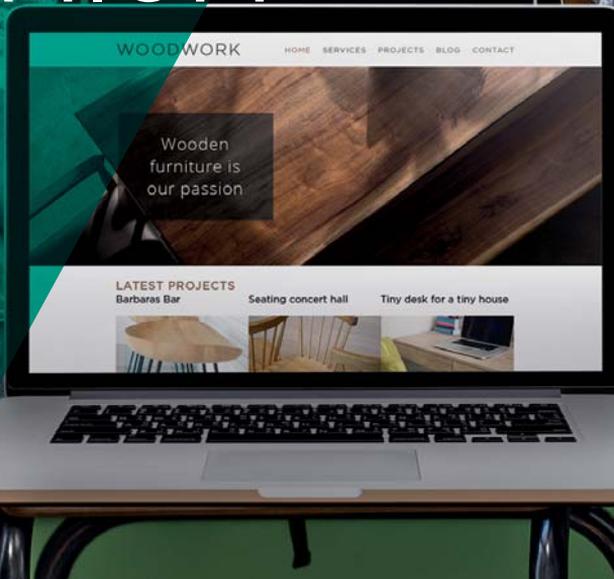


WEB DESIGNER PREMIUM

Manuel en
français



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.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX Software GmbH.

Les autres noms de produits cités sont la propriété de leurs fabricants respectifs.

Ce produit utilise la technologie MAGIX en attente de brevet.

Copyright © Xara Group Ltd., 1994 - 2019. Tous droits réservés.

Sommaire

Copyright	2
Assistance technique	14
Introduction	15
Quelles sont les particularités de Web Designer Premium ?	15
Un site Internet en six étapes	16
Ouvrir l'aide	16
Infos du document	17
Infobulles	17
À propos de Web Designer Premium	17
Démarrage	18
Agencement du programme	18
Objets de la page	21
Clic à droite : menus contextuels	22
Conception de sites Web basés sur les objets	23
L'outil de sélection	24
Barre d'outils de site Internet	26
Créer un site Internet	26
Prévisualisation de votre site Internet	27
Utiliser des modèles de conception, des cliparts et des gadgets	28
La Galerie de designs locaux	31
Le Catalogue de contenus en ligne	33
Couleurs des sites Web	35
Arrière-plans de sites	38
Photos	39
Texte	43
Taille de la page	47
Enregistrer votre travail. Créer un site Internet	48
Groupes	49
Répéter des objets	51
Créer des boutons, bannières et autres graphismes Web	51
Liens, boutons et barres de navigation.	52
Afficher ses propres icônes dans les onglets des navigateurs grâce aux favicons	55
Outils de dessin	56
Calques, survol de souris (Rollover) & fenêtres pop-up	62

Publication de votre site Internet	68
Travailler avec des documents	70
Création d'un nouveau document	70
Ouvrir un document existant	70
Partage de document à plusieurs endroits	71
La fenêtre de MAGIX Web Designer Premium	72
Ouvrir une deuxième fenêtre	76
Modifier la valeur du zoom	77
Déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre	78
Modifier la taille de la page	79
Pages multiples dans le document	80
Sauvegarde du document	83
Dossiers d'aide	84
Fermer le document	85
Sauvegardes automatiques	85
Grille	89
Règles	89
Qualité d'affichage	91
La touche de limitation	92
Galleries	93
Annuler et Rétablir	103
Utilisation des objets	104
L'outil de sélection	104
Déplacement des objets	108
Retirer des objets du document	112
Dupliquer et cloner	113
Déplacer les objets vers l'avant et l'arrière	114
Faire pivoter à l'aide de la souris	115
Modification de l'échelle des objets.	116
Faire tourner les objets	120
Étirement et tassement d'objets	120
Incliner des objets	121
Accrochage	122
Estomper	126
Objets d'aide et lignes d'aide	127
Récapitulatif des raccourcis sur le pavé numérique	129
Conflits dans la mise en page	129
Grouper et dégroupier des objets	130

