans la galerie et cliquez sur **Arrière-plan**

. L'image sera alors segmentée. Lors de l'exportation de la page comme document HTML, l'image sera segmentée sur toute la partie visible de l'arrière-plan du navigateur, sauf si vous avez attribué un autre arrière-plan au pasteboard (la zone autour de la page).

Enregistrer

Sélectionnez le bitmap et cliquez sur **Sauvegarder**

pour enregistrer l'image d'origine. Dans le cas d'un JPEG intégré, le fichier JPEG d'origine sera sauvegardé. Nous recommandons de sauvegarder les autres types de bitmap au format PNG.

Propriétés du bitmap

Le bouton **Propriétés**

permet d'afficher les informations concernant le bitmap sélectionné dans la galerie. Il permet également de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. Généralement, les bitmaps sont lissés automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'écran. Si vous cochez la case d'option dans la boîte de dialogue des propriétés pour désactiver cette fonction, les différents pixels seront visibles lors du zoom avant.

Veuillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibrés. Notez également que l'option **Ne jamais lisser** dans l'onglet **Affichage** de la boîte de dialogue des **Options** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose également des informations sur les propriétés d'animation du bitmap. Cela ne peut néanmoins être réellement appliqué qu'aux images Gif animées.

Animation GIF :

- **Décalai** (durée d'affichage du frame sur l'écran)
- **Restaurer** : les paramètres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF. « Rien » signifie qu'aucune action n'a lieu.

De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme « Aucune modification ». Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejou e, et d'autres non. Arri re-plan permet de restaurer la zone o  se trouve le graphique en lui conf rant la couleur d'arri re-plan de l'animation GIF (g n ralement blanc). R tablir l'image pr c dente restaure la zone o  se trouve le frame en son  tat pr c dent. Certains navigateurs interpr tent cela comme un ordre de supprimer le frame pour r tablir l'arri re-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs interpr tent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du pr c dent. Comme les navigateurs ont diff rentes interpr tations de ces valeurs, il peut s'av rer n cessaire d'exp rimer un peu pour obtenir le r sultat d sir .

Paramétrer une transparence bitmap

Cette fonction s'adresse aux utilisateurs avancés. Vous pouvez utiliser n'importe quel bitmap comme un masque de transparence sur n'importe quelle forme remplie ou bitmap. La clarté du bitmap affecte la transparence de l'objet sélectionné. La dimension de transparence du bitmap, la rotation et la segmentation peut être contrôlée à l'aide de l'**Outil de transparence**.

Supprimer des images dans la galerie

Lorsque vous supprimez un bitmap de la page, il reste dans la **Galerie de bitmap**. Tous les bitmaps non utilisés seront supprimés du fichier lors de la sauvegarde et à la réouverture. Néanmoins, vous pouvez supprimer tout bitmap en le sélectionnant puis en cliquant sur **Supprimer**.

Si le bitmap est utilisé dans le document, il sera remplacé par le bitmap standard de Xara.

Configurer l'arrière-plan d'une page comme bitmap

Sélectionnez le bitmap dans la galerie et cliquez sur **Arrière-plan**.

L'image sera alors segmentée. Lors de l'exportation de la page comme document HTML, l'image sera segmentée sur toute la partie visible de l'arrière-plan du navigateur, sauf si vous avez attribué un autre arrière-plan au pasteboard (la zone autour de la page).

Enregistrer

Sélectionnez le bitmap et cliquez sur **Sauvegarder**

pour enregistrer l'image d'origine. Dans le cas d'un JPEG intégré, le fichier JPEG d'origine sera sauvegardé. Nous recommandons de sauvegarder les autres types de bitmap au format PNG.

Propriétés du bitmap

Le bouton **Propriétés**

permet d'afficher les informations concernant le bitmap sélectionné dans la galerie. Il permet également de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. Généralement, les bitmaps sont lissés automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'écran. Si vous cochez la case d'option dans la boîte de dialogue des propriétés pour désactiver cette fonction, les différents pixels seront visibles lors du zoom avant.

Veuillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibrés. Notez également que l'option **Ne jamais lisser** dans l'onglet **Affichage** de la boîte de dialogue des **Options** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose également des informations sur les propriétés d'animation du bitmap. Cela ne peut néanmoins être réellement appliqué qu'aux images Gif animées.

Animation GIF :

- **Décalage** (durée d'affichage du frame sur l'écran)
- **Restaurer** : les paramètres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF. « Rien » signifie qu'aucune action n'a lieu. De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme « Aucune modification ». Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejouée, et d'autres non. Arrière-plan permet de restaurer la zone où se trouve le graphique en lui conférant la couleur d'arrière-plan de l'animation GIF (généralement blanc). Rétablir l'image précédente restaure la zone où se trouve le frame en son état précédent. Certains navigateurs interprètent cela comme un ordre de supprimer le frame pour rétablir l'arrière-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs

interpr tent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du pr c dent.
Comme les navigateurs ont diff rentes interpr tations de ces valeurs, il peut s'av rer
n cessaire d'exp rimer un peu pour obtenir le r sultat d sir .

Supprimer des images dans la galerie

Lorsque vous supprimez un bitmap de la page, il reste dans la **Galerie de bitmap**. Tous les bitmaps non utilis  s seront supprim  s du fichier lors de la sauvegarde et    la r  ouverture. N  anmoins, vous pouvez supprimer tout bitmap en le s  lectionnant puis en cliquant sur **Supprimer**. Si le bitmap est utilis   dans le document, il sera remplac   par le bitmap standard de Xara.

Configurer l'arri  re plan d'une page comme bitmap

S  lectionnez le bitmap dans la galerie et cliquez sur **Arri  re-plan**

. L'image sera alors segment  e. Lors de l'exportation de la page comme document HTML, l'image sera segment  e sur toute la partie visible de l'arri  re-plan du navigateur, sauf si vous avez attribu   un autre arri  re-plan au pasteboard (la zone autour de la page).

Enregistrer

S  lectionnez le bitmap et cliquez sur **Sauvegarder**

pour enregistrer l'image d'origine. Dans le cas d'un JPEG int  gr  , le fichier JPEG d'origine sera sauvegard  . Nous recommandons de sauvegarder les autres types de bitmap au format PNG.

Propri  t  s du bitmap

Le bouton **Propri  t  s**

permet d'afficher les informations concernant le bitmap s  lectionn   dans la galerie. Il permet   galement de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. G  n  ralement, les bitmaps sont liss  s automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'  cran. Si vous cochez la case d'option dans la bo  te de dialogue des propri  t  s pour d  sactiver cette fonction, les diff  rents pixels seront visibles lors du zoom avant.

Veuillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibr  s. Notez   galement que l'option **Ne jamais lisser** dans l'onglet **Affichage** de la bo  te de dialogue des **Options** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose   galement des informations sur les propri  t  s d'animation du bitmap. Cela ne peut n  anmoins   tre r  ellement appliqu   qu'aux images Gif anim  es.

Animation GIF    :

- **D  lai** (dur  e d'affichage du frame sur l'  cran)
- **Restaurer** : les param  tres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF.   « Rien    signifie qu'aucune action n'a lieu. De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme   « Aucune modification   . Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejou  e, et d'autres non. Arri  re-plan permet de restaurer la zone o   se trouve le graphique en lui conf  rant la couleur d'arri  re-plan de l'animation GIF (g  n  ralement blanc). R  tablir l'image pr  c  dente restaure la zone o   se trouve le frame en son   tat pr  c  dent. Certains navigateurs interpr  tent cela comme un ordre de supprimer le frame pour r  tablir l'arri  re-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs interpr  tent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du pr  c  dent. Comme les navigateurs ont diff  rentes interpr  tations de ces valeurs, il peut s'av  rer n  cessaire d'exp  rimer un peu pour obtenir le r  sultat d  sir  .

Configurer l'arrière-plan d'une page comme bitmap

Sélectionnez le bitmap dans la galerie et cliquez sur **Arrière-plan**

L'image sera alors segmentée. Lors de l'exportation de la page comme document HTML, l'image sera segmentée sur toute la partie visible de l'arrière-plan du navigateur, sauf si vous avez attribué un autre arrière-plan au pasteboard (la zone autour de la page).

Enregistrer

Sélectionnez le bitmap et cliquez sur **Sauvegarder**

pour enregistrer l'image d'origine. Dans le cas d'un JPEG intégré, le fichier JPEG d'origine sera sauvegardé. Nous recommandons de sauvegarder les autres types de bitmap au format PNG.

Propriétés du bitmap

Le bouton **Propriétés**

permet d'afficher les informations concernant le bitmap sélectionné dans la galerie. Il permet également de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. Généralement, les bitmaps sont lissés automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'écran. Si vous cochez la case d'option dans la boîte de dialogue des propriétés pour désactiver cette fonction, les différents pixels seront visibles lors du zoom avant.

Veuillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibrés. Notez également que l'option **Ne jamais lisser** dans l'onglet **Affichage** de la boîte de dialogue des **Options** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose également des informations sur les propriétés d'animation du bitmap. Cela ne peut néanmoins être réellement appliqué qu'aux images Gif animées.

Animation GIF :

- **Décalai** (durée d'affichage du frame sur l'écran)
- **Restaurer** : les paramètres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF. « Rien » signifie qu'aucune action n'a lieu. De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme « Aucune modification ». Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejouée, et d'autres non. Arrière-plan permet de restaurer la zone où se trouve le graphique en lui conférant la couleur d'arrière-plan de l'animation GIF (généralement blanc). Rétablir l'image précédente restaure la zone où se trouve le frame en son état précédent. Certains navigateurs interprètent cela comme un ordre de supprimer le frame pour rétablir l'arrière-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs interprètent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du précédent. Comme les navigateurs ont différentes interprétations de ces valeurs, il peut s'avérer nécessaire d'expérimenter un peu pour obtenir le résultat désiré.

Enregistrer

Sélectionnez le bitmap et cliquez sur **Sauvegarder**

pour enregistrer l'image d'origine. Dans le cas d'un JPEG intégré, le fichier JPEG d'origine sera sauvegardé. Nous recommandons de sauvegarder les autres types de bitmap au format PNG.

Propriétés du bitmap

Le bouton **Propriétés**

permet d'afficher les informations concernant le bitmap sélectionné dans la galerie. Il permet également de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. Généralement, les bitmaps sont lissés automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'écran. Si vous cochez la case d'option dans la boîte de dialogue des propriétés pour désactiver cette fonction, les différents pixels seront visibles lors du zoom avant.

Veillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibrés. Notez également que l'option **Ne jamais lisser** dans l'onglet **Affichage** de la boîte de dialogue des **Options** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose également des informations sur les propriétés d'animation du bitmap. Cela ne peut néanmoins être réellement appliqué qu'aux images Gif animées.

Animation GIF :

- **Décalai** (durée d'affichage du frame sur l'écran)
- **Restaurer** : les paramètres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF. « Rien » signifie qu'aucune action n'a lieu. De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme « Aucune modification ». Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejouée, et d'autres non. Arrêre-plan permet de restaurer la zone où se trouve le graphique en lui conférant la couleur d'arrière-plan de l'animation GIF (généralement blanc). Rétablir l'image précédente restaure la zone où se trouve le frame en son état précédent. Certains navigateurs interprètent cela comme un ordre de supprimer le frame pour rétablir l'arrière-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs interprètent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du précédent. Comme les navigateurs ont différentes interprétations de ces valeurs, il peut s'avérer nécessaire d'expérimenter un peu pour obtenir le résultat désiré.

Propriétés du bitmap

Le bouton **Propriétés**

permet d'afficher les informations concernant le bitmap sélectionné dans la galerie. Il permet également de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. Généralement, les bitmaps sont lissés automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'écran. Si vous cochez la case d'option dans la boîte de dialogue des propriétés pour désactiver cette fonction, les différents pixels seront visibles lors du zoom avant.

Veillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibrés. Notez également que l'option **Ne jamais lisser** dans l'onglet **Affichage** de la boîte de dialogue des **Options** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose également des informations sur les propriétés d'animation du bitmap. Cela ne peut néanmoins être réellement appliqué qu'aux images Gif animées.

Animation GIF :

- **Décalage** (durée d'affichage du frame sur l'écran)
- **Restaurer** : les paramètres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF. « Rien » signifie qu'aucune action n'a lieu. De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme « Aucune modification ». Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejouée, et d'autres non. Arrê-re-plan permet de restaurer la zone où se trouve le graphique en lui conférant la couleur d'arrière-plan de l'animation GIF (généralement blanc). Rétablir l'image précédente restaure la zone où se trouve le frame en son état précédent. Certains navigateurs interprètent cela comme un ordre de supprimer le frame pour rétablir l'arrière-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs interprètent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du précédent. Comme les navigateurs ont différentes interprétations de ces valeurs, il peut s'avérer nécessaire d'expérimenter un peu pour obtenir le résultat désiré.

Fichiers JPEG incrusté

Les fichiers JPEG sont hautement compressés pour produire un fichier jusqu'à 10 fois plus petit que l'image originale. Dans l'exemple ci-dessus, l'image d'origine non compressée requiert plus de 7 Mo de mémoire, mais comme on peut le voir dans la **Galerie de bitmap**

, le fichier JPEG requiert seulement 1 Mo. Une réduction conséquente. C'est la raison pour laquelle le format JPEG est utilisé comme format standard pour la photographie numérique et le Web.

Lorsque vous déplacez un fichier JPEG par glisser-déposer (ou que vous utilisez les options de menu « Ouvrir » ou « Importation »), le JPEG original est rangé dans le document, et c'est dans cet état que le fichier .xar est sauvegardé.

Il est important de comprendre de quelle manière cet outil diffère des autres outils graphiques, qu'il s'agisse de logiciels de dessin vectoriel et de programmes d'édition photo. Certains programmes décompressent l'image et enregistrent cette image « brute » dans la mémoire ainsi que le fichier original lorsque vous effectuez une sauvegarde sur disque. Ce qui signifie que chaque copie réalisée est typiquement une copie complète de l'image originale brute comme mentionné plus haut. Réalisez quatre copies de votre photo et enregistrez votre fichier ; il sera alors quatre fois plus grand. Dans MAGIX Web Designer 7 Premium, la taille du fichier n'est pas modifiée, peu importe le nombre de copies.

Ainsi si vous incrustez le fichier JPEG original au lieu de sauvegarder l'image décompressée, vous réalisez un énorme gain d'espace mémoire en comparaison à d'autres éditeurs graphiques. Le fait qu'il existe quatre copies complètes de l'image signifie que dans ce cas particulier, on fait appel près de 30 fois moins à la mémoire. Cela représente donc une énorme économie sur la taille des fichiers (et un gain de temps) par rapport à d'autres outils graphiques.

Extraction du JPEG d'origine

Effectuez un clic droit sur n'importe quelle image de la **Galerie de bitmap** et sélectionnez l'option de menu **Enregistrer**

pour enregistrer le JPEG d'origine dans votre système de fichiers.

Extraction du JPEG d'origine

Effectuez un clic droit sur n'importe quelle image de la **Galerie de bitmap** et sélectionnez l'option de menu **Enregistrer** pour enregistrer le JPEG d'origine dans votre système de fichiers.

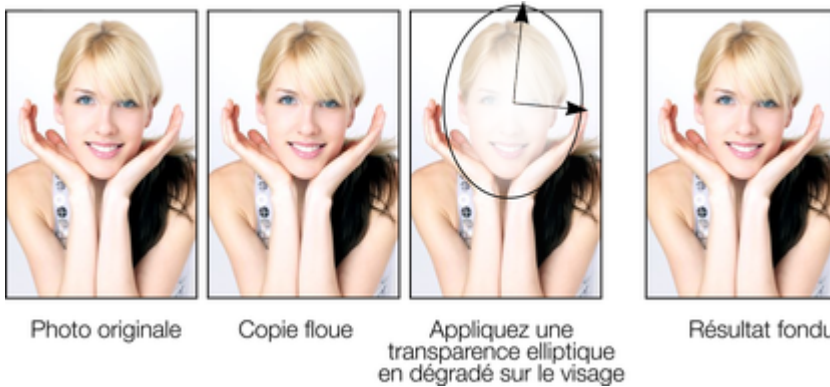
Avec ou sans perte

Comme Web Designer Premium travaille uniquement à partir de l'image d'origine, qui reste intacte dans votre fichier, on parle de travail sans perte. Les images ne sont pas re-compressées lors de la sauvegarde du fichier d'origine .xar.

Vous pouvez naturellement sauvegarder ou exporter votre image comme fichier JPEG compressée, à la taille désirée, et dans ce cas, la qualité de l'image et les détails seront réduits de manière destructive. Cela signifie que les données d'origine ou les détails ne pourront pas être rétablis. Xara est un éditeur qui travaille en mode non destructif car les données et détails de l'image d'origine ne sont jamais perdus.

Effet de fondu et fusionnement de photos

En copiant des photos l'une sur l'autre, et en appliquant différents effets aux copies, combiné avec les contrôles avancés de transparence de Web Designer Premium, vous pouvez créer très facilement des compositions avec fondus. Par exemple, il suffit de quelques secondes pour flouer des zones déterminées d'une photo.



En plaçant la copie floue avec le « trou » créé par l'effet de transparence sur la photo originale, on obtient un résultat de fondu qui permet de voir la zone non flouée.



Vous pouvez copier des objets en un simple clic (et tirer avec le bouton droit de la souris). Pour ajouter un flou à une photo, il suffit de déplacer la réglette de flou dans l'outil photo, et appliquer une transparence graduée est possible en un simple clic également dans l'outil de transparence. Enfin positionnez les photos l'une sur l'autre en une seconde. L'opération nécessite alors seulement quelques clics et quelques secondes dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Naturellement, vous n'êtes pas limité aux effets de flou, vous pouvez également ajuster les couleurs, la clarté et le contraste, ou appliquer toute une série d'effets en direct pour des créations à l'infini.

Qualité d'affichage des photos

MAGIX Web Designer 7 Premium peut afficher des photos en cinq niveaux différents de qualité. Les deux premiers réglages lissent les pixels de l'écran pour éviter l'affichage de pixels ou des angles un peu trop durs (anti-alias). Vous pouvez modifier le niveau de qualité à l'aide de l'entrée **Qualité** dans le menu **Fenêtre**

Très haute qualité (par défaut)	Les images sont affichées à l'aide d'un échantillonnage bicubique. Les images sont affichées dans la meilleure qualité possible, particulièrement les images haute résolution qui sont réduites.
Haute Qualité	La fonction anti-alias est appliquée, mais les images sont affichées plus rapidement dans une qualité plus faible.
Couleur intense	La fonction anti-alias n'est pas appliquée mais les pixels individuels sont affichés. Cela peut être très utile lorsque vous zoomez et qu'il est nécessaire de visionner tous les pixels de l'image. L'inconvénient est que les images paraissent souvent de moindre qualité lorsque vous les réduisez ou agrandissez, affichant tous les pixels et des effets d'escalier dans les angles, spécialement si vous tournez l'image.
Contours avec étapes de fondu	Ceci est particulièrement utile pour visionner les contours des différentes étapes d'un fondu. MAGIX Web Designer 7 Premium ne prend pas en charge les fondus mais certains fichiers .xar importés peuvent comporter des fondus.
Contour	Seuls les contours de l'objet sont affichés. Cela est utile lors de la recherche et la sélection d'objets peu visibles en raison de la présence d'autres objets au premier plan ou en arrière-plan.

Une commande supplémentaire vous permet de stopper tout lissage ou la fonction anti-alias pour toutes les images agrandies ou affichées avec zoom. Autrement dit, lorsque vous zoomez, vous voyez bien tous les pixels et non une image lissée. Ouvrez la **Galerie de bitmap** et effectuez un clic droit sur l'image puis sélectionnez « Propriétés ». Dans la boîte de dialogue, décochez l'option « Égaliser lors de l'agrandissement ». Ensuite, peu importe la qualité d'affichage sélectionnée, l'image (et toutes ses copies) sera toujours affichée non lissée lorsqu'elle est agrandie ou vue avec zoom.

Remarque

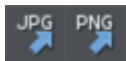
: si vous utilisez l'outil photo Netteté / Flou, vous devez afficher les images en qualité maximum. Si donc vous avez l'impression que la qualité d'affichage ne fonctionne plus, c'est certainement car la photo a été éditée avec la fonction Netteté / Flou dans l'outil photo auparavant.

Enregistrer et exporter des photos

Lorsque vous sélectionnez l'option **Enregistrer**, c'est toujours un fichier propriétaire .web qui sera sauvegardé. Pour enregistrer une photo au format JPEG, PNG ou tout autre format d'image, vous devez utiliser l'option **Exporter**

, ou le raccourci « Ctrl + Maj + E ».

Vous avez le choix entre un grand nombre de types de fichiers, tels que JPEG, PNG, GIF, TIFF, PDF, PSD, Flash (.swf), BMP, ainsi que d'autres moins courants.



Vous trouverez deux icônes en haut de la barre, qui sont des raccourcis et servent à enregistrer votre sélection aux formats JPEG ou PNG. Elles se trouvent dans la barre escamotable affichée lorsque vous survolez l'icône d'exportation HTML avec la souris.

Nous vous recommandons d'enregistrer les photos au format JPEG (parfois appelé JPG) car ce format offre la plus grande compatibilité et le meilleur compromis taille/qualité.

Lorsque vous exportez un JPEG ou un PNG, vous trouvez une option **Paramètres** dans la boîte de dialogue d'enregistrement. Vous y trouverez de nombreuses options avancées d'exportation, ainsi que des paramètres vous permettant de faire des comparaisons côte à côte ou même des types de fichiers alternatifs tels que PNG.

Lorsque vous exportez un JPEG, une boîte de dialogue d'aperçu s'ouvre ; vous pouvez y ajuster de nombreuses options d'exportation, vous permettant de faire des comparaisons côte à côte ou même des types de fichiers alternatifs tels que PNG.

La boîte de dialogue de prévisualisation d'exportation permet d'ajuster la taille, la résolution, la qualité JPEG et même le type de fichier d'exportation que vous souhaitez. Les valeurs par défaut sont adaptées à toutes les situations et vous pouvez donc également juste cliquer sur le bouton d'exportation pour enregistrer votre photo. La valeur définie par défaut est normalement appropriée à tous les travaux courants et il vous suffit de cliquer sur le bouton d'exportation pour sauvegarder votre photo.

Ne pas oublier lors de l'exportation :

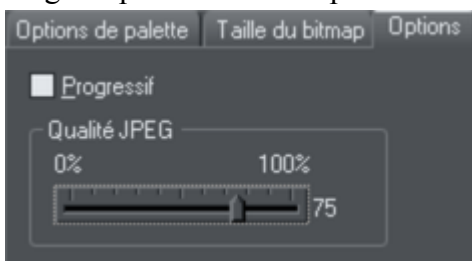
- Sélectionnez tout d'abord le ou les objet(s) à exporter
- La taille de l'image par défaut pour l'exportation est la taille que vous verrez à l'écran en zoom 100%.

La [boîte de dialogue d'aperçu de l'exportation](#)

est décrite plus en détails ici.

Conseil

: vous pouvez contrôler la qualité JPEG dans la boîte de dialogue des paramètres d'exportation dans l'onglet Options. La valeur par défaut et celle qui est recommandée est de 75%



Le système JPEG est conçu de telle sorte qu'un paramètre de 75 est la valeur optimale. Nous vous recommandons de ne pas enregistrer un JPEG à 100% de sa qualité, puisque le résultat est visuellement identique à une qualité de 75%, et que la taille du fichier et la mémoire utilisée sont énormément augmentées.

Lorsque vous enregistrez pour une utilisation Internet, vous pouvez encore réduire la qualité sous 75% pour accélérer la vitesse de visualisation de la page. La fenêtre d'aperçu montre la qualité des valeurs que vous sélectionnez.

Conseil

: si vous pensez faire d'autres opérations d'édition sur votre image exportée (par exemple pour recréer l'image avec une autre taille), nous vous recommandons de sauvegarder le fichier aussi en .web. Cela vous permet de préserver l'image maîtresse sans pertes en même temps que toutes les éditions et modifications.

Exemple : redimensionner et enregistrer une photo en tant que nouveau JPEG

Cette procédure est très rapide et très simple :

- Déposez votre photo dans Xara Xtreme (soit sur une page blanche, soit sur une barre de titre pour créer un nouveau document)
- Dans l'outil de sélection, tirez soit sur une poignée d'angle pour redimensionner l'image, ou bien saisissez la largeur ou la hauteur de votre choix dans les champs « W » ou « H » de la barre d'infos. Vérifiez que la taille de l'image est correcte à 100%



- Cliquez sur le bouton « Exporter la sélection au format JPEG », situé sur la barre supérieure.
- Saisissez un nom de fichier, cliquez sur le bouton **Paramètres** si vous souhaitez contrôler la compression, ou cliquez simplement sur **Enregistrer**

Pour enregistrer une image au format PNG, répétez la même opération, mais sélectionnez le type de fichier PNG.

Exemple : redimensionner et enregistrer une photo en tant que nouveau JPEG

Cette procédure est très rapide et très simple :

- Déposez votre photo dans Xara Xtreme (soit sur une page blanche, soit sur une barre de titre pour créer un nouveau document)
- Dans l'outil de sélection, tirez soit sur une poignée d'angle pour redimensionner l'image, ou bien saisissez la largeur ou la hauteur de votre choix dans les champs « W » ou « H » de la barre d'infos. Vérifiez que la taille de l'image est correcte à 100%



- Cliquez sur le bouton « Exporter la sélection au format JPEG », situé sur la barre supérieure.
- Saisissez un nom de fichier, cliquez sur le bouton **Paramètres** si vous souhaitez contrôler la compression, ou cliquez simplement sur **Enregistrer**

Pour enregistrer une image au format PNG, répétez la même opération, mais sélectionnez le type de fichier PNG.

Attributs de l'édition photo

Toutes les opérations d'édition faites avec l'[Outil photo](#), telles que des modifications des valeurs de luminosité, de contraste, de couleur, de flou ou de netteté, sont toutes enregistrées dans la photo en tant qu'attributs de Web Designer Premium.

Tout comme vous pouvez modifier la couleur d'une forme ou le contour sans modifier la forme qui se trouve en-dessous, les attributs de l'Outil photo modifient l'apparence visible de la photo sans affecter l'image originale (ceci est appelé édition non destructrice). Une autre manière de voir cela est que MAGIX Web Designer 7 Premium enregistre une liste d'édérations appliquées à votre photo, et vous pouvez modifier, supprimer ou ajouter de nouvelles éditions. Vous pouvez toujours retrouver la photo originale intacte.

Les attributs peuvent être copiés et collés entre les objets. Cela ne s'applique pas qu'aux attributs traditionnels tels que la couleur et l'épaisseur du contour, mais cela fonctionne avec tous les attributs de l'

Outils photo

. Cela signifie donc que vous pouvez facilement copier toutes les optimisations faites sur une photo vers une autre en utilisant la fonction copier/coller.

Cela s'applique également à tous les attributs de la photo comme la largeur et la couleur du contour, la coloration de la photo, les ombres, etc. ; tout cela peut être copié à partir d'une photo vers une autre en utilisant la même technique.

Editer le contour de photos

Vous pouvez utiliser l'Outil **Editeur de forme**

pour ajuster directement la forme du contour d'une photo. De la même façon, vous pouvez appliquer des contours pour toute forme, ombre, etc.



Avec l'Outil Editeur de forme, vous pouvez tirer ou pousser sur les côtés. Cet exemple possède aussi un contour noir et une ombre douce. Pour rétablir l'image à sa forme rectangulaire originale, sélectionnez « De-clip » dans le mode clip de la barre d'infos de l'**Outil photo**

Lorsque vous éditez des photos de cette façon, celles-ci seront traitées comme une forme vectorielle normale contenant un remplissage bitmap. C'est pour cette raison que vous pouvez utiliser les fonctions normales d'édition de forme et de ligne, ainsi que l'**Outil de remplissage** pour régler la taille, l'angle et la position du « remplissage » photo à l'intérieur de la forme.

Recouper des photos



Le procédé le plus simple pour recouper des photos est de faire glisser celle-ci dans l'**Outil optimisation**, ou de vous servir des 8 poignées de contrôle situées autour de l'objet pour régler les coins des photos sélectionnées.



Pour obtenir plus de commandes avancées de recoupe, sélectionnez le **Bouton clip** de la barre escamotable de l'Outil photo ; cela vous permettra de commander les proportions et le clipping numérique.

Vous trouverez également un bouton De-clip qui supprimera les rectangles de clips et rétablira l'image originale.

La fonction de redécoupe est un clip dynamique, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une redécoupe non destructrice, et vous pouvez toujours ajuster les limites de la recoupe ultérieurement pour remettre à jour des parties cachées de la photo. Si vous voulez vraiment faire une découpe réelle (c'est-à-dire faire une recoupe destructrice, qui supprimera définitivement les parties invisibles de la photo, alors veuillez utiliser la fonction [Optimisation photo](#)

Recadrer des photos avec un masque

Si vous souhaitez créer des formes de photo inhabituelles ou découper des éléments d'une photo, utilisez un masque. Sélectionnez d'abord une photo puis activez le mode masque.



Passez en mode masque en cliquant sur l'icône de la barre du haut.

L'aperçu devient rose. Utilisez alors l'un des outils de dessin standard pour dessiner sur le calque de masque au-dessus de votre photo, comme vous le feriez sur un calque de dessin normal. Sélectionnez ensuite la photo située en-dessous ou effacez la sélection (appuyez sur Echap). Si vous copiez (Ctrl+C), vous copierez seulement partie non-masquée de la photo dans le presse-papiers. appuyez sur la touche Suppr pour supprimer la zone non-masquée. Ou cliquez sur Ctrl+X pour la découper. Vous pouvez également utiliser le masque pour placer un ClipView ou utiliser la fonction Arranger -> Combiner les formes.

Voir le [chapitre Masque](#)

pour plus d'informations sur l'utilisation des masques.

Recadrer des photos avec un masque

Si vous souhaitez créer des formes de photo inhabituelles ou découper des éléments d'une photo, utilisez un masque. Sélectionnez d'abord une photo puis activez le mode masque.



Passez en mode masque en cliquant sur l'icône de la barre du haut.

L'aperçu devient rose. Utilisez alors l'un des outils de dessin standard pour dessiner sur le calque de masque au-dessus de votre photo, comme vous le feriez sur un calque de dessin normal. Sélectionnez ensuite la photo située en-dessous ou effacez la sélection (appuyez sur Echap). Si vous copiez (Ctrl+C), vous copierez seulement partie non-masquée de la photo dans le presse-papiers. appuyez sur la touche Suppr pour supprimer la zone non-masquée. Ou cliquez sur Ctrl+X pour la découper. Vous pouvez également utiliser le masque pour placer un ClipView ou utiliser la fonction Arranger -> Combiner les formes.

Voir le [chapitre Masque](#)

pour plus d'informations sur l'utilisation des masques.

Découper des objets dans des photos



Grâce aux outils de dessin, vous pouvez dessiner simplement autour des formes et les détourer. Vous pouvez utiliser n'importe quel outil de dessin pour cela. La manière la plus simple est peut être encore d'utiliser l'**outil d'édition des formes**

et de dessiner une ligne autour de la forme que vous souhaitez extraire. Réalisez un zoom avant dans la photo puis :

- L'outil d'édition des formes utilise une technique de « connexion des points » en séquences de clics autour de la forme, plus spécialement détaillé dans certaines zones et avec moins de clics pour les lignes droites ou les légères courbes.
- Lorsque vous avez fait le tour complet de l'objet, fermez la ligne pour créer une forme solide en joignant le dernier segment au premier. Vous allez ainsi obtenir une forme remplie typique noire.
- Vous avez la possibilité de découper cette forme en sélectionnant la nouvelle forme masque et la photo (Maj+clic sur la photo dans l'outil de sélection) puis en choisissant **Édition > Arranger les formes > Croiser des formes**.
- Estompez le résultat pour fusionner légèrement les angles en déplaçant la réglette d'estompage d'un ou deux pixels.

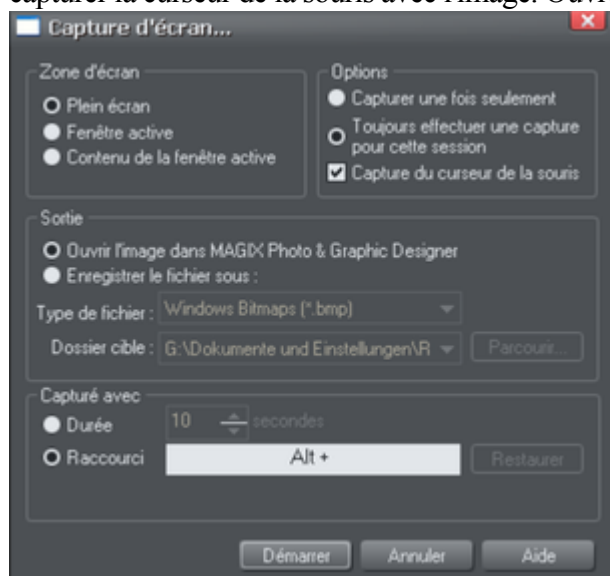
Vous pouvez opérer d'autres ajustements sur la forme à l'aide des outils d'édition des lignes comme la photo reste à l'intérieur de la forme qui agit comme un masque de découpe.



Dans cet exemple, on a appliqué une ombre horizontale à la vache à l'aide de l'outil ombres.

Fonction de capture d'écran

Cette fonction offre certains avantages par rapport à la méthode ci-dessus, notamment une option pour capturer la souris avec l'image. Ouvrez-la en sélectionnant **Services > Capture d'écran**.



Zone de l'écran

: ici vous pouvez sélectionner la zone de l'écran que vous souhaitez capturer. Vous pouvez capturer tout l'écran, la fenêtre active dans son intégralité ou uniquement le contenu de la fenêtre active sans les bords de la fenêtre.

Options

: choisissez ici de faire apparaître le curseur de la souris dans la capture d'écran ou non. Vous pouvez également décider de ne faire qu'une seule capture d'écran ou de garder cette fonction activée afin de pouvoir faire des captures successives à chaque fois que vous utiliserez le raccourci prévu à cet effet. La section de sortie permet de définir comment traiter les images de la capture d'écran. Par défaut, elles seront directement insérées dans le modèle actuel de MAGIX Web Designer 7 Premium. Mais il est également possible d'enregistrer chaque capture d'écran au format BMP (Bitmap Windows) ou PNG et de l'enregistrer dans le répertoire de votre choix. Les fichiers créés sont nommés « ScreenCapture », « ScreenCapture1 », « ScreenCapture2 », etc. Sélectionnez le **dossier cible** pour les fichiers à l'aide du bouton **Parcourir...**

Vous pouvez définir un raccourci de votre choix (Maj, Alt, Ctrl, + touche) pour déclencher une capture d'écran. Il vous suffit de cliquer dans le champ des raccourcis puis d'appuyer sur la combinaison de touches de votre choix, par exemple « Ctrl+S ». Le raccourci que vous aurez défini apparaît dans le champ des raccourcis. S'il est identique à un raccourci déjà défini dans Web Designer Premium, vous verrez apparaître un message d'avertissement en bas de la boîte de dialogue ; le fait d'avoir d'autres fenêtres ouvertes n'influence pas les captures d'écran. Appuyez sur **Restaurer** pour retourner au raccourci sélectionné précédemment.

Au lieu d'utiliser un raccourci clavier pour les captures d'écran, vous pouvez sélectionner l'option **Temps**. Cette option peut être très utile si une activité sur le clavier peut modifier l'apparence de la capture d'écran que vous souhaitez réaliser, par exemple des bulles d'infos popup qui disparaissent au moment où vous appuyez sur une touche du clavier. Sélectionnez l'option Temps et entrez une valeur de délai en secondes. La capture d'écran sera alors exécutée automatiquement par le programme une fois que la période indiquée sera écoulée. Le chronomètre démarre dès que vous cliquez sur le bouton **Démarrer**

Le fait de cliquer sur le bouton **Démarrer**

ferme la boîte de dialogue de capture d'écran et active le raccourci pour tout le système. Basculez dans

la fenêtre dans laquelle doit être réalisée la capture d'écran puis cliquez sur le raccourci clavier sélectionné ou patientez pendant la période définie dans l'option Temps. La capture d'écran est ensuite insérée dans Web Designer Premium ou enregistrée sous forme de fichier en fonction de l'option choisie. Si vous avez sélectionné l'option « Capture permanente », vous pouvez continuer à faire des captures d'écran en appuyant à nouveau sur la combinaison de touches que vous avez définie (pas disponible pour l'option Timer). Pour désactiver le service si vous avez choisi cette option, fermez MAGIX Web Designer 7 Premium afin de clore la session. Une autre méthode consiste à retourner dans la boîte de dialogue de Capture d'écran, à sélectionner l'option « Une seule fois » puis à réaliser une capture d'écran.

Grâce à la fonction de capture intégrée, il est très facile de réaliser des captures d'écran.

- Cliquez sur la touche **Impr écran** de votre clavier. Une capture de l'affichage actuel sur tout l'écran est alors enregistrée dans le presse-papier. Vous pouvez également faire « Alt+Impr écran » pour réaliser une capture d'écran de la fenêtre en cours uniquement.
- Dans MAGIX Web Designer 7 Premium, sélectionnez « Ctrl+V » pour coller puis sélectionnez **Bitmap** pour coller le résultat dans la page.

Vous pouvez maintenant détourer, ajouter des commentaires, modifier la taille comme vous le souhaitez et enregistrer les résultats. Il est conseillé d'enregistrer ce type d'images au format PNG.

Colorer des photos

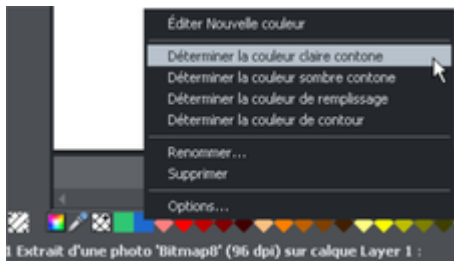
Après avoir sélectionné une photo, cliquez sur la ligne de couleur que vous souhaitez appliquer à votre photo. Si vous cliquez sur la zone de couleur blanche et que vous sélectionnez **Définir couleur Contone claire**

, toutes les photos deviendront noires et blanches. Cela porte le nom de « contone » car il s'agit d'un ton continu allant du noir au blanc.



Pour créer une image en tons de jaunes continus, cliquez tout simplement sur une couleur jaune pale de la ligne des couleurs.

Ou bien faites un clic droit sur la ligne de couleurs qui affichera un menu contextuel pour vous permettre d'appliquer la couleur sélectionnée soit comme une couleur claire, soit comme une couleur foncée.



Lorsque vous cliquez sur la **ligne de couleurs**

, vous pouvez sélectionner n'importe quelle couleur, et choisir entre une couleur soit claire, soit foncée. Vous pouvez aussi utiliser l'Editeur de couleurs (Ctrl+E) et choisir une couleur. Le menu déroulant situé dans la partie supérieure de l'Editeur de couleurs vous permet de commander l'édition soit de la couleur claire, soit de la couleur foncée.

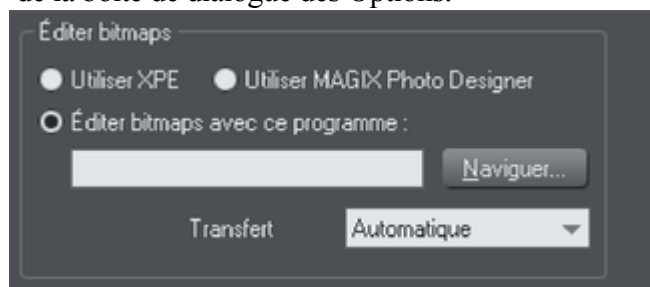
Vous pouvez rétablir la couleur d'origine d'une photo en cliquant sur la zone hachurée « pas de couleur », située à gauche de la ligne de couleurs, ou bien en faisant un clic droit dessus et en sélectionnant l'option « Rétablir couleur ».

Intégration dans des éditeurs photo externes

Alors que MAGIX Web Designer 7 Premium propose des fonctionnalités d'édition et de composition abouties, le programme n'est pas un « éditeur pixel » et vous pourrez être amené à utiliser un programme séparé. MAGIX Web Designer 7 Premium simplifie grandement l'intégration de vos travaux dans ces éditeurs. Vous pouvez configurer le démarrage automatique d'un programme externe pour que ce dernier démarre quand vous double-cliquez sur une photo dans l'Outil Photo et pour que l'image ainsi exportée soit reconduite dans votre document Web Designer Premium après son édition externe.

Le fait de double-cliquer sur une photo alors que vous n'êtes pas dans l'Outil Photo sélectionne l'Outil Photo pour que vous puissiez éditer la photo avec les fonctionnalités de MAGIX Web Designer 7 Premium. Dans l'outil Photo, double-cliquez sur une photo pour appeler l'éditeur externe.

Pour choisir un éditeur externe, sélectionnez l'onglet **Édition de photo** de la boîte de dialogue des Options.



Xara Picture Editor (XPE) est l'éditeur d'image de base de Xara. La plupart de ses fonctionnalités sont également offertes par l'outil photo ; par conséquent, ce produit ne propose aucun avantage particulier. Il est présent dans le programme pour des raisons de compatibilité.

Lorsque vous sélectionnez l'option « Édition bitmap » dans le programme et naviguez pour sélectionner un programme externe, vous pouvez le lancer en double-cliquant sur n'importe quelle image dans l'Outil Photo, (il faudra certainement naviguer dans les répertoires de votre programme sur votre disque dur et sélectionner le fichier exécutable .exe du programme).

Notez que les images transférées vers et depuis un éditeur externe sont transférées non compressées (afin d'éviter les cycles de compression et décompression), ce qui va augmenter la taille de votre fichier .xar.

Lorsque vous éditez une photo dans un programme séparé de cette manière, vous pouvez utiliser MAGIX Web Designer 7 Premium comme d'habitude. Chaque fois que vous enregistrez une image depuis l'éditeur de photo (ou si vous fermez le programme et cliquez sur l'option enregistrer), MAGIX Web Designer 7 Premium va automatiquement prendre la version modifiée et remplacer l'image originale. Cela signifie que vous pouvez juste continuer à éditer la photo dans le programme externe, et voir l'affichage en contexte dans votre document Web Designer Premium (faites simplement « Ctrl+S » ou le raccourci clavier de votre logiciel d'édition photo).

Remarque

: MAGIX Web Designer 7 Premium envoie toujours le document original non découpé vers l'éditeur externe. Toutes les images qui ont été optimisées (par exemple modification de la luminosité) ou découpées, ou encore auxquelles des effets ont été appliqués, ne seront pas envoyées avec ces modifications lorsque vous les éditez de cette manière. Néanmoins, lorsque l'image éditée est renvoyée, les attributs sont appliqués à nouveau à l'image éditée. Ainsi, il n'est pas recommandé de modifier la taille ou la découpe des images dans un éditeur externe.

Bien sûr, vous pouvez annuler n'importe quelle étape de l'édition à l'aide de la fonction correspondante de Web Designer Premium (une copie de l'image « précédente » est toujours conservée). Cependant, après l'enregistrement du fichier .xar, toutes les informations d'annulation sont perdues pour la prochaine utilisation du fichier.

Ce mode d'édition est appelé destructif car l'image est modifiée de manière permanente par l'outil d'édition photo externe, et la photo originale ne peut être rétablie après que le fichier a été enregistré et

fermé.

Redimensionner, faire tourner et positionner une photo dans son cadre

Les photos sont considérées comme des rectangles « avec un remplissage bitmap ». La forme de votre photo est un contour qu'il est possible d'éditer à part entière. Lorsque vous faites une découpe ou que vous éditez la forme du contour, vous ne touchez pas au remplissage, qui est clippé à l'intérieur de la forme.

Les photos et les bitmap de la page sont toujours contenus dans une forme de contour extérieure. Vous pouvez non seulement modifier la forme du contour, mais aussi régler la taille, l'angle et la position de la photo dans son cadre en utilisant l'**Outil de remplissage**. Sélectionnez la photo, allez dans l'**Outil de remplissage**

et vous verrez des flèches de remplissage partant du centre et allant vers les angles droits (ou bien vous pouvez aller dans l'Outil de remplissage et cliquer sur la photo à sélectionner).



Par exemple, pour agrandir et faire tourner une photo vers la gauche dans son cadre, sélectionnez l'Outil de remplissage et faites glisser la pointe d'une des flèches.

- Pour redimensionner, tirez sur la pointe d'une des flèches en partant du centre. Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée pour contraindre l'angle.
- Pour faire tourner l'image, tirez sur la pointe d'une des flèches autour du centre.
- Pour repositionner l'image, tirez n'importe où sur celle-ci.



Sur la barre d'info de l'Outil de remplissage, vous pouvez sélectionner l'option « répétition de carreaux » qui fait de l'image un remplissage bitmap en forme de carreaux. En tirant sur les poignées du remplissage, vous pouvez à présent redimensionner et faire tourner la dimension des carreaux de l'image. Vous pourrez constater à quel point MAGIX Web Designer 7 Premium est rapide en exécutant cette opération avec une image contenant beaucoup de pixels.

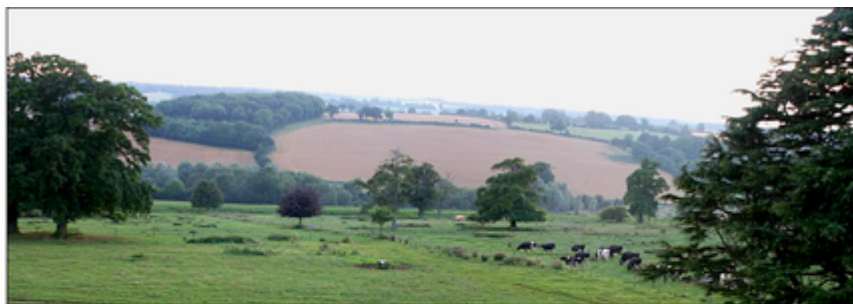
Si vous disposez d'un groupe de photos au lieu d'un simple objet photo, il n'est pas possible d'utiliser l'outil de remplissage comme décrit plus haut pour calibrer et faire tourner l'image dans son cadre. Si vous souhaitez convertir un groupe de photos en un objet photo ordinaire pour procéder à un ajustement avec l'outil de remplissage, allez dans Services->Optimisation photo. Mais notez que cette opération est destructrice dans la mesure où par la suite, vous ne pourrez plus modifier aucunes des étapes d'édition que vous aurez appliquées à votre photo.

Redresser l'horizon

Utiliser l'outil de remplissage comme décrit précédemment, signifie qu'il est très simple de redresser l'horizon d'une photo.

- Sélectionnez l'Outil de remplissage puis cliquez sur la photo. Les poignées de remplissage seront alors affichées sous la forme de flèches indiquant l'étendue du remplissage dans la forme.
- Tirez sur l'une des flèches de remplissage pour modifier la taille et faire tourner comme vous le désirez.

Vous voyez ici un paysage (créé avec la fonctionnalité d'assemblage panoramique) dont l'horizon est incliné.



Tirez sur l'une des flèches de remplissage pour modifier la taille et faire tourner comme vous le désirez. Vous pouvez repositionner la photo en tirant sur les poignées centrales des flèches de remplissage ou en maintenant la touche Maj enfoncée tout en déplaçant l'image à la position désirée.

Afficher une photo réduite en taille entière

Le bouton **Zoom 1:1**

situé sur la barre d'infos de l'outil photo ajuste le zoom de sorte que l'image sélectionnée soit affichée en taille entière, c'est-à-dire que chaque pixel de l'image correspond à chaque pixel de l'écran. Cela est utile si vous souhaitez éditer une image qui a été réduite sur la page mais que vous souhaitez la visionner dans sa taille entière durant l'édition.

Photo en taille entière

Le bouton **Agrandir la photo à 100 %**

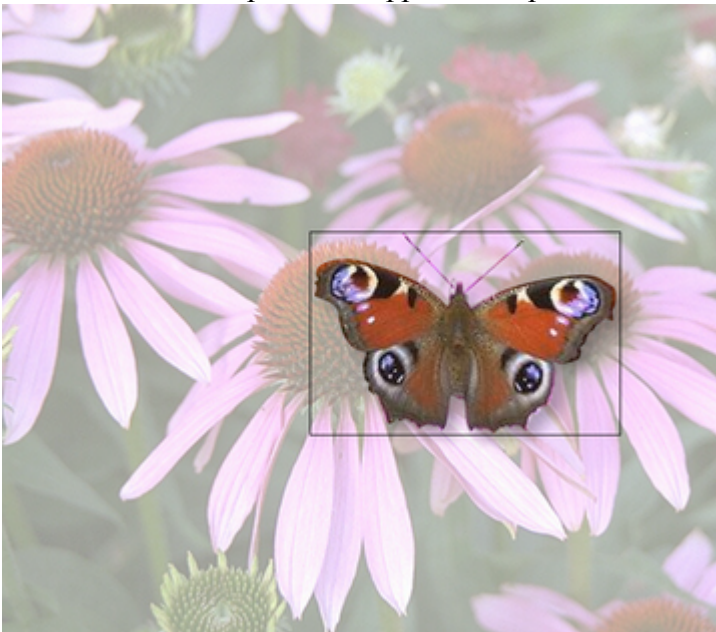
situé sur la barre d'infos de l'outil photo agrandit la photo sélectionnée pour l'afficher en taille entière sur la page. Par exemple, si la photo sélectionnée est réduite à une largeur de 500 pixels mais que la photo d'origine a été importée avec une largeur de 1 000 pixels, la photo sera agrandie sur la page jusqu'à une largeur de 1 000 pixels. Lorsque la valeur du zoom dans le document correspond à 100 %, chaque pixel de l'image correspond à chaque pixel de l'écran.

Optimisation de photos et de bitmaps

La résolution et la taille des fichiers JPEG des appareils photo numériques ne cessant d'augmenter, la taille de votre fichier peut très vite prendre d'énormes proportions s'il contient de nombreuses images. Par exemple, un document multipage comprenant 20 fichiers JPEG à résolution maximale de chacun 5 Mo produirait un fichier .xar de plus de 100 Mo*.

En outre, ces photos ont souvent une résolution inutilement élevée. Réduire une photo de 8 mégapixels à une image de 2 pouces (5 cm) de large sur la page va produire un fichier d'environ 1500 dpi. Certes, une résolution élevée fournit de nombreuses possibilités pour l'impression (vous pouvez faire des zoom avant ou élargir certaines parties de la photo) ; cependant, celle-ci est plus trop élevée que les meilleurs standard de qualité des impressions commerciales, et encore plus pour les graphiques destinés à Internet ou aux productions HTML.

Si vous détourez seulement une petite partie de votre image ou découpez un petit bout de la photo, de grands morceaux de l'image cachée peuvent se trouver en dehors de la zone visible. À des fins d'édition, cette fonction de détournage en direct est très utile dans la mesure où vous pouvez annuler chaque opération, modifier la taille, positionner et calibrer chaque élément tout en conservant une grande netteté. Mais vous désirerez peut-être supprimer les parties invisibles du document final.



Les parties invisibles de la photo découpée du papillon sont toujours présentes. À l'aide de l'**Outil Remplissage**

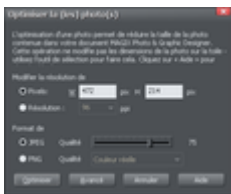
, vous pourrez vous en rendre compte en modifiant la taille du remplissage à l'intérieur des contours. Ainsi les parties à l'extérieur du papillon seront probablement superflues dans votre document final.

Faites un clic droit sur une photo et sélectionnez **Optimiser la photo** ou utilisez **Services > Optimiser la photo...**

cette boîte de dialogue rassemble trois fonctions importantes :

- Suppression des parties invisibles des photos
- Réduction de la résolution des photos
- Conversion des PNG ou des bitmaps en JPEG intégrés pour optimiser la taille des fichiers

Sélectionnez cette option de menu pour un bitmap afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Optimiser la photo**



Par défaut, les paramètres sont tels que la photo est optimisée en JPEG à 96 dpi (résolution d'écran normale) à la taille d'affichage sur l'écran. Cela correspond au réglage recommandé pour un site Internet. Vous pouvez modifier la résolution utilisée dans cette boîte de dialogue en optant pour la taille physique de votre choix pour l'image optimisée (largeur/hauteur en pixels) ou en saisissant un nombre dpi différent (par exemple, 150 dpi pour une bonne qualité d'impression).

Si vous optez pour l'option dpi, la valeur saisie sera enregistrée comme valeur par défaut pour la session en cours. Vous pouvez aussi conserver la résolution actuelle de la photo en sélectionnant **Actuel** dans la liste **ppi**

Vous pouvez également décider d'optimiser vos photos au format PNG (la taille des images est supérieure mais la qualité des graphiques et des textes est meilleure) ou modifier la qualité de l'optimisation JPEG (plus la qualité est élevée plus le fichier JPEG sera grand).

Si votre photo a été découpée, seule la partie visible de l'image est préservée dans la version optimisée. Pour l'impression, une résolution de 150 dpi donne de très bons résultats et 300 dpi correspond à la meilleure qualité d'impression commerciale (la plupart des utilisateurs ne peuvent pas différencier les résolutions de 150 et 300 dpi, mais le fichier en 300 dpi occupera quatre fois plus d'espace mémoire).

Remarque

: la qualité optimale du format JPEG correspond à 75 %. Il n'est PAS recommandé de sauvegarder des fichiers JPEG avec une qualité de 100 % car il est quasiment impossible de les distinguer d'un JPEG à 75 % tandis qu'ils utilisent un espace mémoire considérablement plus élevé.

Attention : Optimiser la photo

est une opération « destructive ». Lorsque vous enregistrez le fichier, les parties supprimées de l'image sont perdues et la résolution est modifiée de façon définitive (bien entendu, vous pouvez annuler les changements tant que le fichier est ouvert en mode d'édition).

Vous pouvez optimiser plusieurs photos en une seule fois si vous souhaitez qu'elles possèdent toutes la même résolution en DPI. Sélectionnez les photos à optimiser puis sélectionnez la commande **Optimiser** comme décrit plus haut. Si vos photos ont des dimensions différentes, l'option d'optimisation de la taille en pixels n'est pas disponible et vous ne pourrez choisir que la résolution en dpi.

Vous pouvez également utiliser la fonction **Services > Optimiser tous les JPEG**

pour optimiser toutes les photos au format JPEG de votre document en une seule fois. Dans ce cas encore, la boîte de dialogue d'optimisation s'affiche pour vous permettre de sélectionner la valeur en dpi à utiliser pour l'optimisation.

Remarquez qu'après l'optimisation, les photos originales non optimisées et à présent sans référence sont conservées dans la **Galerie des bitmaps**

. Cela signifie qu'elles sont conservées dans la mémoire et ainsi l'espace mémoire requis pour votre modèle ne sera pas réduit. Il suffit d'enregistrer votre modèle de conception et de le charger de nouveau après l'optimisation pour éliminer les images d'origine.

Documents photo

Il est parfois utile de travailler sur une photo seule que sur des « Objets dans une page ». On appelle cela un document photo ou le « mode photo » dans Web Designer Premium, qui se comporte dans ce cas plutôt comme un outil d'édition photo ordinaire. Vous pouvez créer un document photo de plusieurs façons :

- Faites glisser le fichier photo de votre explorateur de fichiers vers la barre de titre ou la barre d'outils Web Designer Premium
- Allez dans Fichiers -> Ouvrir puis sélectionnez un fichier photo
- Créez un document photo vide en allant dans **Fichier -> Nouveau -> Photo vide**

On reconnaît les documents photo aux caractéristiques suivantes par rapport aux autres documents de Web Designer Premium :

- Aucune page blanche n'est visible. En fait, les dimensions de la page sont définies automatiquement pour correspondre à la photo et aux autres objets que vous avez ajoutés.
- Les documents photo ont une grille d'un pixel par défaut et vous pouvez faire s'afficher cette grille très rapidement. Cela facilite les opérations de découpe.
- Le Pasteboard (la zone autour de la photo) est de couleur sombre. Cela permet de distinguer les documents photo des documents dessin au premier coup d'oeil.
- Le zoom est défini de sorte que la photo remplisse l'aperçu et l'Outil photo est sélectionné automatiquement comme outil en cours.
- Si vous tirez d'autres fichiers photo en haut d'une photo existante, cela a pour effet d'ajouter une nouvelle photo au document au lieu de simplement remplacer la photo dans son cadre. Un zoom arrière se produira, de façon à ce que vous puissiez voir toute l'image.
- Les images ne sont pas redimensionnées pour faire 500 pixels (comme normalement pour l'importation de documents), mais sont importées à la même taille de sorte qu'avec un zoom de 100%, vous puissiez voir l'image en taille entière.
- Les options de lissage des pixels sont modifiées. Le mode d'affichage « Très haute qualité » est sélectionné par défaut, ce qui est le mieux pour des images réduites ou sur lesquelles un zoom arrière a été effectué. Le lissage des pixels est désactivé lorsqu'un zoom avant est fait de sorte que vous pouvez voir que les pixels sont de très grands éléments de zoom.

A tous les autres niveaux, les documents photo se comportent de la même façon que des documents normaux de MAGIX Web Designer 7 Premium. Vous pouvez utiliser tous les outils de dessin et de texte comme d'habitude. Si vous voulez créer un document photo d'une taille précise, vous pouvez changer la « toile » ou la taille de la page en sélectionnant **Services -> Options** et l'onglet **Page**, puis entrer les dimensions de votre choix.



Dans documents photo, deux options peuvent à présent être sélectionnées. Les boutons **Précédent** et **Suivant**

vous permettent de vous déplacer vers les pages précédentes ou suivantes du dossier à partir duquel l'image a été ouverte. L'image en cours sera fermée et on vous demandera donc de sauvegarder le fichier.

Édition de fichiers photo

MAGIX Web Designer 7 Premium permet d'éditer facilement des photos au format JPEG et sauvegarder la version modifiée au format JPEG. Et contrairement à de nombreux programmes d'édition photo, il est possible de réaliser cette opération plusieurs fois sans perte de qualité, même si le format JPEG est un format avec perte de qualité (voir la section [Sans perte et avec perte](#) plus haut dans ce chapitre). Cela est dû au fait que MAGIX Web Designer 7 Premium peut sauvegarder les éditions que vous avez effectuées sans perte, parallèlement à la photo originale. Voici l'explication. Pour commencer, ouvrez le document JPEG à l'aide de l'option **Fichier > Ouvrir**, effectuez un glisser-déposer ou dans l'explorateur de fichiers Windows, effectuez un double-clic sur le fichier et sélectionnez MAGIX Web Designer 7 Premium dans la liste « Ouvrir avec ». La photo s'ouvre alors dans un document photo.

Éditez la photo à l'aide des outils photo, comme décrit plus haut.

Si vous sélectionnez l'option **Fichier > Enregistrer**

(Ctrl+S), le fichier JPEG que vous avez téléchargé sera écrasé par l'image modifiée. Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium enregistre également votre photo dans son format .xar natif. Le fichier est placé dans un dossier maître aux côtés de votre fichier JPEG. Il porte exactement le même nom que votre fichier photo mais avec une extension .xar. Le fichier .xar inclut la photo originale sans les modifications et naturellement les détails de l'édition que vous avez effectué.

À l'avenir, si vous chargez le fichier JPEG modifié afin de l'éditer, MAGIX Web Designer 7 Premium cherchera dans le dossier Maître si un fichier .xar est disponible pour cette photo. Si c'est le cas, le fichier .xar est chargé au lieu du fichier JPEG et vous pouvez continuer l'édition là où vous avez arrêté. Lors de la prochaine sauvegarde, le fichier JPEG est écrasé à nouveau et un fichier .xar mis à jour est également enregistré dans le dossier maître.

Naturellement si vous ne souhaitez pas écraser le fichier JPEG original après l'avoir modifié, vous pouvez utiliser l'option **Fichier > Enregistrer sous**

pour sauvegarder la photo modifiée à un autre emplacement ou utiliser les nombreuses fonctionnalités d'exportation pour exporter votre photo en différents formats.

Vous pouvez accéder à la photo originale depuis le fichier .xar en l'ouvrant dans la **Galerie des bitmaps**, en effectuant un clic droit sur la photo et en sélectionnant l'option **Enregistrer**

Dans l'onglet d'édition de photo de la boîte de dialogue **Services > Options**

, vous avez la possibilité de modifier le mode de sauvegarde décrit plus haut. Vous pouvez décider de ne pas sauvegarder automatiquement un fichier .xar dans le sous-dossier maître ou décider de sauvegarder le fichier de la photo originale à la place.

Veuillez noter que si vous désactivez la fonction de sauvegarde de la photo d'origine, elle sera perdue lorsque vous effectuez une sauvegarde !

L'outil photo

Dans ce chapitre

[Introduction](#)

[Utilisation des Outils Photo](#)

[Fonctions photo communes](#)

[Outil d'optimisation](#)

[Outil d'extrait](#)

[Notes à propos de l'Outil photo](#)

[L'outil de suppression des yeux rouges](#)

[Calibrage des photos en fonction du contenu](#)

[Assemblage panoramique](#)

Introduction

L'Outil photo est un moyen direct et très rapide de recouper, d'ajuster les niveaux de luminosité et la netteté des photos, même pour des images en ultra haute résolution. Cet outil dispose des fonctions suivantes :

- [Optimisation automatique en un clic](#) de vos photos ; particulièrement pratique pour les photos sous-exposées ou ternes.
- Réglage manuel de la luminosité, du contraste, de la saturation des couleurs, de la température des couleurs de la photo ainsi que du flou ou de la netteté.
- Recoupe des images. Il s'agit d'une recoupe « en direct », vous pouvez donc annuler des étapes et régler votre découpe à tout moment.
- Comparaison en un clic, pour observer rapidement les changements effectués.
- Copier/coller facile des éditions d'optimisation entre différentes photos.

Toutes ces opérations sont interactives et sont mises à jour en direct. Quand vous régler les valeurs, l'image est mise à jour immédiatement. Les opérations sont également non destructrices, c'est-à-dire que votre original n'est pas modifié et que vous pouvez toujours faire de nouveaux réglages ou les annuler. Il existe également un outil anti yeux rouges.

Avantages de l'Outil Photo

Cet outil a trois avantages principaux :

1. Il fonctionne de façon non destructrice
2. Il est très rapide, même pour les énormes images
3. Les étapes d'édition ne requièrent aucune mémoire.

Les avantages expliqués en détail

Le terme Non destructif

signifie que toutes les opérations d'édition n'affectent pas l'image originale. Vous pouvez ajuster ou supprimer les éditions et l'image d'origine demeure intacte. Le programme diffère en cela de la plupart des éditeurs photo dans lesquels les modifications sont permanentes. Dans Web Designer Premium vous avez la possibilité d'ajuster les paramètres autant de fois que vous le souhaitez tout en sachant que vous ne modifiez pas les données de l'original.

Même la fonction de détournage, appelée ici extraction, est non destructive. Vous pouvez rétablir les zones découpées et ajuster ou élargir la sélection à tout moment, même après avoir enregistré le fichier.

La vitesse

est un point évident, mais une démonstration intéressante consiste à faire tourner une photo à très haute résolution. Dans les autres outils, il est normalement nécessaire d'entrer une valeur de degrés et attendre que le processus soit exécuté. MAGIX Web Designer 7 Premium fonctionne différemment : vous pouvez faire tourner une photo haute résolution en tirant dessus et en temps réel (ou entrer n'importe quelle valeur de rotation). Le programme utilise alors un échantillon d'image bi-cubique de grande qualité pour assurer des résultats dans la meilleure qualité possible.

Le terme aucune mémoire

réfère au fait que la plupart des éditeurs photo doivent garder une copie du bitmap dans la mémoire afin de pouvoir annuler les modifications et réalisent habituellement une copie pour chaque modification ou ajustement entrepris. Pour les photos de grande taille et à haute résolution, cela sous-entend qu'un grand espace mémoire est requis pour l'édition des photos (une photo de 8 Mo requiert par exemple un espace mémoire de 32 Mo, si vous réalisez 10 manipulations, cela devient 320 Mo d'espace mémoire). MAGIX Web Designer 7 Premium requiert zéro espace mémoire. Cela signifie que vous pouvez réaliser autant d'édition que vous le souhaitez, de même que le nombre de copies, sans que ces manipulations requièrent un espace mémoire supplémentaire.

Enfin, les images JPEG sont insérées dans le fichier natif .xar et non étendues en images brutes comme c'est le cas dans d'autres outils graphiques. Cela signifie que la taille du fichier natif est 10 fois plus petite. Combinez cela aux copies mémoire zéro, les fonctionnalités d'optimisation en temps réel décrites plus haut et il est possible d'obtenir des fichiers dont la taille est jusqu'à 30 fois inférieure à celle de fichiers traités dans d'autres programmes graphiques. Cela signifie également que leur manipulation est beaucoup plus rapide.

Avantages de l'Outil Photo

Cet outil a trois avantages principaux :

1. Il fonctionne de façon non destructive
2. Il est très rapide, même pour les énormes images
3. Les étapes d'éditation ne requièrent aucune mémoire.

Les avantages expliqués en détail

Le terme **Non destructif**

signifie que toutes les opérations d'éditation n'affectent pas l'image originale. Vous pouvez ajuster ou supprimer les éditions et l'image d'origine demeure intacte. Le programme diffère en cela de la plupart des éditeurs photo dans lesquels les modifications sont permanentes. Dans Web Designer Premium vous avez la possibilité d'ajuster les paramètres autant de fois que vous le souhaitez tout en sachant que vous ne modifiez pas les données de l'original.

Même la fonction de détourage, appelée ici extraction, est non destructive. Vous pouvez recadrer les zones coupées et ajuster ou agrandir la sélection à tout moment, même après avoir enregistré le fichier.

La **vitesse**

est un point évident, mais une démonstration intéressante consiste à faire tourner une photo à très haute résolution. Dans les autres outils, il est normalement nécessaire d'entrer une valeur de degrés et attendre que le processus soit exécuté. MAGIX Web Designer 7 Premium fonctionne différemment : vous pouvez faire tourner une photo haute résolution en tirant dessus et en temps réel (ou entrer n'importe quelle valeur de rotation). Le programme utilise alors un échantillon d'image bi-cubique de grande qualité pour assurer des résultats dans la meilleure qualité possible.

Le terme **aucune mémoire**

réfère au fait que la plupart des éditeurs photo doivent garder une copie du bitmap dans la mémoire afin de pouvoir annuler les modifications et réalisent habituellement une copie pour chaque modification ou ajustement entrepris. Pour les photos de grande taille et à haute résolution, cela sous-entend qu'un grand espace mémoire est requis pour l'éditation des photos (une photo de 8 Mo requiert par exemple un espace mémoire de 32 Mo, si vous réalisez 10 manipulations, cela devient 320 Mo d'espace mémoire). MAGIX Web Designer 7 Premium requiert zéro espace mémoire. Cela signifie que vous pouvez réaliser autant d'éditation que vous le souhaitez, de même que le nombre de copies, sans que ces manipulations requièrent un espace mémoire supplémentaire. Enfin, les images JPEG sont insérées dans le fichier natif .xar et non étendues en images brutes comme c'est le cas dans d'autres outils graphiques. Cela signifie que la taille du fichier natif est 10 fois plus petite. Combinez cela aux copies mémoire zéro, les fonctionnalités d'optimisation en temps réel décrites plus haut et il est possible d'obtenir des fichiers dont la taille est jusqu'à 30 fois inférieure à celle de fichiers traités dans d'autres programmes graphiques. Cela signifie également que leur manipulation est beaucoup plus rapide.

Les avantages expliqués en détail

Le terme **Non destructif**

signifie que toutes les opérations d'éditior n'affectent pas l'image originale. Vous pouvez ajuster ou supprimer les Éditions et l'image d'origine demeure intacte. Le programme diffère en cela de la plupart des Éditeurs photo dans lesquels les modifications sont permanentes. Dans Web Designer Premium vous avez la possibilité d'ajuster les paramètres autant de fois que vous le souhaitez tout en sachant que vous ne modifiez pas les données de l'original.

Même la fonction de détourage, appelée ici extraction, est non destructive. Vous pouvez rétablir les zones découpées et ajuster ou élargir la sélection à tout moment, même après avoir enregistré le fichier.

La **vitesse**

est un point évident, mais une démonstration intéressante consiste à faire tourner une photo à très haute résolution. Dans les autres outils, il est normalement nécessaire d'entrer une valeur de degrés et attendre que le processus soit exécuté. MAGIX Web Designer 7 Premium fonctionne différemment : vous pouvez faire tourner une photo haute résolution en tirant dessus et en temps réel (ou entrer n'importe quelle valeur de rotation). Le programme utilise alors un échantillon d'image bi-cubique de grande qualité pour assurer des résultats dans la meilleure qualité possible.

Le terme **aucune mémoire**

réfère au fait que la plupart des Éditeurs photo doivent garder une copie du bitmap dans la mémoire afin de pouvoir annuler les modifications et réalisent habituellement une copie pour chaque modification ou ajustement entrepris. Pour les photos de grande taille et à haute résolution, cela sous-entend qu'un grand espace mémoire est requis pour l'éditior des photos (une photo de 8 Mo requiert par exemple un espace mémoire de 32 Mo, si vous réalisez 10 manipulations, cela devient 320 Mo d'espace mémoire). MAGIX Web Designer 7 Premium requiert zéro espace mémoire. Cela signifie que vous pouvez réaliser autant d'éditior que vous le souhaitez, de même que le nombre de copies, sans que ces manipulations requièrent un espace mémoire supplémentaire. Enfin, les images JPEG sont inscrites dans le fichier natif .xar et non étendues en images brutes comme c'est le cas dans d'autres outils graphiques. Cela signifie que la taille du fichier natif est 10 fois plus petite. Combinez cela aux copies mémoire zéro, les fonctionnalités d'optimisation en temps réel décrites plus haut et il est possible d'obtenir des fichiers dont la taille est jusqu'à 30 fois inférieure à celle de fichiers traités dans d'autres programmes graphiques. Cela signifie également que leur manipulation est beaucoup plus rapide.

Utilisation des Outils Photo



Pour accéder aux **Outils Photo**

, placez le pointeur de la souris sur l'icône appareil photo de la barre d'outils principale sur la gauche de la fenêtre. Une barre escamotable s'affiche alors, contenant les icônes des différents outils photo disponibles.



Si vous vous trouvez dans l'**Outil de sélection**, faites un double clic sur une photo pour basculer dans l'**Outil Photo**

Fonctions photo communes

Les boutons suivants sont disponibles sur la barre d'infos lorsque vous vous trouvez dans les outils photo Optimisation, Clip, Suppression des yeux rouges ou Calibrage en fonction du contenu.



Commandes de rotation à 90°



Les deux icônes de rotation permettent de tourner la ou les photo(s) sélectionnée(s) de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire.

Précédent & Suivant



Lorsque vous ouvrez une photo en utilisant MAGIX Web Designer 7 Premium, celle-ci est chargée dans un nouveau document photo, car Web Designer Premium suppose que vous voulez éditez ou voir la photo elle-même plutôt que de l'utiliser en tant que partie d'un dessin ou d'un autre document. Une fois que vous avez ouvert une photo, vous pouvez utiliser les boutons Précédent et Suivant de la barre d'info de l'outil photo pour fermer le document photo en cours et ouvrir la photo suivante (ou précédente) dans le même dossier que la photo en cours. Cela vous permet de parcourir les photos d'un même dossier sans avoir à les fermer les ouvrir chacune à leur tour. Si vous avez apporté des modifications à une photo, on vous demandera si vous souhaitez les enregistrer lorsque vous appuierez sur Suivant ou Précédent.

Pour obtenir de plus amples informations sur les Documents photo, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation du document.

Zoom 1:1



Sélectionnez une photo et cliquez sur le bouton zoom 1:1.

Le facteur de zoom des documents est défini de façon à ce que la photo sélectionnée soit affichée à 1:1 (1 pixel de la photo équivaut à 1 pixel de l'écran). Utilisez cette option si vous souhaitez travailler sur une photo en pleine taille dans un document dont vous avez réduit la taille de la photo.

Agrandir la photo à 100 %



L'opération **Agrandir la photo à 100 %**

agrandit la photo sélectionnée pour atteindre la taille entière.

Par exemple, si la photo sélectionnée est réduite à une largeur de 500 pixels mais que la photo d'origine a été importée avec une largeur de 1 000 pixels, la photo sera agrandie sur la page jusqu'à une largeur de 1 000 pixels. Lorsque la valeur du zoom dans le document correspond à 100 %, chaque pixel de l'image correspond à chaque pixel de l'écran.

Agrandir la photo à 100 %



L'opération **Agrandir la photo à 100 %**

agrandit la photo sélectionnée pour atteindre la taille entière.

Par exemple, si la photo sélectionnée est réduite à une largeur de 500 pixels mais que la photo d'origine a été importée avec une largeur de 1 000 pixels, la photo sera agrandie sur la page jusqu'à une largeur de 1 000 pixels. Lorsque la valeur du zoom dans le document correspond à 100 %, chaque pixel de l'image correspond à chaque pixel de l'écran.

Outil d'optimisation



Cliquez sur l'icône appareil photo pour entrer dans l'**Outil d'optimisation**

L'Outil Photo

permet de découper les photos très rapidement et d'en ajuster les niveaux de luminosité et la netteté, et ce même pour les images avec une très haute résolution. Cet outil fournit :

- [Optimisation automatique en un clic](#) de vos photos ; particulièrement pratique pour les photos sous-exposées ou ternes.
- Ajustement manuel de la luminosité, du contraste, de la saturation des couleurs et de la netteté des photos.
- Recoupe d'images. Il s'agit d'une recoupe « en direct » ; vous pouvez donc annuler des étapes et régler votre découpe à tout moment.
- Correction des couleurs ou de la balance des blancs.
- Comparaison en un clic pour observer rapidement les changements effectués.
- Copier/coller facile des éditions d'optimisation entre différentes photos.

Toutes ces opérations sont interactives et sont mises à jour en direct. Quand vous réglez les valeurs, l'image est mise à jour immédiatement. Les opérations sont également non destructives, c'est-à-dire que votre original n'est pas modifié et que vous pouvez toujours modifier vos réglages ou les annuler.

Cet outil a trois avantages principaux :

1. Il fonctionne de façon non destructive
2. Il est très rapide, même avec les images énormes
3. Les étapes d'édition ne requièrent aucune mémoire.

Le terme **non destructif**

signifie que toutes les opérations d'édition n'affectent pas l'image originale. Vous pouvez ajuster ou supprimer des modifications : l'image d'origine demeure intacte. Le programme diffère en cela de la plupart des éditeurs photo dans lesquels les modifications sont permanentes. Dans Web Designer Premium vous avez la possibilité d'ajuster les paramètres autant de fois que vous le souhaitez tout en sachant que vous ne modifiez pas les données de l'original.

Même la fonction de détournage, appelée ici extraction, est non destructive. Vous pouvez rétablir les zones découpées et ajuster ou élargir la sélection à tout moment, même après avoir enregistré le fichier.



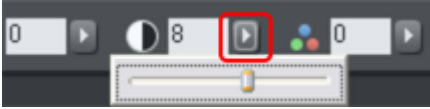
Les six premiers boutons de la barre d'infos sur la gauche (non affichés ci-dessus), communs à tous les outils, sont décrits [plus haut](#)

- 1 Optimisation automatique
- 2 Luminosité
- 3 Contraste
- 4 Saturation des couleurs
- 5 Température des couleurs
- 6 Flou / Netteté
- 7 Comparer avec l'original

Cet outil permet d'ajuster la clarté, le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté. Vous pouvez saisir les valeurs directement dans les champs de texte ou utiliser un petit curseur pop-up pour ajuster les valeurs de façon interactive.

Réglette du menu contextuel

Vous pouvez utiliser les réglettes de deux manières différentes :



1. Cliquez et relâchez la flèche du menu. La réglette de contrôle reste alors sur l'écran et vous pouvez ajuster les valeurs aussi souvent que vous le souhaitez en déplaçant la réglette. Vous pouvez également, lorsque la souris est placée sur la commande, utiliser la molette de la souris pour réaliser de petits ajustements vers le haut ou le bas. La réglette disparaîtra de l'écran lorsque vous cliquez sur n'importe quel autre endroit du document.
2. Vous pouvez également maintenir le bouton de souris appuyé et déplacer la réglette pour ajuster la valeur. Lorsque vous relâchez la souris, le menu contextuel disparaît. Ce procédé est légèrement plus rapide puisqu'il ne requiert qu'un clic et relâcher pour modifier les valeurs.

Optimisation automatique

La fonction **Optimiser** analyse la luminosité et le contraste de l'image et les ajuste automatiquement pour obtenir la meilleure image possible. Cette fonction est particulièrement efficace sur les photos sous-exposées (foncées). Après avoir appliqué l'optimisation automatique à une photo, vous pouvez ajuster les valeurs sélectionnées, en utilisant les commandes sur la droite du bouton d'optimisation. En cliquant sur **Comparer**, vous pourrez rétablir l'original, en cliquant à nouveau, la version optimisée est à nouveau affichée.

Luminosité/Contraste/Température de la couleur/Saturation

 **Luminosité**  **Contraste**  **Saturation**  **Température de la couleur**

L'image change lorsque vous modifiez ces valeurs. La saturation modifie l'intensité de la couleur. A -100, le minimum, votre image devient noire et blanche. Le contrôle de température de la couleur rend une image « chaude » ou « froide ».

Flou / Netteté



Cette commande permet de flouer l'image lorsqu'elle se trouve en-dessous de zéro et de rendre l'image plus nette lorsqu'elle est supérieure à zéro. Nous recommandons d'utiliser uniquement des valeurs faibles pour la netteté et uniquement sur des photos dont la taille a été réduite de manière importante.

R  glette du menu contextuel

Vous pouvez utiliser les r  glettes de deux mani  res diff  rentes :



1. Cliquez et rel  chez la fl  che du menu. La r  glette de contr  le reste alors sur l'  cran et vous pouvez ajuster les valeurs aussi souvent que vous le souhaitez en d  pla  ant la r  glette. Vous pouvez   galement, lorsque la souris est plac  e sur la commande, utiliser la molette de la souris pour r  aliser de petits ajustements vers le haut ou le bas. La r  glette dispara  tra de l'  cran lorsque vous cliquez sur n'importe quel autre endroit du document.
2. Vous pouvez   galement maintenir le bouton de souris appuy   et d  placer la r  glette pour ajuster la valeur. Lorsque vous rel  chez la souris, le menu contextuel dispara  t. Ce proc  d   est l  g  rement plus rapide puisqu'il ne requiert qu'un clic et rel  cher pour modifier les valeurs.

Optimisation automatique

La fonction **Optimiser** analyse la luminosit   et le contraste de l'image et les ajuste automatiquement pour obtenir la meilleure image possible. Cette fonction est particuli  rement efficace sur les photos sous-expos  es (fonc  es). Apr  s avoir appliqu   l'optimisation automatique    une photo, vous pouvez ajuster les valeurs s  lectionn  es, en utilisant les commandes sur la droite du bouton d'optimisation. En cliquant sur **Comparer**, vous pourrez r  tablir l'original, en cliquant    nouveau, la version optimis  e est    nouveau affich  e.

Luminosit  /Contraste/Temp  rature de la couleur/Saturation



L'image change lorsque vous modifiez ces valeurs. La saturation modifie l'intensit   de la couleur. A -100, le minimum, votre image devient noire et blanche. Le contr  le de temp  rature de la couleur rend une image      chaude      ou      froide     .

Flou / Nettet  



Cette commande permet de flouer l'image lorsqu'elle se trouve en-dessous de z  ro et de rendre l'image plus nette lorsqu'elle est sup  rieure    z  ro. Nous recommandons d'utiliser uniquement des valeurs faibles pour la nettet   et uniquement sur des photos dont la taille a   t   r  duite de mani  re importante.

Optimisation automatique

La fonction **Optimiser** analyse la luminosité et le contraste de l'image et les ajuste automatiquement pour obtenir la meilleure image possible. Cette fonction est particulièrement efficace sur les photos sous-exposées (foncées). Après avoir appliqué l'optimisation automatique à une photo, vous pouvez ajuster les valeurs sélectionnées, en utilisant les commandes sur la droite du bouton d'optimisation. En cliquant sur **Comparer**, vous pourrez rétablir l'original, en cliquant à nouveau, la version optimisée est à nouveau affichée.

Luminosité/Contraste/Température de la couleur/Saturation



Luminosité
%



Contraste



Saturation



Température de la couleur

L'image change lorsque vous modifiez ces valeurs. La saturation modifie l'intensité de la couleur. À -100, le minimum, votre image devient noire et blanche. Le contrôle de température de la couleur rend une image «chaude» ou «froide».

Flou / Netteté



Cette commande permet de flouer l'image lorsqu'elle se trouve en-dessous de zéro et de rendre l'image plus nette lorsqu'elle est supérieure à zéro. Nous recommandons d'utiliser uniquement des valeurs faibles pour la netteté et uniquement sur des photos dont la taille a été réduite de manière importante.

Luminosité/Contraste/Température de la couleur/Saturation



Luminosité



Contraste



Saturation



Température
de la couleur

L'image change lorsque vous modifiez ces valeurs. La saturation modifie l'intensité de la couleur. A -100, le minimum, votre image devient noire et blanche. Le contrôle de température de la couleur rend une image «chaude» ou «froide».

Flou / Netteté



Cette commande permet de flouer l'image lorsqu'elle se trouve en-dessous de zéro et de rendre l'image plus nette lorsqu'elle est supérieure à zéro. Nous recommandons d'utiliser uniquement des valeurs faibles pour la netteté et uniquement sur des photos dont la taille a été réduite de manière importante.

Flou / Netteté



Cette commande permet de flouer l'image lorsqu'elle se trouve en-dessous de zéro et de rendre l'image plus nette lorsqu'elle est supérieure à zéro. Nous recommandons d'utiliser uniquement des valeurs faibles pour la netteté et uniquement sur des photos dont la taille a été réduite de manière importante.

Comparer et rétablir l'original

Le bouton **Comparer** peut être utilisé pour réinitialiser toutes les valeurs des Outils **d'optimisation** à leur valeur par défaut, ce qui fera revenir votre photo à son état original. Si vous appuyez une deuxième fois sur le bouton de comparaison, les valeurs seront rétablies. Vous pouvez donc utiliser le bouton de comparaison pour basculer rapidement entre votre photo éditée et votre photo originale, afin de pouvoir observer les effets des changements que vous avez effectués.

Etant donné que toutes les modifications sont non destructrices, le fait d'appuyer sur le bouton de comparaison ne fait qu'enlever les éléments faisant partie des améliorations, rétablissant ainsi l'image à son état original. Le bouton de comparaison peut être utilisé à tout moment après que des modifications ont été apportées à une image.

Recouper ou clipper des images

Le moyen le plus simple de clipper une photo est de commencer à tirer sur ou en travers de la photo après avoir sélectionné l'**Outil Optimisation**

. Le clipping se fait immédiatement, une fois que vous avez relâché le bouton de la souris. La photo clippée qui en résulte possède maintenant des poignées qui vous serviront à régler les bordures du clip.



Ceci est une opération non destructrice ; vous pouvez donc ajuster la zone du clip une fois que vous avez recoupé l'image et même annuler l'opération pour récupérer l'image en entier. En fait, on peut dire que seuls les contours sont modifiés, et que l'image reste clippée à l'intérieur du contour rectangulaire. C'est pourquoi on l'appelle un clip, et non une découpe, bien que le but soit le même que celui d'un outil de découpe traditionnel.

Outil d'extrait

Vous pouvez sinon entrer dans **l'outil d'extrait** via l'icone de la barre d'info de l'Outil photo. Vous trouverez ici tout un choix d'autres options de recoupe. Vous pouvez saisir des valeurs exactes en pixels et faire votre choix parmi différentes proportions de recoupe.



Pour découvrir le clipping interactif ainsi que d'autres options supplémentaires relatives aux proportions, basculez en **mode Clip** avec le bouton **Outil clip**

La barre d'info est modifiée de la façon suivante :



Lorsque vous faites glisser la photo, le rectangle du clip est mis en surbrillance.

- Vous pouvez régler la zone en tirant sur les coins ou les poignées de côté
- Vous pouvez déplacer la zone simplement en faisant glisser l'intérieur de la zone du clip
- Choisissez le bouton **clip** ou faites simplement un double clic à l'intérieur de la zone du clip pour effectuer l'opération de clip.



Vous pouvez voir si une photo a ou non été clippée en regardant la barre de statut qui indiquera par exemple « photo clippée ».

Effacer

Cliquez sur **Effacer**

ou en dehors de la région d'extraction sélectionné pour effacer le rectangle d'extrait actuel.

Règle des trois tiers

Il existe une règle de composition des photographies appelée la règle des trois tiers. Cela consiste à placer des objets clés dans vos photos aux tiers de vos photos. Par exemple, il est souvent plus indiqué de placer l'horizon à un tiers de la photo plutôt qu'au centre. Lorsque vous déplacez un extrait d'image sur l'une de vos photos, des lignes placées aux tiers de l'image s'affichent pour vous aider à positionner les objets suivant ces règles de composition.

Astuce : pour en savoir plus, [cherchez](#) dans Google « Règle des trois tiers »

Annuler extrait

Cliquez sur **Annuler**

extrait pour rétablir la photo originale. Le rectangle d'extraction est alors rétabli et vous pouvez l'ajuster ou le supprimer en cliquant en-dehors.

Le bouton **De-clip** dans l'**outil Clip**

sert à modifier le contour de n'importe quelle photo clippée, ainsi que les formes créées arbitrairement contenant un remplissage bitmap, en un contour rectangulaire autour de la photo ou du bitmap de remplissage entiers. On vous demandera peut-être de sélectionner le bouton Supprimer pour effacer le rectangle de recoupe (ou de cliquer en dehors du rectangle).

Ajuster la région extrait

Comme le bouton **Annuler**

extrait permet de rétablir le rectangle d'extraction (la zone autour est grisée), il est très simple de procéder à des ajustements détaillés. Il suffit de sélectionner la photo, de cliquer sur Annuler extrait et d'ajuster les côtés du rectangle. Effectuez un double clic dans la photo pour réaliser l'extrait à nouveau.

Largeur / hauteur

Après avoir dessiné un rectangle d'extraction, vous pouvez entrer les valeurs directement dans les champs de largeur et hauteur dans la barre d'infos pour définir les dimensions exactes du rectangle.

Verrouiller ratio

Cochez la case **Vérouiller ratio** pour maintenir le rectangle de détourage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en déplaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **Actuel**

pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant détourage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un côté, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de détourage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs écran large).

Vous pouvez redéfinir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche Ctrl lorsque vous tirez. Ainsi, si vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière, si l'option Vérouiller ratio est activée, vous pouvez temporairement débloquer le ratio en maintenant la touche Ctrl appuyée.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de détourage est accroché à la grille. Cela simplifie énormément une extraction très précise. Pour réaliser des ajustements très précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Effacer

Cliquez sur **Effacer**

ou en dehors de la région d'extraction sélectionnée pour effacer le rectangle d'extrait actuel.

Règle des trois tiers

Il existe une règle de composition des photographies appelée la règle des trois tiers. Cela consiste à placer des objets clés dans vos photos aux tiers de vos photos. Par exemple, il est souvent plus indiqué de placer l'horizon à un tiers de la photo plutôt qu'au centre. Lorsque vous déplacez un extrait d'image sur l'une de vos photos, des lignes placées aux tiers de l'image s'affichent pour vous aider à positionner les objets suivant ces règles de composition.

Astuce : pour en savoir plus, [cherchez](#) dans Google « Règle des trois tiers »

Annuler extrait

Cliquez sur **Annuler**

extrait pour rétablir la photo originale. Le rectangle d'extraction est alors rétabli et vous pouvez l'ajuster ou le supprimer en cliquant en-dehors.

Le bouton **De-clip** dans l'**outil Clip**

sert à modifier le contour de n'importe quelle photo clippée, ainsi que les formes créées arbitrairement contenant un remplissage bitmap, en un contour rectangulaire autour de la photo ou du bitmap de remplissage entiers. On vous demandera peut-être de sélectionner le bouton Supprimer pour effacer le rectangle de recoupe (ou de cliquer en dehors du rectangle).

Ajuster la région extrait

Comme le bouton **Annuler**

extrait permet de rétablir le rectangle d'extraction (la zone autour est grise), il est très simple de procéder à des ajustements détaillés. Il suffit de sélectionner la photo, de cliquer sur Annuler extrait et d'ajuster les coins du rectangle. Effectuez un double clic dans la photo pour réaliser l'extrait nouveau.

Largeur / hauteur

Après avoir dessiné un rectangle d'extraction, vous pouvez entrer les valeurs directement dans les champs de largeur et hauteur dans la barre d'infos pour définir les dimensions exactes du rectangle.

Verrouiller ratio

Cochez la case **Vrouiller ratio** pour maintenir le rectangle de découpage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en déplaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **Actuel**

pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant découpage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un coin, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de découpage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs à écran large).

Vous pouvez redéfinir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche Ctrl lorsque vous tirez. Ainsi, si

vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière, si l'option Verrouiller ratio est activée, vous pouvez temporairement débloquer le ratio en maintenant la touche Ctrl appuyée.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de découpage est accroché à la grille. Cela simplifie énormément une extraction précise. Pour réaliser des ajustements précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Règle des trois tiers

Il existe une règle de composition des photographies appelée la règle des trois tiers. Cela consiste à placer des objets clés dans vos photos aux tiers de vos photos. Par exemple, il est souvent plus indiqué de placer l'horizon à un tiers de la photo plutôt qu'au centre. Lorsque vous déplacez un extrait d'image sur l'une de vos photos, des lignes placées aux tiers de l'image s'affichent pour vous aider à positionner les objets suivant ces règles de composition.

Astuce : pour en savoir plus, [cherchez](#) dans Google « Règle des trois tiers »

Annuler extrait

Cliquez sur **Annuler**

extrait pour rétablir la photo originale. Le rectangle d'extraction est alors rétabli et vous pouvez l'ajuster ou le supprimer en cliquant en-dehors.

Le bouton **De-clip** dans l'outil **Clip**

sert à modifier le contour de n'importe quelle photo clippée, ainsi que les formes créées arbitrairement contenant un remplissage bitmap, en un contour rectangulaire autour de la photo ou du bitmap de remplissage entiers. On vous demandera peut-être de sélectionner le bouton Supprimer pour effacer le rectangle de recoupe (ou de cliquer en dehors du rectangle).

Ajuster la région extrait

Comme le bouton **Annuler**

extrait permet de rétablir le rectangle d'extraction (la zone autour est grise), il est très simple de procéder à des ajustements détaillés. Il suffit de sélectionner la photo, de cliquer sur Annuler extrait et d'ajuster les côtés du rectangle. Effectuez un double clic dans la photo pour recalibrer l'extrait à nouveau.

Largeur / hauteur

Après avoir dessiné un rectangle d'extraction, vous pouvez entrer les valeurs directement dans les champs de largeur et hauteur dans la barre d'infos pour définir les dimensions exactes du rectangle.

Verrouiller ratio

Cochez la case **Vrouiller ratio** pour maintenir le rectangle de découpage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en déplaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **Actuel**

pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant découpage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un côté, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de découpage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs à écran large).

Vous pouvez redéfinir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche Ctrl lorsque vous tirez. Ainsi, si vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière, si l'option Vrouiller ratio est activée, vous pouvez temporairement débloquer le ratio en maintenant la touche Ctrl appuyée.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de découpage est accroché à la grille. Cela simplifie normalement une extraction très précise. Pour réaliser des ajustements très précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Annuler extrait

Cliquez sur **Annuler**

extrait pour rétablir la photo originale. Le rectangle d'extraction est alors rétabli et vous pouvez l'ajuster ou le supprimer en cliquant en-dehors.

Le bouton **De-clip** dans l'**outil Clip**

sert à modifier le contour de n'importe quelle photo clippée, ainsi que les formes créées arbitrairement contenant un remplissage bitmap, en un contour rectangulaire autour de la photo ou du bitmap de remplissage entiers. On vous demandera peut-être de sélectionner le bouton Supprimer pour effacer le rectangle de recoupe (ou de cliquer en dehors du rectangle).

Ajuster la région extrait

Comme le bouton **Annuler**

extrait permet de rétablir le rectangle d'extraction (la zone autour est grise), il est très simple de procéder à des ajustements détaillés. Il suffit de sélectionner la photo, de cliquer sur **Annuler** extrait et d'ajuster les côtés du rectangle. Effectuez un double clic dans la photo pour recalibrer l'extrait à nouveau.

Largeur / hauteur

Après avoir dessiné un rectangle d'extraction, vous pouvez entrer les valeurs directement dans les champs de largeur et hauteur dans la barre d'infos pour définir les dimensions exactes du rectangle.

Verrouiller ratio

Cochez la case **Verrouiller ratio** pour maintenir le rectangle de découpage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en déplaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **Actuel**

pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant découpage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un côté, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de découpage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs à écran large).

Vous pouvez redéfinir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche Ctrl lorsque vous tirez. Ainsi, si vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière, si l'option **Verrouiller ratio** est activée, vous pouvez temporairement débloquer le ratio en maintenant la touche Ctrl appuyée.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de découpage est accroché à la grille. Cela simplifie énormément une extraction très précise. Pour réaliser des ajustements très précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Ajuster la région extrait

Comme le bouton **Annuler**

extrait permet de recréer le rectangle d'extraction (la zone autour est grise), il est très simple de procéder à des ajustements de taille. Il suffit de sélectionner la photo, de cliquer sur **Annuler extrait** et d'ajuster les coins du rectangle. Effectuez un double clic dans la photo pour recréer l'extrait à nouveau.

Largeur / hauteur

Après avoir dessiné un rectangle d'extraction, vous pouvez entrer les valeurs directement dans les champs de largeur et hauteur dans la barre d'infos pour définir les dimensions exactes du rectangle.

Verrouiller ratio

Cochez la case **Verrouiller ratio** pour maintenir le rectangle de découpage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en déplaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **Actuel**

pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant découpage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un coin, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de découpage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs à écran large).

Vous pouvez définir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche **Ctrl** lorsque vous tirez. Ainsi, si vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée. De la même manière, si l'option **Verrouiller ratio** est activée, vous pouvez temporairement débloquer le ratio en maintenant la touche **Ctrl** appuyée.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de découpage est accroché à la grille. Cela simplifie normalement une extraction très précise. Pour réaliser des ajustements très précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe **Documents photo**.

Largeur / hauteur

Après avoir dessiné un rectangle d'extraction, vous pouvez entrer les valeurs directement dans les champs de largeur et hauteur dans la barre d'infos pour définir les dimensions exactes du rectangle.

Verrouiller ratio

Cochez la case **Verrouiller ratio** pour maintenir le rectangle de découpage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en déplaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **Actuel**

pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant découpage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un côté, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de découpage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs écran large).

Vous pouvez redéfinir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche Ctrl lorsque vous tirez. Ainsi, si vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière, si l'option Verrouiller ratio est activée, vous pouvez temporairement débloquer le ratio en maintenant la touche Ctrl appuyée.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de découpage est accroché à la grille. Cela simplifie énormément une extraction très précise. Pour réaliser des ajustements très précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Verrouiller ratio

Cochez la case **Verrouiller ratio** pour maintenir le rectangle de découpage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en plaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **Actuel**

pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant découpage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un côté, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de découpage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs à écran large).

Vous pouvez redéfinir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche Ctrl lorsque vous tirez. Ainsi, si vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière, si l'option Verrouiller ratio est activée, vous pouvez temporairement débloquer le ratio en maintenant la touche Ctrl appuyée.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de découpage est accroché à la grille. Cela simplifie normalement une extraction très précise. Pour réaliser des ajustements très précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Rognage dans les documents photo

En mode photo, il existe une grille un pixel appliquée à la photo (lorsqu'il se trouve à 96 dpi, la résolution standard) et que le rectangle de découpage est accroché à la grille. Cela simplifie normalement une extraction précise. Pour réaliser des ajustements précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Notes à propos de l'Outil photo

1. Vous pouvez sélectionner différentes photos simplement en cliquant dessus lorsque vous utilisez l'**Outil photo**. Cela fonctionne aussi pour des photos se trouvant dans des groupes.
2. Si vous cliquez et tirez sur une photo, tout en étant dans l'**outil optimisation**, une recoupe commence à s'effectuer sur la photo sur laquelle vous commencez à tirer. Ou bien, si vous commencez à tirer sur l'arrière-plan, la recoupe s'appliquera à la première photo que vous toucherez pendant que vous tirez.
3. Le bouton **De-clip** dans l'**outil Clip** sert à modifier le contour de n'importe quelle photo clippée, ainsi que les formes créées arbitrairement contenant un remplissage bitmap, en un contour rectangulaire autour de la photo ou du bitmap de remplissage entiers. On vous demandera peut-être de sélectionner le bouton Supprimer pour effacer le rectangle de recoupe (ou de cliquer en dehors du rectangle).
4. Vous pouvez annuler toutes les manipulations sur des photos. Contrairement au travail avec des éditeurs de photos ou pixels traditionnels, la photo n'est jamais modifiée. Cela signifie que vous pouvez faire autant de modifications que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le souhaitez, et enregistrer et charger des fichiers .xar/.web aussi souvent que désiré sans que l'image soit dégradée (toutes les opérations d'édition sont non destructives et donc sans perte) et sans augmenter la taille du fichier.
5. Toutes les options de l'Outil photo, y compris la commande de niveaux, agissent sur des objets au remplissage bitmap, ainsi que sur des photos seules.
6. Lorsque vous ouvrez une photo dans MAGIX Web Designer 7 Premium (**Fichier > Ouvrir**), elle s'affiche dans un document photo. Après l'édition, vous pouvez écraser les fichiers photo à l'aide de la fonction **Fichier > Enregistrer** (Ctrl + S). Un fichier .web ou .xar est également enregistré dans un dossier maître aux côtés de la photo modifiée afin de conserver la photo originale et la version éditée. Voir chapitre [Traitement des photos](#) pour plus d'informations.

L'outil de suppression des yeux rouges



L'outil de suppression des **yeux rouges**

vous permet de supprimer rapidement les effets d'yeux rouges sur des visages de vos photos.



Cliquez sur l'icone affichée au-dessus pour passer en mode yeux rouges. Puis :

- Zoomez sur les yeux rouges en utilisant l'[outil zoom](#) ou simplement en appuyant sur Ctrl + la molette de votre souris.
- Cliquez et tirez vers l'extérieur à partir du centre des yeux rouges, afin de créer une zone circulaire autour de la zone rouge. La couleur rouge est supprimée de la zone de ce cercle.
- Répétez l'opération pour tous les yeux rouges.



Vous pouvez sélectionner n'importe quelle zone circulaire que vous avez appliquée à une photo simplement en cliquant dessus lorsque vous vous trouvez dans l'outil de suppression des yeux rouges. Puis vous pouvez appuyez sur la touche Suppr pour supprimer la zone yeux rouges sélectionnée.



Ou bien allez dans l'outil Quickshape pour éditer les yeux rouges sélectionnés comme si vous édiez des formes elliptiques normales de vos documents.

Donc vous pouvez donner une forme d'ellipse aux zones des yeux rouges si vous préférez. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez vous reporter à l'aide Outil Quickshape. Cependant, pour la plupart des photos, une zone d'yeux rouges circulaire suffit pour enlever les effets d'yeux rouges.

Le bord de l'ellipse des yeux rouges a un estompage de 3 pixels par défaut et ainsi les bords autour de la

zone de suppression des yeux rouges ne sont pas abruptes. Vous pouvez facilement régler cette valeur d'estompage en sélectionnant l'ellipse des yeux rouges (comme ci-dessus) et en ajustant la valeur d'estompage via la commande principale d'estompage (située sur le côté droit de la barre supérieure), de la même manière que vous éditez les valeurs d'estompage de formes normales.

Une fois que vous avez appliqué l'outil de suppression des yeux rouges, les zones circulaires servant à effacer ces derniers sont regroupées avec la photo dans un **Groupe de photos**. Ainsi, lorsque vous déplacez votre photo dans le document, ou que vous la transformez, le patch de correction des yeux rouges se déplace en même temps que la photo. Notez que, si vous souhaitez sélectionner une ellipse d'yeux rouges et que vous ne vous trouvez pas dans l'outil de correction des yeux rouges, il vous faudra maintenir la touche Ctrl enfoncée pendant que vous cliquerez sur l'ellipse (ceci est appelé une opération de « sélection intérieure »). Pour obtenir plus d'informations sur les [groupes de photos](#), veuillez vous reporter au chapitre traitement des photos.

Cliquez sur le bouton **Tout supprimer**

de la barre d'info de l'outil de suppression des yeux rouges si vous souhaitez supprimer toutes les ellipses yeux rouges de la photo sélectionnée.

Calibrage des photos en fonction du contenu

MAGIX Web Designer 7 Premium inclut désormais la possibilité d'étirer des photos en utilisant une nouvelle technique qui conserve les proportions des éléments essentiels de la photo.

L'œil humain est particulièrement sensible aux modifications des proportions des objets de tous les jours et la plupart des gens sont capables de déceler si une image est légèrement tassée ou étirée.



Voici par exemple une photo du célèbre Torii au Japon. Le torii lui-même est l'objet principal de la photo.



La photo a été étirée en utilisant la méthode d'étirage classique de l'outil Sélection. Même avec un étirage modéré, il est clair que les proportions de la porte sont déformées.



Étirer en utilisant le calibrage des photos en fonction du contenu. L'image semble toujours parfaitement naturelle. Les proportions du torii sont intactes, même étirées à l'extrême (largeur deux fois supérieure à celle de l'original). Les lignes des côtes étirées semblent toujours naturelles.

Préparation de votre photo

La fonction de redimensionnement des photos en fonction du contenu fait partie des outils **photo**



Après avoir sélectionné votre photo, cliquez sur le bouton **Calibrage en fonction du contenu**

dans la barre escamotable de l'outil Photo. Sur l'extrémité droite de la barre d'infos s'affiche alors une série de boutons.



Sélectionnez une photo, allez dans l'outil photo, et la barre d'info devrait ressembler à cela :

Cliquez d'abord sur le bouton **Préparer**

pour préparer la photo au calibrage. Une analyse de la photo démarre qui calcule quelles parties de la photo peuvent être étirées et quelles parties doivent être conservées. Ce processus peut prendre du temps, en fonction de la résolution de la photo, et du nombre de processeurs que comporte votre ordinateur.

Pour les images en très haute résolution, nous vous recommandons de réduire la résolution si vous ne tenez pas absolument à la garder aussi haute. Effectuez cette opération avant de cliquer sur les boutons de préparation. Pour réduire la résolution de votre photo, sélectionnez le bouton **Optimiser** puis saisissez une largeur en pixels ou une résolution en dpi dans la boîte de dialogue. La taille de l'image sur la page ne sera pas modifiée, seule la résolution ou le nombre de pixels à l'intérieur de la photo change.

Une fois que vous avez préparé l'image, de nouvelles flèches de redimensionnement apparaissent sur les côtés de la photo. Il vous suffit de tirer sur ces poignées pour étirer ou écraser l'image dans la direction de votre choix.

Optimiser

Les photos qui ont été préparées pour activer la fonction Redimensionnement en fonction du contenu ont de nombreux fichiers enregistrés parallèlement pour permettre de nouveaux ajustements. Lorsque vous enregistrez un document, ces fichiers supplémentaires sont également enregistrés, ce qui signifie que vous pouvez charger ce type de document et continuer de modifier sa largeur ou sa hauteur sans avoir à le re-préparer.

Lorsque le redimensionnement est terminé, il est recommandé d'arranger les modifications en utilisant la fonction Optimisation. L'image étirée sera convertie en image JPEG incrustée, à n'importe quelle résolution, permettant ainsi de sauvegarder le fichier.

Si vous souhaitez optimiser l'image à la même résolution que la photo sélectionnée, notez la résolution (la valeur dpi s'affiche dans la ligne de statut) et dans la boîte de dialogue d'optimisation, saisissez la même résolution.

Réinitialiser

Cliquez sur le bouton « Réinitialiser » pour restaurer l'image originale, enlever les déformations et les masques susceptibles d'avoir été ajoutés.

Utilisation de masques avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu

La fonction de masque vous permet d'obtenir un contrôle avancé sur la protection de certaines zones de la photo contre la déformation. Les zones masquées ne seront pas du tout déformées. Reportez-vous au chapitre [Masques](#)

pour en savoir plus sur les masques ; vous trouverez ici également un bref résumé sur la façon d'utiliser les masques en combinaison avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu.

Pour éviter la distorsion d'une ou plusieurs zones, sélectionnez le masque au bas de la barre d'outils principale sur la gauche de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium ou dans le menu **Fenêtre > Mode masque activé**



Le fait de sélectionner la commande de masque active le mode masque.

Toute la zone de dessin est alors couverte par un calque masque coloré en rose. Vous pouvez utiliser n'importe quel outil de dessin pour faire des trous dans le masque. La façon la plus simple de protéger une zone de la photo est d'utiliser l'outil de dessin à main levée et de dessiner une zone autour de l'objet, en vous assurant de bien dessiner une forme fermée (c'est-à-dire de terminer le dessin là où vous l'avez commencé).

Les zones roses du masque sont les zones « protégées », le masque doit donc être inversé (vous voulez protéger les zones autour desquelles vous dessinez et non les zones extérieures) ; pour ce faire, cliquez sur le bouton « Inverser le masque » de la barre d'info, ou bien allez dans Fenêtre -> Inverser le masque. A présent, lorsque vous utiliserez le bouton Préparer, cette zone sera protégée de toute déformation. Vous devrez peut-être sélectionner la photo pour rendre le boutons Préparer disponible. Dans l'outil photo, vous pouvez faire cela simplement en cliquant sur l'image. Notez que vous ne pouvez pas masquer plus de la moitié de l'image. Vous recevrez un message d'erreur lors de l'opération de préparation si vous dépassez cette limite.

Ajuster un masque, ou en ajouter un nouveau

Vous ne pouvez ajouter de masque à une image ayant déjà été étirée. Au lieu de cela, si vous souhaitez ajouter un nouveau masque ou ajuster un masque déjà existant, vous disposez des options suivantes :

1. Cliquez sur le bouton **Reset** et dessinez un nouveau masque
2. Cliquez sur Rétablir autant de fois que nécessaire pour enlever le masque, puis utilisez les outils de dessins normaux pour ajuster les formes du masque.
3. Ou, avant de sélectionner les boutons Préparer, copiez le masque vers le presse-papier. Si vous souhaitez l'utiliser ultérieurement, réinitialisez l'image, puis retourner en mode masque et recollez la forme sur le calque masque.

Il existe une autre alternative : vous pouvez « réparer » une image étirée en utilisant la fonction **Optimiser**, puis appliquer un nouveau masque. Cela n'est pas recommandé car la qualité en sera plus affectée que si réinitialisez l'image et que vous appliquez un masque à l'image originale.

Zoom dans les photos en fonction du contenu

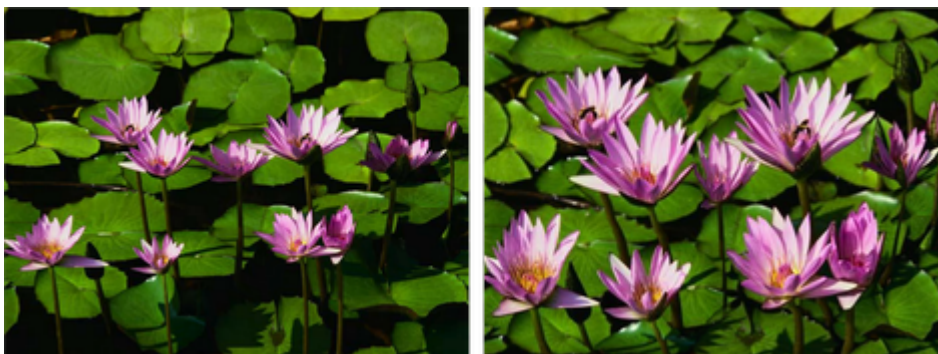
Cette alternative au calibrage des photos en fonction du contenu permet de conserver la taille de la photo tout en effectuant un zoom intelligent dans le contenu. Voici un exemple de cet effet.



Utilisez la réglette de zoom située sur la barre d'infos pour contrôler le zoom dans les photos en fonction du contenu.

La photo conserve la même taille mais le programme détecte automatiquement et calibre (zoome) le contenu « intéressant ». Notez que chaque élément, nuage et herbe affichés dans la photo originale apparaît encore dans la version avec zoom. Le programme détecte automatiquement la « zone d'intérêt », ici le surfeur, et n'agrandit que cette zone.

Autre exemple :



Le programme a déterminé que les fleurs, et non les feuilles en arrière-plan, représentent la zone d'intérêt et seule cette partie va être calibrée. À l'aide de la fonction Masque, vous pouvez éviter la distorsion de n'importe quelle partie de l'image bien que les deux exemples ci-dessus ne comportent pas de masque.

Autre calibrage en fonction du contenu

Lorsque vous étirez des photos, il existe deux méthodes de calibrer l'image. L'une des méthodes qui consiste à déplacer les flèches de taille ne fonctionne pas toujours correctement selon le type d'image. Par exemple, pour convertir ce portrait en paysage, l'utilisation de l'étirement en fonction du contenu existant ne fonctionne pas bien.

Les bâtiments sont déformés sur la droite de l'image.

Cependant, en maintenant la touche Alt enfoncée lorsque vous déplacez l'une des poignées de côté dans l'outil de calibrage en fonction du contenu, le programme exécute un autre type de calibrage intelligent à l'aide d'un autre algorithme.

La même image, utilisée avec la fonction alternative du calibrage en fonction du contenu, donne de très bons résultats.

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- Vous pouvez compresser une image seulement à la moitié de la longueur ou de sa largeur initiale
- Si vous avez enregistré un document avec une photo préparée pour être redimensionnée en fonction de son contenu, la fonction enregistrera alors les informations de redimensionnement dans le document. L'avantage est que vous pourrez ensuite remodifier la photo en utilisant la fonctionnalité En fonction du contenu. Enregistrer des photos de cette façon s'accompagne d'un traitement important de la taille des fichiers.

Pr paration de votre photo

La fonction de redimensionnement des photos en fonction du contenu fait partie des outils **photo**



Apr s avoir s lectionn  votre photo, cliquez sur le bouton

Calibrage en fonction du contenu

dans la barre escamotable de l'outil Photo. Sur l'extr mit  droite de la barre d'infos s'affiche alors une s rie de boutons.



S lectionnez une photo, allez dans l'outil photo, et la barre d'info devrait ressembler   cela :

Cliquez d'abord sur le bouton **Pr parer**

pour pr parer la photo au calibrage. Une analyse de la photo d marre qui calcule quelles parties de la photo peuvent  tre  tir es et quelles parties doivent  tre conserv es. Ce processus peut prendre du temps, en fonction de la r solution de la photo, et du nombre de processeurs que comporte votre ordinateur.

Pour les images en tr s haute r solution, nous vous recommandons de r duire la r solution si vous ne tenez pas absolument   la garder aussi haute. Effectuez cette op ration avant de cliquer sur les boutons de pr paration. Pour r duire la r solution de votre photo, s lectionnez le bouton

Optimiser

puis saisissez une largeur en pixels ou une r solution en dpi dans la bo te de dialogue. La taille de l'image sur la page ne sera pas modifi e, seule la r solution ou le nombre de pixels   l'int rieur de la photo change.

Une fois que vous avez pr par  l'image, de nouvelles fl ches de redimensionnement apparaissent sur les c t s de la photo. Il vous suffit de tirer sur ces poign es pour  tirer ou  craser l'image dans la direction de votre choix.

Optimiser

Les photos qui ont  t  pr par es pour activer la fonction Redimensionnement en fonction du contenu ont de nombreux fichiers enregistr s parall lement pour permettre de nouveaux ajustements. Lorsque vous enregistrez un document, ces fichiers suppl mentaires sont  galement enregistr s, ce qui signifie que vous pouvez charger ce type de document et continuer de modifier sa largeur ou sa hauteur sans avoir   le re-pr parer.

Lorsque le redimensionnement est termin , il est recommand  d'arranger les modifications en utilisant la fonction Optimisation. L'image  tir e sera convertie en image JPEG incrust e,   n'importe quelle r solution, permettant ainsi de sauvegarder le fichier.

Si vous souhaitez optimiser l'image   la m me r solution que la photo s lectionn e, notez la r solution (la valeur dpi s'affiche dans la ligne de statut) et dans la bo te de dialogue d'optimisation, saisissez la m me r solution.

R initialiser

Cliquez sur le bouton    R initialiser    pour restaurer l'image originale, enlever les d formations et les masques susceptibles d'avoir  t  ajout s.

Utilisation de masques avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu

La fonction de masque vous permet d'obtenir un contr le avanc  sur la protection de certaines zones de la photo contre la d formation. Les zones masqu es ne seront pas du tout d form es. Reportez-vous au chapitre [Masques](#) pour en savoir plus sur les masques ; vous trouverez ici  galement un bref r sum  sur la

façon d'utiliser les masques en combinaison avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu.

Pour éviter la distorsion d'une ou plusieurs zones, sélectionnez le masque au bas de la barre d'outils principale sur la gauche de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium ou dans le menu **Fenêtre > Mode masque actif**



Le fait de sélectionner la commande de masque active le mode masque.

Toute la zone de dessin est alors couverte par un calque masque coloré en rose. Vous pouvez utiliser n'importe quel outil de dessin pour faire des trous dans le masque. La façon la plus simple de protéger une zone de la photo est d'utiliser l'outil de dessin à main levée et de dessiner une zone autour de l'objet, en vous assurant de bien dessiner une forme fermée (c'est-à-dire de terminer le dessin là où vous l'avez commencé).

Les zones roses du masque sont les zones «à protéger», le masque doit donc être inversé (vous voulez protéger les zones autour desquelles vous dessinez et non les zones extérieures) ; pour ce faire, cliquez sur le bouton «Inverser le masque» de la barre d'info, ou bien allez dans Fenêtre -> Inverser le masque.

À présent, lorsque vous utiliserez le bouton Préparer, cette zone sera protégée de toute déformation.

Vous devrez peut-être sélectionner la photo pour rendre les boutons Préparer disponibles. Dans l'outil photo, vous pouvez faire cela simplement en cliquant sur l'image.

Notez que vous ne pouvez pas masquer plus de la moitié de l'image. Vous recevrez un message d'erreur lors de l'opération de préparation si vous dépassez cette limite.

Ajuster un masque, ou en ajouter un nouveau

Vous ne pouvez ajouter de masque à une image ayant déjà été masquée. Au lieu de cela, si vous souhaitez ajouter un nouveau masque ou ajuster un masque déjà existant, vous disposez des options suivantes :

1. Cliquez sur le bouton **Reset** et dessinez un nouveau masque
2. Cliquez sur Rétablir autant de fois que nécessaire pour enlever le masque, puis utilisez les outils de dessins normaux pour ajuster les formes du masque.
3. Ou, avant de sélectionner les boutons Préparer, copiez le masque vers le presse-papier. Si vous souhaitez l'utiliser ultérieurement, réinitialisez l'image, puis retourner en mode masque et recollez la forme sur le calque masque.

Il existe une autre alternative : vous pouvez «Réparer» une image masquée en utilisant la fonction **Optimiser**

, puis appliquer un nouveau masque. Cela n'est pas recommandé car la qualité en sera plus affectée que si réinitialisez l'image et que vous appliquez un masque à l'image originale.

Zoom dans les photos en fonction du contenu

Cette alternative au calibrage des photos en fonction du contenu permet de conserver la taille de la photo tout en effectuant un zoom intelligent dans le contenu. Voici un exemple de cet effet.



Utilisez la règle de zoom située sur la barre d'infos pour contrôler le zoom dans les photos en fonction du contenu.

La photo conserve la même taille mais le programme détecte automatiquement et calibre (zoome) le contenu «intéressant». Notez que chaque élément, nuage et herbe affichés dans la photo originale apparaît encore dans la version avec zoom. Le programme détecte automatiquement la «zone d'intérêt», ici le surfeur, et n'agrandit que cette zone. Autre exemple :



Le programme a déterminé que les fleurs, et non les feuilles en arrière-plan, représentent la zone d'intérêt et seule cette partie va être calibrée. À l'aide de la fonction Masque, vous pouvez éviter la distorsion de n'importe quelle partie de l'image bien que les deux exemples ci-dessus ne comportent pas de masque.

Autre calibrage en fonction du contenu

Lorsque vous tirez des photos, il existe deux méthodes de calibrer l'image. L'une des méthodes qui consiste à déplacer les flèches de taille ne fonctionne pas toujours correctement selon le type d'image.

Par exemple, pour convertir ce portrait en paysage, l'utilisation de l'ajustement en fonction du contenu existant ne fonctionne pas bien.

Les bâtiments sont déformés sur la droite de l'image.

Cependant, en maintenant la touche Alt enfoncée lorsque vous placez l'une des poignées de côté dans l'outil de calibrage en fonction du contenu, le programme exécute un autre type de calibrage intelligent à l'aide d'un autre algorithme.

La même image, utilisée avec la fonction alternative du calibrage en fonction du contenu, donne de très bons résultats.

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- Vous pouvez compresser une image seulement à la moitié de la longueur ou de sa largeur initiale
- Si vous avez enregistré un document avec une photo prise pour être redimensionnée en fonction de son contenu, la fonction enregistrera alors les informations de redimensionnement dans le document. L'avantage est que vous pourrez ensuite modifier la

photo en utilisant la fonctionnalité © En fonction du contenu. Enregistrer des photos de cette façon s'accompagne d'un traitement important de la taille des fichiers.

Optimiser

Les photos qui ont été préparées pour activer la fonction Redimensionnement en fonction du contenu ont de nombreux fichiers enregistrés parallèlement pour permettre de nouveaux ajustements. Lorsque vous enregistrez un document, ces fichiers supplémentaires sont également enregistrés, ce qui signifie que vous pouvez charger ce type de document et continuer de modifier sa largeur ou sa hauteur sans avoir à le re-préparer.

Lorsque le redimensionnement est terminé, il est recommandé d'arranger les modifications en utilisant la fonction Optimisation. L'image tirée sera convertie en image JPEG incrustée, n'importe quelle résolution, permettant ainsi de sauvegarder le fichier.

Si vous souhaitez optimiser l'image à la même résolution que la photo sélectionnée, notez la résolution (la valeur dpi s'affiche dans la ligne de statut) et dans la boîte de dialogue d'optimisation, saisissez la même résolution.

Réinitialiser

Cliquez sur le bouton « Réinitialiser » pour restaurer l'image originale, enlever les données et les masques susceptibles d'avoir été ajoutés.

Utilisation de masques avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu

La fonction de masque vous permet d'obtenir un contrôle avancé sur la protection de certaines zones de la photo contre la déformation. Les zones masquées ne seront pas du tout déformées. Reportez-vous au chapitre [Masques](#)

pour en savoir plus sur les masques ; vous trouverez ici également un bref résumé sur la façon d'utiliser les masques en combinaison avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu.

Pour éviter la distorsion d'une ou plusieurs zones, sélectionnez le masque au bas de la barre d'outils principale sur la gauche de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium ou dans le menu **Fenêtre > Mode masque activé**



Le fait de sélectionner la commande de masque active le mode masque.

Toute la zone de dessin est alors couverte par un calque masque coloré en rose. Vous pouvez utiliser n'importe quel outil de dessin pour faire des trous dans le masque. La façon la plus simple de protéger une zone de la photo est d'utiliser l'outil de dessin main levée et de dessiner une zone autour de l'objet, en vous assurant de bien dessiner une forme fermée (c'est-à-dire de terminer le dessin là où vous l'avez commencé).

Les zones roses du masque sont les zones « protégées », le masque doit donc être inversé (vous voulez protéger les zones autour desquelles vous dessinez et non les zones extérieures) ; pour ce faire, cliquez sur le bouton « Inverser le masque » de la barre d'info, ou bien allez dans Fenêtre -> Inverser le masque.

À présent, lorsque vous utiliserez le bouton Préparer, cette zone sera protégée de toute déformation.

Vous devrez peut-être sélectionner la photo pour rendre le bouton Préparer disponible. Dans l'outil photo, vous pouvez faire cela simplement en cliquant sur l'image.

Notez que vous ne pouvez pas masquer plus de la moitié de l'image. Vous recevrez un message d'erreur lors de l'opération de préparation si vous dépassez cette limite.

Ajuster un masque, ou en ajouter un nouveau

Vous ne pouvez ajouter de masque à une image ayant déjà été tirée. Au lieu de cela, si

vous souhaitez ajouter un nouveau masque ou ajuster un masque d'aj existant, vous disposez des options suivantes :

1. Cliquez sur le bouton **Reset** et dessinez un nouveau masque
2. Cliquez sur Rétablir autant de fois que nécessaire pour enlever le masque, puis utilisez les outils de dessins normaux pour ajuster les formes du masque.
3. Ou, avant de sélectionner les boutons Préparer, copiez le masque vers le presse-papier. Si vous souhaitez l'utiliser ultérieurement, réinitialisez l'image, puis retourner en mode masque et recollez la forme sur le calque masque.

Il existe une autre alternative : vous pouvez « Préparer » une image tirée en utilisant la fonction **Optimiser**

, puis appliquer un nouveau masque. Cela n'est pas recommandé car la qualité en sera plus affectée que si réinitialisez l'image et que vous appliquez un masque à l'image originale.

Zoom dans les photos en fonction du contenu

Cette alternative au calibrage des photos en fonction du contenu permet de conserver la taille de la photo tout en effectuant un zoom intelligent dans le contenu. Voici un exemple de cet effet.



Utilisez la glquette de zoom située sur la barre d'infos pour contrôler le zoom dans les photos en fonction du contenu.

La photo conserve la même taille mais le programme détecte automatiquement et calibre (zoome) le contenu « intéressant ». Notez que chaque élément, nuage et herbe affichés dans la photo originale apparaît encore dans la version avec zoom. Le programme détecte automatiquement la « zone d'intérêt », ici le surfeur, et n'agrandit que cette zone.

Autre exemple :



Le programme a déterminé que les fleurs, et non les feuilles en arrière-plan, représentent la zone d'intérêt et seule cette partie va être calibrée. À l'aide de la fonction Masque, vous pouvez éviter la distorsion de n'importe quelle partie de l'image bien que les deux exemples ci-dessus ne comportent pas de masque.

Autre calibrage en fonction du contenu

Lorsque vous tirez des photos, il existe deux méthodes de calibrer l'image. L'une des méthodes qui consiste à déplacer les flèches de taille ne fonctionne pas toujours correctement selon le type

d'image.

Par exemple, pour convertir ce portrait en paysage, l'utilisation de l'Étirage en fonction du contenu existant ne fonctionne pas bien.

Les bâtiments sont déformés sur la droite de l'image.

Cependant, en maintenant la touche Alt enfoncée lorsque vous cliquez l'une des poignées de c't dans l'outil de calibrage en fonction du contenu, le programme exécute un autre type de calibrage intelligent à l'aide d'un autre algorithme.

La même image, utilisée avec la fonction alternative du calibrage en fonction du contenu, donne de très bons résultats.

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- Vous pouvez compresser une image seulement à la moitié de la longueur ou de sa largeur initiale
- Si vous avez enregistré un document avec une photo prise pour être redimensionnée en fonction de son contenu, la fonction enregistrera alors les informations de redimensionnement dans le document. L'avantage est que vous pourrez ensuite remodifier la photo en utilisant la fonctionnalité En fonction du contenu. Enregistrer des photos de cette façon s'accompagne d'un traitement important de la taille des fichiers.

Utilisation de masques avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu

La fonction de masque vous permet d'obtenir un contrôle avancé sur la protection de certaines zones de la photo contre la déformation. Les zones masquées ne seront pas du tout déformées. Reportez-vous au chapitre [Masques](#)

pour en savoir plus sur les masques ; vous trouverez ici également un bref résumé sur la façon d'utiliser les masques en combinaison avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu.

Pour éviter la distorsion d'une ou plusieurs zones, sélectionnez le masque au bas de la barre d'outils principale sur la gauche de la fenêtre de MAGIX Web Designer 7 Premium ou dans le menu **Fenêtre > Mode masque activé**



Le fait de sélectionner la commande de masque active le mode masque.

Toute la zone de dessin est alors couverte par un calque masque coloré en rose. Vous pouvez utiliser n'importe quel outil de dessin pour faire des trous dans le masque. La façon la plus simple de protéger une zone de la photo est d'utiliser l'outil de dessin à main levée et de dessiner une zone autour de l'objet, en vous assurant de bien dessiner une forme fermée (c'est-à-dire de terminer le dessin là où vous l'avez commencé).

Les zones roses du masque sont les zones «à protéger», le masque doit donc être inversé (vous voulez protéger les zones autour desquelles vous dessinez et non les zones extérieures) ; pour ce faire, cliquez sur le bouton «Inverser le masque» de la barre d'info, ou bien allez dans Fenêtre -> Inverser le masque.

À présent, lorsque vous utiliserez le bouton Préparer, cette zone sera protégée de toute déformation.

Vous devrez peut-être sélectionner la photo pour rendre les boutons Préparer disponibles. Dans l'outil photo, vous pouvez faire cela simplement en cliquant sur l'image.

Notez que vous ne pouvez pas masquer plus de la moitié de l'image. Vous recevrez un message d'erreur lors de l'opération de préparation si vous dépassez cette limite.

Ajuster un masque, ou en ajouter un nouveau

Vous ne pouvez ajouter de masque à une image ayant déjà été masquée. Au lieu de cela, si vous souhaitez ajouter un nouveau masque ou ajuster un masque déjà existant, vous disposez des options suivantes :

1. Cliquez sur le bouton **Reset** et dessinez un nouveau masque
2. Cliquez sur Rétablir autant de fois que nécessaire pour enlever le masque, puis utilisez les outils de dessins normaux pour ajuster les formes du masque.
3. Ou, avant de sélectionner les boutons Préparer, copiez le masque vers le presse-papier. Si vous souhaitez l'utiliser ultérieurement, réinitialisez l'image, puis retourner en mode masque et recollez la forme sur le calque masque.

Il existe une autre alternative : vous pouvez «Réparer» une image tirée en utilisant la fonction **Optimiser**

, puis appliquer un nouveau masque. Cela n'est pas recommandé car la qualité en sera plus affectée que si réinitialisez l'image et que vous appliquez un masque à l'image originale.

Zoom dans les photos en fonction du contenu

Cette alternative au calibrage des photos en fonction du contenu permet de conserver la taille de la photo tout en effectuant un zoom intelligent dans le contenu. Voici un exemple de cet effet.



Utilisez la règle de zoom située sur la barre d'infos pour contrôler le zoom dans les photos en fonction du contenu.

La photo conserve la même taille mais le programme détecte automatiquement et calibre (zoome) le contenu « intéressant ». Notez que chaque élément, nuage et herbe affichés dans la photo originale apparaît encore dans la version avec zoom. Le programme détecte automatiquement la « zone d'intérêt », ici le surfeur, et n'agrandit que cette zone. Autre exemple :



Le programme a déterminé que les fleurs, et non les feuilles en arrière-plan, représentent la zone d'intérêt et seule cette partie va être calibrée. À l'aide de la fonction Masque, vous pouvez éviter la distorsion de n'importe quelle partie de l'image bien que les deux exemples ci-dessus ne comportent pas de masque.

Autre calibrage en fonction du contenu

Lorsque vous tirez des photos, il existe deux méthodes de calibrer l'image. L'une des méthodes qui consiste à déplacer les flèches de taille ne fonctionne pas toujours correctement selon le type d'image.

Par exemple, pour convertir ce portrait en paysage, l'utilisation de l'ajustement en fonction du contenu existant ne fonctionne pas bien.

Les bâtiments sont déformés sur la droite de l'image.

Cependant, en maintenant la touche Alt enfoncée lorsque vous placez l'une des poignées de côté dans l'outil de calibrage en fonction du contenu, le programme exécute un autre type de calibrage intelligent à l'aide d'un autre algorithme.

La même image, utilisée avec la fonction alternative du calibrage en fonction du contenu, donne de très bons résultats.

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- Vous pouvez compresser une image seulement à la moitié de la longueur ou de sa largeur initiale
- Si vous avez enregistré un document avec une photo prise pour être redimensionnée en fonction de son contenu, la fonction enregistrera alors les informations de redimensionnement dans le document. L'avantage est que vous pourrez ensuite modifier la

photo en utilisant la fonctionnalité © En fonction du contenu. Enregistrer des photos de cette façon s'accompagne d'un traitement important de la taille des fichiers.

Zoom dans les photos en fonction du contenu

Cette alternative au calibrage des photos en fonction du contenu permet de conserver la taille de la photo tout en effectuant un zoom intelligent dans le contenu. Voici un exemple de cet effet.



Utilisez la règle de zoom située sur la barre d'infos pour contrôler le zoom dans les photos en fonction du contenu.

La photo conserve la même taille mais le programme détecte automatiquement et calibre (zoome) le contenu «intéressant». Notez que chaque élément, nuage et herbe affichés dans la photo originale apparaît encore dans la version avec zoom. Le programme détecte automatiquement la «zone d'intérêt», ici le surfeur, et n'agrandit que cette zone.

Autre exemple :



Le programme a déterminé que les fleurs, et non les feuilles en arrière-plan, représentent la zone d'intérêt et seule cette partie va être calibrée. À l'aide de la fonction Masque, vous pouvez éviter la distorsion de n'importe quelle partie de l'image bien que les deux exemples ci-dessus ne comportent pas de masque.

Autre calibrage en fonction du contenu

Lorsque vous tirez des photos, il existe deux méthodes de calibrer l'image. L'une des méthodes qui consiste à déplacer les flèches de taille ne fonctionne pas toujours correctement selon le type d'image.

Par exemple, pour convertir ce portrait en paysage, l'utilisation de l'ajustement en fonction du contenu existant ne fonctionne pas bien.

Les bâtiments sont déformés sur la droite de l'image.

Cependant, en maintenant la touche Alt enfoncée lorsque vous placez l'une des poignées de côté dans l'outil de calibrage en fonction du contenu, le programme exécute un autre type de calibrage intelligent à l'aide d'un autre algorithme.

La même image, utilisée avec la fonction alternative du calibrage en fonction du contenu, donne de très bons résultats.

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- Vous pouvez compresser une image seulement à la moitié de la longueur ou de sa largeur initiale
- Si vous avez enregistré un document avec une photo prise pour être redimensionnée en fonction de son contenu, la fonction enregistrera alors les informations de redimensionnement dans le document. L'avantage est que vous pourrez ensuite remodifier la photo en utilisant la fonctionnalité En fonction du contenu. Enregistrer des photos de cette façon s'accompagne d'un traitement important de la taille des fichiers.

Autre calibrage en fonction du contenu

Lorsque vous tirez des photos, il existe deux méthodes de calibrer l'image. L'une des méthodes qui consiste à déplacer les flèches de taille ne fonctionne pas toujours correctement selon le type d'image.

Par exemple, pour convertir ce portrait en paysage, l'utilisation de l'ajustement en fonction du contenu existant ne fonctionne pas bien.

Les bâtiments sont déformés sur la droite de l'image.

Cependant, en maintenant la touche Alt enfoncée lorsque vous placez l'une des poignées de cotation dans l'outil de calibrage en fonction du contenu, le programme exécute un autre type de calibrage intelligent à l'aide d'un autre algorithme.

La même image, utilisée avec la fonction alternative du calibrage en fonction du contenu, donne de très bons résultats.

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- Vous pouvez compresser une image seulement à la moitié de la longueur ou de sa largeur initiale
- Si vous avez enregistré un document avec une photo prise pour être redimensionnée en fonction de son contenu, la fonction enregistrera alors les informations de redimensionnement dans le document. L'avantage est que vous pourrez ensuite remodifier la photo en utilisant la fonctionnalité En fonction du contenu. Enregistrer des photos de cette façon s'accompagne d'un traitement important de la taille des fichiers.

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- Vous pouvez compresser une image seulement à la moitié de la longueur ou de sa largeur initiale
- Si vous avez enregistré un document avec une photo prise pour être redimensionnée en fonction de son contenu, la fonction enregistrera alors les informations de redimensionnement dans le document. L'avantage est que vous pourrez ensuite remodifier la photo en utilisant la fonctionnalité En fonction du contenu. Enregistrer des photos de cette façon s'accompagne d'un traitement important de la taille des fichiers.

Assemblage panoramique



MAGIX Web Designer 7 Premium comprend un outil permettant d'assembler automatiquement jusqu'à 6 photos en un panorama haute résolution.

La création de panoramas de haute qualité peut s'avérer être un processus très technique et complexe qui requiert souvent un équipement particulier et des photos de qualité et bien cadrées. La fonction d'assemblage panoramique intégrée dans MAGIX Web Designer 7 Premium fonctionne sans tout cela et peut s'utiliser avec un simple appareil photo numérique de sorte que n'importe qui peut maintenant créer un panorama photo de qualité en quelques minutes.

Fonctionnalités :

- Pas besoin d'appareil high end ni de trépied
- Estimation automatique de la longueur de focale pour déformer les images afin de réduire l'effet oeil de poisson
- Correction automatique de la distorsion en coussinet, en barillet, et mise en vignette
- Correction automatique de l'exposition
- Détection automatique et incorporation des superpositions
- Recadrage automatique de l'image finale

Pour créer un panorama, il est nécessaire de prendre une série de photos à partir d'une position centrale. Idéalement, chaque photo présente une superposition de 30% avec la photo précédente bien que cela ne soit pas absolument nécessaire.

Le processus de création du panorama est très simple :

1. Importez chaque photo et arrangez-les sur la page dans l'ordre correct de la gauche vers la droite. Il n'est pas nécessaire de superposer exactement les photos.
2. Sélectionnez toutes les photos que vous souhaitez assembler.
3. Cliquez sur le bouton **panorama** dans la barre d'outils photo.

Le processus d'assemblage est alors lancé et continue en arrière plan. Une fenêtre popup de statut affiche la progression des différentes étapes mais vous pouvez continuer à utiliser MAGIX Web Designer 7 Premium normalement pendant ce temps. Lorsque le processus est terminé, le panorama final est importé dans la page. Notez que ce dernier ne remplace pas les images d'origine, mais que vous pourrez cependant effacer si vous n'en avez plus besoin.



Trois exemples de photos de paysage. Les photos sont superposées (dans ce cas-là un peu plus que nécessaire).



Photo panoramique qui en résulte, sans marque d'assemblage.

Optimisation des images

MAGIX Web Designer 7 Premium assemble toujours des photos à pleine résolution, même lorsque vous réduisez la taille de l'image sur la page. La qualité maximum et la plus haute résolution seront utilisés. Mais cela implique que le processus d'assemblage peut durer quelques minutes. Ainsi parfois il est préférable de réduire la résolution des images avant de les assembler, spécialement si vous avez besoin uniquement d'un document à résolution moyenne, par exemple pour le Web.

Pour réduire la résolution de n'importe quelle image, réduisez sa taille sur la page à la taille requise puis utilisez l'option « Services -> Optimiser ». Sélectionnez l'onglet « Taille bitmap » et la résolution requise depuis le menu déroulant. Une résolution plus élevée est parfois préférable. La photo sera alors remplacée par un fichier JPEG à moindre résolution.

Notez que l'assemblage panorama fonctionne mieux avec les images à haute résolution (il est plus facile pour le programme de retrouver les points de concordance dans les images).

Lorsque vous obtenez le panorama, il est enregistré au format PNG dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Il s'agit de la plus haute qualité mais ce format requiert un grand espace mémoire en particulier lorsqu'il s'agit d'un panorama haute résolution. (La galerie Bitmap affiche la quantité.) Vous pouvez cependant bénéficier d'une réduction de résolution sur l'image finale et la convertir au format JPEG.

Utilisez à nouveau l'option **Services > Optimiser**

Remarques :

- L'assembleur de panorama attend des images de même résolution et de même taille.
- Évitez d'utiliser des photos avec des objets mobiles. Cela peut perturber le système car le même objet peut apparaître alors à plusieurs endroits voire pas du tout.
- Veuillez également à conserver l'horizon à peu près au même niveau sur chaque photo.

Conseil

: en prenant des photos au format portrait vous obtenez la meilleure couverture verticale.

Mise à niveau vers Panorama Studio

Il existe une mise à niveau optionnelle vers un programme de panorama studio plus puissant. Ce programme propose des fonctions et commandes plus nombreuses pour le processus d'assemblage. Ce programme est gratuit pour les utilisateurs de Xara Xtreme Pro, intégré sur le CD du programme.

Si Panorama Studio est installé, vous aurez la possibilité de l'utiliser à la place de la version standard lorsque vous cliquez sur le bouton « Panorama ».

Optimisation des images

MAGIX Web Designer 7 Premium assemble toujours des photos à pleine résolution, même lorsque vous réduisez la taille de l'image sur la page. La qualité maximum et la plus haute résolution seront utilisées. Mais cela implique que le processus d'assemblage peut durer quelques minutes. Ainsi parfois il est préférable de réduire la résolution des images avant de les assembler, spécialement si vous avez besoin uniquement d'un document à résolution moyenne, par exemple pour le Web.

Pour réduire la résolution de n'importe quelle image, réduisez sa taille sur la page à la taille requise puis utilisez l'option « Services -> Optimiser ». Sélectionnez l'onglet « Taille bitmap » et la résolution requise depuis le menu déroulant. Une résolution plus élevée est parfois préférable. La photo sera alors remplacée par un fichier JPEG à moindre résolution. Notez que l'assemblage panorama fonctionne mieux avec les images à haute résolution (il est plus facile pour le programme de retrouver les points de concordance dans les images).

Lorsque vous obtenez le panorama, il est enregistré au format PNG dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Il s'agit de la plus haute qualité mais ce format requiert un grand espace mémoire en particulier lorsqu'il s'agit d'un panorama haute résolution. (La galerie Bitmap affiche la quantité.) Vous pouvez cependant bénéficier d'une réduction de résolution sur l'image finale et la convertir au format JPEG. Utilisez à nouveau l'option **Services > Optimiser**.

Remarques :

- L'assembleur de panorama attend des images de même résolution et de même taille.
- Évitez d'utiliser des photos avec des objets mobiles. Cela peut perturber le système car le même objet peut apparaître alors à plusieurs endroits voire pas du tout.
- Veuillez également conserver l'horizon à peu près au même niveau sur chaque photo.

Conseil

: en prenant des photos au format portrait vous obtenez la meilleure couverture verticale.

Mise à niveau vers Panorama Studio

Il existe une mise à niveau optionnelle vers un programme de panorama studio plus puissant. Ce programme propose des fonctions et commandes plus nombreuses pour le processus d'assemblage. Ce programme est gratuit pour les utilisateurs de Xara Xtreme Pro, intégré sur le CD du programme. Si Panorama Studio est installé, vous aurez la possibilité de l'utiliser à la place de la version standard lorsque vous cliquez sur le bouton « Panorama ».

Mise à niveau vers Panorama Studio

Il existe une mise à niveau optionnelle vers un programme de panorama studio plus puissant. Ce programme propose des fonctions et commandes plus nombreuses pour le processus d'assemblage. Ce programme est gratuit pour les utilisateurs de Xara Xtreme Pro, intégré sur le CD du programme. Si Panorama Studio est installé, vous aurez la possibilité de l'utiliser à la place de la version standard lorsque vous cliquez sur le bouton «Panorama».

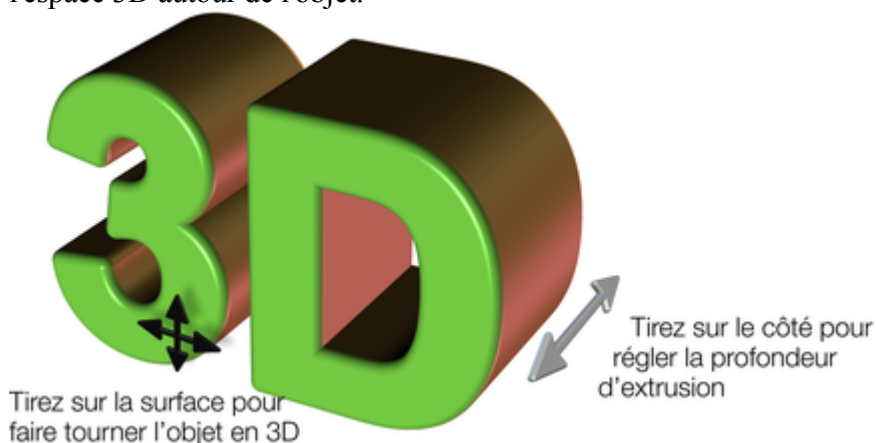
Outil d'extrusion 3D



L'outil d'extrusion

permet de convertir facilement et rapidement des formes 2D et des textes en extrusions 3D de haute qualité, dotées d'effets de lumières, de couleurs et d'ombres précises. Cet outil utilise la technologie utilisée dans Xara 3D.

Il permet également, via un glissement du curseur de la souris sur l'écran, de faire pivoter l'objet 3D en temps réel, de personnaliser la profondeur d'extrusion et de déplacer trois sources de lumières dans l'espace 3D autour de l'objet.



La barre d'infos permet de sélectionner le type de bordure qui peuvent être dessinées le long de l'extrusion. Plus de 25 types de bordures sont à votre disposition.



Biseau incurvé

Biseau intérieurs fantaisie

Biseau accidenté

Dans ce chapitre

[Introduction](#)

[Extrusion d'une forme](#)

[Barre d'outil d'extraction](#)

[Textures et photos](#)

[Extrusion d'un texte](#)

[Copie d'attributs d'extrusion 3D](#)
[Attribuer des ombres](#)

Introduction

L'outil d'extraction permet de transformer rapidement et facilement des formes dessinées en 2D et du texte en versions « extraites » 3D de haute qualité avec des illuminations colorées et des ombres de très haute qualité. Il est basé sur la technologie utilisée dans le programme Xara 3D.

La fonction permettant de tirer des objets sur l'écran offre la possibilité de tourner des objets en 3D en temps réel, de modifier la profondeur d'extraction ou encore d'ajuster les 3 lumières dans l'espace 3D autour de l'objet.

La barre d'outil permet de contrôler le type de biseau dessiné sur la longueur de l'extraction. Vous pouvez sélectionner l'un des 25 types proposés.



Biseau incurvé



Biseau intérieurs fantaisie



Biseau accidenté

Extrusion d'une forme



Pour transformer une forme en 2D en un objet extrait en 3D utilisez l'outil d'extrusion dans la barre d'outils principale et cliquez et tirez sur votre objet pour le déplacer et le mettre en rotation dans l'espace 3D.

À l'origine l'extrusion que vous réalisez se voit attribuer une profondeur par défaut. La couleur de la forme 3D est déterminée par la couleur de remplissage de la forme originale et la couleur d'extrusion (ou des côtés) de sa couleur de ligne. Après avoir créé une extrusion de cette manière, déplacez le pointeur de la souris autour de l'objet en 3D. Vous pourrez voir le pointeur se modifier de la manière suivante pour indiquer ce qu'il se passerait si vous réalisez un clic et tirez à un point précis :



Ceci s'affiche lorsque le pointeur de la souris se trouve sur la face frontale ou au dos de l'objet. Si vous cliquez et tirez sur l'objet, il sera déplacé dans un espace 3D.



Ceci s'affiche lorsque le pointeur de la souris se trouve sur la face d'extrusion (le côté) de l'objet. En cliquant et tirant, vous modifiez la profondeur d'extrusion.



Ceci s'affiche lorsque le pointeur de la souris se trouve sur la face d'extrusion (le côté) de l'objet et que la touche Ctrl est enfoncée. En cliquant et tirant, vous modifiez la taille du biseau (voir plus bas).

Vous pouvez également faire pivoter l'extrusion en maintenant la touche Alt enfoncée et en tirant sur le côté extrudé. Cette fonction est utile lorsque le côté d'un objet extrudé est visible et que vous ne pouvez pas tirer sur le côté face pour le faire pivoter. Comme lorsque vous tirez sur un côté face, les touches Ctrl et Maj peuvent vous aider à limiter la rotation.

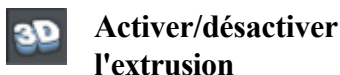
Barre d'outil d'extrusion



- 1 Activer/désactiver l'extrusion
- 2 Liste de type de réglette
- 3 Réglette et valeur numérique du paramètre sélectionné
- 4 Type de biseau
- 5 Réglette et valeur de taille de biseau
- 6 Activer/désactiver les lumières
- 7 Brillant/Mat
- 8 Coin angulaire /arrondis

Vous pouvez ajuster un objet extrait 3D en le manipulant directement sur la page comme indiqué plus haut, ou en le sélectionnant et en utilisant les commandes de la barre d'outil d'extrusion.

Activer/désactiver l'extrusion



Lorsqu'une forme ou un autre objet a été extrait, seules quelques modifications limitées peuvent être apportées à l'objet original lorsque l'extrusion est en place. Par exemple, si vous avez extrait une forme, il n'est pas possible de l'éditer dans l'outil d'édition des formes car il ne s'agit plus d'une simple forme 2D que vous manipulez simplement. Cependant, cette commande peut désactiver momentanément l'extrusion afin de vous permettre de modifier l'objet situé au-dessous avec d'autres outils avant d'activer l'extrusion à nouveau. Après avoir fait une modification et activé à nouveau la fonction d'extrusion, tous les attributs 3D sont à nouveau appliqués à l'objet 2D.

Notez que dans certains cas, si vous modifiez complètement le forme de l'objet lorsque la fonction d'extrusion est désactivée (comme par exemple modifier complètement le type de l'objet), les attributs d'extrusion appliqués peuvent être perdus. Dans ces cas, vous êtes en mesure d'utiliser la fonction **Coller les attributs** pour copier les attributs sur une copie avec l'extrusion. Voir [Copier des styles : Coller des attributs](#)

Profondeur d'extrusion

La manière la plus simple d'ajuster la profondeur d'extrusion est de simplement cliquer et tirer dessus comme décrit plus haut. Néanmoins, vous pouvez toujours utiliser la réglette située sur la gauche de l'outil d'extrusion pour ajuster. Assurez-vous que la **profondeur d'extrusion** est sélectionnée dans la liste déroulante à la gauche de la réglette (il s'agit du réglage par défaut) puis utilisez ensuite la réglette pour ajuster la profondeur. La profondeur d'extrusion actuelle est indiquée dans un champ numérique à la droite de la réglette et vous avez la possibilité d'entrer des valeurs directement dans ce champ.

Type et taille de biseau

Le type de biseau détermine le profil du côté extrudé de votre forme 3D ainsi que ses angles et coins. Par défaut, les coins et angles sont arrondis. La liste déroulante des types de biseau propose une sélection de différents types au choix. Vous pouvez ajuster la taille du biseau à l'aide de la réglette située sur la droite de la liste. À droite de cette réglette se trouve un champ numérique indiquant la taille du biseau actuel et vous avez la possibilité d'entrer une valeur directement dans ce champ.

Une autre possibilité de raccourci consiste à ajuster la taille du biseau en tirant sur le côté de l'objet en 3D tout en maintenant la touche « Ctrl » appuyée.

Lumières



Activer/désactiver les lumières

Vous pouvez ajuster l'éclairage de votre forme en 3D en modifiant l'emplacement des lumières. Il existe 3 lumières et vous pouvez définir pour chacune d'elle la couleur et la position dans l'espace 3D autour de la forme 3D.



Dans cet exemple, la couleur de face de la forme est le blanc. Mais vous pouvez voir qu'il apparaît vert car une lumière verte est dirigée pratiquement directement sur la face de la forme.

En ajustant les couleurs de la face et de l'extrusion et les positions et couleurs des trois couleurs, vous pouvez optimiser le réalisme des objets en 3D de votre design.

Derrière l'objet se trouve une lumière dans les tons beige/orange et une autre dans les tons violet. Les deux lumières produisent des réflexions sur les côtés, et en changeant la couleur ou la direction de la lumière, les points mis en valeur sont également modifiés.

Pour déplacer une lumière autour d'un objet 3D, tirez simplement la flèche de lumière. Si vous déposez une lumière derrière un objet en 3D et qu'il n'est plus possible de la sélectionner, vous pouvez la récupérer à l'aide de la réglette de gauche sur la barre d'outil d'extrusion. Sélectionnez l'un des angles d'éclairage dans la liste déroulante sur la gauche de la barre puis ajustez la réglette. La lumière est alors déplacée autour de l'objet en 3D dans votre design. Les nombreuses options d'angle d'éclairage dans cette liste déroulante vous permettent de déplacer n'importe quelle lumière dans n'importe quelle direction dans l'espace en 3D pour obtenir les positions que vous souhaitez. Néanmoins, dans la plupart des cas vous pouvez obtenir des résultats satisfaisants plus simplement, en tirant tout simplement les lumières directement sur la page.

Pour modifier la couleur des lumières, il vous suffit de tirer les couleurs depuis la palette et les déposer directement dans les flèches de lumière. Pour éditer une couleur d'éclairage, effectuez un double-clic sur la flèche correspondante : l'éditeur de couleurs s'ouvrira alors et la couleur correspondante sera sélectionnée. Vous pouvez ensuite éditer la couleur selon le besoin. Lorsque l'éditeur de couleur est ouvert et que vous cliquez sur les différentes flèches de lumière, la face d'extrusion et les côtés, la couleur sélectionnée dans la liste déroulante de l'éditeur de couleurs est modifiée pour correspondre à votre sélection. Vous pouvez ainsi sélectionner rapidement les couleurs sur votre extrait pour les modifier.

Brillant/Mat



Utilisez le bouton de navigation pour augmenter ou diminuer la réflexion de la surface d'un objet 3D. Avec l'option « brillant » et la lumière positionnée correctement derrière l'objet, les sources lumineuses seront reflétées sur les côtés de l'objet produisant un effet très positif.

Coin angulaire /arrondis



Vous avez la possibilité de choisir entre **coin angulaire** ou **coin arrondis**

pour votre objet 3D. L'option angulaire produit des angles carrés alors que dans l'autre cas les coins sont arrondis.

Activer/désactiver l'extrusion



Activer/désactiver l'extrusion

Lorsqu'une forme ou un autre objet a été extrait, seules quelques modifications limitées peuvent être apportées à l'objet original lorsque l'extrusion est en place. Par exemple, si vous avez extrait une forme, il n'est pas possible de l'éditer dans l'outil d'édification des formes car il ne s'agit plus d'une simple forme 2D que vous manipulez simplement. Cependant, cette commande peut désactiver momentanément l'extrusion afin de vous permettre de modifier l'objet situé au-dessous avec d'autres outils avant d'activer l'extrusion à nouveau. Après avoir fait une modification et activé à nouveau la fonction d'extrusion, tous les attributs 3D sont à nouveau appliqués à l'objet 2D.

Notez que dans certains cas, si vous modifiez complètement le forme de l'objet lorsque la fonction d'extrusion est désactivée (comme par exemple modifier complètement le type de l'objet), les attributs d'extrusion appliqués peuvent être perdus. Dans ces cas, vous êtes en mesure d'utiliser la fonction **Coller les attributs** pour copier les attributs sur une copie avec l'extrusion. Voir [Copier des styles : Coller des attributs](#)

Profondeur d'extrusion

La manière la plus simple d'ajuster la profondeur d'extrusion est de simplement cliquer et tirer dessus comme décrit plus haut. Néanmoins, vous pouvez toujours utiliser la règlelette située sur la gauche de l'outil d'extrusion pour ajuster. Assurez-vous que la **profondeur d'extrusion** est sélectionnée dans la liste déroulante à la gauche de la règlelette (il s'agit du réglage par défaut) puis utilisez ensuite la règlelette pour ajuster la profondeur. La profondeur d'extrusion actuelle est indiquée dans un champ numérique à droite de la règlelette et vous avez la possibilité d'entrer des valeurs directement dans ce champ.

Type et taille de biseau

Le type de biseau termine le profil du côté extrudé de votre forme 3D ainsi que ses angles et coins. Par défaut, les coins et angles sont arrondis. La liste déroulante des types de biseau propose une sélection de différents types au choix. Vous pouvez ajuster la taille du biseau à l'aide de la règlelette située sur la droite de la liste. À droite de cette règlelette se trouve un champ numérique indiquant la taille du biseau actuel et vous avez la possibilité d'entrer une valeur directement dans ce champ.

Une autre possibilité de raccourci consiste à ajuster la taille du biseau en tirant sur le côté de l'objet en 3D tout en maintenant la touche «Ctrl» appuyée.

Lumières



Activer/désactiver les lumières

Vous pouvez ajuster l'éclairage de votre forme en 3D en modifiant l'emplacement des lumières. Il existe 3 lumières et vous pouvez définir pour chacune d'elle la couleur et la position dans l'espace 3D autour de la forme 3D.



Dans cet exemple, la couleur de face de la forme est le blanc. Mais vous pouvez voir qu'il apparaît vert car une lumière verte est dirigée pratiquement directement sur la face de la forme.

En ajustant les couleurs de la face et de l'extrusion et les positions et couleurs des trois couleurs, vous pouvez optimiser le réalisme des objets en 3D de votre design.

Derrière l'objet se trouve une lumière dans les tons beige/orange et une autre dans les tons violet. Les deux lumières produisent des réflexions sur les côtés, et en changeant la couleur ou la direction de la lumière, les points mis en valeur sont également modifiés.

Pour déplacer une lumière autour d'un objet 3D, tirez simplement la flèche de lumière. Si vous déposez une lumière derrière un objet en 3D et qu'il n'est plus possible de la sélectionner, vous pouvez la récupérer à l'aide de la glette de gauche sur la barre d'outil d'extrusion.

Sélectionnez l'un des angles d'éclairage dans la liste déroulante sur la gauche de la barre puis ajustez la glette. La lumière est alors placée autour de l'objet en 3D dans votre design. Les nombreuses options d'angle d'éclairage dans cette liste déroulante vous permettent de placer n'importe quelle lumière dans n'importe quelle direction dans l'espace en 3D pour obtenir les positions que vous souhaitez. Néanmoins, dans la plupart des cas vous pouvez obtenir des résultats satisfaisants plus simplement, en tirant tout simplement les lumières directement sur la page.

Pour modifier la couleur des lumières, il vous suffit de tirer les couleurs depuis la palette et les déposer directement dans les flèches de lumière. Pour éditer une couleur d'éclairage, effectuez un double-clic sur la flèche correspondante : l'éditeur de couleurs s'ouvrira alors et la couleur correspondante sera sélectionnée. Vous pouvez ensuite éditer la couleur selon le besoin. Lorsque l'éditeur de couleur est ouvert et que vous cliquez sur les différentes flèches de lumière, la face d'extrusion et les côtés, la couleur sélectionnée dans la liste déroulante de l'éditeur de couleurs est modifiée pour correspondre à votre sélection. Vous pouvez ainsi sélectionner rapidement les couleurs sur votre extrait pour les modifier.

Brillant/Mat



Utilisez le bouton de navigation pour augmenter ou diminuer la réflexion de la surface d'un objet 3D. Avec l'option « brillant » et la lumière positionnée correctement derrière l'objet, les sources lumineuses seront reflétées sur les côtés de l'objet produisant un effet très positif.

Coin angulaire /arrondis



Vous avez la possibilité de choisir entre **coin angulaire** ou **coin arrondis**

pour votre objet 3D. L'option angulaire produit des angles carrés alors que dans l'autre cas les coins sont arrondis.

Profondeur d'extrusion

La manière la plus simple d'ajuster la profondeur d'extrusion est de simplement cliquer et tirer dessus comme décrit plus haut. Néanmoins, vous pouvez toujours utiliser la règle située sur la gauche de l'outil d'extrusion pour ajuster. Assurez-vous que la **profondeur d'extrusion**

est sélectionnée dans la liste déroulante à la gauche de la règle (il s'agit du réglage par défaut) puis utilisez ensuite la règle pour ajuster la profondeur. La profondeur d'extrusion actuelle est indiquée dans un champ numérique à droite de la règle et vous avez la possibilité d'entrer des valeurs directement dans ce champ.

Type et taille de biseau

Le type de biseau termine le profil du côté extrudé de votre forme 3D ainsi que ses angles et coins. Par défaut, les coins et angles sont arrondis. La liste déroulante des types de biseau propose une sélection de différents types au choix. Vous pouvez ajuster la taille du biseau à l'aide de la règle située sur la droite de la liste. À droite de cette règle se trouve un champ numérique indiquant la taille du biseau actuel et vous avez la possibilité d'entrer une valeur directement dans ce champ.

Une autre possibilité de raccourci consiste à ajuster la taille du biseau en tirant sur le côté de l'objet en 3D tout en maintenant la touche «Ctrl» appuyée.

Lumières



Activer/désactiver les lumières

Vous pouvez ajuster l'éclairage de votre forme en 3D en modifiant l'emplacement des lumières. Il existe 3 lumières et vous pouvez définir pour chacune d'elle la couleur et la position dans l'espace 3D autour de la forme 3D.



Dans cet exemple, la couleur de face de la forme est le blanc. Mais vous pouvez voir qu'il apparaît vert car une lumière verte est dirigée pratiquement directement sur la face de la forme.

En ajustant les couleurs de la face et de l'extrusion et les positions et couleurs des trois couleurs, vous pouvez optimiser le réalisme des objets en 3D de votre design.

Derrière l'objet se trouve une lumière dans les tons beige/orange et une autre dans les tons violet. Les deux lumières produisent des réflexions sur les côtés, et en changeant la couleur ou la direction de la lumière, les points mis en valeur sont également modifiés.

Pour déplacer une lumière autour d'un objet 3D, tirez simplement la flèche de lumière. Si vous déposez une lumière derrière un objet en 3D et qu'il n'est plus possible de la sélectionner, vous pouvez la récupérer à l'aide de la règle de gauche sur la barre d'outil d'extrusion.

Sélectionnez l'un des angles d'éclairage dans la liste déroulante sur la gauche de la barre puis ajustez la règle. La lumière est alors placée autour de l'objet en 3D dans votre design. Les nombreuses options d'angle d'éclairage dans cette liste déroulante vous permettent de placer n'importe quelle lumière dans n'importe quelle direction dans l'espace en 3D pour obtenir les positions que vous souhaitez. Néanmoins, dans la plupart des cas vous pouvez obtenir des résultats

satisfaisants plus simplement, en tirant tout simplement les lumières directement sur la page. Pour modifier la couleur des lumières, il vous suffit de tirer les couleurs depuis la palette et les déposer directement dans les flèches de lumière. Pour éditer une couleur d'éclairage, effectuez un double-clic sur la flèche correspondante : l'éditeur de couleurs s'ouvrira alors et la couleur correspondante sera sélectionnée. Vous pouvez ensuite éditer la couleur selon le besoin. Lorsque l'éditeur de couleur est ouvert et que vous cliquez sur les différentes flèches de lumière, la face d'extrusion et les côtés, la couleur sélectionnée dans la liste déroulante de l'éditeur de couleurs est modifiée pour correspondre à votre sélection. Vous pouvez ainsi sélectionner rapidement les couleurs sur votre extrait pour les modifier.

Brillant/Mat



Utilisez le bouton de navigation pour augmenter ou diminuer la réflexion de la surface d'un objet 3D. Avec l'option « brillant » et la lumière positionnée correctement derrière l'objet, les sources lumineuses seront réfléchies sur les côtés de l'objet produisant un effet très positif.

Coin angulaire /arrondis



Vous avez la possibilité de choisir entre **coin angulaire** ou **coin arrondis** pour votre objet 3D. L'option angulaire produit des angles carrés alors que dans l'autre cas les coins sont arrondis.

Type et taille de biseau

Le type de biseau d termine le profil du c t  extrud  de votre forme 3D ainsi que ses angles et coins. Par d faut, les coins et angles sont arrondis. La liste d roulante des types de biseau propose une s lection de diff rents types au choix. Vous pouvez ajuster la taille du biseau   l'aide de la r gl tte situ e sur la droite de la liste.   droite de cette r gl tte se trouve un champ num rique indiquant la taille du biseau actuel et vous avez la possibilit  d'entrer une valeur directement dans ce champ.

Une autre possibilit  de raccourci consiste   ajuster la taille du biseau en tirant sur le c t  de l'objet en 3D tout en maintenant la touche    Ctrl   appuy e.

Lumi res 



Activer/d sactiver les lumi res

Vous pouvez ajuster l' clairage de votre forme en 3D en modifiant l'emplacement des lumi res. Il existe 3 lumi res et vous pouvez d finir pour chacune d'elle la couleur et la position dans l'espace 3D autour de la forme 3D.



Dans cet exemple, la couleur de face de la forme est le blanc. Mais vous pouvez voir qu'il appara t vert car une lumi re verte est dirig e pratiquement directement sur la face de la forme.

En ajustant les couleurs de la face et de l'extrusion et les positions et couleurs des trois couleurs, vous pouvez optimiser le r alisme des objets en 3D de votre design.

Derri re l'objet se trouve une lumi re dans les tons beige/orange et une autre dans les tons violet. Les deux lumi res produisent des r flexions sur les c t s, et en changeant la couleur ou la direction de la lumi re, les points mis en valeur sont  galement modifi s.

Pour d placer une lumi re autour d'un objet 3D, tirez simplement la fl che de lumi re. Si vous d posez une lumi re derri re un objet en 3D et qu'il n'est plus possible de la s lectionner, vous pouvez la r cup rer   l'aide de la r gl tte de gauche sur la barre d'outil d'extrusion.

S lectionnez l'un des angles d' clairage dans la liste d roulante sur la gauche de la barre puis ajustez la r gl tte. La lumi re est alors d plac e autour de l'objet en 3D dans votre design. Les nombreuses options d'angle d' clairage dans cette liste d roulante vous permettent de d placer n'importe quelle lumi re dans n'importe quelle direction dans l'espace en 3D pour obtenir les positions que vous souhaitez. N anmoins, dans la plupart des cas vous pouvez obtenir des r sultats satisfaisants plus simplement, en tirant tout simplement les lumi res directement sur la page.

Pour modifier la couleur des lumi res, il vous suffit de tirer les couleurs depuis la palette et les d poser directement dans les fl ches de lumi re. Pour  diter une couleur d' clairage, effectuez un double-clic sur la fl che correspondante : l' diteur de couleurs s'ouvrira alors et la couleur correspondante sera s lectionn e. Vous pouvez ensuite  diter la couleur selon le besoin. Lorsque l' diteur de couleur est ouvert et que vous cliquez sur les diff rentes fl ches de lumi re, la face d'extrusion et les c t s, la couleur s lectionn e dans la liste d roulante de l' diteur de couleurs est modifi e pour correspondre   votre s lection. Vous pouvez ainsi s lectionner rapidement les couleurs sur votre extrait pour les modifier.

Brillant/Mat



Utilisez le bouton de navigation pour augmenter ou diminuer la réflexion de la surface d'un objet 3D. Avec l'option « brillant » et la lumière positionnée correctement derrière l'objet, les sources lumineuses seront réfléchies sur les côtés de l'objet produisant un effet très positif.

Coin angulaire /arrondis



Vous avez la possibilité de choisir entre **coin angulaire** ou **coin arrondis**

pour votre objet 3D. L'option angulaire produit des angles carrés alors que dans l'autre cas les coins sont arrondis.

Lumières



Activer/désactiver les lumières

Vous pouvez ajuster l'éclairage de votre forme en 3D en modifiant l'emplacement des lumières. Il existe 3 lumières et vous pouvez définir pour chacune d'elle la couleur et la position dans l'espace 3D autour de la forme 3D.



Dans cet exemple, la couleur de face de la forme est le blanc. Mais vous pouvez voir qu'il apparaît vert car une lumière verte est dirigée pratiquement directement sur la face de la forme.

En ajustant les couleurs de la face et de l'extrusion et les positions et couleurs des trois couleurs, vous pouvez optimiser le réalisme des objets en 3D de votre design.

Derrière l'objet se trouve une lumière dans les tons beige/orange et une autre dans les tons violet. Les deux lumières produisent des réflexions sur les côtés, et en changeant la couleur ou la direction de la lumière, les points mis en valeur sont également modifiés.

Pour déplacer une lumière autour d'un objet 3D, tirez simplement la flèche de lumière. Si vous déposez une lumière derrière un objet en 3D et qu'il n'est plus possible de la sélectionner, vous pouvez la récupérer à l'aide de la glette de gauche sur la barre d'outil d'extrusion.

Sélectionnez l'un des angles d'éclairage dans la liste déroulante sur la gauche de la barre puis ajustez la glette. La lumière est alors placée autour de l'objet en 3D dans votre design. Les nombreuses options d'angle d'éclairage dans cette liste déroulante vous permettent de placer n'importe quelle lumière dans n'importe quelle direction dans l'espace en 3D pour obtenir les positions que vous souhaitez. Néanmoins, dans la plupart des cas vous pouvez obtenir des résultats satisfaisants plus simplement, en tirant tout simplement les lumières directement sur la page.

Pour modifier la couleur des lumières, il vous suffit de tirer les couleurs depuis la palette et les déposer directement dans les flèches de lumière. Pour éditer une couleur d'éclairage, effectuez un double-clic sur la flèche correspondante : l'éditeur de couleurs s'ouvrira alors et la couleur correspondante sera sélectionnée. Vous pouvez ensuite éditer la couleur selon le besoin. Lorsque l'éditeur de couleur est ouvert et que vous cliquez sur les différentes flèches de lumière, la face d'extrusion et les côtés, la couleur sélectionnée dans la liste déroulante de l'éditeur de couleurs est modifiée pour correspondre à votre sélection. Vous pouvez ainsi sélectionner rapidement les couleurs sur votre extrait pour les modifier.

Brillant/Mat



Utilisez le bouton de navigation pour augmenter ou diminuer la réflexion de la surface d'un objet 3D. Avec l'option « brillant » et la lumière positionnée correctement derrière l'objet, les sources lumineuses seront reflétées sur les côtés de l'objet produisant un effet très positif.

Coin angulaire /arrondis



Vous avez la possibilité de choisir entre **coin angulaire** ou **coin arrondis**

pour votre objet 3D. L'option angulaire produit des angles carrés alors que dans l'autre cas les coins sont arrondis.

Brillant/Mat



Utilisez le bouton de navigation pour augmenter ou diminuer la réflexion de la surface d'un objet 3D. Avec l'option « brillant » et la lumière positionnée correctement derrière l'objet, les sources lumineuses seront réfléchies sur les côtés de l'objet produisant un effet très positif.

Coin angulaire /arrondis



Vous avez la possibilité de choisir entre **coin angulaire** ou **coin arrondis**

pour votre objet 3D. L'option angulaire produit des angles carrés alors que dans l'autre cas les coins sont arrondis.

Coin angulaire /arrondis



Vous avez la possibilité de choisir entre **coin angulaire** ou **coin arrondis**

pour votre objet 3D. L'option angulaire produit des angles carrés alors que dans l'autre cas les coins sont arrondis.

Textures et photos

Lorsque vous extrudez une photo, elle demeure sur la face de votre objet en 3D. Vous pouvez en outre produire des effets photo 3D impressionnants en quelques secondes seulement en important tout simplement une photo et en l'extrudant.



Cet effet est produit en extrudant une photo, puis faites-la tourner, créez une copie conforme à l'aide de l'outil de sélection et ajustez l'angle 3D correspondant. Une transparence graduée lui est alors attribuée pour créer une réflexion grisée.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle photo ou texture de la face de votre extrusion. Vous avez la possibilité au choix d'importer votre image et d'extraire comme décrit plus haut, ou de positionner une image par glisser-déposer sur la face d'une extrusion existante en maintenant la touche Maj appuyée. Ceci permet d'appliquer la photo ou la texture à la face de l'objet extrudé.

Extrusion d'un texte

Vous pouvez extruder du texte de la même manière ; il vous suffit de cliquer et tirer sur le texte pendant que vous utilisez l'outil d'extrusion. Comme on peut s'y attendre, il n'est pas recommandé d'utiliser cette fonction sur de longs textes.



Comme le texte est en général noir, à moins que vous ne modifiez la couleur, le résultat de l'extrusion sera également entièrement noir, ce qui complique l'affichage. Il est donc recommandé de modifier la couleur du texte avant l'extrusion (vous pouvez également le faire après en cliquant sur une couleur).

Tout comme avec d'autres objets extrudés, si vous souhaitez éditer le texte, il vous suffit de désactiver le bouton d'extrusion sur la gauche de la barre d'outil d'extrusion, puis d'éditer le texte et enfin de cliquer à nouveau sur le bouton d'extrusion.

Copie d'attributs d'extrusion 3D

Vous pouvez réaliser un copier-coller pour le style de l'extrusion 3D, d'un objet 3D vers un autre. Cela fonctionne de la même manière que pour tous les autres attributs de Web Designer Premium. Il vous suffit de copier l'objet extrudé source au presse-papier puis de sélectionner un nouveau et sélectionner

Éditer > Coller les attributs

. Notez que seuls les attributs 3D seront collés dans d'autres objets 3D extrudés. Vous devrez donc extruder toute forme avant de pouvoir coller les attributs.

Tous les attributs 3D tels que la profondeur, les couleurs de l'éclairage, le type de biseau ainsi que les couleurs de la face et des contours seront ainsi copiés.

Attribuer des ombres

Utilisez l'outil ombres pour optimiser l'effet 3D en plaçant une ombre douce derrière l'objet. Appliquez simplement l'outil ombres et tirez sur l'objet 3D.



Dans cet exemple, on a appliqué une ombre verticale, et une ombre horizontale dans celui de droite.

Barres de navigation

La plupart des sites Internet disposent d'une barre de navigation, horizontale ou verticale, permettant d'accéder à toutes les pages importantes du site.



MAGIX Web Designer 7 Premium comprend une fonction de prise en charge des barres de navigation (Barre de navigation) permettant d'ajouter, éditer et supprimer facilement des boutons. La largeur des boutons d'une barre de navigation peut s'adapter automatiquement en fonction du titre et les boutons sont positionnés automatiquement après vos modifications. Il est également possible d'ajouter des menus déroulants et des sous-menus à votre barre et utiliser la fonction d'ajout ou suppression automatiquement des boutons au fur et à mesure que vous ajoutez ou supprimez des pages.

Les utilisateurs avancés peuvent créer des barres personnalisées à partir de modèles de boutons personnels et modifier le modèle de conception des boutons utilisés dans une barre de navigation existante ou encore appliquer leur nouveau modèle à une barre entière.

Dans ce chapitre

[Utilisation de modèles de barres de navigation](#)

[Boîte de dialogue Propriétés de la barre de navigation](#)

[Barre de navigation du site](#)

[Boutons et menus](#)

[Mettre à jour la barre de navigation sur toutes les pages](#)

[Édition sur la toile](#)

[Modifier la police des boutons de la barre de navigation](#)

[Importer et coller des barres de navigation](#)

[Créer vos propres barres de navigation](#)

[Marges des boutons](#)

[Avancé : éditer le modèle de conception d'un bouton de la barre de navigation](#)

[Barres de navigation avec premier et dernier boutons différents](#)

Utilisation de modèles de barres de navigation

Vous pouvez créer vos propres barres de navigation à partir de n'importe quel modèle de bouton mais la plupart des utilisateurs choisiront simplement l'un des nombreux modèles de barre de navigation disponibles dans la **Galerie des modèles de conception**

. Si vous souhaitez créer votre propre modèle, consultez la section consacrée plus bas dans ce chapitre. Tous les modèles de barres de navigation dans la galerie sont associés à un thème particulier et sont conçus avec beaucoup de soin afin de s'intégrer harmonieusement dans le modèle de conception de la page. Par conséquent, il est possible de construire la plupart des sites Internet sans ajouter de barre de navigation manuellement : elles sont déjà intégrées dans les modèles de conception des pages de chaque thème. Cependant, chaque thème propose les barres de navigation correspondantes en tant qu'éléments séparés, de sorte que vous pouvez ajouter une barre à votre page web par simple glisser-déposer depuis la galerie.

La modification des couleurs d'un modèle de barre de navigation se fait de la même manière que pour tout autre élément d'un thème : il suffit d'appliquer un nouveau schéma de couleur à partir de la Galerie des modèles de conception ou d'éditer les couleurs nommées du thème dans la gamme de couleur.

Consultez le chapitre Pour bien démarrer pour en savoir plus.

Boîte de dialogue Propriétés de la barre de navigation

La meilleure manière d'éditer les titres, les liens et les autres attributs d'une barre de navigation, et également d'ajouter ou supprimer des boutons, consiste à utiliser la boîte de dialogue des propriétés de la barre de navigation. Effectuez un double-clic sur une barre pour ouvrir la boîte de dialogue, ou un clic droit sur la barre et sélectionnez l'option « Éditer la barre de navigation » dans le menu contextuel.

Propriétés de la barre de navigation

Orientation
☐ Horizontal ☒ Vertical

Justifier
☐ Gauche (s'agrandit vers la droite) ☒ Centrer ☐ Droite (s'agrandit vers la gauche)

Paramètres
☒ Ajuster la largeur des boutons à leur texte ☒ Conserver la même largeur pour tous les boutons Espacement boutons: -3px
☐ Barre de navigation du site (renvoie automatiquement à toutes les pages et apparaît sur toutes les pages du site)

Boutons et menus

Bouton et menu	URL	Infobulle
+ Home	www.xara.com/link/	
+ Products	www.xara.com/link/	
+ Store	www.xara.com/link/	
+ News	www.xara.com/link/	
+ Gallery	www.xara.com/link/	
+ Contact	www.xara.com/link/	
+ Blog	www.xara.com/link/	
+ About	www.xara.com/link/	
(Double-cliquez pour ajouter un bouton)		

Ajouter Ajouter séparateur Effacer Style du menu...

Dégrouper pour éditer les graphiques OK Annuler Aide

Dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, vous pouvez définir plusieurs propriétés de la barre de navigation. Dans la partie inférieure, vous pouvez ajouter et supprimer des boutons et menus et éditer les titres et les liens pour chaque bouton et entrée de menu.

Il s'agit d'une boîte de dialogue de mode, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas travailler sur la toile lorsque la boîte de dialogue est affichée sur l'écran. Cependant, toutes les modifications sont immédiatement reflétées dans la barre de navigation sur la toile afin de visionner immédiatement le résultat. Les modifications que vous faites dans la boîte de dialogue sont confirmées lorsque vous cliquez sur **OK** ou elles sont supprimées si vous cliquez sur **Annuler**

Orientation

Vous pouvez positionner la barre de navigation à l'horizontale ou à la verticale. Dans le cas des barres verticales, les boutons ont normalement la même largeur (qui correspond à celle du bouton le plus large), c'est pourquoi la barre est rectangulaire. Consultez l'option « **Ajustement des boutons au titre le plus large**

» ci-dessous pour effectuer l'opération.

Justifier

Déterminez quel comportement la barre doit adopter lorsque sa longueur est modifiée lors de l'édition des titres ou de l'ajout/suppression de boutons. Une barre horizontale **alignée à gauche** va s'allonger du côté droit lorsque vous ajoutez des boutons ou que vous éditez les titres. Le coin gauche de la barre

reste toujours à la même position. De même, une barre **alignée à droite** va s'allonger vers le côté gauche alors que le côté droit ne bouge pas. Une barre **centrée** s'allonge équitablement vers la gauche et vers la droite. Optez pour l'option centrée si, par exemple, vous souhaitez utiliser une barre horizontale centrée en haut de votre page. Pour les barres verticales, les options de justification permettent d'aligner en haut, en bas et de centrer la barre. Comme pour les barres horizontales, les paramètres déterminent si la barre sera allongée vers le haut (alignée en bas), vers le bas (alignée en haut) ou dans les deux sens (centrée) lorsque vous ajoutez des boutons.

Ajuster la largeur des boutons à leur texte

Activez cette option pour rendre les boutons extensibles, c'est-à-dire qu'ils s'allongent ou rétrécissent en fonction du texte qu'ils contiennent. Lorsque l'option est désactivée, les boutons conservent toujours la même taille et si le texte qu'il contient est plus long, il dépassera des bords du bouton.

Même largeur pour tous les boutons

Cette option est activée uniquement lorsque l'option « Ajuster la largeur des boutons à leur texte » est activée.

Cette option permet d'attribuer à tous les boutons la largeur du bouton le plus large de la barre. Pour les barres de navigation verticales, il est presque toujours recommandé d'utiliser cette option afin d'obtenir une barre rectangulaire. Les barres horizontales, ont un aspect plus ordonné lorsque tous les boutons ont la même taille mais un espace plus grand est alors requis, pouvant limiter le nombre de boutons contenus dans la barre lorsque l'option est activée.

Espacement boutons

Vous pouvez ici définir l'espacement entre chaque bouton de la barre horizontale si vous souhaitez les espacer. Il suffit d'entrer le nombre de pixels souhaité et de visionner le résultat immédiatement sur la toile. En entrant une valeur négative, vous pouvez légèrement superposer les boutons. Cela est utile si le modèle de conception de votre bouton présente une ligne de jonction indésirable entre deux bouton lorsque l'espacement est égal à 0.

Orientation

Vous pouvez positionner la barre de navigation à l'horizontale ou à la verticale. Dans le cas des barres verticales, les boutons ont normalement la même largeur (qui correspond à celle du bouton le plus large), c'est pourquoi la barre est rectangulaire. Consultez l'option «**Ajustement des boutons au titre le plus large**

» ci-dessous pour effectuer l'opération.

Justifier

Déterminez quel comportement la barre doit adopter lorsque sa longueur est modifiée lors de l'ajout/suppression de boutons. Une barre horizontale **alignée à gauche** va s'allonger du côté droit lorsque vous ajoutez des boutons ou que vous étendez les titres. Le coin gauche de la barre reste toujours à la même position. De même, une barre **alignée à droite** va s'allonger vers le côté gauche alors que le côté droit ne bouge pas. Une barre **centrée** s'allonge également vers la gauche et vers la droite. Optez pour l'option centrée si, par exemple, vous souhaitez utiliser une barre horizontale centrée en haut de votre page.

Pour les barres verticales, les options de justification permettent d'aligner en haut, en bas et de centrer la barre. Comme pour les barres horizontales, les paramètres déterminent si la barre sera allongée vers le haut (alignée en bas), vers le bas (alignée en haut) ou dans les deux sens (centrée) lorsque vous ajoutez des boutons.

Ajuster la largeur des boutons à leur texte

Activez cette option pour rendre les boutons extensibles, c'est-à-dire qu'ils s'allongent ou raccourcissent en fonction du texte qu'ils contiennent. Lorsque l'option est désactivée, les boutons conservent toujours la même taille et si le texte qu'il contient est plus long, il dépassera des bords du bouton.

Même largeur pour tous les boutons

Cette option est activée uniquement lorsque l'option «**Ajuster la largeur des boutons à leur texte**» est activée.

Cette option permet d'attribuer à tous les boutons la largeur du bouton le plus large de la barre. Pour les barres de navigation verticales, il est presque toujours recommandé d'utiliser cette option afin d'obtenir une barre rectangulaire. Les barres horizontales, ont un aspect plus ordonné lorsque tous les boutons ont la même taille mais un espace plus grand est alors requis, pouvant limiter le nombre de boutons contenus dans la barre lorsque l'option est activée.

Espacement boutons

Vous pouvez ici définir l'espacement entre chaque bouton de la barre horizontale si vous souhaitez les espacer. Il suffit d'entrer le nombre de pixels souhaité et de visionner le résultat immédiatement sur la toile. En entrant une valeur négative, vous pouvez même superposer les boutons. Cela est utile si le modèle de conception de votre bouton présente une ligne de jonction indésirable entre deux boutons lorsque l'espacement est égal à 0.

Justifier

Déterminez quel comportement la barre doit adopter lorsque sa longueur est modifiée lors de l'ajout ou de la suppression de boutons. Une barre horizontale **alignée à gauche** va s'allonger du côté droit lorsque vous ajoutez des boutons ou que vous ajoutez les titres. Le coin gauche de la barre reste toujours à la même position. De même, une barre **alignée à droite** va s'allonger vers le côté gauche alors que le côté droit ne bouge pas. Une barre **centrée** s'allonge également vers la gauche et vers la droite. Optez pour l'option centrée si, par exemple, vous souhaitez utiliser une barre horizontale centrée en haut de votre page.

Pour les barres verticales, les options de justification permettent d'aligner en haut, en bas et de centrer la barre. Comme pour les barres horizontales, les paramètres déterminent si la barre sera allongée vers le haut (alignée en bas), vers le bas (alignée en haut) ou dans les deux sens (centrée) lorsque vous ajoutez des boutons.

Ajuster la largeur des boutons à leur texte

Activez cette option pour rendre les boutons extensibles, c'est-à-dire qu'ils s'allongent ou raccourcissent en fonction du texte qu'ils contiennent. Lorsque l'option est désactivée, les boutons conservent toujours la même taille et si le texte qu'il contient est plus long, il dépassera des bords du bouton.

Même largeur pour tous les boutons

Cette option est activée uniquement lorsque l'option «Ajuster la largeur des boutons à leur texte» est activée.

Cette option permet d'attribuer à tous les boutons la largeur du bouton le plus large de la barre. Pour les barres de navigation verticales, il est presque toujours recommandé d'utiliser cette option afin d'obtenir une barre rectangulaire. Les barres horizontales, ont un aspect plus ordonné lorsque tous les boutons ont la même taille mais un espace plus grand est alors requis, pouvant limiter le nombre de boutons contenus dans la barre lorsque l'option est activée.

Espacement boutons

Vous pouvez ici définir l'espacement entre chaque bouton de la barre horizontale si vous souhaitez les espacer. Il suffit d'entrer le nombre de pixels souhaité et de visionner le résultat immédiatement sur la toile. En entrant une valeur négative, vous pouvez également superposer les boutons. Cela est utile si le modèle de conception de votre bouton présente une ligne de jonction indésirable entre deux boutons lorsque l'espacement est égal à 0.

Ajuster la largeur des boutons à leur texte

Activez cette option pour rendre les boutons extensibles, c'est-à-dire qu'ils s'allongent ou raccourcissent en fonction du texte qu'ils contiennent. Lorsque l'option est désactivée, les boutons conservent toujours la même taille et si le texte qu'il contient est plus long, il dépassera des bords du bouton.

Même largeur pour tous les boutons

Cette option est activée uniquement lorsque l'option «Ajuster la largeur des boutons à leur texte» est activée.

Cette option permet d'attribuer à tous les boutons la largeur du bouton le plus large de la barre. Pour les barres de navigation verticales, il est presque toujours recommandé d'utiliser cette option afin d'obtenir une barre rectangulaire. Les barres horizontales, ont un aspect plus ordonné lorsque tous les boutons ont la même taille mais un espace plus grand est alors requis, pouvant limiter le nombre de boutons contenus dans la barre lorsque l'option est activée.

Espacement boutons

Vous pouvez ici définir l'espacement entre chaque bouton de la barre horizontale si vous souhaitez les espacer. Il suffit d'entrer le nombre de pixels souhaité et de visionner le résultat immédiatement sur la toile. En entrant une valeur négative, vous pouvez également superposer les boutons. Cela est utile si le modèle de conception de votre bouton présente une ligne de jonction indésirable entre deux boutons lorsque l'espacement est égal à 0.

Même largeur pour tous les boutons

Cette option est activée uniquement lorsque l'option «Ajuster la largeur des boutons à leur texte» est activée.

Cette option permet d'attribuer à tous les boutons la largeur du bouton le plus large de la barre. Pour les barres de navigation verticales, il est presque toujours recommandé d'utiliser cette option afin d'obtenir une barre rectangulaire. Les barres horizontales, ont un aspect plus ordonné lorsque tous les boutons ont la même taille mais un espace plus grand est alors requis, pouvant limiter le nombre de boutons contenus dans la barre lorsque l'option est activée.

Espacement boutons

Vous pouvez ici définir l'espacement entre chaque bouton de la barre horizontale si vous souhaitez les espacer. Il suffit d'entrer le nombre de pixels souhaité et de visionner le résultat immédiatement sur la toile. En entrant une valeur négative, vous pouvez également superposer les boutons. Cela est utile si le modèle de conception de votre bouton présente une ligne de jonction indésirable entre deux boutons lorsque l'espacement est égal à 0.

Espacement boutons

Vous pouvez ici d finir l'espacement entre chaque bouton de la barre horizontale si vous souhaitez les espacer. Il suffit d'entrer le nombre de pixels souhait  et de visionner le r sultat imm diatement sur la toile. En entrant une valeur n gative, vous pouvez l galement superposer les boutons. Cela est utile si le mod le de conception de votre bouton pr sente une ligne de jonction ind sirable entre deux bouton lorsque l'espacement est  gal   0.

Barre de navigation du site

Il s'agit d'une option très importante de la **boîte de dialogue de la Barre de navigation** ; elle permet d'activer la fonction de liens automatiques afin que des boutons et des liens soient ajoutés automatiquement à la barre au fur et à mesure que vous ajoutez des pages. Toutes les modifications que vous effectuez sur la barre sont reflétées sur chaque page du site dès que vous fermez la boîte de dialogue de la barre de navigation.

Normalement, on active cette option uniquement quand on souhaite afficher la barre de navigation sur toutes les pages du site. Cependant, vous pouvez supprimer manuellement la barre sur certaines pages si vous le souhaitez.

Déplacer et transformer une barre de navigation de site

Si vous déplacez une barre de navigation de site sur la page, la barre est également déplacée sur toutes les autres pages sur laquelle elle apparaît. De la même manière, si vous agrandissez ou réduisez la taille de la barre à l'aide de l'**outil de Sélection**, la même transformation est appliquée à la copie de la barre située sur les autres pages. L'**outil de Sélection**

ne permet aucune autre transformation de la barre de navigation (rotation, inclinaison, réduction de dimension).

Attribution automatique de liens vers des pages

Lorsque vous ajoutez une nouvelle page à votre site, un lien vers cette page est ajouté automatiquement dans la barre de navigation et une copie de la barre sera affichée sur cette nouvelle page si elle n'en a pas encore. Si votre barre comporte un bouton non utilisé, un lien vers la page sera attribué au premier bouton de ce genre. Si tous les boutons comportent déjà des liens, un nouveau bouton est alors ajouté automatiquement à la fin de la barre, avec un lien vers la nouvelle page. Dans chaque cas, le texte du bouton est modifié pour correspondre au nom de la nouvelle page, le cas échéant, ou sera nommé « Nouvelle page ». Généralement, il est préférable d'éditer immédiatement ce nouveau texte dans la boîte de dialogue Barre de navigation.

Lorsque vous supprimez une page de votre site, le bouton qui renvoie un lien vers cette page sur la barre de navigation du site est supprimé automatiquement, sur toutes les pages du site.

Activer/Désactiver les barres de navigation du site

Lorsque vous activez ou désactivez l'option de navigation du site dans la boîte de dialogue Barre de navigation, les modifications sont affichées dans toutes les copies de cette barre sur toutes les pages de votre site Internet.

Supprimer un barre de navigation sur une page

Si vous ne souhaitez pas que la barre de navigation de site s'affiche sur certaines pages, vous pouvez simplement cliquer dessus pour la sélectionner sur la page et choisir l'option Supprimer. Le programme vous demandera alors si vous souhaitez supprimer la barre uniquement sur cette page ou sur toutes les pages.

Cependant, après avoir supprimé la barre sur une ou plusieurs pages, notez que si vous désactivez l'option de barre de navigation de site (par exemple pour éditer le modèle de bouton ce qui ne peut être fait lorsque l'option est activée), puis que vous activez à nouveau l'option, la barre sera ajoutée automatiquement à toutes les pages du site qui n'en comportent pas.

Modèles et barres de navigation de site

Tous les modèles de pages proposés dans la **Galerie des modèles de conception** comportent une

barre de navigation définie comme barre de navigation de site lorsque vous les téléchargez depuis la galerie lors de la mise en place d'un nouveau document de site Internet. Cela signifie que vous pouvez créer rapidement un petit site Internet avec une barre contenant des liens vers toutes les pages, sans devoir ajouter manuellement des boutons et des liens vers les pages. De la même manière, l'option de barre de navigation de site est activée pour tous les modèles de site. Si vous souhaitez procéder autrement, désactivez simplement l'option de barre de navigation de site dans la **boîte de dialogue Barre de navigation**.

L'option navigation de site n'est pas activée automatiquement pour les barres de navigation indépendantes présentées avec chaque thème dans la Galerie. Ceci est dû au fait que les utilisateurs ajoutant des barres manuellement ne souhaitent pas généralement que cette barre soit présente sur toutes les pages du site avec des liens vers chaque page. Ici encore il est très facile d'activer l'option dans la boîte de dialogue Barre de navigation si souhaité.

Autres points importants

Si vous supprimez un bouton renvoyant vers l'une des pages ou que vous modifiez le lien de ce bouton pour le renvoyer vers une autre page, il n'existe aucune action spécifique pour restaurer le lien du bouton vers la page. Le programme suppose alors que vous ne souhaitez pas avoir de lien direct vers cette page dans la barre de navigation de site. Les nouveaux boutons et liens vers les pages sont créés uniquement lorsqu'une page est ajoutée.

Déplacer et transformer une barre de navigation de site

Si vous déplacez une barre de navigation de site sur la page, la barre est également déplacée sur toutes les autres pages sur laquelle elle apparaît. De la même manière, si vous agrandissez ou réduisez la taille de la barre à l'aide de l'**outil de Sélection**, la même transformation est appliquée à la copie de la barre située sur les autres pages. L'**outil de Sélection** ne permet aucune autre transformation de la barre de navigation (rotation, inclinaison, réduction de dimension).

Attribution automatique de liens vers des pages

Lorsque vous ajoutez une nouvelle page à votre site, un lien vers cette page est ajouté automatiquement dans la barre de navigation et une copie de la barre sera affichée sur cette nouvelle page si elle n'en a pas encore. Si votre barre comporte un bouton non utilisé, un lien vers la page sera attribué au premier bouton de ce genre. Si tous les boutons comportent déjà des liens, un nouveau bouton est alors ajouté automatiquement à la fin de la barre, avec un lien vers la nouvelle page. Dans chaque cas, le texte du bouton est modifié pour correspondre au nom de la nouvelle page, le cas échéant, ou sera nommé « Nouvelle page ». Généralement, il est préférable d'éditer immédiatement ce nouveau texte dans la boîte de dialogue Barre de navigation. Lorsque vous supprimez une page de votre site, le bouton qui renvoie un lien vers cette page sur la barre de navigation du site est supprimé automatiquement, sur toutes les pages du site.

Activer/Désactiver les barres de navigation du site

Lorsque vous activez ou désactivez l'option de navigation du site dans la boîte de dialogue Barre de navigation, les modifications sont affichées dans toutes les copies de cette barre sur toutes les pages de votre site Internet.

Supprimer une barre de navigation sur une page

Si vous ne souhaitez pas que la barre de navigation de site s'affiche sur certaines pages, vous pouvez simplement cliquer dessus pour la sélectionner sur la page et choisir l'option Supprimer. Le programme vous demandera alors si vous souhaitez supprimer la barre uniquement sur cette page ou sur toutes les pages.

Cependant, après avoir supprimé la barre sur une ou plusieurs pages, notez que si vous désactivez l'option de barre de navigation de site (par exemple pour modifier le modèle de bouton ce qui ne peut être fait lorsque l'option est activée), puis que vous activez à nouveau l'option, la barre sera ajoutée automatiquement à toutes les pages du site qui n'en comportent pas.

Modèles et barres de navigation de site

Tous les modèles de pages proposés dans la **Galerie des modèles de conception** comportent une barre de navigation définie comme barre de navigation de site lorsque vous les téléchargez depuis la galerie lors de la mise en place d'un nouveau document de site Internet. Cela signifie que vous pouvez créer rapidement un petit site Internet avec une barre contenant des liens vers toutes les pages, sans devoir ajouter manuellement des boutons et des liens vers les pages. De la même manière, l'option de barre de navigation de site est activée pour tous les modèles de site. Si vous souhaitez procéder autrement, désactivez simplement l'option de barre de navigation de site dans la **boîte de dialogue Barre de navigation**.

L'option navigation de site n'est pas activée automatiquement pour les barres de navigation indépendantes présentées avec chaque thème dans la Galerie. Ceci est dû au fait que les utilisateurs ajoutant des barres manuellement ne souhaitent pas généralement que cette barre soit

présente sur toutes les pages du site avec des liens vers chaque page. Ici encore il est très facile d'activer l'option dans la boîte de dialogue Barre de navigation si souhaité.

Autres points importants

Si vous supprimez un bouton renvoyant vers l'une des pages ou que vous modifiez le lien de ce bouton pour le renvoyer vers une autre page, il n'existe aucune action spécifique pour restaurer le lien du bouton vers la page. Le programme suppose alors que vous ne souhaitez pas avoir de lien direct vers cette page dans la barre de navigation de site. Les nouveaux boutons et liens vers les pages sont créés uniquement lorsqu'une page est ajoutée.

Attribution automatique de liens vers des pages

Lorsque vous ajoutez une nouvelle page à votre site, un lien vers cette page est ajouté automatiquement dans la barre de navigation et une copie de la barre sera affichée sur cette nouvelle page si elle n'en a pas encore. Si votre barre comporte un bouton non utilisé, un lien vers la page sera attribué au premier bouton de ce genre. Si tous les boutons comportent déjà des liens, un nouveau bouton est alors ajouté automatiquement à la fin de la barre, avec un lien vers la nouvelle page. Dans chaque cas, le texte du bouton est modifié pour correspondre au nom de la nouvelle page, le cas échéant, ou sera nommé « Nouvelle page ». Généralement, il est préférable d'éditer immédiatement ce nouveau texte dans la boîte de dialogue Barre de navigation. Lorsque vous supprimez une page de votre site, le bouton qui renvoie un lien vers cette page sur la barre de navigation du site est supprimé automatiquement, sur toutes les pages du site.

Activer/Désactiver les barres de navigation du site

Lorsque vous activez ou désactivez l'option de navigation du site dans la boîte de dialogue Barre de navigation, les modifications sont affichées dans toutes les copies de cette barre sur toutes les pages de votre site Internet.

Supprimer une barre de navigation sur une page

Si vous ne souhaitez pas que la barre de navigation de site s'affiche sur certaines pages, vous pouvez simplement cliquer dessus pour la sélectionner sur la page et choisir l'option Supprimer. Le programme vous demandera alors si vous souhaitez supprimer la barre uniquement sur cette page ou sur toutes les pages.

Cependant, après avoir supprimé la barre sur une ou plusieurs pages, notez que si vous désactivez l'option de barre de navigation de site (par exemple pour éditer le modèle de bouton ce qui ne peut être fait lorsque l'option est activée), puis que vous activez à nouveau l'option, la barre sera ajoutée automatiquement à toutes les pages du site qui n'en comportent pas.

Modèles et barres de navigation de site

Tous les modèles de pages proposés dans la **Galerie des modèles de conception** comportent une barre de navigation définie comme barre de navigation de site lorsque vous les téléchargez depuis la galerie lors de la mise en place d'un nouveau document de site Internet. Cela signifie que vous pouvez créer rapidement un petit site Internet avec une barre contenant des liens vers toutes les pages, sans devoir ajouter manuellement des boutons et des liens vers les pages. De la même manière, l'option de barre de navigation de site est activée pour tous les modèles de site. Si vous souhaitez procéder autrement, désactivez simplement l'option de barre de navigation de site dans la **boîte de dialogue Barre de navigation**.

L'option navigation de site n'est pas activée automatiquement pour les barres de navigation indépendantes présentées avec chaque thème dans la Galerie. Ceci est dû au fait que les utilisateurs ajoutant des barres manuellement ne souhaitent pas généralement que cette barre soit présente sur toutes les pages du site avec des liens vers chaque page. Ici encore il est très facile d'activer l'option dans la boîte de dialogue Barre de navigation si souhaité.

Autres points importants

Si vous supprimez un bouton renvoyant vers l'une des pages ou que vous modifiez le lien de ce bouton pour le renvoyer vers une autre page, il n'existe aucune action spécifique pour restaurer le lien du bouton vers la page. Le programme suppose alors que vous ne souhaitez pas avoir de lien direct vers cette page dans la barre de navigation de site. Les nouveaux boutons et liens vers les pages sont

cr  s uniquement lorsqu'une page est ajout  .

Activer/Désactiver les barres de navigation du site

Lorsque vous activez ou désactivez l'option de navigation du site dans la boîte de dialogue Barre de navigation, les modifications sont affichées dans toutes les copies de cette barre sur toutes les pages de votre site Internet.

Supprimer une barre de navigation sur une page

Si vous ne souhaitez pas que la barre de navigation de site s'affiche sur certaines pages, vous pouvez simplement cliquer dessus pour la sélectionner sur la page et choisir l'option Supprimer. Le programme vous demandera alors si vous souhaitez supprimer la barre uniquement sur cette page ou sur toutes les pages.

Cependant, après avoir supprimé la barre sur une ou plusieurs pages, notez que si vous désactivez l'option de barre de navigation de site (par exemple pour modifier le modèle de bouton ce qui ne peut être fait lorsque l'option est activée), puis que vous activez à nouveau l'option, la barre sera ajoutée automatiquement à toutes les pages du site qui n'en comportent pas.

Modèles et barres de navigation de site

Tous les modèles de pages proposés dans la **Galerie des modèles de conception** comportent une barre de navigation définie comme barre de navigation de site lorsque vous les téléchargez depuis la galerie lors de la mise en place d'un nouveau document de site Internet. Cela signifie que vous pouvez créer rapidement un petit site Internet avec une barre contenant des liens vers toutes les pages, sans devoir ajouter manuellement des boutons et des liens vers les pages. De la même manière, l'option de barre de navigation de site est activée pour tous les modèles de site. Si vous souhaitez procéder autrement, désactivez simplement l'option de barre de navigation de site dans la **boîte de dialogue Barre de navigation**.

L'option navigation de site n'est pas activée automatiquement pour les barres de navigation indépendantes présentées avec chaque thème dans la Galerie. Ceci est dû au fait que les utilisateurs ajoutant des barres manuellement ne souhaitent pas généralement que cette barre soit présente sur toutes les pages du site avec des liens vers chaque page. Ici encore il est très facile d'activer l'option dans la boîte de dialogue Barre de navigation si souhaité.

Autres points importants

Si vous supprimez un bouton renvoyant vers l'une des pages ou que vous modifiez le lien de ce bouton pour le renvoyer vers une autre page, il n'existe aucune action spécifique pour restaurer le lien du bouton vers la page. Le programme suppose alors que vous ne souhaitez pas avoir de lien direct vers cette page dans la barre de navigation de site. Les nouveaux boutons et liens vers les pages sont créés uniquement lorsqu'une page est ajoutée.

Supprimer une barre de navigation sur une page

Si vous ne souhaitez pas que la barre de navigation de site s'affiche sur certaines pages, vous pouvez simplement cliquer dessus pour la sélectionner sur la page et choisir l'option Supprimer. Le programme vous demandera alors si vous souhaitez supprimer la barre uniquement sur cette page ou sur toutes les pages.

Cependant, après avoir supprimé la barre sur une ou plusieurs pages, notez que si vous désactivez l'option de barre de navigation de site (par exemple pour modifier le modèle de bouton ce qui ne peut être fait lorsque l'option est activée), puis que vous activez à nouveau l'option, la barre sera ajoutée automatiquement à toutes les pages du site qui n'en comportent pas.

Modèles et barres de navigation de site

Tous les modèles de pages proposés dans la **Galerie des modèles de conception** comportent une barre de navigation définie comme barre de navigation de site lorsque vous les téléchargez depuis la galerie lors de la mise en place d'un nouveau document de site Internet. Cela signifie que vous pouvez créer rapidement un petit site Internet avec une barre contenant des liens vers toutes les pages, sans devoir ajouter manuellement des boutons et des liens vers les pages. De la même manière, l'option de barre de navigation de site est activée pour tous les modèles de site. Si vous souhaitez procéder autrement, désactivez simplement l'option de barre de navigation de site dans la **boîte de dialogue Barre de navigation**.

L'option navigation de site n'est pas activée automatiquement pour les barres de navigation indépendantes présentées avec chaque thème dans la Galerie. Ceci est dû au fait que les utilisateurs ajoutant des barres manuellement ne souhaitent pas généralement que cette barre soit présente sur toutes les pages du site avec des liens vers chaque page. Ici encore il est très facile d'activer l'option dans la boîte de dialogue Barre de navigation si souhaité.

Autres points importants

Si vous supprimez un bouton renvoyant vers l'une des pages ou que vous modifiez le lien de ce bouton pour le renvoyer vers une autre page, il n'existe aucune action spécifique pour restaurer le lien du bouton vers la page. Le programme suppose alors que vous ne souhaitez pas avoir de lien direct vers cette page dans la barre de navigation de site. Les nouveaux boutons et liens vers les pages sont créés uniquement lorsqu'une page est ajoutée.

Modèles et barres de navigation de site

Tous les modèles de pages proposés dans la **Galerie des modèles de conception** comportent une barre de navigation définie comme barre de navigation de site lorsque vous les téléchargez depuis la galerie lors de la mise en place d'un nouveau document de site Internet. Cela signifie que vous pouvez créer rapidement un petit site Internet avec une barre contenant des liens vers toutes les pages, sans devoir ajouter manuellement des boutons et des liens vers les pages. De la même manière, l'option de barre de navigation de site est activée pour tous les modèles de site. Si vous souhaitez procéder autrement, désactivez simplement l'option de barre de navigation de site dans la **boîte de dialogue Barre de navigation**.

L'option navigation de site n'est pas activée automatiquement pour les barres de navigation indépendantes présentes avec chaque thème dans la Galerie. Ceci est dû au fait que les utilisateurs ajoutant des barres manuellement ne souhaitent pas généralement que cette barre soit présente sur toutes les pages du site avec des liens vers chaque page. Ici encore il est très facile d'activer l'option dans la boîte de dialogue Barre de navigation si souhaité.

Autres points importants

Si vous supprimez un bouton renvoyant vers l'une des pages ou que vous modifiez le lien de ce bouton pour le renvoyer vers une autre page, il n'existe aucune action spécifique pour restaurer le lien du bouton vers la page. Le programme suppose alors que vous ne souhaitez pas avoir de lien direct vers cette page dans la barre de navigation de site. Les nouveaux boutons et liens vers les pages sont créés uniquement lorsqu'une page est ajoutée.

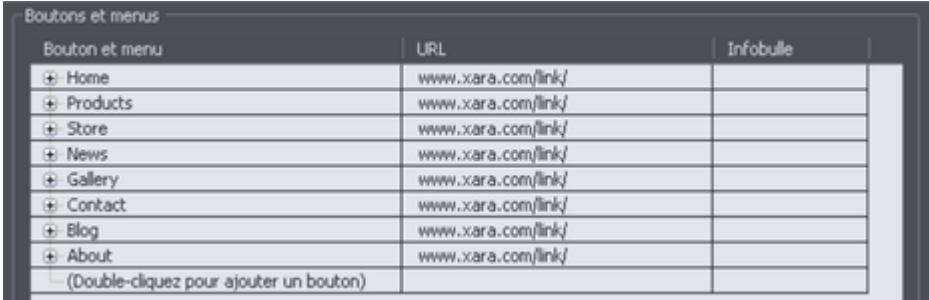
Autres points importants

Si vous supprimez un bouton renvoyant vers l'une des pages ou que vous modifiez le lien de ce bouton pour le renvoyer vers une autre page, il n'existe aucune action spécifique pour restaurer le lien du bouton vers la page. Le programme suppose alors que vous ne souhaitez pas avoir de lien direct vers cette page dans la barre de navigation de site. Les nouveaux boutons et liens vers les pages sont créés uniquement lorsqu'une page est ajoutée.

Boutons et menus

Vous pouvez éditer les textes des boutons, les liens et d'autres attributs des boutons à l'aide des commandes de l'arborescence et des tables dans la partie inférieure de la **boîte de dialogue Barre de navigation**

. Chaque ligne dans la table correspond à un bouton de la barre, ou à une entrée du menu sous l'un des boutons.



Bouton et menu	URL	Infobulle
+ Home	www.xara.com/link/	
+ Products	www.xara.com/link/	
+ Store	www.xara.com/link/	
+ News	www.xara.com/link/	
+ Gallery	www.xara.com/link/	
+ Contact	www.xara.com/link/	
+ Blog	www.xara.com/link/	
+ About	www.xara.com/link/	
(Double-cliquez pour ajouter un bouton)		

Ajouter et éditer des boutons

Pour ajouter un bouton, effectuez un double-clic dans la première colonne, sur la mention « Ajouter un bouton par double-clic ». Une nouvelle ligne est ajoutée au-dessous de la ligne du dernier bouton. Vous pouvez également cliquer sur **Ajouter**

au bas de la boîte de dialogue pour ajouter un bouton à la suite du bouton sélectionné. Vous pouvez ensuite démarrer immédiatement l'édition du texte du nouveau bouton. Cliquez sur retour pour compléter l'édition du texte ou cliquez sur un emplacement hors du texte.

Vous pouvez éditer n'importe quel texte de bouton en cliquant tout d'abord dans la ligne correspondante pour la sélectionner, puis en cliquant à nouveau dans la première colonne pour éditer le texte.

Pour définir le lien d'un bouton, effectuez un double-clic sur le champ d'URL ou si la ligne est déjà sélectionnée, il suffit de cliquer une fois. La **boîte de dialogue des lien options Internet** s'affiche. Elle est similaire à la [boîte de dialogue Lien](#)

utilisée pour ajouter d'autres liens à vos pages et comprend les mêmes options. Certaines options sont désactivées car elles ne s'appliquent pas aux liens des barres de navigation et menus, comme l'option photo popup qui fonctionne uniquement pour un lien vers une photo.

Vous pouvez également définir le texte de l'infobulle pour chaque bouton dans la troisième colonne.

Éditez le texte de la même manière que pour le texte du bouton. Sur le site exporté, le texte entré est affiché dans une petite infobulle qui apparaît lorsque le pointeur de la souris se trouve sur le bouton ou l'entrée du menu.

Ajouter des menus et sous-menus

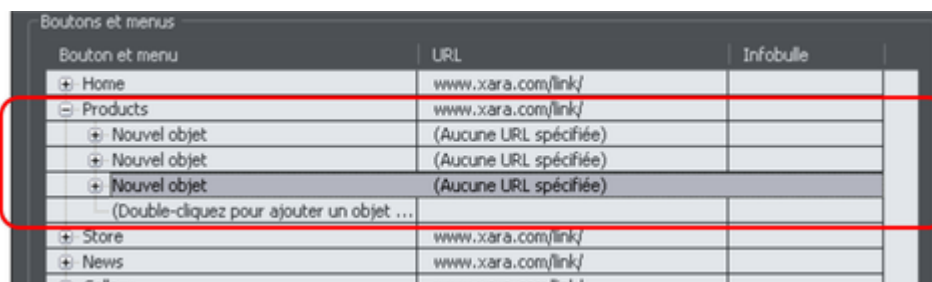
Dans la première colonne (de texte), une icône plus est affichée 

sur la gauche de chaque texte. Il s'agit d'un contrôle d'arborescence. En cliquant dessus, l'arborescence se déroule, vous permettant d'ajouter un menu à ce bouton.

Cliquez sur le texte « **Ajouter un élément de menu par double-clic** » situé au-dessous du bouton pour ajouter un menu. Ou cliquez sur le bouton **Ajouter**

au bas de la boîte de dialogue pour ajouter un élément de menu au-dessous de l'élément sélectionné.

Une nouvelle ligne s'affiche dans la table pour chaque entrée de menu que vous ajoutez. Vous pouvez définir le texte, le lien et le contenu de l'infobulle de chaque entrée de menu de la même manière que pour les boutons. Vous pouvez ajouter des sous-menus à n'importe quel menu exactement de la même manière : ouvrez d'abord le nœud de l'entrée de menu de l'arborescence.



Séparateurs de menu

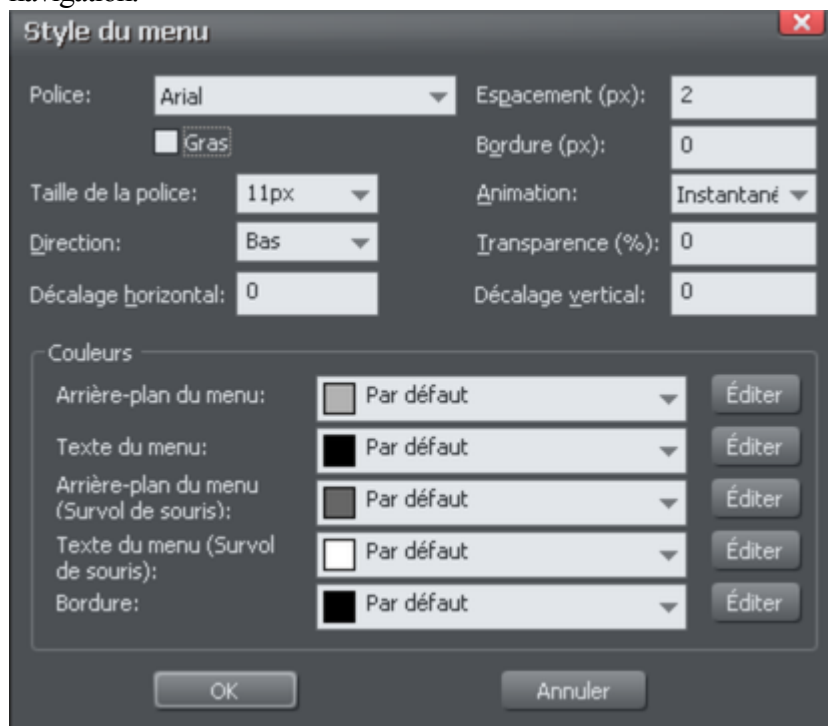
En cliquant sur le bouton **Ajouter séparateur**

au bas de la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter un séparateur dans votre menu. Le séparateur est immédiatement ajoutée à la suite de l'élément de menu actuellement sélectionné. Les séparateurs permettent de grouper visuellement des éléments liés dans le menu.

Styles de menu

Cliquez sur le bouton **Style de menu...** pour ouvrir la **boîte de dialogue de style de menu**

. Elle permet de modifier le mode d'affichage des menus et leur comportement dans la barre de navigation.



Police

Sélectionnez la police que vous souhaitez utiliser pour le texte des menus. Seules les polices adaptées à Internet sont affichées dans la liste, c'est-à-dire les modèles de police que vos visiteurs devraient pour voir. Vous disposez également d'une option permettant de mettre le texte en gras et modifier la taille de la police utilisée.

REMARQUE : cette option ne modifie pas la police utilisée pour le texte des boutons de votre barre mais uniquement la police utilisée pour les menus. Pour modifier la police du texte des boutons, consultez la section correspondante plus bas dans ce chapitre.

Direction

Vous pouvez déterminer ici la direction dans laquelle les menus devraient s'ouvrir. Pour les barres de navigation horizontales, le menu s'ouvre généralement vers le bas et pour les barres verticales, le menu peut s'ouvrir sur la gauche ou la droite, en fonction de l'emplacement de la barre sur votre page.

Espace

Ce paramètre permet d'ajouter un espace entre les entrées de votre menu, pour les étaler et agrandir le menu.

Cadre

Ajoutez une bordure aux volets de vos menus en entrant une largeur de bordure en pixels.

Animation

Les menus par défaut s'ouvrent immédiatement mais vous pouvez ici définir une animation pour le menu lorsqu'il s'ouvre.

Transparence

Vous pouvez définir vos menus comme semi-transparent afin que la page reste visible derrière les volets de menu. Entrez le pourcentage correspondant au niveau de transparence souhaité.

Décalage horizontal, décalage vertical

Vous avez la possibilité de décaler les volets du menu horizontalement ou verticalement par rapport aux boutons. Il suffit d'entrer le nombre de pixels correspondants au décalage souhaité.

Ajouter et Éditer des boutons

Pour ajouter un bouton, effectuez un double-clic dans la première colonne, sur la mention «Ajouter un bouton par double-clic». Une nouvelle ligne est ajoutée au-dessous de la ligne du dernier bouton. Vous pouvez également cliquer sur **Ajouter**

au bas de la boîte de dialogue pour ajouter un bouton à la suite du bouton sélectionné. Vous pouvez ensuite commencer immédiatement l'édification du texte du nouveau bouton. Cliquez sur retour pour compléter l'édification du texte ou cliquez sur un emplacement hors du texte.

Vous pouvez édifier n'importe quel texte de bouton en cliquant tout d'abord dans la ligne correspondante pour la sélectionner, puis en cliquant sur nouveau dans la première colonne pour édifier le texte.

Pour finir le lien d'un bouton, effectuez un double-clic sur le champ d'URL ou si la ligne est déjà sélectionnée, il suffit de cliquer une fois. La **boîte de dialogue des lien options Internet** s'affiche. Elle est similaire à la [boîte de dialogue Lien](#)

utilisée pour ajouter d'autres liens à vos pages et comprend les mêmes options. Certaines options sont désactivées car elles ne s'appliquent pas aux liens des barres de navigation et menus, comme l'option photo popup qui fonctionne uniquement pour un lien vers une photo.

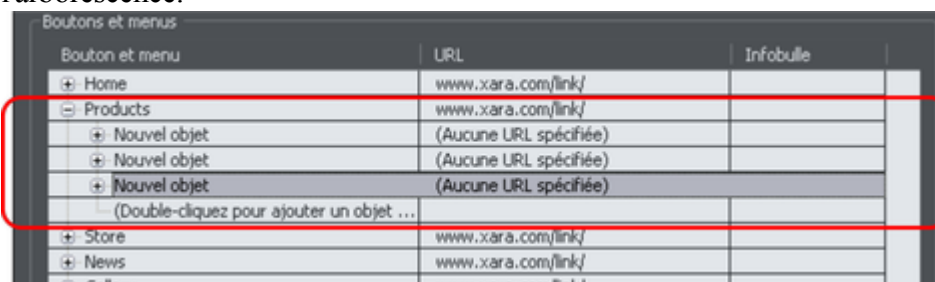
Vous pouvez également finir le texte de l'infobulle pour chaque bouton dans la troisième colonne. Éditez le texte de la même manière que pour le texte du bouton. Sur le site exporté, le texte entré est affiché dans une petite infobulle qui apparaît lorsque le pointeur de la souris se trouve sur le bouton ou l'entrée du menu.

Ajouter des menus et sous-menus

Dans la première colonne (de texte), une icône plus est affichée sur la gauche de chaque texte. Il s'agit d'un contrôle d'arborescence. En cliquant dessus, l'arborescence se déroule, vous permettant d'ajouter un menu à ce bouton.

Cliquez sur le texte «Ajouter un élément de menu par double-clic» situé au-dessous du bouton pour ajouter un menu. Ou cliquez sur le bouton **Ajouter**

au bas de la boîte de dialogue pour ajouter un élément de menu au-dessous de l'élément sélectionné. Une nouvelle ligne s'affiche dans la table pour chaque entrée de menu que vous ajoutez. Vous pouvez finir le texte, le lien et le contenu de l'infobulle de chaque entrée de menu de la même manière que pour les boutons. Vous pouvez ajouter des sous-menus à n'importe quel menu exactement de la même manière : ouvrez d'abord le nœud de l'entrée de menu de l'arborescence.