Groupes souples	131
Alignement	132
Attributs actuels (styles)	136
Copier des styles : coller des attributs	138
ClipView	139
Nommer les objets	140
Objets répétés	142
Ajuster automatiquement à la page...	146
Objets anti-chevauchement	153
L'outil d'édition des formes	155
Dessin de lignes ou de formes	156
Outil pinceau et dessin à main levée	156
Édition de lignes/formes à l'aide de l'outil de dessin au pinceau et à main levée	159
Outil de lignes droites et flèches	160
L'outil d'édition des formes	161
Allonger la ligne	164
Terminer la ligne	164
Ajouter une nouvelle poignée	164
Sélectionner plusieurs poignées	165
Supprimer des points	166
Déplacer les points d'ancrage - Outil d'édition des formes	166
Lissage de ligne	167
Limitation de la ligne	168
Transformation d'une ligne droite en courbe	169
Modifier les courbes	169
Connexion de lignes	171
Modification de l'épaisseur de ligne	171
Galerie des lignes	172
Manipulation des formes	176
Formez les outils de dessin	176
Création de rectangles et carrés	176
Création de cercles et ellipses	177
Création de polygones et d'étoiles	178
Combiner les formes	181
SmartShapes	184
Édition de SmartShapes	185
SmartShape de tableau	187
SmartShapes d'axe temporel	190

SmartShapes de diagrammes	191
SmartShapes de graphique circulaire	193
SmartShapes de panneaux de texte	196
Grilles photo	199
SmartShapes de flèche	200
Lignes étiquetées	202
SmartShape de barre de chevron	203
SmartShapes de ligne de flux	203
Utilisation des couleurs	204
La palette de couleurs	204
Appliquer des couleurs de remplissage et de contour par glisser & déposer	206
Éditer la couleur d'un objet	208
Appliquer une couleur d'arrière-plan de texte	208
L'éditeur de couleurs	209
Couleurs locales et couleurs thématiques	211
Schémas de couleurs de palette	212
Créer vos propres schémas de couleur	212
Créer des nouvelles couleurs nommées	213
Remplacer des couleurs	214
Éditer les couleurs nommées	215
Couleurs normales, teintes, nuances et Couleurs liées	218
Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée	220
Utilisation du texte	223
Introduction	223
Terminologie	223
L'outil Texte	224
Menu des polices	226
Polices Google	228
Symboles	230
Remplacer la police de caractères	233
Texte simple	233
Texte en colonne	234
Zones de texte	235
Texte le long d'une courbe	243
Formes avec texte intérieur	244
Édition de texte	247
Correcteur d'orthographe	249
Autocorrection	250

Coupure de mots	251
Chercher et remplacer	254
SmartFields	255
Synchroniser un texte à l'aide des groupes souples	258
Tabulations, marges et retraits	258
Objets de renvoi de texte	262
Fichiers image ancrés	265
Incorporation de fichiers image	269
Listes à puces et à numéros	271
Styles de texte	277
Appliquer des styles de texte	286
Liens hypertextes	293
Texte à l'intérieur de groupes pour sites Web	293
Copier les polices	294
Copier/coller un texte formaté (RTF)	295
Intégration des polices d'un document	295
Intégration de polices dans le site web	295
Autorisations de polices	296
L'outil de remplissage	297
Création d'un remplissage couleur dégradé	297
Types de remplissage	297
Barre d'infos de l'outil de remplissage	299
Remplissages uniformes	301
Remplissages linéaires	301
Remplissages circulaires	302
Remplissages elliptiques	303
Remplissages bitmap	303
Remplissages fractals	306
Graduations de couleurs en plusieurs étapes	307
Galerie des remplissages	307
Transparence	310
Appliquer une transparence uniforme	311
Appliquer une transparence en dégradé	311
Transparence graduée sur plusieurs niveaux	312
Types de transparence	312
Profil	313
Bitmaps	314
Poignée/résolution	314

Appliquer une transparence à plusieurs objets	314
Ombres	315
L'outil Ombres	315
Appliquer une ombre	315
Modifier le remplissage ou la couleur de l'ombre	317
Supprimer une ombre	318
Appliquer une ombre à plusieurs objets	318
Sélectionner des objets à l'aide de l'outil ombres	318
Appliquer des ombres copiées à d'autres objets	319
Biseaux	320
L'outil biseau	320
Appliquer un biseau	320
Appliquer un biseau à plusieurs objets	320
Modifier un biseau	321
Supprimer un biseau	324
L'outil de modelage	324
L'outil de modelage	325
Perspective	326
Envelopper	327
Éditer des formes de modelage	329
Masques	330
Créer un masque	330
Outils zone de photo et masque	330
Éditer un masque	331
Masques souples	332
Opérations compatibles avec les masques	332
Copier des formes sur le calque de masque	334
Boîte de dialogue des Propriétés Web	336
Onglet Lien	337
Onglet Site Web	343
Onglet Page	346
Onglet Image	349
Propriétés de survol de la souris (animations web)	356
Onglet objets fictifs	356
Animations web	360
Objets web flottants et étirés	360
Onglet Publier	361

Onglet Analytics	362
Design Web réactif	364
À propos du design Web réactif	364
Variantes multiples	365
Création de sites Web à Design réactif à partir de modèles.	366
Création de sites Web à Design réactif à partir de sites existants.	366
Partage entre les variantes	368
Variantes et objets répétés	369
Variantes et barres de navigation	369
Variantes et sites Web Ajuster à la largeur	369
Publier les variantes	370
Supersites	371
À propos des supersites	371
Activation des supersites	372
Objets web flottants et étirés	374
Objets flottants	374
Objets étirés	377
Combinaisons d'objets flottants et étirés	379
Arrière-plans de sites	380
Modèles d'arrière-plans et recoloration d'arrière-plans	384
Arrière-plans fixes sans défilement	384
Utiliser des photos comme arrière-plans	385
Calques d'arrière-plan de la page et de la table de montage	385
Variantes et arrière-plans de webdesign flexible	386
Décaler la partie supérieure de la page	387
Publier un site Web	388
Publication sur Xara Hosting	388
Publier chez un autre hébergeur web	390
Explorer l'espace web	394
Publication rapide (pages modifiées uniquement)	394
Enregistrer les paramètres de publication dans un document	395
Sauvegarder des profils	395
Documents Web et PDF	396
Traitement des photos	397
Introduction	397
Images haute résolution	397

Objets photo	399
Groupes photo	399
Grilles photo	400
Importation de photos	404
Redimensionnement, rotation et positionnement d'une photo dans son cadre	406
Rectification de l'horizon	408
Copies zéro mémoire	410
La Galerie des bitmaps	411
Fichiers JPEG incrusté	414
Qualité d'affichage des photos	414
Enregistrer et exporter des photos	415
Attributs de l'édition photo	417
Édition des contours des photos	418
Recouper des photos	419
Captures d'écran	419
Colorer des photos	422
Préréglages des filtres photo	422
Afficher une photo réduite en taille entière	425
Photo en taille entière	425
Optimisation de photos et d'images bitmap (matricielles)	425
Conversion d'objets ou dessins en bitmaps	428
Documents photo	429
Édition de fichiers photo	430
L'outil photo	432
Introduction	432
Utilisation des outils photo	432
Fonctions photo communes	433
Outil d'optimisation	434
Outil d'extrait	438
Remarques sur l'outil photo	441
L'outil de suppression des yeux rouges	441
Effets live (32 bits uniquement)	444
Redimensionner les photos en fonction du contenu	447
Assemblage panoramique	452
Création d'une palette de couleurs à partir d'une photo	455
Outil d'extrusion 3D	458
Introduction	459
Extrusion d'une forme	459