Bouton et menu	URL	Infobulle
+ Home	www.xara.com/link/	
- Products	www.xara.com/link/	
+ Nouvel objet	(Aucune URL spécifiée)	
+ Nouvel objet	(Aucune URL spécifiée)	
+ Nouvel objet	(Aucune URL spécifiée)	
(Double-cliquez pour ajouter un objet ...)		
+ Store	www.xara.com/link/	
+ News	www.xara.com/link/	
+ Gallery	www.xara.com/link/	

Séparateurs de menu

En cliquant sur le bouton **Ajouter séparateur**

au bas de la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter un séparateur dans votre menu. Le séparateur est immédiatement ajouté à la suite de l'élément de menu actuellement sélectionné. Les séparateurs permettent de grouper visuellement des éléments liés dans le menu.

Styles de menu

Cliquez sur le bouton **Style de menu...** pour ouvrir la **boîte de dialogue de style de menu**. Elle permet de modifier le mode d'affichage des menus et leur comportement dans la barre de navigation.

The dialog box 'Style du menu' contains the following settings:

- Police: Arial
- Espacement (px): 2
- Bordure (px): 0
- Taille de la police: 11px
- Animation: Instantané
- Direction: Bas
- Transparence (%): 0
- Décalage horizontal: 0
- Décalage vertical: 0

There is also a 'Gras' checkbox.

The 'Couleurs' section includes:

- Arrière-plan du menu: Par défaut (Éditer)
- Texte du menu: Par défaut (Éditer)
- Arrière-plan du menu (Survol de souris): Par défaut (Éditer)
- Texte du menu (Survol de souris): Par défaut (Éditer)
- Bordure: Par défaut (Éditer)

Buttons: OK, Annuler.

Police

Sélectionnez la police que vous souhaitez utiliser pour le texte des menus. Seules les polices adaptées à Internet sont affichées dans la liste, c'est-à-dire les modèles de police que vos visiteurs devraient voir. Vous disposez également d'une option permettant de mettre le texte en gras et modifier la taille de la police utilisée.

REMARQUE : cette option ne modifie pas la police utilisée pour le texte des boutons de votre barre mais uniquement la police utilisée pour les menus. Pour modifier la police du texte des boutons, consultez la section correspondante plus bas dans ce chapitre.

Direction

Vous pouvez déterminer ici la direction dans laquelle les menus devraient s'ouvrir. Pour les barres de navigation horizontales, le menu s'ouvre généralement vers le bas et pour les barres verticales, le menu peut s'ouvrir sur la gauche ou la droite, en fonction de l'emplacement de la barre sur votre page.

Espace

Ce paramètre permet d'ajouter un espace entre les entrées de votre menu, pour les étaler et agrandir le menu.

Cadre

Ajoutez une bordure aux volets de vos menus en entrant une largeur de bordure en pixels.

Animation

Les menus par défaut s'ouvrent immédiatement mais vous pouvez ici définir une animation pour le menu lorsqu'il s'ouvre.

Transparence

Vous pouvez définir vos menus comme semi-transparent afin que la page reste visible derrière les volets de menu. Entrez le pourcentage correspondant au niveau de transparence souhaité.

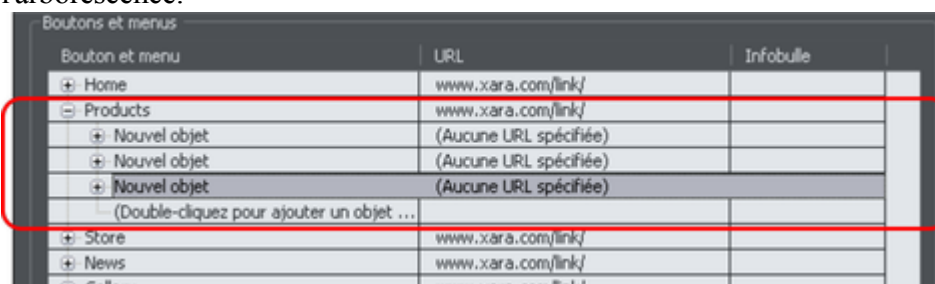
Décalage horizontal, Décalage vertical

Vous avez la possibilité de décaler les volets du menu horizontalement ou verticalement par rapport aux boutons. Il suffit d'entrer le nombre de pixels correspondants au décalage souhaité.

Ajouter des menus et sous-menus

Dans la première colonne (de texte), une icône plus est affichée sur la gauche de chaque texte. Il s'agit d'un contrôleur d'arborescence. En cliquant dessus, l'arborescence se déroule, vous permettant d'ajouter un menu à ce bouton.

Cliquez sur le texte «Ajouter un élément de menu par double-clic» situé au-dessous du bouton pour ajouter un menu. Ou cliquez sur le bouton **Ajouter** au bas de la boîte de dialogue pour ajouter un élément de menu au-dessous de l'élément sélectionné. Une nouvelle ligne s'affiche dans la table pour chaque entrée de menu que vous ajoutez. Vous pouvez définir le texte, le lien et le contenu de l'infobulle de chaque entrée de menu de la même manière que pour les boutons. Vous pouvez ajouter des sous-menus à n'importe quel menu exactement de la même manière : ouvrez d'abord le nœud de l'entrée de menu de l'arborescence.



Bouton et menu	URL	Infobulle
+ Home	www.xara.com/link/	
- Products	www.xara.com/link/	
+ Nouvel objet	(Aucune URL spécifiée)	
+ Nouvel objet	(Aucune URL spécifiée)	
+ Nouvel objet	(Aucune URL spécifiée)	
(Double-cliquez pour ajouter un objet ...)		
+ Store	www.xara.com/link/	
+ News	www.xara.com/link/	
+ Gallery	www.xara.com/link/	

Séparateurs de menu

En cliquant sur le bouton **Ajouter séparateur** au bas de la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter un séparateur dans votre menu. Le séparateur est immédiatement ajouté à la suite de l'élément de menu actuellement sélectionné. Les séparateurs permettent de grouper visuellement des éléments liés dans le menu.

Styles de menu

Cliquez sur le bouton **Style de menu...** pour ouvrir la **boîte de dialogue de style de menu**. Elle permet de modifier le mode d'affichage des menus et leur comportement dans la barre de navigation.

Police

Sélectionnez la police que vous souhaitez utiliser pour le texte des menus. Seules les polices adaptées à Internet sont affichées dans la liste, c'est-à-dire les modèles de police que vos visiteurs devraient voir. Vous disposez également d'une option permettant de mettre le texte en gras et modifier la taille de la police utilisée.

REMARQUE : cette option ne modifie pas la police utilisée pour le texte des boutons de votre barre mais uniquement la police utilisée pour les menus. Pour modifier la police du texte des boutons, consultez la section correspondante plus bas dans ce chapitre.

Direction

Vous pouvez déterminer ici la direction dans laquelle les menus devraient s'ouvrir. Pour les barres de navigation horizontales, le menu s'ouvre généralement vers le bas et pour les barres verticales, le menu peut s'ouvrir sur la gauche ou la droite, en fonction de l'emplacement de la barre sur votre page.

Espace

Ce paramètre permet d'ajouter un espace entre les entrées de votre menu, pour les étaler et agrandir le menu.

Cadre

Ajoutez une bordure aux volets de vos menus en entrant une largeur de bordure en pixels.

Animation

Les menus par défaut s'ouvrent immédiatement mais vous pouvez ici définir une animation pour le menu lorsqu'il s'ouvre.

Transparence

Vous pouvez définir vos menus comme semi-transparent afin que la page reste visible derrière les volets de menu. Entrez le pourcentage correspondant au niveau de transparence souhaité.

Décalage horizontal, décalage vertical

Vous avez la possibilité de décaler les volets du menu horizontalement ou verticalement par rapport aux boutons. Il suffit d'entrer le nombre de pixels correspondants au décalage souhaité.

Séparateurs de menu

En cliquant sur le bouton **Ajouter séparateur**

au bas de la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter un séparateur dans votre menu. Le séparateur est immédiatement ajouté à la suite de l'élément de menu actuellement sélectionné. Les séparateurs permettent de grouper visuellement des éléments liés dans le menu.

Styles de menu

Cliquez sur le bouton **Style de menu...** pour ouvrir la **boîte de dialogue de style de menu**.

Elle permet de modifier le mode d'affichage des menus et leur comportement dans la barre de navigation.



Police

Sélectionnez la police que vous souhaitez utiliser pour le texte des menus. Seules les polices adaptées à Internet sont affichées dans la liste, c'est-à-dire les modèles de police que vos visiteurs devraient voir. Vous disposez également d'une option permettant de mettre le texte en gras et modifier la taille de la police utilisée.

REMARQUE : cette option ne modifie pas la police utilisée pour le texte des boutons de votre barre mais uniquement la police utilisée pour les menus. Pour modifier la police du texte des boutons, consultez la section correspondante plus bas dans ce chapitre.

Direction

Vous pouvez déterminer ici la direction dans laquelle les menus devraient s'ouvrir. Pour les barres de navigation horizontales, le menu s'ouvre généralement vers le bas et pour les barres verticales, le menu peut s'ouvrir sur la gauche ou la droite, en fonction de l'emplacement de la barre sur votre page.

Espace

Ce paramètre permet d'ajouter un espace entre les entrées de votre menu, pour les étaler et agrandir le menu.

Cadre

Ajoutez une bordure aux volets de vos menus en entrant une largeur de bordure en pixels.

Animation

Les menus par défaut s'ouvrent immédiatement mais vous pouvez ici définir une animation pour

le menu lorsqu'il s'ouvre.

Transparence

Vous pouvez d finir vos menus comme semi-transparent afin que la page reste visible derri re les volets de menu. Entrez le pourcentage correspondant au niveau de transparence souhait .

D calage horizontal, d calage vertical

Vous avez la possibilit  de d caler les volets du menu horizontalement ou verticalement par rapport aux boutons. Il suffit d'entrer le nombre de pixels correspondants au d calage souhait .

Styles de menu

Cliquez sur le bouton **Style de menu...** pour ouvrir la **boîte de dialogue de style de menu**. Elle permet de modifier le mode d'affichage des menus et leur comportement dans la barre de navigation.



Police

Sélectionnez la police que vous souhaitez utiliser pour le texte des menus. Seules les polices adaptées à Internet sont affichées dans la liste, c'est-à-dire les modèles de police que vos visiteurs devraient voir. Vous disposez également d'une option permettant de mettre le texte en gras et modifier la taille de la police utilisée.

REMARQUE : cette option ne modifie pas la police utilisée pour le texte des boutons de votre barre mais uniquement la police utilisée pour les menus. Pour modifier la police du texte des boutons, consultez la section correspondante plus bas dans ce chapitre.

Direction

Vous pouvez déterminer ici la direction dans laquelle les menus devraient s'ouvrir. Pour les barres de navigation horizontales, le menu s'ouvre généralement vers le bas et pour les barres verticales, le menu peut s'ouvrir sur la gauche ou la droite, en fonction de l'emplacement de la barre sur votre page.

Espace

Ce paramètre permet d'ajouter un espace entre les entrées de votre menu, pour les étaler et agrandir le menu.

Cadre

Ajoutez une bordure aux volets de vos menus en entrant une largeur de bordure en pixels.

Animation

Les menus par défaut s'ouvrent immédiatement mais vous pouvez ici définir une animation pour le menu lorsqu'il s'ouvre.

Transparence

Vous pouvez définir vos menus comme semi-transparent afin que la page reste visible derrière les volets de menu. Entrez le pourcentage correspondant au niveau de transparence souhaité.

Décalage horizontal, décalage vertical

Vous avez la possibilité de décaler les volets du menu horizontalement ou verticalement par rapport aux boutons. Il suffit d'entrer le nombre de pixels correspondants au décalage souhaité.

Mettre à jour la barre de navigation sur toutes les pages

Comme décrit plus haut, si l'option **Barre de navigation de site** est activée, toutes les modifications que vous effectuez sur la barre sur une page sont automatiquement reflétées sur toutes les autres pages également, y compris l'emplacement de la barre sur la page. Cependant, si cette option n'est pas activée, vous devez utiliser l'option **Arranger > Mettre à jour les objets répétés**

pour copier les modifications effectuées sur la barre de la page actuelle dans toutes les autres pages. Veuillez noter que cette opération va également mettre à jour tous les autres objets répétés sur la page, comme des pieds de page ou logos, la page actuellement sélectionnée servant de source pour l'actualisation. Voir les informations sur les Objets répétés dans le chapitre Utilisation des objets.

Édition sur la toile



Vous pouvez éditer le texte de vos boutons directement sur la toile grâce à l'**Outil Texte**. Il suffit d'ouvrir l'**Outil Texte** puis de cliquer sur l'emplacement du texte pour l'éditer.

Si l'objet texte est un objet récurrent (faites un clic droit et sélectionnez **Répéter dans toutes les pages**), les modifications apportées à une instance de l'objet sont automatiquement reportées à toutes les autres copies.

Modifier la police des boutons de la barre de navigation

Vous pouvez modifier la police utilisée pour le texte des boutons sur la barre de navigation très facilement. Sélectionnez la barre en cliquant dessus. Puis ouvrez l'**outil Texte** et sélectionnez une police dans la liste située sur la gauche de la **barre d'infos de l'outil Texte**

. En survolant les différentes polices avec la souris, la barre de navigation est mise immédiatement à jour afin d'offrir un aperçu du résultat final. Sélectionnez la police de votre choix. Si votre barre dispose d'un mode survol de souris, elle est également actualisée.

De la même manière, vous pouvez modifier la taille de la police à l'aide des contrôles de taille de la police situés près de la liste de sélection des polices.

Importer et coller des barres de navigation

Si vous importez ou collez une barre de navigation dans le document, l'option de navigation dans le site de cette barre est automatiquement désactivée. Cela permet d'éviter les conflits avec toute autre barre de navigation dans votre document.

Cependant, si la nouvelle barre appartient au même thème et au même type que la barre de navigation existante de votre site (par exemple, elles font partie du même groupe récurrent), elle sera immédiatement actualisée pour correspondre à la barre existante de navigation dans le site. Dans ce cas, la barre ne sera pas affichée sur votre page dans sa forme originelle.

Si la barre appartient à un thème ou à un type différent (par exemple, elles ne font pas partie du même groupe récurrent), elle sera affichée sans subir de modification.

Créer vos propres barres de navigation

Vous pouvez créer une barre de navigation depuis n'importe quel modèle de bouton. La **Galerie des modèles de conception** contient différents modèles de boutons, ou vous pouvez naturellement le dessiner vous-même. Consultez la section « [Créer vos propres boutons avec survol de souris](#) » dans le chapitre Pour bien démarrer pour en savoir plus. Le bouton peut inclure le survol de souris, mais ce n'est pas automatique.

Pour créer une barre de navigation, sélectionnez dans un premier temps le bouton puis **Arranger >**

Créer une barre de navigation. La **boîte de dialogue de la barre de navigation**

s'ouvre pour vous permettre d'ajouter immédiatement des boutons à votre barre, comme pour les autres barres de navigation.

Vous pouvez également créer des barres de navigation comprenant plus d'un modèle de bouton (par exemple, des modèles de conception différents pour le premier et/ou le dernier bouton de la barre). Voir dans les sections suivantes comment procéder

Restrictions des modèles de bouton

Vous devez vous tenir à certaines règles lors de la création de boutons personnels pour les barres de navigation.

Restrictions des boutons extensibles

Afin d'obtenir des résultats satisfaisants lorsque les boutons sont étirés automatiquement, assurez-vous qu'aucun point de contrôle de chemin ou de transparence ou remplissage gradué ne se trouve dans la zone horizontale occupée par l'objet texte du bouton.

Texte dans un bouton

Chaque état du modèle du bouton doit se trouver dans un objet groupe contenant l'objet texte qui peut être utilisé comme le texte du bouton. Cet objet texte doit être un objet [texte simple](#) et non une colonne de texte ou une zone de texte. Vous devez créer le texte à l'aide de l'outil texte en cliquant dans la page et en entrant le texte et non en tirant une ligne de texte ou une boîte de texte.

Groupe souple état de bouton

Si votre bouton comporte plusieurs états, par exemple MouseOver et MouseOff, vous devez les grouper dans un [groupe souple](#), afin qu'ils restent groupés lorsque un état est déplacé ou transformé.

Restrictions des modèles de bouton

Vous devez vous tenir à certaines règles lors de la création de boutons personnels pour les barres de navigation.

Restrictions des boutons extensibles

Afin d'obtenir des résultats satisfaisants lorsque les boutons sont étirés automatiquement, assurez-vous qu'aucun point de contrôle de chemin ou de transparence ou remplissage gradué ne se trouve dans la zone horizontale occupée par l'objet texte du bouton.

Texte dans un bouton

Chaque état du modèle du bouton doit se trouver dans un objet groupe contenant l'objet texte qui peut être utilisé comme le texte du bouton. Cet objet texte doit être un objet [texte simple](#) et non une colonne de texte ou une zone de texte. Vous devez créer le texte à l'aide de l'outil texte en cliquant dans la page et en entrant le texte et non en tirant une ligne de texte ou une boîte de texte.

Groupe souple d'état de bouton

Si votre bouton comporte plusieurs états, par exemple MouseOver et MouseOff, vous devez les grouper dans un [groupe souple](#), afin qu'ils restent groupés lorsque un état est déplacé ou transformé.

Marges des boutons

Dans cette section, le terme « marges » se réfère à l'espace entre le texte du bouton et les bords du bouton. Pour les boutons étirables (ceux pour lesquels l'option « Ajuster la largeur des boutons à leur texte » est activée), la marge est déterminée par le bouton maître à partir duquel la barre de navigation est créée. En ajustant les marges du bouton maître, vous définissez les marges pour tous les autres boutons de la barre, qui se basent sur le bouton maître.

Voici la marche à suivre pour modifier facilement la marge du premier bouton :

1. Ouvrez la **boîte de dialogue de la barre de navigation**
2. Désactivez l'option **Ajuster la largeur des boutons à leur texte** afin que les boutons ne s'étirent pas lorsque vous modifiez le texte du bouton.
3. Modifiez le texte du bouton maître (le premier bouton à moins de travailler avec plusieurs modèles de bouton dans votre barre de navigation - voir la section correspondante). Choisissez un texte de bouton brouillon dont la longueur correspond à la longueur souhaitée afin d'obtenir la marge requise pour le bouton maître.
4. Activez à nouveau l'option **Ajuster la largeur des boutons à leur texte**. La marge que vous avez définie pour le bouton maître est alors appliquée à tous les boutons.
5. Rétablissez le texte du bouton maître requis.

Button Text 1	Button Text 2	Button Text 3	Button Text 4
---------------	---------------	---------------	---------------

Barre originale

xxxxxxxxxxxxxxxx	Button Text 2	Button Text 3	Button Text 4
------------------	---------------	---------------	---------------

Barre avec une marge réduite

xxxxxxx	Button Text 2	Button Text 3	Button Text 4
---------	---------------	---------------	---------------

Barre avec une marge agrandie

Si votre barre de navigation contient plusieurs modèles de conception pour le début/fin (voir plus bas pour en savoir plus), les modèles de début et de fin disposent de leur propre marge, contrôlée séparément.

Avancé : éditer le modèle de conception d'un bouton de la barre de navigation

Quel que soit le mode de création de votre barre de navigation, vous avez la possibilité de modifier les modèles de boutons utilisés. Sur les barres de navigation contenant un seul modèle de boutons, le premier bouton de la barre, utilisé comme bouton maître, sert de modèle pour tous les autres boutons. Par conséquent, en modifiant le modèle du premier bouton, vous modifiez le modèle de tous les autres boutons de la barre.

Éditer à l'intérieur

Dans le cas de certaines barres, il est possible d'effectuer l'édition du modèle de bouton directement dans le premier bouton à l'aide de l'option sélectionner l'intérieur. Vous pouvez ainsi sélectionner des formes à l'intérieur du groupe de boutons. Pour en savoir plus sur l'outil de sélection et la sélection à l'intérieur, consultez le chapitre Utilisation des objets.

Cependant il n'est pas possible de sélectionner ce mode d'édition si l'une des options suivantes est activée dans la boîte de dialogue de la barre de navigation.

- **Barre de navigation de site**
- **Ajuster la largeur des boutons à leur texte**

Si vous tentez d'effectuer une sélection à l'intérieur alors que l'une de ces options est activée, le programme vous demandera si vous souhaitez ouvrir la boîte de dialogue de la barre de navigation afin de désactiver ces options et répéter l'opération.

Lorsque les options sont désactivées, vous pouvez utiliser la fonction de sélection à l'intérieur et modifier les formes composant votre bouton à l'aide des outils de dessin courants.

Important : notez que le premier bouton de la barre de navigation est le bouton maître de votre barre (à moins que le bouton de début et de fin soient différents, voir plus bas). Vous devez donc effectuer les modifications dans le premier bouton. Les modifications effectuées dans le premier bouton sont ensuite appliquées immédiatement aux autres boutons de la barre. Si vous modifiez un bouton qui n'est pas le bouton maître, les modifications ne seront pas appliquées et seront perdues lorsque vous modifiez la barre.

Dégrouper, éditer et regrouper

Si vous souhaitez éditer un modèle de bouton, il est recommandé de dégroupier les éléments composant la barre de navigation puis de les regrouper après l'édition.

Pour dégroupier les éléments de votre barre, sélectionnez la barre de navigation en cliquant dessus sur la toile puis effectuez l'opération de dissolution classique (**Arranger** > **Dégrouper** ou Ctrl+U). Ou cliquez sur le bouton **Dégrouper pour éditer les graphiques** en bas de la boîte de dialogue de la barre de navigation.

Remarque

: si l'option « Barre de navigation du site » de votre barre de navigation était activée, vous devrez au besoin la réactiver après avoir regrouper les éléments de la barre après modifications.

Une fois que les éléments de la barre sont dégroupés, il ne s'agit plus d'une barre de navigation mais de différents groupes de boutons pour chaque état du bouton. De même, si l'option **Même largeur pour tous les boutons**

était active, le dégroupage peut entraîner une modification de la largeur des boutons car cette option n'est effective que lorsque les boutons font partie intégrante d'une barre de navigation. Bien qu'il soit recommandé de n'appliquer les modifications qu'au(x) bouton(s) maître(s), vous voudrez généralement conserver tous les autres boutons sur la page. Ils sont utilisés lorsque vous regroupez les éléments de la barre de navigation pour restaurer tous les textes des boutons, leurs liens, etc. afin de ne pas devoir saisir

à nouveau toutes ces informations.

Si le bouton dispose d'un état MouseOver, les 2 groupes constituant le bouton maître seront regroupés dans un « groupe souple » afin qu'ils restent ensemble lorsque vous les déplacez sur la page. Vous pouvez les séparer à l'aide de l'option **Arranger > Supprimer le groupe souple** (Ctrl+Alt+U). Vous pourrez ensuite dégroupier chaque état du bouton sur les calques MouseOff et MouseOver (Ctrl+U) afin de travailler sur leurs modèles respectifs. Consultez la section « Créer votre propre bouton de survol de souris » du chapitre [Pour bien démarrer](#)

pour en savoir plus sur le mode de création des boutons.

N'oubliez pas de regrouper chaque état du bouton puis de rétablir le groupe souple pour que les deux états du bouton restent associés après l'édition. Pour cela, assurez-vous que les deux calques sont activés dans la [Galerie des pages et des calques](#), sélectionnez les deux groupes d'état du bouton puis **Arranger > Appliquer un groupe souple**. Voir le chapitre Manipulation d'objet pour plus d'informations sur les [groupes souples](#)

C'est une bonne idée de vérifier que votre bouton fonctionne correctement en pré-visualisant votre page avant de reconstituer la barre. Pour reconstituer votre barre, sélectionnez le bouton modifié puis **Arranger > Créer une barre de navigation**

Modifier l'intérieur

Dans le cas de certaines barres, il est possible d'effectuer l'édification du modèle de bouton directement dans le premier bouton à l'aide de l'option sélectionner l'intérieur. Vous pouvez ainsi sélectionner des formes à l'intérieur du groupe de boutons. Pour en savoir plus sur l'outil de sélection et la sélection à l'intérieur, consultez le chapitre Utilisation des objets. Cependant il n'est pas possible de sélectionner ce mode d'édification si l'une des options suivantes est activée dans la boîte de dialogue de la barre de navigation.

- **Barre de navigation de site**
- **Ajuster la largeur des boutons à leur texte**

Si vous tentez d'effectuer une sélection à l'intérieur alors que l'une de ces options est activée, le programme vous demandera si vous souhaitez ouvrir la boîte de dialogue de la barre de navigation afin de désactiver ces options et réinitialiser l'opération.

Lorsque les options sont désactivées, vous pouvez utiliser la fonction de sélection à l'intérieur et modifier les formes composant votre bouton à l'aide des outils de dessin courants.

Important : notez que le premier bouton de la barre de navigation est le bouton maître de votre barre (à moins que le bouton de début et de fin soient différents, voir plus bas). Vous devez donc effectuer les modifications dans le premier bouton. Les modifications effectuées dans le premier bouton sont ensuite appliquées immédiatement aux autres boutons de la barre. Si vous modifiez un bouton qui n'est pas le bouton maître, les modifications ne seront pas appliquées et seront perdues lorsque vous modifiez la barre.

Dégroupé, Éditer et regrouper

Si vous souhaitez éditer un modèle de bouton, il est recommandé de dégroupé les éléments composant la barre de navigation puis de les regrouper après l'édification.

Pour dégroupé les éléments de votre barre, sélectionnez la barre de navigation en cliquant dessus sur la toile puis effectuez l'opération de dissolution classique (**Arranger > Dégroupé** ou Ctrl+U). Ou cliquez sur le bouton **Dégroupé pour Éditer les graphiques** en bas de la boîte de dialogue de la barre de navigation.

Remarque

À : si l'option « Barre de navigation du site » de votre barre de navigation était activée, vous devrez au besoin la réactiver après avoir regrouper les éléments de la barre après modifications.

Une fois que les éléments de la barre sont dégroupés, il ne s'agit plus d'une barre de navigation mais de différents groupes de boutons pour chaque état du bouton. De même, si l'option **Même largeur pour tous les boutons**

était active, le dégroupage peut entraîner une modification de la largeur des boutons car cette option n'est effective que lorsque les boutons font partie intégrante d'une barre de navigation. Bien qu'il soit recommandé de n'appliquer les modifications qu'au(x) bouton(s) maître(s), vous voudrez généralement conserver tous les autres boutons sur la page. Ils sont utilisés lorsque vous regroupez les éléments de la barre de navigation pour restaurer tous les textes des boutons, leurs liens, etc. afin de ne pas devoir saisir à nouveau toutes ces informations.

Si le bouton dispose d'un état MouseOver, les 2 groupes constituant le bouton maître seront regroupés dans un « groupe souple » afin qu'ils restent ensemble lorsque vous les déplacez sur la page. Vous pouvez les séparer à l'aide de l'option **Arranger > Supprimer le groupe souple** (Ctrl+Alt+U). Vous pourrez ensuite dégroupé chaque état du bouton sur les calques MouseOff et MouseOver (Ctrl+U) afin de travailler sur leurs modèles respectifs. Consultez la section « Créer votre propre bouton de survol de souris » du chapitre [Pour bien commencer](#) pour en savoir plus sur le mode de création des boutons.

N'oubliez pas de regrouper chaque état du bouton puis de rétablir le groupe souple pour que les

deux États du bouton restent associés après l'Édition. Pour cela, assurez-vous que les deux calques sont activés dans la [Galerie des pages et des calques](#), sélectionnez les deux groupes d'État du bouton puis **Arranger > Appliquer un groupe souple**. Voir le chapitre Manipulation d'objet pour plus d'informations sur les [groupes souples](#)

C'est une bonne idée de vérifier que votre bouton fonctionne correctement en pré-visualisant votre page avant de reconstituer la barre. Pour reconstituer votre barre, sélectionnez le bouton modifié puis **Arranger > Créer une barre de navigation**

Dégroupage, Éditer et regrouper

Si vous souhaitez éditer un module de bouton, il est recommandé de dégroupage les éléments composant la barre de navigation puis de les regrouper après l'opération.

Pour dégroupage les éléments de votre barre, sélectionnez la barre de navigation en cliquant dessus sur la toile puis effectuez l'opération de dissolution classique (**Arranger > Dégroupage** ou Ctrl+U). Ou cliquez sur le bouton **Dégroupage pour Éditer les graphiques** en bas de la boîte de dialogue de la barre de navigation.

Remarque

À : si l'option « Barre de navigation du site » de votre barre de navigation était activée, vous devrez au besoin la réactiver après avoir regroupé les éléments de la barre après modifications.

Une fois que les éléments de la barre sont regroupés, il ne s'agit plus d'une barre de navigation mais de différents groupes de boutons pour chaque état du bouton. De même, si l'option **Maintenir la largeur pour tous les boutons**

était active, le regroupage peut entraîner une modification de la largeur des boutons car cette option n'est effective que lorsque les boutons font partie intégrante d'une barre de navigation. Bien qu'il soit recommandé de n'appliquer les modifications qu'au(x) bouton(s) maître(s), vous voudrez généralement conserver tous les autres boutons sur la page. Ils sont utilisés lorsque vous regroupez les éléments de la barre de navigation pour restaurer tous les textes des boutons, leurs liens, etc. afin de ne pas devoir saisir à nouveau toutes ces informations.


Si le bouton dispose d'un état MouseOver, les 2 groupes constituant le bouton maître seront regroupés dans un « groupe souple » afin qu'ils restent ensemble lorsque vous les déplacez sur la page. Vous pouvez les séparer à l'aide de l'option **Arranger > Supprimer le groupe souple** (Ctrl+Alt+U). Vous pourrez ensuite dégroupage chaque état du bouton sur les calques MouseOff et MouseOver (Ctrl+U) afin de travailler sur leurs modules respectifs. Consultez la section « Créer votre propre bouton de survol de souris » du chapitre [Pour bien démarrer](#) pour en savoir plus sur le mode de création des boutons.

N'oubliez pas de regrouper chaque état du bouton puis de rétablir le groupe souple pour que les deux états du bouton restent associés après l'opération. Pour cela, assurez-vous que les deux calques sont activés dans la [Galerie des pages et des calques](#), sélectionnez les deux groupes d'état du bouton puis **Arranger > Appliquer un groupe souple**. Voir le chapitre Manipulation d'objet pour plus d'informations sur les [groupes souples](#).

C'est une bonne idée de vérifier que votre bouton fonctionne correctement en pré-visualisant votre page avant de reconstituer la barre. Pour reconstituer votre barre, sélectionnez le bouton maître puis **Arranger > Créer une barre de navigation**.

Barres de navigation avec premier et dernier boutons différents

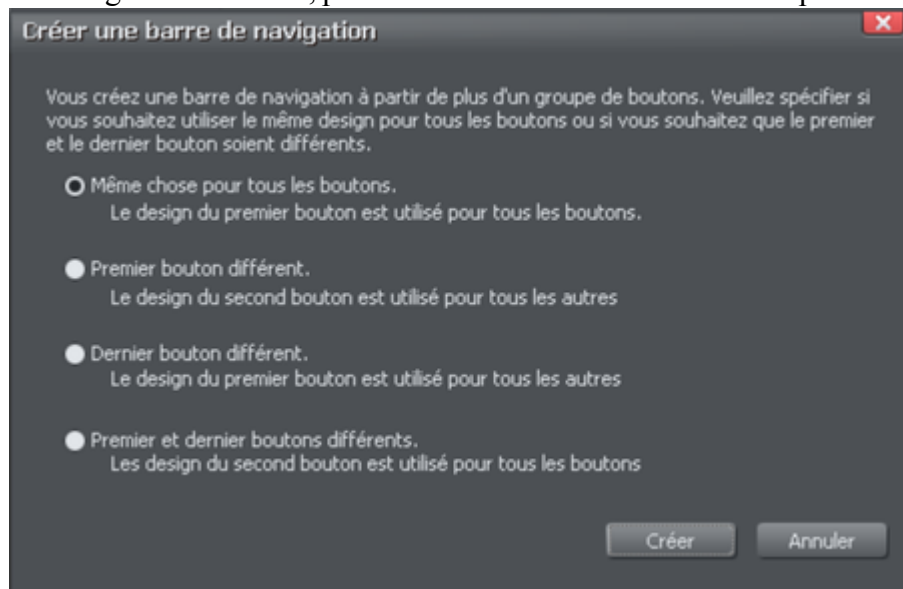
Dans certains cas, une barre de navigation peut avoir un premier et un dernier bouton différents. Par exemple, une barre aux contours arrondis mais avec des boutons rectangulaires au centre.



Home Products Store News Gallery Contact Blog About

Pour ce genre de barre, vous aurez besoin de 2 modèles (si un seul bouton est différent) ou 3 modèles de bouton (si les boutons des deux extrémités sont différents). Ordonnez les modèles de bouton de la gauche vers la droite selon leur ordre d'apparence dans la barre de navigation horizontale. Vous pouvez également les placer du haut vers le bas pour une barre verticale. Puis sélectionnez trois modèles de bouton (ainsi que les états de survol de souris le cas échéant) et sélectionnez **Arranger > Créer une barre de navigation**

Lorsque vous créez une barre comprenant plus d'un bouton comme dans ce cas, MAGIX Web Designer 7 Premium requiert les informations concernant le comportement de ces boutons dans la barre. Une boîte de dialogue s'ouvre alors, permettant de sélectionner une série d'options.



Tous les boutons identiques : sélectionnez cette option si vous souhaitez que tous les boutons contenus dans la barre adoptent le modèle du premier bouton sélectionné. Il s'agit du type de barre de navigation le plus courant.

Premier bouton différent :

sélectionnez cette option si le modèle du premier bouton de la barre est différent des autres boutons de la barre.

Dernier bouton différent :

sélectionnez cette option si le modèle du dernier bouton de la barre est différent des autres boutons de la barre. Cela est nécessaire par exemple pour les barres dans lesquelles un séparateur se trouve entre chaque bouton de la barre. Tous les boutons excepté le dernier nécessitent alors un séparateur sur la droite du modèle du bouton.



Home | Gallery | Support | About Us | Contact

Dans cet exemple, le dernier bouton est différent, il ne comporte aucun séparateur sur le bord droit.

Premier et dernier boutons différents :

cette option permet de définir un modèle de bouton différent pour le premier et le dernier bouton, et d'attribuer à votre barre des caches de fin. Naturellement, vous devez sélectionner au moins 3 boutons

pour pouvoir utiliser cette fonction.

[Home](#)

[Products](#)

[Store](#)

[News](#)

[Gallery](#)

[Contact](#)

[Blog](#)

[About](#)

Sites de présentation

MAGIX Web Designer 7 Premium vous permet de créer des présentations web avec des effets de diaporama dans le style de Microsoft PowerPoint®, notamment des transitions animées à l'intérieur d'une page et entre les pages. Les utilisateurs de votre présentation peuvent se déplacer de façon séquentielle, étape par étape et page par page, à l'aide de la touche fléchée droite et de la touche Page précédente pour voir l'étape/la page suivante, et à l'aide de la touche fléchée gauche et de la touche page suivante pour revenir en arrière.

Vous pouvez appliquer des effets de transition aux calques (appelés étapes dans une présentation). Ces calques ou « étapes » peuvent contenir un ou plusieurs graphiques et/ou objets texte, et ces objets apparaîtront à l'écran de façon animée. Lorsqu'il n'y a plus d'étapes à révéler dans la page, la page suivante de la présentation s'affiche en utilisant son propre effet de transition de page, si elle en possède un.

À l'image des touches du clavier qui permettent de naviguer dans la présentation, vous pouvez ajouter des liens, par exemples des boutons, pour permettre aux utilisateurs d'aller à l'étape suivante/précédente de la présentation. Ces interactions définissent la différence entre une présentation et un site web : ils se ressemblent beaucoup à la différence que le visiteur ne peut pas naviguer de façon séquentielle dans un site web grâce aux touches du clavier.

Vous pouvez basculer alternativement le document entre les modes présentation et site web grâce à la case Site de présentation dans l'[Onglet Site Internet](#)

de la boîte de dialogue des Propriétés web. Cela est pratique pour transformer un site existant en présentation plutôt que de créer cette dernière de toutes pièces.

Voir À propos des transitions pour avoir la liste des styles de transitions.

Remarque : un site web ne doit pas être transformé en site de présentation pour disposer de transitions de page et de calque animées. On peut définir les transitions de page et de lien dans les onglets [Page](#) et/ou [Lien](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web qui fonctionneront avec des liens normaux vers les pages. De même, un calque pop-up déclenché par un lien vers le calque sur la page peut aussi apparaître avec un effet de transition que l'on peut définir dans l'[Onglet transition web](#)

de la boîte de dialogue des Propriétés du calque. Ainsi, la différence entre une présentation et un document web classique réside dans le fait que la présentation permet de se déplacer vers l'avant ou l'arrière à l'aide des touches du clavier comme avec une présentation PowerPoint.

Dans ce chapitre

[La barre d'outils de présentation](#)

[Créer une présentation](#)

[Gérer les étapes d'une présentation](#)

[Ajouter de nouvelles pages à la présentation](#)

[Supprimer des pages de la présentation](#)

[Lier à l'étape suivante/précédente](#)

[Appliquer des transitions aux liens des étapes d'une présentation](#)

[Appliquer des transitions aux étapes de présentation](#)

[Appliquer des transitions aux pages d'une présentation](#)

[Informations avancées sur la présentation](#)

[Héberger des sessions de présentation à distance](#)

La barre d'outils de présentation

MAGIX Web Designer 7 Premium affiche automatiquement la barre d'outils de présentation sur la droite de la barre d'outils standard lorsque vous créez ou ouvrez un document de présentation. Pour masquer/afficher la barre d'outils, sélectionnez **Barres de contrôle** dans le menu **Fenêtre**, cliquez dans la case **Présentation** puis sur **Fermer**.

. Répétez cette opération pour que la barre d'outils s'affiche de nouveau.



La barre d'outils vous permet de :



Faire une nouvelle étape de présentation contenant tous les objets actuellement sélectionnés. Vous pouvez créer des étapes rapidement en glissant des objets ou en les copiant sur la page, en les sélectionnant puis en cliquant sur ce bouton. Même si les objets actuellement sélectionnés sont déjà sur une étape de la présentation, en cliquant sur ce bouton, vous déplacerez les éléments sélectionnés dans une nouvelle étape.



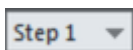
Déplacez les objets sélectionnés sur le calque MouseOff pour qu'ils ne fassent partie d'aucune étape de la présentation et ainsi qu'ils soient affichés comme des objets « d'arrière-plan ».



Dupliquer l'étape actuelle de la présentation (probablement l'un des moyens les plus simples pour créer une nouvelle étape). L'étape contenant l'objet sélectionné est dupliquée entièrement, et non pas uniquement l'objet sélectionné. Remplacez les objets copiés par du nouveau contenu.



Supprimer l'étape actuelle de la présentation. Toute l'étape contenant l'objet sélectionné est supprimée, y compris tous les objets de l'étape qui ne sont pas sélectionnés.



Modifie la position de l'étape contenant l'objet sélectionné dans l'ordre des étapes. Par exemple, si vous sélectionnez un objet sur l'étape 2 et choisissez l'étape 1 dans cette liste, l'étape 2 deviendra la première étape de la présentation tandis que l'étape 1 deviendra l'étape 2.



Affiche l'Onglet Transition web de la boîte de dialogue des [Propriétés du calque](#) vous permettant de choisir le type de transition pour l'étape de la présentation contenant le ou les objets actuellement sélectionnés.

Créer une présentation

Il existe trois façons de créer une nouvelle présentation :

- Commencez avec un modèle prédéfini puis personnalisez-le avec vos textes, vos photos et votre schéma de couleurs.
- Créez une présentation de A à Z en apportant tous les éléments nécessaires, le texte, les graphiques et les photos sur la page, et en organisant tout le contenu dans les étapes et les pages de la présentation.
- Convertissez le document d'un site Internet existant en présentation.

Créer une présentation à partir de modèles



Ouvrez la **Galerie des modèles** en cliquant sur l'onglet **Galerie des modèles** dans la barre des Galeries ou allez dans **Fichier > Nouveau à partir de la galerie des modèles**

Trouvez le répertoire des **Présentations** dans la galerie et double-cliquez pour le déployer.

Les répertoires de thème contiennent des collections de modèles de présentation et associent des fichiers graphiques dont chacun suit un thème spécifique. Naviguez dans les différents répertoires de thème jusqu'à ce que vous trouviez un modèle à votre goût, puis double-cliquez sur la première miniature nommée « Présentation ».

Un nouveau document de présentation s'ouvre en affichant tous les modèles de page, contenant eux-mêmes plusieurs pages qui comportent chacune un certain nombre d'étapes éjà dotées de contenu. Un certain nombre de transitions sont déjà appliquées aux pages et aux étapes.



Cliquez sur **Exporter et prévisualiser le site** pour voir les transitions en action.

Fermez l'aperçu.

Personnalisez le texte et les photos à l'aide de votre propre contenu comme si vous éditiez le document d'un site Internet.

Pour modifier le texte existant :



Pour modifier le texte, cliquez dessus avec l'**Outil Texte** et commencez à écrire. Ou copiez le texte (« Ctrl+C ») de quelque part et collez-le (« Ctrl+V ») dans le texte de présentation existant.

Pour ajouter du contenu dans les étapes existantes et en créer de nouvelles, voir Gérer les étapes de la présentation.

Conseil :

un moyen rapide de remplacer des photos du modèle est de glisser une nouvelle photo à partir de votre explorateur de fichiers jusque sur la photo existante ? la nouvelle photo est à présent affichée dans le cadre de la photo.

Créer votre propre présentation de A à Z

Cette section décrit la meilleure méthode de création d'une page de présentation à partir d'un exemple afin de vous aider à commencer rapidement.

Sélectionnez **Nouveau > Présentation 955 pix** dans le menu **Fichier**



Une nouvelle fenêtre avec un document vierge dont l'onglet affiche l'icône des documents de présentation en haut de la fenêtre du document.

La barre d'outils de présentation apparaît à l'extrémité droite de la barre supérieure. Les boutons de la barre d'outils ne sont disponibles que si quelque chose est sélectionné sur la page.

1. Utilisez l'**Outil Texte** pour ajouter du texte à votre présentation vierge, par exemple un titre en haut de la page. Sélectionnez cet objet texte avec l'**Outil de sélection** et verrouillez la barre d'état en bas de la fenêtre de Web Designer Premium. Elle vous dira qu'un objet texte est sélectionné sur la calque MouseOff. Tout ce qui est sur le calque MouseOff sera visible en permanence dans votre présentation comme si c'était une partie de l'arrière-plan. Affichez l'aperçu de votre page et vous verrez votre titre sur la page.
2. À présent, ajoutez un nouvel objet texte à l'aide de l'**Outil Texte**. De nouveau, il sera placé sur la calque MouseOff, ce que la barre d'état confirmera si vous le sélectionnez avec l'**Outil de sélection**. Mais maintenant, faisons apparaître ce texte à la première étape de la présentation.
3. Une fois le texte sélectionné avec l'**Outil de sélection**, cliquez sur le bouton « pied » : il s'agit du premier bouton de la barre d'outils de présentation, appelé **Créer une nouvelle étape**. À présent, regardez la barre d'état : elle affiche que l'objet sélectionné est sur l'étape « Presentation step 1 » au lieu de MouseOff.
4. Visualisez de nouveau la page. Au début, vous ne pouvez voir que votre titre originel. Appuyez sur la touche fléchée droite de votre clavier et le second texte va apparaître par transition. C'est la première étape que vous avez ajoutée à votre présentation !
5. Vous pouvez continuer à ajouter du contenu à votre page de la même façon. Créez d'abord les objets sur le calque MouseOff puis déplacez-les dans une nouvelle étape de la présentation. L'objet suivant que vous déplacerez vers une étape de la présentation sera sur l'étape de présentation 2. Vous pouvez faire cela avec plus d'un seul objet à la fois en sélectionnant simplement plusieurs objets avant de cliquer sur le bouton **Créer une nouvelle étape**. Ajoutez plusieurs étapes à votre présentation de cette façon.
6. Il se peut que vous vouliez ajouter un objet à une étape existante de la présentation. Par exemple, supposons que vous vouliez afficher un rectangle à côté du texte qui apparaît à l'étape 1. Dessinez un rectangle avec l'**Outil Rectangle**. Sélectionnez-le avec l'**Outil de sélection** (la barre d'état indique qu'il est sur le calque MouseOff). Faites un clic droit sur l'objet et vous verrez un sous-menu **Présentation** dans le menu contextuel qui apparaît. Ce sous-menu lui-même possède un sous-menu **Aller à l'étape** qui fait la liste de toutes les étapes existantes sur cette page. Sélectionnez simplement **Étape 1** pour mettre le rectangle sur l'étape 1. Dans ce menu, vous avez aussi une option **Nouvelle étape** qui fait la même chose que le bouton **Créer une nouvelle étape** utilisé plus haut. La barre d'état indique à présent que le rectangle sélectionné fait partie de l'étape de présentation 1.
7. Affichez de nouveau un aperçu de votre page et vous verrez que lorsque vous appuyez sur la touche fléchée droite, le texte et le rectangle apparaissent ensemble progressivement.
8. Vous pouvez changer facilement l'effet utilisé pour chaque étape. Sélectionnez le rectangle que vous venez d'ajouter puis cliquez sur le dernier bouton de la barre d'outils de présentation appelé **Effet de transition d'étape**. Cela ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de sélectionner une transition différente pour remplacer le « fondu » utilisé par défaut. Sélectionnez **Glissement de droite**. Affichez de nouveau l'aperçu de votre page : cette fois, lorsque vous appuyez sur la touche fléchée droite, le texte et le rectangle apparaissent par glissement venant de droite.
9. Si vous souhaitez qu'un objet soit visible en permanence plutôt qu'il fasse partie d'une étape, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton **Déplacer en arrière-plan**. Cela fait retourner l'objet sur le calque MouseOff. Essayez sur l'un des objets que vous avez mis dans une étape.
10. Une méthode rapide pour créer de nouvelles étapes à partir d'une étape existante consiste à utiliser le bouton **Dupliquer l'étape**. Sélectionnez le rectangle et cliquez sur ce bouton. Toute

l'étape est dupliquée, y compris le texte que vous n'aviez pas sélectionné mais qui, comme le rectangle, était sur l'étape 1. Sélectionnez le nouveau texte ou le nouveau rectangle et la barre d'état vous indiquera qu'il est sur une nouvelle étape de la présentation.

11. Supposons que vous vouliez que l'étape 3 de votre présentation devienne la première étape. Sélectionnez n'importe quel objet de l'étape 3 puis utilisez la liste déroulante de la barre d'outils de présentation pour sélectionner **Étape 1**. À présent, tous les objets qui étaient dans l'étape 3 sont dans l'étape 1, l'étape 1 est devenue l'étape 2, etc. Ainsi, modifier l'ordre des étapes est facile.
12. La **Galerie des modèles** comporte quelques composants utiles aux présentations dans **Présentations > Composants de la présentation**. Il suffit de glisser et déposer un composant sur votre page. Chaque composant est ajouté automatiquement à une nouvelle étape qui devient la dernière étape de la page. Si ce n'est pas ce que vous voulez, utilisez la barre d'outils de présentation ou faites un clic droit et sélectionnez le menu **Présentation** pour le déplacer sur une étape différente ou vers le calque d'arrière-plan (MouseOff).
13. Si vous voulez travailler intensément sur une étape donnée de la présentation, essayez en utilisant la **Galerie des page et des calques**. La galerie vous montre toutes les étapes de la page, en ordre car chaque étape de présentation n'est en fait qu'un calque séparé. Cliquez sur le calque/l'étape sur lequel/laquelle vous voulez travailler pour qu'il/elle devienne le calque actuel. À présent, tout ce que vous dessinez ou tout le texte que vous insérez sera ajouté à ce calque au lieu du calque MouseOff. N'oubliez de sélectionner le calque MouseOff pour qu'il redevienne le calque actuel une fois que vous aurez terminé !
14. Ajoutez plus de pages à votre présentation de la même façon. Ou dupliquez la page actuelle puis modifiez le contenu. La méthode la plus simple consiste à faire un clic droit dans une partie vide de la page et à utiliser les options du menu contextuel qui apparaît.

Convertir un site web existant en présentation

Dans le document du site web, faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Propriétés de la page web**

pour afficher la boîte de dialogue des Propriétés web.

Cliquez sur l'onglet **Site Internet** et cochez la case **Site de présentation**



L'onglet du document en haut de l'espace de travail affiche l'icône des documents de présentation.

Remarque : les calques du document ne sont pas automatiquement transformés en étapes de présentation lorsque vous transformez un site web en présentation. Vous devez convertir manuellement chaque calque en étape de présentation ; voir [Transformer un calque en étape](#)

. Cependant, lorsque vous transformez une présentation en site web, les étapes de la présentation sont converties automatiquement en calques et renommées « étape 1 », etc.

Cr  er une pr  sentation    partir de mod  les



Ouvrez la **Galerie des mod  les** en cliquant sur l'onglet **Galerie des mod  les** dans la barre des Galeries ou allez dans **Fichier > Nouveau    partir de la galerie des mod  les**

Trouvez le r  pertoire des **Pr  sentations**

dans la galerie et double-cliquez pour le d  ployer.

Les r  pertoires de th  me contiennent des collections de mod  les de pr  sentation et associent des fichiers graphiques dont chacun suit un th  me sp  cifique. Naviguez dans les diff  rents r  pertoires de th  me jusqu'   ce que vous trouviez un mod  le    votre go  t, puis double-cliquez sur la premi  re miniature nomm  e   «   Presentation     ».

Un nouveau document de pr  sentation s'ouvre en affichant tous les mod  les de page, contenant eux-m  mes plusieurs pages qui comportent chacune un certain nombre d'  tapes   j   dot  es de contenu. Un certain nombre de transitions sont d  j   appliqu  es aux pages et aux   tapes.



Cliquez sur **Exporter et pr  visualiser le site** pour voir les transitions en action.

Fermez l'aper  u.

Personnalisez le texte et les photos    l'aide de votre propre contenu comme si vous   ditiez le document d'un site Internet.

Pour modifier le texte existant   :



Pour modifier le texte, cliquez dessus avec l'**Outil Texte** et commencez      crire. Ou copiez le texte (  «   Ctrl+C     ») de quelque part et collez-le (  «   Ctrl+V     ») dans le texte de pr  sentation existant.

Pour ajouter du contenu dans les   tapes existantes et en cr  er de nouvelles, voir G  rer les   tapes de la pr  sentation.

Conseil   :

un moyen rapide de remplacer des photos du mod  le est de glisser une nouvelle photo    partir de votre explorateur de fichiers jusque sur la photo existante   ? la nouvelle photo est    pr  sent affich  e dans le cadre de la photo.

Cr  er votre propre pr  sentation de A    Z

Cette section d  crit la meilleure m  thode de cr  ation d'une page de pr  sentation    partir d'un exemple afin de vous aider    commencer rapidement.

S  lectionnez **Nouveau > Pr  sentation 955 pix** dans le menu **Fichier**



Une nouvelle fen  tre avec un document vierge dont l'onglet affiche l'ic  ne des documents de pr  sentation en haut de la fen  tre du document.

La barre d'outils de pr  sentation appara  t    l'extr  mit   droite de la barre sup  rieure. Les boutons de la barre d'outils ne sont disponibles que si quelque chose est s  lectionn   sur la page.

1. Utilisez l'**Outil Texte** pour ajouter du texte    votre pr  sentation vierge, par exemple un titre en haut de la page. S  lectionnez cet objet texte avec l'**Outil de s  lection** et verrouillez la barre d'  tat en bas de la fen  tre de Web Designer Premium. Elle vous dira qu'un objet texte est s  lectionn   sur la calque MouseOff. Tout ce qui est sur le calque MouseOff sera visible en permanence dans votre pr  sentation comme si c'  tait une partie de l'arri  re-plan.

- Affichez l'aperçu de votre page et vous verrez votre titre sur la page.
2. À présent, ajoutez un nouvel objet texte à l'aide de l'**Outil Texte**. De nouveau, il sera placé sur la calque MouseOff, ce que la barre d'état confirmera si vous le sélectionnez avec l'**Outil de sélection**. Mais maintenant, faisons apparaître ce texte à la première étape de la présentation.
 3. Une fois le texte sélectionné avec l'**Outil de sélection**, cliquez sur le bouton «À pied À» : il s'agit du premier bouton de la barre d'outils de présentation, appelé **Créer une nouvelle étape**. À présent, regardez la barre d'état : elle affiche que l'objet sélectionné est sur l'étape «À Presentation step 1 À» au lieu de MouseOff.
 4. Visualisez de nouveau la page. Au début, vous ne pouvez voir que votre titre originel. Appuyez sur la touche flèche droite de votre clavier et le second texte va apparaître par transition. C'est la première étape que vous avez ajoutée à votre présentation !
 5. Vous pouvez continuer à ajouter du contenu à votre page de la même façon. Créez d'abord les objets sur le calque MouseOff puis placez-les dans une nouvelle étape de la présentation. L'objet suivant que vous placerez vers une étape de la présentation sera sur l'étape de présentation 2. Vous pouvez faire cela avec plus d'un seul objet à la fois en sélectionnant simplement plusieurs objets avant de cliquer sur le bouton **Créer une nouvelle étape**. Ajoutez plusieurs étapes à votre présentation de cette façon.
 6. Il se peut que vous vouliez ajouter un objet à une étape existante de la présentation. Par exemple, supposons que vous vouliez afficher un rectangle à côté du texte qui apparaît à l'étape 1. Dessinez un rectangle avec l'**Outil Rectangle**. Sélectionnez-le avec l'**Outil de sélection** (la barre d'état indique qu'il est sur le calque MouseOff). Faites un clic droit sur l'objet et vous verrez un sous-menu **Présentation** dans le menu contextuel qui apparaît. Ce sous-menu lui-même possède un sous-menu **Aller à l'étape** qui fait la liste de toutes les étapes existantes sur cette page. Sélectionnez simplement **Étape 1** pour mettre le rectangle sur l'étape 1. Dans ce menu, vous avez aussi une option **Nouvelle étape** qui fait la même chose que le bouton **Créer une nouvelle étape** utilisé plus haut. La barre d'état indique à présent que le rectangle sélectionné fait partie de l'étape de présentation 1.
 7. Affichez de nouveau un aperçu de votre page et vous verrez que lorsque vous appuyez sur la touche flèche droite, le texte et le rectangle apparaissent ensemble progressivement.
 8. Vous pouvez changer facilement l'effet utilisé pour chaque étape. Sélectionnez le rectangle que vous venez d'ajouter puis cliquez sur le dernier bouton de la barre d'outils de présentation appelé **Effet de transition d'étape**. Cela ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de sélectionner une transition différente pour remplacer le «À fondu À» utilisé par défaut. Sélectionnez **Glissement de droite**. Affichez de nouveau l'aperçu de votre page : cette fois, lorsque vous appuyez sur la touche flèche droite, le texte et le rectangle apparaissent par glissement venant de droite.
 9. Si vous souhaitez qu'un objet soit visible en permanence plutôt qu'il fasse partie d'une étape, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton **Déplacer en arrière-plan**. Cela fait retourner l'objet sur le calque MouseOff. Essayez sur l'un des objets que vous avez mis dans une étape.
 10. Une méthode rapide pour créer de nouvelles étapes à partir d'une étape existante consiste à utiliser le bouton **Dupliquer l'étape**. Sélectionnez le rectangle et cliquez sur ce bouton. Toute l'étape est dupliquée, y compris le texte que vous n'aviez pas sélectionné mais qui, comme le rectangle, était sur l'étape 1. Sélectionnez le nouveau texte ou le nouveau rectangle et la barre d'état vous indiquera qu'il est sur une nouvelle étape de la présentation.
 11. Supposons que vous vouliez que l'étape 3 de votre présentation devienne la première étape. Sélectionnez n'importe quel objet de l'étape 3 puis utilisez la liste déroulante de la barre d'outils de présentation pour sélectionner **Étape 1**. À présent, tous les objets qui étaient dans l'étape 3 sont dans l'étape 1, l'étape 1 est devenue l'étape 2,

etc. Ainsi, modifier l'ordre des Ã©tapes est facile.

12. La **Galerie des modÃ©les** comporte quelques composants utiles aux prÃ©sentations dans **PrÃ©sentations > Composants de la prÃ©sentation**. Il suffit de glisser et dÃ©poser un composant sur votre page. Chaque composant est ajoutÃ© automatiquement Ã une nouvelle Ã©tape qui devient la derniÃ¨re Ã©tape de la page. Si ce n'est pas ce que vous voulez, utilisez la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez le menu PrÃ©sentation pour le dÃ©placer sur une Ã©tape diffÃ©rente ou vers le calque d'arriÃ¨re-plan (MouseOff).
13. Si vous voulez travailler intensÃ©ment sur une Ã©tape donnÃ©e de la prÃ©sentation, essayez en utilisant la **Galerie des page et des calques**. La galerie vous montre toutes les Ã©tapes de la page, en ordre car chaque Ã©tape de prÃ©sentation n'est en fait qu'un calque sÃ©parÃ©. Cliquez sur le calque/l'Ã©tape sur lequel/laquelle vous voulez travailler pour qu'il/elle devienne le calque actuel. Ã prÃ©sent, tout ce que vous dessinez ou tout le texte que vous insÃ©rez sera ajoutÃ© Ã ce calque au lieu du calque MouseOff. N'oubliez de sÃ©lectionner le calque MouseOff pour qu'il redevienne le calque actuel une fois que vous aurez terminÃ© !
14. Ajoutez plus de pages Ã votre prÃ©sentation de la mÃªme faÃ§on. Ou dupliquez la page actuelle puis modifiez le contenu. La mÃ©thode la plus simple consiste Ã faire un clic droit dans une partie vide de la page et Ã utiliser les options du menu contextuel qui apparaÃ®t.

Convertir un site web existant en prÃ©sentation

Dans le document du site web, faites un clic droit sur une page et sÃ©lectionnez **PropriÃ©tÃ©s de la page web**

pour afficher la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s web.

Cliquez sur l'onglet Site Internet et cochez la case **Site de prÃ©sentation**



L'onglet du document en haut de l'espace de travail affiche l'icÃªne des documents de prÃ©sentation.

Remarque : les calques du document ne sont pas automatiquement transformÃ©s en Ã©tapes de prÃ©sentation lorsque vous transformez un site web en prÃ©sentation. Vous devez convertir manuellement chaque calque en Ã©tape de prÃ©sentation ; voir [Transformer un calque en Ã©tape](#). Cependant, lorsque vous transformez une prÃ©sentation en site web, les Ã©tapes de la prÃ©sentation sont converties automatiquement en calques et renommÃ©es Ã«Ã©tape 1Ã», etc.

Cr  er votre propre pr  sentation de A   Z

Cette section d  crit la meilleure m  thode de cr  ation d'une page de pr  sentation   partir d'un exemple afin de vous aider   commencer rapidement.

S  lectionnez **Nouveau > Pr  sentation 955 pix** dans le menu **Fichier**



Une nouvelle fen  tre avec un document vierge dont l'onglet affiche l'ic  ne des documents de pr  sentation en haut de la fen  tre du document.

La barre d'outils de pr  sentation appara  t   l'extr  mit   droite de la barre sup  rieure. Les boutons de la barre d'outils ne sont disponibles que i quelque chose est s  lectionn   sur la page.

1. Utilisez l'**Outil Texte** pour ajouter du texte   votre pr  sentation vierge, par exemple un titre en haut de la page. S  lectionnez cet objet texte avec l'**Outil de s  lection** et verrouillez la barre d'  tat en bas de la fen  tre de Web Designer Premium. Elle vous dira qu'un objet texte est s  lectionn   sur la calque MouseOff. Tout ce qui est sur le calque MouseOff sera visible en permanence dans votre pr  sentation comme si c'  tait une partie de l'arri  re-plan. Affichez l'aper  su de votre page et vous verrez votre titre sur la page.
2.    pr  sent, ajoutez un nouvel objet texte   l'aide de l'**Outil Texte**. De nouveau, il sera plac   sur la calque MouseOff, ce que la barre d'  tat confirmera si vous le s  lectionnez avec l'**Outil de s  lection**. Mais maintenant, faisons appara  tre ce texte   la premi  re   tape de la pr  sentation.
3. Une fois le texte s  lectionn   avec l'**Outil de s  lection**, cliquez sur le bouton     pied     : il s'agit du premier bouton de la barre d'outils de pr  sentation, appel   **Cr  er une nouvelle   tape**.    pr  sent, regardez la barre d'  tat    : elle affiche que l'objet s  lectionn   est sur l'  tape     Presentation step 1     au lieu de MouseOff.
4. Visualisez de nouveau la page. Au d  but, vous ne pouvez voir que votre titre originel. Appuyez sur la touche fl  ch  e droite de votre clavier et le second texte va appara  tre par transition. C'est la premi  re   tape que vous avez ajout  e   votre pr  sentation   !
5. Vous pouvez continuer   ajouter du contenu   votre page de la m  me fa  on. Cr  ez d'abord les objets sur le calque MouseOff puis d  placez-les dans une nouvelle   tape de la pr  sentation. L'objet suivant que vous d  placerez vers une   tape de la pr  sentation sera sur l'  tape de pr  sentation 2. Vous pouvez faire cela avec plus d'un seul objet   la fois en s  lectionnant simplement plusieurs objets avant de cliquer sur le bouton **Cr  er une nouvelle   tape**. Ajoutez plusieurs   tapes   votre pr  sentation de cette fa  on.
6. Il se peut que vous vouliez ajouter un objet   une   tape existante de la pr  sentation. Par exemple, supposons que vous vouliez afficher un rectangle   c  t   du texte qui appara  t   l'  tape 1. Dessinez un rectangle avec l'**Outil Rectangle**. S  lectionnez-le avec l'**Outil de s  lection** (la barre d'  tat indique qu'il est sur le calque MouseOff). Faites un clic droit sur l'objet et vous verrez un sous-menu **Pr  sentation** dans le menu contextuel qui appara  t. Ce sous-menu lui-m  me poss  de un sous-menu **Aller   l'  tape** qui fait la liste de toutes les   tapes existantes sur cette page. S  lectionnez simplement **  tape 1** pour mettre le rectangle sur l'  tape 1. Dans ce menu, vous avez aussi une option **Nouvelle   tape** qui fait la m  me chose que le bouton **Cr  er une nouvelle   tape** utilis   plus haut. La barre d'  tat indique    pr  sent que le rectangle s  lectionn   fait partie de l'  tape de pr  sentation 1.
7. Affichez de nouveau un aper  su de votre page et vous verrez que lorsque vous appuyez sur la touche fl  ch  e droite, le texte et le rectangle apparaissent ensemble progressivement.
8. Vous pouvez changer facilement l'effet utilis   pour chaque   tape. S  lectionnez le rectangle que vous venez d'ajouter puis cliquez sur le dernier bouton de la barre d'outils de pr  sentation appel   **Effet de transition d'  tape**. Cela ouvre une bo  te de dialogue

qui vous permet de sélectionner une transition différente pour remplacer le «*fondu*» utilisé par défaut. Sélectionnez **Glissement de droite**. Affichez de nouveau l'aperçu de votre page : cette fois, lorsque vous appuyez sur la touche flèche droite; le texte et le rectangle apparaissent pas glissement venant de droite.

9. Si vous souhaitez qu'un objet soit visible en permanence plutôt qu'il fasse partie d'une *étape*, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton **Déplacer en arrière-plan**. Cela fait retourner l'objet sur le calque MouseOff. Essayez sur l'un des objets que vous avez mis dans une *étape*.
10. Une méthode rapide pour créer de nouvelles *étapes* à partir d'une *étape* existante consiste à utiliser le bouton **Dupliquer l'étape**. Sélectionnez le rectangle et cliquez sur ce bouton. Toute l'*étape* est dupliquée, y compris le texte que vous n'aviez pas sélectionné mais qui, comme le rectangle, était sur l'*étape* 1. Sélectionnez le nouveau texte ou le nouveau rectangle et la barre d'état vous indiquera qu'il est sur une nouvelle *étape* de la présentation.
11. Supposons que vous vouliez que l'*étape* 3 de votre présentation devienne la première *étape*. Sélectionnez n'importe quel objet de l'*étape* 3 puis utilisez la liste déroulante de la barre d'outils de présentation pour sélectionner **Étape 1**. À présent, tous les objets qui étaient dans l'*étape* 3 sont dans l'*étape* 1, l'*étape* 1 est devenue l'*étape* 2, etc. Ainsi, modifier l'ordre des *étapes* est facile.
12. La **Galerie des modèles** comporte quelques composants utiles aux présentations dans **Présentations > Composants de la présentation**. Il suffit de glisser et déposer un composant sur votre page. Chaque composant est ajouté automatiquement à une nouvelle *étape* qui devient la dernière *étape* de la page. Si ce n'est pas ce que vous voulez, utilisez la barre d'outils de présentation ou faites un clic droit et sélectionnez le menu Présentation pour le déplacer sur une *étape* différente ou vers le calque d'arrière-plan (MouseOff).
13. Si vous voulez travailler intensément sur une *étape* donnée de la présentation, essayez en utilisant la **Galerie des pages et des calques**. La galerie vous montre toutes les *étapes* de la page, en ordre car chaque *étape* de présentation n'est en fait qu'un calque séparé. Cliquez sur le calque/l'*étape* sur lequel/laquelle vous voulez travailler pour qu'il/elle devienne le calque actuel. À présent, tout ce que vous dessinez ou tout le texte que vous inserez sera ajouté à ce calque au lieu du calque MouseOff. N'oubliez de sélectionner le calque MouseOff pour qu'il redevienne le calque actuel une fois que vous aurez terminé !
14. Ajoutez plus de pages à votre présentation de la même façon. Ou dupliquez la page actuelle puis modifiez le contenu. La méthode la plus simple consiste à faire un clic droit dans une partie vide de la page et à utiliser les options du menu contextuel qui apparaît.

Convertir un site web existant en présentation

Dans le document du site web, faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Propriétés de la page web**

pour afficher la boîte de dialogue des Propriétés web.

Cliquez sur l'onglet Site Internet et cochez la case **Site de présentation**



L'onglet du document en haut de l'espace de travail affiche l'icône des documents de présentation.

Remarque : les calques du document ne sont pas automatiquement transformés en *étapes* de présentation lorsque vous transformez un site web en présentation. Vous devez convertir manuellement chaque calque en *étape* de présentation ; voir [Transformer un calque en étape](#). Cependant, lorsque vous transformez une présentation en site web, les *étapes* de la présentation sont converties automatiquement en calques et renommées «*Étape 1*», etc.

Convertir un site web existant en présentation

Dans le document du site web, faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Propriétés de la page web**

pour afficher la boîte de dialogue des Propriétés web.

Cliquez sur l'onglet Site Internet et cochez la case **Site de présentation**



L'onglet du document en haut de l'espace de travail affiche l'icône des documents de présentation.

Remarque : les calques du document ne sont pas automatiquement transformés en étapes de présentation lorsque vous transformez un site web en présentation. Vous devez convertir manuellement chaque calque en étape de présentation ; voir [Transformer un calque en étape](#). Cependant, lorsque vous transformez une présentation en site web, les étapes de la présentation sont converties automatiquement en calques et renommées «Étape 1», etc.

Gérer les étapes d'une présentation

Généralement, on gère les étapes de la présentation en :

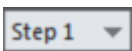
- Faisant un clic droit sur un objet d'une étape, en sélectionnant **Présentation** puis en choisissant l'option désirée dans le sous-menu qui apparaît
- Utiliser les boutons de la [Barre d'outils de présentation](#)
- Utiliser la **Galerie des pages et des calques**

Créer une étape

Ajoutez du nouveau contenu à votre page de la même façon que dans les documents de site web ordinaires. Normalement, étant donné que le calque actuel est le calque MouseOff, ce contenu sera visible dès qu'une page est chargée. Pour que les objets fassent partie d'une étape de la présentation afin qu'ils apparaissent de façon séquentielle :



Sélectionnez les objets et cliquez sur le bouton **Créer une nouvelle étape** de la barre d'outils de présentation, ou faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l'étape > Nouvelle étape**

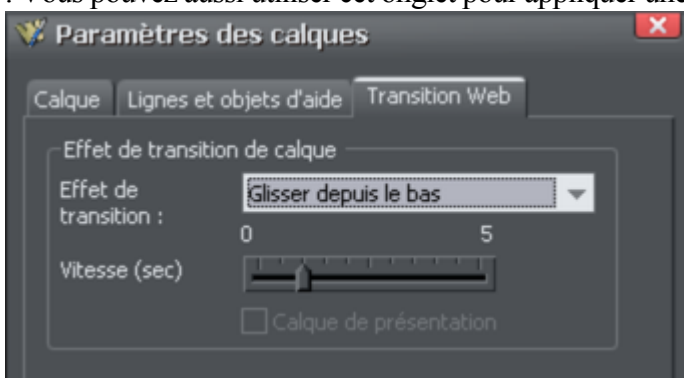


La liste des étapes de la barre d'outils de présentation affiche le numéro de l'étape. S'il y a déjà plusieurs étapes sur la page, la nouvelle étape devient la dernière étape avec le numéro d'étape le plus haut. La transition par défaut d'une nouvelle étape est **Instantané**

. Vous pouvez facilement changer cela : voir Appliquer des transitions.

Dans la **Galerie des pages et des calques**, une alternative consiste à sélectionner la page à laquelle vous voulez ajouter l'étape et à cliquer sur **Nouveau calque**. Faites un clic droit sur le calque et sélectionnez **Propriétés du calque**. Dans le nouvel onglet des Transitions web de la boîte de dialogue des Propriétés du calque, cochez la case **Calque de présentation**

. Vous pouvez aussi utiliser cet onglet pour appliquer une transition à la nouvelle étape.



Cliquez sur **Appliquer**

et le nouveau calque est à présent affiché comme une étape. Si cette étape est l'étape actuellement sélectionnée, tous les objets que vous ajoutez à l'espace de travail sont automatiquement ajoutés à cette étape.

Dupliquer une étape

Le moyen le plus simple de créer une étape est probablement de dupliquer une étape existante. Assurez-vous que MAGIX Web Designer 7 Premium affiche l'étape que vous voulez dupliquer (cliquez sur un objet de l'étape ? le numéro de l'étape est affiché dans la liste des étapes de la barre d'outils de

présentation).



Faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Dupliquer l'étape** ou cliquez sur le bouton **Dupliquer l'étape** de la barre d'outils de présentation.

Dans la **Galerie des pages et des calques**, une méthode alternative consiste à faire un clic droit sur l'étape à dupliquer puis à sélectionner **Dupliquer le calque**

Web Designer Premium affiche les contenus de l'étape dupliquée et positionne le contenu dupliqué de façon à conserver le motif des étapes précédentes. Par exemple, une liste à puces dupliquée conserve l'espace des éléments de la liste déjà créés. Sélectionnez et modifiez le contenu dupliqué selon vos besoins. Le numéro de l'étape dans la barre d'outils de présentation indique le nouveau numéro d'étape. L'étape est placée immédiatement après l'étape qui a été dupliquée.

Transformer un calque en étape

Si votre présentation contient des calques, vous pouvez facilement convertir un calque en étape de la présentation :

1. Dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur le calque puis sélectionnez **Propriétés du calque** ou cliquez sur le calque puis sur **Propriétés** en haut de la galerie.
2. Dans l'onglet Transition web de la boîte de dialogue des Propriétés du calque, cochez la case **Calque de présentation** puis cliquez sur **Appliquer**. Le nom du calque devient « Presentation step 1 ».
3. Répétez l'opération avec chaque calque que vous voulez transformer en étape de la présentation. Chaque étape conserve les effets de transitions que vous aviez appliqués au calque.
4. À présent, dans l'aperçu de la présentation, on peut afficher chaque étape en appuyant sur les touches fléchées du clavier ou en cliquant sur les liens « étape suivante/précédente de la présentation » sur la page.

Voir les contenus d'une étape

Parfois, vous voudrez voir clairement quels objets font partie d'une étape. La meilleure méthode consiste à utiliser la **Galerie des page et des calques**

. Cliquez sur l'icône « S » (Solo) à côté de l'étape que vous voulez voir pour afficher uniquement cette étape sur la toile. Cliquez de nouveau sur l'icône pour revenir à l'aperçu normal.

Comme avec les calques ordinaires, vous pouvez cliquer sur un objet et le faire glisser d'une étape à l'autre dans la **Galerie des pages et des calques**

Ajouter de nouveaux objets à une étape existante

Faites un clic droit sur les objets à ajouter à une étape, sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l'étape**

puis choisissez le numéro de l'étape. Les objets sont automatiquement ajoutés à l'étape sélectionnée.

Une autre méthode consiste à cliquer sur les objets puis à les glisser sur une étape de présentation dans la **Galerie des page et des calques** ou à vérifier que le calque auquel vous voulez ajouter du contenu est l'étape actuelle avant de créer ou d'ajouter de nouveaux objets. Tout le nouveau contenu est placé sur le calque actuel. Voir les [Étapes et la Galerie des pages et des calques](#) pour plus d'informations.

Remarque : si vous ajoutez par inadvertance des objets au mauvais calque ou à la mauvaise étape, vous pourrez facilement les déplacer vers l'étape voulue ? voir [Déplacer des objets d'une étape à l'autre](#)

Déplacer des objets d'une étape à l'autre

Vous pouvez déplacer des objets d'une étape à l'autre de trois façons différentes :

- Faites un clic droit sur le ou les objets, sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l'étape** puis choisissez le numéro de l'étape sur laquelle vous voulez placer les objets ; ou
- Faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l'étape > Arrière-plan** si vous voulez placer les objets sur le calque MouseOff ou sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l'étape > Nouvelle étape pour placer les objets sur une nouvelle étape**.
- Dans la **Galerie des pages et des calques**, cliquez sur les objets puis glissez-les d'une étape à l'autre ou faites un clic droit sur les objets et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Remplacer des objets existants dans une étape

Si vous utilisez l'un des modèles de présentation interactive pour créer votre propre présentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une étape par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une étape, le fait de supprimer cet objet supprime aussi l'étape alors que vous souhaitez peut-être conserver sa transition et sa place dans la séquence des étapes. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu à l'étape puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#)

Cela garantit que l'étape ne sera pas supprimée et que sa place parmi la séquence des étapes restera inchangée.

Remarque

: si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de déposer une nouvelle photo sur la photo à remplacer à partir de l'explorateur de fichiers ? voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des étapes

L'ordre dans lequel les étapes apparaissent correspond à leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numéros des étapes. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une étape, en sélectionnant **Présentation > Ordre de l'étape** puis en choisissant un nouveau numéro d'étape, soit en sélectionnant un nouveau numéro d'étape dans la barre d'outils de présentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des étapes et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres étapes dans la **Galerie des pages et des calques** jusqu'à ce que toutes les étapes soient dans l'ordre désiré.

Supprimer des objets d'une étape

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une étape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'étape vide et modifie l'ordre des étapes restantes en conséquence. Le fait de supprimer un objet alors que l'étape en contient plusieurs ne supprime pas l'étape.

Supprimer une étape



Sélectionnez un objet d'une étape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'étape** de la barre d'outils de présentation ou faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Supprimer l'étape**

Une autre méthode consiste à faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis à sélectionner **Supprimer le calque**

Remarque

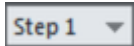
: lorsque l'étape est supprimée, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des étapes restantes en conséquence.

Cr  er une   tape

Ajoutez du nouveau contenu    votre page de la m  me fa   on que dans les documents de site web ordinaires. Normalement,   tant donn   que le calque actuel est le calque MouseOff, ce contenu sera visible d  s qu'une page est charg  e. Pour que les objets fassent partie d'une   tape de la pr  sentation afin qu'ils apparaissent de fa   on s  quentielle    :

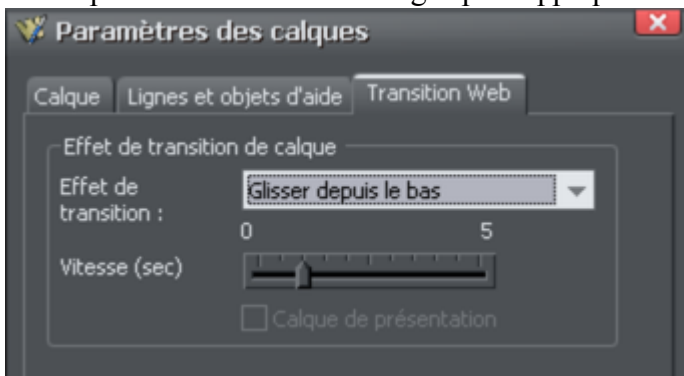


S  lectionnez les objets et cliquez sur le bouton **Cr  er une nouvelle   tape** de la barre d'outils de pr  sentation, ou faites un clic droit et s  lectionnez **Pr  sentation > D  placer vers l'  tape > Nouvelle   tape**



La liste des   tapes de la barre d'outils de pr  sentation affiche le num  ro de l'  tape. S'il y a d  j    plusieurs   tapes sur la page, la nouvelle   tape devient la derni  re   tape avec le num  ro d'  tape le plus haut. La transition par d  faut d'une nouvelle   tape est **Instantan  **. Vous pouvez facilement changer cela    voir Appliquer des transitions.

Dans la **Galerie des pages et des calques**, une alternative consiste    s  lectionner la page    laquelle vous voulez ajouter l'  tape et    cliquer sur **Nouveau calque**. Faites un clic droit sur le calque et s  lectionnez **Propri  t  s du calque**. Dans le nouvel onglet des Transitions web de la bo  te de dialogue des Propri  t  s du calque, cochez la case **Calque de pr  sentation**. Vous pouvez aussi utiliser cet onglet pour appliquer une transition    la nouvelle   tape.



Cliquez sur **Appliquer**

et le nouveau calque est    pr  sent affich   comme une   tape. Si cette   tape est l'  tape actuellement s  lectionn  e, tous les objets que vous ajoutez    l'espace de travail sont automatiquement ajout  s    cette   tape.

Dupliquer une   tape

Le moyen le plus simple de cr  er une   tape est probablement de dupliquer une   tape existante. Assurez-vous que MAGIX Web Designer 7 Premium affiche l'  tape que vous voulez dupliquer (cliquez sur un objet de l'  tape    le num  ro de l'  tape est affich   dans la liste des   tapes de la barre d'outils de pr  sentation).



Faites un clic droit et s  lectionnez **Pr  sentation > Dupliquer l'  tape** ou cliquez sur le bouton **Dupliquer l'  tape** de la barre d'outils de pr  sentation.

Dans la **Galerie des pages et des calques**, une m  thode alternative consiste    faire un clic droit sur l'  tape    dupliquer puis    s  lectionner **Dupliquer le calque**

Web Designer Premium affiche les contenus de l'Ã©tape dupliquÃ©e et positionne le contenu dupliquÃ© de faÃ§on Ã conserver le motif des Ã©tapes prÃ©cÃ©dentes. Par exemple, une liste Ã puces dupliquÃ©e conserve l'espace des Ã©lÃ©ments de la liste d'Ã©jÃ© crÃ©Ã©s. SÃ©lectionnez et modifiez le contenu dupliquÃ© selon vos besoins. Le numÃ©ro de l'Ã©tape dans la barre d'outils de prÃ©sentation indique le nouveau numÃ©ro d'Ã©tape. L'Ã©tape est placÃ©e immÃ©diatement aprÃ¨s l'Ã©tape qui a Ã©tÃ© dupliquÃ©e.

Transformer un calque en Ã©tape

Si votre prÃ©sentation contient des calques, vous pouvez facilement convertir un calque en Ã©tape de la prÃ©sentation :

1. Dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur le calque puis sÃ©lectionnez **PropriÃ©tÃ©s du calque** ou cliquez sur le calque puis sur **PropriÃ©tÃ©s** en haut de la galerie.
2. Dans l'onglet Transition web de la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s du calque, cochez la case **Calque de prÃ©sentation** puis cliquez sur **Appliquer**. Le nom du calque devient Ã«Ã Presentation step 1Ã Ã».
3. RÃ©pÃ©tez l'opÃ©ration avec chaque calque que vous voulez transformer en Ã©tape de la prÃ©sentation. Chaque Ã©tape conserve les effets de transitions que vous aviez appliquÃ©s au calque.
4. Ã prÃ©sent, dans l'aperÃ§u de la prÃ©sentation, on peut afficher chaque Ã©tape en appuyant sur les touches flÃ©chÃ©es du clavier ou en cliquant sur les liens Ã«Ã Ã©tape suivante/prÃ©cÃ©dente de la prÃ©sentationÃ Ã» sur la page.

Voir les contenus d'une Ã©tape

Parfois, vous voudrez voir clairement quels objets font partie d'une Ã©tape. La meilleure mÃ©thode consiste Ã utiliser la **Galerie des page et des calques**

. Cliquez sur l'icÃªne Ã«Ã SÃ Ã» (Solo) Ã cÃ¢tÃ© de l'Ã©tape que vous voulez voir pour afficher uniquement cette Ã©tape sur la toile. Cliquez de nouveau sur l'icÃªne pour revenir Ã l'aperÃ§u normal. Comme avec les calques ordinaires, vous pouvez cliquer sur un objet et le faire glisser d'une Ã©tape Ã l'autre dans la **Galerie des pages et des calques**

Ajouter de nouveaux objets Ã une Ã©tape existante

Faites un clic droit sur les objets Ã ajouter Ã une Ã©tape, sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation** >

DÃ©placer vers l'Ã©tape

puis choisissez le numÃ©ro de l'Ã©tape. Les objets sont automatiquement ajoutÃ©s Ã l'Ã©tape sÃ©lectionnÃ©e.

Une autre mÃ©thode consiste Ã cliquer sur les objets puis Ã les glisser sur une Ã©tape de prÃ©sentation dans la **Galerie des page et des calques** ou Ã vÃ©rifier que le calque auquel vous voulez ajouter du contenu est l'Ã©tape actuelle avant de crÃ©er ou d'ajouter de nouveaux objets. Tout le nouveau contenu est placÃ© sur le calque actuel. Voir les [Ã©tapes et la Galerie des pages et des calques](#)

pour plus d'informations.

Remarque : si vous ajoutez par inadvertance des objets au mauvais calque ou Ã la mauvaise Ã©tape, vous pourrez facilement les dÃ©placer vers l'Ã©tape voulue ? voir [DÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre](#)

DÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre

Vous pouvez déplacer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre de trois faons diffrentes :

- Faites un clic droit sur le ou les objets, slectionnez **Prsentation > Dplacer vers l'Ã©tape** puis choisissez le numro de l'Ã©tape sur laquelle vous voulez placer les objets ;
ou
- Faites un clic droit et slectionnez **Prsentation > Dplacer vers l'Ã©tape > Arrre-plan** si vous voulez placer les objets sur le calque MouseOff ou slectionnez **Prsentation > Dplacer vers l'Ã©tape > Nouvelle Ã©tape pour placer les objets sur une nouvelle Ã©tape**.
- Dans la **Galerie des pages et des calques**, cliquez sur les objets puis glissez-les d'une Ã©tape Ã l'autre ou faites un clic droit sur les objets et slectionnez **Dplacer sur le calque actuel**.

Remplacer des objets existants dans une Ã©tape

Si vous utilisez l'un des modles de prsentation interactive pour crer votre propre prsentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une Ã©tape par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une Ã©tape, le fait de supprimer cet objet supprime aussi l'Ã©tape alors que vous souhaitez peut-tre conserver sa transition et sa place dans la squence des Ã©tapes. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu Ã l'Ã©tape puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#)

Cela garantit que l'Ã©tape ne sera pas supprime et que sa place parmi la squence des Ã©tapes restera inchange.

Remarque

 : si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de dposer une nouvelle photo sur la photo Ã remplacer Ã partir de l'explorateur de fichiers ? voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des Ã©tapes

L'ordre dans lequel les Ã©tapes apparaissent correspond Ã leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numros des Ã©tapes. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une Ã©tape, en slectionnant **Prsentation > Ordre de l'Ã©tape**

puis en choisissant un nouveau numro d'Ã©tape, soit en slectionnant un nouveau numro d'Ã©tape dans la barre d'outils de prsentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des Ã©tapes et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres Ã©tapes dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu' ce que toutes les Ã©tapes soient dans l'ordre dsir.

Supprimer des objets d'une Ã©tape

Faites un clic droit sur l'objet et slectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et slectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Ã©tape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Ã©tape vide et modifie l'ordre des Ã©tapes restantes en consquence. Le fait de supprimer un objets alors que l'Ã©tape en contient plusieurs ne supprime pas l'Ã©tape.

Supprimer une Ã©tape



Sélectionnez un objet d'une **Ã©tape** et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Â : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Dupliquer une Ã©tape

Le moyen le plus simple de cr  er une Ã©tape est probablement de dupliquer une Ã©tape existante. Assurez-vous que MAGIX Web Designer 7 Premium affiche l'Ã©tape que vous voulez dupliquer (cliquez sur un objet de l'Ã©tape ? le num  ro de l'Ã©tape est affich   dans la liste des Ã©tapes de la barre d'outils de pr  sentation).



Faites un clic droit et s  lectionnez **Pr  sentation > Dupliquer l'Ã©tape** ou cliquez sur le bouton **Dupliquer l'Ã©tape** de la barre d'outils de pr  sentation.

Dans la **Galerie des pages et des calques**, une m  thode alternative consiste    faire un clic droit sur l'Ã©tape    dupliquer puis    s  lectionner **Dupliquer le calque**

Web Designer Premium affiche les contenus de l'Ã©tape dupliqu  e et positionne le contenu dupliqu   de fa   on    conserver le motif des Ã©tapes pr  c  dentes. Par exemple, une liste    puces dupliqu  e conserve l'espace des   l  ments de la liste d'  j   cr    s. S  lectionnez et modifiez le contenu dupliqu   selon vos besoins. Le num  ro de l'Ã©tape dans la barre d'outils de pr  sentation indique le nouveau num  ro d'Ã©tape. L'Ã©tape est plac  e imm  diatement apr  s l'Ã©tape qui a   t   dupliqu  e.

Transformer un calque en Ã©tape

Si votre pr  sentation contient des calques, vous pouvez facilement convertir un calque en Ã©tape de la pr  sentation    :

1. Dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur le calque puis s  lectionnez **Propri  t  s du calque** ou cliquez sur le calque puis sur **Propri  t  s** en haut de la galerie.
2. Dans l'onglet Transition web de la bo  te de dialogue des Propri  t  s du calque, cochez la case **Calque de pr  sentation** puis cliquez sur **Appliquer**. Le nom du calque devient      Presentation step 1     .
3. R  p  tez l'op  ration avec chaque calque que vous voulez transformer en Ã©tape de la pr  sentation. Chaque Ã©tape conserve les effets de transitions que vous aviez appliqu  s au calque.
4.    pr  sent, dans l'aper   u de la pr  sentation, on peut afficher chaque Ã©tape en appuyant sur les touches fl  ch  es du clavier ou en cliquant sur les liens        tape suivante/pr  c  dente de la pr  sentation       sur la page.

Voir les contenus d'une Ã©tape

Parfois, vous voudrez voir clairement quels objets font partie d'une Ã©tape. La meilleure m  thode consiste    utiliser la **Galerie des page et des calques**

. Cliquez sur l'ic  ne      S        (Solo)    c  t   de l'Ã©tape que vous voulez voir pour afficher uniquement cette Ã©tape sur la toile. Cliquez de nouveau sur l'ic  ne pour revenir    l'aper   u normal. Comme avec les calques ordinaires, vous pouvez cliquer sur un objet et le faire glisser d'une Ã©tape    l'autre dans la **Galerie des pages et des calques**

Ajouter de nouveaux objets    une Ã©tape existante

Faites un clic droit sur les objets    ajouter    une Ã©tape, s  lectionnez **Pr  sentation > D  placer vers l'Ã©tape**

puis choisissez le num  ro de l'Ã©tape. Les objets sont automatiquement ajout  s    l'Ã©tape s  lectionn  e.

Une autre méthode consiste à cliquer sur les objets puis à les glisser sur une diapositive de présentation dans la **Galerie des pages et des calques** ou à vérifier que le calque auquel vous voulez ajouter du contenu est la diapositive actuelle avant de créer ou d'ajouter de nouveaux objets. Tout le nouveau contenu est placé sur le calque actuel. Voir les [diapositives et la Galerie des pages et des calques](#)

pour plus d'informations.

Remarque : si vous ajoutez par inadvertance des objets au mauvais calque ou à la mauvaise diapositive, vous pourrez facilement les déplacer vers la diapositive voulue ? voir [Déplacer des objets d'une diapositive à l'autre](#)

Déplacer des objets d'une diapositive à l'autre

Vous pouvez déplacer des objets d'une diapositive à l'autre de trois façons différentes :

- Faites un clic droit sur le ou les objets, sélectionnez **Présentation > Déplacer vers la diapositive** puis choisissez le numéro de la diapositive sur laquelle vous voulez placer les objets ; ou
- Faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Déplacer vers la diapositive > Arrêter le plan** si vous voulez placer les objets sur le calque MouseOff ou sélectionnez **Présentation > Déplacer vers la diapositive > Nouvelle diapositive pour placer les objets sur une nouvelle diapositive**.
- Dans la **Galerie des pages et des calques**, cliquez sur les objets puis glissez-les d'une diapositive à l'autre ou faites un clic droit sur les objets et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Remplacer des objets existants dans une diapositive

Si vous utilisez l'un des modèles de présentation interactive pour créer votre propre présentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une diapositive par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une diapositive, le fait de supprimer cet objet supprime aussi la diapositive alors que vous souhaitez peut-être conserver sa transition et sa place dans la séquence des diapositives. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu à la diapositive puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#)

Cela garantit que la diapositive ne sera pas supprimée et que sa place parmi la séquence des diapositives restera inchangée.

Remarque

À : si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de déposer une nouvelle photo sur la photo à remplacer à partir de l'explorateur de fichiers ? voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des diapositives

L'ordre dans lequel les diapositives apparaissent correspond à leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numéros des diapositives. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une diapositive, en sélectionnant **Présentation > Ordre de la diapositive**

puis en choisissant un nouveau numéro de diapositive, soit en sélectionnant un nouveau numéro de diapositive dans la barre d'outils de présentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des diapositives et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres diapositives dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu'à ce que toutes les diapositives soient dans l'ordre désiré.

Supprimer des objets d'une Ã©tape

Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Ã©tape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Ã©tape vide et modifie l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence. Le fait de supprimer un objets alors que l'Ã©tape en contient plusieurs ne supprime pas l'Ã©tape.

Supprimer une Ã©tape



SÃ©lectionnez un objet d'une Ã©tape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Ã : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Transformer un calque en Ã©tape

Si votre prÃ©sentation contient des calques, vous pouvez facilement convertir un calque en Ã©tape de la prÃ©sentation :

1. Dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur le calque puis sÃ©lectionnez **PropriÃ©tÃ©s du calque** ou cliquez sur le calque puis sur **PropriÃ©tÃ©s** en haut de la galerie.
2. Dans l'onglet Transition web de la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s du calque, cochez la case **Calque de prÃ©sentation** puis cliquez sur **Appliquer**. Le nom du calque devient Ã«Ã Presentation step 1 Ã ».
3. RÃ©pÃ©tez l'opÃ©ration avec chaque calque que vous voulez transformer en Ã©tape de la prÃ©sentation. Chaque Ã©tape conserve les effets de transitions que vous aviez appliquÃ©s au calque.
4. Ã prÃ©sent, dans l'aperÃ§u de la prÃ©sentation, on peut afficher chaque Ã©tape en appuyant sur les touches flÃ©chÃ©es du clavier ou en cliquant sur les liens Ã«Ã Ã©tape suivante/prÃ©cÃ©dente de la prÃ©sentation Ã » sur la page.

Voir les contenus d'une Ã©tape

Parfois, vous voudrez voir clairement quels objets font partie d'une Ã©tape. La meilleure mÃ©thode consiste Ã utiliser la **Galerie des page et des calques**

. Cliquez sur l'icÃªne Ã«Ã SÃ Ã » (Solo) Ã cÃ¢tÃ© de l'Ã©tape que vous voulez voir pour afficher uniquement cette Ã©tape sur la toile. Cliquez de nouveau sur l'icÃªne pour revenir Ã l'aperÃ§u normal. Comme avec les calques ordinaires, vous pouvez cliquer sur un objet et le faire glisser d'une Ã©tape Ã l'autre dans la **Galerie des pages et des calques**

Ajouter de nouveaux objets Ã une Ã©tape existante

Faites un clic droit sur les objets Ã ajouter Ã une Ã©tape, sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation >**

DÃ©placer vers l'Ã©tape

puis choisissez le numÃ©ro de l'Ã©tape. Les objets sont automatiquement ajoutÃ©s Ã l'Ã©tape sÃ©lectionnÃ©e.

Une autre mÃ©thode consiste Ã cliquer sur les objets puis Ã les glisser sur une Ã©tape de prÃ©sentation dans la **Galerie des page et des calques** ou Ã vÃ©rifier que le calque auquel vous voulez ajouter du contenu est l'Ã©tape actuelle avant de crÃ©er ou d'ajouter de nouveaux objets. Tout le nouveau contenu est placÃ© sur le calque actuel. Voir les [Ã©tapes et la Galerie des pages et des calques](#)

pour plus d'informations.

Remarque : si vous ajoutez par inadvertance des objets au mauvais calque ou Ã la mauvaise Ã©tape, vous pourrez facilement les dÃ©placer vers l'Ã©tape voulue ? voir [DÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre](#)

DÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre

Vous pouvez dÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre de trois faÃ§ons diffÃ©rentes :

- Faites un clic droit sur le ou les objets, sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > DÃ©placer vers l'Ã©tape** puis choisissez le numÃ©ro de l'Ã©tape sur laquelle vous voulez placer les objets ;
ou
- Faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > DÃ©placer vers l'Ã©tape > ArriÃ¨re-plan** si vous voulez placer les objets sur le calque MouseOff ou sÃ©lectionnez

Présentation > Déplacer vers l'Étape > Nouvelle Étape pour placer les objets sur une nouvelle Étape.

- Dans la **Galerie des pages et des calques**, cliquez sur les objets puis glissez-les d'une Étape à l'autre ou faites un clic droit sur les objets et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Remplacer des objets existants dans une Étape

Si vous utilisez l'un des modèles de présentation interactive pour créer votre propre présentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une Étape par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une Étape, le fait de supprimer cet objet supprime aussi l'Étape alors que vous souhaitez peut-être conserver sa transition et sa place dans la séquence des Étapes. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu à l'Étape puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#).

Cela garantit que l'Étape ne sera pas supprimée et que sa place parmi la séquence des Étapes restera inchangée.

Remarque

À : si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de déposer une nouvelle photo sur la photo à remplacer à partir de l'explorateur de fichiers ? voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des Étapes

L'ordre dans lequel les Étapes apparaissent correspond à leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numéros des Étapes. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une Étape, en sélectionnant **Présentation > Ordre de l'Étape**

puis en choisissant un nouveau numéro d'Étape, soit en sélectionnant un nouveau numéro d'Étape dans la barre d'outils de présentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des Étapes et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres Étapes dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu'à ce que toutes les Étapes soient dans l'ordre désiré.

Supprimer des objets d'une Étape

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer**

de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Étape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Étape vide et modifie l'ordre des Étapes restantes en conséquence.

Le fait de supprimer un objet alors que l'Étape en contient plusieurs ne supprime pas l'Étape.

Supprimer une Étape



Sélectionnez un objet d'une Étape et cliquez sur le bouton

Supprimer l'Étape de la barre d'outils de présentation ou faites

un clic droit et sélectionnez **Présentation > Supprimer**

l'Étape

Une autre méthode consiste à faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis à sélectionner **Supprimer le calque**

.

Remarque

Â : lorsque l'Â©tape est supprimÂ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Â©tapes restantes en consÂ©quence.

Voir les contenus d'une Ã©tape

Parfois, vous voudrez voir clairement quels objets font partie d'une Ã©tape. La meilleure mÃ©thode consiste Ã utiliser la **Galerie des page et des calques**

. Cliquez sur l'icÃ´ne «Ã SÃ Ã » (Solo) Ã cÃ´tÃ© de l'Ã©tape que vous voulez voir pour afficher uniquement cette Ã©tape sur la toile. Cliquez de nouveau sur l'icÃ´ne pour revenir Ã l'aperÃ§u normal. Comme avec les calques ordinaires, vous pouvez cliquer sur un objet et le faire glisser d'une Ã©tape Ã l'autre dans la **Galerie des pages et des calques**

Ajouter de nouveaux objets Ã une Ã©tape existante

Faites un clic droit sur les objets Ã ajouter Ã une Ã©tape, sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation >**

DÃ©placer vers l'Ã©tape

puis choisissez le numÃ©ro de l'Ã©tape. Les objets sont automatiquement ajoutÃ©s Ã l'Ã©tape sÃ©lectionnÃ©e.

Une autre mÃ©thode consiste Ã cliquer sur les objets puis Ã les glisser sur une Ã©tape de prÃ©sentation dans la **Galerie des page et des calques** ou Ã vÃ©rifier que le calque auquel vous voulez ajouter du contenu est l'Ã©tape actuelle avant de crÃ©er ou d'ajouter de nouveaux objets. Tout le nouveau contenu est placÃ© sur le calque actuel. Voir les [Ã©tapes et la Galerie des pages et des calques](#)

pour plus d'informations.

Remarque : si vous ajoutez par inadvertance des objets au mauvais calque ou Ã la mauvaise Ã©tape, vous pourrez facilement les dÃ©placer vers l'Ã©tape voulue ? voir [DÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre](#)

DÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre

Vous pouvez dÃ©placer des objets d'une Ã©tape Ã l'autre de trois faÃ§ons diffÃ©rentes :

- Faites un clic droit sur le ou les objets, sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > DÃ©placer vers l'Ã©tape** puis choisissez le numÃ©ro de l'Ã©tape sur laquelle vous voulez placer les objets ;
ou
- Faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > DÃ©placer vers l'Ã©tape > ArriÃ¨re-plan** si vous voulez placer les objets sur le calque MouseOff ou sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > DÃ©placer vers l'Ã©tape > Nouvelle Ã©tape pour placer les objets sur une nouvelle Ã©tape**.
- Dans la **Galerie des pages et des calques**, cliquez sur les objets puis glissez-les d'une Ã©tape Ã l'autre ou faites un clic droit sur les objets et sÃ©lectionnez **DÃ©placer sur le calque actuel**.

Remplacer des objets existants dans une Ã©tape

Si vous utilisez l'un des modÃ©les de prÃ©sentation interactive pour crÃ©er votre propre prÃ©sentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une Ã©tape par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une Ã©tape, le fait de supprimer cet objet supprime aussi l'Ã©tape alors que vous souhaitez peut-Ãªtre conserver sa transition et sa place dans la sÃ©quence des Ã©tapes. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu Ã l'Ã©tape puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#)

Cela garantit que l'Ã©tape ne sera pas supprimÃ©e et que sa place parmi la sÃ©quence des Ã©tapes

restera inchangé.

Remarque

À : si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de déposer une nouvelle photo sur la photo à remplacer à partir de l'explorateur de fichiers ? voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des Écrites

L'ordre dans lequel les Écrites apparaissent correspond à leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numéros des Écrites. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une Écrite, en sélectionnant **Présentation > Ordre de l'Écrite**

puis en choisissant un nouveau numéro d'Écrite, soit en sélectionnant un nouveau numéro d'Écrite dans la barre d'outils de présentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des Écrites et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres Écrites dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu'à ce que toutes les Écrites soient dans l'ordre désiré.

Supprimer des objets d'une Écrite

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Écrite, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Écrite vide et modifie l'ordre des Écrites restantes en conséquence.

Le fait de supprimer un objet alors que l'Écrite en contient plusieurs ne supprime pas l'Écrite.

Supprimer une Écrite



Sélectionnez un objet d'une Écrite et cliquez sur le bouton

Supprimer l'Écrite de la barre d'outils de présentation ou faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Supprimer l'Écrite**

Une autre méthode consiste à faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis à sélectionner **Supprimer le calque**

Remarque

À : lorsque l'Écrite est supprimée, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Écrites restantes en conséquence.

Ajouter de nouveaux objets à une diapositive existante

Faites un clic droit sur les objets à ajouter à une diapositive, sélectionnez **Présentation >**

Déplacer vers l' diapositive

puis choisissez le numéro de l' diapositive. Les objets sont automatiquement ajoutés à l' diapositive sélectionnée.

Une autre méthode consiste à cliquer sur les objets puis à les glisser sur une diapositive de présentation dans la **Galerie des pages et des calques** ou à vérifier que le calque auquel vous voulez ajouter du contenu est l' diapositive actuelle avant de créer ou d'ajouter de nouveaux objets. Tout le nouveau contenu est placé sur le calque actuel. Voir les [diapositives et la Galerie des pages et des calques](#)

pour plus d'informations.

Remarque : si vous ajoutez par inadvertance des objets au mauvais calque ou à la mauvaise diapositive, vous pourrez facilement les déplacer vers l' diapositive voulue ? voir [Déplacer des objets d'une diapositive à l'autre](#)

Déplacer des objets d'une diapositive à l'autre

Vous pouvez déplacer des objets d'une diapositive à l'autre de trois façons différentes :

- Faites un clic droit sur le ou les objets, sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l' diapositive** puis choisissez le numéro de l' diapositive sur laquelle vous voulez placer les objets ; ou
- Faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l' diapositive > Arrêter-plan** si vous voulez placer les objets sur le calque MouseOff ou sélectionnez **Présentation > Déplacer vers l' diapositive > Nouvelle diapositive pour placer les objets sur une nouvelle diapositive**.
- Dans la **Galerie des pages et des calques**, cliquez sur les objets puis glissez-les d'une diapositive à l'autre ou faites un clic droit sur les objets et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Remplacer des objets existants dans une diapositive

Si vous utilisez l'un des modèles de présentation interactive pour créer votre propre présentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une diapositive par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une diapositive, le fait de supprimer cet objet supprime aussi l' diapositive alors que vous souhaitez peut-être conserver sa transition et sa place dans la séquence des diapositives. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu à l' diapositive puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#)

Cela garantit que l' diapositive ne sera pas supprimée et que sa place parmi la séquence des diapositives restera inchangée.

Remarque

À : si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de déposer une nouvelle photo sur la photo à remplacer à partir de l'explorateur de fichiers ? voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des diapositives

L'ordre dans lequel les diapositives apparaissent correspond à leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numéros des diapositives. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une diapositive, en sélectionnant **Présentation > Ordre de**

L'Ã©tape

puis en choisissant un nouveau numÃ©ro d'Ã©tape, soit en sÃ©lectionnant un nouveau numÃ©ro d'Ã©tape dans la barre d'outils de prÃ©sentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des Ã©tapes et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres Ã©tapes dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu'Ã ce que toutes les Ã©tapes soient dans l'ordre dÃ©sirÃ©.

Supprimer des objets d'une Ã©tape

Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Ã©tape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Ã©tape vide et modifie l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence. Le fait de supprimer un objets alors que l'Ã©tape en contient plusieurs ne supprime pas l'Ã©tape.

Supprimer une Ã©tape



SÃ©lectionnez un objet d'une Ã©tape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Ã : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Déplacer des objets d'une page à l'autre

Vous pouvez déplacer des objets d'une page à l'autre de trois façons différentes :

- Faites un clic droit sur le ou les objets, sélectionnez **Présentation > Déplacer vers la page** puis choisissez le numéro de la page sur laquelle vous voulez placer les objets ;
ou
- Faites un clic droit et sélectionnez **Présentation > Déplacer vers la page > Arrêter-plan** si vous voulez placer les objets sur le calque MouseOff ou sélectionnez **Présentation > Déplacer vers la page > Nouvelle page pour placer les objets sur une nouvelle page**.
- Dans la **Galerie des pages et des calques**, cliquez sur les objets puis glissez-les d'une page à l'autre ou faites un clic droit sur les objets et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Remplacer des objets existants dans une page

Si vous utilisez l'un des modèles de présentation interactive pour créer votre propre présentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une page par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une page, le fait de supprimer cet objet supprime aussi la page alors que vous souhaitez peut-être conserver sa transition et sa place dans la séquence des pages. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu à la page puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#).

Cela garantit que la page ne sera pas supprimée et que sa place parmi la séquence des pages restera inchangée.

Remarque

À : si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de déposer une nouvelle photo sur la photo à remplacer à partir de l'explorateur de fichiers ? voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des pages

L'ordre dans lequel les pages apparaissent correspond à leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numéros des pages. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une page, en sélectionnant **Présentation > Ordre de la page**

puis en choisissant un nouveau numéro de page, soit en sélectionnant un nouveau numéro de page dans la barre d'outils de présentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des pages et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres pages dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu'à ce que toutes les pages soient dans l'ordre désiré.

Supprimer des objets d'une page

Faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une page, Web Designer Premium supprime automatiquement la page vide et modifie l'ordre des pages restantes en conséquence. Le fait de supprimer un objet alors que la page en contient plusieurs ne supprime pas la page.

Supprimer une Ã©tape



SÃ©lectionnez un objet d'une Ã©tape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Â : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Remplacer des objets existants dans une Ã©tape

Si vous utilisez l'un des modÃ©les de prÃ©sentation interactive pour crÃ©er votre propre prÃ©sentation, vous voudrez remplacer les objets existants d'une Ã©tape par votre propre contenu, par exemple vos images, vos photos, vos logos et vos objets texte.

Cependant, s'il n'y a qu'un seul objet dans une Ã©tape, le fait de supprimer cet objet supprime aussi l'Ã©tape alors que vous souhaitez peut-Ãªtre conserver sa transition et sa place dans la sÃ©quence des Ã©tapes. Dans ce cas :

Ajoutez votre propre contenu Ã l'Ã©tape puis [supprimez le contenu dont vous n'avez pas besoin](#)

Cela garantit que l'Ã©tape ne sera pas supprimÃ©e et que sa place parmi la sÃ©quence des Ã©tapes restera inchangÃ©e.

Remarque

Ã : si l'objet que vous voulez remplacer est une photo, il suffit de dÃ©poser une nouvelle photo sur la photo Ã remplacer Ã partir de l'explorateur de fichiers Ã voir Remplacer des photos.

Modifier l'ordre des Ã©tapes

L'ordre dans lequel les Ã©tapes apparaissent correspond Ã leur ordre dans la **Galerie des page et des calques** comme l'indiquent les numÃ©ros des Ã©tapes. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une Ã©tape, en sÃ©lectionnant **PrÃ©sentation > Ordre de l'Ã©tape**

puis en choisissant un nouveau numÃ©ro d'Ã©tape, soit en sÃ©lectionnant un nouveau numÃ©ro d'Ã©tape dans la barre d'outils de prÃ©sentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des Ã©tapes et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres Ã©tapes dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu'Ã ce que toutes les Ã©tapes soient dans l'ordre dÃ©sirÃ©.

Supprimer des objets d'une Ã©tape

Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Ã©tape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Ã©tape vide et modifie l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence. Le fait de supprimer un objets alors que l'Ã©tape en contient plusieurs ne supprime pas l'Ã©tape.

Supprimer une Ã©tape



SÃ©lectionnez un objet d'une Ã©tape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Ã : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Modifier l'ordre des Ã©tapes

L'ordre dans lequel les Ã©tapes apparaissent correspond Ã leur ordre dans la **Galerie des pages et des calques** comme l'indiquent les numÃ©ros des Ã©tapes. Vous pouvez modifier cet ordre soit en faisant un clic droit sur un objet d'une Ã©tape, en sÃ©lectionnant **PrÃ©sentation > Ordre de l'Ã©tape**

puis en choisissant un nouveau numÃ©ro d'Ã©tape, soit en sÃ©lectionnant un nouveau numÃ©ro d'Ã©tape dans la barre d'outils de prÃ©sentation.

Vous pouvez aussi cliquer sur des Ã©tapes et les glisser au-dessus ou en dessous d'autres Ã©tapes dans la **Galerie des pages et des calques**

jusqu'Ã ce que toutes les Ã©tapes soient dans l'ordre dÃ©sirÃ©.

Supprimer des objets d'une Ã©tape

Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer**

de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Ã©tape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Ã©tape vide et modifie l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence. Le fait de supprimer un objets alors que l'Ã©tape en contient plusieurs ne supprime pas l'Ã©tape.

Supprimer une Ã©tape



SÃ©lectionnez un objet d'une Ã©tape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Ã : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Supprimer des objets d'une Ã©tape

Faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Couper** ou **Supprimer** ; ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'objet et sÃ©lectionnez **Supprimer** ; ou cliquez sur l'objet puis sur le bouton **Supprimer** de la barre d'outils standard.

Lorsque vous supprimez un objet alors qu'il est le seul objet d'une Ã©tape, Web Designer Premium supprime automatiquement l'Ã©tape vide et modifie l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence. Le fait de supprimer un objets alors que l'Ã©tape en contient plusieurs ne supprime pas l'Ã©tape.

Supprimer une Ã©tape



SÃ©lectionnez un objet d'une Ã©tape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Ã : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Supprimer une Ã©tape



SÃ©lectionnez un objet d'une Ã©tape et cliquez sur le bouton **Supprimer l'Ã©tape** de la barre d'outils de prÃ©sentation ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **PrÃ©sentation > Supprimer l'Ã©tape**

Une autre mÃ©thode consiste Ã faire un clic droit sur le calque dans la **Galerie des pages et des calques** puis Ã sÃ©lectionner **Supprimer le calque**

Remarque

Ã : lorsque l'Ã©tape est supprimÃ©e, Web Designer Premium modifie automatiquement l'ordre des Ã©tapes restantes en consÃ©quence.

Ajouter de nouvelles pages à la présentation

Faites un clic droit dans le presse-papiers de MAGIX Web Designer 7 Premium et sélectionnez **Nouvelle page** pour ajouter une nouvelle page vierge ou **Dupliquer la page actuelle** pour ajouter une copie de la page actuellement sélectionnée.

Supprimer des pages de la présentation

Faites un clic droit sur la page et sélectionnez **Supprimer la page actuelle**

Lier à l'étape suivante/précédente

Vous pouvez facilement ajouter des boutons/objets à une page de présentation qui affichent l'étape suivante de la page. Il suffit d'ajouter ou de créer un bouton puis d'utiliser la liste **Lier avec** dans l'[Onglet Lien](#)

de la boîte de dialogue des Propriétés web pour appliquer un lien au bouton/à l'objet qui affichera l'étape suivante de la présentation.

Lorsque le visiteur a affiché toutes les étapes de la page grâce au lien « étape suivante de la présentation » ou à la touche fléchée droite, le fait d'utiliser de nouveau ce bouton ou cette touche affiche la page suivante.

Remarque : si vous convertissez une présentation en document web (case **Site de présentation** dans l'onglet Site Internet de la boîte de dialogue des Propriétés web), les liens vers l'étape de présentation suivante/précédente se transforment automatiquement en liens vers la page suivante/précédente. Vous ne pouvez pas appliquer de lien « étape suivante/précédente de la présentation » à un document web.

Appliquer des transitions aux liens des étapes d'une présentation

Vous pouvez appliquer une transition de lien à n'importe quel objet lien, par exemple un bouton, de votre page de présentation de la même façon que dans une page de document web grâce à l'[Onglet Lien](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web. Les options de lien des documents de présentation comportent notamment Étape de présentation suivante/précédente.

Si le lien et l'étape affichée grâce au lien possèdent tous deux une transition, c'est la transition du lien qui sera appliquée au moment où le contenu de l'étape apparaît. Lorsque la page de présentation suivante est affichée, cela implique aussi que : si le lien affichant la page et la page elle-même possèdent une transition, c'est la transition du lien qui a priorité.

Appliquer des transitions aux étapes de présentation

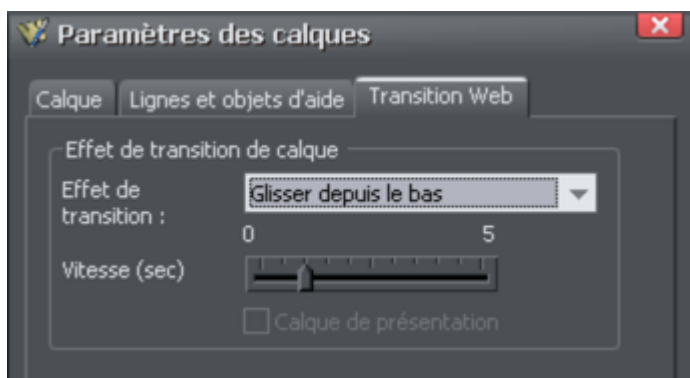
Lorsque vous créez une étape, Web Designer Premium lui assigne automatiquement une transition de type instantané.

Pour changer une transition d'étape :



Ouvrez l'onglet des Transitions web de la boîte de dialogue des Propriétés des calques, soit en cliquant sur le bouton des Propriétés des transitions de calque de la barre d'outils de Présentation, soit en faisant un clic droit sur un objet de l'étape puis en sélectionnant **Présentation** > **Transition**. Ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'étape et sélectionnez **Propriétés du calque**

Choisissez une transition dans la liste des **Effets de transition**, déplacez le curseur **Vitesse** pour régler la durée de la transition de 0 à 5 secondes puis cliquez sur **Appliquer**



Appliquer des transitions aux pages d'une présentation

Chaque page de la présentation peut utiliser sa propre transition. Pour ajouter une transition à une page, ouvrez l'[Onglet Page](#)

de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Choisissez ou saisissez le nom de la page à laquelle vous voulez appliquer une transition dans la champ **Nom du fichier de la page**. Puis, sélectionnez un type de transition de page dans la liste déroulante **Effet de Transition** et réglez le curseur **Vitesse**

pour déterminer la durée de la transition entre 0 et 5 secondes.

Alors, quand un visiteur de votre site naviguera vers la page avec l'effet de transition, il verra la transition animée.

Remarque

: si le lien qui conduit à cette page possède aussi un effet de transition, c'est ce dernier qui apparaîtra car les transitions de lien ont priorité sur les transitions de page.

Appliquer des transitions aux liens des Ã©tapes d'une prÃ©sentation

Vous pouvez appliquer une transition de lien Ã n'importe quel objet lien, par exemple un bouton, de votre page de prÃ©sentation de la mÃame faÃ§on que dans une page de document web grÃ¢ce Ã l'

[Onglet Lien](#)

de la boÃte de dialogue des PropriÃtÃ©s web. Les options de lien des documents de prÃ©sentation comportent notamment Ãtape de prÃ©sentation suivante/prÃ©cÃdente.

Si le lien et l'Ãtape affichÃe grÃ¢ce au lien possÃent tous deux une transition, c'est la transition du lien qui sera appliquÃe au moment oÃ le contenu de l'Ãtape apparaÃt. Lorsque la page de prÃ©sentation suivante est affichÃe, cela implique aussi que : si le lien affichant la page et la page elle-mÃame possÃent une transition, c'est la transition du lien qui a prioritÃ.

Appliquer des transitions aux Ã©tapes de prÃ©sentation

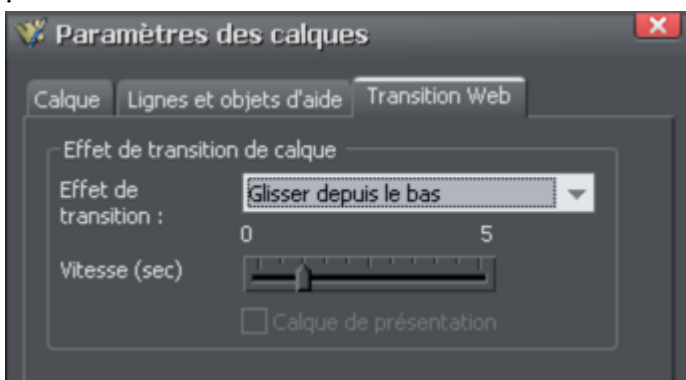
Lorsque vous crÃez une Ãtape, Web Designer Premium lui assigne automatiquement une transition de type instantanÃ.

Pour changer une transition d'Ãtape :



Ouvrez l'onglet des Transitions web de la boÃte de dialogue des PropriÃtÃ©s des calques, soit en cliquant sur le bouton des PropriÃtÃ©s des transitions de calque de la barre d'outils de PrÃ©sentation, soit en faisant un clic droit sur un objet de l'Ãtape puis en sÃlectionnant **PrÃ©sentation > Transition**. Ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'Ãtape et sÃlectionnez **PropriÃtÃ©s du calque**

Choisissez une transition dans la liste des **Effets de transition**, dÃplacez le curseur **Vitesse** pour rÃgler la durÃe de la transition de 0 Ã 5 secondes puis cliquez sur **Appliquer**



Appliquer des transitions aux pages d'une prÃ©sentation

Chaque page de la prÃ©sentation peut utiliser sa propre transition. Pour ajouter une transition Ã une page, ouvrez l'[Onglet Page](#)

de la boÃte de dialogue des PropriÃtÃ©s web.

Choisissez ou saisissez le nom de la page à laquelle vous voulez appliquer une transition dans la champ **Nom du fichier de la page**. Puis, sélectionnez un type de transition de page dans la liste déroulante **Effet de Transition** et réglez le curseur **Vitesse** pour déterminer la durée de la transition entre 0 et 5 secondes. Alors, quand un visiteur de votre site naviguera vers la page avec l'effet de transition, il verra la transition animée.

Remarque

À : si le lien qui conduit à cette page possède aussi un effet de transition, c'est ce dernier qui apparaîtra car les transitions de lien ont priorité sur les transitions de page.

Appliquer des transitions aux Ã©tapes de prÃ©sentation

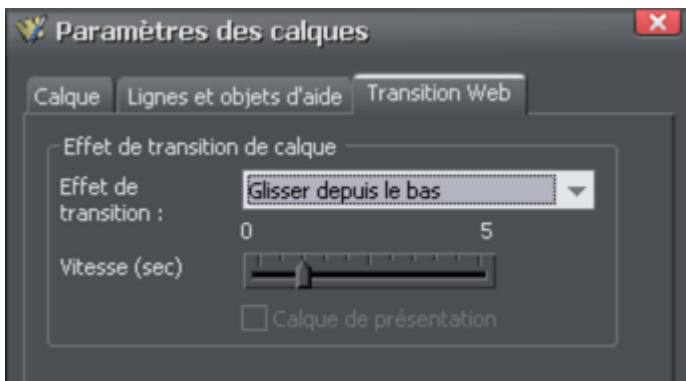
Lorsque vous crÃ©ez une Ã©tape, Web Designer Premium lui assigne automatiquement une transition de type instantanÃ©.

Pour changer une transition d'Ã©tape :



Ouvrez l'onglet des Transitions web de la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s des calques, soit en cliquant sur le bouton des PropriÃ©tÃ©s des transitions de calque de la barre d'outils de PrÃ©sentation, soit en faisant un clic droit sur un objet de l'Ã©tape puis en sÃ©lectionnant **PrÃ©sentation > Transition**. Ou, dans la **Galerie des pages et des calques**, faites un clic droit sur l'Ã©tape et sÃ©lectionnez **PropriÃ©tÃ©s du calque**

Choisissez une transition dans la liste des **Effets de transition**, dÃ©placez le curseur **Vitesse** pour rÃ©gler la durÃ©e de la transition de 0 Ã 5 secondes puis cliquez sur **Appliquer**



Appliquer des transitions aux pages d'une prÃ©sentation

Chaque page de la prÃ©sentation peut utiliser sa propre transition. Pour ajouter une transition Ã une page, ouvrez l'[Onglet Page](#) de la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s web.

Choisissez ou saisissez le nom de la page Ã laquelle vous voulez appliquer une transition dans la champ **Nom du fichier de la page**. Puis, sÃ©lectionnez un type de transition de page dans la liste dÃ©roulante **Effet de Transition** et rÃ©glez le curseur **Vitesse** pour dÃ©terminer la durÃ©e de la transition entre 0 et 5 secondes.

Alors, quand un visiteur de votre site naviguera vers la page avec l'effet de transition, il verra la transition animÃ©e.

Remarque

Ã : si le lien qui conduit Ã cette page possÃde aussi un effet de transition, c'est ce dernier qui apparaÃtra car les transitions de lien ont prioritÃ sur les transitions de page.

Appliquer des transitions aux pages d'une présentation

Chaque page de la présentation peut utiliser sa propre transition. Pour ajouter une transition à une page, ouvrez l'[Onglet Page](#)

de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Choisissez ou saisissez le nom de la page à laquelle vous voulez appliquer une transition dans la champ **Nom du fichier de la page**. Puis, sélectionnez un type de transition de page dans la liste déroulante **Effet de Transition** et réglez le curseur **Vitesse** pour déterminer la durée de la transition entre 0 et 5 secondes.

Alors, quand un visiteur de votre site naviguera vers la page avec l'effet de transition, il verra la transition animée.

Remarque

À : si le lien qui conduit à cette page possède aussi un effet de transition, c'est ce dernier qui apparaîtra car les transitions de lien ont priorité sur les transitions de page.

Informations avancées sur la présentation

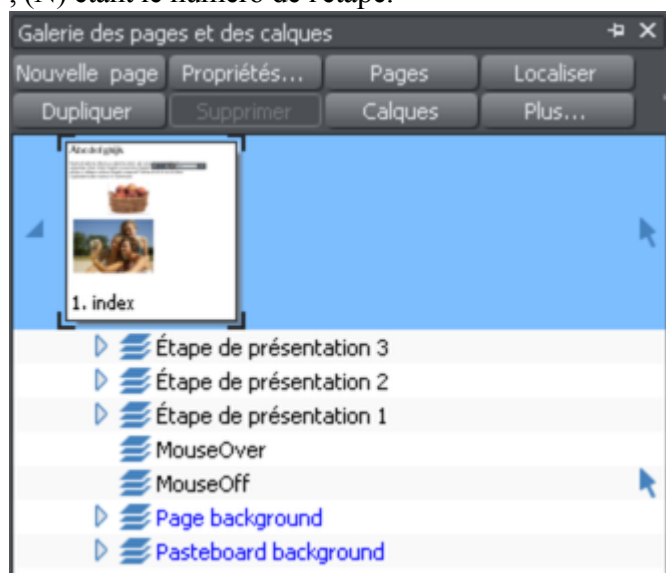
Vous pouvez aussi utiliser la **Galerie des pages et des calques** pour gérer les étapes de la présentation.

Étapes ou calques ?

Les étapes d'un document de présentation ne sont en réalité que des calques spéciaux du document. Ainsi, lorsque vous placez un objet sur une étape particulière, en réalité, vous ne faites que déplacer l'objet vers un calque de présentation spécifique à l'intérieur du document.

C'est ce que vous pourrez voir si vous ouvrez la **Galerie des pages et des calques** et observez les calques de votre document de présentation : chaque étape de votre présentation est en réalité un calque du document. Les calques de présentation sont simplement des calques ordinaires dont l'option Présentation de la boîte de dialogue des Propriétés du calque est sélectionnée. Dès que cette option est activée pour un calque, le nom de ce dernier est remplacé par « Presentation step (N) » dans la **Galerie des pages et des calques**

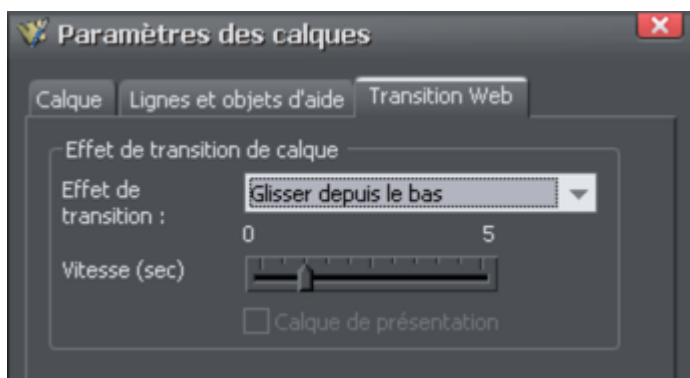
, (N) étant le numéro de l'étape.



Vous pouvez modifier l'ordre des étapes de votre présentation et changeant l'ordre des calques dans la Galerie. Les numéros d'étape sont mis à jour automatiquement.

Vous pouvez mélanger des calques popup et des calques de présentation au sein d'un document de présentation ; bien sûr, seuls les calques de présentation s'affichent lorsque le visiteur navigue dans la présentation à l'aide des touches fléchées.

Le fait d'avoir des calques et des étapes de présentation est utile si vous souhaitez conserver des fonctionnalités telles que des calques pop-up dans votre présentation. Vous pouvez transformer les calques en étapes (puis transformer de nouveau les étapes en calques) en cochant/décochant la case **Calque de présentation** dans l'onglet Transition web de la boîte de dialogue des [Propriétés du calque](#)

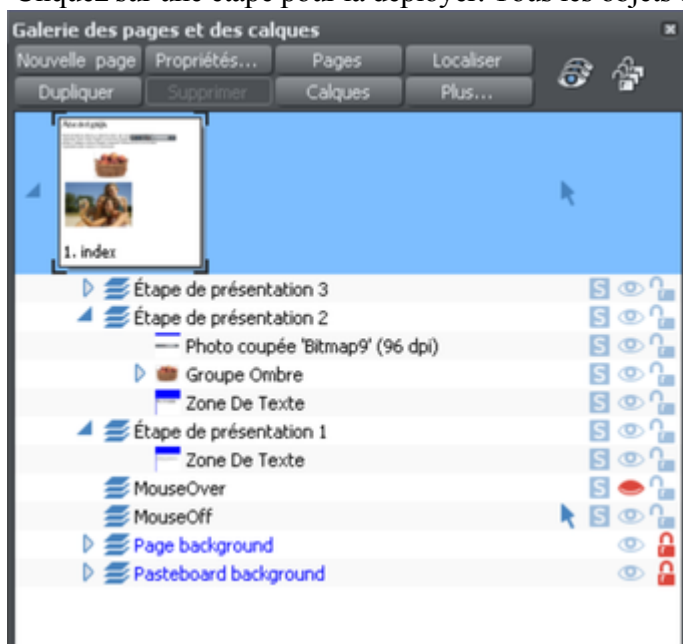


Lorsque vous créez une nouvelle étape, cette case est cochée automatiquement.

Si vous la décochez pour transformer une étape en calque, l'étape est retirée de la présentation mais son contenu et sa transition de calque sont conservés. Cependant, le calque converti ne sera pas affiché quand le visiteur navigue dans la présentation à l'aide des touches fléchées du clavier ou des liens vers l'étape suivante/précédente de la présentation.

Voir le contenu des étapes dans la Galerie des pages et des calques

Cliquez sur une étape pour la déployer. Tous les objets qu'elle contient s'affichent.

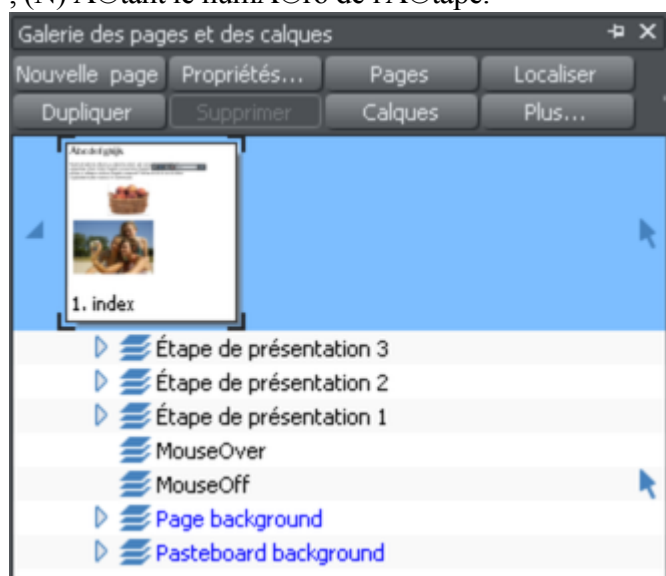


Déployer une étape dans la **Galerie des pages et des calques** pour voir son contenu

Ã©tapes ou calques ?

Les Ã©tapes d'un document de prÃ©sentation ne sont en rÃ©alitÃ© que des calques spÃ©ciaux du document. Ainsi, lorsque vous placez un objet sur une Ã©tape particuliÃ¨re, en rÃ©alitÃ©, vous ne faites que dÃ©placer l'objet vers un calque de prÃ©sentation spÃ©cifique Ã l'intÃ©rieur du document.

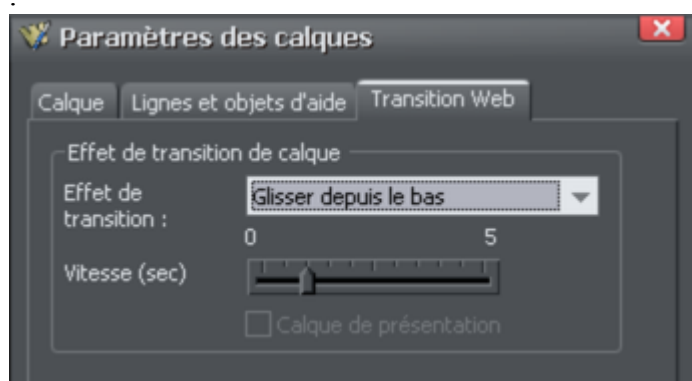
C'est ce que vous pourrez voir si vous ouvrez la **Galerie des pages et des calques** et observez les calques de votre document de prÃ©sentation : chaque Ã©tape de votre prÃ©sentation est en rÃ©alitÃ© un calque du document. Les calques de prÃ©sentation sont simplement des calques ordinaires dont l'option PrÃ©sentation de la boÃ®te de dialogue des PropriÃ©tÃ©s du calque est sÃ©lectionnÃ©e. DÃ`s que cette option est activÃ©e pour un calque, le nom de ce dernier est remplacÃ© par «Ã© Presentation step (N)Ã© Ã©» dans la **Galerie des pages et des calques**, (N) Ã©tant le numÃ©ro de l'Ã©tape.



Vous pouvez modifier l'ordre des Ã©tapes de votre prÃ©sentation et changeant l'ordre des calques dans la Galerie. Les numÃ©ros d'Ã©tape sont mis Ã jour automatiquement.

Vous pouvez mÃ©langer des calques popup et des calques de prÃ©sentation au sein d'un document de prÃ©sentation ; bien sÃ»r, seuls les calques de prÃ©sentation s'affichent lorsque le visiteur navigue dans la prÃ©sentation Ã l'aide des touches flÃ©chÃ©es.

Le fait d'avoir des calques et des Ã©tapes de prÃ©sentation est utile si vous souhaitez conserver des fonctionnalitÃ©s telles que des calques pop-up dans votre prÃ©sentation. Vous pouvez transformer les calques en Ã©tapes (puis transformer de nouveau les Ã©tapes en calques) en cochant/dÃ©cochant la case **Calque de prÃ©sentation** dans l'onglet Transition web de la boÃ®te de dialogue des [PropriÃ©tÃ©s du calque](#).

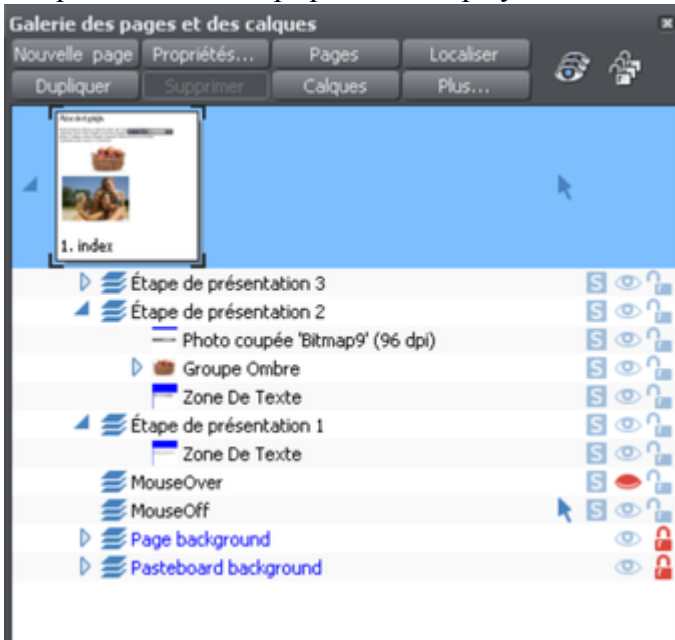


Lorsque vous crÃ©ez une nouvelle Ã©tape, cette case est cochÃ©e automatiquement.

Si vous la décochez pour transformer une Ã©tape en calque, l'Ã©tape est retirÃ©e de la prÃ©sentation mais son contenu et sa transition de calque sont conservÃ©s. Cependant, le calque converti ne sera pas affichÃ© quand le visiteur navigue dans la prÃ©sentation Ã l'aide des touches flÃ©chÃ©es du clavier ou des liens vers l'Ã©tape suivante/prÃ©cÃ©dente de la prÃ©sentation.

Voir le contenu des Ã©tapes dans la Galerie des pages et des calques

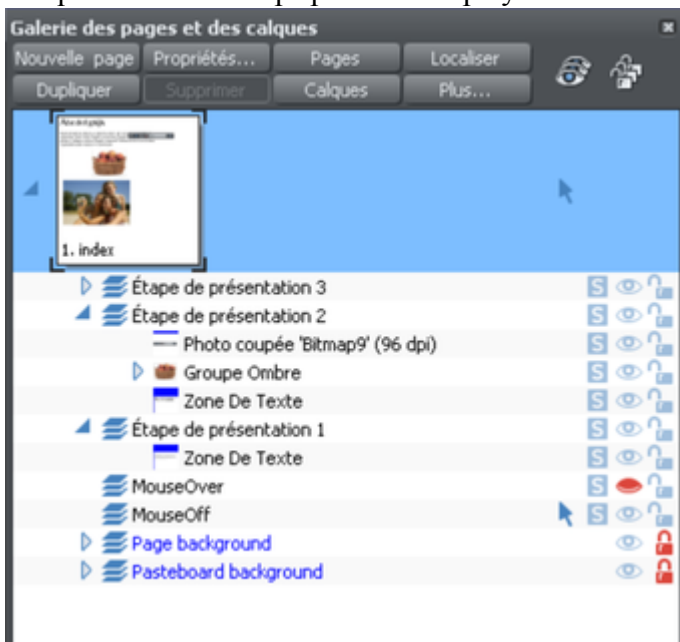
Cliquez sur une Ã©tape pour la dÃ©ployer. Tous les objets qu'elle contient s'affichent.



DÃ©ployer une Ã©tape dans la **Galerie des pages et des calques** pour voir son contenu

Voir le contenu des Ã©tapes dans la Galerie des pages et des calques

Cliquez sur une Ã©tape pour la dÃ©ployer. Tous les objets qu'elle contient s'affichent.



DÃ©ployer une Ã©tape dans la **Galerie des pages et des calques** pour voir son contenu

Héberger des sessions de présentation à distance

Après avoir publié sur MAGIX Online World un site de présentation créé avec MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez utiliser le système de présentation à distance de Xara pour contrôler votre présentation pour un nombre donné de visiteurs grâce à Internet.

Avec ce système, vous pouvez fournir un lien à toutes les personnes qui doivent voir votre présentation pour qu'ils y accèdent grâce à leur navigateur web normal. Ils voient la page d'entrée de votre présentation mais ils ne peuvent pas naviguer dans la présentation ou interagir directement avec elle. Cependant, lorsque vous naviguez à travers les étapes de la présentation à l'aide des touches fléchées, étape par étape et page par page, tous les visiteurs voient leur navigateur web se rafraîchir automatiquement. Quelle que soit la page et l'étape que vous voyez dans votre navigateur web, tous les visiteurs la voient également. Généralement, vous discuterez avec tous les visiteurs grâce à un système de conférence audio vous permettant de parler en même temps que vous naviguez dans votre présentation.

Organiser une présentation à distance

Organiser une présentation à distance est très simple. Procédez comme suit :

1. Publiez votre site de présentation sur MAGIX Online World, visualisez-le grâce à son adresse web de publication et vérifiez que vous pouvez naviguer dans la présentation à l'aide des touches fléchées de votre clavier. Copiez l'URL de la première page de votre présentation.
2. Sélectionnez **Aide > Présentation à distance....** dans le menu de Web Designer Premium puis connectez-vous avec votre adresse e-mail et votre mot de passe MAGIX Online World. Ou cliquez sur le bouton pour créer un compte MAGIX Online World si vous n'en avez pas encore.
3. Saisissez le titre de votre présentation et l'URL de la première page.
4. En option, vous pouvez saisir un message que pourront voir vos visiteurs avant que vous commenciez la présentation. Ainsi, vous pouvez saisir un message du genre « La présentation commence à 14 heures ». **Remarque** : en tant que présentateur, vous ne pourrez pas voir ce message.
5. Cliquez sur le bouton **Créer la présentation**. Votre présentation apparaît dans la liste sur le droite. Une URL unique est affichée pour votre nouvelle présentation. Copiez cette adresse et envoyez-la à tous ceux que vous invitez à voir votre présentation en précisant à quelle heure elle aura lieu.
6. Au moment de commencer votre présentation, connectez-vous de nouveau à <http://presenter.xara.com/> et cliquez sur le bouton **Start** à droite de la présentation. Vous verrez alors la première page de votre présentation tout comme vos visiteurs. Lorsque vous appuyez sur la touche fléchée droite pour passer à l'étape ou à la page suivante, tous vos visiteurs voient la même chose que vous dans leur navigateur web.
7. Dans le coin supérieur droit de la fenêtre du navigateur, le système de présentation à distance vous indique combien de visiteurs regardent actuellement votre présentation. En plaçant le curseur de la souris au-dessus de ce texte, vous verrez la liste des noms des visiteurs actuels.

Limitations

Seules les opérations « étape suivante », « étape précédente », « page suivante » et « page précédente » ainsi que les liens web ordinaires sont transmis entre le présentateur et les visiteurs. Par conséquent, évitez d'utiliser d'autres événements, notamment les survols de souris, les photos pop-up, les calques pop-up, etc. car ils ne sont pas visibles pour les visiteurs.

Voir une présentation

Lorsque les visiteurs cliquent sur le lien que vous leur avez donné, il leur est d'abord demandé de saisir leur nom. Le nom sert uniquement au présentateur pour voir qui regarde sa présentation. Ensuite, les visiteurs voient la première page de votre présentation sous le message de bienvenue que vous avez saisi. Ou, si votre présentation a déjà commencé, les visiteurs verront la même page que le présentateur.

Voir une présentation

Lorsque les visiteurs cliquent sur le lien que vous leur avez donné, il leur est d'abord demandé de saisir leur nom. Le nom sert uniquement au présentateur pour voir qui regarde sa présentation. Ensuite, les visiteurs voient la première page de votre présentation sous le message de bienvenue que vous avez saisi. Ou, si votre présentation a déjà commencé, les visiteurs verront la même page que le présentateur.

Gadgets de site Internet

Ce chapitre explique comment ajouter à votre site Internet du contenu dynamique tel que des animations, des films, des formes et des milliers de gadgets disponibles comme des compteurs de pages et des convertisseurs de monnaie. Ils sont décrits par le terme de référence « gadgets de site Internet » ou seulement « gadgets ».



Dans ce chapitre

[Gadgets et web objets fictifs : tout est automatique !](#)

[Gadgets web de la Galerie des modèles](#)

[Ajouter des fichiers vidéo et animations](#)

[Gadgets provenant d'autres sites](#)

[Redimensionner les gadgets](#)

[Ajouter des objets fictifs de gadget web manuellement](#)

[Plus d'informations](#)

Gadgets et web objets fictifs : tout est automatique !

Dans MAGIX Web Designer 7 Premium, un gadget web est un objet que vous pouvez placer sur votre page web et qui affiche un contenu dynamique éventuellement interactif. Ce contenu peut provenir d'un site Internet externe (par exemple, un flux d'information) ou peut être publié avec le site web (par exemple, un diaporama appliqué à une sélection de photos). Sur la toile de Web Designer Premium, un gadget web est représenté par une « image d'objet fictif » statique qui indique la position et les dimensions du gadget web sur la page. Cette image d'objet fictif est associée à du code HTML et des fichiers (notamment des fichiers Flash, Javascript, photo, etc.) qui permettent au gadget web de fonctionner dans la page exportée.

L'objet fictif est généralement une image représentant une capture d'écran statique du gadget web mais il peut également être un simple rectangle ou tout autre objet. L'objet fictif a généralement les mêmes dimensions que le gadget web pour permettre de le positionner en fonction du reste du contenu sur la page.

Généralement, Web Designer Premium génère automatiquement les images d'objet fictif.

Types de gadgets web

Il existe trois types de gadgets web qui diffèrent par la façon de les personnaliser et de les configurer dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Voici une brève description de chaque type ? plus loin dans ce chapitre, vous trouverez plus de détails concernant chaque type. Quel que soit le type d'un gadget web, il suffit d'un double-clic sur l'image d'objet fictif pour éditer le gadget.

Gadgets web modifiables en ligne

Lorsque vous personnalisez ces gadgets web, une fenêtre de navigateur Internet s'ouvre sur le site externe qui fournit le gadget web que vous pouvez configurer et personnaliser à l'aide de cette interface. Par exemple, avec un gadget web de carte routière proposé par un site spécialisé, vous pourrez généralement choisir la localisation géographique et les dimensions de la carte. Une fois que cela est fait, cliquez sur le bouton **Insérer** en bas de la fenêtre du navigateur. Habituellement, vous insérerez ces gadgets web à partir de la **Galerie des modèles**

.

Gadgets web modifiables en local

Ces gadgets web sont modifiés dans Web Designer Premium lui-même, généralement dans un document multipage séparé qui permet d'éditer facilement l'ensemble du contenu du gadget web. Par exemple, pour un diaporama utilisant 10 photos, les 10 photos seront facilement visibles et modifiables dans le cadre du document multipage utilisé pour éditer le gadget web. Une fois encore, vous insérerez généralement ces gadgets web à partir de la **Galerie des modèles**

.

Gadgets web modifiables manuellement

Il s'agit de gadgets web que vous pouvez modifier manuellement soit en collant le code HTML du gadget directement dans Web Designer Premium, soit en utilisant l'onglet **Services > Propriétés web > Objet fictif**

pour insérer le code. Vous pouvez aussi les créer en important un fichier, notamment une animation ou une vidéo, dans votre page.

Pour éditer le gadget web, Web Designer Premium ne fournit aucune autre interface que l'onglet de l'**Objet fictif**

qui permet de modifier le fichier ou le code définissant le gadget web.

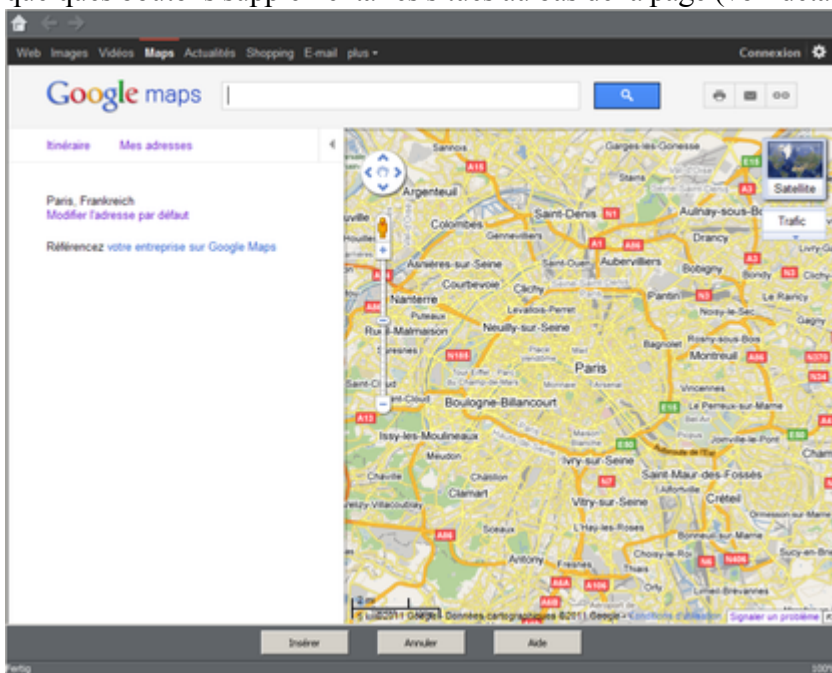
Gadgets web de la Galerie des modèles

La manière la plus simple d'ajouter des gadgets web sur votre site est de sélectionner l'un des gadgets proposés dans la **Galerie des modèles**. Regardez dans la catégorie « Gadgets web, formulaires et plus (téléchargement) » dans le haut de la galerie. La galerie est mise à jour automatiquement et régulièrement afin que Xara puisse ajouter, modifier ou supprimer des gadgets web dans la sélection proposée. Vous pourrez parfois voir la mise à jour de la **Galerie des modèles** lorsque vous l'ouvrez ou ouvrez une catégorie.

Pour ajouter un gadget, il suffit de l'importer par glisser-déposer de la galerie vers votre page. Ce qui se passe ensuite dépend du type de gadget web. S'il s'agit d'un gadget web modifiable en ligne, une fenêtre de navigateur s'ouvrira pour vous permettre de configurer le gadget directement sur le site du fournisseur du gadget web. S'il s'agit d'un gadget modifiable en local, une image d'objet fictif apparaîtra sur votre page. Double-cliquez sur l'objet fictif pour ouvrir un nouveau document à l'intérieur de Web Designer Premium qui vous permettra de personnaliser le gadget web.

Gadgets web modifiables en ligne

Lorsque vous déposez l'un des gadgets web sur votre page à partir de la **Galerie des modèles**, une fenêtre s'ouvre : il s'agit du navigateur Internet Explorer fonctionnant à l'intérieur de Web Designer Premium. Elle est similaire à la fenêtre d'aperçu affichée lorsque vous cliquez sur la page d'aperçu et les boutons d'aperçu du site Internet sur la barre des outils Internet. Cependant, ce gadget web possède quelques boutons supplémentaires situés au bas de la page (voir détails plus bas).



Exemple de fenêtre d'insertion de gadget web montrant le gadget Google News.

Le fenêtre du navigateur s'ouvre et affiche le site Internet du fournisseur du gadget web. Vous trouverez ici des informations concernant le gadget web ; vous pourrez saisir les informations requises le cas échéant et, dans la plupart des cas, personnaliser l'apparence du gadget web. Généralement, le site Internet fournissant le gadget web propose un aperçu en ligne des fonctionnalités du gadget, y compris des modifications que vous avez effectuées.

Insertion

Cliquez sur le bouton **Aide**

situé au bas de la fenêtre pour afficher des informations sur le processus de personnalisation du gadget et

d'insertion du gadget sur votre page. Dans la plupart des cas, vous devez obtenir le code HTML du gadget à insérer sur votre page Internet. Dès qu'il est visible, il suffit de cliquer sur le bouton d'insertion situé au bas de la fenêtre. MAGIX Web Designer 7 Premium va alors rechercher le code HTML et l'insérer dans la page.

Dans le cas de certains gadgets, MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut pas retrouver le code HTML directement sur le site et vous devez dans un premier temps copier le code dans la mémoire temporaire. Sélectionnez le code dans la fenêtre du navigateur et cliquez Ctrl+C. Dans de nombreux cas la présence d'un bouton Copier près du code simplifie l'opération. Une fois que vous avez copié le code, cliquez sur le bouton **Insérer**

Génération automatique d'un objet fictif

Lorsque vous cliquez sur le bouton Insérer, la fenêtre du site du gadget se ferme une fois que MAGIX Web Designer 7 Premium a trouvé le code du gadget et vous verrez une indication montrant que MAGIX Web Designer 7 Premium est en train de générer un objet fictif. Au bout de quelques secondes, une image du gadget s'affiche sur la page. Pour la plupart des gadgets, l'image a exactement la même taille que le gadget lui-même, afin que vous puissiez le positionner sur la page selon vos goûts, à l'aide de l'**outil de sélection**

Il ne reste plus qu'à ouvrir un aperçu de votre site Internet pour voir comment fonctionne le nouveau gadget sur votre page !

Abonnement à un site de gadgets

Pour utiliser certains gadgets, il est nécessaire de s'inscrire au préalable sur le site du fournisseur. La plupart sont gratuits mais certains proposent des services premium moyennant un abonnement. Veuillez consulter chaque gadget et les informations fournies sur le site du fournisseur du gadget pour en savoir plus.

Modifier des gadgets web existants

À tout moment, vous pouvez double-cliquer sur l'objet fictif du gadget (ou faire un clic droit et sélectionner **Éditer le gadget web**

) dans votre page de Web Designer Premium pour revenir au site du fournisseur du gadget web afin de le modifier ou de le remplacer facilement.

Les fournisseurs de gadgets web qui requièrent une inscription gardent normalement une copie de tous les gadgets que vous avez créés. Vous pouvez donc vous connecter à votre compte durant le processus d'insertion puis trouver, modifier et insérer le gadget web que vous avez préalablement créé. Le processus d'insertion de gadgets web existants est le même que pour l'insertion de nouveaux gadgets web : cliquez simplement sur **Insérer** lorsque le code HTML est affiché ou copiez le code HTML de votre gadget dans le presse-papiers puis cliquez sur **Insérer**

Gadgets web modifiables en local

Certains gadgets web que vous déposez sur votre page à partir de la **Galerie des modèles** n'ouvrent pas de fenêtre de navigateur Internet comme décrit plus haut pour les gadgets web modifiables en ligne. Ce sont les gadgets web modifiables en local que vous pouvez éditer directement dans Web Designer Premium à l'aide d'une fenêtre de document séparée.

Édition

Après avoir déposé un tel gadget web sur votre page, double-cliquez dessus pour l'éditer. Une nouvelle fenêtre de document s'ouvre dans Web Designer Premium (le « document d'édition » du gadget web).

Ce que cette fenêtre de document affiche dépend des spécificités du gadget web ; généralement, vous verrez un document multipage vous permettant de modifier et de personnaliser facilement tout le contenu du gadget web.

Normalement, vous trouverez des instructions spécifiques sur le côté ou au-dessus de la première page décrivant les aspects du gadget web que vous pouvez modifier dans le document et ceux que vous ne pourrez pas modifier. Dans la plupart des cas, vous pourrez éditer le texte que vous voyez à l'aide de l'**Outil Texte** ; en revanche, vous ne pourrez normalement pas modifier la police ou le style du texte.

Vous pouvez remplacer des photos en déposant des fichiers images sur les photos existantes à partir de l'explorateur de Windows, comme vous le feriez dans un document normal. Vous pouvez éditer les photos à l'aide de l'**Outil Photo**, les ajuster avec l'**Outil Remplissage**, etc.

Regardez successivement chaque page et personnalisez le texte et les photos. Certains objets peuvent être verrouillés (il ne se passe rien quand on clique dessus), ce qui veut dire que vous ne pourrez pas éditer cet aspect du gadget web ou, le cas échéant, qu'il devra être modifié en changeant des objets déverrouillés sur l'une des autres pages. Les objets verrouillés jouent le rôle d'aide visuelle pour retranscrire le contexte des parties modifiables déverrouillées du design.

Ajouter plus de contenu

Certains gadgets web vous permettront de leur ajouter plus de contenu en dupliquant les pages affichées (faites un clic droit sur la page et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle**). De cette façon, un gadget web de diaporama peut vous permettre de lui ajouter plus de photos. Après avoir dupliqué une page, modifiez ses photos ou son texte comme désiré. Les instructions dans le gadget web vous diront si vous avez la possibilité de dupliquer des pages pour ajouter du contenu de cette façon.

Si vous réalisez des modifications déconseillées par les instructions, ces changements seront généralement ignorés. Cependant, il se peut que cela entraîne des dysfonctionnements du gadget web ; par conséquent, modifiez uniquement les aspects du design signalés comme pouvant être édités dans les instructions.

Redimensionner

Les gadgets web modifiables en local ne sont généralement pas redimensionnables ; par conséquent, ne modifiez ni la taille de l'image d'objet fictif de votre page, ni les dimensions de la page dans le document d'édition du gadget web.

Enregistrer les changements

Une fois la personnalisation terminée, fermez le document ; il vous sera demandé si vous voulez enregistrer les modifications que vous avez faites avant de retourner au document de votre site Internet. Vous pouvez aussi appuyer sur les touches « Ctrl + S » pour que vos modifications soient enregistrées et que le document d'édition se ferme de sorte que vous retourniez au document de votre site Internet. L'image d'objet fictif qui représente votre gadget web devrait avoir été mise à jour pour qu'elle reflète la première page du document modifié. Prévisualisez votre page pour voir les conséquences de vos modifications sur le gadget web lui-même.

Insertion

Cliquez sur le bouton **Aide**

situé au bas de la fenêtre pour afficher des informations sur le processus de personnalisation du gadget et d'insertion du gadget sur votre page. Dans la plupart des cas, vous devez obtenir le code HTML du gadget à insérer sur votre page Internet. Dès qu'il est visible, il suffit de cliquer sur le bouton d'insertion situé au bas de la fenêtre. MAGIX Web Designer 7 Premium va alors rechercher le code HTML et l'insérer dans la page.

Dans le cas de certains gadgets, MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut pas retrouver le code HTML directement sur le site et vous devez dans un premier temps copier le code dans la mémoire temporaire. Sélectionnez le code dans la fenêtre du navigateur et cliquez Ctrl+C. Dans de nombreux cas la présence d'un bouton Copier près du code simplifie l'opération. Une fois que vous avez copié le code, cliquez sur le bouton **Insérer**

Génération automatique d'un objet fictif

Lorsque vous cliquez sur le bouton Insérer, la fenêtre du site du gadget se ferme une fois que MAGIX Web Designer 7 Premium a trouvé le code du gadget et vous verrez une indication montrant que MAGIX Web Designer 7 Premium est en train de générer un objet fictif. Au bout de quelques secondes, une image du gadget s'affiche sur la page. Pour la plupart des gadgets, l'image a exactement la même taille que le gadget lui-même, afin que vous puissiez le positionner sur la page selon vos goûts, à l'aide de l'**outil de sélection**

Il ne reste plus qu'à ouvrir un aperçu de votre site Internet pour voir comment fonctionne le nouveau gadget sur votre page !

Abonnement à un site de gadgets

Pour utiliser certains gadgets, il est nécessaire de s'inscrire au préalable sur le site du fournisseur. La plupart sont gratuits mais certains proposent des services premium moyennant un abonnement. Veuillez consulter chaque gadget et les informations fournies sur le site du fournisseur du gadget pour en savoir plus.

Modifier des gadgets web existants

À tout moment, vous pouvez double-cliquer sur l'objet fictif du gadget (ou faire un clic droit et sélectionner **Modifier le gadget web**

) dans votre page de Web Designer Premium pour revenir au site du fournisseur du gadget web afin de le modifier ou de le remplacer facilement.

Les fournisseurs de gadgets web qui requièrent une inscription gardent normalement une copie de tous les gadgets que vous avez créés. Vous pouvez donc vous connecter à votre compte durant le processus d'insertion puis trouver, modifier et insérer le gadget web que vous avez préalablement créé. Le processus d'insertion de gadgets web existants est le même que pour l'insertion de nouveaux gadgets web : cliquez simplement sur **Insérer** lorsque le code HTML est affiché ou copiez le code HTML de votre gadget dans le presse-papiers puis cliquez sur **Insérer**

Gadgets web modifiables en local

Certains gadgets web que vous déposez sur votre page à partir de la **Galerie des modèles** n'ouvrent pas de fenêtre de navigateur Internet comme décrit plus haut pour les gadgets web modifiables en ligne. Ce sont les gadgets web modifiables en local que vous pouvez éditer directement

dans Web Designer Premium l'aide d'une fenêtre de document séparée.

Àdition

Après avoir placé un tel gadget web sur votre page, double-cliquez dessus pour l'éditer. Une nouvelle fenêtre de document s'ouvre dans Web Designer Premium (le « document d'éditation » du gadget web). Ce que cette fenêtre de document affiche dépend des spécificités du gadget web ; généralement, vous verrez un document multipage vous permettant de modifier et de personnaliser facilement tout le contenu du gadget web.

Normalement, vous trouverez des instructions spécifiques sur le côté ou au-dessus de la première page décrivant les aspects du gadget web que vous pouvez modifier dans le document et ceux que vous ne pourrez pas modifier. Dans la plupart des cas, vous pourrez éditer le texte que vous voyez à l'aide de l'**Outil Texte** ; en revanche, vous ne pourrez normalement pas modifier la police ou le style du texte. Vous pouvez remplacer des photos en plaçant des fichiers images sur les photos existantes à partir de l'explorateur de Windows, comme vous le feriez dans un document normal. Vous pouvez éditer les photos à l'aide de l'**Outil Photo**, les ajuster avec l'**Outil Remplissage**, etc.

Regardez successivement chaque page et personnalisez le texte et les photos. Certains objets peuvent être verrouillés (il ne se passe rien quand on clique dessus), ce qui veut dire que vous ne pourrez pas éditer cet aspect du gadget web ou, le cas échéant, qu'il devra être modifié en changeant des objets verrouillés sur l'une des autres pages. Les objets verrouillés jouent le rôle d'aide visuelle pour retranscrire le contexte des parties modifiables verrouillées du design.

Ajouter plus de contenu

Certains gadgets web vous permettront de leur ajouter plus de contenu en dupliquant les pages affichées (faites un clic droit sur la page et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle**). De cette façon, un gadget web de diaporama peut vous permettre de lui ajouter plus de photos. Après avoir dupliqué une page, modifiez ses photos ou son texte comme d'habitude. Les instructions dans le gadget web vous diront si vous avez la possibilité de dupliquer des pages pour ajouter du contenu de cette façon.

Si vous réalisez des modifications recommandées par les instructions, ces changements seront généralement ignorés. Cependant, il se peut que cela entraîne des dysfonctionnements du gadget web ; par conséquent, modifiez uniquement les aspects du design signalés comme pouvant être modifiés dans les instructions.

Redimensionner

Les gadgets web modifiables en local ne sont généralement pas redimensionnables ; par conséquent, ne modifiez ni la taille de l'image d'objet fictif de votre page, ni les dimensions de la page dans le document d'éditation du gadget web.

Enregistrer les changements

Une fois la personnalisation terminée, fermez le document ; il vous sera demandé si vous voulez enregistrer les modifications que vous avez faites avant de retourner au document de votre site Internet. Vous pouvez aussi appuyer sur les touches « Ctrl + S » pour que vos modifications soient enregistrées et que le document d'éditation se ferme de sorte que vous retourniez au document de votre site Internet.

L'image d'objet fictif qui représente votre gadget web devrait avoir été mise à jour pour qu'elle reflète la première page du document modifié. Prévisualisez votre page pour voir les conséquences de vos modifications sur le gadget web lui-même.

G n ration automatique d'un objet fictif

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Ins rer**, la fen tre du site du gadget se ferme une fois que MAGIX Web Designer 7 Premium a trouv  le code du gadget et vous verrez une indication montrant que MAGIX Web Designer 7 Premium est en train de g n rer un objet fictif. Au bout de quelques secondes, une image du gadget s'affiche sur la page. Pour la plupart des gadgets, l'image a exactement la m me taille que le gadget lui-m me, afin que vous puissiez le positionner sur la page selon vos go ts,   l'aide de l'**outil de s lection**

Il ne reste plus qu'  ouvrir un aper u de votre site Internet pour voir comment fonctionne le nouveau gadget sur votre page !

Abonnement   un site de gadgets

Pour utiliser certains gadgets, il est n cessaire de s'inscrire au pr alable sur le site du fournisseur. La plupart sont gratuits mais certains proposent des services premium moyennant un abonnement. Veuillez consulter chaque gadget et les informations fournies sur le site du fournisseur du gadget pour en savoir plus.

Modifier des gadgets web existants

  tout moment, vous pouvez double-cliquer sur l'objet fictif du gadget (ou faire un clic droit et s lectionner ** diter le gadget web**

) dans votre page de Web Designer Premium pour revenir au site du fournisseur du gadget web afin de le modifier ou de le remplacer facilement.

Les fournisseurs de gadgets web qui requ rent une inscription gardent normalement une copie de tous les gadgets que vous avez cr  s. Vous pouvez donc vous connecter   votre compte durant le processus d'insertion puis trouver, modifier et ins rer le gadget web que vous avez pr alablement cr  . Le processus d'insertion de gadgets web existants est le m me que pour l'insertion de nouveau gadgets web : cliquez simplement sur **Ins rer** lorsque le code HTML est affich  ou copiez le code HTML de votre gadget dans le presse-papiers puis cliquez sur **Ins rer**

Gadgets web modifiables en local

Certains gadgets web que vous d posez sur votre page   partir de la **Galerie des mod les** n'ouvrent pas de fen tre de navigateur Internet comme d crit plus haut pour les gadgets web modifiables en ligne. Ce sont les gadgets web modifiables en local que vous pouvez  diter directement dans Web Designer Premium   l'aide d'une fen tre de document s par e.

 dition

Apr s avoir d pos  un tel gadget web sur votre page, double-cliquez dessus pour l' diter. Une nouvelle fen tre de document s'ouvre dans Web Designer Premium (le    document d' dition   du gadget web). Ce que cette fen tre de document affiche d pend des sp cificit s du gadget web ; g n ralement, vous verrez un document multipage vous permettant de modifier et de personnaliser facilement tout le contenu du gadget web.

Normalement, vous trouverez des instructions sp cifiques sur le c t  ou au-dessus de la premi re page d crivant les aspects du gadget web que vous pouvez modifier dans le document et ceux que vous ne pourrez pas modifier. Dans la plupart des cas, vous pourrez  diter le texte que vous voyez   l'aide de l'**Outil Texte** ; en revanche, vous ne pourrez normalement pas modifier la police ou le style du texte. Vous pouvez remplacer des photos en d posant des fichiers images sur les photos existantes   partir de l'explorateur de Windows, comme vous le feriez dans un document normal. Vous pouvez  diter les photos   l'aide de l'**Outil Photo**, les ajuster avec l'**Outil Remplissage**

, etc.

Regardez successivement chaque page et personnalisez le texte et les photos. Certains objets peuvent être verrouillés (il ne se passe rien quand on clique dessus), ce qui veut dire que vous ne pourrez pas modifier cet aspect du gadget web ou, le cas échéant, qu'il devra être modifié en changeant des objets déverrouillés sur l'une des autres pages. Les objets verrouillés jouent le rôle d'aide visuelle pour retranscrire le contexte des parties modifiables déverrouillées du design.

Ajouter plus de contenu

Certains gadgets web vous permettront de leur ajouter plus de contenu en dupliquant les pages affichées (faites un clic droit sur la page et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle**). De cette façon, un gadget web de diaporama peut vous permettre de lui ajouter plus de photos. Après avoir dupliqué une page, modifiez ses photos ou son texte comme d'habitude. Les instructions dans le gadget web vous diront si vous avez la possibilité de dupliquer des pages pour ajouter du contenu de cette façon.

Si vous réalisez des modifications déconseillées par les instructions, ces changements seront généralement ignorés. Cependant, il se peut que cela entraîne des dysfonctionnements du gadget web ; par conséquent, modifiez uniquement les aspects du design signalés comme pouvant être modifiés dans les instructions.

Redimensionner

Les gadgets web modifiables en local ne sont généralement pas redimensionnables ; par conséquent, ne modifiez ni la taille de l'image d'objet fictif de votre page, ni les dimensions de la page dans le document d'éditation du gadget web.

Enregistrer les changements

Une fois la personnalisation terminée, fermez le document ; il vous sera demandé si vous voulez enregistrer les modifications que vous avez faites avant de retourner au document de votre site Internet. Vous pouvez aussi appuyer sur les touches « Ctrl + S » pour que vos modifications soient enregistrées et que le document d'éditation se ferme de sorte que vous retourniez au document de votre site Internet.

L'image d'objet fictif qui représente votre gadget web devrait avoir été mise à jour pour qu'elle reflète la première page du document modifié. Prévisualisez votre page pour voir les conséquences de vos modifications sur le gadget web lui-même.

Abonnement à un site de gadgets

Pour utiliser certains gadgets, il est nécessaire de s'inscrire au préalable sur le site du fournisseur. La plupart sont gratuits mais certains proposent des services premium moyennant un abonnement. Veuillez consulter chaque gadget et les informations fournies sur le site du fournisseur du gadget pour en savoir plus.

Modifier des gadgets web existants

À tout moment, vous pouvez double-cliquer sur l'objet fictif du gadget (ou faire un clic droit et sélectionner **Modifier le gadget web**

) dans votre page de Web Designer Premium pour revenir au site du fournisseur du gadget web afin de le modifier ou de le remplacer facilement.

Les fournisseurs de gadgets web qui requièrent une inscription gardent normalement une copie de tous les gadgets que vous avez créés. Vous pouvez donc vous connecter à votre compte durant le processus d'insertion puis trouver, modifier et insérer le gadget web que vous avez préalablement créé. Le processus d'insertion de gadgets web existants est le même que pour l'insertion de nouveaux gadgets web : cliquez simplement sur **Insérer** lorsque le code HTML est affiché ou copiez le code HTML de votre gadget dans le presse-papiers puis cliquez sur **Insérer**

Gadgets web modifiables en local

Certains gadgets web que vous disposez sur votre page à partir de la **Galerie des modèles** n'ouvrent pas de fenêtre de navigateur Internet comme décrit plus haut pour les gadgets web modifiables en ligne. Ce sont les gadgets web modifiables en local que vous pouvez éditer directement dans Web Designer Premium à l'aide d'une fenêtre de document séparée.

Édition

Après avoir disposé un tel gadget web sur votre page, double-cliquez dessus pour l'éditer. Une nouvelle fenêtre de document s'ouvre dans Web Designer Premium (le « document d'édition du gadget web »). Ce que cette fenêtre de document affiche dépend des spécificités du gadget web ; généralement, vous verrez un document multipage vous permettant de modifier et de personnaliser facilement tout le contenu du gadget web.

Normalement, vous trouverez des instructions spécifiques sur le côté ou au-dessus de la première page décrivant les aspects du gadget web que vous pouvez modifier dans le document et ceux que vous ne pourrez pas modifier. Dans la plupart des cas, vous pourrez éditer le texte que vous voyez à l'aide de l'**Outil Texte** ; en revanche, vous ne pourrez normalement pas modifier la police ou le style du texte. Vous pouvez remplacer des photos en déposant des fichiers images sur les photos existantes à partir de l'explorateur de Windows, comme vous le feriez dans un document normal. Vous pouvez éditer les photos à l'aide de l'**Outil Photo**, les ajuster avec l'**Outil Remplissage**, etc.

Regardez successivement chaque page et personnalisez le texte et les photos. Certains objets peuvent être verrouillés (il ne se passe rien quand on clique dessus), ce qui veut dire que vous ne pourrez pas éditer cet aspect du gadget web ou, le cas échéant, qu'il devra être modifié en changeant des objets verrouillés sur l'une des autres pages. Les objets verrouillés jouent le rôle d'aide visuelle pour retranscrire le contexte des parties modifiables verrouillées du design.

Ajouter plus de contenu

Certains gadgets web vous permettront de leur ajouter plus de contenu en dupliquant les pages affichées (faites un clic droit sur la page et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle**). De cette façon, un gadget web de diaporama peut vous permettre de lui ajouter plus de photos. Après avoir dupliqué une page, modifiez ses photos ou son texte comme d'habitude. Les instructions dans le gadget web vous diront si vous avez la possibilité de dupliquer des pages pour

ajouter du contenu de cette façon.

Si vous réalisez des modifications d'éléments par les instructions, ces changements seront généralement ignorés. Cependant, il se peut que cela entraîne des dysfonctionnements du gadget web ; par conséquent, modifiez uniquement les aspects du design signalés comme pouvant être corrigés dans les instructions.

Redimensionner

Les gadgets web modifiables en local ne sont généralement pas redimensionnables ; par conséquent, ne modifiez ni la taille de l'image d'objet fictif de votre page, ni les dimensions de la page dans le document d'ajout du gadget web.

Enregistrer les changements

Une fois la personnalisation terminée, fermez le document ; il vous sera demandé si vous voulez enregistrer les modifications que vous avez faites avant de retourner au document de votre site Internet. Vous pouvez aussi appuyer sur les touches « Ctrl + S » pour que vos modifications soient enregistrées et que le document d'ajout se ferme de sorte que vous retourniez au document de votre site Internet.

L'image d'objet fictif qui représente votre gadget web devrait avoir été mise à jour pour qu'elle reflète la première page du document modifié. Prévisualisez votre page pour voir les conséquences de vos modifications sur le gadget web lui-même.

Modifier des gadgets web existants

À tout moment, vous pouvez double-cliquer sur l'objet fictif du gadget (ou faire un clic droit et sélectionner **Modifier le gadget web**

) dans votre page de Web Designer Premium pour revenir au site du fournisseur du gadget web afin de le modifier ou de le remplacer facilement.

Les fournisseurs de gadgets web qui requièrent une inscription gardent normalement une copie de tous les gadgets que vous avez créés. Vous pouvez donc vous connecter à votre compte durant le processus d'insertion puis trouver, modifier et insérer le gadget web que vous avez préalablement créé. Le processus d'insertion de gadgets web existants est le même que pour l'insertion de nouveaux gadgets web : cliquez simplement sur **Insérer** lorsque le code HTML est affiché ou copiez le code HTML de votre gadget dans le presse-papiers puis cliquez sur **Insérer**

Gadgets web modifiables en local

Certains gadgets web que vous disposez sur votre page à partir de la **Galerie des modèles** n'ouvrent pas de fenêtre de navigateur Internet comme décrit plus haut pour les gadgets web modifiables en ligne. Ce sont les gadgets web modifiables en local que vous pouvez éditer directement dans Web Designer Premium à l'aide d'une fenêtre de document séparée.

Édition

Après avoir disposé un tel gadget web sur votre page, double-cliquez dessus pour l'éditer. Une nouvelle fenêtre de document s'ouvre dans Web Designer Premium (le « document d'édition » du gadget web). Ce que cette fenêtre de document affiche dépend des spécificités du gadget web ; généralement, vous verrez un document multipage vous permettant de modifier et de personnaliser facilement tout le contenu du gadget web.

Normalement, vous trouverez des instructions spécifiques sur le côté ou au-dessus de la première page décrivant les aspects du gadget web que vous pouvez modifier dans le document et ceux que vous ne pourrez pas modifier. Dans la plupart des cas, vous pourrez éditer le texte que vous voyez à l'aide de l'**Outil Texte** ; en revanche, vous ne pourrez normalement pas modifier la police ou le style du texte. Vous pouvez remplacer des photos en disposant des fichiers images sur les photos existantes à partir de l'explorateur de Windows, comme vous le feriez dans un document normal. Vous pouvez éditer les photos à l'aide de l'**Outil Photo**, les ajuster avec l'**Outil Remplissage**, etc.

Regardez successivement chaque page et personnalisez le texte et les photos. Certains objets peuvent être verrouillés (il ne se passe rien quand on clique dessus), ce qui veut dire que vous ne pourrez pas éditer cet aspect du gadget web ou, le cas échéant, qu'il devra être modifié en changeant des objets verrouillés sur l'une des autres pages. Les objets verrouillés jouent le rôle d'aide visuelle pour retranscrire le contexte des parties modifiables verrouillées du design.

Ajouter plus de contenu

Certains gadgets web vous permettront de leur ajouter plus de contenu en dupliquant les pages affichées (faites un clic droit sur la page et sélectionnez **Dupliquer la page actuelle**

). De cette façon, un gadget web de diaporama peut vous permettre de lui ajouter plus de photos. Après avoir dupliqué une page, modifiez ses photos ou son texte comme d'habitude. Les instructions dans le gadget web vous diront si vous avez la possibilité de dupliquer des pages pour ajouter du contenu de cette façon.

Si vous réalisez des modifications décrites par les instructions, ces changements seront généralement ignorés. Cependant, il se peut que cela entraîne des dysfonctionnements du gadget web ; par conséquent, modifiez uniquement les aspects du design signalés comme pouvant être édités dans les instructions.

Redimensionner

Les gadgets web modifiables en local ne sont généralement pas redimensionnables ; par conséquent, ne modifiez ni la taille de l'image d'objet fictif de votre page, ni les dimensions de la page dans le document d'Édition du gadget web.

Enregistrer les changements

Une fois la personnalisation terminée, fermez le document ; il vous sera demandé si vous voulez enregistrer les modifications que vous avez faites avant de retourner au document de votre site Internet. Vous pouvez aussi appuyer sur les touches « Ctrl + S » pour que vos modifications soient enregistrées et que le document d'Édition se ferme de sorte que vous retourniez au document de votre site Internet.

L'image d'objet fictif qui représente votre gadget web devrait avoir été mise à jour pour qu'elle reflète la première page du document modifié. Prévisualisez votre page pour voir les conséquences de vos modifications sur le gadget web lui-même.

Ajouter des fichiers vidéo et animations

MAGIX Web Designer 7 Premium prend directement en charge certains types de fichiers que vous pouvez ajouter à votre site Internet. Pour ces fichiers, il suffit de les importer par glisser-déposer de l'explorateur Windows vers votre page ou d'utiliser l'option **Fichier**

> Importer.

Le type de fichier est identifié durant l'importation et un objet fictif correspondant ou un lien est ajouté à la page, le fichier est copié dans le dossier de support de votre modèle de conception. Le dossier de support est créé automatiquement et accompagne le fichier de votre modèle de conception. Si le nom du fichier de votre modèle est « MySite.web », le dossier de support sera alors nommé « MySite_web_files ». Le contenu de ce dossier est toujours joint aux fichiers images de votre site, à chaque fois que le site est exporté et publié.

Fichiers vidéo MP4 et FLV

Lors de l'importation d'un fichier au format MP4 ou FLV, MAGIX Web Designer 7 Premium analyse le fichier pour déterminer le rapport de page et d'autres informations sur la vidéo. Puis il insère le fichier vidéo et d'autres fichiers pour le lecteur vidéo Flash dans le dossier de support de votre site Internet. Une image d'objet fictif ressemblant au lecteur vidéo s'affiche sur votre page.

Positionnez et ajustez la taille de l'objet fictif à l'aide de l'outil de sélection puis ouvrez un aperçu de votre page. Cliquez sur le bouton de lecture du lecteur pour démarrer la vidéo (le programme Flash doit être installé sur votre ordinateur). C'est terminé ! Le lecteur vidéo inclut les commandes basiques d'ajustement du volume, les boutons démarrer et stop pour la lecture et pour sauter à n'importe quel emplacement dans le film.

Autres formats de vidéos

MAGIX Web Designer 7 Premium ne prend pas en charge d'autres formats vidéo directement mais rendez-vous sur [cette page](#)

du site de MAGIX pour obtenir plus d'informations sur la manière de convertir facilement des vidéos en un format pris en charge sur votre page.

Fichiers Flash

Pour insérer une animation Flash sur votre site Internet, importez le fichier au format Flash (.swf). Le fichier Flash est copié dans le dossier de support de votre modèle de conception afin d'être exporté et publié avec votre site Internet. Une image d'objet fictif est générée sur votre page.

Vous pouvez modifier la taille des animations Flash en utilisant simplement l'**outil de sélection**

afin de modifier la taille de l'image d'objet fictif et la positionner selon vos goûts par glisser-déposer.

Ouvrez un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne l'animation Flash sur votre page web.

Naturellement, Flash doit être installé sur votre ordinateur pour pouvoir lire la vidéo.

GIF animés

Ajoutez des GIF animés à votre site de la même manière que les animations Flash. Importez le fichier GIF ou placez-le par glisser-déposer sur votre page. Une copie du fichier est générée et sauvegardée dans le dossier de support et une image statique d'objet fictif est générée sur la page. Modifiez les dimensions et la position de l'objet fictif puis ouvrez un aperçu de votre page. Terminé !

Fichiers PDF

Il existe deux manières d'importer des fichiers PDF dans votre document web. Vous pouvez par exemple importer de fichier de sorte que son contenu soit copié dans votre page (comme lors de

l'importation d'une photo). Vous pouvez également placer un lien vers une copie du fichier dans votre site Internet et publier le fichier sur votre site. Lors de l'importation d'un fichier PDF, un écran s'affiche, vous permettant de sélectionner l'une de ces deux options.

Lorsque vous ajoutez un lien, le fichier PDF est copié dans le dossier de support de votre modèle afin d'être exporté et publié avec le reste de votre site. Un lien s'affiche sur la page comme dans l'exemple ci-dessous :



En cliquant sur le lien de la page exportée, le fichier PDF s'ouvre mais le comportement varie selon les paramètres de l'utilisateur du navigateur.

Fichiers vidéo MP4 et FLV

Lors de l'importation d'un fichier au format MP4 ou FLV, MAGIX Web Designer 7 Premium analyse le fichier pour déterminer le rapport de page et d'autres informations sur la vidéo. Puis il insère le fichier vidéo et d'autres fichiers pour le lecteur vidéo Flash dans le dossier de support de votre site Internet. Une image d'objet fictif ressemblant au lecteur vidéo s'affiche sur votre page.

Positionnez et ajustez la taille de l'objet fictif à l'aide de l'outil de sélection puis ouvrez un aperçu de votre page. Cliquez sur le bouton de lecture du lecteur pour démarrer la vidéo (le programme Flash doit être installé sur votre ordinateur). C'est terminé ! Le lecteur vidéo inclut les commandes basiques d'ajustement du volume, les boutons de démarrage et stop pour la lecture et pour sauter à n'importe quel emplacement dans le film.

Autres formats de vidéos

MAGIX Web Designer 7 Premium ne prend pas en charge d'autres formats vidéo directement mais rendez-vous sur [cette page](#) du site de MAGIX pour obtenir plus d'informations sur la manière de convertir facilement des vidéos en un format pris en charge sur votre page.

Fichiers Flash

Pour insérer une animation Flash sur votre site Internet, importez le fichier au format Flash (.swf). Le fichier Flash est copié dans le dossier de support de votre modèle de conception afin d'être exporté et publié avec votre site Internet. Une image d'objet fictif est générée sur votre page.

Vous pouvez modifier la taille des animations Flash en utilisant simplement l'**outil de sélection** afin de modifier la taille de l'image d'objet fictif et la positionner selon vos goûts par glisser-déposer. Ouvrez un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne l'animation Flash sur votre page web. Naturellement, Flash doit être installé sur votre ordinateur pour pouvoir lire la vidéo.

GIF animés

Ajoutez des GIF animés à votre site de la même manière que les animations Flash. Importez le fichier GIF ou placez-le par glisser-déposer sur votre page. Une copie du fichier est générée et sauvegardée dans le dossier de support et une image statique d'objet fictif est générée sur la page. Modifiez les dimensions et la position de l'objet fictif puis ouvrez un aperçu de votre page. Terminé !

Fichiers PDF

Il existe deux manières d'importer des fichiers PDF dans votre document web. Vous pouvez par exemple importer de fichier de sorte que son contenu soit copié dans votre page (comme lors de l'importation d'une photo). Vous pouvez également placer un lien vers une copie du fichier dans votre site Internet et publier le fichier sur votre site. Lors de l'importation d'un fichier PDF, un écran s'affiche, vous permettant de sélectionner l'une de ces deux options.

Lorsque vous ajoutez un lien, le fichier PDF est copié dans le dossier de support de votre modèle afin d'être exporté et publié avec le reste de votre site. Un lien s'affiche sur la page comme dans l'exemple ci-dessous :



En cliquant sur le lien de la page exportée, le fichier PDF s'ouvre mais le comportement varie selon les paramètres de l'utilisateur du navigateur.

Autres formats de vidéos

MAGIX Web Designer 7 Premium ne prend pas en charge d'autres formats vidéo directement mais rendez-vous sur [cette page](#) du site de MAGIX pour obtenir plus d'informations sur la manière de convertir facilement des vidéos en un format pris en charge sur votre page.

Fichiers Flash

Pour insérer une animation Flash sur votre site Internet, importez le fichier au format Flash (.swf). Le fichier Flash est copié dans le dossier de support de votre modèle de conception afin d'être exporté et publié avec votre site Internet. Une image d'objet fictif est générée sur votre page.

Vous pouvez modifier la taille des animations Flash en utilisant simplement l'**outil de sélection** afin de modifier la taille de l'image d'objet fictif et la positionner selon vos goûts par glisser-déposer. Ouvrez un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne l'animation Flash sur votre page web. Naturellement, Flash doit être installé sur votre ordinateur pour pouvoir lire la vidéo.

GIF animés

Ajoutez des GIF animés à votre site de la même manière que les animations Flash. Importez le fichier GIF ou placez-le par glisser-déposer sur votre page. Une copie du fichier est générée et sauvegardée dans le dossier de support et une image statique d'objet fictif est générée sur la page. Modifiez les dimensions et la position de l'objet fictif puis ouvrez un aperçu de votre page. Terminé !

Fichiers PDF

Il existe deux manières d'importer des fichiers PDF dans votre document web. Vous pouvez par exemple importer un fichier de sorte que son contenu soit copié dans votre page (comme lors de l'importation d'une photo). Vous pouvez également placer un lien vers une copie du fichier dans votre site Internet et publier le fichier sur votre site. Lors de l'importation d'un fichier PDF, un écran s'affiche, vous permettant de sélectionner l'une de ces deux options.

Lorsque vous ajoutez un lien, le fichier PDF est copié dans le dossier de support de votre modèle afin d'être exporté et publié avec le reste de votre site. Un lien s'affiche sur la page comme dans l'exemple ci-dessous :



En cliquant sur le lien de la page exportée, le fichier PDF s'ouvre mais le comportement varie selon les paramètres de l'utilisateur du navigateur.

Fichiers Flash

Pour insérer une animation Flash sur votre site Internet, importez le fichier au format Flash (.swf). Le fichier Flash est copié dans le dossier de support de votre modèle de conception afin d'être exporté et publié avec votre site Internet. Une image d'objet fictif est générée sur votre page.

Vous pouvez modifier la taille des animations Flash en utilisant simplement l'**outil de sélection** afin de modifier la taille de l'image d'objet fictif et la positionner selon vos goûts par glisser-déposer. Ouvrez un aperçu de votre page pour voir comment fonctionne l'animation Flash sur votre page web. Naturellement, Flash doit être installé sur votre ordinateur pour pouvoir lire la vidéo.

GIF animés

Ajoutez des GIF animés à votre site de la même manière que les animations Flash. Importez le fichier GIF ou placez-le par glisser-déposer sur votre page. Une copie du fichier est générée et sauvegardée dans le dossier de support et une image statique d'objet fictif est générée sur la page. Modifiez les dimensions et la position de l'objet fictif puis ouvrez un aperçu de votre page. Terminé !

Fichiers PDF

Il existe deux manières d'importer des fichiers PDF dans votre document web. Vous pouvez par exemple importer de fichier de sorte que son contenu soit copié dans votre page (comme lors de l'importation d'une photo). Vous pouvez également placer un lien vers une copie du fichier dans votre site Internet et publier le fichier sur votre site. Lors de l'importation d'un fichier PDF, un écran s'affiche, vous permettant de sélectionner l'une de ces deux options.

Lorsque vous ajoutez un lien, le fichier PDF est copié dans le dossier de support de votre modèle afin d'être exporté et publié avec le reste de votre site. Un lien s'affiche sur la page comme dans l'exemple ci-dessous :



En cliquant sur le lien de la page exportée, le fichier PDF s'ouvre mais le comportement varie selon les paramètres de l'utilisateur du navigateur.

GIF animés

Ajoutez des GIF animés à votre site de la même manière que les animations Flash. Importez le fichier GIF ou placez-le par glisser-déposer sur votre page. Une copie du fichier est générée et sauvegardée dans le dossier de support et une image statique d'objet fictif est générée sur la page. Modifiez les dimensions et la position de l'objet fictif puis ouvrez un aperçu de votre page. Terminé !

Fichiers PDF

Il existe deux manières d'importer des fichiers PDF dans votre document web. Vous pouvez par exemple importer de fichier de sorte que son contenu soit copié dans votre page (comme lors de l'importation d'une photo). Vous pouvez également placer un lien vers une copie du fichier dans votre site Internet et publier le fichier sur votre site. Lors de l'importation d'un fichier PDF, un écran s'affiche, vous permettant de sélectionner l'une de ces deux options.

Lorsque vous ajoutez un lien, le fichier PDF est copié dans le dossier de support de votre modèle afin d'être exporté et publié avec le reste de votre site. Un lien s'affiche sur la page comme dans l'exemple ci-dessous :



En cliquant sur le lien de la page exportée, le fichier PDF s'ouvre mais le comportement varie selon les paramètres de l'utilisateur du navigateur.

Fichiers PDF

Il existe deux manières d'importer des fichiers PDF dans votre document web. Vous pouvez par exemple importer de fichier de sorte que son contenu soit copié dans votre page (comme lors de l'importation d'une photo). Vous pouvez également placer un lien vers une copie du fichier dans votre site Internet et publier le fichier sur votre site. Lors de l'importation d'un fichier PDF, un écran s'affiche, vous permettant de sélectionner l'une de ces deux options.

Lorsque vous ajoutez un lien, le fichier PDF est copié dans le dossier de support de votre modèle afin d'être exporté et publié avec le reste de votre site. Un lien s'affiche sur la page comme dans l'exemple ci-dessous :



En cliquant sur le lien de la page exportée, le fichier PDF s'ouvre mais le comportement varie selon les paramètres de l'utilisateur du navigateur.

Gadgets provenant d'autres sites

Des centaines de milliers de sites proposent des gadgets divers, la galerie des modèles de conception ne proposant qu'un infime échantillon des applications disponibles en ligne. Pratiquement tous les gadgets sont proposés sous la forme d'un petit code HTML. Le fournisseur en règle générale fournit des instructions simples sur la manière d'insérer le code à votre page web, mais avec MAGIX Web Designer 7 Premium, l'opération est réellement très simple.

Copiez le code de votre fournisseur dans la mémoire temporaire de votre système, de la même manière que vous copiez du texte dans Word. Parfois, le fournisseur peut même fournir un bouton de copie qui effectue ce travail pour vous.

Dans MAGIX Web Designer 7 Premium, rendez-vous ensuite dans l'outil de sélection et effectuez une simple manipulation pour coller (Ctrl + V). Vous verrez que MAGIX Web Designer 7 Premium reconnaît le code HTML et génère immédiatement une image d'objet fictif, de la même manière que lorsque vous insérez un gadget de la galerie des modèles de conception. L'objet fictif s'affiche sur votre page, dans la taille la plus appropriée pour le gadget. Vous pouvez ensuite prévisualiser votre page pour voir comment le gadget fonctionne !

Remarque : si vous vous trouvez dans l'outil de Texte au moment où vous insérez le code, il sera inséré comme du texte et aucun objet fictif ne sera généré ! Une fois que vous avez inséré le contenu de la mémoire temporaire comme texte, il sera toujours inséré comme texte même si vous basculez dans l'outil de sélection et recommencez l'opération. Si cela devait arriver, retournez sur le site Internet du gadget et copiez le code à nouveau. Puis insérez-le lorsque vous vous trouvez dans l'outil de sélection.

Redimensionner les gadgets

Vous pouvez redimensionner les images des objets fictifs pour les animations Flash et MP4 et les GIF animés pour redimensionner la taille du contenu lorsqu'il s'affiche sur votre page car la taille de ce type de documents peut être modifiée. Mais la plupart des autres gadgets ne permettent pas cette opération et seront toujours générés à la même taille.

Pour ces gadgets, l'objet fictif détermine seulement les limites de la zone dans laquelle le gadget peut être généré, de sorte que si l'emplacement d'objet est trop petit pour le gadget, ce dernier sera coupé sur votre page Internet. L'image de l'objet fictif est générée à nouveau à chaque fois qu'il est redimensionné, et tout découpage sera visible sur le gadget, comme le montre cet exemple.



Objet fictif avec taille par défaut

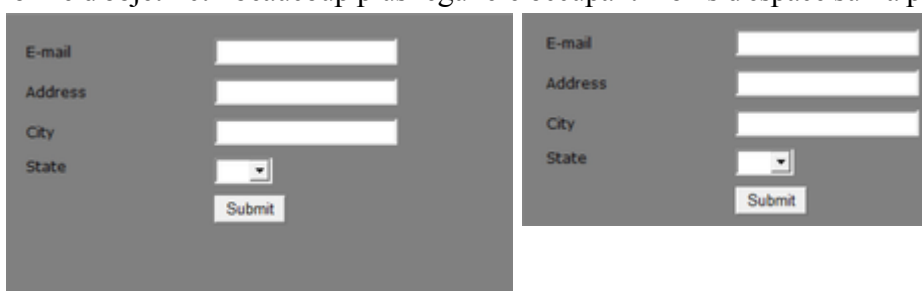
Objet fictif à taille réduite

Il s'agit d'un exemple de bouton « Acheter maintenant » de l'application de commerce électronique PayPal qui vous permet de vendre des biens ou des services sur votre site Internet. Ce gadget est disponible uniquement dans la galerie des modèles.

De la même manière, élargir un objet fictif pour ce type de gadgets aura pour résultat la création d'espace vide autour du gadget, sur la page et dans l'image de l'objet fictif. Pour ce type de gadgets dont la taille ne s'adapte pas lorsque vous modifiez la taille de l'objet fictif, il est préférable de conserver la taille par défaut d'origine.

Il est possible d'améliorer certains gadgets en redimensionnant l'emplacement d'objet, même si la taille du gadget ne peut être modifiée. Certains gadgets rempliront exactement l'espace dans lequel ils sont insérés, ce qui signifie qu'ils seront peut-être affichés dans une taille plus grande que souhaitée, avec des zones vides complétant l'espace. Vous pouvez expérimenter en redimensionnant l'emplacement d'objet pour ce type de gadgets dans chaque direction. Cette opération peut éventuellement réduire la taille du gadget sans perte des parties principales.

Par exemple, la forme du gadget générée est beaucoup trop large et trop grande et l'espace situé au-dessous et sur la droite des contrôles de forme est gaspillé. Lorsque vous redimensionnez la forme, la taille des commandes de forme ne sera pas modifiée, seule la forme sera coupée. Vous obtiendrez une forme d'objet fictif beaucoup plus régulière occupant moins d'espace sur la page.



Objet fictif avec taille par défaut

Objet fictif plus étroit et plus court

Désactiver la fonction de régénération de l'objet fictif

L'image de l'objet fictif sera régénérée à chaque fois que vous modifiez la taille ou le code ou encore le fichier auquel il est associé. Il est recommandé dans certains cas de désactiver cette fonction afin de conserver l'image d'objet fictif inchangée. Pour cela, décochez la case au bas de l'onglet **Objet fictif** dans la boîte de dialogue **Outils > options Internet**

.

Ajouter des objets fictifs de gadget web manuellement

Si vous ne souhaitez pas que MAGIX Web Designer 7 Premium crée un objet fictif automatiquement, vous pouvez en définir un vous-même. Créez tout d'abord un objet fictif (par exemple un rectangle de la taille appropriée ou une image importée que vous souhaitez utiliser pour représenter le gadget sur votre page). Sélectionnez l'objet puis rendez-vous dans l'onglet **Objet fictif** de la boîte de dialogue **Services > propriétés web**



Ou cliquez sur le bouton d'objet fictif dans la barre escamotable des options Internet sur la barre supérieure.

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez associer l'objet sélectionné à un fichier Flash ou à un autre fichier, ou encore à du code HTML que la boîte de dialogue vous permet d'insérer dans l'en-tête (head) ou le corps (body) de la page web. Consultez la section **Onglet Objet fictif** de la [boîte de dialogue des Propriétés web](#)

pour de plus amples informations.

Généralement, vous ne sélectionnerez pas l'option « Régénérer l'objet fictif » si vous souhaitez conserver l'objet fictif que vous avez créé vous-même. Cette option remplace votre objet fictif par une image générée à partir du code ou du fichier spécifié dans cette boîte de dialogue.

Plus d'informations

Vous trouverez de plus amples informations sur les gadgets sur le site xara.com/widgets. Et naturellement, rendez-vous dans la galerie des modèles de conception qui est régulièrement mise à jour avec de nouveaux gadgets.

Galerie des pages et des calques

Dans ce chapitre

[Galerie des pages et des calques](#)

[Pages](#)

[Calques](#)

[Opérations des calques](#)

[Calques spéciaux](#)

[Masquer les calques](#)

[Mode solo](#)

[Verrouiller les calques](#)

[Tout afficher et tout déverrouiller](#)

[Déplacer les objets entre les calques](#)

Galerie des pages et des calques

Remarque destinée aux utilisateurs des anciennes versions de ce logiciel : cette galerie remplace la **Galerie des calques**

Par défaut, la **Galerie des pages et des calques**

est affichée ouverte sur la droite de la fenêtre de Web Designer Premium lorsque vous ouvrez un document ou en créez un nouveau. Si vous préférez, vous pouvez détacher la galerie, la déplacer, la fixer ou la fermer ? voir Galeries pour plus d'informations.



Utilisez l'icône de la **Galerie des pages et des calques** de la barre des Galeries ou appuyez sur F10 pour afficher la **Galerie des pages et des calques**

La Galerie des pages et des calques

fait la liste de tous les éléments de votre document, des pages et des calques à tous les autres éléments individuels de la page. Elle permet de sélectionner, masquer, verrouiller et réarranger les éléments. Elle peut fonctionner à différents niveaux. Au niveau supérieur, elle n'établit qu'une liste des **pages** et fournit ainsi une façon simple et directe de les réordonner (en les glissant), de les nommer, de les copier et de les supprimer.

Au niveau suivant (plus bas), elle affiche tous les **calques et étapes de présentation**

de chaque page dont vous pouvez également redéfinir l'ordre, mais aussi les renommer (uniquement les calques), verrouiller ou masquer.

Au niveau suivant (plus bas), tous les **objets**

de la page sont présentés sous forme de liste hiérarchique. Par exemple, elle établit la liste des groupes de la page et vous permet de déployer le groupe pour voir son contenu (qui peut comporter d'autres groupes) et gérer les répertoires et les sous-répertoires comme vous le feriez avec l'explorateur de Windows.

La hiérarchie des éléments est la suivante :

Pages

Calques/étapes

Éléments des pages, qui peuvent inclure des groupes

Contenus des groupes

...etc.

Voici quelques fonctionnalités clés de la **Galerie des pages et des calques**

:

Contrôle des pages

- Affiche une liste de pages
- Le mode des pages propose une liste constituée des miniatures des pages pour faciliter la navigation
- Ajouter une nouvelle page, répliquer, couper, copier, coller ou supprimer des pages

- Réarranger de l'ordre des pages en les glissant
- Renommer des pages

Contrôle des calques

- Affiche une liste de tous les calques de chaque page, du calque le plus bas (généralement le calque d'arrière-plan) au calque supérieur
- Dans un document de présentation, affiche une liste de toutes les étapes de la présentation et de tous les calques de chaque page, du premier au dernier
- Création, suppression, modification de l'ordre et du nom des calques
- Masquage ou affichage des calques
- Verrouillage des calques (empêche l'édition du calque)
- Calque en mode solo : tous les autres calques sont désactivés

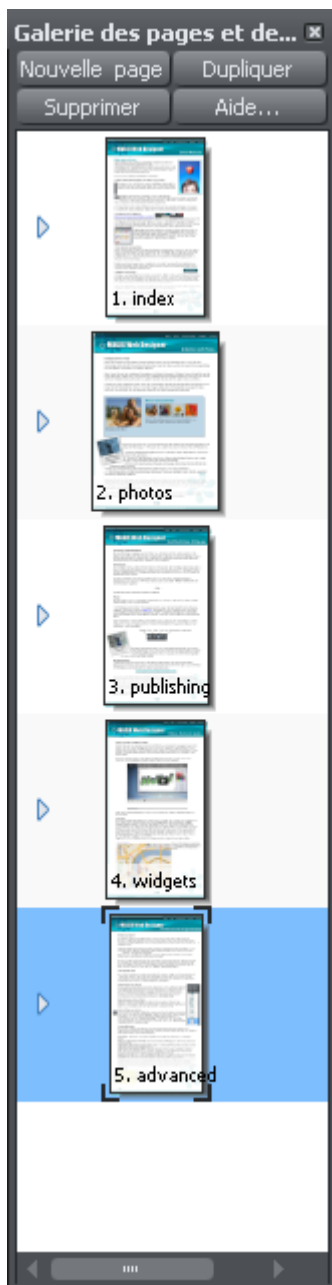
Contrôle des objets

Affiche une liste de tous les éléments (objets) de la page dans l'ordre d'empilement dans lequel ils apparaissent, du bas vers le haut.

- Masquage ou affichage d'éléments au choix
- Déplacement de la pile vers le haut ou vers le bas
- Verrouillage de tout objet pour le rendre impossible à éditer
- Localisation et mise en évidence de tout objet de la galerie en cliquant sur l'objet dans la page en mode « Rechercher » (cliquer sur le bouton **Rechercher** pour activer/désactiver la fonction)
- Objet en mode solo : tous les autres objets sont désactivés

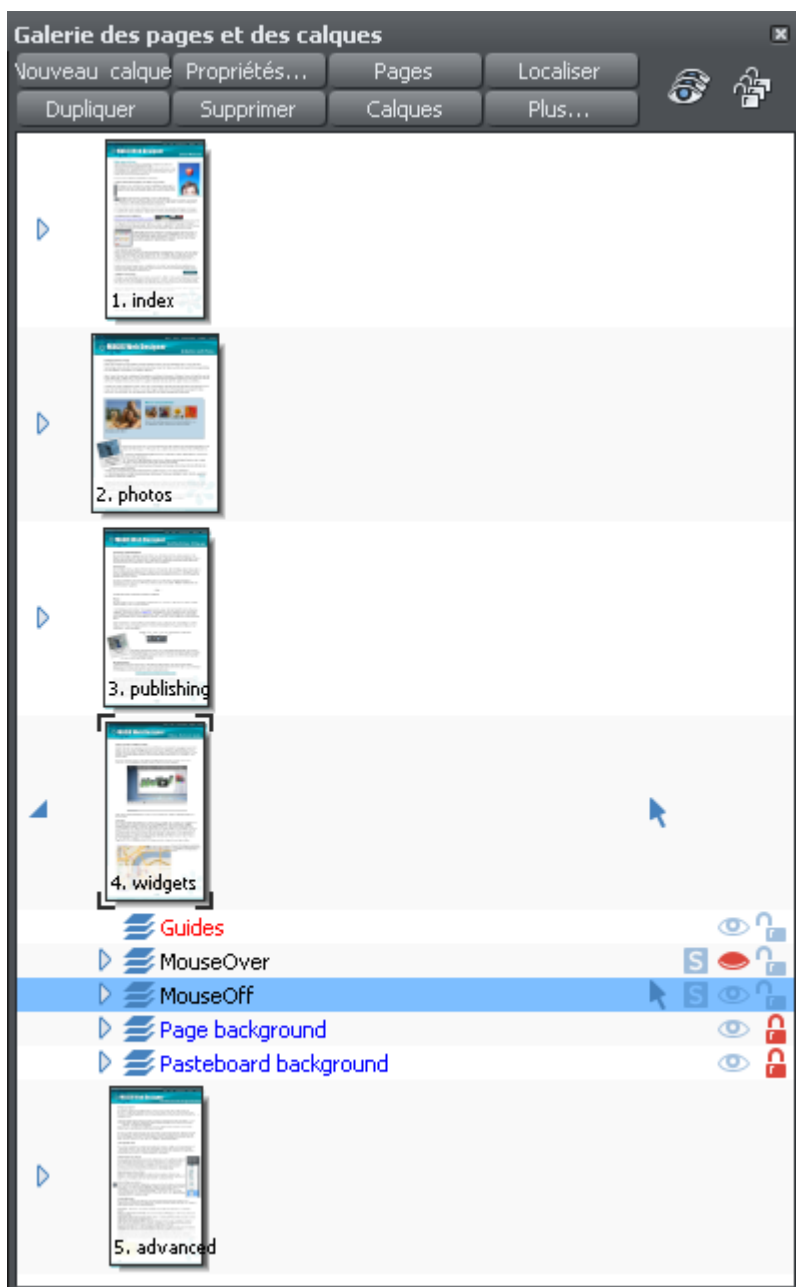
De plus, la **Galerie des pages et des calques**

affiche une miniature de chaque page et une petite miniature de chaque élément de la page. Placez le curseur de la souris au-dessus d'un élément pour voir une miniature plus grande.



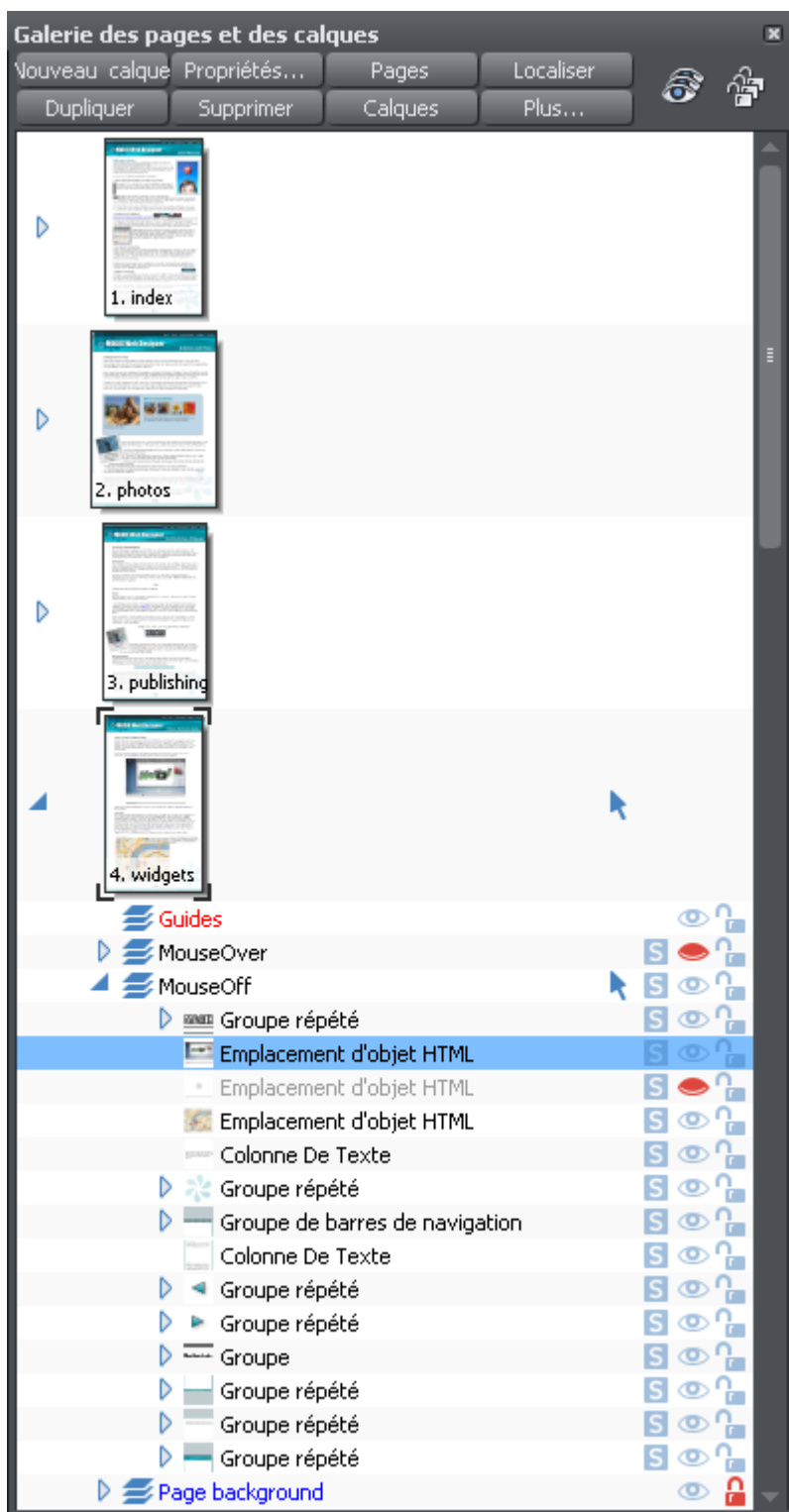
La Galerie des page et des calques

en mode « Pages » réduit montrant 5 pages d'un document web. La page 4 appelée « News » est la page sélectionnée.



Mode des calques ? la page News a été déployée en cliquant sur la petite flèche dirigée vers la droite, pour afficher tous les calques de cette page.

Le calque le plus bas « Page background » (arrière-plan) est verrouillé. Le calque appelé MouseOff est le calque actif ou en cours ; c'est là qu'apparaîtront tous les nouveaux objets. Les 5 calques du dessus sont masqués (icône œil fermé) de sorte que seuls les calques MouseOff et Arrière-plan soient visibles dans le document.



On voit ici que le calque MouseOff a été déployé pour afficher les contenus de ce calque. Montre un groupe de barre de navigation plus d'autres groupes, des éléments ligne et colonne de texte et quelques éléments d'un groupe d'ombres.

Le fait de passer le curseur de la souris sur la petite miniature ouvre une miniature plus grande qui vous permet d'identifier facilement chaque objet de la page.

Remarquez que les deux colonnes de droite indiquent (et permettent de contrôler) si les éléments sont éditables (flèche pâle) ou verrouillés (icône cadenas) et s'ils sont visibles sur la page (icône œil pâle ouvert) ou masqués (icône foncée fermée).

Le fait de cliquer sur ces icônes change la visibilité et/ou le verrouillage ou encore la capacité d'un objet à être édité.

Pages

Cliquez sur le bouton **Pages** en haut de la **Galerie des page et des calques** (ou faites un clic droit dans la galerie et sélectionnez **Afficher le niveau des pages**) pour ouvrir le mode Pages qui affiche uniquement les pages du document et referme tous les autres niveaux ouverts.

En mode Pages, lorsque la galerie est arrimée, sa largeur est minimisée afin d'occuper le moins de place possible. Le nombre de boutons en haut de la galerie est réduit à ceux qui sont applicables aux pages. Pour quitter le mode Pages, ouvrez simplement l'une des pages pour faire apparaître ses calques. La galerie retrouve toute sa largeur et l'ensemble de ses boutons.

Vous pouvez modifier l'ordre des pages en glissant l'élément dans la **Galerie des page et des calques** ou en faisant un clic droit puis en sélectionnant **Déplacer la page vers le haut/bas**

Vous pouvez renommer une page en faisant un clic droit dessus et en sélectionnant **Renommer la page**. En plus d'être un moyen pratique d'identifier des pages dans les documents longs, les noms de pages sont utilisés lors de l'exportation du document sous forme de site web. C'est pourquoi il n'est pas possible d'utiliser certains caractères ou symboles dans le nom (car ils ne sont pas acceptés pour le nom de page web).

Les boutons **Nouvelle page**, **Dupliquer** et **Supprimer**

ne nécessitent pas d'explication. Remarquez que vous devez d'abord avoir sélectionné une page (cliquez dessus pour qu'elle apparaisse en bleu comme dans l'exemple ci-dessus) afin que ces boutons soient actifs sur les pages. (Si vous avez sélectionné un calque par exemple, ils fonctionneront au niveau du calque).

Une autre solution consiste à faire un clic droit sur une page et à sélectionner les options **Nouvelle page**, **Dupliquer la page actuelle**, **Couper la page**, **Copier la page**, **Coller la page** et **Supprimer la page actuelle**

L'option **Nouvelle page**

créé une page vierge de la même taille que la page sélectionnée.

L'option **Couper la page** supprime la page et l'enregistre dans le presse-papiers pour que vous puissiez la coller dans ce même document ou dans un autre en faisant un clic droit sur une page puis en sélectionnant l'option **Coller la page**

. La page collée est insérée sous la page actuellement sélectionnée.

L'option **Copier la page** copie la page pour que vous puissiez la coller dans ce même document ou dans un autre en faisant un clic droit sur une page puis en sélectionnant l'option **Coller la page**

. La page collée est insérée sous la page actuellement sélectionnée.

▸ Vous pouvez déployer (ouvrir) la page pour afficher son contenu en cliquant sur la petite flèche de droite ou en double-cliquant sur la miniature de la page.

La même opération réduira (fermer) la page.

Calques


Que sont les calques ? Tous les éléments de votre document ont un ordre d'apparition : les nouveaux objets sont placés au-dessus des objets plus anciens de la même façon que si vous placiez des bouts de papiers les uns au dessus des autres sur votre bureau. Vous pouvez cliquer pour sélectionner et déplacer un objet, mais avec des documents plus complexes qui ont des dizaines, des centaines voire des milliers d'objets, votre espace de travail peut devenir encombré et difficile à organiser. Vous aurez aussi peut-être envie de travailler sur des objets cachés par d'autres éléments.


Les calques sont une manière utile d'organiser des pages ou des dessins plus complexes qui contiennent de nombreuses pages distinctes. En utilisant des calques, vous pouvez regrouper des objets ensemble et les afficher ou les masquer (les rendre visibles ou non) d'une simple manipulation. Imaginez un calque comme un dossier en plastique transparent contenant des papiers séparés. En ouvrant le dossier, vous pouvez accéder à son contenu et le réorganiser. Votre bureau contient de tels dossiers, et de la même façon que vous pouvez les réorganiser, vous pouvez réorganiser vos calques.

Les calques sont donc des groupes d'objets. Ils peuvent être rendus invisibles, pour masquer des zones de votre document, ce qui rend votre espace de travail moins encombré et plus facile à gérer. Vous pouvez donner des noms aux calques, vous pouvez créer facilement de nouveaux calques ou les supprimer. Et de la même façon que vous cliquez sur la petite icône flèche pour ouvrir une page et visualiser son contenu (les calques sur la page), vous pouvez faire la même chose pour chaque calque pour en voir le contenu.

Lorsque vous sélectionnez un objet, le calque est affiché dans la barre de statut en bas de la fenêtre.

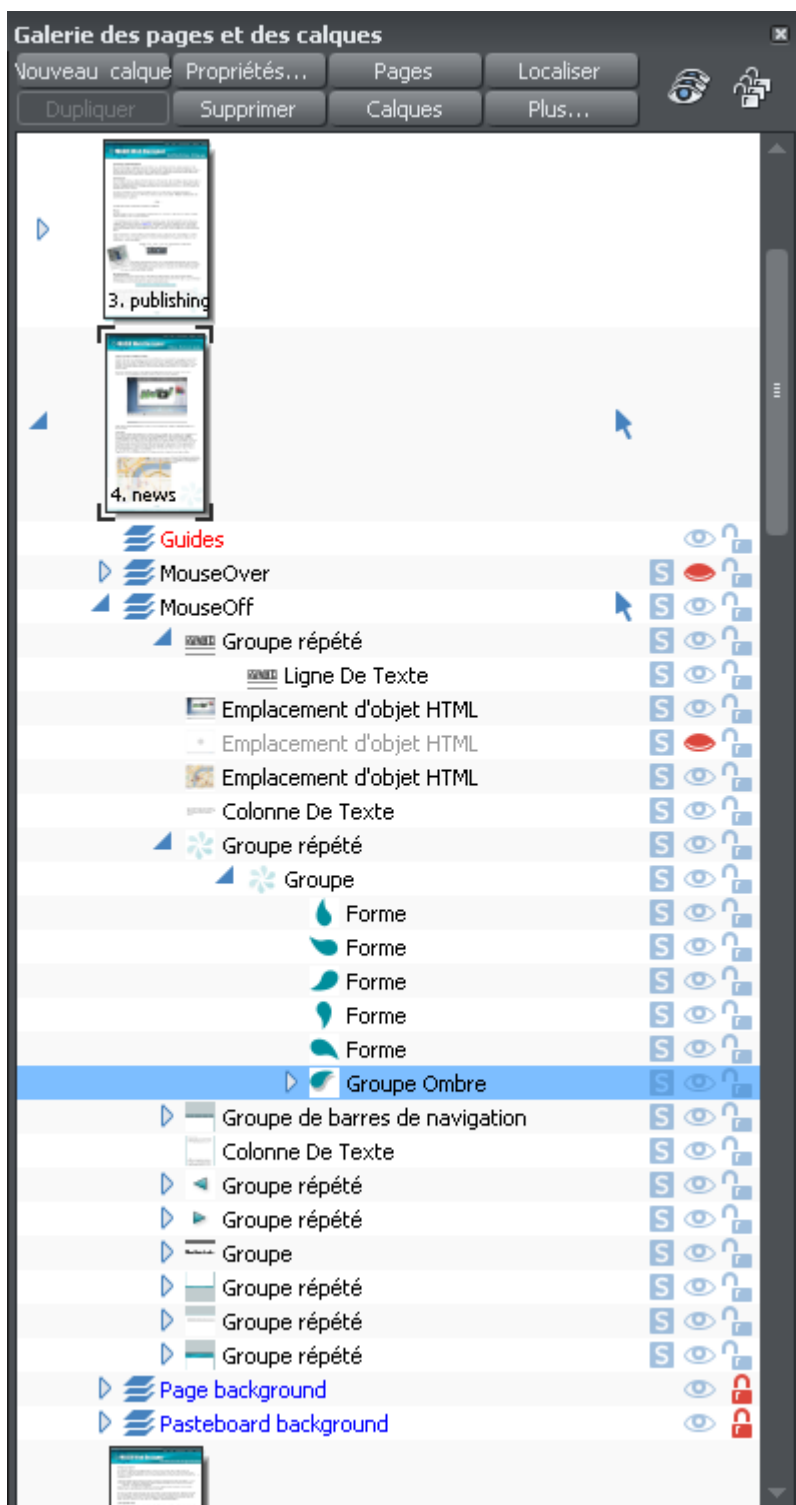
Le calque actif

Lorsque vous créez un nouvel objet sur la page, il est placé sur un calque appelé calque actif ou simplement calque actuel. Un document vide s'appellera simplement Calque 1 ou, dans le cas de documents Internet, MouseOff. Le calque actuel est affiché avec une flèche de sélection 

Important : tout les éléments, formes, photos et textes nouvellement dessinés ainsi que tous les éléments collés sont placés sur le calque actuel avec le symbole 

Vous pouvez changer de calque actuel en cliquant simplement sur son rang dans la **Galerie des pages et des calques**

. Il est important de comprendre que vous pouvez avoir un objet sélectionné sur n'importe quel calque ou même sur des calques multiples qui ne sont pas forcément le calque actuel. Le calque actuel, avec la flèche, ne fait qu'indiquer l'emplacement futur des nouveaux éléments.



Cet exemple de la **Galerie des pages et des calques**

montre que le calque actuel est appelé MouseOff (la page actuelle s'appelle News). Par conséquent, si vous dessinez un nouvel élément, celui-ci sera déposé sur le calque MouseOff.

Il montre aussi qu'un élément d'un groupe d'ombres est sélectionné dans le document (surbrillance bleue) à l'intérieur d'un autre groupe situé sur un calque complètement différent appelé Holiday photo 2.

Quatre calques sont masqués (ils s'agit de Holiday photo 4, Holiday photo 3, Holiday photo 1 et de MouseOver). Le calque d'Arrière-plan « Page background » est verrouillé.

Rendre le calque actif toujours visible

Il est possible de masquer ou même de verrouiller le calque actuel. Normalement, si vous ne faites que cliquer sur un calque pour le sélectionner et faire de lui le calque actuel, cela ne modifiera pas le fait qu'il soit verrouillé ou visible. Mais il existe une préférence dans l'onglet [Général](#) de la boîte de dialogue des

Options (faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Options de page** ou sélectionnez **Options** dans le menu des **Services**) qui permet que les calques actuels soient toujours visibles et modifiables (déverrouillés). Si vous cochez cette option, tout calque sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques**

sera visible et déverrouillé. Si vous passez à un autre calque, les états précédents de visibilité et de verrouillage du calque que vous venez de quitter seront restaurés.