Barre d'outil d'extraction	460
Textures et photos	463
Extrusion d'un texte	464
Copie d'attributs d'extrusion 3D	464
Attribuer des ombres	465
Barres de navigation	466
Web Designer Premium et barres de navigation	466
Utiliser des modèles de barres de navigation	467
Boîte de dialogue Propriétés de la barre de navigation	468
Barre de navigation de site	470
Barre de navigation à bouton unique	472
Boutons et menus	473
Mettre à jour la barre de navigation sur toutes les pages	477
Édition sur la toile	478
Modifier la police des boutons de la barre de navigation	478
Importer et coller des barres de navigation	478
Créer vos propres barres de navigation	478
Sites de présentation	480
Étapes et calques	480
La barre d'outils de présentation	482
Créer une présentation	483
Gérer les étapes d'une présentation	486
Ajouter de nouvelles pages à la présentation	488
Créer des listes à points ou numérotée.	488
Supprimer des pages de la présentation	489
Lier à l'étape suivante/précédente	489
Appliquer des transitions aux étapes de présentation	489
Appliquer des transitions aux pages d'une présentation	490
Informations avancées sur la présentation	491
Gadgets de site Internet	493
Gadgets et web objets fictifs - tout est automatique !	493
Gadgets Web de la galerie des modèles	495
Ajouter des fichiers vidéo et animations	497
Gadgets provenant d'autres sites	500
Ajout d'une bannière de consentement aux cookies	501
Redimensionner les gadgets	501
Ajouter des objets fictifs de gadget web manuellement	502

Galerie des pages et des calques	504
Galerie des pages et des calques	504
Pages	508
Calques	509
Opérations des calques	513
Calques spéciaux	516
Masquer les calques	516
Mode solo	517
Verrouiller les calques	517
Tout afficher et tout déverrouiller	517
Déplacer les objets entre les calques	518
Animations Web	519
Utilisation d'animations web	519
Fonctions MouseOver	521
Animations Clic/Toucher	521
Animations de révélation et de défilement	521
Types d'objet et combinaisons d'animations	523
Animations Flash	525
Principes de base	527
Votre première animation	528
Exporter un fichier Flash	530
Exporter des animations en AVI	532
La galerie des frames d'animation	533
Photos	535
Fréquence image de l'animation et étapes d'interpolation	537
Recouper ou clipper des images	538
Vitesse de l'animation	540
Fluidité de l'animation	541
Rotation	542
Groupes	543
Quelles fonctions de Web Designer Premium sont prises en charge par Flash ?	544
Transformation des couleurs - Animer des changements de couleur	546
Transparence	547
URL dans les animations Flash	547
Commandes Flash avancées	548
Résumé de l'animation Flash dans MAGIX Web Designer Premium	551
Créer des GIF animés	552
Propriétés de l'animation GIF	553

Importer et exporter	556
Remarques générales sur l'exportation et l'importation	556
Web Designer Premium et l'HTML5	556
Importation et exportation de formats de fichier pris en charge	557
Importer des fichiers	560
Exporter des fichiers	563
Aperçu de la fenêtre de dialogue d'exportation des formats JPEG, PNG et GIF	569
Imprimer	575
Afficher les marges d'impression	575
Sélectionner et paramétrer une imprimante	575
La boîte de dialogue d'impression	576
Option d'impression : onglet Sortie	578
Option d'impression : onglet Imprimer mise en page	580
Personnaliser Web Designer Premium	582
Modification du document modèle vide	582
Options du menu Services	582
Onglet général	583
Onglet Grilles et réglettes	587
Onglet Souris	588
Onglet Taille de la page	590
Onglet Sauvegardes	590
Onglet Effets & Plug-ins	591
Barres de contrôle	592
Menus et raccourcis clavier	596
Introduction	596
Menu fichier	596
Menu Éditer	601
Menu Arranger	603
Menu Insérer	607
Menu Services	609
Menu de partage	612
Menu Fenêtre	612
Menu d'aide	614
Raccourcis clavier	616
En savoir plus sur Xara Group	622
Index	624

Assistance technique

Cher client MAGIX,

notre but est de vous fournir une aide rapide et un accompagnement qui vous mènent directement aux solutions que vous cherchez. 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, support.magix.net. Depuis ce portail, vous avez accès à un assistant d'aide, à des foires aux questions, à des correctifs et à des rapports d'utilisation. La seule condition préalable est l'enregistrement de votre produit sur www.magix.com.
- **La Communauté en ligne comme aide immédiate et plateforme d'échange** La Communauté en ligne www.magix.info <http://www.magix.info/fr> est à la disposition des clients MAGIX gratuitement et sans limitation. La Communauté rassemble une multitude de membres expérimentés 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.
- **Assistance par e-mail pour les produits MAGIX :** Pour chaque nouveau produit MAGIX, vous bénéficiez gratuitement de notre service clients par e-mail pour une durée de 12 mois à compter de la date d'achat.

À noter: si vous souhaitez pouvoir profiter de l'assistance gratuite par e-mail, vous devez enregistrer votre programme MAGIX à l'aide du numéro de série. Votre numéro de série se trouve sur la pochette du disque d'installation ou sur une fiche contenue dans la boîte du produit.

- **Service clients par téléphone**
Outre les nombreux services clients gratuits, vous avez également la possibilité de joindre le service clients par téléphone (payant).
- Vous trouverez une liste de tous les numéros de téléphone ci-dessous :
<http://support.magix.net> <http://support.magix.net>

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.

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.

Ouvrir l'aide

Si vous avez besoin d'aide pour l'utilisation de ce logiciel, vous trouverez ici des sources qui pourront vous être utiles :

- Aide du logiciel - choisissez « **MAGIX WEB DESIGNER PREMIUM AIDE** » depuis le menu « **AIDE** » pour ouvrir l'aide de MAGIX Web Designer Premium (contient des centaines de pages d'informations).
- Barre d'état - lisez le texte de la barre d'état située en bas de la fenêtre principale de MAGIX Web Designer Premium. Ce texte indique automatiquement les actions possibles et leurs effets (même pendant les déplacements d'objets) et constitue une aide précieuse pour maîtriser les outils de MAGIX Web Designer Premium. Il décrit aussi le rôle des boutons et des

commandes lorsque vous placez le curseur sur ces derniers. Voir Barre d'état pour plus d'informations.

- Infobulles (voir page 17) - si vous placez la flèche de la souris un court instant sur un bouton ou une commande, un bref message en indique le rôle.
- Menus - si vous voulez connaître le rôle d'un élément du menu, placez le pointeur de la souris dessus et appuyez sur « F1 ».
- Boîtes de dialogue - si vous voulez connaître le rôle d'une boîte de dialogue ou savoir comment l'utiliser, cliquez sur **AIDE**.
- Films - référez-vous à la commande de menu « **AIDE** » > « **FILMS** ».

Infos du document

FICHER > 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 Web Designer Premium

Allez sous **AIDE > À PROPOS DE MAGIX WEB DESIGNER 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.

Agencement du programme



- 1 Barre d'infos (change pour chaque outil)
- 2 Barre d'outils du site Web
- 3 Zoom
- 4 Galerie des designs (barre des galeries)
- 5 Galerie des pages & 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 (ci-après appelées les « sous-menus latéraux ») 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 du sous-menu latéral 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).



Les documents Web sont affichés sur un mode par défaut de page individuelle et les documents imprimés sont en mode d'affichage multipage. Changez de mode d'affichage par un clic droit sur la page ou sur la table de montage et sélectionnez ou désélectionnez **AFFICHAGE MULTIPAGE** dans le menu. Un exemple d'affichage multipage apparaît à gauche.