Calques sur les sites web

Dans les sites web enregistré depuis Web Designer Premium, les calques sont utilisés pour des effets survol de souris ou pop-ups (dans le navigateur web, le contenu de ces calques est affiché lorsque vous déplacez des objets sur la page).


Plus d'informations dans le chapitre Graphiques et Sites Web dans la section [Calques, Survol de la souris et Pop-ups](#)


Groupes souples et calques

[Les groupes souples](#)

ne sont pas communs car ce sont des groupes d'objets pouvant se trouver sur différents calques. (Les groupes ordinaires contiennent des éléments se trouvant tous sur un même calque). Lorsque vous sélectionnez une partie d'un groupe souple, toutes les autres parties sont elles aussi sélectionnées, même si elles se trouvent sur des calques masqués ou verrouillés. La galerie des pages et des calques affiche tous les objets sélectionnés en bleu, mais dans le cas des groupes souples, ces éléments peuvent se trouver sur des calques dont le contenu n'est pas développé et ne sont donc pas forcément immédiatement visibles.

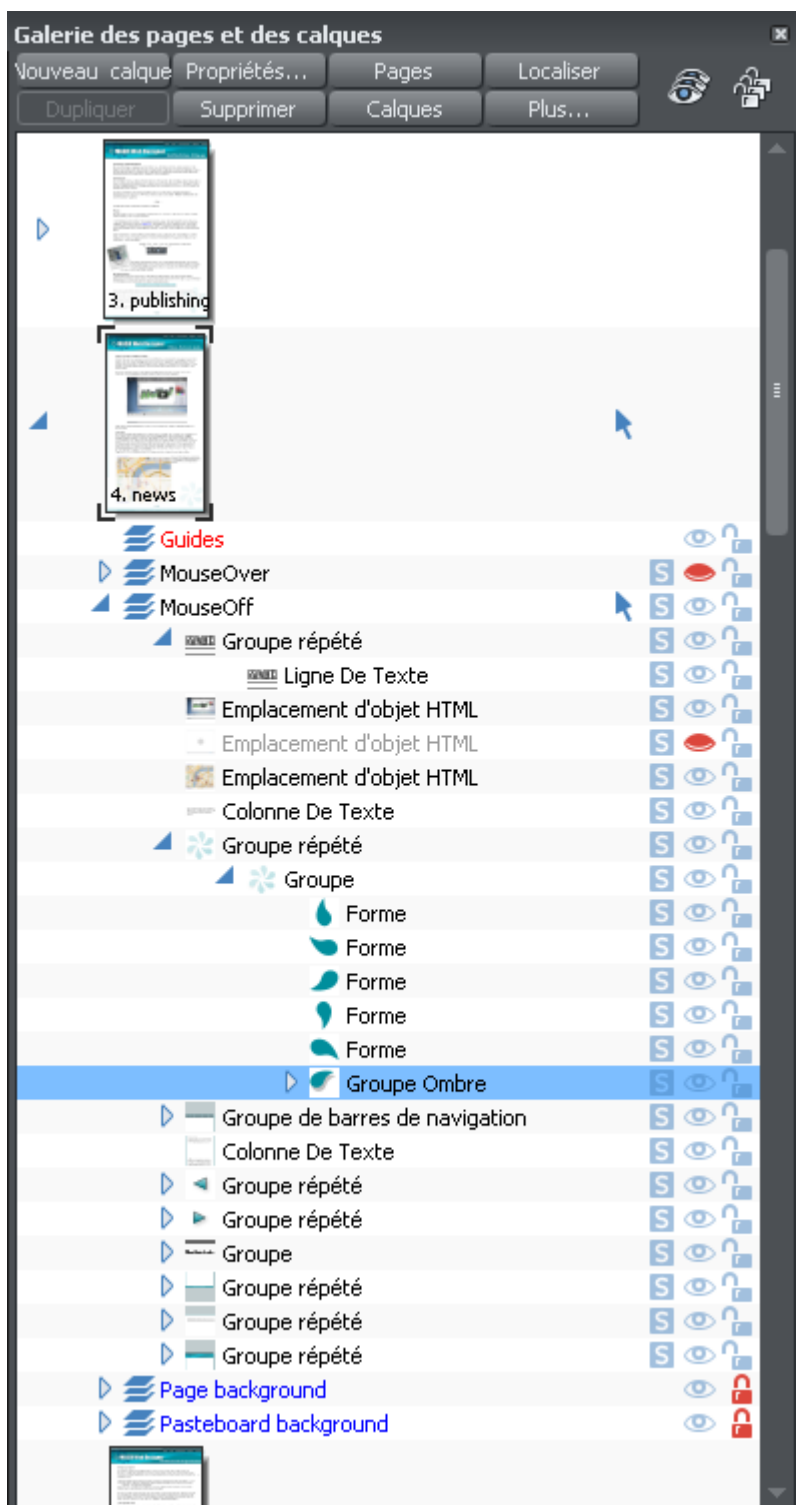
Le calque actif

Lorsque vous créez un nouvel objet sur la page, il est placé sur un calque appelé calque actif ou simplement calque actuel. Un document vide s'appellera simplement Calque 1 ou, dans le cas de documents Internet, MouseOff. Le calque actuel est affiché avec une flèche de sélection .

Important : tout les éléments, formes, photos et textes nouvellement dessinés ainsi que tous les éléments collés sont placés sur le calque actuel avec le symbole .

Vous pouvez changer de calque actuel en cliquant simplement sur son rang dans la **Galerie des pages et des calques**

Il est important de comprendre que vous pouvez avoir un objet sélectionné sur n'importe quel calque ou même sur des calques multiples qui ne sont pas forcément le calque actuel. Le calque actuel, avec la flèche, ne fait qu'indiquer l'emplacement futur des nouveaux éléments.



Cet exemple de la **Galerie des pages et des calques**

montre que le calque actuel est appelé **MouseOff** (la page actuelle s'appelle **News**). Par conséquent, si vous dessinez un nouvel élément, celui-ci sera d'abord posé sur le calque **MouseOff**.

Il montre aussi qu'un élément d'un groupe d'ombres est sélectionné dans le document (surbrillance bleue) à l'intérieur d'un autre groupe situé sur un calque complètement différent appelé **Holiday photo 2**.

Quatre calques sont masqués (ils s'agit de **Holiday photo 4**, **Holiday photo 3**, **Holiday photo 1** et de **MouseOver**). Le calque d'arrière-plan «**Page background**» est verrouillé.

Rendre le calque actif toujours visible

Il est possible de masquer ou même de verrouiller le calque actuel. Normalement, si vous ne faites que

cliquer sur un calque pour le sélectionner et faire de lui le calque actuel, cela ne modifiera pas le fait qu'il soit verrouillé ou visible. Mais il existe une préférence dans l'onglet [Général](#) de la boîte de dialogue des Options (faites un clic droit sur une page et sélectionnez **Options de page** ou sélectionnez **Options** dans le menu des **Services**) qui permet que les calques actuels soient toujours visibles et modifiables (déverrouillés). Si vous cochez cette option, tout calque sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** sera visible et déverrouillé. Si vous passez à un autre calque, les états précédents de visibilité et de verrouillage du calque que vous venez de quitter seront restaurés.

Calques sur les sites web

Dans les sites web enregistrés depuis Web Designer Premium, les calques sont utilisés pour des effets survol de souris ou pop-ups (dans le navigateur web, le contenu de ces calques est affiché lorsque vous déplacez des objets sur la page).

Plus d'informations dans le chapitre Graphiques et Sites Web dans la section [Calques, Survol de la souris et Pop-ups](#)

Groupes souples et calques

[Les groupes souples](#)

ne sont pas communs car ce sont des groupes d'objets pouvant se trouver sur différents calques. (Les groupes ordinaires contiennent des éléments se trouvant tous sur un même calque). Lorsque vous sélectionnez une partie d'un groupe souple, toutes les autres parties sont elles aussi sélectionnées, même si elles se trouvent sur des calques masqués ou verrouillés. La galerie des pages et des calques affiche tous les objets sélectionnés en bleu, mais dans le cas des groupes souples, ces éléments peuvent se trouver sur des calques dont le contenu n'est pas développé et ne sont donc pas forcément immédiatement visibles.

Calques sur les sites web

Dans les sites web enregistr  depuis Web Designer Premium, les calques sont utilis s pour des effets survol de souris ou pop-ups (dans le navigateur web, le contenu de ces calques est affich  lorsque vous d placez des objets sur la page).

Plus d'informations dans le chapitre Graphiques et Sites Web dans la section [Calques, Survol de la souris et Pop-ups](#)

Groupes souples et calques

[Les groupes souples](#)

ne sont pas communs car ce sont des groupes d'objets pouvant se trouver sur diff rents calques. (Les groupes ordinaires contiennent des  l ments se trouvant tous sur un m me calque). Lorsque vous s lectionnez une partie d'un groupe souple, toutes les autres parties sont elles aussi s lectionn es, m me si elles se trouvent sur des calques masqu s ou verrouill s. La galerie des pages et des calques affiche tous les objets s lectionn s en bleu, mais dans le cas des groupes souples, ces  l ments peuvent se trouver sur des calques dont le contenu n'est pas d velopp  et ne sont donc pas forc ment imm diatement visibles.

Groupes souples et calques

[Les groupes souples](#)


ne sont pas communs car ce sont des groupes d'objets pouvant se trouver sur différents calques. (Les groupes ordinaires contiennent des éléments se trouvant tous sur un même calque). Lorsque vous sélectionnez une partie d'un groupe souple, toutes les autres parties sont elles aussi sélectionnées, même si elles se trouvent sur des calques masqués ou verrouillés. La galerie des pages et des calques affiche tous les objets sélectionnés en bleu, mais dans le cas des groupes souples, ces éléments peuvent se trouver sur des calques dont le contenu n'est pas développé et ne sont donc pas forcément immédiatement visibles.

Opérations des calques

Cliquez sur le bouton **Calques** en haut de la Galerie des calques et des pages pour afficher seulement le calque de la page actuelle. Il s'agit d'un mode : le bouton des calques reste enfoncé. Lorsque le mode calques est activé, les calques de la page actuelle sont toujours affichés lorsque vous passez d'une page à l'autre et tous les autres noeuds de page sont fermés. Cliquez à nouveau sur le bouton **Calques** pour désactiver le mode Calques.

Vous pouvez réorganiser les calques, c'est à dire l'ordre d'apparition sur la page, en utilisant la fonction tirer-glisser sur les calques dans la Galerie des calques et des pages.

Vous pouvez renommer un calque en cliquant une seconde fois (lentement) sur le nom du calque (le premier clic permet de sélectionner le calque). La manipulation ressemble à celle que l'on effectue pour renommer des fichiers dans l'explorateur Windows.

En maintenant le pointeur de la souris sur la petite icône de page, , vous afficherez un index pour cette page.

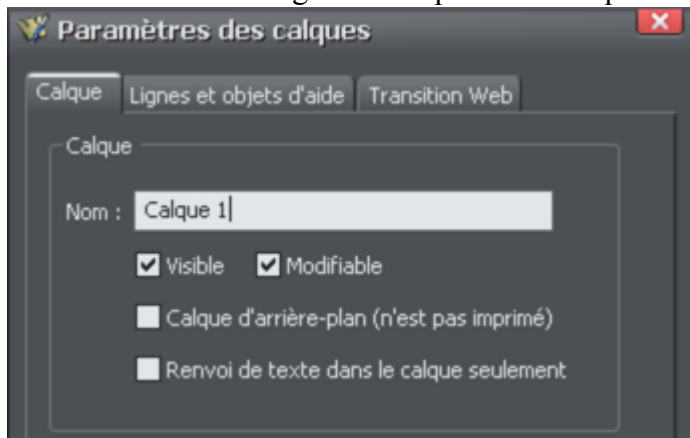
Lorsque vous avez sélectionné un calque (cliquez dessus pour mettre le calque en surbrillance), les boutons **Nouveau**, **Dupliquer** et **Supprimer** dans la partie supérieure de la galerie des calques et des pages rempliront leurs fonctions. Le bouton **Nouveau** créera un nouveau calque vierge et le placera en haut de la liste. Vous pouvez modifier l'ordre des calques en tirant dessus pour l'amener à la position souhaitée.

Le bouton **Dupliquer**

copie le calque et son contenu et le place en haut de la liste, c'est-à-dire au-dessus de tous les objets de la page.

Propriétés des calques

Ouvre la boîte de dialogue des Propriétés des calques :



Créer des calques et éditer leurs propriétés

Avec l'onglet Calque, vous pouvez :

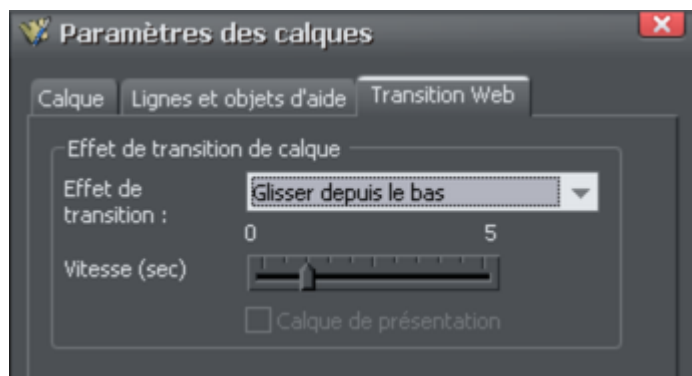
- Créer un nouveau calque ou modifier un calque existant.
- Rendre le calque modifiable et visible par défaut.
- Définir le calque comme étant l'arrière-plan d'une page web qui n'apparaîtra pas à l'impression.
- Spécifier que tous les objets du calque ne [renvoient que les objets texte](#) qui sont sur ce calque. Cela empêche que le texte sur le calque soit renvoyé par d'autres calques et est utile pour les calques pop-up des pages web.

Utiliser les lignes de guidage

L'onglet des guides vous permet de créer des lignes de guidage pour les calques selon des valeurs

numériques précises, mais aussi de choisir une couleur pour les objets de guidage d'un calque. Voir la section **Objets et lignes de guidage** dans [Manipulation des objets](#) pour plus d'informations concernant l'utilisation des lignes de guidage.

Transitions web



Remarque : la case **Calque de présentation** n'est disponible que si vous êtes dans un document de présentation. Pour convertir un document web en document de présentation, voir [Présentations web](#).

Grâce à cet onglet, vous pouvez appliquer des effets de transition animés à un calque à condition qu'il soit utilisé comme calque pop-up d'une page web ou qu'il s'agisse d'un calque de présentation. Alors, le calque s'affichera grâce à l'effet de transition après avoir été appelé dans la page web exportée. Utilisez le curseur pour régler la durée de la transition entre 0 et 5 secondes.

Vous pouvez appliquer les transitions suivantes à un calque :

Instantané (défaut) Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes apparaissent immédiatement

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes à partir de apparaissent par glissement provenant de différentes directions

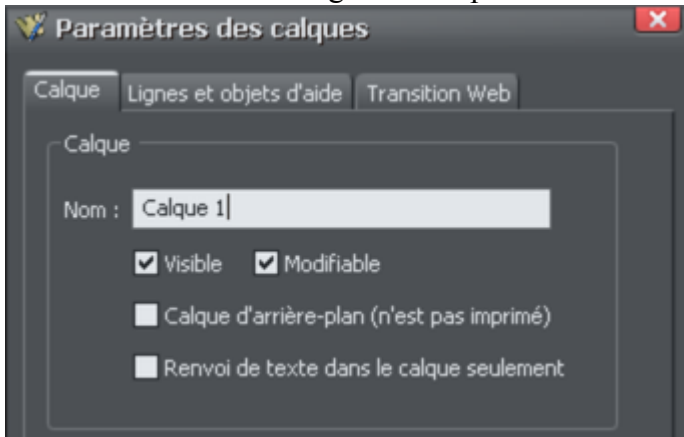
Dans un document de présentation, on peut définir un calque comme étant une présentation en cochant la case **Calque de présentation**. Voir [Présentations web](#).

Remarque : si vous décochez la case **Calque de présentation**, l'étape sera supprimée de la présentation.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets réalisent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Épingler aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Propriétés des calques

Ouvrez la boîte de dialogue des Propriétés des calques :



Créer des calques et Éditer leurs propriétés

Avec l'onglet Calque, vous pouvez :

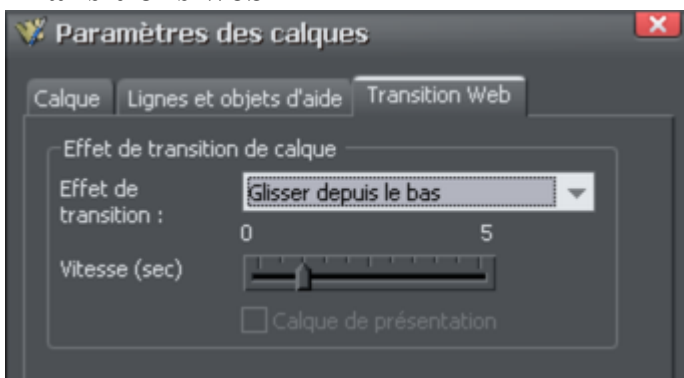
- Créer un nouveau calque ou modifier un calque existant.
- Rendre le calque modifiable et visible par défaut.
- Définir le calque comme étant l'arrière-plan d'une page web qui n'apparaîtra pas à l'impression.
- Spécifier que tous les objets du calque ne [renvoient que les objets texte](#) qui sont sur ce calque. Cela empêche que le texte sur le calque soit renvoyé par d'autres calques et est utile pour les calques pop-up des pages web.

Utiliser les lignes de guidage

L'onglet des guides vous permet de créer des lignes de guidage pour les calques selon des valeurs numériques précises, mais aussi de choisir une couleur pour les objets de guidage d'un calque.

Voir la section **Objets et lignes de guidage** dans [Manipulation des objets](#) pour plus d'informations concernant l'utilisation des lignes de guidage.

Transitions web



Remarque : la case **Calque de présentation** n'est disponible que si vous êtes dans un document de présentation. Pour convertir un document web en document de présentation, voir [Présentations web](#).

Grâce à cet onglet, vous pouvez appliquer des effets de transition animés à un calque à condition qu'il soit utilisé comme calque pop-up d'une page web ou qu'il s'agisse d'un calque de présentation. Alors, le calque s'affichera grâce à l'effet de transition après avoir été appelé dans la page

web exportée. Utilisez le curseur pour régler la durée de la transition entre 0 et 5 secondes. Vous pouvez appliquer les transitions suivantes à un calque :

Instantané Les nouveaux contenus des pages, des calques et des diapositives apparaissent immédiatement (d'abord)

Fondu Les nouveaux contenus des pages apparaissent progressivement

Glissement Les nouveaux contenus des pages, des calques et des diapositives apparaissent par glissement provenant de différentes directions de

Dans un document de présentation, on peut définir un calque comme étant une présentation en cochant la case **Calque de présentation**. Voir [Présentations web](#)

Remarque : si vous décochez la case **Calque de présentation**, la diapositive sera supprimée de la présentation.

Par défaut, lorsqu'une transition est appliquée, les objets glissent uniquement un glissement avant/arrière vers le bord de la page web. Si vous voulez que les objets glissent à partir des bords de la fenêtre du navigateur plutôt que des bords de la page web, décochez la case **Empêcher aux bords de la page** dans l'[Onglet site Internet](#) de la boîte de dialogue des Propriétés web.

Calques spéciaux

Il existe plusieurs sortes de calques spéciaux. Ils sont affichés dans la **Galerie des pages et des calques**

et peuvent être activés ou désactivés normalement ; cependant, ils se comportent un peu différemment.

Les **Calques d'arrière-plan** sont des calques non imprimables qui apparaissent au fond du document sous tous les autres éléments. Lorsque vous attribuez une couleur à l'arrière-plan de la page (par glisser-déposer depuis la palette de couleurs), un calque **d'arrière-plan de page** est créé automatiquement. Normalement, ce dernier est verrouillé.

Vous pouvez aussi définir la couleur du presse-papiers (la zone autour de la page) en faisant glisser une couleur depuis la palette de couleurs puis en la déposant dans le presse-papiers. Un calque d'**arrière-plan de presse-papiers**

est alors créé automatiquement. Ce dernier est également verrouillé.

Lorsque vous enregistrez un document sous forme de site Internet, les calques d'arrière-plan sont convertis en arrière-plans de page web. Consultez le chapitre [Pour bien démarrer](#) pour obtenir de plus amples informations sur les paramètres des arrière-plans de page Internet et l'utilisation des calques d'arrière-plan.



Le calque de guides


est le calque sur lequel sont placés les lignes ou objets de guidage. Lorsque vous créez une ligne de guidage, un calque de guides est créé automatiquement. Vous pouvez sélectionner les calques de guides et placer ce que vous voulez dessus ; le calque fonctionnera comme un guide magnétique (l'option « Magnétisme des guides » doit être activée).

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Objets et ligne de guidage du chapitre Utilisation des objets.



Masquer les calques

Les deux colonnes d'icônes situées toute à la droite de la Galerie des calques et des pages contrôlent la visibilité et verrouillent les calques.


Cliquez sur l'icône œil  afin de masquer le calque sur la page et l'icône se transforme en œil fermé . Cliquez de nouveau pour rendre le calque visible.

Lorsqu'un objet est masqué, il devient invisible sur la page et ne peut plus être vu ni sélectionné. Pour réafficher des objets masqués, cliquez sur l'icône en forme d'œil fermé . Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Plus...** puis sélectionner l'option **Afficher tout**, qui affiche tous les éléments de la page actuelle.


Mode solo

En cliquant sur une icône  dans la colonne située près de chaque calque, le calque passera en mode « solo », ce qui signifie que tout, hormis ce calque, sera masqué. Vous pouvez ainsi travailler uniquement sur ce calque, plus clairement. En cliquant sur le 

bouton à nouveau, tous les éléments seront restaurés comme au début.



Vous pouvez également déplacer la colonne d'icônes en cliquant dessus  et la faisant glisser vers le bas afin de naviguer dans les calques indépendamment du reste du contenu.

Pour quitter le mode Solo, soit  cliquez à nouveau sur le bouton ou le  bouton plus grand en haut de la Galerie.

Vous pouvez utiliser le mode solo de la même manière avec des objets individuels ou des groupes à chaque niveau de la hiérarchie de l'objet affichée dans la Galerie. Cliquez sur l'icône  de l'objet pour masquer tous les autres objets, afin d'éditer plus facilement le seul objet restant visible.

Vous pouvez également déplacer par glisser-déposer la colonne des icônes S vers le haut ou vers le bas pour examiner de manière dynamique les objets sur n'importe quel niveau de l'arborescence afin de retrouver un objet particulier dans un modèle complexe. Le mode solo d'un objet est désactivé lorsque vous dessinez un nouvel objet.

Verrouiller les calques

Cliquer sur l'icône du cadenas  à droite de la rangée du calque pour verrouiller le calque (l'icône se change en verrou) . Vous pouvez maintenant sélectionner n'importe quel objet sur ce calque. Tout clic sur des objets verrouillés passeront au travers de ces objets, comme s'ils n'existaient pas et sélectionneront les objets situés en-dessous. Cliquez sur l'icône en forme de verrou pour déverrouiller le calque. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Plus...** et sélectionner l'option **Tout déverrouiller**.

Groupe souple

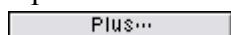
Il existe une exception au verrouillage. Si un objet faisant parti d'un calque verrouillé appartient à un [Groupe souple](#), alors sélectionner et manipuler ce Groupe souple sélectionnera et manipulera également tous les objets verrouillés de ce Groupe souple (c'est l'intérêt des Groupes souples).

Tout afficher et tout déverrouiller



Ces deux commandes situées dans la partie supérieure de la galerie des pages et des calques sont des raccourcis pour afficher tous les éléments de la page en cours ou pour déverrouiller tous ces éléments. Ils représentent une annulation temporaire de tous les paramètres des objets individuels et des calques. Lorsque vous recliquez sur la commande, l'état précédant est restauré. Ceci est donc une façon rapide de tout afficher et tout déverrouiller sur tout les calques, d'effectuer une opération et de restaurer ensuite l'état initial.

Il suffit qu'un bouton soit sélectionné (les boutons sont représentés enfoncés) pour que la modification de l'état des éléments individuels soit impossible. Annulez la sélection de ces boutons pour permettre l'opération normale sur la visibilité et le verrouillage du calque.




Si vous cliquez sur le bouton Plus, vous verrez s'afficher des options de menu : **Tout afficher** et **Tout déverrouiller**

Ces options sont similaires à celles du dessus, mais ceci n'est pas une option à bascule. C'est-à-dire que si vous sélectionnez une de ces options, tous les calques seront soit affichés soit déverrouillés, et il sera compliqué de restaurer l'état précédent des calques autrement qu'en effectuant des opérations individuelles sur tous les éléments.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (Ctrl+X ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Éditer**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou

Déplacer sur le calque en dessous pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.

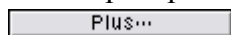
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actuel, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Tout afficher et tout d  verrouiller



Ces deux commandes situ  es dans la partie sup  rieure de la galerie des pages et des calques sont des raccourcis pour afficher tous les   l  ments de la page en cours ou pour d  verrouiller tous ces   l  ments. Ils repr  sentent une annulation temporaire de tous les param  tres des objets individuels et des calques. Lorsque vous recliquez sur la commande, l'  tat pr  c  dant est restaur  . Ceci est donc une fa  son rapide de tout afficher et tout d  verrouiller sur tout les calques, d'effectuer une op  ration et de restaurer ensuite l'  tat initial.

Il suffit qu'un bouton soit s  lectionn   (les boutons sont repr  sent  s enfonc  s) pour que la modification de l'  tat des   l  ments individuels soit impossible. Annulez la s  lection de ces boutons pour permettre l'op  ration normale sur la visibilit   et le verrouillage du calque.




Si vous cliquez sur le bouton Plus, vous verrez s'afficher des options de menu   : **Tout afficher** et **Tout d  verrouiller**

Ces options sont similaires    celles du dessus, mais ceci n'est pas une option    bascule. C'est-  dire que si vous s  lectionnez une de ces options, tous les calques seront soit affich  s soit d  verrouill  s, et il sera compliqu   de restaurer l'  tat pr  c  dent des calques autrement qu'en effectuant des op  rations individuelles sur tous les   l  ments.


D  placer les objets entre les calques

Il existe plusieurs mani  res de d  placer des objets entre les calques. S  lectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez d  placer puis   :

- **Coupez** l'objet (Ctrl+X ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affich   avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et s  lectionnez **Coller** ou **Coller au m  me endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs   l  ments situ  s sur des calques diff  rents, la structure des calques est pr  serv  e lorsque vous collez les   l  ments. Les   l  ments sont coll  s sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces   l  ments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, s  lectionnez **Coller au m  me endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi pr  sentes dans la barre escamotable de la barre sup  rieure ainsi que dans le menu **  diter**.
- Faites un clic droit et s  lectionnez **Arranger** puis **D  placer sur le calque au-dessus** ou **D  placer sur le calque en dessous** pour d  placer les objets s  lectionn  s d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actuel, recherchez l'objet s  lectionn   dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et s  lectionnez **D  placer sur le calque actuel**.

Déplacer les objets entre les calques

Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **Coupez** l'objet (Ctrl+X ou clic droit et **Couper**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **Coller** ou **Coller au même endroit**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments situés sur des calques différents, la structure des calques est préservée lorsque vous collez les éléments. Les éléments sont collés sur leur calque d'origine au lieu du calque actuel. Pour coller tous ces éléments dans le calque actuel sans tenir compte de la structure des calques, utilisez l'option **Coller dans le calque actuel**. Pour conserver la structure des calques, sélectionnez **Coller au même endroit sur le calque actuel**. Ces options de collage sont aussi présentes dans la barre escamotable de la barre supérieure ainsi que dans le menu **Modifier**.
- Faites un clic droit et sélectionnez **Arranger** puis **Déplacer sur le calque au-dessus** ou **Déplacer sur le calque en dessous** pour déplacer les objets sélectionnés d'un calque vers le haut ou le bas.
- Assurez-vous que le calque cible est le calque actuel, recherchez l'objet sélectionné dans la **Galerie des pages et des calques** (cliquez sur le bouton **Rechercher**) puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Déplacer sur le calque actuel**.

Animations Flash

Dans ce chapitre

[Introduction](#)

[Principes de base](#)

[Votre première animation](#)

[Exporter un fichier Flash](#)

[Exporter des animations en AVI](#)

[La galerie de frames \(images\)](#)

[Photos](#)

[Fréquence des frames d'animation et étapes de tweening](#)

[Recouper ou clipper des images](#)

[Vitesse de l'animation](#)

[Fluidité de l'animation](#)

[Rotation](#)

[Groupe](#)

[Quelles fonctions de MAGIX Web Designer 7 Premium sont prises en charge par Flash ?](#)

[Transformation des couleurs - Animer des changements de couleur](#)

[Transparence](#)

[URL dans les animations Flash](#)

[Commandes Flash avancées](#)

[Résumé : l'animation Flash dans MAGIX Web Designer 7 Premium](#)

[Créer des GIF animés](#)

[Propriétés de l'animation GIF](#)

Introduction

L'approche d'animateur de MAGIX Web Designer 7 Premium envers les animations Flash est traditionnelle. Vous créez des keyframes de votre animations au cours du temps et MAGIX Web Designer 7 Premium crée automatiquement tous les frames intermédiaires pour vous ; on appelle ce procédé le « tweening ».



Exemple d'un frame de départ



On voit sur le frame suivant que la forme de l'étoile a été déplacée, un peu tournée, que sa taille a été réduite, et qu'elle a maintenant une autre couleur.



MAGIX Web Designer 7 Premium crée un fichier Flash animé fluide qui crée automatiquement les frames intermédiaires. C'est le procédé du « tweening ».

Ce que Flash peut et ne peut pas faire

Le format Flash ne prend pas en charge certains effets avancés proposés par MAGIX Web Designer 7 Premium, par exemple la transparence progressive, l'estompage ni la plupart des types de remplissage de couleurs avancés.

Cependant, il prend en charge un grand nombre d'effets incluant une transparence simple. Ainsi, par exemple, si vous appliquez une transparence à l'étoile sur le 2ème keyframe pour qu'il soit transparent à 100 %, vous obtiendrez une animation dans laquelle les étoiles se déplacent, qui deviennent plus petites puis qui disparaissent.



Le même exemple, montrant des frames intermédiaires, mais avec un changement de transparence. Tout comme MAGIX Web Designer 7 Premium, Flash est basé sur les graphiques vectoriels, ce qui signifie que vous pouvez agrandir vos objets sans aucune perte de détails. Cela signifie aussi que les fichiers Flash sont très compacts, un atout essentiel pour le Web !

Pour illustrer à quel point les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium sont petits et compacts, l'exemple précédant animé d'une seconde contient 24 frames (le film a donc 24 frames par seconde, ce qui le rend fluide) crée un fichier Flash de seulement 700 octets.

Les 6 types principaux d'animations

Afin d'obtenir des fichiers flash les plus compacts possibles, les types de tweening de formes pris en charge par Flash sont limités à six types d'animation de base. Elles sont parfois appelées les 6 transformations principales, car elles représentent le seul moyen de transformer un objet d'un keyframe à l'autre.

1. Déplacer : déplacer des objets d'une position à l'autre.

2. Redimensionner : agrandir ou réduire la taille des objets.
3. Ecraser ou déformer : écraser ou déformer des objets.
4. Rotation : faire tourner des objets.
5. Transparence : ajuster la transparence (plate) des objets.
6. Modification des couleurs : modifier la couleur (plate) de remplissage des objets.

Le dernier élément (le changement de couleurs) peut être appliqué à des photos (aux couleurs) continues. Vous ne pouvez transformer une photo aux couleurs pleines en une photo avec des couleurs continues, mais vous pouvez transformer une photo contenant une couleur continue en une autre couleur.

Remarque

: les six types de transformations ci-dessus sont très importantes dans toutes les animations Flash. Aucun autre type de transformation n'est possible pour les frames tweenés.

Si vous regardez des exemples d'animations Flash sur Internet, vous verrez que la plupart d'entre elles consistent seulement en ces effets. Les objets apparaissent et disparaissent ; ils passent d'une position à une autre. Parfois ils font des pirouettes, ils deviennent plus gros ou diminuent de taille. Ceci est la base de presque toutes les animations flash, et il est très simple de produire des animations comme celles-ci dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Il est par contre impossible de modifier la forme d'un objet entre des keyframes.



Il est impossible de modifier la forme entre des keyframes.

Parce que la forme change (c'est-à-dire qu'elle se transforme d'une forme en une autre), ceci est impossible dans les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium

MAGIX Web Designer 7 Premium est avant tout un logiciel d'illustration vectorielle et non un outil Flash à part entière. Ceci constitue par contre une approche nouvelle, innovante et très simple à comprendre des animations Flash. En combinaison avec les outils de dessin graphique de MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez créer des animations Flash plus facilement qu'avec tout autre outil.

L'approche ayant été simplifiée, MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut pas prendre en charge les caractéristiques plus complexes de Flash telles que le scripting (programmation), l'audio ou les vidéos incrustées.

De plus, étant donné que le rendu vectoriel Flash est relativement peu complexe par rapport à celui de Xara Xtreme, certains effets avancés de Xtreme ne peuvent être utilisés avec Flash. Ils sont détaillés dans le paragraphe « Quelles caractéristiques de MAGIX Web Designer 7 Premium sont prises en compte par Flash ? » vers la fin de ce chapitre.

Ce que Flash peut et ne peut pas faire

Le format Flash ne prend pas en charge certains effets avancés proposés par MAGIX Web Designer 7 Premium, par exemple la transparence progressive, l'estompage ni la plupart des types de remplissage de couleurs avancés.

Cependant, il prend en charge un grand nombre d'effets incluant une transparence simple. Ainsi, par exemple, si vous appliquez une transparence à l'écouille sur le 2^eme keyframe pour qu'il soit transparent à 100 %, vous obtiendrez une animation dans laquelle les écouilles se déplacent, qui deviennent plus petites puis qui disparaissent.



Le même exemple, montrant des frames intermédiaires, mais avec un changement de transparence. Tout comme MAGIX Web Designer 7 Premium, Flash est basé sur les graphiques vectoriels, ce qui signifie que vous pouvez agrandir vos objets sans aucune perte de détails. Cela signifie aussi que les fichiers Flash sont très compacts, un atout essentiel pour le Web !

Pour illustrer quel point les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium sont petits et compacts, l'exemple précédant animé d'une seconde contient 24 frames (le film a donc 24 frames par seconde, ce qui le rend fluide) crée un fichier Flash de seulement 700 octets.

Les 6 types principaux d'animations

Afin d'obtenir des fichiers flash les plus compacts possibles, les types de tweening de formes pris en charge par Flash sont limités à six types d'animation de base. Elles sont parfois appelées les 6 transformations principales, car elles représentent le seul moyen de transformer un objet d'un keyframe à l'autre.

1. Déplacer : déplacer des objets d'une position à l'autre.
2. Redimensionner : agrandir ou réduire la taille des objets.
3. Ecraser ou déformer : écraser ou déformer des objets.
4. Rotation : faire tourner des objets.
5. Transparence : ajuster la transparence (alpha) des objets.
6. Modification des couleurs : modifier la couleur (alpha) de remplissage des objets.

Le dernier élément (le changement de couleurs) peut être appliqué à des photos (aux couleurs continues). Vous ne pouvez transformer une photo aux couleurs pleines en une photo avec des couleurs continues, mais vous pouvez transformer une photo contenant une couleur continue en une autre couleur.

Remarque

À : les six types de transformations ci-dessus sont très importantes dans toutes les animations Flash. Aucun autre type de transformation n'est possible pour les frames tweenés.

Si vous regardez des exemples d'animations Flash sur Internet, vous verrez que la plupart d'entre elles consistent seulement en ces effets. Les objets apparaissent et disparaissent ; ils passent d'une position à une autre. Parfois ils font des pirouettes, ils deviennent plus gros ou diminuent de taille. Ceci est la base de presque toutes les animations flash, et il est très simple de produire des animations comme celles-ci dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Il est par contre impossible de modifier la forme d'un objet entre des keyframes.



Il est impossible de modifier la forme entre des keyframes.

Parce que la forme change (c'est-à-dire qu'elle se transforme d'une forme en une autre), ceci est impossible dans les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium

MAGIX Web Designer 7 Premium est avant tout un logiciel d'illustration vectorielle et non un outil Flash à part entière. Ceci constitue par contre une approche nouvelle, innovante et très simple à comprendre des animations Flash. En combinaison avec les outils de dessin graphique de MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez créer des animations Flash plus facilement qu'avec tout autre outil. L'approche ayant été simplifiée, MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut pas prendre en charge les caractéristiques plus complexes de Flash telles que le scripting (programmation), l'audio ou les vidéos incrustées.

De plus, étant donné que le rendu vectoriel Flash est relativement peu complexe par rapport à celui de Xara Xtreme, certains effets avancés de Xtreme ne peuvent être utilisés avec Flash. Ils sont détaillés dans le paragraphe «Quelles caractéristiques de MAGIX Web Designer 7 Premium sont prises en compte par Flash ?» vers la fin de ce chapitre.

Les 6 types principaux d'animations

Afin d'obtenir des fichiers flash les plus compacts possibles, les types de tweening de formes pris en charge par Flash sont limités à six types d'animation de base. Elles sont parfois appelées les 6 transformations principales, car elles représentent le seul moyen de transformer un objet d'un keyframe à l'autre.

1. Déplacer : déplacer des objets d'une position à l'autre.
2. Redimensionner : agrandir ou réduire la taille des objets.
3. Ecraser ou déformer : écraser ou déformer des objets.
4. Rotation : faire tourner des objets.
5. Transparence : ajuster la transparence (alpha) des objets.
6. Modification des couleurs : modifier la couleur (alpha) de remplissage des objets.

Le dernier élément (le changement de couleurs) peut être appliqué à des photos (aux couleurs continues). Vous ne pouvez transformer une photo aux couleurs pleines en une photo avec des couleurs continues, mais vous pouvez transformer une photo contenant une couleur continue en une autre couleur.

Remarque

À : les six types de transformations ci-dessus sont très importantes dans toutes les animations Flash. Aucun autre type de transformation n'est possible pour les frames tweenés.

Si vous regardez des exemples d'animations Flash sur Internet, vous verrez que la plupart d'entre elles consistent seulement en ces effets. Les objets apparaissent et disparaissent ; ils passent d'une position à une autre. Parfois ils font des pirouettes, ils deviennent plus gros ou diminuent de taille. Ceci est la base de presque toutes les animations flash, et il est très simple de produire des animations comme celles-ci dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Il est par contre impossible de modifier la forme d'un objet entre des keyframes.



Il est impossible de modifier la forme entre des keyframes.

Parce que la forme change (c'est-à-dire qu'elle se transforme d'une forme en une autre), ceci est impossible dans les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium

MAGIX Web Designer 7 Premium est avant tout un logiciel d'illustration vectorielle et non un outil Flash à part entière. Ceci constitue par contre une approche nouvelle, innovante et très simple à comprendre des animations Flash. En combinaison avec les outils de dessin graphique de MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez créer des animations Flash plus facilement qu'avec tout autre outil. L'approche ayant été simplifiée, MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut pas prendre en charge les caractéristiques plus complexes de Flash telles que le scripting (programmation), l'audio ou les vidéos incrustées.

De plus, étant donné que le rendu vectoriel Flash est relativement peu complexe par rapport à celui de Xara Xtreme, certains effets avancés de Xtreme ne peuvent être utilisés avec Flash. Ils sont détaillés dans le paragraphe « Quelles caractéristiques de MAGIX Web Designer 7 Premium sont prises en compte par Flash ? » vers la fin de ce chapitre.

Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium

MAGIX Web Designer 7 Premium est avant tout un logiciel d'illustration vectorielle et non un outil Flash à part entière. Ceci constitue par contre une approche nouvelle, innovante et très simple à comprendre des animations Flash. En combinaison avec les outils de dessin graphique de MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez créer des animations Flash plus facilement qu'avec tout autre outil. L'approche ayant été simplifiée, MAGIX Web Designer 7 Premium ne peut pas prendre en charge les caractéristiques plus complexes de Flash telles que le scripting (programmation), l'audio ou les vidéos incrustées.

De plus, étant donné que le rendu vectoriel Flash est relativement peu complexe par rapport à celui de Xara Xtreme, certains effets avancés de Xtreme ne peuvent être utilisés avec Flash. Ils sont détaillés dans le paragraphe « Quelles caractéristiques de MAGIX Web Designer 7 Premium sont prises en compte par Flash ? » vers la fin de ce chapitre.

Principes de base

Dans votre animation, il est possible que des objets restent statiques entre les keyframes (c'est-à-dire que le tweening n'est pas nécessaire) et que d'autres soient animés.



Pour indiquer à MAGIX Web Designer 7 Premium quels objets doivent être animés il est nécessaire de nommer chaque objet, et ce en cliquant sur le bouton **Créer de nouveaux noms** de la barre de l'outil de **Sélection**

Pour plus d'informations sur le procédé pour nommer les objets, référez-vous à la section « Nommer les objets » dans le chapitre « Utilisation du document ».

1. Un aperçu de la méthode pour créer une nouvelle animation à partir d'effets, que vous allez découvrir à travers ce chapitre, est la suivante :
2. Dessinez votre première frame. Nommez les objets que vous souhaitez animer.
3. Créez une nouvelle keyframe. Généralement, il suffit de copier la première.
4. Déplacez et transformez les objets comme vous le souhaitez.
5. Prévisualisez les résultats.
6. Répétez les étapes 2 à 4.

Vous pouvez ainsi créer votre propre animation.



Ou cliquez sur le bouton **Copier image** dans la barre d'outil **Animation**

MAGIX Web Designer 7 Premium dispose d'une fonction en un clic pour créer de nouvelles frames qui sont la copie d'une frame précédente. La Galerie de **Frames** vous permet de visionner n'importe quelle keyframe et vous pouvez ainsi organiser l'ordre des frames et afficher une durée pour chacune d'elle.

Vous trouverez une description précise de la Galerie de **Frames** plus loin dans ce chapitre.

Pour ceux d'entre vous qui êtes déjà familiarisés avec les fonctions des GIF animés de MAGIX Web Designer 7 Premium (ou des versions précédentes), la méthode va vous paraître simple. La différence est qu'avec des fichiers Flash, MAGIX Web Designer 7 Premium peut créer automatiquement toutes les étapes du tween, afin de créer des animations plus fluides et plus compactes que celles des GIF animés.

Note :

les objets que vous souhaitez animer d'une frame à l'autre doivent être nommés. Tous les autres objets resteront visibles mais seront statiques, et ce pour la durée de la frame jusqu'à la prochaine keyframe. Ainsi, pour supprimer un objet de l'animation, il vous suffit de le supprimer de la première keyframe sur laquelle vous souhaitez ne plus le voir apparaître.

Votre première animation

Comment créer une nouvelle animation :

Créez un nouveau document d'animation comme suit :

Sélectionnez **Fichier -> Nouveau -> Animation** (Ctrl + ñ + N).

Un nouveau document s'ouvre, et vous verrez la barre de bouton d'animation apparaître, qui contient des boutons intéressants.



1. Dessinez une forme simple, comme un rectangle aux bords arrondis grâce à l'Outil rectangle (ou tout autre forme).
2. Cliquez sur l'icone **Appliquer nom** de la barre d'info du **Sélecteur** et nommez la forme « forme ».
3. Cliquez sur le bouton **Copier frame** afin de créer votre 2ème keyframe.
3. Transformez les forme comme vous voulez. Vous pouvez l'ajuster en utilisant un des six types d'animations décrits plus haut.
4. Appuyez sur bouton **Aperçu Flash** pour voir l'animation.

La période d'affichage par défaut est d'une demie seconde par chaque keyframe. Pour produire une animation plus longue, reportez-vous à la section « Taux de frame et étapes d'interpolation pour les films » plus loin dans ce chapitre.

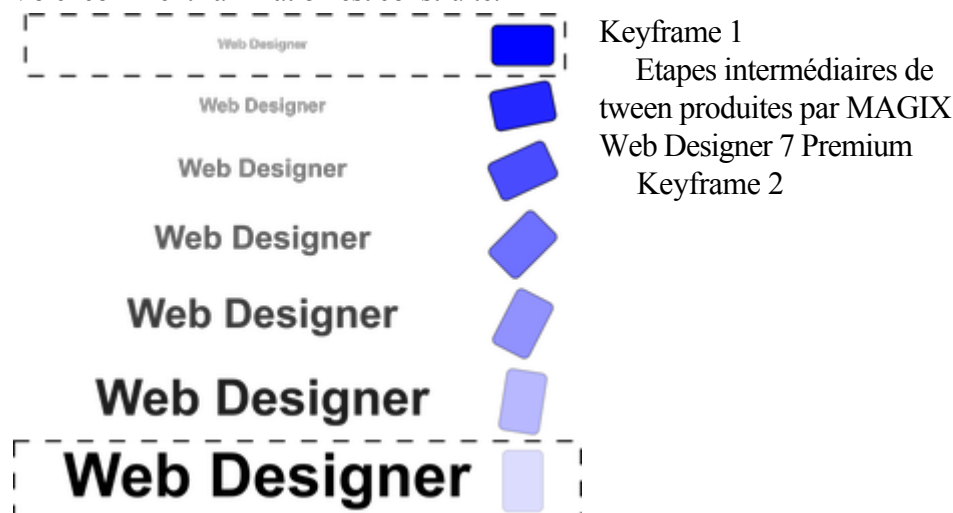
Vous n'êtes pas limité à un seul objet animé ; vous pouvez en mettre autant que vous voulez sur chaque keyframe. Tant que vous les faites apparaître transformés (et que vous leur donnez un nom unique à chacun), ils seront animés sur le keyframe suivant.

Ici un autre exemple.



Sur le keyframe suivant, le texte a été agrandi et assombri, le rectangle bleu a été tourné de 90 degrés et la transparence modifiée.

Voici comment l'animation est construite.



Dans cette animation, l'objet texte devient plus grand, et en même temps, le rectangle aux bords ronds

tourne et disparaît.

Exporter un fichier Flash

Pour exporter votre animation comme fichier Flash :

Sélectionnez **Fichier > Exporter animation** puis sélectionnez le format Flash sous **Sauvegarder sous**

Ou cliquez sur le bouton **Exportation d'animation Flash**



Vous sauvegardez ainsi le fichier SWF à l'emplacement choisi.

Prévisualiser un objet Flash dans MAGIX Web Designer 7 Premium



Pour voir immédiatement votre animation telle qu'elle apparaîtra dans sur une page Internet, cliquez sur le bouton **Aperçu Flash**

Sur l'image d'aperçu vous voyez votre animation terminée ainsi que des informations utiles telles que les dimensions de l'animation, la taille du fichier, etc... Des instructions simples sur la manière d'insérer votre animation à un site Internet sont également fournies.

Insérer un objet Flash dans MAGIX Web Designer 7 Premium

En utilisant MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez simplement déposer le fichier Flash sur votre page Internet pour l'insérer dans votre site Internet. Une image statique d'objet fictif est créée automatiquement et placée sur votre page. Sur l'aperçu de la page, vous devriez voir votre animation Flash !

Vous pouvez également créer un objet fictif manuellement. Dans votre page Internet, créez un objet fictif, qui peut être par ex. un simple rectangle ou une image. Positionnez et donnez les dimensions de votre choix à l'objet fictif à l'endroit où vous voulez voir apparaître votre animation Flash.

Puis, dans la boîte de dialogue des **propriétés Internet** (Ctrl+Maj+W), sélectionnez l'onglet **objets fictifs** et **Remplacer par Flash** dans Parcourir pour localiser le fichier .SWF de votre choix. Cliquez sur **Appliquer**

Maintenant, lorsque vous faites un aperçu de votre site Internet, l'objet fictif est remplacé par l'animation Flash.

Les deux options ci-dessus permettent de copier le fichier .swf dans le dossier de support près du fichier .xar afin qu'une copie du fichier se trouve avec le fichier .xar. Par conséquent, si vous modifiez à l'avenir votre animation et que vous l'exportez sous la forme d'un fichier .swf mis à jour que vous souhaitez utiliser, vous pouvez au choix rechercher le nouveau fichier .swf en sélectionnant l'option Service > Options Internet > Onglet objet fictif, ou le remplacer manuellement dans le dossier de support par le fichier mis à jour.

Pour en savoir plus sur les [dossiers de support](#)

, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Insertion à l'aide d'un autre outil de création web

pour placer votre animation SWF dans votre HTML, cliquez sur le lien **Aperçu HTML**

de l'écran d'aperçu Flash pour obtenir le code que vous pourrez coller dans votre page Internet en utilisant votre éditeur HTML préféré.

Remarque : vous devez modifier le nom du fichier SWF dans le code pour le faire correspondre au nom actuel de votre fichier SWF exporté. Vous devez aussi placer votre fichier SWF dans le même répertoire que celui de votre page Internet pour que le code puisse fonctionner. Si vous placez le fichier SWF dans un autre répertoire, vous devrez modifier le code HTML en conséquence.

Prévisualiser un objet Flash dans MAGIX Web Designer 7 Premium



Pour voir immédiatement votre animation telle qu'elle apparaîtra dans sur une page Internet, cliquez sur le bouton **Aperçu Flash**

Sur l'image d'aperçu vous voyez votre animation terminée ainsi que des informations utiles telles que les dimensions de l'animation, la taille du fichier, etc... Des instructions simples sur la manière d'insérer votre animation à un site Internet sont également fournies.

Insérer un objet Flash dans MAGIX Web Designer 7 Premium

En utilisant MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez simplement déposer le fichier Flash sur votre page Internet pour l'insérer dans votre site Internet. Une image statique d'objet fictif est créée automatiquement et placée sur votre page. Sur l'aperçu de la page, vous devriez voir votre animation Flash !

Vous pouvez également créer un objet fictif manuellement. Dans votre page Internet, créez un objet fictif, qui peut être par ex. un simple rectangle ou une image. Positionnez et donnez les dimensions de votre choix à l'objet fictif à l'endroit où vous voulez voir apparaître votre animation Flash. Puis, dans la boîte de dialogue des **propriétés Internet** (Ctrl+Maj+W), sélectionnez l'onglet **objets fictifs** et **Remplacer par Flash** dans Parcourir pour localiser le fichier .SWF de votre choix. Cliquez sur **Appliquer**

Maintenant, lorsque vous faites un aperçu de votre site Internet, l'objet fictif est remplacé par l'animation Flash.

Les deux options ci-dessus permettent de copier le fichier .swf dans le dossier de support prévus du fichier .xar afin qu'une copie du fichier se trouve avec le fichier .xar. Par conséquent, si vous modifiez à l'avenir votre animation et que vous l'exportez sous la forme d'un fichier .swf mis à jour que vous souhaitez utiliser, vous pouvez au choix rechercher le nouveau fichier .swf en sélectionnant l'option Service > Options Internet > Onglet objet fictif, ou le remplacer manuellement dans le dossier de support par le fichier mis à jour.

Pour en savoir plus sur les [dossiers de support](#)

, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Insertion à l'aide d'un autre outil de création web

pour placer votre animation SWF dans votre HTML, cliquez sur le lien **Aperçu HTML** de l'écran d'aperçu Flash pour obtenir le code que vous pourrez coller dans votre page Internet en utilisant votre éditeur HTML préféré.

Remarque : vous devez modifier le nom du fichier SWF dans le code pour le faire correspondre au nom actuel de votre fichier SWF exporté. Vous devez aussi placer votre fichier SWF dans le même répertoire que celui de votre page Internet pour que le code puisse fonctionner. Si vous placez le fichier SWF dans un autre répertoire, vous devrez modifier le code HTML en conséquence.

Insérer un objet Flash dans MAGIX Web Designer 7 Premium

En utilisant MAGIX Web Designer 7 Premium, vous pouvez simplement déposer le fichier Flash sur votre page Internet pour l'insérer dans votre site Internet. Une image statique d'objet fictif est créée automatiquement et placée sur votre page. Sur l'aperçu de la page, vous devriez voir votre animation Flash !

Vous pouvez également créer un objet fictif manuellement. Dans votre page Internet, créez un objet fictif, qui peut être par ex. un simple rectangle ou une image. Positionnez et donnez les dimensions de votre choix à l'objet fictif à l'endroit où vous voulez voir apparaître votre animation Flash. Puis, dans la boîte de dialogue des **propriétés Internet** (Ctrl+Maj+W), sélectionnez l'onglet **objets fictifs** et **Remplacer par Flash** dans Parcourir pour localiser le fichier .SWF de votre choix. Cliquez sur **Appliquer**

Maintenant, lorsque vous faites un aperçu de votre site Internet, l'objet fictif est remplacé par l'animation Flash.

Les deux options ci-dessus permettent de copier le fichier .swf dans le dossier de support près du fichier .xar afin qu'une copie du fichier se trouve avec le fichier .xar. Par conséquent, si vous modifiez à l'avenir votre animation et que vous l'exportez sous la forme d'un fichier .swf mis à jour que vous souhaitez utiliser, vous pouvez au choix rechercher le nouveau fichier .swf en sélectionnant l'option Service > Options Internet > Onglet objet fictif, ou le remplacer manuellement dans le dossier de support par le fichier mis à jour.

Pour en savoir plus sur les [dossiers de support](#)

, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Insertion à l'aide d'un autre outil de création web

pour placer votre animation SWF dans votre HTML, cliquez sur le lien **Aperçu HTML** de l'écran d'aperçu Flash pour obtenir le code que vous pourrez coller dans votre page Internet en utilisant votre éditeur HTML préféré.

Remarque : vous devez modifier le nom du fichier SWF dans le code pour le faire correspondre au nom actuel de votre fichier SWF exporté. Vous devez aussi placer votre fichier SWF dans le même répertoire que celui de votre page Internet pour que le code puisse fonctionner. Si vous placez le fichier SWF dans un autre répertoire, vous devrez modifier le code HTML en conséquence.

Insertion à l'aide d'un autre outil de création web

pour placer votre animation SWF dans votre HTML, cliquez sur le lien [Aperçu HTML](#) de l'écran d'aperçu Flash pour obtenir le code que vous pourrez coller dans votre page Internet en utilisant votre éditeur HTML préféré.

Remarque : vous devez modifier le nom du fichier SWF dans le code pour le faire correspondre au nom actuel de votre fichier SWF exporté. Vous devez aussi placer votre fichier SWF dans le même répertoire que celui de votre page Internet pour que le code puisse fonctionner. Si vous placez le fichier SWF dans un autre répertoire, vous devrez modifier le code HTML en conséquence.

Exporter des animations en AVI

De même que vous pouvez exporter des animations sous forme de GIF animés et d'animations Flash, vous pouvez exporter au format .AVI.

Dans un document d'animation, sélectionnez **Exporter l'animation** dans le menu **Fichier** puis sélectionnez **Animation AVI (*.AVI)** dans la liste déroulante Enregistrer Comme de la boîte de dialogue Exporter fichier. Cliquez sur le bouton **Options** et sélectionnez les réglages d'exportation ou cliquez simplement sur le bouton **Exporter** pour utiliser les réglages actuels ou par défaut.

Options AVI

Sélection du codec

Utilisez la liste déroulante pour sélectionner l'un des codecs que vous avez installés. Cela détermine comment votre fichier AVI sera encodé et compressé. Ou sélectionnez l'option « non compressé » si vous voulez exporter un AVI sans compression. Remarquez que le résultat sera un fichier de très grande taille !

Frame clé à chaque énième frames

La valeur par défaut est fournie par le codec sélectionné et il est généralement recommandé de conserver cette valeur. En réduisant le nombre, le résultat sera de meilleure qualité mais le fichier sera plus gros ; en l'augmentant, la qualité sera moins bonne mais le fichier sera plus petit.

Configurer

Cliquez sur le bouton **Configurer** pour ouvrir une boîte de dialogue propre au codec sélectionné (si disponible) qui vous fournira éventuellement plus d'options de configuration. Le bouton **À propos** vous en dira plus sur le codec sélectionné.

Rendre l'arrière-plan transparent

En sélectionnant cette option, votre fichier AVI aura un arrière-plan transparent, ce qui est utile si vous voulez que l'animation apparaisse par dessus un film (pour afficher le titre du film par exemple).

Lorsque cette option est activée, la liste des codecs n'affiche que l'option « sans compression » car la transparence n'est actuellement compatible avec les codecs. Si vous exportez un AVI sans compression avec transparence, il pourra être importé dans un logiciel d'édition vidéo de MAGIX ou dans d'autres programmes d'édition vidéo compatibles avec la transparence.

Zone à enregistrer

Décidez d'enregistrer la vidéo de sorte qu'elle ait la taille de votre page d'animation ou celle du dessin animé.

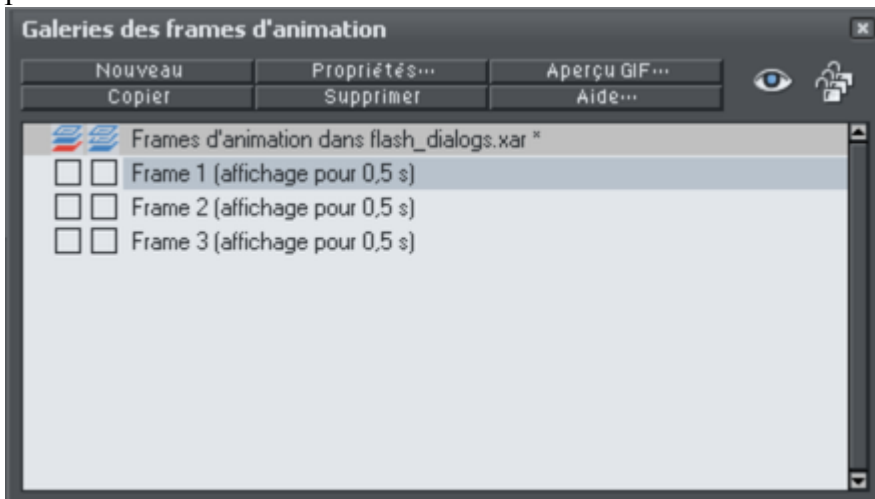
Cliquez sur OK pour exporter l'animation au format AVI.

La galerie de frames (images)



Pour ouvrir la **galerie de frames**, sélectionnez Services > Galeries > Galerie de frames ou cliquez sur l'icône de la galerie de **frames** dans la barre d'outils **Galeries**

Vous voyez ensuite une liste des key frames (images clés) dans votre document. Cliquez sur une image pour l'afficher.



Une galerie de frames typique. L'image/Frame 2 est sélectionnée et donc visible.

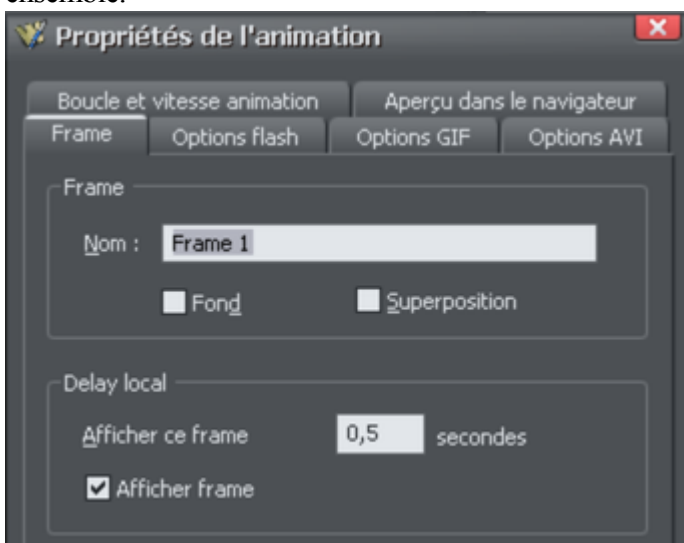
La Galerie de **Frames**

affiche les frames du haut vers le bas, c'est-à-dire que la première frame est située sur le dessus et chaque nouvelle frame que vous ajoutez se retrouve placée au début de la liste. Vous pouvez modifier l'ordre des frames en les faisant glisser. Vous pouvez supprimer des frames, copier une frame sélectionnée (elle se retrouvera alors ajoutée à la fin) ou encore créer des frames vierges à l'aide de boutons prévus à cet effet.

L'ordre des frames est inversé par rapport aux versions précédentes de Xara Xtreme.

Le bouton **Propriétés** est très important dans la mesure où il ouvre la boîte de dialogue des **Propriétés des animations**

qui contrôle les aspects non seulement de l'image sélectionnée mais également de l'animation dans son ensemble.



La boîte de dialogue des propriétés des animations

Il existe un raccourci pour afficher la boîte de dialogue des Propriétés des animations : il suffit de

double-cliquer sur le nom d'une image (frame) dans la Galerie des frames.



Les boutons **Tous les frames visibles** (oeil) et **Éditer tous les frames**

(flèche) dans la Galerie des frames vous permettent de voir ou éditer tous les frames à la fois, l'une après l'autre.

Cela est particulièrement utile si vous souhaitez sélectionner des objets situés sur plusieurs frames.

Remarque : lorsque vous copiez un frame, la copie du frame sélectionné est automatiquement placé à la fin. Pour insérer un nouveau frame, entre les frames 4 et 5 par exemple, il suffit de sélectionner le frame 4, de cliquer sur **Copier**

, puis de faire glisser la nouvelle copie à l'emplacement désiré entre les frames 4 et 5.

Remarque

: les noms de frames importent peu et peuvent être choisis librement. Ils ne doivent pas nécessairement être frame 1, frame 2, etc. Les animations jouent toujours les frames du haut vers le bas, quels que soient les noms respectifs.

Copier des objets

Vous pouvez copier des objets d'une frame vers une autre avec la méthode habituelle (c'est-à-dire en copier le contenu, créer une nouvelle frame puis coller dans la nouvelle frame). L'option **Édition >**

Copier à l'identique

(Ctrl+M+V) est particulièrement utile pour réaliser cela, car elle copiera toujours les objets à l'endroit où ils se trouvaient dans le document d'origine, cette fois dans la nouvelle frame.

Lorsque vous copiez un objet, il conserve le même nom. Veillez à ne pas avoir plusieurs objets portant le même nom sur un même frame. Cela peut générer des erreurs.

Copier des objets

Vous pouvez copier des objets d'une frame vers une autre avec la méthode habituelle (c'est-à-dire en copier le contenu, créer une nouvelle frame puis coller dans la nouvelle frame). L'option **Modifier**

> Copier à l'identique

(Ctrl+M+V) est particulièrement utile pour réaliser cela, car elle copiera toujours les objets à l'endroit où ils se trouvaient dans le document d'origine, cette fois dans la nouvelle frame.

Lorsque vous copiez un objet, il conserve le même nom. Veillez à ne pas avoir plusieurs objets portant le même nom sur une même frame. Cela peut générer des erreurs.

Photos

Parce que les fichiers Flash sont généralement constitués de formes vectorielles, et que les transformations sont relativement simples, ces fichiers peuvent être de très petite taille. Les photos et les bitmaps peuvent être incrustés dans des animations Flash, mais à moins que vous ne fassiez attention, vous obtiendrez des fichiers très lourds. Il est possible d'effectuer toutes les transformations en Flash sur des bitmap ou des photos (c'est-à-dire que vous pouvez déplacer, redimensionner, écraser, faire tourner, produire ou recolorer des transitions).

Les fichiers Flash peuvent contenir des images PNG et JPEG tout comme les fichiers .xar, et Web Designer Premium crée automatiquement des photos à la bonne résolution lorsque le fichier Flash est créé. Ainsi par exemple, vous pouvez charger une image numérique en haute résolution, la réduire à, disons, 200 pixels, ce qui veut dire qu'une image de 200 pixels sera incluse, et non le JPEG en pleine résolution.

Lorsque des photos ayant une résolution plus haute sont converties et réduites pour pouvoir être incluses dans des fichiers Flash, les paramètres de compression JPEG (boîte de dialogue des propriétés de l'animation, onglet Options Flash) peuvent être utilisés pour contrôler le niveau de compression de vos images JPEG. Veuillez vous reporter plus bas.

Lors du tweening de bitmaps ou de photos, une seule copie du bitmap est sauvegardée dans le fichier Flash : cela vous permet d'effectuer des transformations sur le bitmap avec peu de temps de traitement. En d'autres termes, ce n'est pas parce que le bitmap apparaît sur les frames 1, 2 et 3 de votre animation que trois copies du bitmap sont incrustées dans le fichier Flash.

Bitmaps non JPEG

Les autres types de bitmaps, par exemple les bitmaps BMP, TIFF ou PNG, sont généralement beaucoup plus lourds et ainsi moins appropriés pour une utilisation dans les animations Flash (la compression JPEG est bien meilleure que le format PNG pour les photos). Cependant, si vous insérez une image PNG basse résolution (96 ppp ou moins - vous verrez la taille de la résolution dans la barre de statut) alors celle-ci est conservée en tant qu'image PNG dans le fichier Flash. Les images avec une résolution plus élevée (>96 ppp) seront converties au format JPEG (JPEG transparent si besoin).

Vous pouvez contrôler la compression utilisée pour cette conversion JPEG automatique en utilisant la réglette dans l'onglet des **Options Flash** de la boîte de dialogue des **Propriétés de l'animation**. La valeur habituelle de compression est de 75 mais vous pouvez faire varier la qualité, prévisualiser l'animation et voir rapidement les économies de qualité et de taille réalisées.



Les bitmaps 256 couleurs ou moins (comme les GIF) ne sont pas encodés en tant que JPEG et seront incrustés au moyen de la compression JPEG, qui est généralement le type de compression le mieux approprié à ce genre d'images.

Qualité Bitmap

Flash Player 8 et les versions suivantes possèdent une qualité d'affichage bitmap supérieure. On le constate principalement lors de la rotation ou du redimensionnement des bitmaps et des photos tandis que les autres versions du Player ont tendance à produire des mouvements pixélisés et plutôt saccadés. Vous pouvez indiquer la version de Player que vous possédez en faisant un clic droit sur votre animation Flash dans votre navigateur Internet, puis en regardant dans le menu « À propos de ».

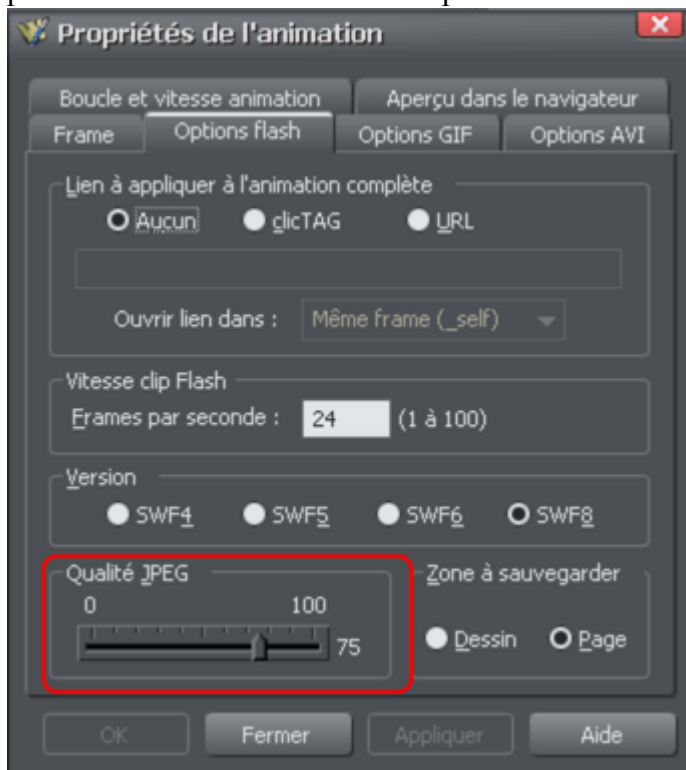
Il est toutefois recommandé d'exporter votre animation Flash dans la version 8 si vous travaillez avec des bitmaps ou des photos. Vous pouvez paramétrer cela depuis l'onglet **Options Flash** de la boîte de dialogue **Propriétés de l'animation**

Bitmaps non JPEG

Les autres types de bitmaps, par exemple les bitmaps BMP, TIFF ou PNG, sont généralement beaucoup plus lourds et ainsi moins appropriés pour une utilisation dans les animations Flash (la compression JPEG est bien meilleure que le format PNG pour les photos). Cependant, si vous insérez une image PNG basse résolution (96 ppp ou moins - vous verrez la taille de la résolution dans la barre de statut) alors celle-ci est conservée en tant qu'image PNG dans le fichier Flash. Les images avec une résolution plus élevée (>96 ppp) seront converties au format JPEG (JPEG transparent si besoin).

Vous pouvez contrôler la compression utilisée pour cette conversion JPEG automatique en utilisant la glissette dans l'onglet des **Options Flash** de la boîte de dialogue des **Propriétés de l'animation**

. La valeur habituelle de compression est de 75 mais vous pouvez faire varier la qualité, prévisualiser l'animation et voir rapidement les économies de qualité et de taille réalisées.



Les bitmaps 256 couleurs ou moins (comme les GIF) ne sont pas encodées en tant que JPEG et seront incrustées au moyen de la compression JPEG, qui est généralement le type de compression le mieux approprié à ce genre d'images.

Qualité Bitmap

Flash Player 8 et les versions suivantes possèdent une qualité d'affichage bitmap supérieure. On le constate principalement lors de la rotation ou du redimensionnement des bitmaps et des photos tandis que les autres versions du Player ont tendance à produire des mouvements pixelisés et plutôt saccadés.

Vous pouvez indiquer la version de Player que vous possédez en faisant un clic droit sur votre animation Flash dans votre navigateur Internet, puis en regardant dans le menu «À propos de». Il est toutefois recommandé d'exporter votre animation Flash dans la version 8 si vous travaillez avec des bitmaps ou des photos. Vous pouvez paramétrer cela depuis l'onglet **Options Flash** de la boîte de dialogue **Propriétés de l'animation**

Qualité Bitmap

Flash Player 8 et les versions suivantes possèdent une qualité d'affichage bitmap supérieure. On le constate principalement lors de la rotation ou du redimensionnement des bitmaps et des photos tandis que les autres versions du Player ont tendance à produire des mouvements pixelisés et plutôt saccadés.

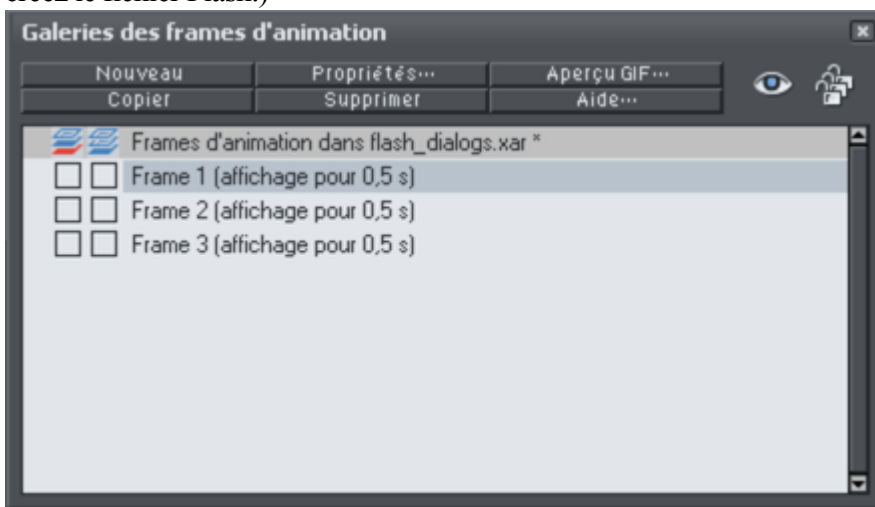
Vous pouvez indiquer la version de Player que vous possédez en faisant un clic droit sur votre animation Flash dans votre navigateur Internet, puis en regardant dans le menu «À propos de».

Il est toutefois recommandé d'exporter votre animation Flash dans la version 8 si vous travaillez avec des bitmaps ou des photos. Vous pouvez paramétrer cela depuis l'onglet **Options Flash** de la boîte de dialogue **Propriétés de l'animation**.

Fréquence des frames d'animation et étapes de tweening

Les animations Flash défilent selon une fréquence d'animation fixe. Plus la fréquence de l'animation est élevée, plus le résultat obtenu sera fluide, et plus le fichier Flash sera lourd. Le réglage par défaut de MAGIX Web Designer 7 Premium est de 24 images par seconde, mais vous pouvez modifier ce taux. Lorsque vous créez une keyframe, vous devez déterminer la durée de l'intervalle jusqu'à la keyframe suivante. Cela signifie que si une keyframe dure une demie-seconde, la durée de l'animation entre cette keyframe et la suivante sera d'une demie-seconde. Les étapes intermédiaires ne sont pas affichées et engendrées seulement lors de la création du fichier Flash.

Avec un taux de 24 keyframes par seconde, 11 étapes intermédiaires seront générées par MAGIX Web Designer 7 Premium dans l'animation Flash, soit 12 frames en tout. (On ne voit pas ces frames intermédiaires dans MAGIX Web Designer 7 Premium, elles sont simplement générées lorsque vous créez le fichier Flash.)



La Galerie des Frames vous montre toujours la durée d'affichage de chaque keyframe. Dans cet exemple, trois frames ont chacune une durée d'affichage de 0,5 seconde, ce qui fait un temps total d'animation de 1,5 seconde avant que l'animation ne se répète.

Afin de créer des tweens plus longs, c'est-à-dire afin de ralentir la vitesse de l'animation, réduisez la durée de l'affichage à l'aide de la boîte de dialogue des **Propriétés des Animations**

La façon la plus simple de modifier la durée d'affichage d'une frame est de faire un double clic sur le nom de la frame que vous souhaitez modifier, ce qui fait apparaître la boîte de dialogue, de saisir la nouvelle durée en secondes et de cliquer sur **OK** ou **Appliquer**

Recouper ou clipper des images

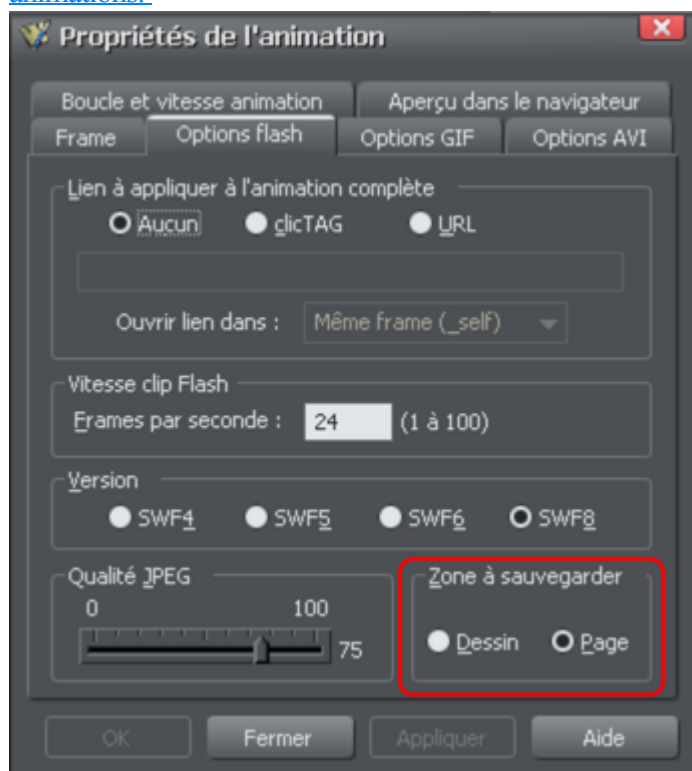
Dans peu de temps, vous allez commencer à créer des animations Flash comme celles que vous voyez sur Internet, par exemple avec des titres ou des photos qui arrivent par les côtés.



Pour créer une animation comme celle-ci, tout ce dont vous avez besoin est de définir la taille de la page dans MAGIX Web Designer 7 Premium pour lui donner la taille que vous souhaitez donner à votre animation Flash. Donc par exemple, si vous souhaitez que votre bannière Flash fasse 468 pixels de large et 60 de haut, définissez la taille de la page dans votre document d'animation à 468x60. Pour définir la taille de la page, allez dans l'[onglet Page de la boîte de dialogue des options](#) (ou choisissez [Fichier -> Options pages](#)

) et définissez les champs [Largeur](#) et [Hauteur](#).

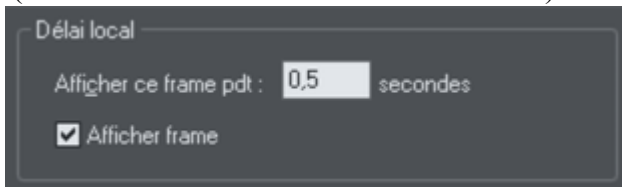
[Lorsque vous exportez ou prévisualisez l'animation Flash, celle-ci est automatiquement clippée sur la taille de la page que vous avez définie. Ainsi, il est facile d'arranger votre animation de sorte que les objets glissent vers l'intérieur et l'extérieur de l'animation visible. Par exemple, si vous placez un objet animé à gauche de la page sur un keyframe puis à droite de la page sur le keyframe suivant, dans l'animation on aura l'impression que l'objet arrive en glissant par la gauche du design et qu'il disparaît sur le côté droit. Remarque : lorsque vous ouvrez des documents créés avec des versions précédentes de Xara Xtreme, ceux-là ne seront pas clippés sur la page \(la taille de la page était énorme\) ; au lieu de cela, ils sont clippés sur la taille du dessin. Vous pouvez paramétrer cela dans la boîte de dialogue des propriétés des animations.](#)



[Si vous définissez la zone à enregistrer en tant que Drawing, cela créera une animation Flash qui ne sera pas plus grande que nécessaire - c'est-à-dire de la même taille que les bords extérieurs de l'animation. Ceci peut être utile si vous n'avez pas besoin d'une taille de page spécifique.](#)

Vitesse de l'animation

Lorsque vous créez un nouveau keyframe, il dure une demie seconde par défaut. Et donc l'animation partant de ce keyframe et allant jusqu'au keyframe suivant durera une seconde. Plus la durée que vous définissez est longue, et plus l'animation sera lente. Pour définir la durée des frames, sélectionnez tout d'abord le frame de votre choix dans la **Galerie de frames** (en cliquant dessus), puis cliquez sur le bouton des **propriétés de l'animation** (ou faites un double clic sur le nom du frame).

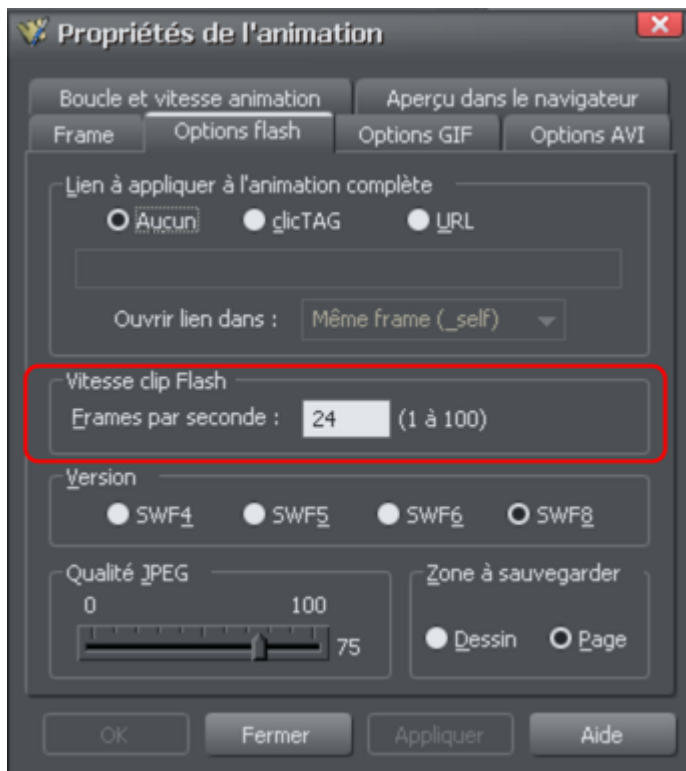


Si vous définissez l'affichage du frame à 2 secondes, cela signifie que l'animation mettra 2 secondes à tweener de ce frame au frame suivant.

Remarque : la boîte de dialogue des **propriétés des animations** ne dépend pas d'un mode particulier et vous pouvez la garder constamment à l'écran. Si vous cliquez sur le bouton **Appliquer**, la boîte de dialogue restera à l'écran. Ses contenus sont mis à jour lorsque vous sélectionnez un nouveau frame, et pour chacun d'eux, vous pouvez définir la durée d'affichage de votre choix.

Fluidité de l'animation

Les vidéos Flash sont jouées à un taux de frame constant. Plus le taux de frame est rapide, plus l'animation est fluide. Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium affiche 24 frames par seconde. Pour changer ce taux, sélectionnez l'onglet des **Options Flash** de la boîte de dialogue des **Propriétés de l'animation**



L'onglet des options Flash, dans lequel vous pouvez modifier la vitesse du film ainsi que la version d'exportation Flash.

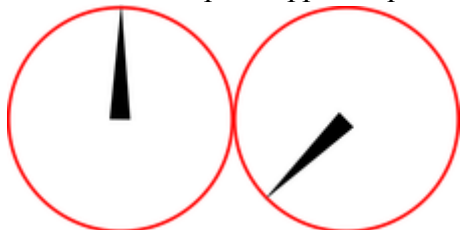
Remarque :

plus le taux de frame est rapide, et plus le fichier Flash qui en résulte est lourd. Vous constaterez cela si votre animation est composée essentiellement d'objets apparaissant et disparaissant avec une animation relativement lente, et vous pourrez réduire le taux de frame à moins de 24 frames par secondes. Si vous avez beaucoup d'action rapide, il sera peut-être nécessaire d'augmenter le taux de frame, mais il est cependant rarement nécessaire d'avoir un taux supérieur à 50 frames par seconde.

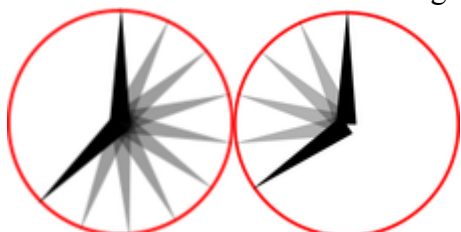
Rotation

MAGIX Web Designer 7 Premium calcule et génère automatiquement les tween frames en calculant la façon de transformer les formes d'une keyframe à l'autre. Cependant il est parfois impossible de savoir exactement quel type de rotation est souhaité.

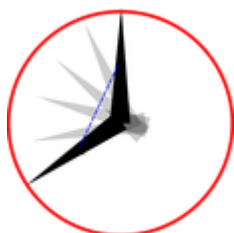
Prenez cet exemple. Supposez que vous fassiez un tweening du premier cadran vers le second :



vous vous attendez à ce qu'il tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, mais bien sûr il pourrait aussi tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre :



en fait il y a encore d'autres façons dont il pourrait tourner. Dans les exemples ci-dessus, on suppose que l'aiguille tourne autour d'une de ses extrémités ; cependant vous pouvez tout aussi bien faire un tweening d'un état à l'autre en procédant à une rotation en ligne droite à partir du centre de l'objet, ce qui vous donnerait ceci :



Si vous regardez de plus près, vous constaterez que l'aiguille tourne autour de son centre et non autour d'une de ses extrémités et que le point central se déplace selon une ligne droite d'une keyframe à une autre. Par défaut, MAGIX Web Designer 7 Premium fait tourner les objets de cette façon.

La commande Rotation

Pour forcer la rotation à se produire autour de tout autre point, vous pouvez utiliser un mot clé spécial « rotation » joint au nom de l'objet. (Voir la Galerie de Noms plus bas). Ou bien vous pouvez utiliser « rotation+ » pour forcer la rotation à s'effectuer dans le sens des aiguilles d'une montre, ou « rotation- » pour une rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Pour prendre l'exemple simple d'animation des deux keyframes exposé à la page précédente, où l'aiguille des heures doit aller de 12 heures à 8 heures. Si vous nommez l'objet aiguille « rotation+ aiguille » vous obtiendrez une animation dans laquelle les aiguilles tournent dans le sens habituel des aiguilles d'une montre. Si vous le nommez « rotation- aiguille », l'aiguille tournera alors dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si vous n'indiquez aucune commande de rotation, le tween prendra le chemin le plus court entre les objets d'une keyframe à l'autre, en tournant autour de son centre. Avec une commande de rotation jointe au nom de l'objet, le point de rotation réel est calculé, qui, dans l'exemple, est la « base élargie » de l'aiguille.

Note :

il n'est pas possible de faire tourner un objet à 360° entre les keyframes si le point de rotation n'est pas le centre. Par exemple, pour faire faire un tour complet aux aiguilles de la montre, vous devrez créer une keyframe intermédiaire.

La commande Rotation

Pour forcer la rotation à se produire autour de tout autre point, vous pouvez utiliser un mot clé spécial «rotation» joint au nom de l'objet. (Voir la Galerie de Noms plus bas). Ou bien vous pouvez utiliser «rotation+» pour forcer la rotation à s'effectuer dans le sens des aiguilles d'une montre, ou «rotation-» pour une rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour prendre l'exemple simple d'animation des deux keyframes exposés à la page précédente, où l'aiguille des heures doit aller de 12 heures à 8 heures. Si vous nommez l'objet aiguille «rotation+ aiguille» vous obtiendrez une animation dans laquelle les aiguilles tournent dans le sens habituel des aiguilles d'une montre. Si vous le nommez «rotation- aiguille», l'aiguille tournera alors dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si vous n'indiquez aucune commande de rotation, le tween prendra le chemin le plus court entre les objets d'une keyframe à l'autre, en tournant autour de son centre. Avec une commande de rotation jointe au nom de l'objet, le point de rotation réel est calculé, qui, dans l'exemple, est la «base» de l'aiguille.

Note :

il n'est pas possible de faire tourner un objet à 360° entre les keyframes si le point de rotation n'est pas le centre. Par exemple, pour faire faire un tour complet aux aiguilles de la montre, vous devrez créer une keyframe intermédiaire.

Groupe

Les groupes sont traités de façon particulière lors de la création d'animations. Au lieu de sauvegarder les dénominations individuelles de chaque partie d'un groupe, vous pouvez à la place donner un nom au groupe entier puis copier le groupe sur la keyframe suivante. MAGIX Web Designer 7 Premium se chargera d'animer la totalité du groupe d'une keyframe à l'autre. Vous pouvez bien sûr appliquer les transformations habituelles à groupe (modifier la taille, faire tourner, mais pas appliquer de transparence à tout le groupe - voir la page suivante).

Si vous souhaitez animer certaines parties du groupe d'une autre façon que le reste du groupe, vous devez alors nommer ces parties séparément (Ctrl+clic pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe, puis nommez-le comme à votre habitude).

Remarque :

si vous dégroupez, que vous effectuez des changements sur certaines parties du groupe puis que vous regroupez les objets :

- vous devez alors appliquer à nouveau le nom au nouveau groupe (sélectionnez le groupe puis faites un double clic sur le nom dans la galerie de **Noms**).
- Vous ne devez pas modifier l'ordre d'apparition des objets dans le groupe.
- Vous ne devez ni ajouter ni supprimer des éléments dans le groupe.

Transparence dans le groupe

Si vous souhaitez rendre un groupe transparent, vous devez appliquer la transparence à chacun des objets du groupe. Il y a deux façons d'arriver à ce résultat :

- Sélectionnez chaque objet du groupe tour à tour et appliquez-leur une transparence.
- Ou bien décochez l'option **Rendre les groupes transparents** dans la boîte de dialogue des **Options** (**Services > Options** puis onglet **Général**).
- Si vous faites cela, lorsque vous appliquez la transparence à tout le groupe, MAGIX Web Designer 7 Premium l'applique à en fait individuellement à chaque élément du groupe, et non au groupe lui-même.

Transparence dans le groupe

Si vous souhaitez rendre un groupe transparent, vous devez appliquer la transparence à chacun des objets du groupe. Il y a deux façons d'arriver à ce résultat :

- Sélectionnez chaque objet du groupe tour à tour et appliquez-leur une transparence.
- Ou bien décochez l'option **Rendre les groupes transparents** dans la boîte de dialogue des **Options** (**Services > Options** puis onglet **Général**).
- Si vous faites cela, lorsque vous appliquez la transparence à tout le groupe, MAGIX Web Designer 7 Premium l'applique en fait individuellement à chaque élément du groupe, et non au groupe lui-même.

Quelles fonctions de MAGIX Web Designer 7 Premium sont prises en charge par Flash ?

Le rendu vectoriel de Flash est vraiment primitif à côté de celui de MAGIX Web Designer 7 Premium, et il y a donc un grand nombre de fonctions avancées de MAGIX Web Designer 7 Premium que vous ne pouvez utiliser, telles que l'estompage, les transparences et types de remplissage complexes ou les ombres douces. Les lignes (les traits) ne peuvent avoir qu'une épaisseur constante, et se terminer de façon arrondie. Les pointillés ne sont pas pris en charge. L'épaisseur minimale de ligne est un pixel, et donc les lignes plus fines de MAGIX Web Designer 7 Premium seront affichées avec une épaisseur de un pixel dans Flash.

Il y a deux aspects lorsque vous produisez des dessins compatibles avec Flash. Le premier est que vous vous limitez aux fonctions prises en charge directement par le lecteur Flash. Le deuxième est que, lorsque vous produisez des animations, le nombre de caractéristiques pouvant être tweenées ou animées est encore plus restreint.

Les fonctions de dessin de MAGIX Web Designer 7 Premium prises en charge par Flash :

- Tous les dessins normaux de lignes et de formes (bien que Flash soit beaucoup moins précis que MAGIX Web Designer 7 Premium, ce qui fait que vous constaterez parfois des inexactitudes dans les lignes et les formes).
- Les remplissages de couleur dégradées plats, circulaires et elliptiques.
- Les remplissages de couleurs dégradées à plusieurs étapes, y compris les remplissages linéaires et elliptiques. Huit couleurs maximum.
- Transparence plate. Type mélange uniquement.
- La transparence dégradée est prise en charge pour les objets avec un remplissage de couleur plat (non gradué). Vous pouvez donc avoir des objets avec des couleurs dégradées avec une transparence plate ou des objets aux couleurs plates avec une transparence dégradée, mais pas les deux ensemble.
- Les contours à épaisseur constante et aux bouts arrondis et les raccords de lignes (la version 8 des fichiers Flash prend en charge les autres types de raccords et de bouts).
- Texte, y compris le crénage. Vous pouvez utiliser toutes les polices de caractère de votre choix. Les contours de caractères de toute police utilisée sont incrustés dans le fichier Flash. Cela est beaucoup plus efficace que, par exemple, l'incrustation dans les documents PDF.
- Texte sur une courbe. Remarque : la ligne utilisée pour la courbe doit être rendue invisible pour que l'animation fonctionne.
- Bitmap et remplissages bitmap.
- Bitmap et remplissages bitmap continus (colorés).
- Saturation photo, température de la couleur et flou (mais pas la luminosité / changement de contraste).
- Le nuage fractal et les remplissages plasma fonctionnent, mais sont convertis en bitmaps, donc ceci n'est pas très efficace.

Tandis que certains effets de MAGIX Web Designer 7 Premium, comme les ombres douces, fonctionnent dans des fichiers statiques, ceux-là sont exportés en tant que bitmaps dans le fichier Flash et ne sont donc pas très efficaces et non adaptés pour les animations.

Ce qui peut être animé :

Comme énoncé au début de ce chapitre, voici les règles d'or des modifications pouvant être effectuées d'un keyframe à l'autre :

- Déplacer : déplacer des objets d'une position à l'autre.
- Redimensionner : agrandir ou réduire la taille des objets.
- Ecraser ou déformer : écraser ou déformer des objets.

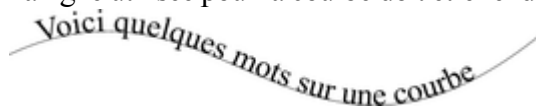
- Rotation : faire tourner des objets.
- Transparence : ajuster la transparence (plate) des objets.
- Modification des couleurs : modifier la couleur (plate) de remplissage des objets.
- Ou toute combinaison des éléments ci-dessus.

De plus, il existe quelques cas spéciaux de transformation des couleurs d'une photo qui sont pris en charge par Flash. Vous pouvez modifier la saturation (de manière à pouvoir tweener une photo en pleine couleur en une photo en noir et blanc) ; vous pouvez aussi ajuster la commande de température de couleur (chaud / froid), ainsi que la valeur de flou. Cette dernière vous permet de tweener une photo floue pour la rendre nette. Mais notez bien que cela ne fonctionne qu'avec les valeurs de flou et non de netteté. Il y a aussi une légère différence dans la manière dont Flash rend les photos floues. Flash rend toute la photo floue, bords compris, tandis que le flou de MAGIX Web Designer 7 Premium ne rend que l'intérieur de la photo flou et conserve les bords nets.

Deuxièmement, un autre cas spécial : vous pouvez animer du texte le long d'une courbe. Ceci est spécial car vous pouvez vous en servir pour transformer un texte se trouvant le long d'une courbe en un texte se trouvant le long d'une courbe complètement différente. Ce qui se passe en fait est un tweening à partir de la position du caractère dans un keyframe vers la position du caractère correspondante dans le keyframe suivant. Cela peut produire des effets intéressants.

Remarque :

la ligne utilisée pour la courbe doit être rendue invisible pour que l'animation fonctionne.



Objets statiques

Vous pouvez ajouter de nouveaux objets simplement en les faisant glisser sur la keyframe de votre choix. Ils apparaîtront dans l'animation au début de la frame et disparaîtront à la keyframe suivante à moins qu'ils n'apparaissent également sur cette keyframe. Donc le moyen le plus simple de voir apparaître un objet de façon statique sur toutes les frames est de vous assurer qu'il est copié sur toutes les frames. L'optimisation pour Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium est très efficace et vous remarquerez qu'avoir plus d'une copie prend à peine plus de place dans le fichier (ceci est valable pour les copies multiples d'objets à n'importe quel endroit).

Objets statiques

Vous pouvez ajouter de nouveaux objets simplement en les faisant glisser sur la keyframe de votre choix. Ils apparaîtront dans l'animation au début de la frame et disparaîtront à la keyframe suivante à moins qu'ils n'apparaissent également sur cette keyframe. Donc le moyen le plus simple de voir apparaître un objet de façon statique sur toutes les frames est de vous assurer qu'il est copié sur toutes les frames. L'optimisation pour Flash de MAGIX Web Designer 7 Premium est très efficace et vous remarquerez qu'avoir plus d'une copie prend à peine plus de place dans le fichier (ceci est valable pour les copies multiples d'objets à n'importe quel endroit).

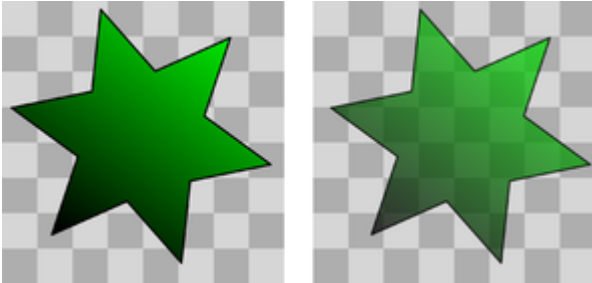
Transformation des couleurs - Animer des changements de couleur

Voici ce qu'il est possible de faire ou non avec les transformations de couleurs dans le Flash MAGIX Web Designer 7 Premium :

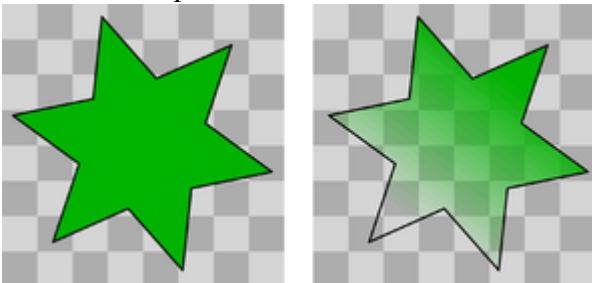
- Vous pouvez animer des changements de couleurs simples et plates d'objets d'un keyframe à l'autre.
- Vous pouvez modifier la couleur du contour indépendamment de celle du remplissage.
- Vous pouvez modifier les couleurs continues d'une photo.
- Vous ne pouvez pas régler la position des remplissages en dégradé.

Transparence

Comme mentionné plus haut, vous pouvez régler la transparence régulière des objets (pas de transparence de groupe) et Flash prend en charge cela (pour les objets statiques et les modifications de transparence dans le cas de tweening), mais la transparence en dégradé de MAGIX Web Designer 7 Premium n'est pas vraiment prise en charge par Flash. Il n'y a qu'un seul cas de figure dans lequel vous pouvez utiliser la transparence en dégradé, et ce sur des objets remplis avec des couleurs régulières.



Il est possible de régler et d'animer la transparence régulière appliquée à tout type d'objets, de formes, de texte et de photos.



Il est possible d'appliquer une transparence en dégradé (linéaire, circulaire ou elliptique) aux objets remplis avec une couleur régulière, mais il n'est par contre pas possible d'animer les changements de transparence. Et ce bien que vous puissiez animer les changements de couleur (règle 6).

URL dans les animations Flash

Pour faire d'un objet de votre animation Flash un lien sur lequel on peut cliquer, sélectionnez l'objet que vous voulez rendre cliquable puis sélectionnez **Services -> Propriétés Internet**

Entrez l'URL de votre choix. (Si vous voulez que le lien s'ouvre dans une nouvelle fenêtre ou un nouveau frame de votre navigateur, sélectionnez le frame cible en le choisissant dans le menu déroulant **Ouvrir le lien dans**

).

Si vous voulez rendre du texte cliquable, sélectionnez l'option **Rectangle entourant l'objet**

. Elle permet aux visiteurs de votre animation Flash de cliquer n'importe où dans le texte (plutôt que seulement sur les lettres elles-mêmes).

Rendre toute l'animation cliquable

Dans **Propriétés de l'animation ->** de l'onglet des **Options Flash**

, vous pouvez définir une URL à appliquer à toute l'animation. Ceci est utile pour les bannières, lorsque vous souhaitez qu'un clic effectué n'importe où dans l'animation renvoie directement vers un site Internet donné.

clickTAG

Les clickTAGs sont souvent employés par les réseaux de publicité. Au lieu de coder une URL dans une animation Flash, le clickTAG permet à une organisation d'insérer sa propre URL dans l'animation, ce qui est particulièrement utile pour compter les clics publicitaires.

Si vous avez besoin de cette fonction, il vous suffit de taper CLICKTAG à la place de l'URL.

Commandes Flash avancées

Accélérer et ralentir

Normalement, les étapes de tween sont espacées de la même manière entre les keyframes, produisant ainsi une animation linéaire entre deux keyframes. Si vous ajoutez les symboles < et > devant le nom de l'objet, vous pouvez faire accélérer ou ralentir des objets. Donc, si vous nommez un objet >Nom, celui-ci démarrera rapidement puis ralentira. Au contraire, <Nom démarrera doucement puis accélérera.

Vous pouvez même utiliser cela de façon combinée. Ainsi, un objet nommé <>Nom démarrera doucement, accélérera puis ralentira vers la fin de la durée du frame. Dans la terminologie traditionnelle des animateurs, on appelle cela « easing », c'est-à-dire que vous pouvez faire entrer ou sortir des objets doucement (« ease in » et « ease out »), et que la commande <> est donc un « ease in/out ».

Vous pouvez contrôler le degré d'accélération ou de ralentissement en utilisant les chiffres entre 0 et 9.

<2Nom représente donc une accélération très douce, tandis que <9Nom représente l'accélération maximale. De la même manière, >2 placé devant le nom représente un ralentissement léger. Lorsque vous utilisez >Nom sans numéro, cela correspond à >5Nom.

Exemple : il se trouve un fichier d'exemple nommé Pendulum dans la section des **Exemples Flash** de la **Galerie de designs** (cliquez sur le bouton **Obtenir les designs** de la **Galerie de designs**). Le groupe Pendulum utilise la combinaison <> et la commande de rotation. Un autre exemple nommé « Zoom6.xar » vaut également le détour.

Commandes Stop et Goto

Vous pouvez joindre les commandes **Stop** ou **Goto** aux noms des frames en les séparant par un point-virgule ;) pour contrôler le flux de séquence. Ainsi par exemple si votre premier frame était nommé « Frame 1;Goto Frame 6 », alors la séquence de l'animation sauterait au frame 6 au démarrage du frame 1. Cela crée parfois des erreurs de tween, mais sans importance. La commande **Goto** permet d'attendre la durée spécifiée du frame avant de sauter, mais les frames dotés des commandes **Goto** ou **Stop** ne tweenent pas.

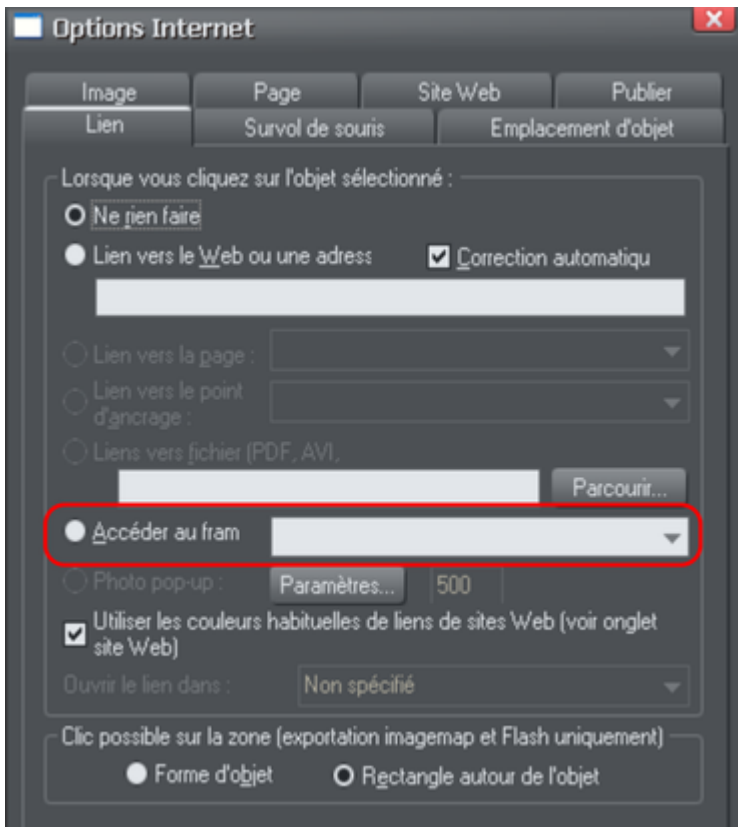
De la même façon, le nom d'un frame comportant l'indication ;**Stop**

à la fin de son nom s'arrêterait lorsque l'animation atteint ce frame. Et pourquoi cela est-il utile ? Parce que vous pouvez faire sauter vers tout autre keyframe soit par un clic, soit en déplaçant la souris au-dessus des objets. Par exemple, vous pouvez avoir une animation qui attend que le visiteur clique ou déplace la souris sur un objet avant de continuer.

Boutons cliquables et effets au passage de la souris

Vous pouvez faire sauter la séquence d'animation vers n'importe quel keyframe, soit en cliquant sur un objet, soit en déplaçant simplement le curseur de la souris au-dessus d'un objet.

Pour ce faire, sélectionnez l'objet que vous voulez utiliser en tant qu'élément déclencheur, ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Internet** (Ctrl+Maj+W) et dans l'onglet **Lien**, sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**



Si vous souhaitez que le saut s'effectue simplement lorsque l'on passe le curseur de la souris sur l'objet, sélectionnez l'onglet Passage de la souris au lieu de l'onglet Lien, puis sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**

Maintenant, si vous cliquez ou passez sur des objets avec la souris dans votre animation, celle-ci sera redirigée vers le nouveau frame et continuera à partir de là. Regardez le fichier d'exemple « Fleuve Tamise » situé dans la **Galerie de clipart**

. Il utilise une commande Goto pour créer une boucle à partir du frame 4 vers le frame 3, et un frame URL fait passer directement au frame 1 si vous cliquez sur le lien Rejouer situé dans le coin.

Le raccourci Ctrl +

N+ W est un moyen rapide d'ouvrir la boîte de dialogue des Propriétés Internet.

Accélérer et ralentir

Normalement, les tapes de tween sont espacées de la même manière entre les keyframes, produisant ainsi une animation linéaire entre deux keyframes. Si vous ajoutez les symboles < et > devant le nom de l'objet, vous pouvez faire accélérer ou ralentir des objets. Donc, si vous nommez un objet >Nom, celui-ci commencera rapidement puis ralentira. Au contraire, <Nom commencera doucement puis accélèrera.

Vous pouvez même utiliser cela de façon combinée. Ainsi, un objet nommé <>Nom commencera doucement, accélèrera puis ralentira vers la fin de la durée du frame. Dans la terminologie traditionnelle des animateurs, on appelle cela «easing», c'est-à-dire que vous pouvez faire entrer ou sortir des objets doucement («ease in» et «ease out»), et que la commande <> est donc un «ease in/out».

Vous pouvez contrôler le degré d'accélération ou de ralentissement en utilisant les chiffres entre 0 et 9. <2Nom représente donc une accélération très douce, tandis que <9Nom représente l'accélération maximale. De la même manière, >2 placé devant le nom représente un ralentissement léger. Lorsque vous utilisez >Nom sans numéro, cela correspond à >5Nom.

Exemple : il se trouve un fichier d'exemple nommé Pendulum dans la section des **Exemples Flash** de la **Galerie de designs** (cliquez sur le bouton **Obtenir les designs** de la **Galerie de designs**). Le groupe Pendulum utilise la combinaison <> et la commande de rotation. Un autre exemple nommé «Zoom6.xar» vaut également le détour.

Commandes Stop et Goto

Vous pouvez joindre les commandes **Stop** ou **Goto** aux noms des frames en les séparant par un point-virgule ; pour contrôler le flux de séquence. Ainsi par exemple si votre premier frame était nommé «Frame 1;Goto Frame 6», alors la séquence de l'animation sauterait au frame 6 au démarrage du frame 1. Cela crée parfois des erreurs de tween, mais sans importance. La commande **Goto** permet d'attendre la durée spécifiée du frame avant de sauter, mais les frames dotés des commandes **Goto** ou **Stop**

ne tweenent pas.

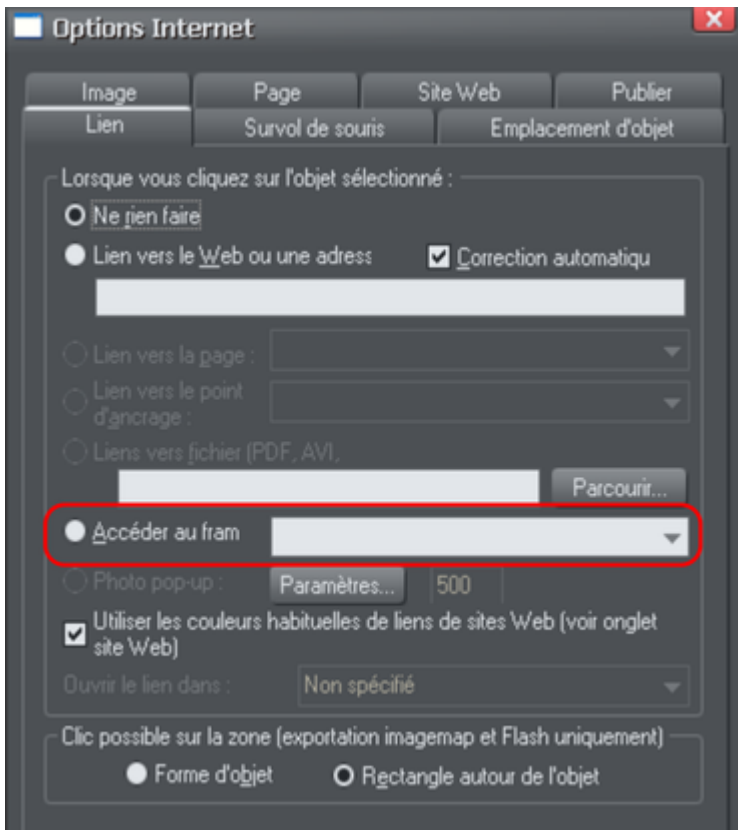
De la même façon, le nom d'un frame comportant l'indication ;**Stop**

à la fin de son nom s'arrêterait lorsque l'animation atteint ce frame. Et pourquoi cela est-il utile ? Parce que vous pouvez faire sauter vers tout autre keyframe soit par un clic, soit en double-cliquant la souris au-dessus des objets. Par exemple, vous pouvez avoir une animation qui attend que le visiteur clique ou double-clique la souris sur un objet avant de continuer.