De cette façon, vous pouvez glisser-déposer des éléments entre différentes pages. Lorsque vous modifiez les couleurs pour 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 de la table de montage à côté des pages. La zone de la table de montage est utile pour stocker temporairement ou travailler sur des images, des photos ou d'autres objets. Ces objets ne sont pas exportés comme faisant partie de votre site, sauf si vous les placez sur le calque spécial d'arrière-plan de la table de montage. Si tel est le cas, ils sont exportés car il est évident qu'ils doivent faire partie de l'arrière-plan de votre site.

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 (voir page 582) 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 basiques d'éléments de page :

- **Texte** : l'**OUTIL DE 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 **RENOI 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 graphiques. 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 exportez 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 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 (voir page 493) du manuel PDF.

Clic à droite : menus contextuels

Lorsque vous effectuez un clic à droite sur n'importe quel objet de l'espace de travail de MAGIX Web Designer Premium, un menu déroulant dresse une liste d'opérations utiles applicables à l'objet cliqué. Par exemple, si vous effectuez un clic à droite sur un rectangle que vous avez dessiné, le menu déroulant vous permet d'effectuer des actions uniquement applicables à un rectangle.

Cependant, si vous effectuez un clic à droite sur une photo, certaines des options du menu qui apparaît ne s'appliquent qu'aux photos, alors que les autres seraient 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 effectuer un clic à droite sur la page ou sur la table de montage pour ouvrir le menu contextuel comportant les opérations concernant l'arrière-plan de la page ou la table de montage.

Si vous sélectionnez plus d'un objet et que vous effectuez un clic à droite, 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 effectuez un clic à droite sur des objets que vous avez groupés au préalable, 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 contextuel spécifique à ces

objets. Une fois que vous aurez effectué cela plusieurs fois, vous saurez quelles actions vous pouvez rapidement effectuer à l'aide de ces menus.

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 » (voir page 43) du manuel PDF pour davantage d'informations, et au chapitre Utilisation du texte (voir page 223) pour une référence complète concernant les fonctions MAGIX Web Designer 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 (voir page 56) 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 (voir page 62) du manuel PDF pour plus de détails.

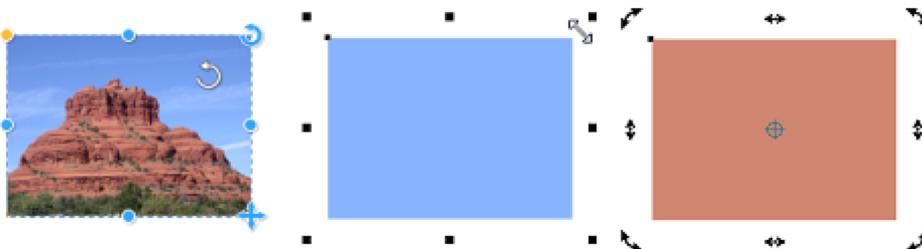
La **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** vous permet de visualiser et d'ajuster facilement l'ordre de superposition des objets et des calques. Les objets sont listés dans l'ordre dans la galerie, de l'avant vers l'arrière. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie des pages et des calques (voir page 504) dans le manuel PDF.

L'outil de sélection



Il s'agit d'un outil classique qui vous permet de sélectionner, déplacer, redimensionner, rogner 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 8 poignées situées sur son contour ; la ligne d'état située en bas de l'écran vous informe également sur l'objet sélectionné.



Sélectionnez une photo : les poignées SmartPhoto apparaissent (voir à gauche). Celles-ci vous permettent de rogner, redimensionner, faire pivoter et arrondir votre photo. Pour redimensionner un objet, tirez sur les poignées situées dans les angles de l'objet. Tirez les poignées internes (voir au centre) pour le faire pivoter, étirer et redimensionner. Les poignées de rotation apparaissent lorsque vous cliquez à nouveau sur l'objet et vous permettent de faire pivoter et incliner l'objet autour d'une ancre (voir à droite).