Boutons cliquables et effets au passage de la souris

Vous pouvez faire sauter la séquence d'animation vers n'importe quel keyframe, soit en cliquant sur un objet, soit en double-cliquant simplement le curseur de la souris au-dessus d'un objet.

Pour ce faire, sélectionnez l'objet que vous voulez utiliser en tant qu'élément déclencheur, ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Internet** (Ctrl+Maj+W) et dans l'onglet **Lien**, sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**



Si vous souhaitez que le saut s'effectue simplement lorsque l'on passe le curseur de la souris sur l'objet, sélectionnez l'onglet Passage de la souris au lieu de l'onglet Lien, puis sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**

Maintenant, si vous cliquez ou passez sur des objets avec la souris dans votre animation, celle-ci sera redirigée vers le nouveau frame et continuera à partir de là. Regardez le fichier d'exemple « Fleuve Tamise » situé dans la **Galerie de clipart**

Il utilise une commande Goto pour créer une boucle à partir du frame 4 vers le frame 3, et un frame URL fait passer directement au frame 1 si vous cliquez sur le lien Rejouer situé dans le coin.

Le raccourci Ctrl +

N+ W est un moyen rapide d'ouvrir la boîte de dialogue des Propriétés Internet.

Commandes Stop et Goto

Vous pouvez joindre les commandes **Stop** ou **Goto** aux noms des frames en les séparant par un point-virgule ; pour contrôler le flux de séquence. Ainsi par exemple si votre premier frame s'appelle nommément «Frame 1;Goto Frame 6», alors la séquence de l'animation sautera au frame 6 au démarrage du frame 1. Cela crée parfois des erreurs de tween, mais sans importance. La commande **Goto** permet d'attendre la durée spécifiée du frame avant de sauter, mais les frames dotés des commandes **Goto** ou **Stop** ne tweenent pas.

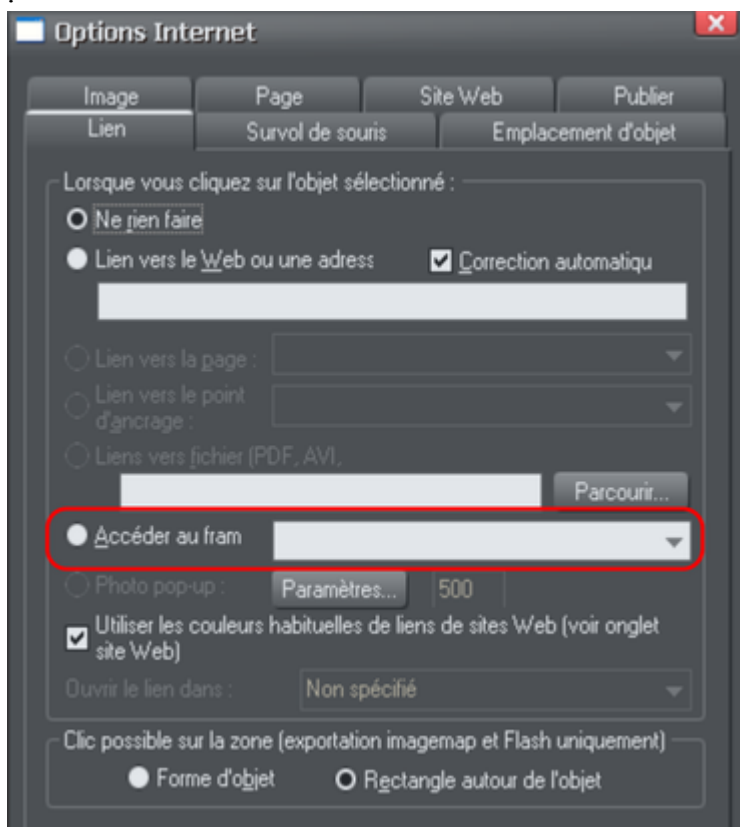
De la même façon, le nom d'un frame comportant l'indication **;Stop**

à la fin de son nom s'arrêtera lorsque l'animation atteint ce frame. Et pourquoi cela est-il utile ? Parce que vous pouvez faire sauter vers tout autre keyframe soit par un clic, soit en double-cliquant la souris au-dessus des objets. Par exemple, vous pouvez avoir une animation qui attend que le visiteur clique ou double-clique la souris sur un objet avant de continuer.

Boutons cliquables et effets au passage de la souris

Vous pouvez faire sauter la séquence d'animation vers n'importe quel keyframe, soit en cliquant sur un objet, soit en double-cliquant simplement le curseur de la souris au-dessus d'un objet.

Pour ce faire, sélectionnez l'objet que vous voulez utiliser en tant qu'élément déclencheur, ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Internet** (Ctrl+Maj+W) et dans l'onglet **Lien**, sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**



Si vous souhaitez que le saut s'effectue simplement lorsque l'on passe le curseur de la souris sur l'objet, sélectionnez l'onglet **Passage de la souris** au lieu de l'onglet **Lien**, puis sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**

Maintenant, si vous cliquez ou passez sur des objets avec la souris dans votre animation, celle-ci sera redirigée vers le nouveau frame et continuera à partir de là. Regardez le fichier d'exemple

« Fleuve Tamise » situé dans la **Galerie de clipart**

. Il utilise une commande Goto pour créer une boucle à partir du frame 4 vers le frame 3, et un frame URL fait passer directement au frame 1 si vous cliquez sur le lien Rejouer situé dans le coin.

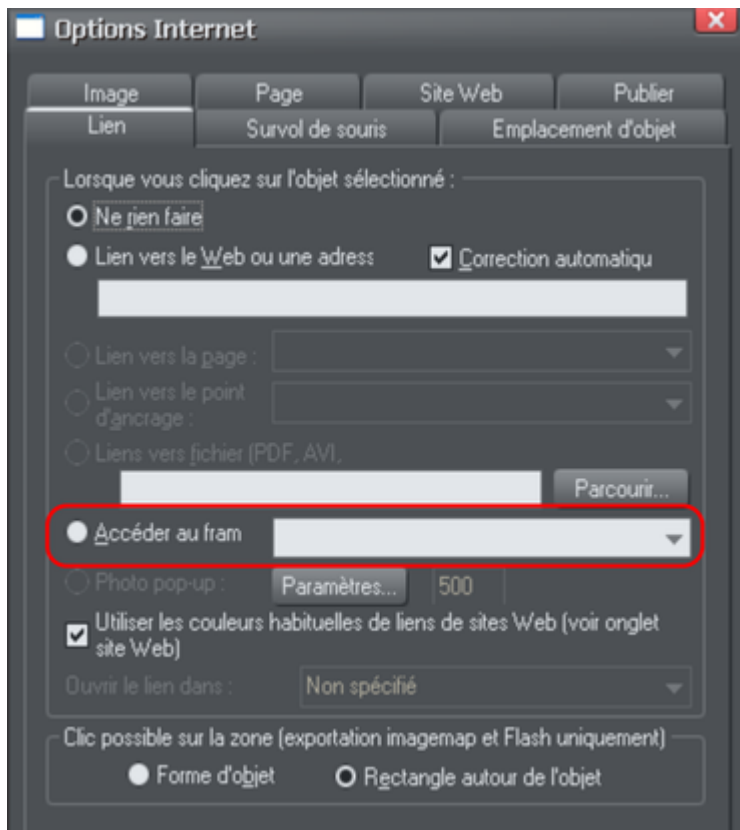
Le raccourci Ctrl +

N+ W est un moyen rapide d'ouvrir la boîte de dialogue des Propriétés Internet.

Boutons cliquables et effets au passage de la souris

Vous pouvez faire sauter la séquence d'animation vers n'importe quel keyframe, soit en cliquant sur un objet, soit en déplaçant simplement le curseur de la souris au-dessus d'un objet.

Pour ce faire, sélectionnez l'objet que vous voulez utiliser en tant qu'élément déclencheur, ouvrez la boîte de dialogue des **Propriétés Internet** (Ctrl+Maj+W) et dans l'onglet **Lien**, sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**



Si vous souhaitez que le saut s'effectue simplement lorsque l'on passe le curseur de la souris sur l'objet, sélectionnez l'onglet **Passage de la souris** au lieu de l'onglet **Lien**, puis sélectionnez l'option **Sauter vers le frame**

Maintenant, si vous cliquez ou passez sur des objets avec la souris dans votre animation, celle-ci sera redirigée vers le nouveau frame et continuera à partir de là. Regardez le fichier d'exemple «**Fleuve Tamise**» situé dans la **Galerie de clipart**

. Il utilise une commande **Goto** pour créer une boucle à partir du frame 4 vers le frame 3, et un frame URL fait passer directement au frame 1 si vous cliquez sur le lien **Rejouer** situé dans le coin.

Le raccourci Ctrl +

N+ W est un moyen rapide d'ouvrir la boîte de dialogue des **Propriétés Internet**.

Résumé : l'animation Flash dans MAGIX Web Designer 7 Premium

- Les keyframes de MAGIX Web Designer 7 Premium sont des « instantanés » de votre animation pris à différents moments. MAGIX Web Designer 7 Premium produit automatiquement une transition fluide ou interpole par tween les objets d'un keyframe à l'autre afin de produire une animation Flash fluide.
- Il n'y a pas d'axe temporel. À la place, la **galerie de frames** affiche vos keyframes instantanés au cours du temps (du haut vers la bas). Cliquez simplement sur le nom du frame pour le voir et l'éditer.
- Si vous définissez la durée d'affichage du frame de MAGIX Web Designer 7 Premium à 2 secondes, alors 2 secondes s'écouleront le temps d'animer les objets à partir de leur position au début du keyframe jusqu'à leur position au début du keyframe suivant. Utilisez la boîte de dialogue des **Propriétés de l'animation** pour définir la durée d'affichage des frames.
- Pour dire à MAGIX Web Designer 7 Premium quels sont les objets qui doivent apparaître ou doivent être interpolés par tween entre deux keyframes, vous devez nommer l'objet que vous voulez interpoler par tween. Pour chaque nouvel objet que vous souhaitez animer, cliquez sur le bouton **Noms** dans la barre d'info de l'outil de sélection et donnez-lui un nom (ou allez dans **Services** -> **Noms**). L'objet doit avoir exactement le même nom sur les frames qui seront créés par la suite.
- Lorsque vous créez un nouveau keyframe (instantané), vous le faites généralement en copiant le frame en cours, ce qui a pour effet de copier tous les objets sur le nouveau frame en même temps que leurs noms. Puis déplacez simplement les objets comme vous le souhaitez.
- Tous les autres éléments (non nommés) apparaissent de façon statique pour la durée (durée d'affichage) du keyframe.
- Vous pouvez déplacer, agrandir, réduire, faire pivoter, étirer, et modifier la couleur ou la transparence entre les frames de MAGIX Web Designer 7 Premium. Le fait de transformer les objets de cette manière est très efficace.
- un taux de frame est défini pour la totalité du film Flash. Plus vous avez de frames Flash par seconde, et plus le fichier Flash sera grand et l'animation fluide.
- Étant donné que chaque frame de Xtreme est un instantané de l'ensemble de l'animation, tous les objets qui devraient apparaître sur cet instantané devraient se trouver sur le keyframe. Vous ne pouvez pas masquer un objet depuis le frame 1 de Xtreme vers le frame 3 sans qu'il n'apparaisse sur le frame 2.
- Vous pouvez modifier des formes, du texte ou des photos dans la limite du possible (voir les six règles décrite plus haut : déplacement, redimensionnement, écrasement/déformation, transparence plate et modification des couleurs). Si vous changez la forme d'une autre manière, cela ne fonctionnera pas.
- L'animation Flash est clippée sur les dimensions de la page que vous avez spécifiées dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Créer des GIF animés

Les GIF animés sont une alternative pour présenter des séquences animées sur Internet. Une technologie plus ancienne et plus simple est utilisée, qui possède ses avantages et ses inconvénients.

Un GIF animé est simplement un fichier GIF qui contient une séquence d'images, comme des frames dans un film. Tous les frames de MAGIX Web Designer 7 Premium sont des frames de l'animation finale, comme dans un folioscope.

Avantages :

- Tous les navigateurs sont capables de lire des animations GIF, aucun plugin supplémentaire n'est nécessaire contrairement aux animations Flash. Cela diminue les temps de chargement et augmente la compatibilité de vos pages.
- Les animations GIF sont utilisées comme des images normales, aucun code HTML supplémentaire n'est nécessaire contrairement à l'incrustation des animations Flash.

Inconvénients :

- Les animations GIF n'opèrent pas de « tween » entre les frames. Cela signifie que les frames de votre animation MAGIX Web Designer 7 Premium sont transférés tels quels dans les frames GIF qui en résultent. Si vous souhaitez obtenir des animations fluides comme avec Flash, vous devez créer un grand nombre de frames.
- GIF est un format bitmap et non un format vectoriel comme Flash. Il produit des fichiers beaucoup plus lourds même pour des formes géométriques très simples ou pour du texte.
- La profondeur colorimétrique maximale est de 256 couleurs.
- Les fonctions avancées de Flash telles que le flux de séquence (/stop/goto), la mise en lien avec des URL ou l'accélération ne sont pas disponibles.

Néanmoins et grâce à leur simplicité, les GIF animés sont toujours très utilisés pour les bannières publicitaires ou en tant qu'avatars dans des forums ou messageries instantanées.

Ouvrir un document d'animation

Pour créer un GIF animé, vous devez d'abord ouvrir un document d'animation. Pour ce faire, choisissez **Fichier > Nouveau > Animation**. Vous aurez alors accès à la galerie de **frames**

Créer une animation



Pour créer un GIF animé :

1. Choisissez **Services > Galeries > Galerie de frames**. Ou cliquez sur l'icône de la galerie de **frames** qui se trouve sur la barre d'outils **galeries**.
2. Dessinez l'objet que vous souhaitez faire apparaître dans le premier frame.
3. Dans la galerie **frame** cliquez sur **Nouveau** afin de créer le prochain frame.
4. Marquez chaque frame en tant qu'arrière-plan ou superposition.
5. Créez les objets que vous souhaitez faire apparaître dans le premier frame.
6. Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que vous ayez créé une séquence de frames.

Exporter une animation

Pour sauvegarder une animation, choisissez **Fichier > Exportation de l'animation GIF**.

Ouvrir un document d'animation

Pour créer un GIF animé, vous devez d'abord ouvrir un document d'animation. Pour ce faire, choisissez **Fichier > Nouveau > Animation**. Vous aurez alors accès à la galerie de **frames**

Créer une animation



Pour créer un GIF animé :

1. Choisissez **Services > Galeries > Galerie de frames**. Ou cliquez sur l'icône de la galerie de **frames** qui se trouve sur la barre d'outils **galeries**.
2. Dessinez l'objet que vous souhaitez faire apparaître dans le premier frame.
3. Dans la galerie **frame** cliquez sur **Nouveau** afin de créer le prochain frame.
4. Marquez chaque frame en tant qu'arrière-plan ou superposition.
5. Créez les objets que vous souhaitez faire apparaître dans le premier frame.
6. Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que vous ayez créé une séquence de frames.

Exporter une animation

Pour sauvegarder une animation, choisissez **Fichier > Exportation de l'animation GIF**.

Cr  er une animation



Pour cr  er un GIF anim    :

1. Choisissez **Services > Galeries > Galerie de frames**. Ou cliquez sur l'ic  ne de la galerie de **frames** qui se trouve sur la barre d'outils **galeries**.
2. Dessinez l'objet que vous souhaitez faire appara  tre dans le premier frame.
3. Dans la galerie **frame** cliquez sur **Nouveau** afin de cr  er le prochain frame.
4. Marquez chaque frame en tant qu'arri  re-plan ou superposition.
5. Cr  ez les objets que vous souhaitez faire appara  tre dans le premier frame.
6. R  p  tez les   tapes 3    5 jusqu'   ce que vous ayez cr      une s  quence de frames.

Exporter une animation

Pour sauvegarder une animation, choisissez **Fichier > Exportation de l'animation GIF**.

Exporter une animation

Pour sauvegarder une animation, choisissez **Fichier > Exportation de l'animation GIF**.

Propriétés de l'animation GIF

Pour modifier les propriétés de l'animation, effectuez un clic droit sur le frame dans la galerie **frame** et sélectionnez **Propriétés**

. Vous pouvez alors changer différentes options détaillées plus bas.

L'onglet Frame

Dans l'onglet **Frame**

vous pouvez fixer :

- **Nom** : le nom de ce frame. C'est simplement un pense-bête pour vous et ne sera pas exporté avec le GIF animé.
- **Arrière-plan** : si cette option est sélectionnée, le frame couvre tous les frames précédents. C'est utile si vous souhaitez créer un arrière-plan et insérer une animation sur celui-ci. Le premier frame d'une animation est souvent un frame d'arrière-plan. Si le premier frame n'est pas un frame d'arrière-plan, le GIF animé utilisera l'arrière-plan de la page comme arrière-plan.
- **Superposition** : si cette option est activée, le frame se superpose au frame précédent.
- **Délai local** : fixe la durée d'affichage du frame dans l'animation
- **Afficher Frame** : si l'option est activée, le frame sera affiché dans l'animation.

Options Flash

Voici plusieurs options pour les animations Flash, la plupart d'entre elles étant décrites plus haut.

- [Lien à appliquer à toute l'animation](#)
- [Vitesse de vidéo Flash](#)
- [Qualité JPEG](#)
- [Zone à enregistrer](#)

Couleurs d'animation

Dans l'onglet **Couleurs d'animation**

; vous pouvez fixer l'usage de la couleur dans l'animation :

- **Couleurs de palette** : fixe la palette de couleur choisie pour votre GIF animé. L'aide contient plus d'informations sur les différences entre ces options.
- **Nombre de couleurs dans la palette** : cette option est disponible uniquement si vous utilisez des palettes optimisées. Pour les graphiques simples, vous pouvez réduire le nombre de couleurs dans la palette. Ceci permet de produire des fichiers beaucoup plus petits sans perte de qualité. A vous d'expérimenter pour trouver le bon équilibre entre taille du fichier et qualité.
- **Mélange de couleurs** : vous pouvez choisir entre trois types de mélanges de couleurs.
- **Transparence** : sélectionnez cette option pour rendre le bitmap transparent à l'endroit où il n'y a pas d'objet.

Animation boucle et vitesse

Dans l'onglet **Animation boucle et vitesse**

, vous pouvez modifier la vitesse et la fréquence de l'animation :

- **Boucle** : vous permet de spécifier combien de fois l'animation doit être répétée.
- **Afficher chaque frame pendant** : si vous souhaitez le même délai entre chaque frame de l'animation, entrez sa valeur ici. Pour spécifier des délais différents pour les frames individuels, utilisez l'onglet frame (décrit plus haut). L'indication « Beaucoup » est affichée si l'animation a des délais différents entre les frames .

Aperçu sur le navigateur

Vous pouvez sélectionner les options adaptées à votre graphique et les charger dans votre navigateur afin de pouvoir en avoir un aperçu :

- **Options d'arrière-plan-** modifient l'arrière-plan des GIF animés pour voir lequel donne le meilleur résultat.
- **Informations supplémentaires-** la page d'aperçu comporte des informations utiles telles que les temps de chargement potentiels lorsqu'ils se trouvent sur une page Internet.
- **Aperçu navigateur-** appuyer sur ce bouton pour lancer un aperçu dans votre navigateur Internet.

L'onglet Frame

Dans l'onglet **Frame**

vous pouvez fixer :

- **Nom** : le nom de ce frame. C'est simplement un pense-bête pour vous et ne sera pas exporté avec le GIF animé.
- **Arrière-plan** : si cette option est sélectionnée, le frame couvre tous les frames précédents. C'est utile si vous souhaitez créer un arrière-plan et insérer une animation sur celui-ci. Le premier frame d'une animation est souvent un frame d'arrière-plan. Si le premier frame n'est pas un frame d'arrière-plan, le GIF animé utilisera l'arrière-plan de la page comme arrière-plan.
- **Superposition** : si cette option est activée, le frame se superpose au frame précédent.
- **Délai local** : fixe la durée d'affichage du frame dans l'animation
- **Afficher Frame** : si l'option est activée, le frame sera affiché dans l'animation.

Options Flash

Voici plusieurs options pour les animations Flash, la plupart d'entre elles étant décrites plus haut.

- [Lien à appliquer à toute l'animation](#)
- [Vitesse de vidéo Flash](#)
- [Qualité JPEG](#)
- [Zone à enregistrer](#)

Couleurs d'animation

Dans l'onglet **Couleurs d'animation**

; vous pouvez fixer l'usage de la couleur dans l'animation :

- **Couleurs de palette** : fixe la palette de couleur choisie pour votre GIF animé. L'aide contient plus d'informations sur les différences entre ces options.
- **Nombre de couleurs dans la palette** : cette option est disponible uniquement si vous utilisez des palettes optimisées. Pour les graphiques simples, vous pouvez réduire le nombre de couleurs dans la palette. Ceci permet de produire des fichiers beaucoup plus petits sans perte de qualité. A vous d'expérimenter pour trouver le bon équilibre entre taille du fichier et qualité.
- **Mélange de couleurs** : vous pouvez choisir entre trois types de mélanges de couleurs.
- **Transparence** : sélectionnez cette option pour rendre le bitmap transparent à l'endroit où il n'y a pas d'objet.

Animation boucle et vitesse

Dans l'onglet **Animation boucle et vitesse**

, vous pouvez modifier la vitesse et la fréquence de l'animation :

- **Boucle** : vous permet de spécifier combien de fois l'animation doit être répétée.
- **Afficher chaque frame pendant** : si vous souhaitez le même délai entre chaque frame de l'animation, entrez sa valeur ici. Pour spécifier des délais différents pour les frames individuels, utilisez l'onglet frame (décrit plus haut). L'indication « Beaucoup » est affichée si l'animation a des délais différents entre les frames.

Aperçu sur le navigateur

Vous pouvez sélectionner les options adaptées à votre graphique et les charger dans votre navigateur afin de pouvoir en avoir un aperçu :

- **Options d'arrière-plan-** modifient l'arrière-plan des GIF animés pour voir lequel donne le meilleur résultat.
- **Informations supplémentaires-** la page d'aperçu comporte des informations utiles telles que les temps de chargement potentiels lorsqu'ils se trouvent sur une page Internet.
- **Aperçu navigateur-** appuyer sur ce bouton pour lancer un aperçu dans votre navigateur Internet.

Options Flash

Voici plusieurs options pour les animations Flash, la plupart d'entre elles Ã©tant dÃ©crites plus haut.

- [Lien Ã© appliquer Ã© toute l'animation](#)
- [Vitesse de vidÃ©o Flash](#)
- [QualitÃ© JPEG](#)
- [Zone Ã© enregistrer](#)

Couleurs d'animation

Dans l'onglet **Couleurs d'animation**

; vous pouvez fixer l'usage de la couleur dans l'animation :

- **Couleurs de palette** : fixe la palette de couleur choisie pour votre GIF animÃ©. L'aide contient plus d'informations sur les diffÃ©rences entre ces options.
- **Nombre de couleurs dans la palette** : cette option est disponible uniquement si vous utilisez des palettes optimisÃ©es. Pour les graphiques simples, vous pouvez rÃ©duire le nombre de couleurs dans la palette. Ceci permet de produire des fichiers beaucoup plus petits sans perte de qualitÃ©. A vous d'expÃ©rimer pour trouver le bon Ã©quilibre entre taille du fichier et qualitÃ©.
- **MÃ©lange de couleurs** : vous pouvez choisir entre trois types de mÃ©langes de couleurs.
- **Transparence** : sÃ©lectionnez cette option pour rendre le bitmap transparent Ã© l'endroit oÃ¹ il n'y a pas d'objet.

Animation boucle et vitesse

Dans l'onglet **Animation boucle et vitesse**

, vous pouvez modifier la vitesse et la frÃ©quence de l'animation :

- **Boucle** : vous permet de spÃ©cifier combien de fois l'animation doit Ãªtre rÃ©pÃ©tÃ©e.
- **Afficher chaque frame pendant** : si vous souhaitez le mÃªme dÃ©lai entre chaque frame de l'animation, entrez sa valeur ici. Pour spÃ©cifier des dÃ©lais diffÃ©rents pour les frames individuels, utilisez l'onglet frame (dÃ©crit plus haut). L'indication «Ã© BeaucoupÃ© Ã©» est affichÃ©e si l'animation a des dÃ©lais diffÃ©rents entre les frames .

AperÃ§u sur le navigateur

Vous pouvez sÃ©lectionner les options adaptÃ©es Ã© votre graphique et les charger dans votre navigateur afin de pouvoir en avoir un aperÃ§u :

- **Options d'arriÃ¨re-plan**- modifie l'arriÃ¨re-plan des GIF animÃ©s pour voir lequel donne le meilleur rÃ©sultat.
- **Informations supplÃ©mentaires**- la page d'aperÃ§u comporte des informations utiles telles que les temps de chargement potentiels lorsqu'ils se trouvent sur une page Internet.
- **AperÃ§u navigateur**- appuyer sur ce bouton pour lancer un aperÃ§u dans votre navigateur Internet.

Couleurs d'animation

Dans l'onglet **Couleurs d'animation**

; vous pouvez fixer l'usage de la couleur dans l'animation :

- **Couleurs de palette** : fixe la palette de couleur choisie pour votre GIF animé. L'aide contient plus d'informations sur les différences entre ces options.
- **Nombre de couleurs dans la palette** : cette option est disponible uniquement si vous utilisez des palettes optimisées. Pour les graphiques simples, vous pouvez réduire le nombre de couleurs dans la palette. Ceci permet de produire des fichiers beaucoup plus petits sans perte de qualité. A vous d'expérimenter pour trouver le bon équilibre entre taille du fichier et qualité.
- **Mélange de couleurs** : vous pouvez choisir entre trois types de mélanges de couleurs.
- **Transparence** : sélectionnez cette option pour rendre le bitmap transparent à l'endroit où il n'y a pas d'objet.

Animation boucle et vitesse

Dans l'onglet **Animation boucle et vitesse**

, vous pouvez modifier la vitesse et la fréquence de l'animation :

- **Boucle** : vous permet de spécifier combien de fois l'animation doit être répétée.
- **Afficher chaque frame pendant** : si vous souhaitez le même délai entre chaque frame de l'animation, entrez sa valeur ici. Pour spécifier des délais différents pour les frames individuels, utilisez l'onglet frame (décrit plus haut). L'indication «Beaucoup» est affichée si l'animation a des délais différents entre les frames.

Aperçu sur le navigateur

Vous pouvez sélectionner les options adaptées à votre graphique et les charger dans votre navigateur afin de pouvoir en avoir un aperçu :

- **Options d'arrière-plan**- modifient l'arrière-plan des GIF animés pour voir lequel donne le meilleur résultat.
- **Informations supplémentaires**- la page d'aperçu comporte des informations utiles telles que les temps de chargement potentiels lorsqu'ils se trouvent sur une page Internet.
- **Aperçu navigateur**- appuyer sur ce bouton pour lancer un aperçu dans votre navigateur Internet.

Animation boucle et vitesse

Dans l'onglet **Animation boucle et vitesse**

, vous pouvez modifier la vitesse et la fréquence de l'animation :

- **Boucle** : vous permet de spécifier combien de fois l'animation doit être répétée.
- **Afficher chaque frame pendant** : si vous souhaitez le même délai entre chaque frame de l'animation, entrez sa valeur ici. Pour spécifier des délais différents pour les frames individuels, utilisez l'onglet frame (décrit plus haut). L'indication « Beaucoup » est affichée si l'animation a des délais différents entre les frames .

Aperçu sur le navigateur

Vous pouvez sélectionner les options adaptées à votre graphique et les charger dans votre navigateur afin de pouvoir en avoir un aperçu :

- **Options d'arrière-plan**- modifient l'arrière-plan des GIF animés pour voir lequel donne le meilleur résultat.
- **Informations supplémentaires**- la page d'aperçu comporte des informations utiles telles que les temps de chargement potentiels lorsqu'ils se trouvent sur une page Internet.
- **Aperçu navigateur**- appuyer sur ce bouton pour lancer un aperçu dans votre navigateur Internet.

Aperçu sur le navigateur

Vous pouvez sélectionner les options adaptées à votre graphique et les charger dans votre navigateur afin de pouvoir en avoir un aperçu :

- **Options d'arrière-plan**- modifient l'arrière-plan des GIF animés pour voir lequel donne le meilleur résultat.
- **Informations supplémentaires**- la page d'aperçu comporte des informations utiles telles que les temps de chargement potentiels lorsqu'ils se trouvent sur une page Internet.
- **Aperçu navigateur**- appuyer sur ce bouton pour lancer un aperçu dans votre navigateur Internet.

Imprimer

Dans ce chapitre

[Afficher les marges d'impression](#)

[Sélectionner et paramétrer une imprimante](#)

[La boîte de dialogue d'impression](#)

[Option d'impression : onglet Sortie](#)

[Option d'impression : onglet Imprimer mise en page](#)

Afficher les marges d'impression

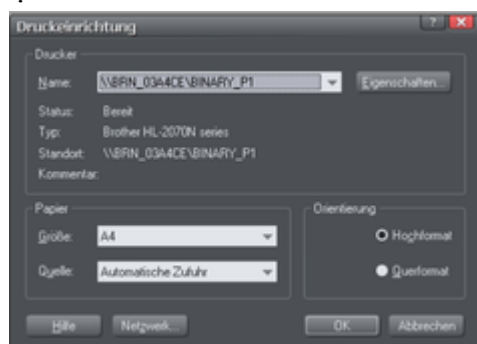
La fenêtre du menu > Afficher les marges d'impression affiche une ligne jaune et rouge autour de la page (qui ne sera pas imprimée) indiquant les marges d'impression et les bordures. La limite de la page est indiquée par un rectangle jaune et la zone d'impression par un rectangle rouge. La zone d'impression est déterminée par les marges de l'imprimante sélectionnée. Certaines imprimantes vous permettent de régler les marges, mais rares sont celles qui vous permettent d'imprimer jusqu'au bord de la page. Si des objets se trouvent en dehors du rectangle rouge de la page, ils ne seront sans doute pas imprimés.

Sélectionner et paramétrer une imprimante

Fichier > Configuration de l'imprimante. Ceci ouvre la boîte de dialogue standard de Windows

Configuration d'impression

:



En sélectionnant une imprimante, vous sélectionnez aussi la taille du papier adéquat et l'orientation du papier. Notez que ces dernières correspondent à la taille et à l'orientation des feuilles de papier utilisées dans l'imprimante. Elles sont distinctes de la taille/de l'orientation du document. **Portrait** imprime la page sans rotation. **Paysage** imprime la page pivotée à 90°. (Ces boutons sont reproduits dans la boîte de dialogue **Options d'impression** décrite plus loin.) Il est recommandé de laisser les boutons **Paysage/Portrait**

de cette boîte de dialogue sur leurs paramètres par défaut.

Mise en garde : nous ne pouvons vous guider dans l'installation ou la configuration des imprimantes car cela concerne le fonctionnement du système standard. En cas de difficultés, contactez le fabricant de votre imprimante ou de votre ordinateur.

Bouton Propriétés

Affiche une boîte de dialogue vous permettant de régler les options du type d'imprimante sélectionné. Cette boîte de dialogue n'est pas contrôlée par Web Designer Premium.

Bouton Réseau

Si votre ordinateur est connecté à un réseau, ceci vous permet de vous connecter à des imprimantes partagées sur le réseau. Cette boîte de dialogue n'est pas contrôlée par Web Designer Premium.

Bouton Propri  t  s

Affiche une bo  te de dialogue vous permettant de r  gler les options du type d'imprimante s  lectionn  e. Cette bo  te de dialogue n'est pas contr  l  e par Web Designer Premium.

Bouton R  seau

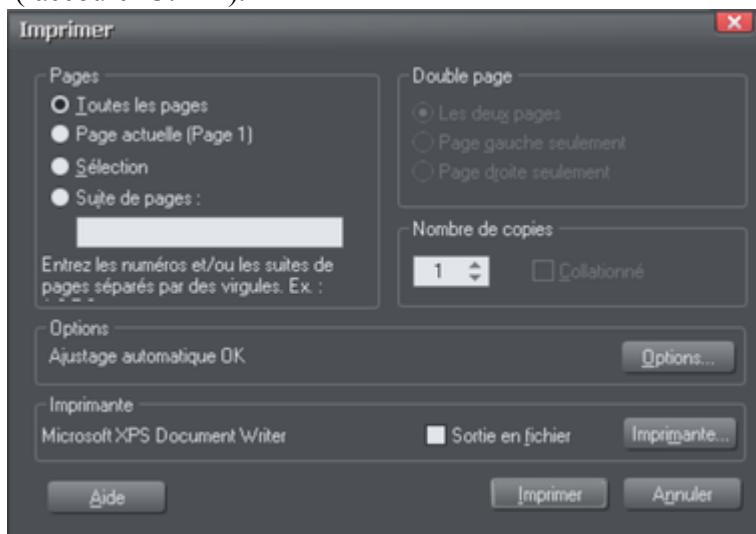
Si votre ordinateur est connect      un r  seau, ceci vous permet de vous connecter    des imprimantes partag  es sur le r  seau. Cette bo  te de dialogue n'est pas contr  l  e par Web Designer Premium.

Bouton Réseau

Si votre ordinateur est connecté à un réseau, ceci vous permet de vous connecter à des imprimantes partagées sur le réseau. Cette boîte de dialogue n'est pas contrôlée par Web Designer Premium.

La boîte de dialogue d'impression

Sélectionnez **Fichier > Imprimer**
(raccourci Ctrl+P).



Bouton Impression

Lorsque vous avez sélectionné les options requises, cliquez dessus pour lancer l'impression.

Bouton d'impression...

Ceci ouvre la boîte de dialogue **Configuration d'impression**
(décrite plus haut).

Bouton Options

Ceci ouvre une boîte de dialogue à onglets vous permettant de régler des options d'impression supplémentaires. Elles sont décrites plus [loin](#).

Pages

Toutes les pages :

imprime toutes les pages du document.

Page(s) sélectionnée(s) :

imprime les pages ou les sélections de pages en cours.

Objets sélectionnés :

cette option est disponible quand des objets sont sélectionnés dans le document. Lorsque cette option est active, seuls les objets sélectionnés sont imprimés. Notez que les autres objets se trouvant dans les limites des objets sélectionnés ne seront pas imprimés : seuls les objets vraiment sélectionnés seront imprimés.

Les objets situés sur les calques d'arrière-plan et les calques guide ne sont jamais imprimés. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie de calques.

Sélection de pages :

vous permet de définir les pages que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez saisir des numéros de pages, séparées par des virgules, ou des sélections de pages en saisissant deux numéros séparés par un tiret.

Exemples de sélections de pages :

2

:seule la page numéro 2 sera imprimée.

1,3,5-7

: les pages 1, 3, 5, 6 et 7 seront imprimées.

2,3,6-8,11-12

: les pages 2,3,6,7, 8,11 et 12 seront imprimées.

La section **Options**

de la boîte de dialogue vous indiquera si votre sélection de pages est correcte ou invalide.

Imprimer dans le fichier

Vous pouvez sélectionner l'option **Imprimer dans le fichier**

pour créer un document que vous pourrez transmettre à une imprimerie (si celle-ci accepte ce type de fichier).

Si vous cochez cette option, lorsque vous cliquez sur **Imprimer** Web Designer Premium affiche la boîte de dialogue standard de Windows **Enregistrer**

pour que vous puissiez nommer et classer le fichier.

L'extension par défaut des fichiers à imprimer est .prn.

Nombre de copies

Détermine le nombre de copies du document à imprimer.

Bouton Impression

Lorsque vous avez sélectionné les options requises, cliquez dessus pour lancer l'impression.

Bouton d'impression...

Ceci ouvre la boîte de dialogue **Configuration d'impression** (décrite plus haut).

Bouton Options

Ceci ouvre une boîte de dialogue à onglets vous permettant de régler des options d'impression supplémentaires. Elles sont décrites plus [loin](#).

Pages

Toutes les pages :

imprime toutes les pages du document.

Page(s) sélectionné(s) :

imprime les pages ou les sélections de pages en cours.

Objets sélectionnés :

cette option est disponible quand des objets sont sélectionnés dans le document. Lorsque cette option est active, seuls les objets sélectionnés sont imprimés. Notez que les autres objets se trouvant dans les limites des objets sélectionnés ne seront pas imprimés : seuls les objets vraiment sélectionnés seront imprimés.

Les objets situés sur les calques d'arrière-plan et les calques guide ne sont jamais imprimés. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie de calques.

Sélection de pages :

vous permet de définir les pages que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez saisir des numéros de pages, séparés par des virgules, ou des sélections de pages en saisissant deux numéros séparés par un tiret.

Exemples de sélections de pages :

2

:seule la page numéro 2 sera imprimée.

1,3,5-7

À : les pages 1, 3, 5, 6 et 7 seront imprimées.

2,3,6-8,11-12

À : les pages 2,3,6,7, 8,11 et 12 seront imprimées.

La section **Options**

de la boîte de dialogue vous indiquera si votre sélection de pages est correcte ou invalide.

Imprimer dans le fichier

Vous pouvez sélectionner l'option **Imprimer dans le fichier** pour créer un document que vous pourrez transmettre à une imprimerie (si celle-ci accepte ce type de fichier).

Si vous cochez cette option, lorsque vous cliquez sur **Imprimer** Web Designer Premium affiche la boîte de dialogue standard de Windows **Enregistrer** pour que vous puissiez nommer et classer le fichier.

L'extension par défaut des fichiers à imprimer est .prn.

Nombre de copies

Déterminez le nombre de copies du document à imprimer.

Bouton d'impression...

Ceci ouvre la boîte de dialogue **Configuration d'impression** (décrite plus haut).

Bouton Options

Ceci ouvre une boîte de dialogue à onglets vous permettant de régler des options d'impression supplémentaires. Elles sont décrites plus [loin](#)

Pages

Toutes les pages :

imprime toutes les pages du document.

Page(s) sélectionné(s) :

imprime les pages ou les sélections de pages en cours.

Objets sélectionnés :

cette option est disponible quand des objets sont sélectionnés dans le document. Lorsque cette option est active, seuls les objets sélectionnés sont imprimés. Notez que les autres objets se trouvant dans les limites des objets sélectionnés ne seront pas imprimés : seuls les objets vraiment sélectionnés seront imprimés.

Les objets situés sur les calques d'arrière-plan et les calques guide ne sont jamais imprimés. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie de calques.

Sélection de pages :

vous permet de définir les pages que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez saisir des numéros de pages, séparés par des virgules, ou des sélections de pages en saisissant deux numéros séparés par un tiret.

Exemples de sélections de pages :

2

:seule la page numéro 2 sera imprimée.

1,3,5-7

À : les pages 1, 3, 5, 6 et 7 seront imprimées.

2,3,6-8,11-12

À : les pages 2,3,6,7, 8,11 et 12 seront imprimées.

La section **Options**

de la boîte de dialogue vous indiquera si votre sélection de pages est correcte ou invalide.

Imprimer dans le fichier

Vous pouvez sélectionner l'option **Imprimer dans le fichier** pour créer un document que vous pourrez transmettre à une imprimerie (si celle-ci accepte ce type de fichier).

Si vous cochez cette option, lorsque vous cliquez sur **Imprimer** Web Designer Premium affiche la boîte de dialogue standard de Windows **Enregistrer** pour que vous puissiez nommer et classer le fichier.

L'extension par défaut des fichiers à imprimer est .pmn.

Nombre de copies

Détermine le nombre de copies du document à imprimer.

Bouton Options

Ceci ouvre une boîte de dialogue à onglets vous permettant de régler des options d'impression supplémentaires. Elles sont décrites plus [loin](#).

Pages

Toutes les pages :

imprime toutes les pages du document.

Page(s) sélectionné(s) :

imprime les pages ou les sélections de pages en cours.

Objets sélectionnés :

cette option est disponible quand des objets sont sélectionnés dans le document. Lorsque cette option est active, seuls les objets sélectionnés sont imprimés. Notez que les autres objets se trouvant dans les limites des objets sélectionnés ne seront pas imprimés : seuls les objets vraiment sélectionnés seront imprimés.

Les objets situés sur les calques d'arrière-plan et les calques guide ne sont jamais imprimés. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie de calques.

Sélection de pages :

vous permet de définir les pages que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez saisir des numéros de pages, séparés par des virgules, ou des sélections de pages en saisissant deux numéros séparés par un tiret.

Exemples de sélections de pages :

2

:seule la page numéro 2 sera imprimée.

1,3,5-7

À : les pages 1, 3, 5, 6 et 7 seront imprimées.

2,3,6-8,11-12

À : les pages 2,3,6,7, 8,11 et 12 seront imprimées.

La section **Options**

de la boîte de dialogue vous indiquera si votre sélection de pages est correcte ou invalide.

Imprimer dans le fichier

Vous pouvez sélectionner l'option **Imprimer dans le fichier**

pour créer un document que vous pourrez transmettre à une imprimerie (si celle-ci accepte ce type de fichier).

Si vous cochez cette option, lorsque vous cliquez sur **Imprimer** Web Designer Premium affiche la boîte de dialogue standard de Windows **Enregistrer**

pour que vous puissiez nommer et classer le fichier.

L'extension par défaut des fichiers à imprimer est .prn.

Nombre de copies

Détermine le nombre de copies du document à imprimer.

Pages

Toutes les pages :

imprime toutes les pages du document.

Page(s) sélectionné(s) :

imprime les pages ou les sélections de pages en cours.

Objets sélectionnés :

cette option est disponible quand des objets sont sélectionnés dans le document. Lorsque cette option est active, seuls les objets sélectionnés sont imprimés. Notez que les autres objets se trouvant dans les limites des objets sélectionnés ne seront pas imprimés : seuls les objets vraiment sélectionnés seront imprimés.

Les objets situés sur les calques d'arrière-plan et les calques guide ne sont jamais imprimés. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie de calques.

Sélection de pages :

vous permet de définir les pages que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez saisir des numéros de pages, séparés par des virgules, ou des sélections de pages en saisissant deux numéros séparés par un tiret.

Exemples de sélections de pages :

2

:seule la page numéro 2 sera imprimée.

1,3,5-7

À : les pages 1, 3, 5, 6 et 7 seront imprimées.

2,3,6-8,11-12

À : les pages 2,3,6,7, 8,11 et 12 seront imprimées.

La section **Options**

de la boîte de dialogue vous indiquera si votre sélection de pages est correcte ou invalide.

Imprimer dans le fichier

Vous pouvez sélectionner l'option **Imprimer dans le fichier**

pour créer un document que vous pourrez transmettre à une imprimerie (si celle-ci accepte ce type de fichier).

Si vous cochez cette option, lorsque vous cliquez sur **Imprimer** Web Designer Premium affiche la boîte de dialogue standard de Windows **Enregistrer**

pour que vous puissiez nommer et classer le fichier.

L'extension par défaut des fichiers à imprimer est .prn.

Nombre de copies

Détermine le nombre de copies du document à imprimer.

Imprimer dans le fichier

Vous pouvez sélectionner l'option **Imprimer dans le fichier** pour créer un document que vous pourrez transmettre à une imprimerie (si celle-ci accepte ce type de fichier).

Si vous cochez cette option, lorsque vous cliquez sur **Imprimer** Web Designer Premium affiche la boîte de dialogue standard de Windows **Enregistrer** pour que vous puissiez nommer et classer le fichier. L'extension par défaut des fichiers à imprimer est .prn.

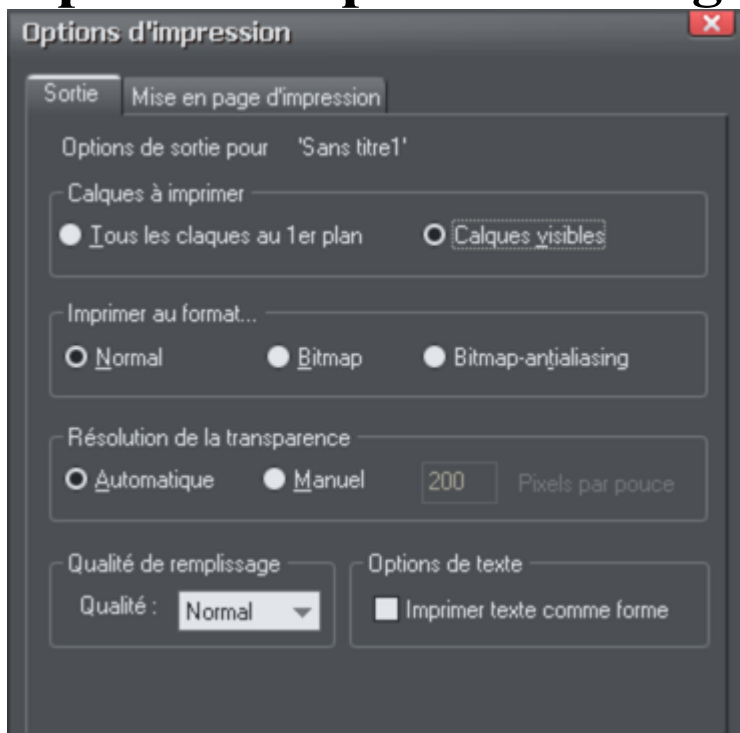
Nombre de copies

Détermine le nombre de copies du document à imprimer.

Nombre de copies

DÃ©terminez le nombre de copies du document Ã imprimer.

Option d'impression : onglet Sortie



Calques à imprimer

Il existe deux options :

- Imprimer **Tous les calques au 1er plan**.
- Imprimer seulement les **Calques visibles au premier plan**.

Notez que seuls les calques de premier plan sont imprimés. Les calques d'arrière-plan ne sont jamais imprimés.

Imprimer au format...

Normal

convient à la plupart des types de documents.

Toutefois, certaines imprimantes ne reproduisent pas des couleurs harmonisées lors de l'impression de bitmaps ou d'objets vectoriels ayant la même couleur. Ceci est visible si les objets sont superposés à des bitmaps ou à des objets avec des transparences appliquées. Dans ce cas, sélectionnez **Bitmap** ou

Bitmap avec Anti-Aliasing

et réessayez.

Le choix entre **Bitmap** et **Bitmap avec Anti-Aliasing**

dépend des paramètres de l'imprimante et des réglages personnels. Certaines imprimantes donnent de meilleurs résultats avec l'anti-aliasing désactivé, notamment dans le cas de l'impression de fines lignes.

Résolution de la transparence

Lors de l'impression, les effets de transparence de MAGIX Web Designer 7 Premium sont créés à l'aide de bitmaps.

Cette option contrôle la résolution de ces bitmaps lorsqu'il sont envoyés vers l'imprimante. Automatique convient à la plupart des dessins et fait que MAGIX Web Designer 7 Premium sélectionne automatiquement une résolution adaptée à l'imprimante actuelle. Elle peut être inadaptée dans le cas d'une impression sur une imprimante à très haute résolution telle que les appareils de composition. Dans

ce cas, il sera préférable de contrôler la résolution d'impression manuellement en entrant la valeur souhaitée.

Notez que les imprimantes modernes prétendent être capables d'imprimer plus de 1000 points par pouce, mais ceci diffère des « pixels par pouce » qui correspond en réalité à ce que vous voyez à l'écran. Généralement, il n'est pas nécessaire d'imprimer à plus de 600 pixels par pouce et 300 pixels par pouce produisent des résultats d'impression parfaitement adaptés.

Qualité de remplissage

À l'aide de cette option, vous pouvez choisir de combien d'étapes sont constitués les remplissages dégradés de votre document lors de l'impression. Le réglage **Normal** convient pour la plupart des utilisations. Cette option est grisée pour les imprimantes PostScript.

Options de texte

Si votre imprimante a des difficultés à reproduire les polices, sélectionnez l'option **Imprimer tout le texte** comme **Formes**

. Tout le texte est alors converti en formes vectorielles avant que le document ne soit transmis à l'imprimante. Cela risque d'entraîner un ralentissement mais reproduira exactement ce que vous voyez à l'écran.

Calques à imprimer

Il existe deux options :

- Imprimer **Tous les calques au 1er plan.**
- Imprimer seulement les **Calques visibles au premier plan.**

Notez que seuls les calques de premier plan sont imprimés. Les calques d'arrière-plan ne sont jamais imprimés.

Imprimer au format...

Normal

convient à la plupart des types de documents.

Toutefois, certaines imprimantes ne reproduisent pas des couleurs harmonisées lors de l'impression de bitmaps ou d'objets vectoriels ayant la même couleur. Ceci est visible si les objets sont superposés à des bitmaps ou à des objets avec des transparences appliquées. Dans ce cas, sélectionnez

Bitmap ou Bitmap avec Anti-Aliasing

et essayez.

Le choix entre **Bitmap** et **Bitmap avec Anti-Aliasing**

dépend des paramètres de l'imprimante et des réglages personnels. Certaines imprimantes donnent de meilleurs résultats avec l'anti-aliasing désactivé, notamment dans le cas de l'impression de fines lignes.

Résolution de la transparence

Lors de l'impression, les effets de transparence de MAGIX Web Designer 7 Premium sont créés à l'aide de bitmaps.

Cette option contrôle la résolution de ces bitmaps lorsqu'il sont envoyés vers l'imprimante.

Automatique convient à la plupart des dessins et fait que MAGIX Web Designer 7 Premium sélectionne automatiquement une résolution adaptée à l'imprimante actuelle. Elle peut être inadaptée dans le cas d'une impression sur une imprimante très haute résolution telle que les appareils de composition. Dans ce cas, il sera préférable de contrôler la résolution d'impression manuellement en entrant la valeur souhaitée.

Notez que les imprimantes modernes prétendent être capables d'imprimer plus de 1000 points par pouce, mais ceci diffère des « pixels par pouce » qui correspond en réalité à ce que vous voyez à l'écran. Généralement, il n'est pas nécessaire d'imprimer à plus de 600 pixels par pouce et 300 pixels par pouce produisent des résultats d'impression parfaitement adaptés.

Qualité de remplissage

À l'aide de cette option, vous pouvez choisir de combien d'étapes sont constitués les remplissages dégradés de votre document lors de l'impression. Le réglage **Normal**

convient pour la plupart des utilisations. Cette option est grisée pour les imprimantes PostScript.

Options de texte

Si votre imprimante a des difficultés à reproduire les polices, sélectionnez l'option **Imprimer tout le texte** comme **Formes**

. Tout le texte est alors converti en formes vectorielles avant que le document ne soit transmis à l'imprimante. Cela risque d'entraîner un ralentissement mais reproduira exactement ce que vous voyez à l'écran.

Imprimer au format...

Normal

convient à la plupart des types de documents.

Toutefois, certaines imprimantes ne reproduisent pas des couleurs harmonisées lors de l'impression de bitmaps ou d'objets vectoriels ayant la même couleur. Ceci est visible si les objets sont superposés à des bitmaps ou à des objets avec des transparences appliquées. Dans ce cas, sélectionnez

Bitmap ou Bitmap avec Anti-Aliasing

et essayez.

Le choix entre **Bitmap** et **Bitmap avec Anti-Aliasing**

dépend des paramètres de l'imprimante et des réglages personnels. Certaines imprimantes donnent de meilleurs résultats avec l'anti-aliasing désactivé, notamment dans le cas de l'impression de fines lignes.

Résolution de la transparence

Lors de l'impression, les effets de transparence de MAGIX Web Designer 7 Premium sont créés à l'aide de bitmaps.

Cette option contrôle la résolution de ces bitmaps lorsqu'il sont envoyés vers l'imprimante.

Automatique convient à la plupart des dessins et fait que MAGIX Web Designer 7 Premium sélectionne automatiquement une résolution adaptée à l'imprimante actuelle. Elle peut être inadaptée dans le cas d'une impression sur une imprimante très haute résolution telle que les appareils de composition. Dans ce cas, il sera préférable de contrôler la résolution d'impression manuellement en entrant la valeur souhaitée.

Notez que les imprimantes modernes prétendent être capables d'imprimer plus de 1000 points par pouce, mais ceci diffère des « pixels par pouce » qui correspond en réalité à ce que vous voyez à l'écran. Généralement, il n'est pas nécessaire d'imprimer plus de 600 pixels par pouce et 300 pixels par pouce produisent des résultats d'impression parfaitement adaptés.

Qualité de remplissage

À l'aide de cette option, vous pouvez choisir de combien d'étapes sont constitués les remplissages dégradés de votre document lors de l'impression. Le réglage **Normal** convient pour la plupart des utilisations. Cette option est grisée pour les imprimantes PostScript.

Options de texte

Si votre imprimante a des difficultés à reproduire les polices, sélectionnez l'option **Imprimer tout le texte** comme **Formes**

. Tout le texte est alors converti en formes vectorielles avant que le document ne soit transmis à l'imprimante. Cela risque d'entraîner un ralentissement mais reproduira exactement ce que vous voyez à l'écran.

Résolution de la transparence

Lors de l'impression, les effets de transparence de MAGIX Web Designer 7 Premium sont créés à l'aide de bitmaps.

Cette option contrôle la résolution de ces bitmaps lorsqu'il sont envoyés vers l'imprimante.

Automatique convient à la plupart des dessins et fait que MAGIX Web Designer 7 Premium sélectionne automatiquement une résolution adaptée à l'imprimante actuelle. Elle peut être inadaptée dans le cas d'une impression sur une imprimante à très haute résolution telle que les appareils de composition. Dans ce cas, il sera préférable de contrôler la résolution d'impression manuellement en entrant la valeur souhaitée.

Notez que les imprimantes modernes prétendent être capables d'imprimer plus de 1000 points par pouce, mais ceci diffère des « pixels par pouce » qui correspond en réalité à ce que vous voyez à l'écran. Généralement, il n'est pas nécessaire d'imprimer à plus de 600 pixels par pouce et 300 pixels par pouce produisent des résultats d'impression parfaitement adaptés.

Qualité de remplissage

À l'aide de cette option, vous pouvez choisir de combien d'étapes sont constitués les remplissages d'angles de votre document lors de l'impression. Le réglage **Normal** convient pour la plupart des utilisations. Cette option est grisée pour les imprimantes PostScript.

Options de texte

Si votre imprimante a des difficultés à reproduire les polices, sélectionnez l'option **Imprimer tout le texte** comme **Formes**.

Tout le texte est alors converti en formes vectorielles avant que le document ne soit transmis à l'imprimante. Cela risque d'entraîner un ralentissement mais reproduira exactement ce que vous voyez à l'écran.

Qualité de remplissage

À l'aide de cette option, vous pouvez choisir de combien d'étapes sont constitués les remplissages d'angles de votre document lors de l'impression. Le réglage **Normal** convient pour la plupart des utilisations. Cette option est grisée pour les imprimantes PostScript.

Options de texte

Si votre imprimante a des difficultés à reproduire les polices, sélectionnez l'option **Imprimer tout le texte comme Formes**

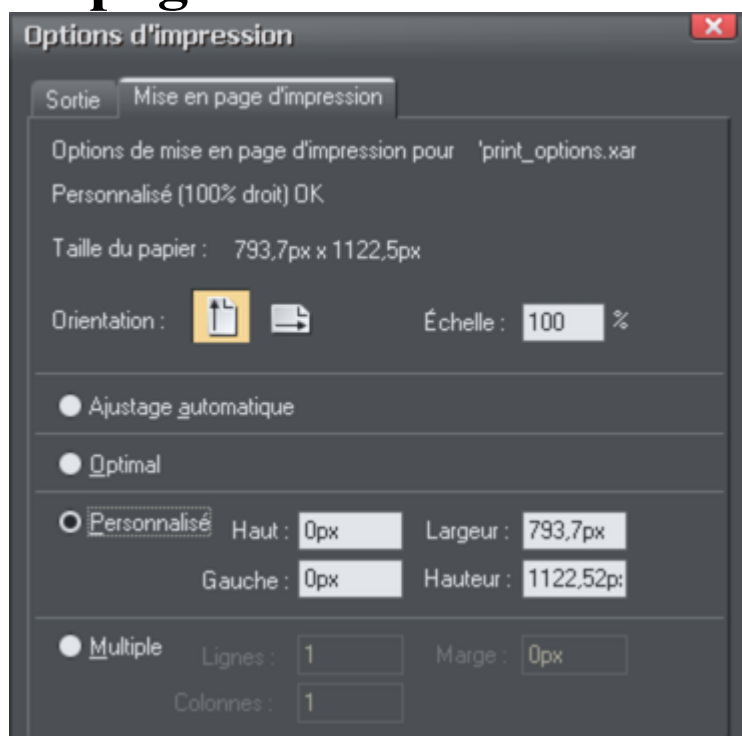
. Tout le texte est alors converti en formes vectorielles avant que le document ne soit transmis à l'imprimante. Cela risque d'entraîner un ralentissement mais reproduira exactement ce que vous voyez à l'écran.

Options de texte

Si votre imprimante a des difficultés à reproduire les polices, sélectionnez l'option **Imprimer tout le texte** comme **Formes**

. Tout le texte est alors converti en formes vectorielles avant que le document ne soit transmis à l'imprimante. Cela risque d'entraîner un ralentissement mais reproduira exactement ce que vous voyez à l'écran.

Option d'impression : onglet Imprimer mise en page



La plupart des options de l'onglet Imprimer la mise en page sont grisées si vous avez sélectionné **Ajustement optimal** ou **Ajustement automatique**

. Nous vous recommandons d'utiliser ces options car elles sont le moyen le plus facile d'imprimer. Cependant, vous pouvez choisir de personnaliser ces options (voir « Personnaliser » plus bas).

Optimal

Votre graphique sera déplacé vers le centre de la page et sera élargi ou rétréci pour s'ajuster à la taille du papier.

Cette option est idéale si vous disposez d'un graphique grand ou petit que vous souhaitez ajuster sur une page.

Ajustage automatique

Votre graphique sera orienté comme voulu mais Web Designer Premium ne modifiera pas la taille. Nous recommandons cette option si vous rencontrez des difficultés à obtenir une orientation correcte (il existe au moins quatre endroits où vous pouvez régler l'orientation de la page, parfois plus pour certains pilotes d'imprimante).

Cette option est idéale si vous disposez d'une taille définie pour votre graphique et ne souhaitez pas qu'il soit modifié.

Personnalisé

Vous permet d'avoir le contrôle sur votre impression, comprenant l'orientation, la taille et les marges.

Les boutons d'**Orientation** peuvent être utilisés pour choisir l'orientation de l'impression. L'échelle peut être modifiée à l'aide du champ **Échelle**

. Les champs des marges supérieure et gauche peuvent être modifiées (ceci détermine où l'angle gauche supérieur de la page apparaît sur le papier de l'imprimante).

Les champs de **Largeur** et de **Hauteur**

offrent une alternative au paramétrage de l'échelle d'impression (lorsque vous modifiez l'un des ces paramètres, l'autre change pour garantir que la page soit toujours imprimée sur la base de 100 % des proportions).

Multiple

Pour imprimer de multiples copies d'une page, choisissez **Multiple**, entrez une valeur pour le nombre de copies nécessaires dans la page (rangées), le nombre en bas de la page (colonnes) et la distance entre chaque (gouttière).

Optimal

Votre graphique sera d'aplacé vers le centre de la page et sera élargi ou réduit pour s'ajuster à la taille du papier.

Cette option est idéale si vous disposez d'un graphique grand ou petit que vous souhaitez ajuster sur une page.

Ajustage automatique

Votre graphique sera orienté comme voulu mais Web Designer Premium ne modifiera pas la taille.

Nous recommandons cette option si vous rencontrez des difficultés à obtenir une orientation correcte (il existe au moins quatre endroits où vous pouvez régler l'orientation de la page, parfois plus pour certains pilotes d'imprimante).

Cette option est idéale si vous disposez d'une taille définie pour votre graphique et ne souhaitez pas qu'il soit modifié.

Personnalisé

Vous permet d'avoir le contrôle sur votre impression, comprenant l'orientation, la taille et les marges.

Les boutons d'**Orientation** peuvent être utilisés pour choisir l'orientation de l'impression. L'échelle peut être modifiée à l'aide du champ **%chelle**

. Les champs des marges supérieure et gauche peuvent être modifiés (ceci détermine où l'angle gauche supérieur de la page apparaîtra sur le papier de l'imprimante).

Les champs de **Largeur** et de **Hauteur**

offrent une alternative au paramétrage de l'échelle d'impression (lorsque vous modifiez l'un des ces paramètres, l'autre change pour garantir que la page soit toujours imprimée sur la base de 100 % des proportions).

Multiple

Pour imprimer de multiples copies d'une page, choisissez **Multiple**

, entrez une valeur pour le nombre de copies nécessaires dans la page (rangées), le nombre en bas de la page (colonnes) et la distance entre chaque (gouttière).

Ajustage automatique

Votre graphique sera orienté comme voulu mais Web Designer Premium ne modifiera pas la taille. Nous recommandons cette option si vous rencontrez des difficultés à obtenir une orientation correcte (il existe au moins quatre endroits où vous pouvez régler l'orientation de la page, parfois plus pour certains pilotes d'imprimante).

Cette option est idéale si vous disposez d'une taille définie pour votre graphique et ne souhaitez pas qu'il soit modifié.

Personnalisation

Vous permet d'avoir le contrôle sur votre impression, comprenant l'orientation, la taille et les marges. Les boutons d'**Orient**ation peuvent être utilisés pour choisir l'orientation de l'impression. L'échelle peut être modifiée à l'aide du champ **%chelle**

. Les champs des marges supérieure et gauche peuvent être modifiés (ceci détermine l'angle gauche supérieur de la page apparaît sur le papier de l'imprimante).

Les champs de **Largeur** et de **Hauteur**

offrent une alternative au paramétrage de l'échelle d'impression (lorsque vous modifiez l'un des ces paramètres, l'autre change pour garantir que la page soit toujours imprimée sur la base de 100 % des proportions).

Multiple

Pour imprimer de multiples copies d'une page, choisissez **Multiple**

, entrez une valeur pour le nombre de copies nécessaires dans la page (rangées), le nombre en bas de la page (colonnes) et la distance entre chaque (gouttière).

Personnalisation

Vous permet d'avoir le contrôle sur votre impression, comprenant l'orientation, la taille et les marges. Les boutons d'**Orientation** peuvent être utilisés pour choisir l'orientation de l'impression. L'échelle peut être modifiée à l'aide du champ **%échelle**

. Les champs des marges supérieure et gauche peuvent être modifiées (ceci détermine où l'angle gauche supérieur de la page apparaîtra sur le papier de l'imprimante).

Les champs de **Largeur** et de **Hauteur**

offrent une alternative au paramétrage de l'échelle d'impression (lorsque vous modifiez l'un des ces paramètres, l'autre change pour garantir que la page soit toujours imprimée sur la base de 100 % des proportions).

Multiple

Pour imprimer de multiples copies d'une page, choisissez **Multiple**

, entrez une valeur pour le nombre de copies nécessaires dans la page (rangées), le nombre en bas de la page (colonnes) et la distance entre chaque gouttière.

Multiple

Pour imprimer de multiples copies d'une page, choisissez **Multiple**, entrez une valeur pour le nombre de copies nécessaires dans la page (rangées), le nombre en bas de la page (colonnes) et la distance entre chaque gouttière.

Importer et exporter

Dans ce chapitre

[Remarques générales sur l'exportation et l'importation](#)

[Importation et exportation de formats de fichier pris en charge](#)

[Importer des fichiers](#)

[Exporter des fichiers](#)

[Aperçu de la fenêtre de dialogue d'exportation des formats JPEG, PNG et GIF](#)

[La Galerie des modèles](#)

Remarques générales sur l'exportation et l'importation

Web Designer Premium propose un grand nombre d'options d'importation et d'exportation.

Il est tout d'abord important de faire la distinction entre la sauvegarde et l'exportation de fichiers :

- **Enregistrer** permet de stocker votre travail de façon à pouvoir l'ouvrir et le retravailler ultérieurement. MAGIX Web Designer 7 Premium sauvegarde votre travail au format de fichier *.web. Considérez ce dernier comme le format du « document master ».
- **Exporter** permet la conversion dans les autres formats pris en charge. L'exportation vous permet d'utiliser et de distribuer vos graphiques.

Formats recommandés

Les formats d'exportation universels pouvant être lus par la plus grande palette de logiciels et être utilisés sur le Web sont les formats Bitmap, GIF, PNG et JPEG. Ils apparaîtront au final exactement comme vous les voyez à l'écran dans MAGIX Web Designer 7 Premium. Le format PNG est recommandé pour les graphiques Web et JPEG pour les photos.

Importation et exportation de formats de fichier pris en charge

Formats d'importation

Il est important que vous utilisiez les trois lettres d'extension de fichier listées ci-dessous lorsque vous chargez des fichiers dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Formats d'importation bitmap

- .BMP bitmap Windows
- .CUT Halo CUT (256 couleurs)
- .DCM format d'image Digital Imaging and Communications in Medicine (DICOM)
- .DCX DCX
- .FAX image d'un fax reçu ou créé à l'aide d'un logiciel de télécopie
- .GIF format Graphics Interchange
- .ICO icône Microsoft Windows (16 couleurs)
- .JPG JPEG
- .MXB bitmap MAGIX
- .PBM monochrome UNIX
- .PCD PhotoCD
- .PCT PICT
- .PCX PaintBrush PCX
- .PDF (voir Importer un fichier PDF)
- .PGM niveaux de gris UNIX
- .PNG PNG
- .PPM couleur UNIX (jusqu'à 24 bits)
- .PSD Photoshop (voir Importer et [Exporter des fichiers PSD](#))

)

- .RAS Sun Raster
- .SGI image Silicon Graphics
- .TGA True Vision TARGA
- .TIF, .TIFF (RVB, RVBA avec canal de transparence alpha & CMJN).

MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge : les fichiers fax TIFF (images en noir et blanc. Les fax multipages sont importés sous la forme de plusieurs pages) ; les fichiers TIFF à ordre d'octets Mac ou PC ; les fichiers TIFF avec calques et transparence (s'ils ont été enregistrés avec Photoshop, les règles de compatibilité du mode Fondu sont les mêmes que pour les fichiers PSD) ; JPEG dans TIFF (transparence impossible dans ce cas).

- .XBM X Windows (2 couleurs)
- .XPM X Windows (256 couleurs)
- .WBMP image Wireless Bitmap. Format d'image bitmap en noir et blanc (1 bit) utilisé par certains appareils mobiles.
- .RAW formats d'importation d'appareils photo (voir [Importation Photo RAW](#) pour voir la liste des types de fichiers compatibles).

Formats d'importation EPS

- .AI EPS Illustrator
- .EPS ArtWorks
- .EPS EPS Illustrator
- .EPS EPS CorelDraw 3 et 4
- .EPS EPS FreeHand 3.0

.EPS EPS Photoshop (pour importer des données de Photoshop dans MAGIX Web Designer 7 Premium, utilisez des fichiers PSD au lieu de fichiers EPS afin d'obtenir de meilleurs résultats).

.EPS Xara

Autres formats d'importation

.ACO échantillon de couleurs Adobe

.ACT table de couleurs Adobe

.ART Xara Studio

.CPL palette CorelDRAW

.WEB fichier Xara Webster

.AFF Acorn Draw

.CDR CorelDRAW (3, 4 et 5)

.CDT modèle CorelDRAW

.CMX Corel CMX 5 et 6

.DRW Acorn Draw

.GIF objet fictif de GIF

.HTM. .HTML graphiques de pages HTML

.PAI image MAGIX Photo Clinic

.PAL palettes CorelDRAW, Windows et PaintShopPro

.MXB bitmap MAGIX

.WMF métafichier Windows (16 bits)

.EMF / .WMF métafichier optimisé de Windows

.FLV objet fictif de FLV

.MP4 objet fictif de MP4

.PAI image MAGIX Photo Clinic

.PDF objet fictif de PDF

.RTF texte

.SWF objet fictif de Flash

.XWR objet fictif de gadget web

.WIX pour usage interne dans Xara

Formats d'exportation

Formats d'exportation bitmap (voir la [Vue d'ensemble de la boîte de dialogue d'exportation GIF, PNG et JPEG](#))

)

.GIF CompuServe GIF

*.GIF : fichiers GIF animés (voir [Créer des fichiers GIF animés](#))

)

.JPG JPEG

.PSD Photoshop (voir Importer et [Exporter des fichiers PSD](#))

)

.PNG PNG

Autres formats d'exportation

.AVI animation AVI (documents Animation)

.EMF, .WMF documents EMF/WMF

.HTM, .HTML (pages web et sites Internet)

*.SWF Flash (voir [Animations Flash](#))

)

.RTF (format Rich Text de texte enrichi)

.WIX, .WEB, .XAR documents Xara

Formats d'importation

Il est important que vous utilisiez les trois lettres d'extension de fichier listées ci-dessous lorsque vous chargez des fichiers dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Formats d'importation bitmap

- .BMP bitmap Windows
- .CUT Halo CUT (256 couleurs)
- .DCM format d'image Digital Imaging and Communications in Medicine (DICOM)
- .DCX DCX
- .FAX image d'un fax reçu ou créé à l'aide d'un logiciel de télécopie
- .GIF format Graphics Interchange
- .ICO icône Microsoft Windows (16 couleurs)
- .JPG JPEG
- .MXB bitmap MAGIX
- .PBM monochrome UNIX
- .PCD PhotoCD
- .PCT PICT
- .PCX PaintBrush PCX
- .PDF (voir Importer un fichier PDF)
- .PGM niveaux de gris UNIX
- .PNG PNG
- .PPM couleur UNIX (jusqu'à 24 bits)
- .PSD Photoshop (voir Importer et [Exporter des fichiers PSD](#))

)

- .RAS Sun Raster
- .SGI image Silicon Graphics
- .TGA True Vision TARGA
- .TIF, .TIFF (RVB, RVBA avec canal de transparence alpha & CMJN).

MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge : les fichiers fax TIFF (images en noir et blanc. Les fax multipages sont importés sous la forme de plusieurs pages) ; les fichiers TIFF à ordre d'octets Mac ou PC ; les fichiers TIFF avec calques et transparence (s'ils ont été enregistrés avec Photoshop, les réglages de compatibilité du mode Fondu sont les mêmes que pour les fichiers PSD) ; JPEG dans TIFF (transparence impossible dans ce cas).

- .XBM X Windows (2 couleurs)
- .XPM X Windows (256 couleurs)
- .WBMP image Wireless Bitmap. Format d'image bitmap en noir et blanc (1 bit) utilisé par certains appareils mobiles.
- .RAW formats d'importation d'appareils photo (voir [Importation Photo RAW](#) pour voir la liste des types de fichiers compatibles).

Formats d'importation EPS

- .AI EPS Illustrator
- .EPS ArtWorks
- .EPS EPS Illustrator
- .EPS EPS CorelDraw 3 et 4
- .EPS EPS FreeHand 3.0
- .EPS EPS Photoshop (pour importer des données de Photoshop dans MAGIX Web Designer 7 Premium, utilisez des fichiers PSD au lieu de fichiers EPS afin d'obtenir de meilleurs résultats).
- .EPS Xara

Autres formats d'importation

- .ACO échantillon de couleurs Adobe

- .ACT table de couleurs Adobe
- .ART Xara Studio
- .CPL palette CorelDRAW
- .WEB fichier Xara Webster
- .AFF Acorn Draw
- .CDR CorelDRAW (3, 4 et 5)
- .CDT modèle CorelDRAW
- .CMX Corel CMX 5 et 6
- .DRW Acorn Draw
- .GIF objet fictif de GIF
- .HTM, .HTML graphiques de pages HTML
- .PAI image MAGIX Photo Clinic
- .PAL palettes CorelDRAW, Windows et PaintShopPro
- .MXB bitmap MAGIX
- .WMF métafichier Windows (16 bits)
- .EMF / .WMF métafichier optimisé de Windows
- .FLV objet fictif de FLV
- .MP4 objet fictif de MP4
- .PAI image MAGIX Photo Clinic
- .PDF objet fictif de PDF
- .RTF texte
- .SWF objet fictif de Flash
- .XWR objet fictif de gadget web
- .WIX pour usage interne dans Xara

Formats d'exportation

Formats d'exportation bitmap (voir la [Vue d'ensemble de la boîte de dialogue d'exportation GIF, PNG et JPEG](#))

-)
- .GIF CompuServe GIF
- *.GIF : fichiers GIF animés (voir [Créer des fichiers GIF animés](#))
-)
- .JPG JPEG
- .PSD Photoshop (voir Importer et [Exporter des fichiers PSD](#))
-)
- .PNG PNG

Autres formats d'exportation

- .AVI animation AVI (documents Animation)
- .EMF, .WMF documents EMF/WMF
- .HTM, .HTML (pages web et sites Internet)
- *.SWF Flash (voir [Animations Flash](#))
-)
- .RTF (format Rich Text de texte enrichi)
- .WIX, .WEB, .XAR documents Xara

Formats d'exportation

Formats d'exportation bitmap (voir la [Vue d'ensemble de la boîte de dialogue d'exportation GIF, PNG et JPEG](#))

.GIF CompuServe GIF

*.GIF : fichiers GIF animés (voir [Créer des fichiers GIF animés](#))

)

.JPG JPEG

.PSD Photoshop (voir Importer et [Exporter des fichiers PSD](#))

)

.PNG PNG

Autres formats d'exportation

.AVI animation AVI (documents Animation)

.EMF, .WMF documents EMF/WMF

.HTM, .HTML (pages web et sites Internet)

*.SWF Flash (voir [Animations Flash](#))

)

.RTF (format Rich Text de texte enrichi)

.WIX, .WEB, .XAR documents Xara

Importer des fichiers

Pour importer un fichier :

- Sélectionnez « **Fichier > Importer** » : cette manipulation permet de fusionner le contenu du fichier importé dans le document existant. Quelques formats permettent d'importer le document dans la page actuelle ou de l'ajouter en tant que nouvelle page. Pour certains formats, vous avez le choix entre importer les données du fichier de manière conventionnelle ou d'ajouter un lien au fichier et de l'inclure à votre site Internet publié.
- Ou bien sélectionnez « **Fichier > Ouvrir** » : le fichier s'ouvre en tant que nouveau document.

MAGIX Web Designer 7 Premium prend en charge l'importation de fichiers par Glisser-Déposer. Si vous faites glisser un fichier depuis votre explorateur vers un document MAGIX Web Designer 7 Premium ouvert, le fichier sera importé et placé sur la page actuelle. Vous pouvez également faire un Glisser-Déposer d'un fichier de l'explorateur vers une barre d'outils ou vers la barre de titre d'une fenêtre de Web Designer Premium : le fichier s'ouvrira en tant que nouveau document.

Remplacer des fichiers image

Vous pouvez remplacer toute image ou remplissage d'une image par les vôtres. Pour remplacer une image, faites glisser votre fichier (JPEG, GIF, PNG, BMP) depuis votre Explorateur de fichiers Windows et déposez-le en haut de l'image que vous voulez remplacer. Votre photo sera automatiquement redimensionnée pour remplacer la photo modèle. La nouvelle photo sera alors sélectionnée et vous vous retrouverez dans l'outil de Remplissage où vous pourrez facilement ajuster la position et redimensionner votre photo si nécessaire.

Importer un fichier PhotoShop PSD

Pour importer un fichier PSD, importez le fichier comme d'habitude, via Fichier > Importation, ou alors faites-le glisser et déposez-le dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Les calques du fichier PSD et les paramètres de visibilité des calques seront préservés et deviendront des calques MAGIX Web Designer 7 Premium. Vous les voyez lorsque vous vous rendez dans la **Galerie des calques**.

Conseil

: si vous souhaitez pouvoir déplacer ou modifier individuellement plusieurs objets de PhotoShop dans MAGIX Web Designer 7 Premium, placez-les sur des calques séparés dans PhotoShop avant de les exporter.

Remplacer des fichiers image

Vous pouvez remplacer toute image ou remplissage d'une image par les vôtres. Pour remplacer une image, faites glisser votre fichier (JPEG, GIF, PNG, BMP) depuis votre Explorateur de fichiers Windows et déposez-le en haut de l'image que vous voulez remplacer. Votre photo sera automatiquement redimensionnée pour remplacer la photo modifiée. La nouvelle photo sera alors sélectionnée et vous vous retrouverez dans l'outil de Remplissage où vous pourrez facilement ajuster la position et redimensionner votre photo si nécessaire.

Importer un fichier PhotoShop PSD

Pour importer un fichier PSD, importez le fichier comme d'habitude, via Fichier > Importation, ou alors faites-le glisser et déposez-le dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Les calques du fichier PSD et les paramètres de visibilité des calques seront préservés et deviendront des calques MAGIX Web Designer 7 Premium. Vous les voyez lorsque vous vous rendez dans la **Galerie des calques**.

Conseil

⚠ : si vous souhaitez pouvoir déplacer ou modifier individuellement plusieurs objets de PhotoShop dans MAGIX Web Designer 7 Premium, placez-les sur des calques séparés dans PhotoShop avant de les exporter.

Importer un fichier PhotoShop PSD

Pour importer un fichier PSD, importez le fichier comme d'habitude, via Fichier > Importation, ou alors faites-le glisser et déposez-le dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Les calques du fichier PSD et les paramètres de visibilité des calques seront préservés et deviendront des calques MAGIX Web Designer 7 Premium. Vous les voyez lorsque vous vous rendez dans la **Galerie des calques**

Conseil

À : si vous souhaitez pouvoir déplacer ou modifier individuellement plusieurs objets de PhotoShop dans MAGIX Web Designer 7 Premium, placez-les sur des calques séparés dans PhotoShop avant de les exporter.

Import de PDF

Le format PDF est un format graphique vectoriel complexe qui a évolué au cours de ces 10 dernières années et qui comprend un grand nombre de sous-formats et d'options. À l'origine, le PDF a été conçu comme un format de document portable uniquement destiné au visionnage et à l'impression, et non au transfert de données entre différentes applications. Cependant, MAGIX Web Designer 7 Premium est capable de charger la plupart des fichiers PDF.

À présent, le format PDF est le format recommandé pour le transfert de fichiers vectoriels depuis Adobe Illustrator vers MAGIX Web Designer 7 Premium. Enregistrez vos fichiers au format PDF puis importez-les dans MAGIX Web Designer 7 Premium.

Attention aux points suivants :

- Les fichiers PDF multipages sont importés dans MAGIX Web Designer 7 Premium sous forme de documents multipages.
- Le texte des fichiers PDF est découpé en plusieurs objets texte dans le fichier PDF. Cela ne change rien lors du visionnage ni de l'impression mais signifie que le texte est réparti en plusieurs blocs dans le document. MAGIX Web Designer 7 Premium essaie de reconstituer des lignes et des paragraphes de texte modifiable mais vous remarquerez qu'il arrive que le texte soit parfois réparti en objets séparés.
- Afin de faciliter l'extraction du texte d'un fichier PDF, un nouveau calque contenant simplement le texte de la page du PDF est créé. Utilisez la **Galerie des pages et des calques** pour voir ce calque.

Ce qui risque de ne pas fonctionner :

- Beaucoup de fichiers PDF comportent des polices incrustées. Légalement, il est impossible d'extraire ces polices et de les installer sur votre système. Donc si vous ne possédez pas déjà les polices utilisées dans le fichier PDF, vous verrez qu'elles sont remplacées par d'autres polices.
- Les fichiers codés ou protégés par un mot de passe ne peuvent pas être importés.
- Tout texte d'un fichier PDF qui utilise des sous-ensembles de polices incrustées ne sera ni lisible ni éditable.

Le format PDF est complexe : il est souvent difficile d'importer correctement un fichier PDF. La meilleure manière d'importer dépend de ce que vous souhaitez faire avec ce fichier. L'option « **Optimisation pour l'aperçu** » tente d'afficher le fichier importé de la façon la plus fidèle possible à ce que vous voyez dans Acrobat mais peut s'avérer plus difficile à éditer (il est possible que de nombreux ClipViews soient groupés par exemple). L'alternative « **Optimisation pour l'édition** » dissocie certaines structures difficiles à éditer manuellement (des ClipViews groupés par exemple).

Importation Photo RAW

Vous pouvez importer des fichiers d'appareils photo numériques au format RAW, soit en vous servant de l'option du menu d'Importation soit en faisant un Glisser-Déposer du fichier dans la fenêtre de Web Designer Premium.

Extensions de fichier prises en charges : *.crw, *.cr2, *.nef, *.mrw, *.raf, *.kdc, *.orf, *.dng, *.ptx, *.pef, *.anw, *.x3f

Cependant, il existe un grand nombre d'extensions différentes utilisées pour les fichiers RAW par les différents fabricants d'appareils photo, si bien que si vous avez un fichier RAW avec une extension de fichier non répertoriée dans la liste ci-dessus, il vaut quand même la peine d'essayer de l'importer.

Importation Photo RAW

Vous pouvez importer des fichiers d'appareils photo numériques au format RAW, soit en vous servant de l'option du menu d'Importation soit en faisant un Glisser-Déposer du fichier dans la fenêtre de Web Designer Premium.

Extensions de fichier prises en charges : *.crw, *.cr2, *.nef, *.mrw, *.raf, *.kdc, *.orf, *.dng, *.ptx, *.pef, *.anw, *.x3f

Cependant, il existe un grand nombre d'extensions différentes utilisées pour les fichiers RAW par les différents fabricants d'appareils photo, si bien que si vous avez un fichier RAW avec une extension de fichier non répertoriée dans la liste ci-dessus, il vaut quand même la peine d'essayer de l'importer.

Importer des images à partir d'un site Internet

Vous pouvez importer des graphiques directement à partir de pages Internet dans votre document. Observez la différence entre cette option du menu, qui charge tous les graphiques à partir d'une page Internet, et Importation, qui charge un seul graphique à partir du disque.

Pour importer à partir d'une page Internet :

1. Sélectionnez **Fichier > Importation depuis Internet** (ou CTRL+ALT+W).
2. Saisissez l'adresse Internet (URL) de la page ou du graphique que vous souhaitez importer. Si l'URL est une page, toutes les images de cette page seront importées.
3. Cliquez sur **Importer**.

Exporter des fichiers

Pour exporter un fichier :

- Sélectionner **Fichier > Exporter**.
- Ou appuyer sur Ctrl+Maj+E.

Une boîte de dialogue **Exporter** apparaît. Choisissez un nom pour votre fichier et sélectionnez le format requis dans la liste déroulante **Enregistrer sous**. Certains des formats sont détaillés ci-dessous.

Exporter au format Flash

Vous pouvez exporter un dessin au format Macromedia Flash SWF (statique). Il convient parfaitement aux designs vectoriels et peut engendrer des fichiers de très petite taille. Vous pouvez ensuite utiliser le SWF dans un site Internet, ou l'importer dans Macromedia Flash pour l'utiliser dans des animations Flash.

Vous pouvez également créer des Flash animés. Voir le chapitre [Animations Flash](#) pour plus de détails sur l'exportation Flash.

Exporter en AVI

Sélectionnez **Fichier > Exporter l'animation** et sélectionnez le type AVI dans la liste des formats. Cliquez sur le bouton **Options** de la boîte de dialogue du fichier pour modifier le codec et d'autres paramètres utilisés à l'exportation.

Exporter comme fichiers méta Windows (.wmf)

Les fichiers dans ce format peuvent être lus par Word et de nombreux autres logiciels.

Exporter au format de fichier méta élargi (EMF)

Quelques applications Windows modernes supportent ce type élargi de format de graphique vectoriel. Ce format est aussi disponible pour les applications proposant une option de menu de Collage spécial. Notez que MAGIX Web Designer 7 Premium peut comporter des caractéristiques, tels que des styles de remplissages avancés, qui ne peuvent pas être représentés dans des formats vectoriels tels que EMF. Dans ce cas, des parties de l'image seront exportées comme bitmaps.

Exportation rapide de fichiers HTML et dans des formats graphiques Web

Vous pouvez utiliser les options correspondantes dans le **menu Fichier** afin d'exporter rapidement des pages Web et des graphiques Web, sans avoir à sélectionner les formats depuis la liste des formats d'exportation disponibles affichée lorsque vous passez par « **Fichier > Exportation**

»

- **Fichier > Exporter le site Internet** : exporte le document du site Internet actuel vers l'emplacement de votre choix sur votre ordinateur.
- **Fichier->Exporter au format JPEG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier JPEG.
- **Fichier->Exporter au format PNG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier PNG.

Pour plus d'informations, consultez le chapitre de démarrage.

Exporter comme bitmap

Les formats JPEG, GIF et PNG sont des formats universels supportés par la plupart des applications informatiques modernes. PNG est le format de meilleure qualité. JPEG est plus adapté au travail photographique mais peut produire des fichiers compacts acceptables (vous pouvez contrôler la qualité et la taille du fichier).

Le format GIF supporte uniquement 256 couleurs, et, bien que fréquent sur de nombreux sites Internet, PNG reste un meilleur format. Le format PNG supporte également les graphiques semi-transparents (utilise l'option True Color + Alpha), mais il n'est pas encore correctement supporté par l'Explorateur Internet de Microsoft (il l'est par tous les autres navigateurs Internet).

Moins vous avez de couleurs dans un fichier, plus petit il sera et plus basse sera sa qualité. Toutefois, en utilisant 256 couleurs ou moins, MAGIX Web Designer 7 Premium offre une technique très avancée permettant de simuler une palette de couleurs beaucoup plus large afin d'obtenir des résultats proches de la qualité photographique en utilisant seulement 256 couleurs ou moins.

Important

Les bitmaps sont générés avec la qualité d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs résultats, assurez-vous que l'option de menu **Fenêtre > Qualité** est réglée sur Lissage.

Exporter au format Flash

Vous pouvez exporter un dessin au format Macromedia Flash SWF (statique). Il convient parfaitement aux designs vectoriels et peut engendrer des fichiers de très petite taille. Vous pouvez ensuite utiliser le SWF dans un site Internet, ou l'importer dans Macromedia Flash pour l'utiliser dans des animations Flash.

Vous pouvez également créer des Flash animations. Voir le chapitre [Animations Flash](#) pour plus de détails sur l'exportation Flash.

Exporter en AVI

Sélectionnez **Fichier > Exporter l'animation** et sélectionnez le type AVI dans la liste des formats.

Cliquez sur le bouton **Options**

de la boîte de dialogue du fichier pour modifier le codec et d'autres paramètres utilisés à l'exportation.

Exporter comme fichiers meta Windows (.wmf)

Les fichiers dans ce format peuvent être lus par Word et de nombreux autres logiciels.

Exporter au format de fichier meta élargi (EMF)

Quelques applications Windows modernes supportent ce type élargi de format de graphique vectoriel. Ce format est aussi disponible pour les applications proposant une option de menu de Collage spécial.

Notez que MAGIX Web Designer 7 Premium peut comporter des caractéristiques, tels que des styles de remplissages avancés, qui ne peuvent pas être représentés dans des formats vectoriels tels que EMF. Dans ce cas, des parties de l'image seront exportées comme bitmaps.

Exportation rapide de fichiers HTML et dans des formats graphiques Web

Vous pouvez utiliser les options correspondantes dans le **menu Fichier** afin d'exporter rapidement des pages Web et des graphiques Web, sans avoir à sélectionner les formats depuis la liste des formats d'exportation disponibles affichée lorsque vous passez par «**Fichier > Exportation**»

- **Fichier > Exporter le site Internet** : exporte le document du site Internet actuel vers l'emplacement de votre choix sur votre ordinateur.
- **Fichier->Exporter au format JPEG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier JPEG.
- **Fichier->Exporter au format PNG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier PNG.

Pour plus d'informations, consultez le chapitre de démarrage.

Exporter comme bitmap

Les formats JPEG, GIF et PNG sont des formats universels supportés par la plupart des applications informatiques modernes. PNG est le format de meilleure qualité. JPEG est plus adapté au travail photographique mais peut produire des fichiers compacts acceptables (vous pouvez contrôler la qualité et la taille du fichier).

Le format GIF supporte uniquement 256 couleurs, et, bien que fréquent sur de nombreux sites Internet, PNG reste un meilleur format. Le format PNG supporte également les graphiques semi-transparents (utilise l'option True Color + Alpha), mais il n'est pas encore correctement supporté

par l'Explorateur Internet de Microsoft (il l'est par tous les autres navigateurs Internet).
Moins vous avez de couleurs dans un fichier, plus petit il sera et plus basse sera sa qualité. Toutefois, en utilisant 256 couleurs ou moins, MAGIX Web Designer 7 Premium offre une technique très avancée permettant de simuler une palette de couleurs beaucoup plus large afin d'obtenir des résultats proches de la qualité photographique en utilisant seulement 256 couleurs ou moins.

Important

Les bitmaps sont gérées avec la qualité d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs résultats, assurez-vous que l'option de menu **Fenêtre > Qualité** est réglée sur Lissage.

Exporter en AVI

Sélectionnez **Fichier > Exporter l'animation** et sélectionnez le type AVI dans la liste des formats. Cliquez sur le bouton **Options** de la boîte de dialogue du fichier pour modifier le codec et d'autres paramètres utilisés à l'exportation.

Exporter comme fichiers meta Windows (.wmf)

Les fichiers dans ce format peuvent être lus par Word et de nombreux autres logiciels.

Exporter au format de fichier meta large (EMF)

Quelques applications Windows modernes supportent ce type large de format de graphique vectoriel. Ce format est aussi disponible pour les applications proposant une option de menu de Collage spécial.

Notez que MAGIX Web Designer 7 Premium peut comporter des caractéristiques, tels que des styles de remplissages avancés, qui ne peuvent pas être représentés dans des formats vectoriels tels que EMF. Dans ce cas, des parties de l'image seront exportées comme bitmaps.

Exportation rapide de fichiers HTML et dans des formats graphiques Web

Vous pouvez utiliser les options correspondantes dans le **menu Fichier** afin d'exporter rapidement des pages Web et des graphiques Web, sans avoir à sélectionner les formats depuis la liste des formats d'exportation disponibles affichée lorsque vous passez par «**Fichier > Exportation**»

- **Fichier > Exporter le site Internet** : exporte le document du site Internet actuel vers l'emplacement de votre choix sur votre ordinateur.
- **Fichier->Exporter au format JPEG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier JPEG.
- **Fichier->Exporter au format PNG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier PNG.

Pour plus d'informations, consultez le chapitre de démarrage.

Exporter comme bitmap

Les formats JPEG, GIF et PNG sont des formats universels supportés par la plupart des applications informatiques modernes. PNG est le format de meilleure qualité. JPEG est plus adapté au travail photographique mais peut produire des fichiers compacts acceptables (vous pouvez contrôler la qualité et la taille du fichier).

Le format GIF supporte uniquement 256 couleurs, et, bien que fréquent sur de nombreux sites Internet, PNG reste un meilleur format. Le format PNG supporte également les graphiques semi-transparents (utilise l'option True Color + Alpha), mais il n'est pas encore correctement supporté par l'Explorateur Internet de Microsoft (il l'est par tous les autres navigateurs Internet).

Moins vous avez de couleurs dans un fichier, plus petit il sera et plus basse sera sa qualité. Toutefois, en utilisant 256 couleurs ou moins, MAGIX Web Designer 7 Premium offre une technique très avancée permettant de simuler une palette de couleurs beaucoup plus large afin d'obtenir des résultats proches de la qualité photographique en utilisant seulement 256 couleurs ou moins.

Important

Les bitmaps sont générées avec la qualité d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs

résultats, assurez-vous que l'option de menu **Fenêtre > Qualité** est réglée sur Lissage.

Exporter comme fichiers meta Windows (.wmf)

Les fichiers dans ce format peuvent être lus par Word et de nombreux autres logiciels.

Exporter au format de fichier meta largi (EMF)

Quelques applications Windows modernes supportent ce type de format de graphique vectoriel. Ce format est aussi disponible pour les applications proposant une option de menu de Collage spécial.

Notez que MAGIX Web Designer 7 Premium peut comporter des caractéristiques, tels que des styles de remplissages avancés, qui ne peuvent pas être représentés dans des formats vectoriels tels que EMF. Dans ce cas, des parties de l'image seront exportées comme bitmaps.

Exportation rapide de fichiers HTML et dans des formats graphiques Web

Vous pouvez utiliser les options correspondantes dans le **menu Fichier** afin d'exporter rapidement des pages Web et des graphiques Web, sans avoir à sélectionner les formats depuis la liste des formats d'exportation disponibles affichée lorsque vous passez par **Fichier > Exportation**

- **Fichier > Exporter le site Internet** : exporte le document du site Internet actuel vers l'emplacement de votre choix sur votre ordinateur.
- **Fichier->Exporter au format JPEG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier JPEG.
- **Fichier->Exporter au format PNG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier PNG.

Pour plus d'informations, consultez le chapitre de démarrage.

Exporter comme bitmap

Les formats JPEG, GIF et PNG sont des formats universels supportés par la plupart des applications informatiques modernes. PNG est le format de meilleure qualité. JPEG est plus adapté au travail photographique mais peut produire des fichiers compacts acceptables (vous pouvez contrôler la qualité et la taille du fichier).

Le format GIF supporte uniquement 256 couleurs, et, bien que fréquent sur de nombreux sites Internet, PNG reste un meilleur format. Le format PNG supporte également les graphiques semi-transparents (utilise l'option True Color + Alpha), mais il n'est pas encore correctement supporté par l'Explorateur Internet de Microsoft (il l'est par tous les autres navigateurs Internet).

Moins vous avez de couleurs dans un fichier, plus petit il sera et plus basse sera sa qualité. Toutefois, en utilisant 256 couleurs ou moins, MAGIX Web Designer 7 Premium offre une technique très avancée permettant de simuler une palette de couleurs beaucoup plus large afin d'obtenir des résultats proches de la qualité photographique en utilisant seulement 256 couleurs ou moins.

Important

Les bitmaps sont générées avec la qualité d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs résultats, assurez-vous que l'option de menu **Fenêtre > Qualité** est réglée sur Lissage.

Exporter au format de fichier méta-largi (EMF)

Quelques applications Windows modernes supportent ce type de format de graphique vectoriel. Ce format est aussi disponible pour les applications proposant une option de menu de Collage spécial.

Notez que MAGIX Web Designer 7 Premium peut comporter des caractéristiques, tels que des styles de remplissages avancés, qui ne peuvent pas être représentés dans des formats vectoriels tels que EMF. Dans ce cas, des parties de l'image seront exportées comme bitmaps.

Exportation rapide de fichiers HTML et dans des formats graphiques Web

Vous pouvez utiliser les options correspondantes dans le **menu Fichier** afin d'exporter rapidement des pages Web et des graphiques Web, sans avoir à sélectionner les formats depuis la liste des formats d'exportation disponibles affichée lorsque vous passez par «**Fichier > Exportation**».

- **Fichier > Exporter le site Internet** : exporte le document du site Internet actuel vers l'emplacement de votre choix sur votre ordinateur.
- **Fichier->Exporter au format JPEG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier JPEG.
- **Fichier->Exporter au format PNG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier PNG.

Pour plus d'informations, consultez le chapitre de démarrage.

Exporter comme bitmap

Les formats JPEG, GIF et PNG sont des formats universels supportés par la plupart des applications informatiques modernes. PNG est le format de meilleure qualité. JPEG est plus adapté au travail photographique mais peut produire des fichiers compacts acceptables (vous pouvez contrôler la qualité et la taille du fichier).

Le format GIF supporte uniquement 256 couleurs, et, bien que fréquent sur de nombreux sites Internet, PNG reste un meilleur format. Le format PNG supporte également les graphiques semi-transparents (utilise l'option True Color + Alpha), mais il n'est pas encore correctement supporté par l'Explorateur Internet de Microsoft (il l'est par tous les autres navigateurs Internet).

Moins vous avez de couleurs dans un fichier, plus petit il sera et plus basse sera sa qualité. Toutefois, en utilisant 256 couleurs ou moins, MAGIX Web Designer 7 Premium offre une technique très avancée permettant de simuler une palette de couleurs beaucoup plus large afin d'obtenir des résultats proches de la qualité photographique en utilisant seulement 256 couleurs ou moins.

Important

Les bitmaps sont générées avec la qualité d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs résultats, assurez-vous que l'option de menu **Fenêtre > Qualité** est réglée sur Lissage.

Exportation rapide de fichiers HTML et dans des formats graphiques Web

Vous pouvez utiliser les options correspondantes dans le **menu Fichier** afin d'exporter rapidement des pages Web et des graphiques Web, sans avoir à sélectionner les formats depuis la liste des formats d'exportation disponibles affichée lorsque vous passez par «**Fichier > Exportation**»

- **Fichier > Exporter le site Internet** : exporte le document du site Internet actuel vers l'emplacement de votre choix sur votre ordinateur.
- **Fichier->Exporter au format JPEG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier JPEG.
- **Fichier->Exporter au format PNG** : exporte la sélection actuelle ou la page actuelle vers un fichier PNG.

Pour plus d'informations, consultez le chapitre de démarrage.

Exporter comme bitmap

Les formats JPEG, GIF et PNG sont des formats universels supportés par la plupart des applications informatiques modernes. PNG est le format de meilleure qualité. JPEG est plus adapté au travail photographique mais peut produire des fichiers compacts acceptables (vous pouvez contrôler la qualité et la taille du fichier).

Le format GIF supporte uniquement 256 couleurs, et, bien que fréquent sur de nombreux sites Internet, PNG reste un meilleur format. Le format PNG supporte également les graphiques semi-transparents (utilise l'option True Color + Alpha), mais il n'est pas encore correctement supporté par l'Explorateur Internet de Microsoft (il l'est par tous les autres navigateurs Internet).

Moins vous avez de couleurs dans un fichier, plus petit il sera et plus basse sera sa qualité. Toutefois, en utilisant 256 couleurs ou moins, MAGIX Web Designer 7 Premium offre une technique très avancée permettant de simuler une palette de couleurs beaucoup plus large afin d'obtenir des résultats proches de la qualité photographique en utilisant seulement 256 couleurs ou moins.

Important

Les bitmaps sont gérées avec la qualité d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs résultats, assurez-vous que l'option de menu **Fenêtre > Qualité** est réglée sur Lissage.

Exporter comme bitmap

Les formats JPEG, GIF et PNG sont des formats universels supportés par la plupart des applications informatiques modernes. PNG est le format de meilleure qualité. JPEG est plus adapté au travail photographique mais peut produire des fichiers compacts acceptables (vous pouvez contrôler la qualité et la taille du fichier).

Le format GIF supporte uniquement 256 couleurs, et, bien que fréquent sur de nombreux sites Internet, PNG reste un meilleur format. Le format PNG supporte également les graphiques semi-transparents (utilise l'option True Color + Alpha), mais il n'est pas encore correctement supporté par l'Explorateur Internet de Microsoft (il l'est par tous les autres navigateurs Internet).

Moins vous avez de couleurs dans un fichier, plus petit il sera et plus basse sera sa qualité. Toutefois, en utilisant 256 couleurs ou moins, MAGIX Web Designer 7 Premium offre une technique très avancée permettant de simuler une palette de couleurs beaucoup plus large afin d'obtenir des résultats proches de la qualité photographique en utilisant seulement 256 couleurs ou moins.

Important

Les bitmaps sont gérées avec la qualité d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs résultats, assurez-vous que l'option de menu **Fenêtre > Qualité** est réglée sur Lissage.

Important

Les bitmaps sont g n r s avec la qualit  d'affichage actuelle ; pour obtenir les meilleurs r sultats, assurez-vous que l'option de menu **Fen tre > Qualit ** est r gl e sur Lissage.

Exportation d'un fichier PhotoShop PSD

PhotoShop est un programme d'édition de photos et donc lorsque vous exportez au format PSD, tous les objets vectoriels sont rastérisés (convertis en bitmap). Vous avez le choix de la résolution lors de l'exportation.

Enregistrez toujours votre travail dans MAGIX Web Designer 7 Premium avant de l'exporter. Ainsi, si vous souhaitez modifier l'original de vos objets dans le futur, ouvrez MAGIX Web Designer 7 Premium, faites vos modifications puis exportez à nouveau les objets de votre choix.

Pour exporter en tant que fichier PSD, sélectionnez **Fichier > Exporter** puis sélectionnez **Adobe Photoshop** dans la liste **Enregistrer sous**

Calques

Les calques de MAGIX Web Designer 7 Premium sont conservés lorsqu'ils sont exportés au format PSD. Chaque calque est rastérisé en tant que calque PSD individuel (y compris les noms des calques). La visibilité des calques est également conservée, et ainsi des calques invisibles dans MAGIX Web Designer 7 Premium seront également exportés en tant que calques invisibles dans PhotoShop. Vous pouvez activer ou désactiver les calques dans PhotoShop en utilisant la palette de **Calques**

Texte

Il est possible d'exporter du texte à partir de MAGIX Web Designer 7 Premium afin d'en faire du texte éditable dans PhotoShop mais ce texte doit se trouver sur un calque à part. (Lors de l'importation on vous demandera peut-être si vous souhaitez mettre les objets à jour pour les rendre éditables dans PhotoShop).

Si du texte se trouve sur le même calque que des objets graphiques, il sera rastérisé et deviendra non éditable.

Exportation DPI

Vous pourrez définir la taille des bitmap (en dpi) dans le fichier PSD d'exportation.



Pour des images destinées à un affichage sur écran, une résolution basse de 72 dpi suffit.

Pour des travaux destinés à l'impression, vous devez définir un DPI plus élevé.

Vous pouvez également choisir d'exporter la page MAGIX Web Designer 7 Premium entière ou bien seulement des parties des objets visibles.

Récapitulatif

Pour un maximum de compatibilité et de possibilités d'édition dans Photoshop :

- Toutes les parties de votre dessin que vous souhaitez conserver en tant que calques individuels dans Photoshop doivent se trouver sur des calques séparés dans MAGIX Web Designer 7 Premium.
- Si vous souhaitez éditer votre texte dans Photoshop, placez-le sur un calque à part ne contenant pas d'objets graphiques.

Calques

Les calques de MAGIX Web Designer 7 Premium sont conservés lorsqu'ils sont exportés au format PSD. Chaque calque est rasterisé en tant que calque PSD individuel (y compris les noms des calques). La visibilité des calques est également conservée, et ainsi des calques invisibles dans MAGIX Web Designer 7 Premium seront également exportés en tant que calques invisibles dans Photoshop. Vous pouvez activer ou désactiver les calques dans Photoshop en utilisant la palette de **Calques**.

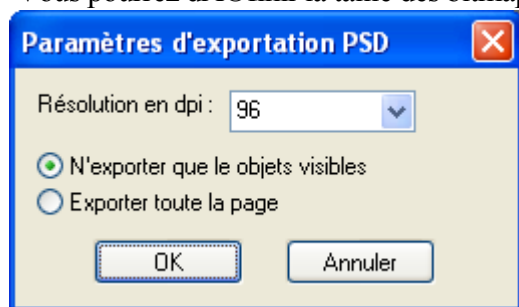
Texte

Il est possible d'exporter du texte à partir de MAGIX Web Designer 7 Premium afin d'en faire du texte éditable dans Photoshop mais ce texte doit se trouver sur un calque à part. (Lors de l'importation on vous demandera peut-être si vous souhaitez mettre les objets à jour pour les rendre éditables dans Photoshop).

Si du texte se trouve sur le même calque que des objets graphiques, il sera rasterisé et deviendra non éditable.

Exportation DPI

Vous pourrez définir la taille des bitmap (en dpi) dans le fichier PSD d'exportation.



Pour des images destinées à un affichage sur écran, une résolution basse de 72 dpi suffit.

Pour des travaux destinés à l'impression, vous devez définir un DPI plus élevé.

Vous pouvez également choisir d'exporter la page MAGIX Web Designer 7 Premium entière ou bien seulement des parties des objets visibles.

Récapitulatif

Pour un maximum de compatibilité et de possibilités d'éditabilité dans Photoshop :

- Toutes les parties de votre dessin que vous souhaitez conserver en tant que calques individuels dans Photoshop doivent se trouver sur des calques séparés dans MAGIX Web Designer 7 Premium.
- Si vous souhaitez éditer votre texte dans Photoshop, placez-le sur un calque à part ne contenant pas d'objets graphiques.

Texte

Il est possible d'exporter du texte à partir de MAGIX Web Designer 7 Premium afin d'en faire du texte éditable dans Photoshop mais ce texte doit se trouver sur un calque à part. (Lors de l'importation on vous demandera peut-être si vous souhaitez mettre les objets à jour pour les rendre éditables dans Photoshop).

Si du texte se trouve sur le même calque que des objets graphiques, il sera rasterisé et deviendra non éditable.

Exportation DPI

Vous pourrez définir la taille des bitmap (en dpi) dans le fichier PSD d'exportation.



Pour des images destinées à un affichage sur écran, une résolution basse de 72 dpi suffit.

Pour des travaux destinés à l'impression, vous devez définir un DPI plus élevé.

Vous pouvez également choisir d'exporter la page MAGIX Web Designer 7 Premium entière ou bien seulement des parties des objets visibles.

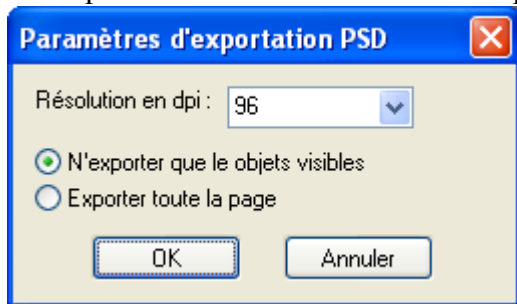
Récapitulatif

Pour un maximum de compatibilité et de possibilités d'éditabilité dans Photoshop :

- Toutes les parties de votre dessin que vous souhaitez conserver en tant que calques individuels dans Photoshop doivent se trouver sur des calques séparés dans MAGIX Web Designer 7 Premium.
- Si vous souhaitez éditer votre texte dans Photoshop, placez-le sur un calque à part ne contenant pas d'objets graphiques.

Exportation DPI

Vous pourrez définir la taille des bitmap (en dpi) dans le fichier PSD d'exportation.



Pour des images destinées à un affichage sur écran, une résolution basse de 72 dpi suffit.

Pour des travaux destinés à l'impression, vous devez définir un DPI plus élevé.

Vous pouvez également choisir d'exporter la page MAGIX Web Designer 7 Premium entière ou bien seulement des parties des objets visibles.

Récapitulatif

Pour un maximum de compatibilité et de possibilités d'ajout dans Photoshop :

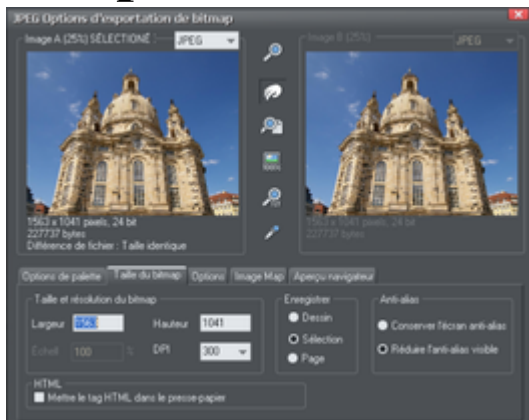
- Toutes les parties de votre dessin que vous souhaitez conserver en tant que calques individuels dans Photoshop doivent se trouver sur des calques séparés dans MAGIX Web Designer 7 Premium.
- Si vous souhaitez éditer votre texte dans Photoshop, placez-le sur un calque à part ne contenant pas d'objets graphiques.