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

Quand un objet est sélectionné, la barre d'infos située au-dessus de votre document affiche toutes les commandes utiles pour l'outil actuel.

Important : cette barre est différente selon l'outil sélectionné.

Ceci est la barre d'infos dans 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.

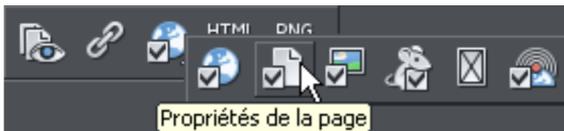
Vous pouvez également copier et coller une page à n'importe quel endroit de votre document à partir du document actuel ou d'un autre document – cf. Copier et coller (voir page 81)des pages.

Barre d'outils de site Internet

La **BARRE D'OUTILS DE SITE INTERNET** située dans la partie supérieure de MAGIX Web Designer 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-ups, des effets de souris, des animations Flash et autres widgets, il est nécessaire d'effectuer une prévisualisation en passant par votre navigateur.



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



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.



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.



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 réouvrez, 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 six 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.



Prévisualise votre page ou votre site dans MS Edge (Windows 10 uniquement)

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 à droite sur le fichier .htm exporté et sélectionnez **OUVRIRE AVEC...** ou insérez le fichier dans une fenêtre de navigateur par glisser-déposer. Après la première exportation, les fichiers sont mis à jour chaque fois que vous cliquez 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 le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** à partir du menu « **INSÉRER** » > « **DEPUIS LE CATALOGUE DE CONTENU** » (ou utilisez « **FICHIER** » > « **NOUVEAU DEPUIS LE CATALOGUE DE CONTENUS** »).

Le Catalogue affiche des fichiers contenant des collections de modèles de site Web et des fichiers graphiques associés dont chacun suit un thème spécifique. Sous « **SITES WEB** » > « **THÈMES DE SITES WEB** », vous trouverez tous les designs de modèles disponibles permettant de concevoir rapidement un site Web haut de gamme. Sous « **SITES WEB** » > « **THÈMES PROFESSIONNELS** », vous trouverez des modèles de sites Web préconçus correspondant à des types d'activité spécifiques.

Chaque section de thème de site Web propose une collection alternative de mise en page et d'éléments utiles. Chacune contient également un modèle complet de site Web et plusieurs schémas de couleurs. Vous pouvez modifier le schéma de couleurs de votre site entier en important seulement le schéma depuis le Catalogue sur votre page. Pendant l'importation de schémas et de modèles sur votre page, ceux-ci sont ajoutés simultanément à la **GALERIE DE DESIGNS LOCAUX**.

Sous **COMPOSANTS**, vous trouverez une large sélection d'éléments graphiques et widgets que vous pouvez ajouter à votre site : boutons, barres de navigation, panneaux de texte, formulaires, fonctions de commerce électroniques et diaporamas photo. Importez-les directement depuis le Catalogue sur votre page. Ils seront également ajoutés simultanément à la **GALERIE DE DESIGNS LOCAUX**.

Si vous êtes connecté à Internet, le Catalogue s'actualise automatiquement pour vous afficher les derniers modèles et extensions disponibles.

Ajout de nouvelles pages à votre site Web

Vous pouvez ajouter le modèle de design de votre choix sur votre page par glisser-déposer depuis le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE/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 clip art 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.



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 à votre guise. Cela a l'avantage de conserver la même structure de navigation.

Ou vous pouvez copier-coller une page existante du même document ou d'un autre document. Effectuez un clic droit sur une portion vide d'une page et cliquez sur **COPIER PAGE**. Dans le document de destination, effectuez un clic droit sur une page et sélectionnez **COLLER > COLLER PAGE** (ou appuyez sur Ctrl + V).

La nouvelle page s'affiche directement après la page actuelle. La page collée prend la taille de page du document dans lequel elle a été collée (dans la mesure où la case **APPLIQUER À TOUTES LES PAGES DU DOCUMENT** est cochée dans **FICHER > OPTIONS PAGES > TAILLE DE LA PAGE**). Les calques et les attributs de la page ainsi que tous les objets qu'elle contient sont également collés.