R  capitulatif

Pour un maximum de compatibilit   et de possibilit  s d'  dition dans Photoshop   :

- Toutes les parties de votre dessin que vous souhaitez conserver en tant que calques individuels dans Photoshop doivent se trouver sur des calques s  par  s dans MAGIX Web Designer 7 Premium.
- Si vous souhaitez   diter votre texte dans Photoshop, placez-le sur un calque    part ne contenant pas d'objets graphiques.

Aperçu de la fenêtre de dialogue d'exportation des formats JPEG, PNG et GIF



La boîte de dialogue de configuration de l'exportation possède deux fenêtres d'aperçu, **Image A** à gauche et **Image B** à droite : elles vous permettent de comparer les différentes possibilités de configuration d'exportation ou les types de fichiers. Il suffit de cliquer sur la fenêtre d'aperçu gauche ou droite pour modifier l'aperçu actif.

Au-dessus de la fenêtre d'aperçu se trouve une petite liste déroulante vous permettant de sélectionner le format d'exportation parmi les trois formats d'exportation les plus courants : JPEG, PNG et GIF.

Après avoir sélectionné l'aperçu **A** ou **B**, vous pourrez régler de nombreuses options d'exportation à l'aide des cinq onglets sous l'aperçu. Certaines options, notamment celles de la palette, ne s'appliquent qu'à certains types de fichiers, notamment le PNG, mais pas aux fichiers JPEG.

Les autres options dans l'onglet **Options**

changent en fonction du type de fichier. Par exemple, lors de l'exportation au format JPEG, c'est là que vous pourrez définir la qualité requise.

Voici comment exporter une image :

1. Sur la page, sélectionnez le ou les objets que vous souhaitez exporter.
2. Sélectionnez le menu Exporter ou utilisez le raccourci clavier « Ctrl + Maj + E », saisissez un nom de fichier puis sélectionnez le type de fichier souhaité dans la liste déroulante. Le type d'exportation principal affiche la boîte de dialogue d'aperçu ci-dessus.
3. Dans cette boîte de dialogue, réglez les paramètres (si nécessaire) ou continuez sans rien modifier si les valeurs par défaut vous conviennent.
4. Cliquez sur le bouton **Exporter**.

Pour les formats les plus courants JPEG et PNG, à l'étape 2, vous pouvez utiliser les opérations directes disponibles dans le **menu Fichier** : **Exporter en JPEG** et **Exporter en PNG**

. La boîte de dialogue d'exportation affichée possède un bouton « Paramètres » qui vous conduira jusqu'à la boîte de dialogue d'exportation ci-dessus.

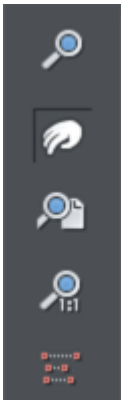
La plupart des paramètres d'exportation sont mémorisés pour la prochaine exportation. Par exemple, si vous réglez la qualité JPEG, la prochaine fois que vous exporterez un JPEG, l'opération reprendra le dernier réglage de la qualité.

Taille de l'image exportée

Lors de l'exportation, la taille normale par défaut d'une image est identique à celle que vous voyez à l'écran avec un zoom de 100 %. La taille en pixels est affichée au-dessous de la fenêtre d'aperçu. Vous pouvez régler les dimensions en pixels soit en réglant la taille de l'objet dans la page avant l'exportation, soit en saisissant d'autres valeurs en pixels ou en dpi (ppp) dans l'onglet **Taille du bitmap**

Commandes

Ces boutons modifient l'aperçu des images mais n'affectent pas le fichier exporté :



- Outil de **Zoom** : cliquer sur un aperçu pour faire un zoom avant. Maj+cliquer pour faire un zoom arrière. Faire glisser sur une partie de l'aperçu pour faire un zoom avant sur cette zone
- Outil de **Déplacement** : vous permet de faire glisser l'image dans la fenêtre d'aperçu.
- **Zoom plein écran** : redimensionne l'image d'aperçu pour l'ajuster à la fenêtre.
- **Zoom à 100%** : redimensionne l'image à sa taille normale (100 %).
- **Zoom à la résolution de l'image (1:1)** : aucun effet pour les GIF. Redimensionne l'image de sorte qu'un pixel du bitmap corresponde à un pixel à l'écran. Ceci est utile pour voir les détails d'un bitmap.

L'outil suivant ne sert qu'à des fichiers utilisant moins de 256 couleurs (mais vous verrez le résultat quand l'onglet des **Options de palette** sera sélectionné) :



Sélecteur de couleur : la couleur se trouvant sous le pointeur est mise en surbrillance lorsqu'il est déplacé au-dessus du graphique. Cliquer pour sélectionner la couleur sur la palette. Vous pouvez alors utiliser les boutons des **Options de la palette** (décrits ci-dessous) pour modifier cette couleur.

Aperçu :

le bouton d'aperçu est disponible sur tous les onglets de cette boîte de dialogue. Il met à jour la fenêtre d'aperçu pour refléter tout changement apporté aux options d'exportation.

Onglet options de palette

Cet onglet vous permet de modifier les paramètres de couleur de votre image exportée.

Mélange de couleurs & Palette

Les options **Mélange de couleurs** et **Palette** s'appliquent uniquement lorsque vous exportez avec 256 couleurs ou moins, et affectent la façon dont l'image s'affiche ainsi que sa palette de couleurs. Il est recommandé de toujours utiliser une **Palette optimisée**. Réglez **Mélange** sur **Aucun**, ce qui produira des fichiers plus petits mais parfois regroupés, ou **Diffusion d'erreur**, qui donnera des résultats de meilleure qualité, mais des fichiers plus grands.

Profondeur de couleur

Choisissez le nombre de couleurs que votre bitmap requiert. Plus vous avez de couleurs dans un fichier, plus il sera grand (généralement) et meilleure sera sa qualité. L'option **True Color** supporte jusqu'à 16 millions de couleurs. Les options **True Color + Alpha** comprennent des caractéristiques semi-transparentes telles que des ombres douces et des transparents. Pour les applications qui supportent les fichiers PNG gérant l'alpha-channel, ceci est le format recommandé.

Si vous choisissez 256 couleurs ou moins, vous avez la possibilité d'utiliser la transparence simple (icône verre à vin, voir ci-dessous). Cela ne supporte pas les pixels semi-transparentes, seulement les pixels complètement opaques ou complètement transparents « activés/désactivés » produisant ainsi des bords

irréguliers.

Couleurs maximum

Si vous sélectionnez une profondeur de couleur de 256 ou moins, vous pouvez contrôler exactement combien de couleurs sont utilisées dans le fichier. Ceci permet un haut degré de contrôle de la qualité par rapport à la taille du fichier. Saisissez simplement le nombre requis de couleurs et appuyez sur le bouton

Aperçu

pour avoir un aperçu.

Boutons

Ces boutons (hormis **Arrière-plan transparent**) s'appliquent lors de l'exportation des images à 256 couleurs ou moins. Ces fichiers sont créés avec une palette de couleurs limitée et ces commandes offrent un haut degré de contrôle sur les couleurs de palette. Voir **Sélecteur de couleur** ci-dessus pour voir comment sélectionner une couleur ou cliquez sur une couleur dans la **Palette de couleurs**).



Verrouiller une couleur

Vous pouvez spécifier le nombre de couleurs que vous souhaitez sur la palette de bitmaps exportés. Vous souhaitez peut-être vous assurer que certaines couleurs apparaîtront toujours sur la palette ; vous pouvez verrouiller ces couleurs. Cliquez sur une couleur pour la sélectionner, puis sélectionnez le bouton **Verrouiller**

. Un petit carré apparaît en bas à gauche de la couleur pour vous indiquer qu'elle est verrouillée.



Sécuriser une palette de couleurs pour Internet

Une fois cliqué, ce bouton intégrera la couleur sélectionnée aux 216 couleurs usuelles de la palette Internet. Cet ancien système n'est plus essentiel ou pertinent étant donné que les ordinateurs peuvent désormais afficher des millions de couleurs et qu'il n'y a pas d'intérêt à restreindre le graphisme Internet à cette palette limitée.



Rendre l'image de fond transparente

Rendre toute zone non recouverte par l'objet sélectionné transparente. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.



Rendre une couleur de la palette transparente

Rend l'entrée de cette couleur transparente. Notez la différence entre cette option, qui rend des parties des objets sélectionnés transparents et **Rendre l'image de fond transparente** qui rendent les zones derrière les objets sélectionnés transparentes.



Supprimer une couleur de la palette

Supprime cette couleur de la palette. Toutes les zones du bitmap utilisant la couleur supprimée utiliseront la couleur la plus proche de la palette. Moins il y a de couleurs dans la palette, plus petit sera le fichier bitmap.



Restaurer une couleur supprimée

Annule la suppression de la couleur.



Ajouter des couleurs système

Ajoute 28 couleurs à la palette. Ces couleurs sont les couleurs ordinaires du système Windows et les couleurs primaires. Ceci garantit que la palette comprend un échantillon de couleurs et peut améliorer la qualité de l'image, tout particulièrement si elle contient un large éventail de couleurs. Il vous faudra sans doute tester cette fonction pour obtenir les meilleurs résultats.

Onglet taille de bitmap

Cet onglet vous permet de modifier la taille de l'image exportée.

Taille et résolution du bitmap

Vous pouvez modifier la taille du bitmap exporté en changeant :

- La **Taille**. Tapez la largeur ou la hauteur requise dans l'un des champs. Notez que les proportions du bitmap sont fixes et que la modification d'une dimension entraîne la modification automatique de l'autre. L'option **Taille** est plus pertinente que l'option **Échelle** si vous souhaitez créer un bitmap d'une taille particulière en pixels.
- **Échelle**. (Grisé pour les JPEG & PNG). Cette option vous permet de redimensionner le bitmap d'un pourcentage en plus ou de moins. L'option **Échelle** est plus pertinente que l'option **Taille** si vous souhaitez, par exemple, un bitmap plus grand de 50 % que l'original.
- **Résolution**. (Grisée pour les GIF & BMP). Tapez la résolution dans le champ **dpi**. Si vous exportez une image pour la voir à l'écran (c'est-à-dire pour un site Internet), vous n'avez pas besoin d'un réglage supérieur à 96 dpi.
- **Zone à sauvegarder**

Le bitmap peut être créé en utilisant l'une de ces zones du document :

- **Page**- l'intégralité de la page.
- **Dessin**- la zone couverte par les objets.
- **Sélection**- la zone des objets de la sélection. Uniquement disponible lorsque des objets sont sélectionnés.

Anti-aliasing (Lissage de bordures)

L'anti-aliasing améliore l'apparence des graphiques en lissant les bords irréguliers :

- **Conserver l'anti-aliasing de l'écran**. Le bitmap exporté utilise exactement la même position qu'à l'écran et donc le même anti-aliasing. Cela donne que les bords des objets peuvent être légèrement flous car ils ne tombent pas exactement sur les limites des pixels.
- **Minimiser l'anti-aliasing visible**. Cette option permet de repositionner légèrement les objets par fraction de pixel pour minimiser l'anti-aliasing autour des bords du bitmap exporté. Si vous doutez de l'option à utiliser, sélectionnez celle-ci.

Mettre le tag image HTML dans le presse-papier

Cette option vous permet de sauvegarder l'information de base du tag IMG HTML lorsque vous sauvegardez le bitmap. Vous pouvez alors coller le tag dans votre éditeur de texte ou votre éditeur de page HTML.

Onglet Options

Dans cet onglet vous pourrez modifier la compression JPEG et activer les options progressif/entrelacé si nécessaire.

Progressif :

(JPEG uniquement). La sélection de cette option crée un JPEG progressif. Ceci est utile lorsque le JPEG est grand et destiné à une page Internet. Les navigateurs Internet afficheront l'image avant que le fichier JPEG soit complètement téléchargé.

Qualité JPEG :

(JPEG uniquement). Un réglage bas donnera un petit fichier avec une perte de qualité tandis qu'une plus grande valeur n'entraînera qu'une légère réduction de taille du fichier mais permettra une haute qualité. Notez qu'un réglage de 100 % compressera tout de même le fichier. Un réglage de 75 % permet une bonne compression sans causer de perte remarquable de qualité pour la plupart des utilisations.

Entrelacé : (GIF et PNG uniquement.) Similaire au JPEG progressif.

L'image apparaît tout d'abord comme une image à basse résolution dans le navigateur. La résolution augmente à mesure que la totalité du fichier se charge.

Transparent :

(GIF et PNG uniquement.) Cette option rend toutes les zones non couvertes par les objets sélectionnés transparentes. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.

Exporter chaque calque dans un fichier individuel :

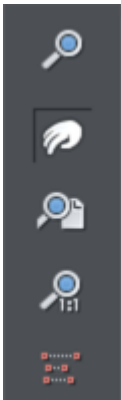
la sélection de cette option lors de l'exportation d'un graphique contenant plusieurs calques résultera en un fichier individuel exporté pour chaque calque. Les noms de chaque calque (tels que définis dans la Galerie des calques) sont utilisés pour nommer les fichiers exportés.

Aperçu navigateur

À l'aide des boîtes de prévisualisation A et B dans la boîte de dialogue **Exporter** (affichée ci-dessus), vous pouvez sélectionner le meilleur compromis entre la taille du fichier et la qualité des graphismes Internet. Le meilleur test reste toutefois d'afficher le graphique dans un navigateur Internet. Cet onglet offre diverses options pour cet aperçu. Cliquer sur le bouton **Aperçu navigateur** pour lancer votre navigateur Internet et voir vos graphiques avant l'exportation.

Commandes

Ces boutons modifient l'aperçu des images mais n'affectent pas le fichier exporté :



- Outil de **Zoom** : cliquer sur un aperçu pour faire un zoom avant. Maj+cliquer pour faire un zoom arrière. Faire glisser sur une partie de l'aperçu pour faire un zoom avant sur cette zone
- Outil de **Déplacement** : vous permet de faire glisser l'image dans la fenêtre d'aperçu.
- **Zoom plein écran** : redimensionne l'image d'aperçu pour l'ajuster à la fenêtre.
- **Zoom à 100%** : redimensionne l'image à sa taille normale (100 %).
- **Zoom à la résolution de l'image (1:1)** : aucun effet pour les GIF. Redimensionne l'image de sorte qu'un pixel du bitmap corresponde à un pixel de l'écran. Ceci est utile pour voir les détails d'un bitmap.

L'outil suivant ne sert qu'à des fichiers utilisant moins de 256 couleurs (mais vous verrez le résultat quand l'onglet des **Options de palette** sera sélectionné) :



Sélecteur de couleur : la couleur se trouvant sous le pointeur est mise en surbrillance lorsqu'il est placé au-dessus du graphique. Cliquer pour sélectionner la couleur sur la palette. Vous pouvez alors utiliser les boutons des **Options de la palette** (décrits ci-dessous) pour modifier cette couleur.

Aperçu :

le bouton d'aperçu est disponible sur tous les onglets de cette boîte de dialogue. Il met à jour la fenêtre d'aperçu pour refléter tout changement apporté aux options d'exportation.

Onglet options de palette

Cet onglet vous permet de modifier les paramètres de couleur de votre image exportée.

Mélange de couleurs & Palette

Les options **Mélange de couleurs** et **Palette** s'appliquent uniquement lorsque vous exportez avec 256 couleurs ou moins, et affectent la façon dont l'image s'affiche ainsi que sa palette de couleurs. Il est recommandé de toujours utiliser une **Palette optimisée**. Réglez **Mélange** sur **Aucun**, ce qui produira des fichiers plus petits mais parfois regroupés, ou **Diffusion d'erreur**, qui donnera des résultats de meilleure qualité, mais des fichiers plus grands.

Profondeur de couleur

Choisissez le nombre de couleurs que votre bitmap requiert. Plus vous avez de couleurs dans un fichier, plus il sera grand (généralement) et meilleure sera sa qualité. L'option **True Color** supporte jusqu'à 16 millions de couleurs. Les options **True Color + Alpha** comprennent des caractéristiques semi-transparentes telles que des ombres douces et des transparents. Pour les applications qui supportent les fichiers PNG gérant l'alpha-channel, ceci est le format recommandé.

Si vous choisissez 256 couleurs ou moins, vous avez la possibilité d'utiliser la transparence simple (icône verre à vin, voir ci-dessous). Cela ne supporte pas les pixels semi-transparentes, seulement les pixels complètement opaques ou complètement transparents (« activés/désactivés »)

produisant ainsi des bords irréguliers.

Couleurs maximum

Si vous sélectionnez une profondeur de couleur de 256 ou moins, vous pouvez contrôler exactement combien de couleurs sont utilisées dans le fichier. Ceci permet un haut degré de contrôle de la qualité par rapport à la taille du fichier. Saisissez simplement le nombre requis de couleurs et appuyez sur le bouton **Aperçu** pour avoir un aperçu.

Boutons

Ces boutons (hormis **Arrêter-plan transparent**) s'appliquent lors de l'exportation des images à 256 couleurs ou moins. Ces fichiers sont créés avec une palette de couleurs limitée et ces commandes offrent un haut degré de contrôle sur les couleurs de palette. Voir **Sélecteur de couleur** ci-dessus pour voir comment sélectionner une couleur ou cliquez sur une couleur dans la **Palette de couleurs**).



Verrouiller une couleur

Vous pouvez spécifier le nombre de couleurs que vous souhaitez sur la palette de bitmaps exportés. Vous souhaitez peut-être vous assurer que certaines couleurs apparaîtront toujours sur la palette ; vous pouvez verrouiller ces couleurs. Cliquez sur une couleur pour la sélectionner, puis sélectionnez le bouton **Verrouiller**.

Un petit carré apparaît en bas à gauche de la couleur pour vous indiquer qu'elle est verrouillée.



Sélectionner une palette de couleurs pour Internet

Une fois cliqué, ce bouton intégrera la couleur sélectionnée aux 216 couleurs usuelles de la palette Internet. Cet ancien système n'est plus essentiel ou pertinent étant donné que les ordinateurs peuvent désormais afficher des millions de couleurs et qu'il n'y a pas d'intrusion à restreindre le graphisme Internet à cette palette limitée.



Rendre l'image de fond transparente

Rendre toute zone non recouverte par l'objet sélectionné transparente. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.



Rendre une couleur de la palette transparente

Rend l'entrée de cette couleur transparente. Notez la différence entre cette option, qui rend des parties des objets sélectionnés transparents et **Rendre l'image de fond transparente** qui rendent les zones derrière les objets sélectionnés transparentes.



Supprimer une couleur de la palette

Supprime cette couleur de la palette. Toutes les zones du bitmap utilisant la couleur supprimée utiliseront la couleur la plus proche de la palette. Moins il y a de couleurs dans la palette, plus petit sera le fichier bitmap.



Restaurer une couleur supprimée

Annule la suppression de la couleur.



Ajouter des couleurs système

Ajoute 28 couleurs à la palette. Ces couleurs sont les couleurs ordinaires du système Windows et les couleurs primaires. Ceci garantit que la palette comprend un échantillon de couleurs et peut améliorer la qualité de l'image, tout particulièrement si elle contient un large éventail de couleurs. Il vous faudra sans doute tester cette fonction pour obtenir les meilleurs résultats.

Onglet taille de bitmap

Cet onglet vous permet de modifier la taille de l'image exportée.

Taille et résolution du bitmap

Vous pouvez modifier la taille du bitmap exporté en changeant :

- **La Taille.** Tapez la largeur ou la hauteur requise dans l'un des champs. Notez que les proportions du bitmap sont fixes et que la modification d'une dimension entraîne la modification automatique de l'autre. L'option **Taille** est plus pertinente que l'option **Pourcentage** si vous souhaitez créer un bitmap d'une taille particulière en pixels.
- **Pourcentage.** (Grisé pour les JPEG & PNG). Cette option vous permet de redimensionner le bitmap d'un pourcentage en plus ou de moins. L'option **Pourcentage** est plus pertinente que l'option **Taille** si vous souhaitez, par exemple, un bitmap plus grand de 50 % que l'original.
- **Résolution.** (Grisé pour les GIF & BMP). Tapez la résolution dans le champ **dpi**. Si vous exportez une image pour la voir à l'écran (c'est-à-dire pour un site Internet), vous n'avez pas besoin d'un réglage supérieur à 96 dpi.
- **Zone à sauvegarder**

Le bitmap peut être créé en utilisant l'une de ces zones du document :

- **Page-** l'intégralité de la page.
- **Dessin-** la zone couverte par les objets.
- **Sélection-** la zone des objets de la sélection. Uniquement disponible lorsque des objets sont sélectionnés.

Anti-aliasing (Lissage de bordures)

L'anti-aliasing améliore l'apparence des graphiques en lissant les bords irréguliers :

- **Conserver l'anti-aliasing de l'écran.** Le bitmap exporté utilise exactement la même position qu'à l'écran et donc le même anti-aliasing. Cela donne que les bords des objets peuvent être légèrement flous car ils ne tombent pas exactement sur les limites des pixels.
- **Minimiser l'anti-aliasing visible.** Cette option permet de repositionner légèrement les objets par fraction de pixel pour minimiser l'anti-aliasing autour des bords du bitmap exporté. Si vous doutez de l'option à utiliser, sélectionnez celle-ci.

Mettre le tag image HTML dans le presse-papier

Cette option vous permet de sauvegarder l'information de base du tag IMG HTML lorsque vous sauvegardez le bitmap. Vous pouvez alors coller le tag dans votre éditeur de texte ou votre éditeur de page HTML.

Onglet Options

Dans cet onglet vous pourrez modifier la compression JPEG et activer les options progressif/entrelacé si nécessaire.

Progressif :

(JPEG uniquement). La sélection de cette option crée un JPEG progressif. Ceci est utile lorsque le JPEG est grand et destiné à une page Internet. Les navigateurs Internet afficheront l'image avant que

le fichier JPEG soit complètement téléchargé.

Qualité JPEG :

(JPEG uniquement). Un réglage bas donnera un petit fichier avec une perte de qualité tandis qu'une plus grande valeur n'entraînera qu'une légère réduction de taille du fichier mais permettra une haute qualité. Notez qu'un réglage de 100 % compressera tout de même le fichier. Un réglage de 75 % permet une bonne compression sans causer de perte remarquable de qualité pour la plupart des utilisations.

Entrelacé : (GIF et PNG uniquement.) Similaire au JPEG progressif.

L'image apparaît tout d'abord comme une image basse résolution dans le navigateur. La résolution augmente à mesure que la totalité du fichier se charge.

Transparent :

(GIF et PNG uniquement.) Cette option rend toutes les zones non couvertes par les objets sélectionnés transparentes. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.

Exporter chaque calque dans un fichier individuel :

la sélection de cette option lors de l'exportation d'un graphique contenant plusieurs calques resultera en un fichier individuel exporté pour chaque calque. Les noms de chaque calque (tels que définis dans la Galerie des calques) sont utilisés pour nommer les fichiers exportés.

Aperçu navigateur

À l'aide des boîtes de prévisualisation A et B dans la boîte de dialogue **Exporter** (affichée ci-dessus), vous pouvez sélectionner le meilleur compromis entre la taille du fichier et la qualité des graphismes Internet. Le meilleur test reste toutefois d'afficher le graphique dans un navigateur Internet. Cet onglet offre diverses options pour cet aperçu. Cliquez sur le bouton **Aperçu navigateur** pour lancer votre navigateur Internet et voir vos graphiques avant l'exportation.

Onglet options de palette

Cet onglet vous permet de modifier les paramètres de couleur de votre image exportée.

Mélange de couleurs & Palette

Les options **Mélange de couleurs** et **Palette** s'appliquent uniquement lorsque vous exportez avec 256 couleurs ou moins, et affectent la façon dont l'image s'affiche ainsi que sa palette de couleurs. Il est recommandé de toujours utiliser une **Palette optimisée**. Réglez **Mélange** sur **Aucun**, ce qui produira des fichiers plus petits mais parfois regroupés, ou **Diffusion d'erreur**, qui donnera des résultats de meilleure qualité, mais des fichiers plus grands.

Profondeur de couleur

Choisissez le nombre de couleurs que votre bitmap requiert. Plus vous avez de couleurs dans un fichier, plus il sera grand (généralement) et meilleure sera sa qualité. L'option **True Color** supporte jusqu'à 16 millions de couleurs. Les options **True Color + Alpha** comprennent des caractéristiques semi-transparentes telles que des ombres douces et des transparents. Pour les applications qui supportent les fichiers PNG gérant l'alpha-channel, ceci est le format recommandé.

Si vous choisissez 256 couleurs ou moins, vous avez la possibilité d'utiliser la transparence simple (comme un verre à vin, voir ci-dessous). Cela ne supporte pas les pixels semi-transparentes, seulement les pixels complètement opaques ou complètement transparents (« activés/désactivés ») produisant ainsi des bords irréguliers.

Couleurs maximum

Si vous sélectionnez une profondeur de couleur de 256 ou moins, vous pouvez contrôler exactement combien de couleurs sont utilisées dans le fichier. Ceci permet un haut degré de contrôle de la qualité par rapport à la taille du fichier. Saisissez simplement le nombre requis de couleurs et appuyez sur le bouton **Aperçu** pour avoir un aperçu.

Boutons

Ces boutons (hormis **Arrière-plan transparent**) s'appliquent lors de l'exportation des images à 256 couleurs ou moins. Ces fichiers sont créés avec une palette de couleurs limitée et ces commandes offrent un haut degré de contrôle sur les couleurs de palette. Voir **Sélecteur de couleur** ci-dessus pour voir comment sélectionner une couleur ou cliquez sur une couleur dans la **Palette de couleurs**).



Verrouiller une couleur

Vous pouvez spécifier le nombre de couleurs que vous souhaitez sur la palette de bitmaps exportés. Vous souhaitez peut-être vous assurer que certaines couleurs apparaîtront toujours sur la palette ; vous pouvez verrouiller ces couleurs. Cliquez sur une couleur pour la sélectionner, puis sélectionnez le bouton **Verrouiller**. Un petit carré apparaît en bas à gauche de la couleur pour vous indiquer qu'elle est verrouillée.



Sécuriser une palette de couleurs pour Internet

Une fois cliqué, ce bouton intégrera la couleur sélectionnée aux 216 couleurs usuelles de la palette Internet. Cet ancien système n'est plus essentiel ou pertinent étant donné que les

ordinateurs peuvent désormais afficher des millions de couleurs et qu'il n'y a pas d'intérêt à restreindre le graphisme Internet à cette palette limitée.



Rendre l'image de fond transparente

Rendre toute zone non recouverte par l'objet sélectionné transparente. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.



Rendre une couleur de la palette transparente

Rend l'entrée de cette couleur transparente. Notez la différence entre cette option, qui rend des parties des objets sélectionnés transparents et **Rendre l'image de fond transparente** qui rendent les zones derrière les objets sélectionnés transparentes.



Supprimer une couleur de la palette

Supprime cette couleur de la palette. Toutes les zones du bitmap utilisant la couleur supprimée utiliseront la couleur la plus proche de la palette. Moins il y a de couleurs dans la palette, plus petit sera le fichier bitmap.



Restaurer une couleur supprimée

Annule la suppression de la couleur.



Ajouter des couleurs système

Ajoute 28 couleurs à la palette. Ces couleurs sont les couleurs ordinaires du système Windows et les couleurs primaires. Ceci garantit que la palette comprend un échantillon de couleurs et peut améliorer la qualité de l'image, tout particulièrement si elle contient un large éventail de couleurs. Il vous faudra sans doute tester cette fonction pour obtenir les meilleurs résultats.

Onglet taille de bitmap

Cet onglet vous permet de modifier la taille de l'image exportée.

Taille et résolution du bitmap

Vous pouvez modifier la taille du bitmap exporté en changeant :

- La **Taille**. Tapez la largeur ou la hauteur requise dans l'un des champs. Notez que les proportions du bitmap sont fixes et que la modification d'une dimension entraîne la modification automatique de l'autre. L'option **Taille** est plus pertinente que l'option **Échelle** si vous souhaitez créer un bitmap d'une taille particulière en pixels.
- **Échelle**. (Grisé pour les JPEG & PNG). Cette option vous permet de redimensionner le bitmap d'un pourcentage en plus ou de moins. L'option **Échelle** est plus pertinente que l'option **Taille** si vous souhaitez, par exemple, un bitmap plus grand de 50 % que l'original.
- **Résolution**. (Grisé pour les GIF & BMP). Tapez la résolution dans le champ **dpi**. Si vous exportez une image pour la voir à l'écran (c'est-à-dire pour un site Internet), vous n'avez pas besoin d'un réglage supérieur à 96 dpi.
- **Zone à sauvegarder**

Le bitmap peut être créé en utilisant l'une de ces zones du document :

- **Page**- l'intégralité de la page.
- **Dessin**- la zone couverte par les objets.
- **Sélection**- la zone des objets de la sélection. Uniquement disponible lorsque des objets sont sélectionnés.

Anti-aliasing (Lissage de bordures)

L'anti-aliasing améliore l'apparence des graphiques en lissant les bords irréguliers :

- **Conserver l'anti-aliasing de l'Écran.** Le bitmap exporté utilise exactement la même position que l'Écran et donc le même anti-aliasing. Cela donne que les bords des objets peuvent être légèrement flous car ils ne tombent pas exactement sur les limites des pixels.
- **Minimiser l'anti-aliasing visible.** Cette option permet de repositionner légèrement les objets par fraction de pixel pour minimiser l'anti-aliasing autour des bords du bitmap exporté. Si vous doutez de l'option à utiliser, sélectionnez celle-ci.

Mettre le tag image HTML dans le presse-papier

Cette option vous permet de sauvegarder l'information de base du tag IMG HTML lorsque vous sauvegardez le bitmap. Vous pouvez alors coller le tag dans votre Éditeur de texte ou votre Éditeur de page HTML.

Onglet Options

Dans cet onglet vous pourrez modifier la compression JPEG et activer les options progressif/entrelacé si nécessaire.

Progressif :

(JPEG uniquement). La sélection de cette option crée un JPEG progressif. Ceci est utile lorsque le JPEG est grand et destiné à une page Internet. Les navigateurs Internet afficheront l'image avant que le fichier JPEG soit complètement téléchargé.

Qualité JPEG :

(JPEG uniquement). Un réglage bas donnera un petit fichier avec une perte de qualité tandis qu'une plus grande valeur entraînera qu'une légère réduction de taille du fichier mais permettra une haute qualité. Notez qu'un réglage de 100 % compressera tout de même le fichier. Un réglage de 75 % permet une bonne compression sans causer de perte remarquable de qualité pour la plupart des utilisations.

Entrelacé : (GIF et PNG uniquement.) Similaire au JPEG progressif.

L'image apparaîtra tout d'abord comme une image à basse résolution dans le navigateur. La résolution augmente à mesure que la totalité du fichier se charge.

Transparent :

(GIF et PNG uniquement.) Cette option rend toutes les zones non couvertes par les objets sélectionnées transparentes. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.

Exporter chaque calque dans un fichier individuel :

La sélection de cette option lors de l'exportation d'un graphique contenant plusieurs calques résultera en un fichier individuel exporté pour chaque calque. Les noms de chaque calque (tels que définis dans la Galerie des calques) sont utilisés pour nommer les fichiers exportés.

Aperçu navigateur

À l'aide des boîtes de prévisualisation A et B dans la boîte de dialogue **Exporter** (affichée ci-dessus), vous pouvez sélectionner le meilleur compromis entre la taille du fichier et la qualité des graphismes Internet. Le meilleur test reste toutefois d'afficher le graphique dans un navigateur Internet. Cet onglet offre diverses options pour cet aperçu. Cliquer sur le bouton **Aperçu navigateur** pour lancer votre navigateur Internet et voir vos graphiques avant l'exportation.

Onglet taille de bitmap

Cet onglet vous permet de modifier la taille de l'image exportée.

Taille et résolution du bitmap

Vous pouvez modifier la taille du bitmap exporté en changeant :

- La **Taille**. Tapez la largeur ou la hauteur requise dans l'un des champs. Notez que les proportions du bitmap sont fixes et que la modification d'une dimension entraîne la modification automatique de l'autre. L'option **Taille** est plus pertinente que l'option **Échelle** si vous souhaitez créer un bitmap d'une taille particulière en pixels.
- **Échelle**. (Grisé pour les JPEG & PNG). Cette option vous permet de redimensionner le bitmap d'un pourcentage en plus ou de moins. L'option **Échelle** est plus pertinente que l'option **Taille** si vous souhaitez, par exemple, un bitmap plus grand de 50 % que l'original.
- **Résolution**. (Grisé pour les GIF & BMP). Tapez la résolution dans le champ **dpi**. Si vous exportez une image pour la voir à l'écran (c'est-à-dire pour un site Internet), vous n'avez pas besoin d'un réglage supérieur à 96 dpi.
- **Zone à sauvegarder**

Le bitmap peut être créé en utilisant l'une de ces zones du document :

- **Page**- l'intégralité de la page.
- **Dessin**- la zone couverte par les objets.
- **Sélection**- la zone des objets de la sélection. Uniquement disponible lorsque des objets sont sélectionnés.

Anti-aliasing (Lissage de bordures)

L'anti-aliasing améliore l'apparence des graphiques en lissant les bords irréguliers :

- **Conserver l'anti-aliasing de l'écran**. Le bitmap exporté utilise exactement la même position qu'à l'écran et donc le même anti-aliasing. Cela donne que les bords des objets peuvent être légèrement flous car ils ne tombent pas exactement sur les limites des pixels.
- **Minimiser l'anti-aliasing visible**. Cette option permet de repositionner légèrement les objets par fraction de pixel pour minimiser l'anti-aliasing autour des bords du bitmap exporté. Si vous doutez de l'option à utiliser, sélectionnez celle-ci.

Mettre le tag image HTML dans le presse-papier

Cette option vous permet de sauvegarder l'information de base du tag IMG HTML lorsque vous sauvegardez le bitmap. Vous pouvez alors coller le tag dans votre éditeur de texte ou votre éditeur de page HTML.

Onglet Options

Dans cet onglet vous pourrez modifier la compression JPEG et activer les options progressif/entrelacé si nécessaire.

Progressif :

(JPEG uniquement). La sélection de cette option crée un JPEG progressif. Ceci est utile lorsque le JPEG est grand et destiné à une page Internet. Les navigateurs Internet afficheront l'image avant que le fichier JPEG soit complètement téléchargé.

Qualité JPEG :

(JPEG uniquement). Un réglage bas donnera un petit fichier avec une perte de qualité tandis qu'une plus grande valeur n'entraînera qu'une légère réduction de taille du fichier mais permettra une haute qualité. Notez qu'un réglage de 100 % compressera tout de même le fichier. Un réglage de 75 % permet une bonne compression sans causer de perte remarquable de qualité pour la plupart

des utilisations.

Entrelacé : (GIF et PNG uniquement.) Similaire au JPEG progressif.

L'image apparaît tout d'abord comme une image à basse résolution dans le navigateur. La résolution augmente à mesure que la totalité du fichier se charge.

Transparent :

(GIF et PNG uniquement.) Cette option rend toutes les zones non couvertes par les objets sélectionnés transparentes. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.

Exporter chaque calque dans un fichier individuel :

la sélection de cette option lors de l'exportation d'un graphique contenant plusieurs calques résultera en un fichier individuel exporté pour chaque calque. Les noms de chaque calque (tels que définis dans la Galerie des calques) sont utilisés pour nommer les fichiers exportés.

Aperçu navigateur

À l'aide des boîtes de prévisualisation A et B dans la boîte de dialogue **Exporter** (affichée ci-dessus), vous pouvez sélectionner le meilleur compromis entre la taille du fichier et la qualité des graphismes Internet. Le meilleur test reste toutefois d'afficher le graphique dans un navigateur Internet. Cet onglet offre diverses options pour cet aperçu. Cliquer sur le bouton **Aperçu navigateur** pour lancer votre navigateur Internet et voir vos graphiques avant l'exportation.

Onglet Options

Dans cet onglet vous pourrez modifier la compression JPEG et activer les options progressif/entrelacé si nécessaire.

Progressif :

(JPEG uniquement). La sélection de cette option crée un JPEG progressif. Ceci est utile lorsque le JPEG est grand et destiné à une page Internet. Les navigateurs Internet afficheront l'image avant que le fichier JPEG soit complètement téléchargé.

Qualité JPEG :

(JPEG uniquement). Un réglage bas donnera un petit fichier avec une perte de qualité tandis qu'une plus grande valeur n'entraînera qu'une légère réduction de taille du fichier mais permettra une haute qualité. Notez qu'un réglage de 100 % compressera tout de même le fichier. Un réglage de 75 % permet une bonne compression sans causer de perte remarquable de qualité pour la plupart des utilisations.

Entrelacé : (GIF et PNG uniquement.) Similaire au JPEG progressif.

L'image apparaît tout d'abord comme une image à basse résolution dans le navigateur. La résolution augmente à mesure que la totalité du fichier se charge.

Transparent :

(GIF et PNG uniquement.) Cette option rend toutes les zones non couvertes par les objets sélectionnés transparentes. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.

Exporter chaque calque dans un fichier individuel :

la sélection de cette option lors de l'exportation d'un graphique contenant plusieurs calques résultera en un fichier individuel exporté pour chaque calque. Les noms de chaque calque (tels que définis dans la Galerie des calques) sont utilisés pour nommer les fichiers exportés.

Aperçu navigateur

À l'aide des boîtes de prévisualisation A et B dans la boîte de dialogue **Exporter** (affichée ci-dessus), vous pouvez sélectionner le meilleur compromis entre la taille du fichier et la qualité des graphismes Internet. Le meilleur test reste toutefois d'afficher le graphique dans un navigateur Internet. Cet onglet offre diverses options pour cet aperçu. Cliquez sur le bouton **Aperçu navigateur** pour lancer votre navigateur Internet et voir vos graphiques avant l'exportation.

Aperçu navigateur

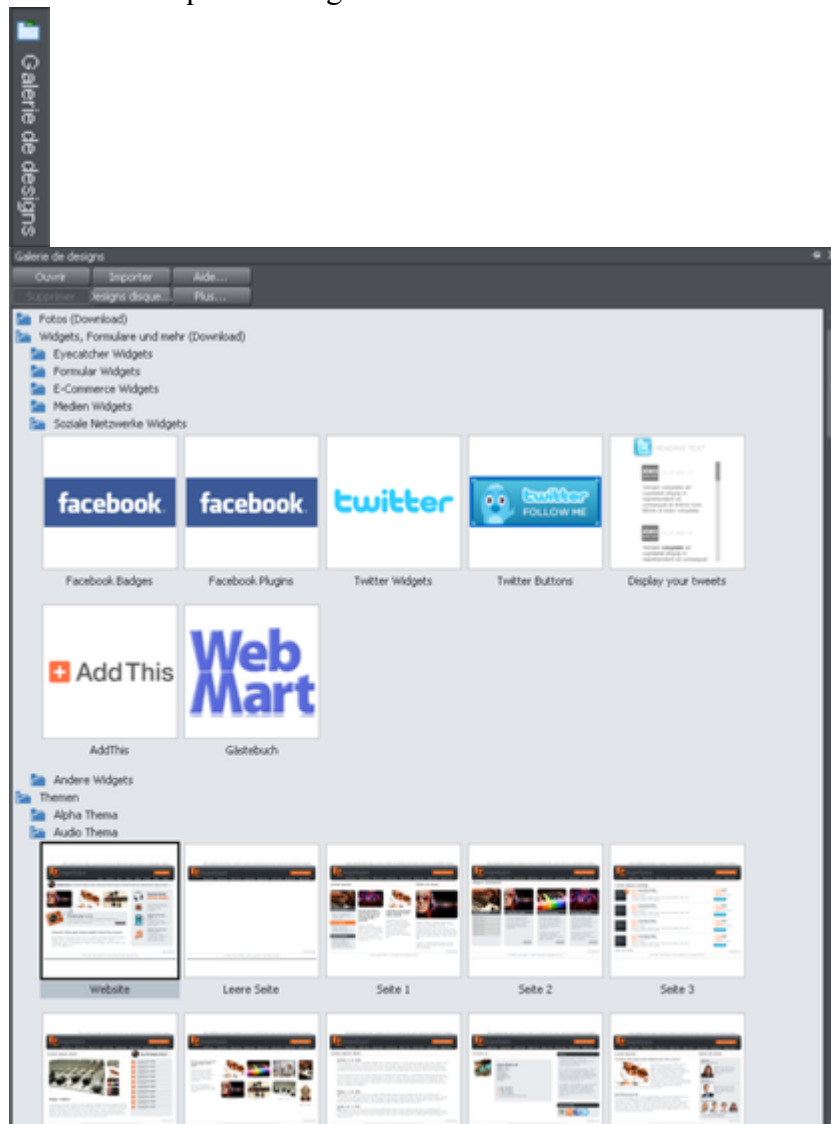
À l'aide des boîtes de prévisualisation A et B dans la boîte de dialogue **Exporter** (affichée ci-dessus), vous pouvez sélectionner le meilleur compromis entre la taille du fichier et la qualité des graphismes Internet. Le meilleur test reste toutefois d'afficher le graphique dans un navigateur Internet. Cet onglet offre diverses options pour cet aperçu. Cliquez sur le bouton **Aperçu navigateur** pour lancer votre navigateur Internet et voir vos graphiques avant l'exportation.

La Galerie des modèles

Cette galerie comporte des modèles de conception conçus par des professionnels, des pages web ou des sites Internet complets ainsi que des cliparts individuels que vous pouvez utiliser pour agrémenter vos modèles.

Pour ouvrir cette galerie :

- Sélectionnez **Services > Galeries > Galerie des modèles**.
- Ou cliquez sur l'onglet **Galerie des modèles** de la barre des Galeries.



Vous pouvez effectuer une recherche à l'aide de mots clés et trier le contenu de la galerie. Voir

Utilisation du document

pour plus d'informations concernant l'utilisation des galeries. Si vous êtes en ligne, le fait d'ouvrir la galerie téléchargera automatiquement des modèles et des gadgets web des serveurs de Web Designer Premium ; ces éléments apparaîtront immédiatement dans la galerie. Vérifiez régulièrement si de nouveaux gadgets web et modèles gratuits sont disponibles. Pour ouvrir un modèle sous forme de nouveau document, double-cliquez dessus. Pour importer un modèle dans le document actuel, faites-le glisser depuis la galerie et déposez-le dans le document. Ce faisant, les modèles de page sont ajoutés à votre document actuel sous forme de nouvelles pages. D'autres modèles et gadgets web sont déposés dans votre page actuelle.

Lorsque vous déplacez un gadget par glisser-déposer, une fenêtre de navigateur web s'ouvre affichant le site Internet d'origine du gadget et vous permettant de configurer le gadget selon vos besoins. Lorsque

vous avez terminé, cliquez sur le bouton Insérer au bas de la fenêtre du navigateur pour insérer le gadget sur votre page par le biais d'une image statique d'objet fictif. Lorsque vous visionnez la page sur la toile de MAGIX Web Designer 7 Premium, vous voyez l'image de l'objet fictif ; vous verrez le véritable gadget web lorsque en exportant le site et en ouvrant un aperçu. Consultez le chapitre **Graphiques et gadgets web** pour en savoir plus.

Personnaliser Web Designer Premium

Dans ce chapitre

[Modifier le document modèle vide](#)

[Afficher vos propres icônes dans les onglets des navigateurs : favicons](#)

[Options du menu Services](#)

[Onglet général](#)

[Onglet des grilles et réglettes](#)

[Onglet Souris](#)

[Onglet Taille de page](#)

[Onglet Sauvegardes](#)

[Barres de contrôle](#)

Modifier le document modèle vide

Les documents modèles vides sont des options disponibles sous **Fichier > Nouveau**



Des modèles pré-conçus sont disponibles dans la Galerie des modèles de conception (ou Fichier > Nouveau depuis la Galerie des modèles de conception).

Pour ajouter un document modèle :

1. Ouvrir un document existant (Fichier > Ouvrir ou Ctrl+O) ou en créer un nouveau avec le bouton **Nouveau** de la barre de contrôle **Standard** ou cliquer sur Ctrl+N).
2. Effectuez les modifications requises (par exemple modifier la taille de la page, ajouter un logo ou un message). Vous pouvez éditer le document du modèle de conception comme tout document ordinaire.
3. Lorsque vous êtes satisfait des modifications apportées, choisissez « Fichier > Enregistrer le modèle et un nom de modèle ».



Pour faire de votre nouveau modèle le modèle par défaut (à savoir celui que vous voyez lorsque vous ouvrez Web Designer Premium et qui apparaît lorsque vous appuyez sur Ctrl+N), cochez l'option

Utiliser comme modèle par défaut
lorsque vous sauvegardez le modèle.

Afficher vos propres icônes dans les onglets des navigateurs : favicons

Il se peut que vous vouliez afficher votre icône personnalisée, un logo par exemple, sur les onglets des pages de votre site affichées dans un navigateur web. Web Designer Premium vous permet de faire cela en appliquant le nom « favicon » à votre icône d'onglet personnalisée.

Pour créer une « favicon », dessinez ou déposez l'image que vous souhaitez utiliser sur une page web. L'image peut avoir n'importe quelle taille car elle sera automatiquement redimensionnée pour avoir les dimensions requises dans un navigateur.



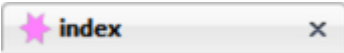
Cliquez dessus puis cliquez sur le bouton Noms à droite de la barre d'infos de l'**Outil de sélection**

Dans la boîte de dialogues Noms, saisissez « favicon » dans la case **Appliquer les noms** et cliquez sur **Ajouter** puis sur **Fermer**



Prévisualisez votre site Internet dans le navigateur web de votre choix. La méthode la plus simple consiste à cliquer sur l'une des icônes d'Aperçu puis, dans la fenêtre d'aperçu de MAGIX Web Designer 7 Premium, de sélectionner l'un des navigateur web dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

L'onglet de votre page web affiche votre icône personnelle comme le montre l'exemple ci-dessous.



Vous ne pouvez utiliser qu'une seule favicon par site Internet. Publiez votre site et visitez-le pour voir votre favicon.

Astuce

: Internet Explorer et Chrome n'affichent pas la favicon si la page est chargée à partir de votre disque dur, ce qui est normalement le cas lorsque vous développez et prévisualisez votre site avant de le mettre en ligne. Au moment où nous écrivons, Firefox l'affiche même pour les pages locales ; par conséquent, utilisez ce navigateur pour vérifier votre favicon. Une fois que votre site est publié, la favicon devrait fonctionner avec tous les navigateur web courants.

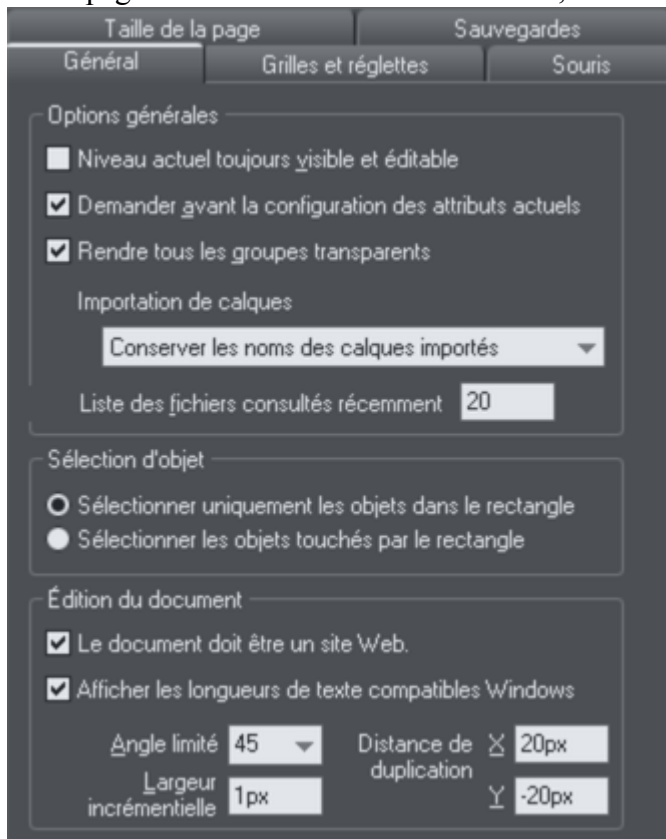
Options du menu Services

Raccourci clavier : Ctrl+Maj+O.

Cette option de menu ouvre la boîte de dialogue des **Options**. Elle vous permet de paramétrer diverses options pour Web Designer Premium. Le bouton **OK** en bas de la boîte de dialogue applique les changements effectués et ferme la boîte de dialogue. Le bouton **Appliquer** applique les changements mais la boîte de dialogue reste affichée à l'écran. Cela vous permet de faire d'autres modifications.

Onglet général

Cette page décrit le General tab des Services, boîte de dialogue des options



Taille de la liste des fichiers consultés récemment

Le menu Fichier présente une liste des fichiers chargés ou enregistrés récemment dans le sous-menu « Ouvert récemment ». Cette liste est un moyen rapide de recharger ces fichiers. Cette option vous permet de modifier le nombre de fichiers de la liste (entre 1 et 20 fichiers).

Calque actuel toujours visible et éditable

Le chapitre [Calques](#)

comporte des informations sur les calques et la galerie des calques.

Lorsque cette option est sélectionnée, la sélection d'un calque dans la galerie des **calques** le rend automatiquement visible et éditable.

Si cette option n'est pas sélectionnée, les états visible et éditables d'un calque demeurent inchangés lorsque vous sélectionnez ce calque.

Demander avant attribution des attributs

Ceci s'applique lors de la modification d'un attribut actuel. (Ceci arrive lorsque vous changez un attribut sans que des objets ne soient sélectionnés.)

Avec cette option activée, il vous sera demandé si vous souhaitez confirmer ou non la modification de l'attribut.

Avec cette option désactivée, la modification sera effectuée sans confirmation.

Rendre les groupes transparents.

Pour plus d'informations sur la transparence, voir le chapitre Transparence.

Lorsque vous appliquez de la transparence à un groupe d'objets, Web Designer Premium appliquera la transparence par défaut au groupe comme s'il constituait un seul objet (c'est-à-dire que vous ne verrez pas de transparences individuelles au sein du groupe). Désélectionnez cette option pour permettre à Web Designer Premium d'ajouter de la transparence à chaque objet du groupe séparément.

Conserver les noms des calques importés

Avec cette option, les informations sur les calques sont préservées lors de l'importation de modèles ou d'autres fichiers. Si l'option « **Importer les calques dans le calque actif** » est sélectionnée, tous les objets importés apparaîtront dans le calque actuel et les informations de calque du fichier entrant seront ignorées. **Importer les calques dans de nouveaux calques** créera un calque pour chaque calque importé.

Sélection d'objets

Cette option vous permet de modifier la configuration par défaut de l'outil de Sélection (avec lequel vous devez tracer un rectangle à l'aide du curseur de la souris sur les objets afin de les sélectionner). Vous pouvez définir si seuls les objets situés dans le rectangle doivent être sélectionnés ou bien si ceux que touche le rectangle doivent être également compris dans la sélection.

Angle limité

Ceci s'applique lors de la rotation ou du déplacement d'un objet avec la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez soit sélectionner une valeur à partir du menu soit taper une valeur en degrés.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera légèrement différemment les liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.
(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Éditer > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata décalé de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Taille de la liste des fichiers consultés récemment

Le menu Fichier présente une liste des fichiers chargés ou enregistrés récemment dans le sous-menu « Ouvert récemment ». Cette liste est un moyen rapide de recharger ces fichiers. Cette option vous permet de modifier le nombre de fichiers de la liste (entre 1 et 20 fichiers).

Calque actuel toujours visible et éditable

Le chapitre [Calques](#)

comporte des informations sur les calques et la galerie des calques.

Lorsque cette option est sélectionnée, la sélection d'un calque dans la galerie des **calques** le rend automatiquement visible et éditable.

Si cette option n'est pas sélectionnée, les états visible et éditable d'un calque demeurent inchangés lorsque vous sélectionnez ce calque.

Demander avant attribution des attributs

Ceci s'applique lors de la modification d'un attribut actuel. (Ceci arrive lorsque vous changez un attribut sans que des objets ne soient sélectionnés.)

Avec cette option activée, il vous sera demandé si vous souhaitez confirmer ou non la modification de l'attribut.

Avec cette option désactivée, la modification sera effectuée sans confirmation.

Rendre les groupes transparents.

Pour plus d'informations sur la transparence, voir le chapitre Transparence.

Lorsque vous appliquez de la transparence à un groupe d'objets, Web Designer Premium appliquera la transparence par défaut au groupe comme s'il constituait un seul objet (c'est-à-dire que vous ne verrez pas de transparences individuelles au sein du groupe). Désélectionnez cette option pour permettre à Web Designer Premium d'ajouter de la transparence à chaque objet du groupe séparément.

Conserver les noms des calques importés

Avec cette option, les informations sur les calques sont préservées lors de l'importation de modèles ou d'autres fichiers. Si l'option « Importer les calques dans le calque actif » est sélectionnée, tous les objets importés apparaîtront dans le calque actuel et les informations de calque du fichier entrant seront ignorées. **Importer les calques dans de nouveaux calques** créera un calque pour chaque calque importé.

Sélection d'objets

Cette option vous permet de modifier la configuration par défaut de l'outil de Sélection (avec lequel vous devez tracer un rectangle à l'aide du curseur de la souris sur les objets afin de les sélectionner). Vous pouvez définir si seuls les objets situés dans le rectangle doivent être sélectionnés ou bien si ceux qui touchent le rectangle doivent également être compris dans la sélection.

Angle limite

Ceci s'applique lors de la rotation ou du déplacement d'un objet avec la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez soit sélectionner une valeur à partir du menu soit taper une valeur en degrés.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en

tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera l'ensemble des liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**.

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle. (Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Éditer > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata décalé de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives centrent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives centrent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Calque actuel toujours visible et s lectionnable

Le chapitre [Calques](#)

comporte des informations sur les calques et la galerie des calques.

Lorsque cette option est s lectionn e, la s lection d'un calque dans la galerie des **calques** le rend automatiquement visible et s lectionnable.

Si cette option n'est pas s lectionn e, les  tats visible et s lectionnable d'un calque demeurent inchang s lorsque vous s lectionnez ce calque.

Demander avant attribution des attributs

Ceci s'applique lors de la modification d'un attribut actuel. (Ceci arrive lorsque vous changez un attribut sans que des objets ne soient s lectionn s.)

Avec cette option activ e, il vous sera demand  si vous souhaitez confirmer ou non la modification de l'attribut.

Avec cette option d sactiv e, la modification sera effectu e sans confirmation.

Rendre les groupes transparents.

Pour plus d'informations sur la transparence, voir le chapitre Transparence.

Lorsque vous appliquez de la transparence   un groupe d'objets, Web Designer Premium appliquera la transparence par d faut au groupe comme s'il constituait un seul objet (c'est- dire que vous ne verrez pas de transparences individuelles au sein du groupe). D s lectionnez cette option pour permettre   Web Designer Premium d'ajouter de la transparence   chaque objet du groupe s par ment.

Conserver les noms des calques import s

Avec cette option, les informations sur les calques sont pr serv es lors de l'importation de mod les ou d'autres fichiers. Si l'option    Importer les calques dans le calque actif   est s lectionn e, tous les objets import s appara tront dans le calque actuel et les informations de calque du fichier entrant seront ignor es. **Importer les calques dans de nouveaux calques** cr era un calque pour chaque calque import .

S lection d'objets

Cette option vous permet de modifier la configuration par d faut de l'outil de S lection (avec lequel vous devez tracer un rectangle   l'aide du curseur de la souris sur les objets afin de les s lectionner).

Vous pouvez d finir si seuls les objets situ s dans le rectangle doivent  tre s lectionn s ou bien si ceux que touche le rectangle doivent  tre  galement compris dans la s lection.

Angle limit 

Ceci s'applique lors de la rotation ou du d placement d'un objet avec la touche Ctrl enfonc e.

Vous pouvez soit s lectionner une valeur   partir du menu soit taper une valeur en degr s.

Le document sera un site Web.

Cette option indique   MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit  tre export  en tant que site Web. Cela aura pour cons quence que le programme traitera l g rement diff remment les liens plac s sur les objets. Si vous d sactivez cette fonction, un lien plac  uniquement sur un objet appartenant   un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci export , car le groupe entier est export  en tant que graphique unique  : un lien plac  uniquement sur une partie du groupe sera ignor  au cours de la proc dure d'exportation.

Cependant, si cette option est activ e, le lien sera assign  automatiquement au groupe entier, et le r sultat final sera le m me que si vous aviez plac  le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien   l'int gralit  de l'objet (du bouton). L'option est activ e par d faut dans tous vos mod les de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilit  de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**

Largeur incr mentielle

Ceci s'applique lors du d placement d'objets   l'aide des touches fl ches  du clavier. Ce champ texte d finit la distance que parcourt l'objet   chaque pression de touche. Si le document utilise des unit s de mise   l' chelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unit s de mise   l' chelle.

(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

 diter > Dupliquer

(Ctrl+D) cr e un duplicata d cal  de l'objet original. Ces champs texte d finissent la distance de d calage.

Des valeurs positives cr ent le duplicata au-dessus ou   droite de l'objet original.

Des valeurs n gatives cr ent le duplicata en dessous ou   gauche de l'objet original.

Demander avant attribution des attributs

Ceci s'applique lors de la modification d'un attribut actuel. (Ceci arrive lorsque vous changez un attribut sans que des objets ne soient sélectionnés.)

Avec cette option activée, il vous sera demandé si vous souhaitez confirmer ou non la modification de l'attribut.

Avec cette option désactivée, la modification sera effectuée sans confirmation.

Rendre les groupes transparents.

Pour plus d'informations sur la transparence, voir le chapitre Transparence.

Lorsque vous appliquez de la transparence à un groupe d'objets, Web Designer Premium appliquera la transparence par défaut au groupe comme s'il constituait un seul objet (c'est-à-dire que vous ne verrez pas de transparences individuelles au sein du groupe). Désélectionnez cette option pour permettre à Web Designer Premium d'ajouter de la transparence à chaque objet du groupe séparément.

Conserver les noms des calques importés

Avec cette option, les informations sur les calques sont préservées lors de l'importation de modèles ou d'autres fichiers. Si l'option «**Importer les calques dans le calque actif**» est sélectionnée, tous les objets importés apparaîtront dans le calque actuel et les informations de calque du fichier entrant seront ignorées. **Importer les calques dans de nouveaux calques** créera un calque pour chaque calque importé.

Sélection d'objets

Cette option vous permet de modifier la configuration par défaut de l'outil de Sélection (avec lequel vous devez tracer un rectangle à l'aide du curseur de la souris sur les objets afin de les sélectionner). Vous pouvez définir si seuls les objets situés dans le rectangle doivent être sélectionnés ou bien si ceux que touche le rectangle doivent être également compris dans la sélection.

Angle limité

Ceci s'applique lors de la rotation ou du déplacement d'un objet avec la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez soit sélectionner une valeur à partir du menu soit taper une valeur en degrés.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera également différemment les liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**.

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.
(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Modifier > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata calqué de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de calage.

Des valeurs positives centrent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives centrent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Rendre les groupes transparents.

Pour plus d'informations sur la transparence, voir le chapitre Transparence.

Lorsque vous appliquez de la transparence à un groupe d'objets, Web Designer Premium appliquera la transparence par défaut au groupe comme s'il constituait un seul objet (c'est-à-dire que vous ne verrez pas de transparences individuelles au sein du groupe). Désélectionnez cette option pour permettre à Web Designer Premium d'ajouter de la transparence à chaque objet du groupe séparément.

Conserver les noms des calques importés

Avec cette option, les informations sur les calques sont préservées lors de l'importation de modèles ou d'autres fichiers. Si l'option «**Importer les calques dans le calque actif**» est sélectionnée, tous les objets importés apparaîtront dans le calque actuel et les informations de calque du fichier entrant seront ignorées. **Importer les calques dans de nouveaux calques** créera un calque pour chaque calque importé.

Sélection d'objets

Cette option vous permet de modifier la configuration par défaut de l'outil de Sélection (avec lequel vous devez tracer un rectangle à l'aide du curseur de la souris sur les objets afin de les sélectionner). Vous pouvez définir si seuls les objets situés dans le rectangle doivent être sélectionnés ou bien si ceux qui touchent le rectangle doivent être également compris dans la sélection.

Angle limité

Ceci s'applique lors de la rotation ou du déplacement d'un objet avec la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez soit sélectionner une valeur à partir du menu soit taper une valeur en degrés.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera également différemment les liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre Manipulations de texte

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document

utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.

(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Modifier > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata d'élément de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Conserver les noms des calques importés

Avec cette option, les informations sur les calques sont préservées lors de l'importation de modèles ou d'autres fichiers. Si l'option «**Importer les calques dans le calque actif**» est sélectionnée, tous les objets importés apparaîtront dans le calque actuel et les informations de calque du fichier entrant seront ignorées. **Importer les calques dans de nouveaux calques** créera un calque pour chaque calque importé.

Sélection d'objets

Cette option vous permet de modifier la configuration par défaut de l'outil de Sélection (avec lequel vous devez tracer un rectangle à l'aide du curseur de la souris sur les objets afin de les sélectionner). Vous pouvez définir si seuls les objets situés dans le rectangle doivent être sélectionnés ou bien si ceux que touche le rectangle doivent être également compris dans la sélection.

Angle limite

Ceci s'applique lors de la rotation ou du déplacement d'un objet avec la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez soit sélectionner une valeur à partir du menu soit taper une valeur en degrés.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera différemment les liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**.

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.
(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Modifier > Dupliquer

(Ctrl+D) crée une duplicata calculée de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de déplacement.

Des valeurs positives cr  ent le duplicata au-dessus ou   droite de l'objet original.
Des valeurs n  gatives cr  ent le duplicata en dessous ou   gauche de l'objet original.

Sélection d'objets

Cette option vous permet de modifier la configuration par défaut de l'outil de Sélection (avec lequel vous devez tracer un rectangle à l'aide du curseur de la souris sur les objets afin de les sélectionner). Vous pouvez définir si seuls les objets situés dans le rectangle doivent être sélectionnés ou bien si ceux que touche le rectangle doivent être également compris dans la sélection.

Angle limité

Ceci s'applique lors de la rotation ou du déplacement d'un objet avec la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez soit sélectionner une valeur à partir du menu soit taper une valeur en degrés.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera logiquement différemment les liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**.

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.
(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Modifier > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata décalé de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Angle limité

Ceci s'applique lors de la rotation ou du déplacement d'un objet avec la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez soit sélectionner une valeur à partir du menu soit taper une valeur en degrés.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera différemment les liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**.

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.
(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Modifier > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata calculé de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Le document sera un site Web.

Cette option indique à MAGIX Web Designer 7 Premium que le document doit être exporté en tant que site Web. Cela aura pour conséquence que le programme traitera différemment les liens placés sur les objets. Si vous désactivez cette fonction, un lien placé uniquement sur un objet appartenant à un groupe ne fonctionnera pas dans le site Web, une fois celui-ci exporté, car le groupe entier est exporté en tant que graphique unique : un lien placé uniquement sur une partie du groupe sera ignoré au cours de la procédure d'exportation. Cependant, si cette option est activée, le lien sera assigné automatiquement au groupe entier, et le résultat final sera le même que si vous aviez placé le lien en question sur le groupe entier et non sur une partie de celui-ci uniquement. Par exemple, si vous placez un lien par inadvertance seulement sur le texte d'un bouton au lieu de l'appliquer au bouton entier, cette option se chargera pour vous d'assigner le lien à l'intégralité de l'objet (du bouton). L'option est activée par défaut dans tous vos modèles de sites Web.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre **Manipulations de texte**.

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier. Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.
(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Éditer > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata décalé de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Afficher les longueurs de texte compatibles Windows

Pour en savoir plus sur la [compatibilité de texte dans un navigateur Internet](#), consultez le chapitre

Manipulations de texte

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches fléchées du clavier.

Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.

(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Éditer > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata calculé de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de calculage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Largeur incrémentielle

Ceci s'applique lors du déplacement d'objets à l'aide des touches flèches du clavier.

Ce champ texte définit la distance que parcourt l'objet à chaque pression de touche. Si le document utilise des unités de mise à l'échelle (tel qu'1 pouce pour 1 mile), le champ texte affiche la distance en unités de mise à l'échelle.

(Lorsque vous avancez ainsi, Ctrl et Maj augmente la distance de cinq et dix fois respectivement.)

Distance de duplication

Éditer > Dupliquer

(Ctrl+D) crée un duplicata décalé de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Distance de duplication

Éditer > Dupliquer

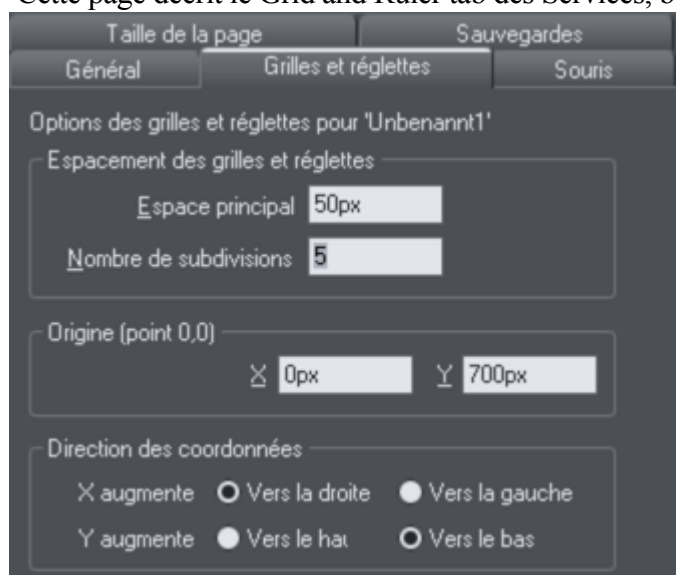
(Ctrl+D) crée un duplicata d'alignement de l'objet original. Ces champs texte définissent la distance de décalage.

Des valeurs positives créent le duplicata au-dessus ou à droite de l'objet original.

Des valeurs négatives créent le duplicata en dessous ou à gauche de l'objet original.

Onglet des grilles et réglettes

Cette page décrit le Grid and Ruler tab des Services, boîte de dialogue des options



Espacement des grilles et réglettes

L'**Espacement principal** définit la distance entre la grille principale et les divisions de la règle. Les unités que vous utilisez pour la grille et les règles sont définies par les unités que vous utilisez pour l'espacement principal. Par exemple, si vous fixez un espacement de grille principale à **2 cm**, les unités de la grille et de la règle seront définies en centimètres sans tenir compte des unités de la page spécifiées dans les options d'unités.

Direction des coordonnées

Vous pouvez modifier ici la direction des coordonnées de pages.

Espacement des grilles et règles

L'**Espacement principal** définit la distance entre la grille principale et les divisions de la règle. Les unités que vous utilisez pour la grille et les règles sont définies par les unités que vous utilisez pour l'espacement principal. Par exemple, si vous fixez un espacement de grille principale à **2 cm**, les unités de la grille et de la règle seront définies en centimètres sans tenir compte des unités de la page spécifiées dans les options d'unités.

Direction des coordonnées

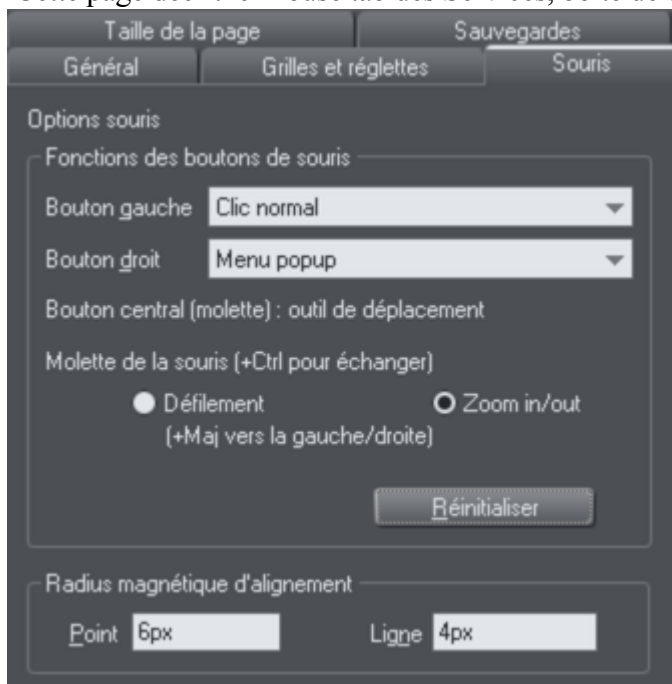
Vous pouvez modifier ici la direction des coordonnées de pages.

Direction des coordonn es

Vous pouvez modifier ici la direction des coordonn es de pages.

Onglet Souris

Cette page décrit le Mouse tab des Services, boîte de dialogue des options



Fonctions des boutons de souris

Web Designer Premium vous offre un éventail d'actions lorsque vous cliquez sur le bouton gauche ou droit de la souris. Par exemple, si vous êtes gaucher, vous préférerez sans doute utiliser le bouton droit comme bouton usuel. Vous n'aurez qu'à attribuer le clic normal au bouton droit de la souris (vous pouvez aussi régler les deux boutons de façon à ce qu'ils réagissent de manière identique si vous le souhaitez).

Actions possibles :

- Clic normal - Au moins un bouton doit toujours être attribué au clic normal.
- Maj+clic.
- Ctrl+clic.
- Alt+clic.
- Afficher un menu contextuel (voir ci-dessous).
- Activer/Désactiver le mode plein écran (décrit dans [Utilisation du document](#)).
- Zoom avant ou arrière - cliquer pour le zoom avant, Maj+cliquer pour le zoom arrière (décrit dans [Utilisation du document](#)).
- Outil de **Déplacement** (ou appuyez sur Maj+F8)

Le menu contextuel contient des options adaptées à l'objet sur lequel vous cliquez. Par exemple, pour la plupart des types d'objets, le menu propose **Couper**, **Copier**, **Coller**, **Supprimer**, **Dupliquer**, **Cloner** (décrits dans le chapitre [Utilisation de l'objet](#)).

Mouvement de la molette de la souris :

ici, vous pouvez modifier l'action de la molette de la souris entre le Défilement et le Zoom. Cliquer sur **Par défaut** pour revenir aux attributions du bouton originales. Ceci prend effet immédiatement - vous n'avez pas besoin de cliquer sur **OK** ou **Appliquer maintenant**.

Le panneau de configuration de Windows vous permet également d'intervertir les boutons droit et gauche de la souris.

Radius magnétique d'alignement

L'accrochage est décrit dans le chapitre [Utilisation de l'objet](#)

Ces champs de texte définissent à quelle distance vous devez faire glisser un objet avant qu'il s'accroche à un objet magnétique. Ce sont des distances à l'écran, indépendantes de l'échelle du document.

Fonctions des boutons de souris

Web Designer Premium vous offre un éventail d'actions lorsque vous cliquez sur le bouton gauche ou droit de la souris. Par exemple, si vous êtes gaucher, vous préférez sans doute utiliser le bouton droit comme bouton usuel. Vous n'aurez qu'à attribuer le clic normal au bouton droit de la souris (vous pouvez aussi rogler les deux boutons de façon ce qu'ils agissent de manière identique si vous le souhaitez).

Actions possibles :

- Clic normal - Au moins un bouton doit toujours être attribué au clic normal.
- Maj+clic.
- Ctrl+clic.
- Alt+clic.
- Afficher un menu contextuel (voir ci-dessous).
- Activer/Désactiver le mode plein écran (décrit dans [Utilisation du document](#)).
- Zoom avant ou arrière - cliquer pour le zoom avant, Maj+cliquer pour le zoom arrière (décrit dans [Utilisation du document](#)).
- Outil de **Déplacement** (ou appuyez sur Maj+F8)

Le menu contextuel contient des options adaptées à l'objet sur lequel vous cliquez. Par exemple, pour la plupart des types d'objets, le menu propose **Couper**, **Copier**, **Coller**, **Supprimer**, **Dupliquer**, **Cloner** (décrits dans le chapitre [Utilisation de l'objet](#)).

Mouvement de la molette de la souris :

ici, vous pouvez modifier l'action de la molette de la souris entre le Défilement et le Zoom. Cliquer sur **Par défaut** pour revenir aux attributions du bouton originales. Ceci prend effet immédiatement - vous n'avez pas besoin de cliquer sur **OK** ou **Appliquer maintenant**.

Le panneau de configuration de Windows vous permet également d'intervertir les boutons droit et gauche de la souris.

Radius magnétique d'alignement

L'accrochage est décrit dans le chapitre [Utilisation de l'objet](#).

Ces champs de texte définissent quelle distance vous devez faire glisser un objet avant qu'il s'accroche à un objet magnétique. Ce sont des distances à l'écran, indépendantes de l'échelle du document.

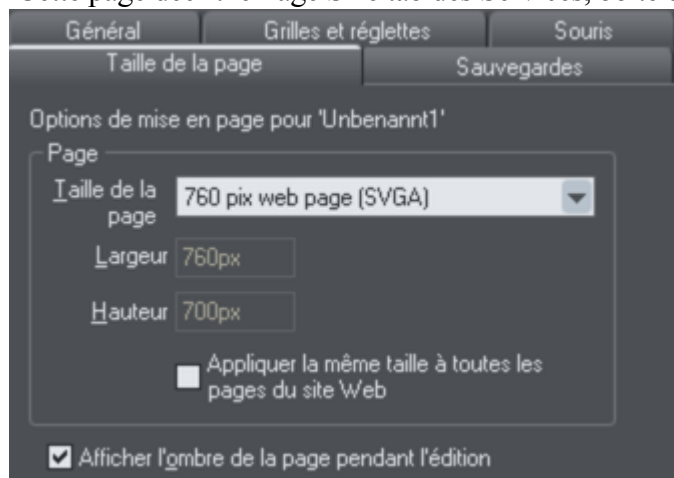
Radius magnétique d'alignement

L'accrochage est décrit dans le chapitre [Utilisation de l'objet](#)

Ces champs de texte définissent la quelle distance vous devez faire glisser un objet avant qu'il s'accroche à un objet magnétique. Ce sont des distances à l'écran, indépendantes de l'échelle du document.

Onglet Taille de page

Cette page décrit le Page Size tab des Services, boîte de dialogue des options



Si l'option « **Taille identique pour toutes les pages du site Web**

» n'est pas sélectionnée, vous avez la possibilité d'attribuer différentes tailles aux pages de votre document dans cette boîte de dialogue. Pour définir une taille de page, sélectionnez-en une parmi celles prédéfinies dans la liste déroulante, ou bien optez pour « Personnalisé » et entrez la largeur et la hauteur que vous souhaitez dans les champs prévus à cet effet.

Onglet Sauvegardes

Cet onglet vous permet d'activer ou désactiver la fonction de sauvegarde automatique. Cette fonction enregistre une copie de tous les documents ouverts modifiés à des intervalles réguliers. Il est recommandé d'activer cette fonction lorsque vous travaillez afin de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pouvez également choisir si le programme doit vous demander si vous souhaitez effectuer une sauvegarde à chaque fois que vous quittez le programme ou si tous les documents ouverts doivent être sauvegardés et restaurés lors du prochain démarrage du programme.

Consulter le chapitre [Utilisation de document](#) pour obtenir de plus amples informations sur ces fonctions.

Barres de contrôle

Vous pouvez déplacer les barres de contrôle de Web Designer Premium à différents endroits de la fenêtre, réordonner les boutons, créer de nouvelles barres de contrôle, déplacer ou copier des boutons d'une barre de contrôle à l'autre et effectuer bien d'autres opérations encore.

Il n'est pas possible de modifier la barre d'infos dépendant de l'outil ou les contenus des barres escamotables qui se trouvent sur la barre d'outils principale et les barres supérieures.

Mode plein écran

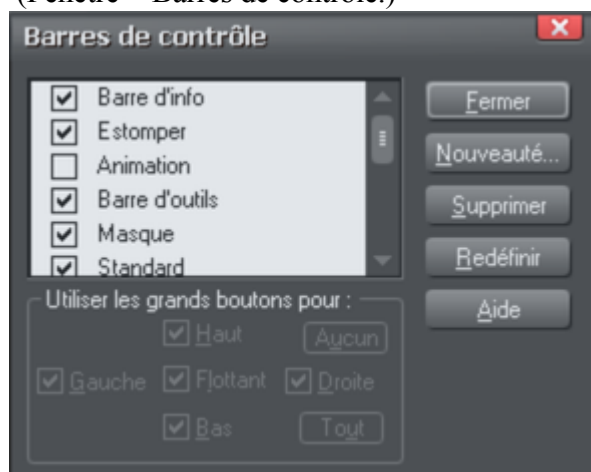
Web Designer Premium dispose de deux configurations des barres de contrôle :

- Une configuration apparaît lorsque la fenêtre a sa taille normale.
- La seconde configuration apparaît lorsque vous choisissez Fenêtre > Plein écran.

Toute modification apportée à une configuration des barres de contrôle (par exemple, redimensionner ou déplacer) n'a aucun effet sur l'autre configuration. Les modifications apportées aux boutons individuels (par exemple, régler une option) s'appliquent en mode normal ainsi qu'en mode plein écran.

Afficher et masquer les barres de contrôle

L'affichage des barres de contrôle est contrôlé par la boîte de dialogue des **Barres de contrôle** (Fenêtre > Barres de contrôle.)



À côté de chaque barre de contrôle se trouve une case à cocher. Une coche dans ces cases indique que la barre de contrôle est affichée. Cliquez sur la case à cocher de la barre de contrôle souhaitée afin d'afficher ou de masquer cette barre.

Barres de contrôle accrochées et flottantes

Généralement, les barres de contrôles sont accrochées (fixées aux bords de la fenêtre). Le fait de déplacer la fenêtre déplace par la même occasion les barres de contrôle accrochées.

Les barres de contrôle peuvent aussi être flottantes. Elles ne suivent alors pas le mouvement de la fenêtre.



Barre de contrôle flottante



Barre de contrôle accrochée

Vous pouvez masquer une barre de contrôle flottante en utilisant la boîte de dialogue des **Barres de contrôle** (décrite ci-dessus) ou en cliquant sur l'icône **Fermer**

Pour rendre une barre de contrôle flottante, faites-la glisser à partir du bord de la fenêtre, soit sur la zone

d'édition ou hors de la fenêtre de Web Designer Premium.

Pour accrocher une barre de contrôle, faites-la glisser sur :

- Le bord de la fenêtre.
- Ou la barre de menu.
- Ou sur une autre barre de contrôle.

Une barre de contrôle flottante comporte une double ligne de contour lorsque vous la faites glisser. Elle ne comporte plus qu'une ligne lorsqu'elle revient en position accrochée. Si vous souhaitez que la barre de contrôle reste flottante, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en la faisant glisser.

Redimensionner la barre de contrôle

Déplacer le pointeur sur le bord de la barre de contrôle. Il se transforme en flèche à deux pointes. Vous pouvez alors tirer le bord pour redimensionner la barre de contrôle.

Créer des nouvelles barres de contrôle

Pour créer une nouvelle barre de contrôle :

- Faire glisser un bouton sur la zone d'édition ou hors de la fenêtre. Ceci ouvre une nouvelle barre de contrôle contenant ce bouton.

Ou cliquez sur **Nouveau** dans la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**

. Ceci vous permet de créer une nouvelle barre de contrôle et de lui attribuer un nom. La nouvelle barre de contrôle est vide. Vous pouvez faire glisser des boutons dessus.

Le déplacement des boutons est décrit ci-dessous.

Supprimer des barres de contrôle

Vous pouvez uniquement supprimer des barres de contrôle vides. Pour cela, déplacez tous les boutons vers une autre barre de contrôle. Fermez la barre de contrôle (soit en cliquant sur l'icône **Fermer** soit en utilisant la boîte de dialogue **Barres de contrôle**

). La barre de contrôle est automatiquement supprimée lorsque vous quittez Web Designer Premium.

Déplacer des boutons et des outils

Pour déplacer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez déplacer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour déplacer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilisé sur des barres de commandes définies par l'utilisateur ou d'autres barres de commandes. Néanmoins, sur la palette de boutons prédéfinie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.
3. Faites glisser le bouton vers :
 - Un autre emplacement sur la même barre de contrôle.
 - Ou sur une autre barre de contrôle.
 - Ou sur la zone d'édition/hors de la fenêtre de Web Designer Premium pour créer une nouvelle barre de contrôle.

Vous ne pouvez pas déplacer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

Déplacez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contrôle puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la boîte de dialogue **Barres de contrôle** pour afficher la barre de contrôle de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Mode plein Écran

Web Designer Premium dispose de deux configurations des barres de contrôle :

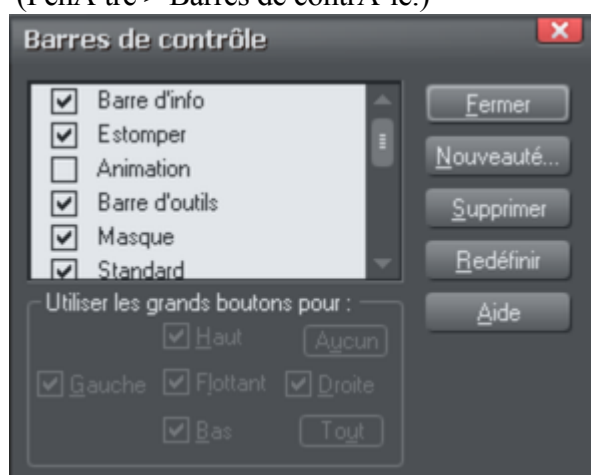
- Une configuration apparaît lorsque la fenêtre a sa taille normale.
- La seconde configuration apparaît lorsque vous choisissez Fenêtre > Plein Écran.

Toute modification apportée à une configuration des barres de contrôle (par exemple, redimensionner ou déplacer) n'a aucun effet sur l'autre configuration. Les modifications apportées aux boutons individuels (par exemple, régler une option) s'appliquent en mode normal ainsi qu'en mode plein Écran.

Afficher et masquer les barres de contrôle

L'affichage des barres de contrôle est contrôlé par la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**

(Fenêtre > Barres de contrôle.)



À côté de chaque barre de contrôle se trouve une case à cocher. Une coche dans ces cases indique que la barre de contrôle est affichée. Cliquez sur la case à cocher de la barre de contrôle souhaitée afin d'afficher ou de masquer cette barre.

Barres de contrôle accrochées et flottantes

Généralement, les barres de contrôle sont accrochées (fixées aux bords de la fenêtre). Le fait de déplacer la fenêtre déplace par la même occasion les barres de contrôle accrochées. Les barres de contrôle peuvent aussi être flottantes. Elles ne suivent alors pas le mouvement de la fenêtre.



Barre de contrôle flottante Barre de contrôle accrochée

Vous pouvez masquer une barre de contrôle flottante en utilisant la boîte de dialogue des **Barres de contrôle** (décrite ci-dessus) ou en cliquant sur l'icône **Fermer**

Pour rendre une barre de contrôle flottante, faites-la glisser à partir du bord de la fenêtre, soit sur la zone d'éditation ou hors de la fenêtre de Web Designer Premium.

Pour accrocher une barre de contrôle, faites-la glisser sur :

- Le bord de la fenêtre.
- Ou la barre de menu.
- Ou sur une autre barre de contrôle.

Une barre de contr le flottante comporte une double ligne de contour lorsque vous la faites glisser. Elle ne comporte plus qu'une ligne lorsqu'elle revient en position accroch e. Si vous souhaitez que la barre de contr le reste flottante, maintenez la touche Ctrl enfonc e tout en la faisant glisser.

Redimensionner la barre de contr le

D placer le pointeur sur le bord de la barre de contr le. Il se transforme en fl che   deux pointes. Vous pouvez alors tirer le bord pour redimensionner la barre de contr le.

Cr er des nouvelles barres de contr le

Pour cr er une nouvelle barre de contr le :

- Faire glisser un bouton sur la zone d' dition ou hors de la fen tre. Ceci ouvre une nouvelle barre de contr le contenant ce bouton.

Ou cliquez sur **Nouveau** dans la bo te de dialogue des **Barres de contr le**

. Ceci vous permet de cr er une nouvelle barre de contr le et de lui attribuer un nom. La nouvelle barre de contr le est vide. Vous pouvez faire glisser des boutons dessus.

Le d placement des boutons est d crit ci-dessous.

Supprimer des barres de contr le

Vous pouvez uniquement supprimer des barres de contr le vides. Pour cela, d placez tous les boutons vers une autre barre de contr le. Fermez la barre de contr le (soit en cliquant sur l'ic ne

Fermer soit en utilisant la bo te de dialogue **Barres de contr le**

). La barre de contr le est automatiquement supprim e lorsque vous quittez Web Designer Premium.

D placer des boutons et des outils

Pour d placer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez d placer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour d placer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilis  sur des barres de commandes d finies par l'utilisateur ou d'autres barres de commandes. N anmoins, sur la palette de boutons pr d finie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.
3. Faites glisser le bouton vers :
 - o Un autre emplacement sur la m me barre de contr le.
 - o Ou sur une autre barre de contr le.
 - o Ou sur la zone d' dition/hors de la fen tre de Web Designer Premium pour cr er une nouvelle barre de contr le.

Vous ne pouvez pas d placer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

D placez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contr le puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la bo te de dialogue **Barres de contr le**

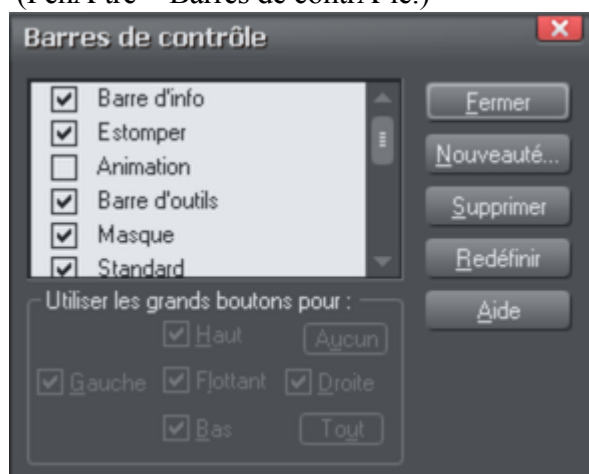
pour afficher la barre de contr le de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Afficher et masquer les barres de contrôle

L'affichage des barres de contrôle est contrôlé par la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**

(Fenêtre > Barres de contrôle.)



À côté de chaque barre de contrôle se trouve une case à cocher. Une coche dans ces cases indique que la barre de contrôle est affichée. Cliquez sur la case à cocher de la barre de contrôle souhaitée afin d'afficher ou de masquer cette barre.

Barres de contrôle accrochées et flottantes

Généralement, les barres de contrôle sont accrochées (fixées aux bords de la fenêtre). Le fait de déplacer la fenêtre déplace par la même occasion les barres de contrôle accrochées. Les barres de contrôle peuvent aussi être flottantes. Elles ne suivent alors pas le mouvement de la fenêtre.



Barre de contrôle flottante Barre de contrôle accrochée

Vous pouvez masquer une barre de contrôle flottante en utilisant la boîte de dialogue des **Barres de contrôle** (décrite ci-dessus) ou en cliquant sur l'icône **Fermer**

Pour rendre une barre de contrôle flottante, faites-la glisser à partir du bord de la fenêtre, soit sur la zone d'ajout ou hors de la fenêtre de Web Designer Premium.

Pour accrocher une barre de contrôle, faites-la glisser sur :

- Le bord de la fenêtre.
- Ou la barre de menu.
- Ou sur une autre barre de contrôle.

Une barre de contrôle flottante comporte une double ligne de contour lorsque vous la faites glisser. Elle ne comporte plus qu'une ligne lorsqu'elle revient en position accrochée. Si vous souhaitez que la barre de contrôle reste flottante, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en la faisant glisser.

Redimensionner la barre de contrôle

Placer le pointeur sur le bord de la barre de contrôle. Il se transforme en flèche à deux pointes. Vous pouvez alors tirer le bord pour redimensionner la barre de contrôle.

Créer des nouvelles barres de contrôle

Pour créer une nouvelle barre de contrôle :

- Faire glisser un bouton sur la zone d'ajout ou hors de la fenêtre. Ceci ouvre une nouvelle barre de contrôle contenant ce bouton.

Ou cliquez sur **Nouveau** dans la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**

. Ceci vous permet de créer une nouvelle barre de contrôle et de lui attribuer un nom. La nouvelle barre de contrôle est vide. Vous pouvez faire glisser des boutons dessus.

Le déplacement des boutons est décrit ci-dessous.

Supprimer des barres de contrôle

Vous pouvez uniquement supprimer des barres de contrôle vides. Pour cela, déplacez tous les boutons vers une autre barre de contrôle. Fermez la barre de contrôle (soit en cliquant sur l'icône

Fermer soit en utilisant la boîte de dialogue **Barres de contrôle**

). La barre de contrôle est automatiquement supprimée lorsque vous quittez Web Designer Premium.

Déplacer des boutons et des outils

Pour déplacer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez déplacer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour déplacer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilisé sur des barres de commandes définies par l'utilisateur ou d'autres barres de commandes. Néanmoins, sur la palette de boutons prédéfinie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.
3. Faites glisser le bouton vers :
 - Un autre emplacement sur la même barre de contrôle.
 - Ou sur une autre barre de contrôle.
 - Ou sur la zone d'ajout/hors de la fenêtre de Web Designer Premium pour créer une nouvelle barre de contrôle.

Vous ne pouvez pas déplacer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

Déplacez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contrôle puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la boîte de dialogue **Barres de contrôle**

pour afficher la barre de contrôle de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Barres de contrôle accrochées et flottantes

Généralement, les barres de contrôle sont accrochées (fixées aux bords de la fenêtre). Le fait de déplacer la fenêtre déplace par la même occasion les barres de contrôle. Les barres de contrôle peuvent aussi être flottantes. Elles ne suivent alors pas le mouvement de la fenêtre.



Barre de contrôle flottante Barre de contrôle accrochée

Vous pouvez masquer une barre de contrôle flottante en utilisant la boîte de dialogue des **Barres de contrôle** (décrite ci-dessus) ou en cliquant sur l'icône **Fermer**.

Pour rendre une barre de contrôle flottante, faites-la glisser à partir du bord de la fenêtre, soit sur la zone d'éditation ou hors de la fenêtre de Web Designer Premium.

Pour accrocher une barre de contrôle, faites-la glisser sur :

- Le bord de la fenêtre.
- Ou la barre de menu.
- Ou sur une autre barre de contrôle.

Une barre de contrôle flottante comporte une double ligne de contour lorsque vous la faites glisser. Elle ne comporte plus qu'une ligne lorsqu'elle revient en position accrochée. Si vous souhaitez que la barre de contrôle reste flottante, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en la faisant glisser.

Redimensionner la barre de contrôle

Placer le pointeur sur le bord de la barre de contrôle. Il se transforme en flèche à deux pointes. Vous pouvez alors tirer le bord pour redimensionner la barre de contrôle.

Créer des nouvelles barres de contrôle

Pour créer une nouvelle barre de contrôle :

- Faire glisser un bouton sur la zone d'éditation ou hors de la fenêtre. Ceci ouvre une nouvelle barre de contrôle contenant ce bouton.

Ou cliquez sur **Nouveau** dans la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**.

Ceci vous permet de créer une nouvelle barre de contrôle et de lui attribuer un nom. La nouvelle barre de contrôle est vide. Vous pouvez faire glisser des boutons dessus.

Le déplacement des boutons est décrit ci-dessous.

Supprimer des barres de contrôle

Vous pouvez uniquement supprimer des barres de contrôle vides. Pour cela, placez tous les boutons vers une autre barre de contrôle. Fermez la barre de contrôle (soit en cliquant sur l'icône **Fermer** soit en utilisant la boîte de dialogue **Barres de contrôle**). La barre de contrôle est automatiquement supprimée lorsque vous quittez Web Designer Premium.

Placer des boutons et des outils

Pour placer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez placer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour placer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilisé sur des barres de commandes définies par l'utilisateur ou

d'autres barres de commandes. Néanmoins, sur la palette de boutons prédéfinie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.

3. Faites glisser le bouton vers :

- Un autre emplacement sur la même barre de contrôle.
- Ou sur une autre barre de contrôle.
- Ou sur la zone d'Édition/hors de la fenêtre de Web Designer Premium pour créer une nouvelle barre de contrôle.

Vous ne pouvez pas déplacer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

Déplacez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contrôle puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la boîte de dialogue **Barres de contrôle**

pour afficher la barre de contrôle de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Redimensionner la barre de contr le

D placer le pointeur sur le bord de la barre de contr le. Il se transforme en fl che   deux pointes. Vous pouvez alors tirer le bord pour redimensionner la barre de contr le.

Cr er des nouvelles barres de contr le

Pour cr er une nouvelle barre de contr le :

- Faire glisser un bouton sur la zone d' dition ou hors de la fen tre. Ceci ouvre une nouvelle barre de contr le contenant ce bouton.

Ou cliquez sur **Nouveau** dans la bo te de dialogue des **Barres de contr le**

. Ceci vous permet de cr er une nouvelle barre de contr le et de lui attribuer un nom. La nouvelle barre de contr le est vide. Vous pouvez faire glisser des boutons dessus.

Le d placement des boutons est d crit ci-dessous.

Supprimer des barres de contr le

Vous pouvez uniquement supprimer des barres de contr le vides. Pour cela, d placez tous les boutons vers une autre barre de contr le. Fermez la barre de contr le (soit en cliquant sur l'ic ne

Fermer soit en utilisant la bo te de dialogue **Barres de contr le**

). La barre de contr le est automatiquement supprim e lorsque vous quittez Web Designer Premium.

D placer des boutons et des outils

Pour d placer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez d placer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour d placer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilis  sur des barres de commandes d finies par l'utilisateur ou d'autres barres de commandes. N anmoins, sur la palette de boutons pr d finie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.
3. Faites glisser le bouton vers :
 -   Un autre emplacement sur la m me barre de contr le.
 -   Ou sur une autre barre de contr le.
 -   Ou sur la zone d' dition/hors de la fen tre de Web Designer Premium pour cr er une nouvelle barre de contr le.

Vous ne pouvez pas d placer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

D placez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contr le puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la bo te de dialogue **Barres de contr le**

pour afficher la barre de contr le de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Cr  er des nouvelles barres de contr  le

Pour cr  er une nouvelle barre de contr  le :

- Faire glisser un bouton sur la zone d'  dition ou hors de la fen  tre. Ceci ouvre une nouvelle barre de contr  le contenant ce bouton.

Ou cliquez sur **Nouveau** dans la bo  te de dialogue des **Barres de contr  le**

. Ceci vous permet de cr  er une nouvelle barre de contr  le et de lui attribuer un nom. La nouvelle barre de contr  le est vide. Vous pouvez faire glisser des boutons dessus.

Le d  placement des boutons est d  crit ci-dessous.

Supprimer des barres de contr  le

Vous pouvez uniquement supprimer des barres de contr  le vides. Pour cela, d  placez tous les boutons vers une autre barre de contr  le. Fermez la barre de contr  le (soit en cliquant sur l'ic  ne **Fermer** soit en utilisant la bo  te de dialogue **Barres de contr  le**

). La barre de contr  le est automatiquement supprim  e lorsque vous quittez Web Designer Premium.

D  placer des boutons et des outils

Pour d  placer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez d  placer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour d  placer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilis   sur des barres de commandes d  finies par l'utilisateur ou d'autres barres de commandes. N  anmoins, sur la palette de boutons pr  d  finie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.
3. Faites glisser le bouton vers :
 - o Un autre emplacement sur la m  me barre de contr  le.
 - o Ou sur une autre barre de contr  le.
 - o Ou sur la zone d'  dition/hors de la fen  tre de Web Designer Premium pour cr  er une nouvelle barre de contr  le.

Vous ne pouvez pas d  placer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

D  placez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contr  le puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la bo  te de dialogue **Barres de contr  le**

pour afficher la barre de contr  le de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Supprimer des barres de contr le

Vous pouvez uniquement supprimer des barres de contr le vides. Pour cela, d placez tous les boutons vers une autre barre de contr le. Fermez la barre de contr le (soit en cliquant sur l'ic ne **Fermer** soit en utilisant la bo te de dialogue **Barres de contr le**). La barre de contr le est automatiquement supprim e lorsque vous quittez Web Designer Premium.

D placer des boutons et des outils

Pour d placer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez d placer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour d placer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilis  sur des barres de commandes d finies par l'utilisateur ou d'autres barres de commandes. N anmoins, sur la palette de boutons pr d finie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.
3. Faites glisser le bouton vers :
 -   Un autre emplacement sur la m me barre de contr le.
 -   Ou sur une autre barre de contr le.
 -   Ou sur la zone d' dition/hors de la fen tre de Web Designer Premium pour cr er une nouvelle barre de contr le.

Vous ne pouvez pas d placer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

D placez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contr le puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la bo te de dialogue **Barres de contr le**

pour afficher la barre de contr le de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Déplacer des boutons et des outils

Pour déplacer des boutons et des outils :

1. Positionnez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez déplacer.
2. Maintenez le bouton Alt (Alt gauche) pour déplacer le bouton ou AltGr (AltGr droit) pour copier le bouton lorsqu'il est utilisé sur des barres de commandes définies par l'utilisateur ou d'autres barres de commandes. Néanmoins, sur la palette de boutons prédéfinie, les deux touches Alt n'effectuent que la copie du bouton.
3. Faites glisser le bouton vers :
 - Un autre emplacement sur la même barre de contrôle.
 - Ou sur une autre barre de contrôle.
 - Ou sur la zone d'ajout/hors de la fenêtre de Web Designer Premium pour créer une nouvelle barre de contrôle.

Vous ne pouvez pas déplacer de bouton sur ou hors de la barre d'infos.

Masquer des boutons et des outils

Déplacez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contrôle puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la boîte de dialogue **Barres de contrôle**

pour afficher la barre de contrôle de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Masquer des boutons et des outils

Déplacez les boutons ou les outils dont vous ne voulez pas vers une autre barre de contrôle puis masquez-la (description un peu plus haut).

Si vous avez besoin du bouton ou de l'outil plus tard, utilisez la boîte de dialogue **Barres de contrôle**

pour afficher la barre de contrôle de nouveau.

Vous ne pouvez pas supprimer des boutons ou des outils.

Menus et raccourcis clavier

Dans ce chapitre

[Introduction](#)

[Menu fichier](#)

[Menu Éditer](#)

[Menu Arranger](#)

[Menu Services](#)

[Menu Fenêtre](#)

[Raccourcis clavier](#)

Introduction

La plupart du temps, ces descriptions se réfèrent à l'objet sélectionné. En général, l'action décrite s'applique aussi si plusieurs objets sont sélectionnés. Nous utilisons l'expression « objet sélectionné » aussi bien pour un que pour plusieurs objets sélectionnés.

La plupart du temps, vous avez la possibilité de sélectionner une option soit dans un menu, soit dans une barre de contrôle soit grâce à un raccourci clavier. S'il existe un bouton dans la barre de contrôle et/ou un raccourci clavier; ceux-ci sont indiqués après le nom du menu. Par exemple, ceci signifie qu'il y a un bouton sur la barre de contrôle **Standard**

qui a le même effet que la sélection de Nouveau et que vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl + N.

Nouveau (barre de contrôle standard ou Ctrl + N)

Menu fichier

Nouveau (barre de contrôle standard ou Ctrl+N)

Crée un nouveau document

Nouveautés de la galerie de modèles

Cette option permet d'ouvrir la galerie de modèles si celle-ci ne l'est pas déjà : vous pourrez y choisir un modèle pour commencer un nouveau document. Cliquez sur un des icones de dossiers dans la galerie pour en ouvrir un, puis double-cliquez sur le modèle souhaité pour l'utiliser dans un nouveau document.



Vous pouvez également ouvrir la galerie de modèles en cliquant sur l'icone dans la barre d'outils de la galerie.

Ouvrir (barre de contrôle standard ou Ctrl+O)

Ouvre une nouvelle fenêtre d'édition et y charge un fichier. Ce fichier peut être :

- un fichier *.web de Web Designer Premium permettant de visualiser ou d'éditer un document de Web Designer Premium existant,
- ou un fichier dans un des autres formats d'importation (voir liste de formats dans [Importation & Exportation](#)). Le fichier s'ouvrira dans un nouveau document.

Fichiers récents

Liste des derniers fichiers chargés ou sauvegardés. Permet de charger rapidement ces fichiers. Vous pouvez modifier le nombre de fichiers répertoriés dans cette liste. (Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations.

Fermer (Ctrl+W)

Ferme la fenêtre d'édition actuelle. Web Designer Premium reste chargée. Vous êtes averti si le fichier comporte des changements non sauvegardés.

Enregistrer (barre de contrôle standard ou Ctrl+S)

Enregistre le document sélectionné.

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document sélectionné sous un nom différent ou dans un répertoire ou lecteur différent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents chargés

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web](#)

).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en JPEG**).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre « Démarrage » pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affiché dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Nouveau (barre de contr le standard ou Ctrl+N)

Cr e un nouveau document

Nouveaux de la galerie de mod les

Cette option permet d'ouvrir la galerie de mod les si celle-ci ne l'est pas d j   : vous pourrez y choisir un mod le pour commencer un nouveau document. Cliquez sur un des icones de dossiers dans la galerie pour en ouvrir un, puis double-cliquez sur le mod le souhait  pour l'utiliser dans un nouveau document.



Vous pouvez  galement ouvrir la galerie de mod les en cliquant sur l'icone dans la barre d'outils de la galerie.

Ouvrir (barre de contr le standard ou Ctrl+O)

Ouvre une nouvelle fen tre d' dition et y charge un fichier. Ce fichier peut  tre   :

- un fichier *.web de Web Designer Premium permettant de visualiser ou d' diter un document de Web Designer Premium existant,
- ou un fichier dans un des autres formats d'importation (voir liste de formats dans [Importation & Exportation](#)). Le fichier s'ouvrira dans un nouveau document.

Fichiers r cents

Liste des derniers fichiers charg s ou sauvegard s. Permet de charger rapidement ces fichiers. Vous pouvez modifier le nombre de fichiers r pertori s dans cette liste. (R f rez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations.

Fermer (Ctrl+W)

Ferme la fen tre d' dition actuelle. Web Designer Premium reste charg . Vous  tes averti si le fichier comporte des changements non sauvegard s.

Enregistrer (barre de contr le standard ou Ctrl+S)

Enregistre le document s lectionn .

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document s lectionn  sous un nom diff rent ou dans un r pertoire ou lecteur diff rent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents charg s

Enregistrer le mod le

Enregistre le document s lectionn  comme document mod le. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en JPEG).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en PNG.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'Ã©dition. Le document est exportÃ© au mÃªme emplacement que lors de la derniÃ¨re exportation (les fichiers s'y trouvant seront Ã©crasÃ©s sans demande de confirmation) ou dans un rÃ©pertoire temporaire si le site n'a pas encore Ã©tÃ© exportÃ©. Ensuite, une fenÃªtre de navigateur affichera la premiÃ¨re page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prÃ©visualiser le site Web sur lequel vous Ãªtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperÃ§u Ã©galement en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de rÃ©aliser la mÃªme chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'Ã©dition sera exportÃ© et publiÃ© dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boÃ®te de dialogue des **propriÃ©tÃ©s Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exportÃ© le site localement, la boÃ®te de dialogue d'exportation va apparaÃ®tre et vous permettre d'y procÃ©der. Le site Web sera alors publiÃ© vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «Ã DÃ©marrageÃ» pour en savoir plus sur la procÃ©dure de publication.

PrÃ©visualisation Flash

Cette option peut uniquement Ãªtre activÃ©e si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportÃ©e au format Flash et s'ouvre dans une fenÃªtre pop-up oÃ¹ vous pourrez la voir fonctionner. La fenÃªtre contient Ã©galement des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accÃ©der Ã cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichÃ© dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boÃ®te d'informations Ã propos du document sÃ©lectionnÃ©, y compris quelles polices sont utilisÃ©es dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sÃ©lectionnez **Options de page**

.
Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Défini les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Défini les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Nouveautés de la galerie de modèles

Cette option permet d'ouvrir la galerie de modèles si celle-ci ne l'est pas déjà : vous pourrez y choisir un modèle pour commencer un nouveau document. Cliquez sur une des icônes de dossiers dans la galerie pour en ouvrir un, puis double-cliquez sur le modèle souhaité pour l'utiliser dans un nouveau document.



Vous pouvez également ouvrir la galerie de modèles en cliquant sur l'icône dans la barre d'outils de la galerie.

Ouvrir (barre de contrôle standard ou Ctrl+O)

Ouvre une nouvelle fenêtre d'édition et y charge un fichier. Ce fichier peut être :

- un fichier *.web de Web Designer Premium permettant de visualiser ou d'éditionner un document de Web Designer Premium existant,
- ou un fichier dans un des autres formats d'importation (voir liste de formats dans [Importation & Exportation](#)). Le fichier s'ouvrira dans un nouveau document.

Fichiers récents

Liste des derniers fichiers chargés ou sauvegardés. Permet de charger rapidement ces fichiers. Vous pouvez modifier le nombre de fichiers répertoriés dans cette liste. (Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations.

Fermer (Ctrl+W)

Ferme la fenêtre d'édition actuelle. Web Designer Premium reste chargé. Vous êtes averti si le fichier comporte des changements non sauvegardés.

Enregistrer (barre de contrôle standard ou Ctrl+S)

Enregistre le document sélectionné.

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document sélectionné sous un nom différent ou dans un répertoire ou lecteur différent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents chargés

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format

d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

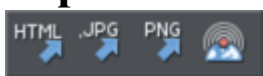
Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

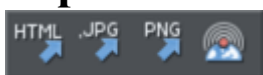
Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en JPEG**).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site

n'a pas encore Ã©tÃ© exportÃ©. Ensuite, une fenÃªtre de navigateur affichera la premiÃ¨re page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prÃ©visualiser le site Web sur lequel vous Ãªtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperÃ§u Ã©galement en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de rÃ©aliser la mÃªme chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'Ã©dition sera exportÃ© et publiÃ© dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boÃ®te de dialogue des **propriÃ©tÃ©s Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exportÃ© le site localement, la boÃ®te de dialogue d'exportation va apparaÃ®tre et vous permettre d'y procÃ©der. Le site Web sera alors publiÃ© vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[Ã DÃ©marrageÃ](#)» pour en savoir plus sur la procÃ©dure de publication.

PrÃ©visualisation Flash

Cette option peut uniquement Ãªtre activÃ©e si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportÃ©e au format Flash et s'ouvre dans une fenÃªtre pop-up oÃ¹ vous pourrez la voir fonctionner. La fenÃªtre contient Ã©galement des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accÃ©der Ã cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichÃ© dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boÃ®te d'informations Ã propos du document sÃ©lectionnÃ©, y compris quelles polices sont utilisÃ©es dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sÃ©lectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

DÃ©finir les options relatives Ã l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre

[Impression](#)

pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'Ã©chelle. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

DÃ©finit les options relatives Ã l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenÃªtres et Web Designer Premium. Vous Ãªtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardÃ©s.

Ouvrir (barre de contr le standard ou Ctrl+O)

Ouvre une nouvelle fen tre d' dition et y charge un fichier. Ce fichier peut  tre   :

- un fichier *.web de Web Designer Premium permettant de visualiser ou d' diter un document de Web Designer Premium existant,
- ou un fichier dans un des autres formats d'importation (voir liste de formats dans [Importation & Exportation](#)). Le fichier s'ouvrira dans un nouveau document.

Fichiers r cents

Liste des derniers fichiers charg s ou sauvegard s. Permet de charger rapidement ces fichiers. Vous pouvez modifier le nombre de fichiers r pertori s dans cette liste. (R f rez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations.

Fermer (Ctrl+W)

Ferme la fen tre d' dition actuelle. Web Designer Premium reste charg . Vous  tes averti si le fichier comporte des changements non sauvegard s.

Enregistrer (barre de contr le standard ou Ctrl+S)

Enregistre le document s lectionn .

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document s lectionn  sous un nom diff rent ou dans un r pertoire ou lecteur diff rent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents charg s

Enregistrer le mod le

Enregistre le document s lectionn  comme document mod le. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document s lectionn . Le fichier peut  tre dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

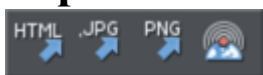
Il existe une diff rence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer**   : les deux chargent plusieurs formats diff rents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation support s par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

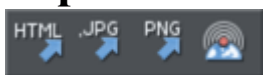
Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en JPEG).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édification sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[À Démarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

. Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre

[Impression](#)

pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document.

(Voir chapitre [Impression](#)

pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Fichiers récents

Liste des derniers fichiers chargés ou sauvegardés. Permet de charger rapidement ces fichiers. Vous pouvez modifier le nombre de fichiers récents dans cette liste. (Référez-vous au chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#) pour de plus amples informations.

Fermer (Ctrl+W)

Ferme la fenêtre d'édition actuelle. Web Designer Premium reste chargé. Vous êtes averti si le fichier comporte des changements non sauvegardés.

Enregistrer (barre de contrôle standard ou Ctrl+S)

Enregistre le document sélectionné.

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document sélectionné sous un nom différent ou dans un répertoire ou lecteur différent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents chargés

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en JPEG).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**

.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web** va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue

d'exportation va apparaître et vous permettre d'y accéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication. Consultez le chapitre «[À D'exportation](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**.

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Fermer (Ctrl+W)

Ferme la fenêtre d'édition actuelle. Web Designer Premium reste chargé. Vous êtes averti si le fichier comporte des changements non sauvegardés.

Enregistrer (barre de contrôle standard ou Ctrl+S)

Enregistre le document sélectionné.

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document sélectionné sous un nom différent ou dans un répertoire ou lecteur différent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents chargés

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en JPEG).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en PNG.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «*À Dmarrage À*» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre

animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Enregistrer (barre de commande standard ou Ctrl+S)

Enregistre le document sélectionné.

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document sélectionné sous un nom différent ou dans un répertoire ou lecteur différent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents chargés

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en JPEG).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en PNG.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'éditation. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'éditation sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[Le Démarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide

pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Enregistrer sous

Cette option vous permet de sauvegarder le document sélectionné sous un nom différent ou dans un répertoire ou lecteur différent.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents chargés

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en JPEG**.

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «*Le mariage*» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affich  dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une bo te d'informations   propos du document s lectionn , y compris quelles polices sont utilis es dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et s lectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

D finit les options relatives   l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l' chelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

D finit les options relatives   l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fen tres et Web Designer Premium. Vous  tes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegard s.

Enregistrer tout

Enregistre tous les documents chargés

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

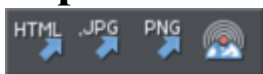
Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en JPEG**).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'éditation. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'éditation sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «À D'émarrage À» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affiché dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Enregistrer le modèle

Enregistre le document sélectionné comme document modèle. (Voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en JPEG).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en PNG.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'éditation. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'éditation sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «**À Démarrer**» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affiché dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Importer (Ctrl+Alt+I)

Charge un fichier dans le document sélectionné. Le fichier peut être dans n'importe quel format d'importations (voir [Importation et Exportation](#) pour plus d'informations).

Il existe une différence entre les fonctions **Ouvrir** et **Importer** : les deux chargent plusieurs formats différents mais **Ouvrir** permet d'ouvrir un nouveau document. **Importer** permet de charger le fichier dans le document ouvert actuellement.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en JPEG**.

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.
)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'Ã©dition. Le document est exportÃ© au mÃªme emplacement que lors de la derniÃ¨re exportation (les fichiers s'y trouvant seront Ã©crasÃ©s sans demande de confirmation) ou dans un rÃ©pertoire temporaire si le site n'a pas encore Ã©tÃ© exportÃ©. Ensuite, une fenÃªtre de navigateur affichera la premiÃ¨re page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prÃ©visualiser le site Web sur lequel vous Ãªtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperÃ§u Ã©galement en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de rÃ©aliser la mÃªme chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'Ã©dition sera exportÃ© et publiÃ© dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boÃ®te de dialogue des **propriÃ©tÃ©s Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exportÃ© le site localement, la boÃ®te de dialogue d'exportation va apparaÃ®tre et vous permettre d'y procÃ©der. Le site Web sera alors publiÃ© vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «Ã DÃ©marrageÃ» pour en savoir plus sur la procÃ©dure de publication.

PrÃ©visualisation Flash

Cette option peut uniquement Ãªtre activÃ©e si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportÃ©e au format Flash et s'ouvre dans une fenÃªtre pop-up oÃ¹ vous pourrez la voir fonctionner. La fenÃªtre contient Ã©galement des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accÃ©der Ã cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichÃ© dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boÃ®te d'informations Ã propos du document sÃ©lectionnÃ©, y compris quelles polices sont utilisÃ©es dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sÃ©lectionnez **Options de page**

.
Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Défini les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Exporter (Ctrl+Maj+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter**

Vous permet d'exporter le document dans l'un des formats d'exportation supportés par Web Designer Premium (voir [Importer et exporter](#) pour avoir la liste des formats).

Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en JPEG**).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils

Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édification sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[À D'émarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affiché dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

.
Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définir les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre

Impression pour plus d'informations.)

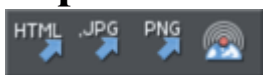
Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

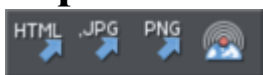
Exporter en JPEG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez Exporter > Exporter en JPEG).

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble du document au format JPEG.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[À Démarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**.

Cela vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Exporter en PNG



Aussi dans la barre d'outils d'exportation. Ou faites un clic droit et sélectionnez **Exporter > Exporter en PNG**.)

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web** va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue

d'exportation va apparaître et vous permettre d'y accéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication. Consultez le chapitre «[À D'exportation](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**.

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Aperçu de la page (F12)

Exportation et aperçu de la page actuelle du document de site web actuel.



Vous pouvez aussi consulter l'aperçu en cliquant sur le bouton de prévisualisation de la page de la barre d'outils Internet.

Cliquez sur un type de navigateur en haut de la fenêtre d'aperçu pour visualiser votre page dans votre navigateur préféré.



Affiche un aperçu de votre page dans Google Chrome



Affiche un aperçu de votre page dans Mozilla Firefox



Affiche un aperçu de votre page dans Internet Explorer



Affiche un aperçu de votre page dans Opera



Affiche un aperçu de votre page dans Safari

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[Démarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles

que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affich  dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une bo te d'informations   propos du document s lectionn , y compris quelles polices sont utilis es dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et s lectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

D fini les options relatives   l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l' chelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

D fini les options relatives   l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fen tres et Web Designer Premium. Vous  tes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegard s.

Prévisualiser le site Web

Cette fonction exporte et permet de visualiser le document de site Web en cours d'édition. Le document est exporté au même emplacement que lors de la dernière exportation (les fichiers s'y trouvant seront écrasés sans demande de confirmation) ou dans un répertoire temporaire si le site n'a pas encore été exporté. Ensuite, une fenêtre de navigateur affichera la première page du site Web.



C'est le moyen le plus rapide pour prévisualiser le site Web sur lequel vous êtes en train de travailler. Vous pouvez consulter l'aperçu également en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils Web.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édition sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[Démarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affiché dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Défini les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Défini les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Exporter le site web



Aussi dans la barre d'outils d'exportation.

Exporter le document en cours au format HTML

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'éditation sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[Démarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affiché dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

. Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Défini les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Publier le site Web



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Web. Le site Web en cours d'édification sera exporté et publié dans votre espace Web.

Si vous n'avez pas encore saisi les informations FTP pour votre espace Web, l'onglet **Publication** de la boîte de dialogue des **propriétés Web**

va s'afficher. Ensuite, si vous n'avez pas encore exporté le site localement, la boîte de dialogue d'exportation va apparaître et vous permettre d'y procéder. Le site Web sera alors publié vers votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre «[Démarrage](#)» pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**.

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Prévisualisation Flash

Cette option peut uniquement être activée si vous travaillez sur un document d'animation. Votre animation est exportée au format Flash et s'ouvre dans une fenêtre pop-up où vous pourrez la voir fonctionner. La fenêtre contient également des informations basiques sur votre animation Flash, telles que la taille du fichier Flash par exemple.



Le bouton de la barre d'outils Animation est le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Exporter l'animation



Aussi affichée dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Exporter l'animation



Aussi affich  dans la barre d'outils d'animation sous la barre d'outils standard d'un document d'animation.

Exporter une animation pour l'utilisation dans un site Internet.

Informations du document

Cette option montre une bo te d'informations   propos du document s lectionn , y compris quelles polices sont utilis es dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et s lectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

D fini les options relatives   l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l' chelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

D fini les options relatives   l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fen  tres et Web Designer Premium. Vous  tes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegard s.

Informations du document

Cette option montre une boîte d'informations à propos du document sélectionné, y compris quelles polices sont utilisées dans le document en cours.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Options de page

Faites aussi un clic droit et sélectionnez **Options de page**

Vous permet de modifier la mise en page, la taille de la page, etc.

Configuration d'impression

Définit les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Définit les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Configuration d'impression

Défini les options relatives à l'imprimante ou au fichier d'impression actuels. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

Défini les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Options d'impression

Modifie les diverses options lors de l'impression, dont l'orientation et l'Échelle. (Voir chapitre Impression pour plus d'informations.)

Imprimer (Ctrl+P)

DÉfinit les options relatives À l'impression du document et vous permet d'imprimer le document. (Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenÊtres et Web Designer Premium. Vous Êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardÉs.

Imprimer (Ctrl+P)

Défini les options relatives à l'impression du document et vous permet d'imprimer le document.
(Voir chapitre [Impression](#) pour plus d'informations.)

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Web Designer Premium. Vous êtes averti si des fichiers comportent des changements non sauvegardés.

Menu Éditer

Annuler (barre de contrôle standard ou Ctrl+Z)

Annuler l'opération précédente. Les termes de cette option renvoient à la dernière opération effectuée. Par exemple, **Annuler Couper**. (Se reporter au chapitre [Annuler & Rétablir](#).)

Rétablir (barre de contrôle standard ou Ctrl+Y)

Annuler la dernière commande **Annuler**. Les termes de cette option renvoient à la dernière opération effectuée. (Se reporter au chapitre **Annuler & Rétablir**.)

Couper (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+X)

Coupez l'objet sélectionné vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Copier (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+C)

Copiez l'objet sélectionné vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. L'objet reste en place dans le document. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Coller (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+V)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Coller**

Coller le contenu du presse-papiers dans le document sélectionné. Les termes de cette option renvoient au contenu du presse-papiers (voir [Utilisation des objets](#)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il peut arriver que les contenus puissent être insérés par le biais de plusieurs formats différents. Si c'est la cas, la boîte de dialogue

Collage spécial

apparaît pour vous permettre de choisir un format.

Copier le texte non formaté

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller au même endroit

Identique à **Coller**

à la différence que l'objet sera collé à la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copié. C'est très utile pour déplacer des objets d'un calque ou d'une page à l'autre sans modifier leur position sur le calque ou la page.

Coller le format/les attributs

Préserve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se déplace alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et déplace l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.

L'objet sélectionné est collé ou déplacé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copié.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Supprimer (barre de contrôle Éditer & standard ou Supprimer)

Supprimer l'objet sélectionné. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#)

sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**

.
Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer**

copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

.
Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#)

Annuler (barre de contr le standard ou Ctrl+Z)

Annuler l'op ration pr c dente. Les termes de cette option renvoient   la derni re op ration effectu e. Par exemple, **Annuler Couper**. (Se reporter au chapitre [Annuler & R tablir](#).)

R tablir (barre de contr le standard ou Ctrl+Y)

Annuler la derni re commande **Annuler**. Les termes de cette option renvoient   la derni re op ration **Annuler** effectu e. (Se reporter au chapitre [Annuler & R tablir](#).)

Couper (barre de contr le  diter ou Ctrl+X)

Coupez l'objet s lectionn  vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet s lectionn . (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Copier (barre de contr le  diter ou Ctrl+C)

Copiez l'objet s lectionn  vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet s lectionn . L'objet reste en place dans le document. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Coller (barre de contr le  diter ou Ctrl+V)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Coller**

Coller le contenu du presse-papiers dans le document s lectionn . Les termes de cette option renvoient au contenu du presse-papiers (voir [Utilisation des objets](#)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il peut arriver que les contenus puissent  tre ins r s par le biais de plusieurs formats diff rents. Si c'est la cas, la bo te de dialogue **Collage sp cial** appara t pour vous permettre de choisir un format.

Copier le texte non format 

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller au m me endroit

Identique   **Coller**

  la diff rence que l'objet sera coll    la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copi . C'est tr s utile pour d placer des objets d'un calque ou d'une page   l'autre sans modifier leur position sur le calque ou la page.

Coller le format/les attributs

Pr serve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet coll .

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copi  dans le presse-papiers   l'objet actuellement

sélectionné ; ce dernier se place alors à la position exacte de l'objet copié.
Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et place l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.
L'objet sélectionné est collé ou placé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copié.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.
L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel.
Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Supprimer (barre de contrôle %diter & standard ou Supprimer)

Supprimer l'objet sélectionné. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de commande ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer**

copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#).

R  tablir (barre de contr  le standard ou Ctrl+Y)

Annuler la derni  re commande **Annuler**. Les termes de cette option renvoient    la derni  re op  ration **Annuler** effectu  e. (Se reporter au chapitre **Annuler & R  tablir**.)

Couper (barre de contr  le   modifier ou Ctrl+X)

Coupez l'objet s  lectionn   vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet s  lectionn  . (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Copier (barre de contr  le   modifier ou Ctrl+C)

Copiez l'objet s  lectionn   vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet s  lectionn  . L'objet reste en place dans le document. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Coller (barre de contr  le   modifier ou Ctrl+V)

Ou faites un clic droit et s  lectionnez **Coller**

Coller le contenu du presse-papiers dans le document s  lectionn  . Les termes de cette option renvoient au contenu du presse-papiers (voir [Utilisation des objets](#)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il peut arriver que les contenus puissent   tre ins  r  s par le biais de plusieurs formats diff  rents. Si c'est la cas, la bo  te de dialogue **Collage sp  cial** appara  t pour vous permettre de choisir un format.

Copier le texte non format  

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller au m  me endroit

Identique    **Coller**

   la diff  rence que l'objet sera coll      la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copi  . C'est tr  s utile pour d  placer des objets d'un calque ou d'une page    l'autre sans modifier leur position sur le calque ou la page.

Coller le format/les attributs

Pr  serve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet coll  .

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copi   dans le presse-papiers    l'objet actuellement s  lectionn   ; ce dernier se d  place alors    la position exacte de l'objet copi  .

Si plusieurs   l  ments ont   t   copi  s dans le presse-papiers, Web Designer Premium les consid  re comme un groupe et d  place l'objet actuellement s  lectionn      la position du groupe copi   dans son ensemble.

L'objet s  lectionn   est coll   ou d  plac      la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copi  .

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copi  dans le presse-papiers   l'objet actuellement s lectionn  ; ce dernier est alors redimensionn    partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la m me taille que l'objet coll .

Si plusieurs  l ments ont  t  copi s dans le presse-papiers, Web Designer Premium les consid re comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement s lectionn    partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la m me taille que le groupe copi  dans son ensemble.

Coller la s lection de remplacement

Cette option est similaire   **Coller la position**

,   la diff rence que l'objet copi  dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement s lectionn  tout en conservant la position de l' l ment remplac .

L'objet copi  est coll  au centre de la position de l'objet supprim .

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la m me fonction que **Coller au m me endroit**

, mis   part que votre objet sera coll  sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet coll  lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affich s.

Coller au m me endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la m me fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis   part que votre objet sera coll  sur le calque actuel   la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copi .

Supprimer (barre de contr le  %diter & standard ou Supprimer)

Supprimer l'objet s lectionn . Les termes de cette option renvoient au type d'objet s lectionn . (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Tout s lectionner (Ctrl+A)

S lectionner tous les objets des calques  ditables. (Les calques  ditables et verrouill s sont d crits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la s lection/R initialiser les attributs actuels (Echap)

D s lectionner tous les objets. Si aucun objet n'est s lectionn , les valeurs par d faut des [attributs actuels](#) sont r tablies. Vous pouvez atteindre ce r sultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contr le  %diter ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis s lectionnez **Dupliquer**

Copier l'objet s lectionn  en pla ant la copie l g rement en d calage par rapport   l'original. La copie devient alors l'objet s lectionn . La distance du d calage peut  tre

personnalis  e (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer** copie l'objet s  lectionn   mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet s  lectionn  .

Pages

Ou faites un clic droit et s  lectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages    votre document multipage, de copier la page en cours ou de la d  placer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#)

Couper (barre de contr le  diter ou Ctrl+X)

Coupez l'objet s lectionn  vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet s lectionn . (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Copier (barre de contr le  diter ou Ctrl+C)

Copiez l'objet s lectionn  vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet s lectionn . L'objet reste en place dans le document. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Coller (barre de contr le  diter ou Ctrl+V)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Coller**

Coller le contenu du presse-papiers dans le document s lectionn . Les termes de cette option renvoient au contenu du presse-papiers (voir [Utilisation des objets](#)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il peut arriver que les contenus puissent  tre ins r s par le biais de plusieurs formats diff rents. Si c'est la cas, la bo te de dialogue **Collage sp cial** appara t pour vous permettre de choisir un format.

Copier le texte non format 

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller au m me endroit

Identique   **Coller**

  la diff rence que l'objet sera coll    la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copi . C'est tr s utile pour d placer des objets d'un calque ou d'une page   l'autre sans modifier leur position sur le calque ou la page.

Coller le format/les attributs

Pr serve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet coll .

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copi  dans le presse-papiers   l'objet actuellement s lectionn  ; ce dernier se d place alors   la position exacte de l'objet copi .

Si plusieurs  l ments ont  t  copi s dans le presse-papiers, Web Designer Premium les consid re comme un groupe et d place l'objet actuellement s lectionn    la position du groupe copi  dans son ensemble.

L'objet s lectionn  est coll  ou d plac    la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copi .

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copi  dans le presse-papiers   l'objet actuellement s lectionn  ; ce dernier est alors redimensionn    partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la m me taille que l'objet coll .

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel.

Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**

, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Supprimer (barre de contrôle Alt & standard ou Supprimer)

Supprimer l'objet sélectionné. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contrôle Alt & standard ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer**

copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

.
Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#)
.

Copier (barre de contr le Alt+Ctrl+C)

Copiez l'objet s lectionn  vers le presse-papier. Les termes de cette option renvoient au type d'objet s lectionn . L'objet reste en place dans le document. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#)).

Coller (barre de contr le Alt+Ctrl+V)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Coller**

Coller le contenu du presse-papiers dans le document s lectionn . Les termes de cette option renvoient au contenu du presse-papiers (voir [Utilisation des objets](#)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il peut arriver que les contenus puissent  tre ins r s par le biais de plusieurs formats diff rents. Si c'est la cas, la bo te de dialogue **Collage sp cial** appara t pour vous permettre de choisir un format.

Copier le texte non format 

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller au m me endroit

Identique   **Coller**

  la diff rence que l'objet sera coll    la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copi . C'est tr s utile pour d placer des objets d'un calque ou d'une page   l'autre sans modifier leur position sur le calque ou la page.

Coller le format/les attributs

Pr serve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet coll .

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copi  dans le presse-papiers   l'objet actuellement s lectionn  ; ce dernier se d place alors   la position exacte de l'objet copi .

Si plusieurs  l ments ont  t  copi s dans le presse-papiers, Web Designer Premium les consid re comme un groupe et d place l'objet actuellement s lectionn    la position du groupe copi  dans son ensemble.

L'objet s lectionn  est coll  ou d plac    la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copi .

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copi  dans le presse-papiers   l'objet actuellement s lectionn  ; ce dernier est alors redimensionn    partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la m me taille que l'objet coll .

Si plusieurs  l ments ont  t  copi s dans le presse-papiers, Web Designer Premium les consid re comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement s lectionn    partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la m me taille que le groupe copi  dans son ensemble.

Coller la s lection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé. L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel. Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Supprimer (barre de contrôle le modifier & standard ou Supprimer)

Supprimer l'objet sélectionné. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contrôle le modifier ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**.

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer** copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#)

Coller (barre de commande ou Ctrl+V)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Coller**

Coller le contenu du presse-papiers dans le document sélectionné. Les termes de cette option renvoient au contenu du presse-papiers (voir [Utilisation des objets](#)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il peut arriver que les contenus puissent être insérés par le biais de plusieurs formats différents. Si c'est le cas, la boîte de dialogue **Collage spécial** apparaît pour vous permettre de choisir un format.

Copier le texte non formaté

Colle le texte du presse-papiers dans votre document sans informations de format.

Coller au même endroit

Identique à **Coller**

À la différence que l'objet sera collé à la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copié. C'est très utile pour déplacer des objets d'un calque ou d'une page à l'autre sans modifier leur position sur le calque ou la page.

Coller le format/les attributs

Prend le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se place alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et place l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié dans son ensemble.

L'objet sélectionné est collé ou déplacé à la position centrale de l'objet ou du groupe d'objets copié.

Coller la taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier est alors redimensionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que l'objet collé.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Web Designer Premium les considère comme un groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné à partir de son centre de sorte qu'il ait exactement la même taille que le groupe copié dans son ensemble.

Coller la sélection de remplacement

Cette option est similaire à **Coller la position**

, à la différence que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet actuellement sélectionné tout en conservant la position de l'élément remplacé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller au même endroit**, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel. Cela est utile si vous voulez afficher ou masquer uniquement l'objet collé lorsque les calques au-dessus ou en dessous sont affichés.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Il s'agit de la même fonction que **Coller sur le calque actuel**, mis à part que votre objet sera collé sur le calque actuel à la position exacte qu'il occupait quand vous l'avez copié.

Supprimer (barre de contrôle Alt+X ou Supprimer)

Supprimer l'objet sélectionné. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contrôle Alt+D ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**.

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer** copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**.

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#).

Supprimer (barre de contrôle Alt & standard ou Supprimer)

Supprimer l'objet sélectionné. Les termes de cette option renvoient au type d'objet sélectionné. (Se reporter au chapitre [Utilisation de l'objet](#).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contrôle Alt & standard ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie immédiatement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer** copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#).

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques décalquables. (Les calques décalquables et verrouillés sont décrits dans le chapitre [Calques](#).)

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contrôle Alt+D ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer** copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#).

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Dupliquer (barre de contrôle Modifier ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer** copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#).

Dupliquer (barre de commande ou Ctrl+Alt+D)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Dupliquer**

Copier l'objet sélectionné en plaçant la copie légèrement en décalage par rapport à l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné. La distance du décalage peut être personnalisée (voir chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer**

copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#).

Cloner (Ctrl+K)

Tout comme **Dupliquer**

copie l'objet sélectionné mais place la copie directement au-dessus de l'original. La copie devient alors l'objet sélectionné.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

.

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#)

.

Pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Pages**

Le sous-menu Pages vous permet de supprimer ou d'ajouter des pages à votre document multipage, de copier la page en cours ou de la déplacer vers le haut ou vers le bas. Pour en savoir plus sur les documents multipages, reportez-vous aux [Documents multipages](#)

Menu Arranger

Déplacer sur le calque au-dessus (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Déplacer sur le calque au-dessus**

Déplacer l'objet sélectionné d'un calque vers l'avant. L'objet sélectionné devient l'objet d'arrière-plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond à **Placer sur le prochain calque**

Mettre au premier plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+F)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Mettre au premier plan**

Déplacer l'objet sélectionné devant tous les autres objets du même calque. Voir [Manipulation des objets](#) pour plus d'informations.

Avancer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+F)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Avancer**

Déplacer l'objet sélectionné d'un niveau vers l'avant (voir [Manipulation des objets](#)).

Reculer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+B)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Reculer**

Déplacer l'objet sélectionné d'un niveau vers l'arrière (fait référence à la Manipulation d'objets).

Mettre à l'arrière-plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+B)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > En arrière-plan**

Déplacer l'objet sélectionné derrière tous les autres objets du même calque (fait référence à la [Manipulation d'objets](#)).

Déplacer sur le calque en dessous (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+D)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Déplacer sur le calque en dessous**

Déplace l'objet sélectionné d'un calque vers l'arrière. L'objet sélectionné devient l'objet de premier plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond à **Placer sur le calque précédent**

Grouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Grouper**

Grouper les objets sélectionnés afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait référence à la [Manipulation d'objets](#)).

Dégrouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Dégrouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Grisé à moins que l'objet sélectionné ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets sélectionnés, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets sélectionnés forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [Manipulation des objets](#).

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

.

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

.

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous sélectionnerez **Mise à jour des objets récurrents**

.

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

.

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

.

Déplacer sur le calque au-dessus (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Déplacer sur le calque au-dessus**

Déplacer l'objet sélectionné d'un calque vers l'avant. L'objet sélectionné devient l'objet d'arrière-plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond à **Placer sur le prochain calque**

Mettre au premier plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+F)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Mettre au premier plan**

Déplacer l'objet sélectionné devant tous les autres objets du même calque. Voir [Manipulation des objets](#) pour plus d'informations.

Avancer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+F)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Avancer**

Déplacer l'objet sélectionné d'un niveau vers l'avant (voir [Manipulation des objets](#)).

Reculer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+B)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Reculer**

Déplacer l'objet sélectionné d'un niveau vers l'arrière (fait référence à la Manipulation d'objets).

Mettre à l'arrière-plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+B)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > En arrière-plan**

Déplacer l'objet sélectionné derrière tous les autres objets du même calque (fait référence à la [Manipulation d'objets](#)).

Déplacer sur le calque en dessous (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+D)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Déplacer sur le calque en dessous**

Déplace l'objet sélectionné d'un calque vers l'arrière. L'objet sélectionné devient l'objet de premier plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond à **Placer sur le calque précédent**

Grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Grouper**

Grouper les objets s lectionn s afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **D grouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Gris    moins que l'objet s lectionn  ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets s lectionn s, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets s lectionn s forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situ s sur diff rents calques. Pour en savoir plus, r f rez-vous   la rubrique [Manipulation des objets](#).

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple s lectionn , il sera de nouveau possible de s lectionner chacun des objets s par ment.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est s lectionn  (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte   la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Ajuster le texte   la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte plac  en dessous et ancre un objet   l'int rieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancr s](#) pour plus de d tails.

Cr  er une barre de navigation

Cette commande permet de cr  er une barre de navigation   partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

R  p  ter l'op  ration sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis s  lectionnez **R  p  ter sur toutes les pages**

L'objet s  lectionn   sera copi   au m  me endroit dans toutes les pages. La commande cr  e automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat appropri   et l'applique   toutes les copies     partir de l   , il sera mis   jour   chaque fois que vous s  lectionnerez **Mise   jour des objets r  currents**

Arr  ter la mise   jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et s  lectionnez **Arr  ter la mise   jour**

L'op  ration **Arranger > Arr  ter la mise   jour**

permet de d  sactiver la fonction de r  p  tition d'une instance d'un objet r  current ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Mettre au premier plan (barre de contr le Arranger ou Ctrl+F)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > Mettre au premier plan**

D placer l'objet s lectionn  devant tous les autres objets du m me calque. Voir [Manipulation des objets](#) pour plus d'informations.

Avancer (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+F)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > Avancer**

D placer l'objet s lectionn  d'un niveau vers l'avant (voir [Manipulation des objets](#)).

Reculer (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+B)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > Reculer**

D placer l'objet s lectionn  d'un niveau vers l'arri re (fait r f rence   la Manipulation d'objets).

Mettre   l'arri re-plan (barre de contr le Arranger ou Ctrl+B)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > En arri re-plan**

D placer l'objet s lectionn  derri re tous les autres objets du m me calque (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D placer sur le calque en dessous (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+D)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > D placer sur le calque en dessous**

D place l'objet s lectionn  d'un calque vers l'arri re. L'objet s lectionn  devient l'objet de premier plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond   **Placer sur le calque pr c dent**

Grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Grouper**

Grouper les objets s lectionn s afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **D grouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Gris-à moins que l'objet sélectionné ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets sélectionnés, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets sélectionnés forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [Manipulation des objets](#)

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

agit en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour chaque fois que vous sélectionnerez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Avancer (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+F)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > Avancer**

D placer l'objet s lectionn  d'un niveau vers l'avant (voir [Manipulation des objets](#)).

Reculer (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+B)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > Reculer**

D placer l'objet s lectionn  d'un niveau vers l'arri re (fait r f rence   la Manipulation d'objets).

Mettre   l'arri re-plan (barre de contr le Arranger ou Ctrl+B)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > En arri re-plan**

D placer l'objet s lectionn  derri re tous les autres objets du m me calque (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D placer sur le calque en dessous (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+D)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > D placer sur le calque en dessous**

D place l'objet s lectionn  d'un calque vers l'arri re. L'objet s lectionn  devient l'objet de premier plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond   **Placer sur le calque pr c dent**

Grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Grouper**

Grouper les objets s lectionn s afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **D grouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Gris    moins que l'objet s lectionn  ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets s lectionn s, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets s lectionn s forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes

souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [Manipulation des objets](#).

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

agit en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#).

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour chaque fois que vous sélectionnez **Mise à jour des objets récurrents**.

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répartition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Reculer (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+B)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > Reculer**

D placer l'objet s lectionn  d'un niveau vers l'arri re (fait r f rence   la Manipulation d'objets).

Mettre   l'arri re-plan (barre de contr le Arranger ou Ctrl+B)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > En arri re-plan**

D placer l'objet s lectionn  derri re tous les autres objets du m me calque (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D placer sur le calque en dessous (barre de contr le Arranger ou Ctrl+Maj+D)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Arranger > D placer sur le calque en dessous**

D place l'objet s lectionn  d'un calque vers l'arri re. L'objet s lectionn  devient l'objet de premier plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond   **Placer sur le calque pr c dent**

Grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Grouper**

Grouper les objets s lectionn s afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **D grouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Gris    moins que l'objet s lectionn  ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets s lectionn s, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets s lectionn s forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situ s sur diff rents calques. Pour en savoir plus, r f rez-vous   la rubrique [Manipulation des objets](#)

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple s'éclectionn'éc, il sera de nouveau possible de s'éclectionner chacun des objets s'écpar'écment.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et s'éclectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est s'éclectionn'éc (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et s'éclectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et s'éclectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte plac'éc en dessous et ancre un objet à l'int'écrieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancr'éc](#) pour plus de d'écails.

Cr'écer une barre de navigation

Cette commande permet de cr'écer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

R'écop'éciter l'op'écration sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis s'éclectionnez **R'écop'éciter sur toutes les pages**

L'objet s'éclectionn'éc sera copi'éc au m'écme endroit dans toutes les pages. La commande cr'éc'e automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat appropri'éc et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous s'éclectionnerez **Mise à jour des objets r'éccurrents**

Arr'écter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et s'éclectionnez **Arr'écter la mise à jour**

L'op'écration **Arranger > Arr'écter la mise à jour**

permet de d'écactiver la fonction de r'écop'écition d'une instance d'un objet r'éccurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Mettre à l'arrière-plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+B)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > En arrière-plan**

Déplace l'objet sélectionné derrière tous les autres objets du même calque (fait référence à la [Manipulation d'objets](#)).

Déplacer sur le calque en dessous (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+D)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Déplacer sur le calque en dessous**

Déplace l'objet sélectionné d'un calque vers l'arrière. L'objet sélectionné devient l'objet de premier plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond à **Placer sur le calque précédent**

Grouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Grouper**

Grouper les objets sélectionnés afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait référence à la [Manipulation d'objets](#)).

Dégrouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Dégrouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Gris à moins que l'objet sélectionné ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets sélectionnés, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets sélectionnés forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [Manipulation des objets](#).

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour chaque fois que vous sélectionnerez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Déplacer sur le calque en dessous (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+D)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arranger > Déplacer sur le calque en dessous**

Déplace l'objet sélectionné d'un calque vers l'arrière. L'objet sélectionné devient l'objet de premier plan sur le nouveau calque. Dans un document Animation, cette option correspond à **Placer sur le calque précédent**

Grouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Grouper**

Grouper les objets sélectionnés afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait référence à la [Manipulation d'objets](#)).

Dégrouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Dégrouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Gris à moins que l'objet sélectionné ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets sélectionnés, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets sélectionnés forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [Manipulation des objets](#)

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous sélectionnez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Grouper**

Grouper les objets s lectionn s afin qu'ils apparaissent comme un objet unique (fait r f rence   la [Manipulation d'objets](#)).

D grouper (barre de contr le Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **D grouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Gris    moins que l'objet s lectionn  ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets s lectionn s, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets s lectionn s forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situ s sur diff rents calques. Pour en savoir plus, r f rez-vous   la rubrique [Manipulation des objets](#)

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple s lectionn , il sera de nouveau possible de s lectionner chacun des objets s par ment.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est s lectionn  (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte   la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Ajuster le texte   la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte plac  en dessous et ancre un objet   l'int rieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancr s](#)

pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous sélectionnerez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Déagrouper (barre de commande Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Déagrouper**

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. GrisÃ© Ã moins que l'objet sélectionné ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets sélectionnés, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets sélectionnés forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [Manipulation des objets](#)

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

RÃ©pÃ©ter l'opÃ©ration sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sÃ©lectionnez **RÃ©pÃ©ter sur toutes les pages**

L'objet sÃ©lectionnÃ© sera copiÃ© au mÃªme endroit dans toutes les pages. La commande crÃ©e automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat appropriÃ© et l'applique Ã toutes les copies ; Ã partir de lÃ , il sera mis Ã jour Ã chaque fois que vous sÃ©lectionnerez **Mise Ã jour des objets rÃ©currents**

ArrÃªter la mise Ã jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **ArrÃªter la mise Ã jour**

L'opÃ©ration **Arranger > ArrÃªter la mise Ã jour**

permet de dÃ©sactiver la fonction de rÃ©pÃ©tition d'une instance d'un objet rÃ©current ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Appliquer un groupe souple**

Les objets sélectionnés forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique [Manipulation des objets](#)

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à

partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous sélectionnerez **Mise à jour des objets rÃ©currents**

.

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

.

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répartition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

.

Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le groupe souple**

En dissolvant le groupe souple sélectionné, il sera de nouveau possible de sélectionner chacun des objets séparément.

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous sélectionnez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répartition d'une instance d'un objet `current` ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet. Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#).

Alignement (Ctrl+Maj+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aligner**

Permet d'aligner plusieurs objets. Est sans effet lorsqu'un seul objet est sélectionné (consultez [Manipulation des objets](#) pour en savoir plus).

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

agit en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour chaque fois que vous sélectionnez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour** permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet. Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe**

Vous permet d'ajuster une ligne de texte sur une courbe arbitraire ou de supprimer le texte d'une courbe (voir Manipuler du texte pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous sélectionnez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Renvoyer le texte en dessous, Ancrer au texte ou Renvoyer et Ancrer**

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir [Objets de renvoi de texte](#) et [Graphiques ancrés](#) pour plus de détails.

Créer une barre de navigation

Cette commande permet de créer une barre de navigation à partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour à chaque fois que vous sélectionnez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Cr  er une barre de navigation

Cette commande permet de cr  er une barre de navigation   partir d'un seul bouton. Pour obtenir de plus amples informations, consultez le chapitre [Barres de navigation](#)

R  p  ter l'op  ration sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis s  lectionnez **R  p  ter sur toutes les pages**

L'objet s  lectionn   sera copi   au m  me endroit dans toutes les pages. La commande cr  e automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat appropri   et l'applique   toutes les copies     partir de l   , il sera mis   jour   chaque fois que vous s  lectionnerez **Mise   jour des objets r  currents**

Arr  ter la mise   jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et s  lectionnez **Arr  ter la mise   jour**

L'op  ration **Arranger > Arr  ter la mise   jour**

permet de d  sactiver la fonction de r  p  tition d'une instance d'un objet r  current ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Répéter l'opération sur toutes les pages (Maj+Ctrl+Alt+R)

Ou faites un clic droit puis sélectionnez **Répéter sur toutes les pages**

L'objet sélectionné sera copié au même endroit dans toutes les pages. La commande crée automatiquement un nom Repeating:AutoRepeat approprié et l'applique à toutes les copies ; à partir de là, il sera mis à jour chaque fois que vous sélectionnerez **Mise à jour des objets récurrents**

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Arrêter la mise à jour**

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répétition d'une instance d'un objet récurrent ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Arrêter la mise à jour (Maj+Ctrl+Alt+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez Arrêter la mise à jour

L'opération **Arranger > Arrêter la mise à jour**

permet de désactiver la fonction de répartition d'une instance d'un objet r  current ou de l'activer pour toutes les copies de cet objet sur votre site Internet.

Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Manipulation des objets](#)

Menu Services

Galleries

Galerie des pages (Barre de contrôle des galeries ou « F10 »)

Affiche ou masque la **galerie des calques**. Option utilisée seulement dans des documents sans animation (voir [Calques](#)).

Galerie bitmap (Barre de contrôle des galeries ou « F11 »)

Affiche ou masque la **galerie bitmap**
(voir Utilisation du format bitmap).

Galerie des lignes (Barre de contrôle des galeries ou « F12 »)

Affiche ou masque la **Galerie des lignes** (voir [Dessiner des lignes](#)).

Galerie des modèles (Barre de contrôle des galeries ou « MAJ+ F10 »)

Affiche ou masque la **galerie de modèles** (voir [Importation et exportation](#)).

Galerie des remplissages (Barre de contrôle des galeries ou « MAJ+ F11 »)

Affiche ou masque la **galerie des remplissages**
(voir Utilisation du format bitmap).

Galerie des images (frames) (Barre de contrôle des galeries ou « MAJ+ F12 »)

Affiche ou masque la **galerie des images**. Option utilisée seulement dans des documents avec animation (voir [Animations Flash](#)).

Éditeur de couleurs (Ctrl+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Couleur de remplissage**

Ouvre l'**Éditeur de couleurs**

(voir Utilisation des couleurs).

Noms

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Noms**

Ouvre la [boîte de dialogue Appliquer/Supprimer les noms](#)

Propriétés Web (Ctrl+Maj+W)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Propriétés web**

Ouvre la boîte de dialogue des **Propriétés Web** qui permet d'ajouter à votre page Web des

fonctionnalités web telles que des liens, des calques pop-up, des points d'ancrage etc. Cette boîte de dialogue permet également de contrôler la façon dont les images doivent être exportées pour la page web et de définir d'autres propriétés web. Consultez le chapitre « [Pour bien démarrer](#) » pour en savoir plus.

Optimiser une photo

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Optimiser la photo**

Optimiser la résolution d'un bitmap pour l'utiliser dans les designs de MAGIX Web Designer 7 Premium. Voir [Optimisation de photos](#) pour plus de détails.

Optimiser tous les fichiers JPEG

Cette fonction permet d'optimiser toutes les photos au format JPEG dans le modèle. Voir [Optimiser des photos](#)

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : à l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour prévisualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaît. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour prévisualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Galleries

Galerie des pages (Barre de contr le des galleries ou « F10 »)

Affiche ou masque la **galerie des calques**. Option utilis e seulement dans des documents sans animation (voir [Calques](#)).

Galerie bitmap (Barre de contr le des galleries ou « F11 »)

Affiche ou masque la **galerie bitmap**
(voir Utilisation du format bitmap).

Galerie des lignes (Barre de contr le des galleries ou « F12 »)

Affiche ou masque la **Galerie des lignes** (voir [Dessiner des lignes](#)).

Galerie des mod les (Barre de contr le des galleries ou « MAJ+ F10 »)

Affiche ou masque la **galerie de mod les** (voir [Importation et exportation](#)).

Galerie des remplissages (Barre de contr le des galleries ou « MAJ+ F11 »)

Affiche ou masque la **galerie des remplissages**
(voir Utilisation du format bitmap).

Galerie des images (frames) (Barre de contr le des galleries ou « MAJ+ F12 »)

Affiche ou masque la **galerie des images**. Option utilis e seulement dans des documents avec animation (voir [Animations Flash](#)).

Mod diteur de couleurs (Ctrl+E)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Couleur de remplissage**

Ouvre l'**Mod diteur de couleurs**

(voir Utilisation des couleurs).

Noms

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Noms**

Ouvre la [bo te de dialogue Appliquer/Supprimer les noms](#)

Propri t s Web (Ctrl+Maj+W)

Ou faites un clic droit et s lectionnez **Propri t s web**

Ouvre la bo te de dialogue des **Propri t s Web** qui permet d'ajouter   votre page Web des fonctionnalit s web telles que des liens, des calques pop-up, des points d'ancrage etc. Cette bo te

de dialogue permet également de contrôler la façon dont les images doivent être exportées pour la page web et de définir d'autres propriétés web. Consultez le chapitre «[Pour bien démarrer](#)» pour en savoir plus.

Optimiser une photo

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Optimiser la photo**

Optimiser la résolution d'un bitmap pour l'utiliser dans les designs de MAGIX Web Designer 7 Premium. Voir [Optimisation de photos](#) pour plus de détails.

Optimiser tous les fichiers JPEG

Cette fonction permet d'optimiser toutes les photos au format JPEG dans le modèle. Voir [Optimiser des photos](#)

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour visualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaîtra. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour visualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Éditeur de couleurs (Ctrl+E)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Couleur de remplissage**

Ouvre l'**Éditeur de couleurs**
(voir Utilisation des couleurs).

Noms

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Noms**

Ouvre la [boîte de dialogue Appliquer/Supprimer les noms](#)

Propriétés Web (Ctrl+Maj+W)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Propriétés web**

Ouvre la boîte de dialogue des **Propriétés Web** qui permet d'ajouter à votre page Web des fonctionnalités web telles que des liens, des calques pop-up, des points d'ancrage etc. Cette boîte de dialogue permet également de contrôler la façon dont les images doivent être exportées pour la page web et de définir d'autres propriétés web. Consultez le chapitre «[Pour bien démarrer](#)» pour en savoir plus.

Optimiser une photo

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Optimiser la photo**

Optimiser la résolution d'un bitmap pour l'utiliser dans les designs de MAGIX Web Designer 7 Premium. Voir [Optimisation de photos](#) pour plus de détails.

Optimiser tous les fichiers JPEG

Cette fonction permet d'optimiser toutes les photos au format JPEG dans le modèle. Voir [Optimiser des photos](#)

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour prévisualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaît. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up

s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour prévisualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Noms

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Noms**

Ouvre la [boîte de dialogue Appliquer/Supprimer les noms](#)

Propriétés Web (Ctrl+Maj+W)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Propriétés web**

Ouvre la boîte de dialogue des **Propriétés Web** qui permet d'ajouter à votre page Web des fonctionnalités web telles que des liens, des calques pop-up, des points d'ancrage etc. Cette boîte de dialogue permet également de contrôler la façon dont les images doivent être exportées pour la page web et de définir d'autres propriétés web. Consultez le chapitre «[Pour bien démarrer](#)

» pour en savoir plus.

Optimiser une photo

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Optimiser la photo**

Optimiser la résolution d'un bitmap pour l'utiliser dans les designs de MAGIX Web Designer 7 Premium. Voir [Optimisation de photos](#) pour plus de détails.

Optimiser tous les fichiers JPEG

Cette fonction permet d'optimiser toutes les photos au format JPEG dans le modèle. Voir [Optimiser des photos](#)

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour prévisualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaîtra. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour prévisualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vÃ©rificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sÃ©lectionnez **Option de page**

Ouvre la boÃ®te de dialogue des **Options** (dÃ©crite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Propriétés Web (Ctrl+Maj+W)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Propriétés web**

Ouvre la boîte de dialogue des **Propriétés Web** qui permet d'ajouter à votre page Web des fonctionnalités web telles que des liens, des calques pop-up, des points d'ancrage etc. Cette boîte de dialogue permet également de contrôler la façon dont les images doivent être exportées pour la page web et de définir d'autres propriétés web. Consultez le chapitre «[Pour bien démarrer](#)

» pour en savoir plus.

Optimiser une photo

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Optimiser la photo**

Optimiser la résolution d'un bitmap pour l'utiliser dans les designs de MAGIX Web Designer 7 Premium. Voir [Optimisation de photos](#) pour plus de détails.

Optimiser tous les fichiers JPEG

Cette fonction permet d'optimiser toutes les photos au format JPEG dans le modèle. Voir [Optimiser des photos](#)

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour prévisualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaîtra. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour prévisualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Optimiser une photo

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Optimiser la photo**

Optimiser la résolution d'un bitmap pour l'utiliser dans les designs de MAGIX Web Designer 7 Premium. Voir [Optimisation de photos](#) pour plus de détails.

Optimiser tous les fichiers JPEG

Cette fonction permet d'optimiser toutes les photos au format JPEG dans le modèle. Voir [Optimiser des photos](#)

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour prévisualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaîtra. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour prévisualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dans la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Optimiser tous les fichiers JPEG

Cette fonction permet d'optimiser toutes les photos au format JPEG dans le modèle. Voir [Optimiser des photos](#)

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour prévisualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaît. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour prévisualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Animation

Ce menu est uniquement disponible pour les documents contenant des animations et offre trois alternatives :

- **Propriétés de l'animation** : À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options de l'animation entière et pour chaque image la composant.
- **Aperçu de toutes les images** : choisissez cet option pour prévisualiser toutes les images de votre animation. L'option n'est pas très utile pour des animations Flash car elle affiche uniquement les images-clés sans les effets de tweening (transition fluide entre les images).
- **Aperçu d'une animation GIF dans un navigateur Internet** : cette option crée un fichier GIF animé à partir des images de votre document et permet d'ouvrir celui-ci dans votre navigateur Internet afin de voir comment il apparaîtra. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.
- **Aperçu d'une animation Flash dans un navigateur Internet** : une fenêtre pop-up s'ouvre et affiche votre animation Flash telle qu'elle apparaîtra dans un navigateur Internet après exportation. Utilisez cette option pour prévisualiser vos animations Flash. La barre d'outils Animation contient un bouton qui s'avère être le moyen le plus rapide pour accéder à cette fonction.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le [vérificateur d'orthographe](#) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Option de page**

Ouvre la boîte de dialogue des **Options** (décrite dans [Personnaliser Web Designer Premium](#)).

Menu Fenêtre

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Aperçu de plusieurs pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aperçu de plusieurs pages**

Par défaut, Web Designer Premium affiche uniquement la page actuelle du document actuellement ouvert. Sélectionnez Aperçu de plusieurs pages pour voir toutes les pages de votre document.

Nouvelle fenêtre

Ouvre une nouvelle fenêtre dans le document actuel.

Arranger les fenêtres

Affiche toutes les fenêtres de Web Designer Premium en mosaïque.

Animation

Dans un document d'animation, bascule l'affichage de la barre d'outils d'animation.

Afficher les barres de défilement

Affiche les barres de défilement sur le côté et en bas de la fenêtre de Web Designer Premium.

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#).)

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un « * » indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein écran (8 sur le pavé numérique)

Passer des modes plein écran à écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

.
Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

.
Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression** sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme** > **Magnétisme de la grille**

.
Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est approché (voir [Utilisation des documents](#)).

Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)

Désélectionner tous les objets. Si aucun objet n'est sélectionné, les valeurs par défaut des [attributs actuels](#) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Aperçu de plusieurs pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aperçu de plusieurs pages**

Par défaut, Web Designer Premium affiche uniquement la page actuelle du document actuellement ouvert. Sélectionnez Aperçu de plusieurs pages pour voir toutes les pages de votre document.

Nouvelle fenêtre

Ouvre une nouvelle fenêtre dans le document actuel.

Arranger les fenêtres

Affiche toutes les fenêtres de Web Designer Premium en mosaïque.

Animation

Dans un document d'animation, bascule l'affichage de la barre d'outils d'animation.

Afficher les barres de défilement

Affiche les barres de défilement sur le côté et en bas de la fenêtre de Web Designer Premium.

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#).)

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein Écran (8 sur le pavé numérique)

Passer des modes plein écran à écran normal.

Afficher la grille (#)

Où faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

.
Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Où faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

.
Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Où faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme** > **Magnétisme de la grille**

.
Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Aperçu de plusieurs pages

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Aperçu de plusieurs pages**

Par défaut, Web Designer Premium affiche uniquement la page actuelle du document actuellement ouvert. Sélectionnez Aperçu de plusieurs pages pour voir toutes les pages de votre document.

Nouvelle fenêtre

Ouvre une nouvelle fenêtre dans le document actuel.

Arranger les fenêtres

Affiche toutes les fenêtres de Web Designer Premium en mosaïque.

Animation

Dans un document d'animation, bascule l'affichage de la barre d'outils d'animation.

Afficher les barres de défilement

Affiche les barres de défilement sur le côté et en bas de la fenêtre de Web Designer Premium.

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#).)

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein écran (8 sur le pavé numérique)

Passe des modes plein écran à écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher la grille**

Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)

).

Nouvelle fenÃatre

Ouvre une nouvelle fenÃatre dans le document actuel.

Arranger les fenÃtres

Affiche toutes les fenÃªtres de Web Designer Premium en mosaÃ¯que.

Animation

Dans un document d'animation, bascule l'affichage de la barre d'outils d'animation.

Afficher les barres de dÃ©filement

Affiche les barres de défilement sur le côté et en bas de la fenêtre de Web Designer Premium.

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrÃle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#).)

Qualitäts (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*Â* **Â* *Â*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein Å©cran (8 sur le pavÅ© numÅ©rique)

Passes des modes plein $\tilde{A} \otimes \text{cran } \tilde{A}$ $\tilde{A} \otimes \text{cran normal}$.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

Affiche la grille Å l'Åcran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Arranger les fenêtres

Affiche toutes les fenêtres de Web Designer Premium en mosaïque.

Animation

Dans un document d'animation, bascule l'affichage de la barre d'outils d'animation.

Afficher les barres de défilement

Affiche les barres de défilement sur le côté et en bas de la fenêtre de Web Designer Premium.

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#).)

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein écran (8 sur le pavé numérique)

Passe des modes plein écran à écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher la grille**

Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionnez, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Animation

Dans un document d'animation, bascule l'affichage de la barre d'outils d'animation.

Afficher les barres de défilement

Affiche les barres de défilement sur le côté et en bas de la fenêtre de Web Designer Premium.

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#).)

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein écran (8 sur le pavé numérique)

Passe des modes plein écran à écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher la grille**

Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

.
Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les barres de défilement

Affiche les barres de défilement sur le côté et en bas de la fenêtre de Web Designer Premium.

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

.)

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein Écran (8 sur le pavé numérique)

Passe des modes plein Écran à Écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher la grille**

Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

.

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les règles (Ctrl+L)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les règles**

Affiche des règles en haut et sur le côté de la fenêtre de Web Designer Premium.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **Barres de contrôle**. (Décrite dans le chapitre [Personnaliser Web Designer Premium](#)

.)

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein Écran (8 sur le pavé numérique)

Passe des modes plein Écran à Écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

Affiche la grille à l'Écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'Écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme** > **Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Qualité (barre de contrôle standard)

Sélectionne la façon dont les objets s'affichent, du rendu fil de fer à l'anti-aliasing. (Voir chapitre Utilisation du document.)

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein Écran (8 sur le pavé numérique)

Passer des modes plein Écran à Écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

Affiche la grille à l'Écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'Écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme** > **Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les onglets des documents

Affiche les onglets des documents qui fournissent un accès rapide à chaque document ouvert en haut de la fenêtre de Web Designer Premium.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un «*» indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein écran (8 sur le pavé numérique)

Passe des modes plein écran à écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme** > **Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Plein Écran (8 sur le pavé numérique)

Passer des modes plein Écran à Écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

.
Affiche la grille à l'Écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

.
Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'Écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme** > **Magnétisme de la grille**

.
Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher la grille**

.
Affiche la grille à l'écran (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides** > **Afficher les guides**

.
Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme** > **Magnétisme de la grille**

.
Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Afficher la grille/les guides > Afficher les guides**

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)

).

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **Afficher les bordures d'impression**

sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)

).

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **Magnétisme > Magnétisme de la grille**

.
Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est proche (voir [Utilisation des documents](#)).

Raccourcis clavier

Les outils

Outil de sélection	F2 ou V ou Alt + S
Outil Éditeur de formes	F4
Outil Rectangle	MAJ + F3 ou M
Outil Ellipse	MAJ+ F4 ou L
Outil Texte	F8 ou T
Outil de remplissage	F5 ou G
Outil de transparence	F6
Outil Ombre	Ctrl + F2
Outil photo	P
Outil de déplacement	MAJ + F8 ou H ou Alt + X (ou barre d'espace si hors de l'outil d'ajout de texte)
Outil de zoom	MAJ+ F7 ou Z ou Alt + Z

Les galeries

Galerie de modèles	MAJ+F10
Galerie de remplissages	MAJ+F11
Galerie de frames	MAJ+F12
Galerie des calques	F10
Galerie Bitmap	F11
Galerie de lignes	F12

Zoom en cours

Zoom précédent	Ctrl+R
Zoom sur la sélection	Ctrl+Maj+Z
Zoom sur le dessin	Ctrl+Maj+J
Zoom sur la page	Ctrl+Maj+P
Zoom avant (agrandir)	Ctrl+ + sur le pavé numérique
Zoom arrière (réduire)	Ctrl+ - sur le pavé numérique
Zoom à 100%	1
Zoom à 200%	2
Zoom à 300%	3
Zoom à 400%	4
Zoom à 50%	5

Vous pouvez également faire un zoom avant et faire glisser le document à l'aide de la molette de la souris (Ctrl+molette de la souris zoom avant/arrière).

Manipulation de documents en cours

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différente - [voir ci-dessous](#)

Nouveau document	Ctrl+N
Nouveau document avec animations	Ctrl+Maj+N
Ouvrir le document	Ctrl+O
Fermer le document	Ctrl+W
Changer de document	Ctrl+Tab
Imprimer le document	Ctrl+P
Sauvegarder le document	Ctrl+S
Importer	Ctrl+Maj+I
Importation de graphismes depuis Internet	Ctrl+Alt+W
Exporter	Ctrl+Maj+E
Fréquence de rafraîchissement d'un document	Ctrl+Maj+T
Afficher la grille	#
Afficher les lignes et les objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrocher sur la grille	. sur le pavé numérique
Accrocher aux lignes et objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrochage sur les objets	* sur le pavé numérique
Sélectionner le plein écran	8 sur le pavé numérique
Afficher les règles	CTRL+Maj+R
Annuler	Ctrl+Z ou < ou,
Rétablir	Ctrl+Y ou < ou,

Manipulation d'objets

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différente - [voir ci-dessous](#)

Tout sélectionner	Ctrl + A *
Sélectionner le prochain objet	Tabulation
Supprimer la sélection	Supprimer *
Annuler la sélection	Echap
Mettre l'objet au premier plan	Ctrl + F
Mettre l'objet en arrière-plan	Ctrl + B *
Déplacer l'objet vers l'avant	Ctrl + MAJ + F
Déplacer l'objet vers l'arrière	Ctrl + MAJ + B
Déplacer l'objet vers le calque du premier plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ +U
Déplacer l'objet vers le calque de l'arrière-plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + D
Accéder à l'image suivante (documents avec animations)	Ctrl + MAJ +U
Accéder à l'image précédente (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + D
Grouper les objets	Ctrl + G
Dégrouper les objets	Ctrl + U

Cloner un objet	Ctrl + K
Dupliquer l'objet avec un décalage	Ctrl + D
Copier l'objet vers le presse-papier	Ctrl + C
Couper la sélection vers le presse-papier	Ctrl + X
Coller l'objet du presse-papier	Ctrl + V
Coller l'objet à sa position d'origine	Ctrl + MAJ+ V
Coller des attributs	Ctrl + MAJ + A
Créer une copie bitmap	Ctrl + MAJ + C
Additionner des formes	Ctrl + 1
Soustraire des formes	Ctrl + 2
Croiser des formes	Ctrl + 3
Segmenter des formes	Ctrl + 4
Ouvrir la boîte de dialogue d'alignement	Ctrl + MAJ + L*
Adresse Web	Ctrl + MAJ + W
Déplacer les objets sélectionnés : avec les touches (flèches) du curseur de l'outil Sélection (voir Déplacer les objets).	
Déplacer les poignées sélectionnées : avec les touches (flèches) des curseurs dans les outils autres que l'outil Sélection.	

Outil Texte

Touches de curseur	Déplacer le curseur de texte vers le haut, le bas, la gauche ou la droite d'un caractère chaque fois.
Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la ligne.
Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la ligne.
Ctrl+curseur droite/gauche	Déplacer le curseur de texte d'un mot vers la droite/gauche.
Ctrl+Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.
Ctrl+Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.
Ctrl+A	Sélectionner tous les caractères d'un objet texte.
Ctrl+B	Appliquer l'attribut gras.
Ctrl+I	Appliquer l'attribut italique.
Ctrl+C	Copier la zone de texte sélectionnée dans le presse-papier.
Ctrl+L	Sélectionner tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.
Ctrl+Maj+L	Insérer du texte factice 'Lorem ipsum'
Ctrl+V	Coller le texte au niveau du curseur de

	texte (si le presse-papier contient du texte).
Ctrl+W	Passer la casse du caractère à la droite du curseur de texte.
Ctrl+-	Insérer un trait d'union (apparaît uniquement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).
Ctrl+Maj+-	Insérer un tiret afin d'éviter qu'il soit pris pour un trait d'union en fin de ligne.
Ctrl+Maj+< Ctrl+Maj+>	Augmenter/Diminuer la taille de police du texte sélectionné (uniquement si toute la sélection a la même taille).
Alt+touches de curseur	Augmenter/Diminuer le kerning/tracking.
Entrée	Démarrer une nouvelle ligne de texte.
Supprimer	Supprimer le caractère à droite du curseur de texte. Si le curseur de texte est à la fin d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessous.
Retour arrière	Supprimer le caractère à gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte est au début d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessus.
Maj+touches de curseur	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et le début de la ligne.
Maj+Fin	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et la fin de la ligne.

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl + Espace		Espace insécable (les mots comportant un espace insécable ne vont pas à la ligne à la fin d'une ligne)
Ctrl + Pavé numérique ?	?	Tiret demi-cadratin (Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un « tiret » plus correct)
Ctrl + Alt + Pavé numérique ?	?	Tiret cadratin (Un tiret cadratin est un tiret long)
Ctrl + Alt + (point)	Points de suspension (Un point de suspension comporte trois points)
Ctrl + Alt + C	©	Copyright
Ctrl + Alt + R	®	Déposée
Ctrl + Alt + T	™	Marque
Ctrl + Alt + B	•	Puce

Autre

Éditeur de couleurs	Ctrl + E (ouvre et ferme)
Boîte de dialogue des Options	Ctrl + Maj + O
Mode masque activé	Ctrl + M
Inverser le masque	Ctrl + Maj + I
Effacer le masque	Ctrl + D
Aide de MAGIX Web Designer 7 Premium	F1

Les outils

Outil de sélection	F2 ou V ou Alt + S
Outil Éditeur de formes	F4
Outil Rectangle	MAJ + F3 ou M
Outil Ellipse	MAJ+ F4 ou L
Outil Texte	F8 ou T
Outil de remplissage	F5 ou G
Outil de transparence	F6
Outil Ombre	Ctrl + F2
Outil photo	P
Outil de déplacement	MAJ + F8 ou H ou Alt + X (ou barre d'espace si hors de l'outil d'ajout de texte)
Outil de zoom	MAJ+ F7 ou Z ou Alt + Z

Les galeries

Galerie de modèles	MAJ+F10
Galerie de remplissages	MAJ+F11
Galerie de frames	MAJ+F12
Galerie des calques	F10
Galerie Bitmap	F11
Galerie de lignes	F12

Zoom en cours

Zoom précédent	Ctrl+R
Zoom sur la sélection	Ctrl+Maj+Z
Zoom sur le dessin	Ctrl+Maj+J
Zoom sur la page	Ctrl+Maj+P
Zoom avant (agrandir)	Ctrl+ + sur le pavé numérique
Zoom arrière (réduire)	Ctrl+ - sur le pavé numérique
Zoom À 100%	1
Zoom À 200%	2
Zoom À 300%	3
Zoom À 400%	4
Zoom À 50%	5

Vous pouvez également faire un zoom avant et faire glisser le document à l'aide de la molette de la souris (Ctrl+molette de la souris zoom avant/arrière).

Manipulation de documents en cours

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différée - [voir ci-dessous](#)

Nouveau document	Ctrl+N
------------------	--------

Nouveau document avec animations	Ctrl+Maj+N
Ouvrir le document	Ctrl+O
Fermer le document	Ctrl+W
Changer de document	Ctrl+Tab
Imprimer le document	Ctrl+P
Sauvegarder le document	Ctrl+S
Importer	Ctrl+Maj+I
Importation de graphismes depuis Internet	Ctrl+Alt+W
Exporter	Ctrl+Maj+E
Fréquence de rafraîchissement d'un document	Ctrl+Maj+T
Afficher la grille	#
Afficher les lignes et les objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrocher sur la grille	. sur le pavé numérique
Accrocher aux lignes et objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrochage sur les objets	* sur le pavé numérique
Sélectionner le plein écran	8 sur le pavé numérique
Afficher les règles	CTRL+Maj+R
Annuler	Ctrl+Z ou < ou,
Rétablir	Ctrl+Y ou < ou,

Manipulation d'objets

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différée - [voir ci-dessous](#)

Tout sélectionner	Ctrl + A *
Sélectionner le prochain objet	Tabulation
Supprimer la sélection	Supprimer *
Annuler la sélection	Echap
Mettre l'objet au premier plan	Ctrl + F
Mettre l'objet en arrière-plan	Ctrl + B *
Déplacer l'objet vers l'avant	Ctrl + MAJ + F
Déplacer l'objet vers l'arrière	Ctrl + MAJ + B
Déplacer l'objet vers le calque du premier plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + U
Déplacer l'objet vers le calque de l'arrière-plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + D
Accéder à l'image suivante (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + U
Accéder à l'image précédente (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + D
Grouper les objets	Ctrl + G
Dégrouper les objets	Ctrl + U
Cloner un objet	Ctrl + K

Dupliquer l'objet avec un décalage	Ctrl + D
Copier l'objet vers le presse-papier	Ctrl + C
Couper la sélection vers le presse-papier	Ctrl + X
Coller l'objet du presse-papier	Ctrl + V
Coller l'objet à sa position d'origine	Ctrl + MAJ+ V
Coller des attributs	Ctrl + MAJ + A
Créer une copie bitmap	Ctrl + MAJ + C
Additionner des formes	Ctrl + 1
Soustraire des formes	Ctrl + 2
Croiser des formes	Ctrl + 3
Segmenter des formes	Ctrl + 4
Ouvrir la boîte de dialogue d'alignement	Ctrl + MAJ + L*
Adresse Web	Ctrl + MAJ + W
Placer les objets sélectionnés : avec les touches (flèches) du curseur de l'outil Sélection (voir Placer les objets).	
Placer les poignées sélectionnées : avec les touches (flèches) des curseurs dans les outils autres que l'outil Sélection.	

Outil Texte

Touches de curseur	Placer le curseur de texte vers le haut, le bas, la gauche ou la droite d'un caractère à chaque fois.
Orig.	Placer le curseur de texte au début de la ligne.
Fin	Placer le curseur de texte à la fin de la ligne.
Ctrl+curseur droite/gauche	Placer le curseur de texte d'un mot vers la droite/gauche.
Ctrl+Orig.	Placer le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.
Ctrl+Fin	Placer le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.
Ctrl+A	Sélectionner tous les caractères d'un objet texte.
Ctrl+B	Appliquer l'attribut gras.
Ctrl+I	Appliquer l'attribut italique.
Ctrl+C	Copier la zone de texte sélectionnée dans le presse-papier.
Ctrl+L	Sélectionner tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.
Ctrl+Maj+L	Insérer du texte factice 'Lorem

	ipsum'
Ctrl+V	Coller le texte au niveau du curseur de texte (si le presse-papier contient du texte).
Ctrl+W	Passer la casse du caractère à la droite du curseur de texte.
Ctrl+-	Insérer un trait d'union (apparaît uniquement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).
Ctrl+Maj+-	Insérer un tiret afin d'éviter qu'il soit pris pour un trait d'union en fin de ligne.
Ctrl+Maj+< Ctrl+Maj+>	Augmenter/Diminuer la taille de police du texte sélectionné (uniquement si toute la sélection a la même taille).
Alt+touches de curseur	Augmenter/Diminuer le kerning/tracking.
Entrée Supprimer	Démarrer une nouvelle ligne de texte. Supprimer le caractère à droite du curseur de texte. Si le curseur de texte est à la fin d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessous.
Retour arrière	Supprimer le caractère à gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte est au début d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessus.
Maj+touches de curseur	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et le début de la ligne.
Maj+Fin	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et la fin de la ligne.

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl+Å Espace	Espace insécable (les mots comportant un espace insécable ne vont pas à la fin d'une ligne)
Ctrl+Å Pavé ? numérique ?	Tiret demi-cadratin (Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un «Å tiret Å» plus correct)
Ctrl+Å Alt+Å ? Pavé numérique ?	Tiret cadratin (Un tiret cadratin est un tiret long)
Ctrl+Å Alt+Å Å (point)	Points de suspension (Un point de suspension comporte trois points)

Ctrl + Alt + ©	Copyright
C	
Ctrl + Alt + ®	D pos e
R	
Ctrl + Alt + ™	Marque
T	
Ctrl + Alt + ¢	Puce
B	

Autre

Modificateur de couleurs	Ctrl + E (ouvre et ferme)
Boîte de dialogue des Options	Ctrl + Maj + O
Mode masque activé	Ctrl + M
Inverser le masque	Ctrl + Maj + I
Effacer le masque	Ctrl + D
Aide de MAGIX Web Designer 7 Premium	F1

Les galeries

Galerie de modèles	MAJ+F10
Galerie de remplissages	MAJ+F11
Galerie de frames	MAJ+F12
Galerie des calques	F10
Galerie Bitmap	F11
Galerie de lignes	F12

Zoom en cours

Zoom précédent	Ctrl+R
Zoom sur la sélection	Ctrl+Maj+Z
Zoom sur le dessin	Ctrl+Maj+J
Zoom sur la page	Ctrl+Maj+P
Zoom avant (agrandir)	Ctrl+ + sur le pavé numérique
Zoom arrière (réduire)	Ctrl+ - sur le pavé numérique
Zoom À 100%	1
Zoom À 200%	2
Zoom À 300%	3
Zoom À 400%	4
Zoom À 50%	5

Vous pouvez également faire un zoom avant et faire glisser le document à l'aide de la molette de la souris (Ctrl+molette de la souris zoom avant/arrière).

Manipulation de documents en cours

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différée - [voir ci-dessous](#)

Nouveau document	Ctrl+N
Nouveau document avec animations	Ctrl+Maj+N
Ouvrir le document	Ctrl+O
Fermer le document	Ctrl+W
Changer de document	Ctrl+Tab
Imprimer le document	Ctrl+P
Sauvegarder le document	Ctrl+S
Importer	Ctrl+Maj+I
Importation de graphismes depuis Internet	Ctrl+Alt+W
Exporter	Ctrl+Maj+E
Fréquence de rafraîchissement d'un document	Ctrl+Maj+T
Afficher la grille	#
Afficher les lignes et les objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrocher sur la grille	. sur le pavé numérique

Accrocher aux lignes et objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrochage sur les objets	* sur le pavé numérique
Sélectionner le plein écran	8 sur le pavé numérique
Afficher les règles	CTRL+Maj+R
Annuler	Ctrl+Z ou < ou,
Rétablir	Ctrl+Y ou < ou,

Manipulation d'objets

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différente - [voir ci-dessous](#)

Tout sélectionner	Ctrl + A *
Sélectionner le prochain objet	Tabulation
Supprimer la sélection	Supprimer *
Annuler la sélection	Echap
Mettre l'objet au premier plan	Ctrl + F
Mettre l'objet en arrière-plan	Ctrl + B *
Déplacer l'objet vers l'avant	Ctrl + MAJ + F
Déplacer l'objet vers l'arrière	Ctrl + MAJ + B
Déplacer l'objet vers le calque du premier plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + U
Déplacer l'objet vers le calque de l'arrière-plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + D
Accéder à l'image suivante (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + U
Accéder à l'image précédente (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + D
Grouper les objets	Ctrl + G
Dégrouper les objets	Ctrl + U
Cloner un objet	Ctrl + K
Dupliquer l'objet avec un décalage	Ctrl + D
Copier l'objet vers le presse-papier	Ctrl + C
Couper la sélection vers le presse-papier	Ctrl + X
Coller l'objet du presse-papier	Ctrl + V
Coller l'objet à sa position d'origine	Ctrl + MAJ + V
Coller des attributs	Ctrl + MAJ + A
Créer une copie bitmap	Ctrl + MAJ + C
Additionner des formes	Ctrl + 1
Soustraire des formes	Ctrl + 2
Croiser des formes	Ctrl + 3
Segmenter des formes	Ctrl + 4
Ouvrir la boîte de dialogue d'alignement	Ctrl + MAJ + L *
Adresse Web	Ctrl + MAJ + W

Déplacer les objets sélectionnés : avec les touches (flèches) du curseur de l'outil Sélection (voir [Déplacer les objets](#)).

Déplacer les poignées sélectionnées : avec les touches (flèches) des curseurs dans les outils autres que l'outil Sélection.

Outil Texte

Touches de curseur

Déplacer le curseur de texte vers le haut, le bas, la gauche ou la droite d'un caractère à chaque fois.

Orig.

Déplacer le curseur de texte au début de la ligne.

Fin

Déplacer le curseur de texte à la fin de la ligne.

Ctrl+curseur droite/gauche

Déplacer le curseur de texte d'un mot vers la droite/gauche.

Ctrl+Orig.

Déplacer le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.

Ctrl+Fin

Déplacer le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.

Ctrl+A

Sélectionner tous les caractères d'un objet texte.

Ctrl+B

Appliquer l'attribut gras.

Ctrl+I

Appliquer l'attribut italique.

Ctrl+C

Copier la zone de texte sélectionnée dans le presse-papier.

Ctrl+L

Sélectionner tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.

Ctrl+Maj+L

Insérer du texte factice 'Lorem ipsum'

Ctrl+V

Coller le texte au niveau du curseur de texte (si le presse-papier contient du texte).

Ctrl+W

Passer la casse du caractère à la droite du curseur de texte.

Ctrl+-

Insérer un trait d'union (apparaît uniquement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).

Ctrl+Maj+-

Insérer un tiret afin d'éviter qu'il soit pris pour un trait d'union en fin de ligne.

Ctrl+Maj+<

Augmenter/Diminuer la taille de police

Ctrl+Maj+>

du texte sélectionné (uniquement si toute la sélection a la même taille).

Alt+touches de curseur	Augmenter/Diminuer le kerning/tracking.
Entrée	Démarrer une nouvelle ligne de texte.
Supprimer	Supprimer le caractère à droite du curseur de texte. Si le curseur de texte est à la fin d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessous.
Retour arrière	Supprimer le caractère à gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte est au début d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessus.
Maj+touches de curseur	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et le début de la ligne.
Maj+Fin	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et la fin de la ligne.

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl + Espace	Espace insécable (les mots comportant un espace insécable ne vont pas à la fin d'une ligne)
Ctrl + Pavé ? numérique ?	Tiret demi-cadratin (Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un «tiret» plus correct)
Ctrl + Alt + ? Pavé ? numérique ?	Tiret cadratin (Un tiret cadratin est un tiret long)
Ctrl + Alt + € (point)	Points de suspension (Un point de suspension comporte trois points)
Ctrl + Alt + © C	Copyright
Ctrl + Alt + ® R	Déposé
Ctrl + Alt + ™ T	Marque
Ctrl + Alt + ¢ B	Puce

Autre

Modificateur de couleurs	Ctrl + E (ouvre et ferme)
Boîte de dialogue des Options	Ctrl + Maj + O
Mode masque activé	Ctrl + M
Inverser le masque	Ctrl + Maj + I

Effacer le masque	Ctrl + D
Aide de MAGIX Web Designer 7	F1
Premium	

Zoom en cours

Zoom précédent	Ctrl+R
Zoom sur la sélection	Ctrl+Maj+Z
Zoom sur le dessin	Ctrl+Maj+J
Zoom sur la page	Ctrl+Maj+P
Zoom avant (agrandir)	Ctrl+ + sur le pavé numérique
Zoom arrière (réduire)	Ctrl+ - sur le pavé numérique
Zoom à 100%	1
Zoom à 200%	2
Zoom à 300%	3
Zoom à 400%	4
Zoom à 50%	5

Vous pouvez également faire un zoom avant et faire glisser le document à l'aide de la molette de la souris (Ctrl+molette de la souris zoom avant/arrière).

Manipulation de documents en cours

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différée - [voir ci-dessous](#)

Nouveau document	Ctrl+N
Nouveau document avec animations	Ctrl+Maj+N
Ouvrir le document	Ctrl+O
Fermer le document	Ctrl+W
Changer de document	Ctrl+Tab
Imprimer le document	Ctrl+P
Sauvegarder le document	Ctrl+S
Importer	Ctrl+Maj+I
Importation de graphismes depuis Internet	Ctrl+Alt+W
Exporter	Ctrl+Maj+E
Fréquence de rafraîchissement d'un document	Ctrl+Maj+T
Afficher la grille	#
Afficher les lignes et les objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrocher sur la grille	. sur le pavé numérique
Accrocher aux lignes et objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrochage sur les objets	* sur le pavé numérique
Sélectionner le plein écran	8 sur le pavé numérique
Afficher les règles	CTRL+Maj+R
Annuler	Ctrl+Z ou < ou,
Rétablir	Ctrl+Y ou < ou,

Manipulation d'objets

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqu s d'une  toile (*) ont une action diff rente - [voir ci-dessous](#)

Tout s�lectionner	Ctrl + A *
S�lectionner le prochain objet	Tabulation
Supprimer la s�lection	Supprimer *
Annuler la s�lection	Echap
Mettre l'objet au premier plan	Ctrl + F
Mettre l'objet en arri�re-plan	Ctrl + B *
D�placer l'objet vers l'avant	Ctrl + MAJ + F
D�placer l'objet vers l'arri�re	Ctrl + MAJ + B
D�placer l'objet vers le calque du premier plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + U
D�placer l'objet vers le calque de l'arri�re-plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + D
Acc�der � l'image suivante (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + U
Acc�der � l'image pr�c�dente (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + D
Grouper les objets	Ctrl + G
D�grouper les objets	Ctrl + U
Cloner un objet	Ctrl + K
Dupliquer l'objet avec un d�calage	Ctrl + D
Copier l'objet vers le presse-papier	Ctrl + C
Couper la s�lection vers le presse-papier	Ctrl + X
Coller l'objet du presse-papier	Ctrl + V
Coller l'objet � sa position d'origine	Ctrl + MAJ + V
Coller des attributs	Ctrl + MAJ + A
Cr�er une copie bitmap	Ctrl + MAJ + C
Additionner des formes	Ctrl + 1
Soustraire des formes	Ctrl + 2
Croiser des formes	Ctrl + 3
Segmenter des formes	Ctrl + 4
Ouvrir la bo�te de dialogue d'alignement	Ctrl + MAJ + L *
Adresse Web	Ctrl + MAJ + W
D�placer les objets s�lectionn�s � : avec les touches (fl�ches) du curseur de l'outil S�lection (voir D�placer les objets).	
D�placer les poign�es s�lectionn�es � : avec les touches (fl�ches) des curseurs dans les outils autres que l'outil S�lection.	

Outil Texte

Touches de curseur	Déplacer le curseur de texte vers le haut, le bas, la gauche ou la droite d'un caractère à chaque fois.
Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la ligne.
Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la ligne.
Ctrl+curseur droite/gauche	Déplacer le curseur de texte d'un mot vers la droite/gauche.
Ctrl+Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.
Ctrl+Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.
Ctrl+A	Sélectionner tous les caractères d'un objet texte.
Ctrl+B	Appliquer l'attribut gras.
Ctrl+I	Appliquer l'attribut italique.
Ctrl+C	Copier la zone de texte sélectionnée dans le presse-papier.
Ctrl+L	Sélectionner tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.
Ctrl+Maj+L	Insérer du texte factice 'Lorem ipsum'
Ctrl+V	Coller le texte au niveau du curseur de texte (si le presse-papier contient du texte).
Ctrl+W	Passer la casse du caractère à la droite du curseur de texte.
Ctrl+-	Insérer un trait d'union (apparaît uniquement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).
Ctrl+Maj+-	Insérer un tiret afin d'éviter qu'il soit pris pour un trait d'union en fin de ligne.
Ctrl+Maj+< Ctrl+Maj+>	Augmenter/Diminuer la taille de police du texte sélectionné (uniquement si toute la sélection a la même taille).
Alt+touches de curseur	Augmenter/Diminuer le kerning/tracking.
Entrée	Démarrer une nouvelle ligne de texte.
Supprimer	Supprimer le caractère à droite du curseur de texte. Si le curseur de texte est à la fin d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessous.

Retour arrière	Supprimer le caractère à la gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte est au début d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessus.
Maj+touches de curseur	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et le début de la ligne.
Maj+Fin	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et la fin de la ligne.

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl + Espace	Espace inscable (les mots comportant un espace inscable ne vont pas à la fin d'une ligne)
Ctrl + Pavé ? numérique ?	Tiret demi-cadratin (Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un « tiret » plus correct)
Ctrl + Alt + ? Pavé ? numérique ?	Tiret cadratin (Un tiret cadratin est un tiret long)
Ctrl + Alt + € (point)	Points de suspension (Un point de suspension comporte trois points)
Ctrl + Alt + © C	Copyright
Ctrl + Alt + ® R	Déposé
Ctrl + Alt + ™ T	Marque
Ctrl + Alt + ¢ B	Puce

Autre

Modificateur de couleurs	Ctrl + E (ouvre et ferme)
Boîte de dialogue des Options	Ctrl + Maj + O
Mode masque activé	Ctrl + M
Inverser le masque	Ctrl + Maj + I
Effacer le masque	Ctrl + D
Aide de MAGIX Web Designer 7 Premium	F1

Manipulation de documents en cours

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différée - [voir ci-dessous](#)

Nouveau document	Ctrl+N
Nouveau document avec animations	Ctrl+Maj+N
Ouvrir le document	Ctrl+O
Fermer le document	Ctrl+W
Changer de document	Ctrl+Tab
Imprimer le document	Ctrl+P
Sauvegarder le document	Ctrl+S
Importer	Ctrl+Maj+I
Importation de graphismes depuis Internet	Ctrl+Alt+W
Exporter	Ctrl+Maj+E
Fréquence de rafraîchissement d'un document	Ctrl+Maj+T
Afficher la grille	#
Afficher les lignes et les objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrocher sur la grille	. sur le pavé numérique
Accrocher aux lignes et objets d'aide	1 sur le pavé numérique
Accrochage sur les objets	* sur le pavé numérique
Sélectionner le plein écran	8 sur le pavé numérique
Afficher les règles	CTRL+Maj+R
Annuler	Ctrl+Z ou < ou,
Rétablir	Ctrl+Y ou < ou,

Manipulation d'objets

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différée - [voir ci-dessous](#)

Tout sélectionner	Ctrl + A *
Sélectionner le prochain objet	Tabulation
Supprimer la sélection	Supprimer *
Annuler la sélection	Echap
Mettre l'objet au premier plan	Ctrl + F
Mettre l'objet en arrière-plan	Ctrl + B *
Déplacer l'objet vers l'avant	Ctrl + MAJ + F
Déplacer l'objet vers l'arrière	Ctrl + MAJ + B
Déplacer l'objet vers le calque du premier plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ +U
Déplacer l'objet vers le calque de l'arrière-plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + D
Accéder à l'image suivante (documents avec animations)	Ctrl + MAJ +U

Accrocher l'image précédente (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + D
Grouper les objets	Ctrl + G
Déagrouper les objets	Ctrl + U
Cloner un objet	Ctrl + K
Dupliquer l'objet avec un décalage	Ctrl + D
Copier l'objet vers le presse-papier	Ctrl + C
Couper la sélection vers le presse-papier	Ctrl + X
Coller l'objet du presse-papier	Ctrl + V
Coller l'objet à sa position d'origine	Ctrl + MAJ + V
Coller des attributs	Ctrl + MAJ + A
Créer une copie bitmap	Ctrl + MAJ + C
Additionner des formes	Ctrl + 1
Soustraire des formes	Ctrl + 2
Croiser des formes	Ctrl + 3
Segmenter des formes	Ctrl + 4
Ouvrir la boîte de dialogue d'alignement	Ctrl + MAJ + L*
Adresse Web	Ctrl + MAJ + W
Placer les objets sélectionnés : avec les touches (flèches) du curseur de l'outil Sélection (voir Placer les objets).	
Placer les poignées sélectionnées : avec les touches (flèches) des curseurs dans les outils autres que l'outil Sélection.	

Outil Texte

Touches de curseur	Placer le curseur de texte vers le haut, le bas, la gauche ou la droite d'un caractère à chaque fois.
Orig.	Placer le curseur de texte au début de la ligne.
Fin	Placer le curseur de texte à la fin de la ligne.
Ctrl+curseur droite/gauche	Placer le curseur de texte d'un mot vers la droite/gauche.
Ctrl+Orig.	Placer le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.
Ctrl+Fin	Placer le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.
Ctrl+A	Sélectionner tous les caractères d'un objet texte.
Ctrl+B	Appliquer l'attribut gras.
Ctrl+I	Appliquer l'attribut italique.

Ctrl+C	Copier la zone de texte sélectionnée dans le presse-papier.
Ctrl+L	Sélectionner tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.
Ctrl+Maj+L	Insérer du texte factice 'Lorem ipsum'
Ctrl+V	Coller le texte au niveau du curseur de texte (si le presse-papier contient du texte).
Ctrl+W	Passer la casse du caractère à la droite du curseur de texte.
Ctrl+-	Insérer un trait d'union (apparaît uniquement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).
Ctrl+Maj+-	Insérer un tiret afin d'éviter qu'il soit pris pour un trait d'union en fin de ligne.
Ctrl+Maj+< Ctrl+Maj+>	Augmenter/Diminuer la taille de police du texte sélectionné (uniquement si toute la sélection a la même taille).
Alt+touches de curseur	Augmenter/Diminuer le kerning/tracking.
Entrée Supprimer	Démarrer une nouvelle ligne de texte. Supprimer le caractère à droite du curseur de texte. Si le curseur de texte est à la fin d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessous.
Retour arrière	Supprimer le caractère à gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte est au début d'une ligne de texte, joignez cette ligne à la ligne en dessus.
Maj+touches de curseur	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et le début de la ligne.
Maj+Fin	Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et la fin de la ligne.

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl+Â Espace	Espace inscable (les mots comportant un espace inscable ne vont pas à la ligne à la fin d'une ligne)
Ctrl+Â +Â Pavé ? numérique ?	Tiret demi-cadratin (Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un «Â tiretÂ Â» plus correct)

Ctrl + Alt + ?

Pavé

numérique ?

Ctrl + Alt + €

(point)

Ctrl + Alt + ©

C

Ctrl + Alt + ®

R

Ctrl + Alt + ™

T

Ctrl + Alt + ¢

B

Tiret cadratin

(Un tiret cadratin est un tiret long)

Points de suspension

(Un point de suspension comporte trois points)

Copyright

Dépose

Marque

Puce

Autre

Modificateur de couleurs

Boîte de dialogue des Options

Mode masque activé

Inverser le masque

Effacer le masque

Aide de MAGIX Web Designer 7

Premium

Ctrl + E (ouvre et ferme)

Ctrl + Maj + O

Ctrl + M

Ctrl + Maj + I

Ctrl + D

F1

Manipulation d'objets

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différente - [voir ci-dessous](#)

Tout sélectionner	Ctrl + A *
Sélectionner le prochain objet	Tabulation
Supprimer la sélection	Supprimer *
Annuler la sélection	Echap
Mettre l'objet au premier plan	Ctrl + F
Mettre l'objet en arrière-plan	Ctrl + B *
Déplacer l'objet vers l'avant	Ctrl + MAJ + F
Déplacer l'objet vers l'arrière	Ctrl + MAJ + B
Déplacer l'objet vers le calque du premier plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + U
Déplacer l'objet vers le calque de l'arrière-plan (documents de dessin)	Ctrl + MAJ + D
Accéder à l'image suivante (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + U
Accéder à l'image précédente (documents avec animations)	Ctrl + MAJ + D
Grouper les objets	Ctrl + G
Dégrouper les objets	Ctrl + U
Cloner un objet	Ctrl + K
Dupliquer l'objet avec un décalage	Ctrl + D
Copier l'objet vers le presse-papier	Ctrl + C
Couper la sélection vers le presse-papier	Ctrl + X
Coller l'objet du presse-papier	Ctrl + V
Coller l'objet à sa position d'origine	Ctrl + MAJ + V
Coller des attributs	Ctrl + MAJ + A
Créer une copie bitmap	Ctrl + MAJ + C
Additionner des formes	Ctrl + 1
Soustraire des formes	Ctrl + 2
Croiser des formes	Ctrl + 3
Segmenter des formes	Ctrl + 4
Ouvrir la boîte de dialogue d'alignement	Ctrl + MAJ + L *
Adresse Web	Ctrl + MAJ + W
Déplacer les objets sélectionnés : avec les touches (flèches) du curseur de l'outil Sélection (voir Déplacer les objets).	
Déplacer les poignées sélectionnées : avec les touches (flèches) des curseurs dans les outils autres que l'outil Sélection.	

Outil Texte

Touches de curseur

	Déplacer le curseur de texte vers le haut, le bas, la gauche ou la droite d'un caractère à chaque fois.
Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la ligne.
Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la ligne.
Ctrl+curseur droite/gauche	Déplacer le curseur de texte d'un mot vers la droite/gauche.
Ctrl+Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.
Ctrl+Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.
Ctrl+A	Sélectionner tous les caractères d'un objet texte.
Ctrl+B	Appliquer l'attribut gras.
Ctrl+I	Appliquer l'attribut italique.
Ctrl+C	Copier la zone de texte sélectionnée dans le presse-papier.
Ctrl+L	Sélectionner tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.
Ctrl+Maj+L	Insérer du texte factice 'Lorem ipsum'
Ctrl+V	Coller le texte au niveau du curseur de texte (si le presse-papier contient du texte).
Ctrl+W	Passer la casse du caractère à la droite du curseur de texte.
Ctrl+-	Insérer un trait d'union (apparaît uniquement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).
Ctrl+Maj+-	Insérer un tiret afin d'éviter qu'il soit pris pour un trait d'union en fin de ligne.
Ctrl+Maj+< Ctrl+Maj+>	Augmenter/Diminuer la taille de police du texte sélectionné (uniquement si toute la sélection a la même taille).
Alt+touches de curseur	Augmenter/Diminuer le kerning/tracking.
Entrée	Démarrer une nouvelle ligne de texte.
Supprimer	Supprimer le caractère à droite du curseur de texte. Si le curseur de texte

Retour arrière

est la fin d'une ligne de texte, joignez cette ligne la ligne en dessous.

Maj+touches de curseur

Supprimer le caractère la gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte est au début d'une ligne de texte, joignez cette ligne la ligne en dessous.

Maj+Fin

Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et le début de la ligne.

Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et la fin de la ligne.

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl + Espace

Espace inscable

(les mots comportant un espace inscable ne vont pas la ligne la fin d'une ligne)

Ctrl + Pav ?
numérique ?

Tiret demi-cadratin

(Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un « tiret » plus correct)

Ctrl + Alt + ?
Pav
numérique ?

Tiret cadratin

(Un tiret cadratin est un tiret long)

Ctrl + Alt + €
(point)

Points de suspension

(Un point de suspension comporte trois points)

Ctrl + Alt + ©
C

Copyright

Ctrl + Alt + ®
R

Déposé

Ctrl + Alt + ™
T

Marque

Ctrl + Alt + ¢
B

Puce

Autre

Modificateur de couleurs

Ctrl + E (ouvre et ferme)

Boîte de dialogue des Options

Ctrl + Maj + O

Mode masque activé

Ctrl + M

Inverser le masque

Ctrl + Maj + I

Effacer le masque

Ctrl + D

Aide de MAGIX Web Designer 7
Premium

F1

Outil Texte

Touches de curseur

	Déplacer le curseur de texte vers le haut, le bas, la gauche ou la droite d'un caractère à chaque fois.
Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la ligne.
Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la ligne.
Ctrl+curseur droite/gauche	Déplacer le curseur de texte d'un mot vers la droite/gauche.
Ctrl+Orig.	Déplacer le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.
Ctrl+Fin	Déplacer le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.
Ctrl+A	Sélectionner tous les caractères d'un objet texte.
Ctrl+B	Appliquer l'attribut gras.
Ctrl+I	Appliquer l'attribut italique.
Ctrl+C	Copier la zone de texte sélectionnée dans le presse-papier.
Ctrl+L	Sélectionner tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.
Ctrl+Maj+L	Insérer du texte factice 'Lorem ipsum'
Ctrl+V	Coller le texte au niveau du curseur de texte (si le presse-papier contient du texte).
Ctrl+W	Passer la casse du caractère à la droite du curseur de texte.
Ctrl+-	Insérer un trait d'union (apparaît uniquement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).
Ctrl+Maj+-	Insérer un tiret afin d'éviter qu'il soit pris pour un trait d'union en fin de ligne.
Ctrl+Maj+< Ctrl+Maj+>	Augmenter/Diminuer la taille de police du texte sélectionné (uniquement si toute la sélection a la même taille).
Alt+touches de curseur	Augmenter/Diminuer le kerning/tracking.
Entrée	Démarrer une nouvelle ligne de texte.
Supprimer	Supprimer le caractère à droite du curseur de texte. Si le curseur de texte

Retour arrière

est la fin d'une ligne de texte, joignez cette ligne la ligne en dessous.

Maj+touches de curseur

Supprimer le caractère la gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte est au début d'une ligne de texte, joignez cette ligne la ligne en dessous.

Maj+Fin

Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et le début de la ligne.

Sélectionnez tout le texte entre la position du curseur et la fin de la ligne.

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl + Espace

Espace inscable

(les mots comportant un espace inscable ne vont pas la ligne la fin d'une ligne)

Ctrl + Pav ?
numérique ?

Tiret demi-cadratin

(Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un « tiret » plus correct)

Ctrl + Alt + ?
Pav
numérique ?

Tiret cadratin

(Un tiret cadratin est un tiret long)

Ctrl + Alt + €
(point)

Points de suspension

(Un point de suspension comporte trois points)

Ctrl + Alt + ©
C

Copyright

Ctrl + Alt + ®
R

Déposé

Ctrl + Alt + ™
T

Marque

Ctrl + Alt + ¢
B

Puce

Autre

Modificateur de couleurs

Ctrl + E (ouvre et ferme)

Boîte de dialogue des Options

Ctrl + Maj + O

Mode masque activé

Ctrl + M

Inverser le masque

Ctrl + Maj + I

Effacer le masque

Ctrl + D

Aide de MAGIX Web Designer 7
Premium

F1

Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)

Ctrl + Espace

Espace insécable

(les mots comportant un espace insécable ne vont pas à la ligne à la fin d'une ligne)

Ctrl + Pav ?
numérique ?

Tiret demi-cadratin

(Un tiret demi-cadratin est plus long que le moins et est un «tiret» plus correct)

Ctrl + Alt + ?
Pav
numérique ?

Tiret cadratin

(Un tiret cadratin est un tiret long)

Ctrl + Alt + ?
(point)

Points de suspension

(Un point de suspension comporte trois points)

Ctrl + Alt + ?
C

Copyright

Ctrl + Alt + ?
R

Déposé

Ctrl + Alt + ?
T

Marque

Ctrl + Alt + ?
B

Puce

Autre

%diteur de couleurs

Ctrl + E (ouvre et ferme)

Boîte de dialogue des Options

Ctrl + Maj + O

Mode masque activé

Ctrl + M

Inverser le masque

Ctrl + Maj + I

Effacer le masque

Ctrl + D

Aide de MAGIX Web Designer 7
Premium

F1

Autre

Modificateur de couleurs	Ctrl + E (ouvre et ferme)
Boîte de dialogue des Options	Ctrl + Maj + O
Mode masque activé	Ctrl + M
Inverser le masque	Ctrl + Maj + I
Effacer le masque	Ctrl + D
Aide de MAGIX Web Designer 7 Premium	F1

Légal

Dans ce chapitre

[Copyright](#)

[Contrat de licence de l'utilisateur final de MAGIX Web Designer 7 Premium](#)

[Remerciements](#)

Copyright

La présente documentation est protégée par copyright. Tous les droits sont réservés, en particulier le droit de reproduction et de diffusion ainsi que la traduction.

Aucune partie de cette publication ne doit être reproduite sous quelque forme que ce soit, par photocopie, microfilm ou tout autre procédé, ni ne doit être transférée dans un langage machine utilisable, en particulier par système informatique, sans l'autorisation écrite du propriétaire du droit d'auteur.

Tous les droits de reproduction sont réservés.

Les autres produits mentionnés appartiennent à leur fabricant respectif. Sauf erreur ou omission et sous réserve de modifications du contenu ou du programme.

Xara est une marque déposée de Xara Group Ltd.

Xara Group Ltd. appartient au groupe MAGIX AG.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX AG.

Les autres noms de produits cités sont la propriété de leurs fabricants respectifs.

This product uses MAGIX patent pending technology.

Copyright © Xara Group Ltd., 1994-2011. All rights reserved.

Contrat de licence de l'utilisateur final de MAGIX Web Designer 7 Premium

© 2011 Xara Group Ltd

AVIS IMPORTANT : le groupe Xara Group Limited (« Xara »), dont le siège principal situé à Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX (Royaume-Uni) est le détenteur du copyright du logiciel MAGIX Web Designer 7 Premium (« Logiciel »). Ce logiciel ne peut être ni installé ni copié dans un ordinateur sans l'autorisation de Xara. Une licence sous forme de contrat de l'utilisateur final (End User License Agreement, « EULA ») vous est proposée ci-dessous.

Si vous acceptez les termes de la licence, cochez la case « J'accepte » ci-dessous.

En sélectionnant « J'accepte » et en installant le Logiciel, vous acceptez les termes du présent contrat de l'utilisateur final (EULA). Veuillez lire attentivement et accepter les conditions d'utilisation du contrat EULA avant d'installer le logiciel. N'installez pas le logiciel si vous n'êtes pas d'accord avec les conditions d'utilisation du contrat.

Si vous n'acceptez pas ces conditions mais avez déjà acheté le logiciel, retournez simplement le CD-ROM du logiciel intact et non utilisé dans les 14 jours suivant la date d'achat ou, dans le cas d'une version téléchargée, envoyez une lettre de demande de destruction et une preuve d'achat à votre fournisseur pour recevoir le remboursement complet du logiciel.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL (EULA) DE MAGIX Web Designer 7 Premium

Vous êtes autorisé à :

1. charger ou télécharger le logiciel et à l'utiliser uniquement sur un unique ordinateur client placé sous votre contrôle personnel (si vous avez acheté une licence de réseau ; dans ce cas, contactez le service commercial de Xara sur www.xara.com) ; cependant, vous pouvez
2. copier le Logiciel d'un ordinateur à un autre sous votre contrôle personnel, à la condition que le Logiciel soit utilisé sur un seul ordinateur à la fois et par vous uniquement. Les copies doivent reproduire et inclure les mentions de copyright de Xara ;
3. transférer le Logiciel (complet avec toute la documentation associée) et la présente licence à une autre personne à la condition que celle-ci accepte les termes du présent contrat et que vous transfériez simultanément toutes vos copies du logiciel à cette personne ou que vous détruisiez toutes les copies non transférées. Si un cessionnaire quelconque n'accepte pas ces conditions, la licence prendra fin automatiquement. Le cédant ne conservera aucun des droits concédés par le présent contrat relativement au Logiciel ou à la licence transféré(e).

Vous n'êtes pas autorisé à :

- (a) utiliser le Logiciel sur un ordinateur ou un système permettant l'accès électronique à celui-ci à plus d'un utilisateur (sauf si vous avez acheté une licence de réseau, contactez le service commercial de Xara sur www.xara.com) ;
- (b) louer, donner à bail, sous-licencier, prêter, copier (excepté dans les conditions expressément définies dans le présent contrat), modifier, adapter, fusionner, traduire, rétroconcevoir, décompiler, désassembler ou créer des œuvres dérivées basées sur le Logiciel entier ou une partie quelconque du Logiciel et de sa documentation associée excepté dans la mesure autorisée par la loi ;
- (c) utiliser, reproduire ou commercialiser le Logiciel d'une manière quelconque, excepté dans les conditions expressément définies dans le présent contrat.

TERME

La présente licence est valable jusqu'à ce que vous y mettiez fin en détruisant le Logiciel et sa documentation en même temps que toutes les copies. Elle prendra fin également si vous manquez aux obligations du présent contrat. En cas de résiliation, vous vous engagez à détruire toutes les copies du Logiciel et de sa documentation afférente y compris tout Logiciel stocké sur le disque de tout ordinateur placé sous votre contrôle. Si vous utilisez la version d'essai du Logiciel, tous les droits d'utilisation du

Logiciel ou des images créées avec lui se prescriront à l'expiration de la période d'essai.

DROIT DE PROPRIÉTÉ

Vous êtes uniquement propriétaire du CD-ROM (ou de son substitut autorisé) sur lequel le Logiciel a été fourni lorsqu'il n'a pas été téléchargé. Vous pouvez conserver ce CD-ROM après la résiliation à condition que le Logiciel en ait été effacé. Xara conservera toujours la propriété du Logiciel enregistré sur le CD-ROM original et toutes les copies ultérieures sous quelque forme que ce soit. Le présent contrat s'applique uniquement à la concession de la licence et non au contrat de vente du CD-ROM.

INCLUT UN ACCÈS INTERNET VERS UN LOGICIEL DE TIERS

Le logiciel peut permettre l'accès en ligne à des fournisseurs tiers de logiciels, par exemple des widgets ou gadgets, proposés en ligne par des fournisseurs tiers. Le Logiciel fournit un accès à ce type de logiciels uniquement lorsque votre ordinateur est connecté à Internet. Si vous acceptez les clauses de ces EULA, vous acceptez le fait que le Logiciel puisse proposer un accès à des logiciels de fournisseurs tiers.

À des fins de clarification : Xara n'est pas propriétaire de ces logiciels tiers et Xara décline toute responsabilité pour ce type de logiciels. En particulier, Xara ne se porte pas garant de la disponibilité de ces logiciels tiers.

RESTRICTIONS

La présente licence vous donne le droit de publier, de distribuer et d'afficher des images créées avec le présent Logiciel, en y intégrant des modèles de graphiques, des photos, des polices et des motifs de remplissage inclus dans ce Logiciel, avec les restrictions suivantes :

1. Les modèles de conception, les graphiques, les photos et les polices fournis avec le Logiciel ne peuvent être redistribués, vendus ou publiés sous forme d'une collection d'images ou de parties d'une collection d'images, spécifiquement mais pas exclusivement, ils ne peuvent être intégrés ni dans des modèles de conception, cliparts, polices, textures ou collections de photos ni sur des sites web ni distribués sur des médias électroniques tels que des CD ou disques, ni intégrés sous forme de partie d'un autre produit, que soit dans un but commercial ou autre. Cependant, vous pouvez utiliser les modèles de conception, les graphiques, les photos et les polices comme faisant partie de votre projet que vous pouvez utiliser à des fins personnelles ou pour vos clients.
2. Les photos fournies avec le logiciel peuvent être utilisées et distribuées à des fins privées, mais toute redistribution commerciale nécessite l'achat d'une licence étendue auprès de Xara ou de ses concédants de licences. Contacter Xara Group Ltd pour de plus amples renseignements.
3. Toutes les informations concernant les droits d'auteur, contenues dans le code HTML, Javascript ou d'autres codes exportés du logiciel, ne doivent être ni supprimées ni modifiées.
4. Certaines polices de caractères sont fournies par des tiers qui en conservent les droits d'auteur. Les droits d'auteur sont dans tous les cas réservés par Xara ou les propriétaires respectifs et tombent sous la protection de la réglementation internationale sur les droits d'auteur.
5. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser les images créées par le présent logiciel à toutes fins interdites par la loi.

GARANTIES ET RÉPARATIONS

1. Xara garantit que le support de stockage sur lequel le Logiciel peut avoir été fourni sera exempt de défauts matériels et de main-d'œuvre en cas d'usage normal pendant la période de 90 jours qui suivra la date de l'achat originel. Pendant cette période, s'il s'avère qu'un CD quelconque est défectueux, vous pourrez le retourner avec la preuve de votre achat à votre fournisseur qui le remplacera gratuitement.
2. Xara garantit que le Logiciel fonctionnera en majeure partie conformément à la documentation d'accompagnement (sous réserve que le Logiciel soit correctement utilisé sur l'ordinateur et avec le système d'exploitation pour lequel il a été conçu) et que la documentation décrit correctement le fonctionnement du Logiciel sous tous ses aspects matériels. Si Xara est averti d'une erreur significative dans le Logiciel pendant la période de 90 jours suivant la date de l'achat originel, Xara corrigera l'erreur dans un délai raisonnable (ou pourra remplacer le Logiciel) ou, à son gré, remboursera le prix du Logiciel (contre retour du Logiciel et de sa documentation).
3. Les garanties qui figurent aux paragraphes 1 et 2 susmentionnés sont les seules garanties qui vous sont

accordées ; elles se substituent à toutes les conditions de garantie ou autres dispositions explicites ou implicites prévues par la loi ou autre, toutes étant exclues dans toute la mesure autorisée par la loi. Les paragraphes 1 et 2 exposent également les seules réparations pour toute violation des garanties de Xara. 4. En particulier, Xara ne garantit pas que le Logiciel sera conforme à vos attentes ou que le Logiciel fonctionnera sans interruption ou sans erreur ou que toutes les erreurs de ce Logiciel pourront être corrigées. Vous chargez et utilisez le Logiciel à vos propres risques et, en aucun cas, Xara ne sera responsable d'une perte ou d'un dommage quelconque (à l'exception d'une atteinte quelconque à une personne ou de la mort d'une personne résultant de la négligence de Xara) y compris des manques à gagner ou toute perte indirecte ou subséquente à l'utilisation du Logiciel ou de l'impossibilité de l'utiliser ou bien découlant d'erreurs ou d'insuffisances dudit Logiciel, qu'ils aient été causés par négligence ou quoi que ce soit d'autre, sauf disposition expresse contraire du présent contrat.

CONSOMMATEURS

Rien dans le présent contrat ne peut affecter vos droits légaux en tant que consommateur.

CONDITIONS DE LICENCE D'AUTRES FABRICANTS

Si le produit sous licence contient des logiciels supplémentaires ou permet l'intégration de logiciels supplémentaires ? par exemple des widgets ou gadgets JQuery (ou similaires), le respect des conditions d'utilisation et de licence du fabricant desdits logiciels supplémentaires est également obligatoire. Les conditions de licence seront présentées au moment de la configuration des logiciels supplémentaires ou sur le site Internet du fournisseur des gadgets web dans le cas où ce dernier est configuré à partir dudit site Internet.

LÉGISLATION

Le présent contrat est régi par le droit anglais.

Pour toute question concernant le présent accord, veuillez vous adresser à Xara Group Limited, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX, Royaume Uni.

Remerciements

La police Geotype est utilisée avec la permission de Gary Bouton et demeure la possession de © Gary Bouton ; voir www.theboutons.com

. Certaines polices sont la propriété de © FontBank Inc. Tous droits réservés. Les autres polices sont fournies par des tiers qui en conservent les droits.

Les droits d'auteur sont dans tous les cas réservés par Xara ou les propriétaires respectifs et tombent sous la protection de la réglementation internationale sur les droits d'auteur.

Xara est une marque déposée de Xara Group Ltd. Les contenus de cette documentation et le logiciel Xara associé sont la propriété du Xara Group Ltd et sont protégés par des droits d'auteurs. Toute reproduction totale ou partielle est strictement interdite. Pour des copies du logiciel, contactez le [Xara Group Ltd](http://XaraGroupLtd.com)

. Conditions d'utilisation de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Les parties redistribuables de Microsoft MSVC et MFC sont la propriété de Microsoft Corporation. Microsoft, Internet Explorer, PowerPoint, Windows et Windows Vista sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Adobe, Encapsulated PostScript, Illustrator, PhotoShop, Dreamweaver, Fireworks, Freehand, Flash, PostScript et Type Manager sont des marques ou des marques déposées de Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX AG.

Apple, Macintosh and TrueType sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.

Corel, CorelDRAW et Paintshop Pro sont des marques ou des marques déposées de Corel Corporation.

MAGIX Web Designer 7 Premium utilise le générateur de nombre aléatoire Mersenne Twister, Copyright (C) 1997 -2002, Makoto Matsumoto et Takuji Nishimura, et 2000 - 2003, Richard J. Wagner. Tous droits réservés. Vous trouverez des informations complémentaires sur les droits d'auteur dans le fichier MTRand.txt situé dans le répertoire d'aide HelpAndSupport du répertoire d'installation de Web Designer Premium.

Une partie du code du programme est la propriété de © 1996 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Vous trouverez des informations supplémentaires sur les droits d'auteur dans le fichier sg.txt du répertoire d'aide HelpAndSupport du répertoire d'installation de Xtreme.

Une partie du code du programme est la propriété de © 1994 Hewlett Packard Company. Vous trouverez des informations complémentaires sur les droits d'auteur dans le fichier hp.txt du répertoire d'aide HelpAndSupport du répertoire d'installation du programme.

Certains filtres d'importation et d'exportation utilisent des profils de couleurs de Adobe Systems Inc. Les termes de la licence peuvent être consultés dans le répertoire d'aide HelpAndSupport du répertoire d'installation de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Ce programme est basé en partie sur le travail du groupe indépendant JPEG Group.

MAGIX Web Designer 7 Premium utilise la librairie de compression zlib ; www.zlib.net

. MAGIX Web Designer 7 Premium utilise la librairie ImageMagick ; Copyright 1999-2007 ImageMagick Studio LLC www.imagemagick.org

. Une copie de la licence ImageMagick est disponible dans le fichier ImageMagick.txt du répertoire d'aide HelpAndSupport du répertoire d'installation de MAGIX Web Designer 7 Premium.

Le correcteur orthographique de Web Designer Premium est basé sur la librairie Open Source Hunspell utilisée sans modification sous la Licence Publique Mozilla version 1.1. Vous trouverez une copie de la Licence Publique Mozilla dans le fichier MPL-1.1.txt situé dans le répertoire « dict » du répertoire d'installation de Programmname_short> et une copie du code source de Hunspell sur <http://hunspell.sourceforge.net/>

. La distribution de MAGIX Web Designer 7 Premium inclut différents dictionnaires de langue distribués

sous différentes licences, prévus pour être utilisés avec le correcteur orthographique. Voir les fichiers textes du répertoire « dict » après installation de <programname> pour plus de détails sur chaque licence. Le dictionnaire russe bénéficie d'un Copyright (C) 1997-2008, Alexander I. Lebedev. Voir le fichier README_ru_RU.txt dans le répertoire « dict » après installation du logiciel pour plus de détails et pour voir la licence.

Toutes les autres marques ou marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.