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

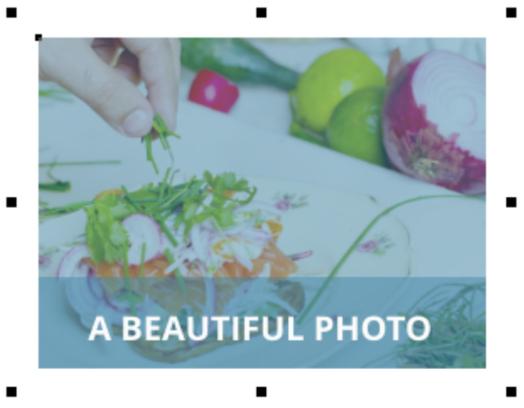
Avec MAGIX Web Designer Premium, vous pouvez incorporer très facilement des films, des fichiers audio MP3, des animations Flash, des GIF animés, des PDF, des galeries photo et des gadgets de diaporamas ainsi que d'innombrables autres gadgets sur votre site Web. Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre Gadgets de site Internet.

Vous pouvez créer vos propres animations Flash et GIF à l'aide de MAGIX Web Designer Premium. Reportez-vous au chapitre Animations Flash.

Panneaux de texte Hover

Les panneaux de texte Hover sont des groupes souples (voir page 131) préconçus comportant des photos, textes et éléments graphiques. Vous pouvez redimensionner et personnaliser ces groupes avec le texte et les couleurs de vos photos. Vous pouvez les trouver dans le Catalogue de contenus en ligne.

Les composants font partie d'un groupe souple dans les calques MouseOver et MouseOff dans la Galerie des pages et des calques (voir page 504) ; gardez donc à l'esprit que pour voir tous les composants, vous devez afficher le calque MouseOver qui est normalement masqué.



Panneau Hover avec calque de texte MouseOver visible

Déposez une photo de remplacement sur le panneau, utilisez l'outil texte (voir page 619) pour modifier le texte et glissez-déposez une couleur de la palette de couleurs (voir page 204) pour modifier le thème.



Lancez un aperçu du panneau de la manière habituelle à l'aide du bouton de prévisualisation du navigateur intégré.

Consultez le chapitre relatif aux calques MouseOff and MouseOver (voir page 63) pour plus d'informations.

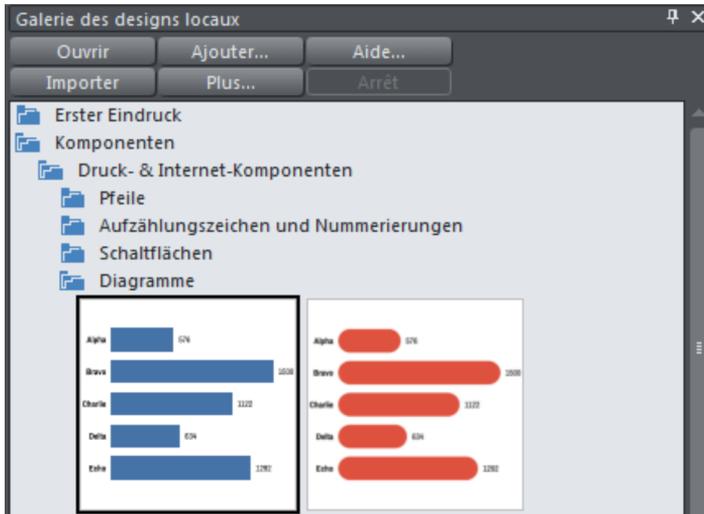
La Galerie de designs locaux

Cette galerie est une mémoire locale hors ligne pour les contenus importés depuis le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE**. Comme son nom l'indique, elle affiche seulement les contenus disponibles localement sur votre appareil, soit car ils ont été installés avec le programme, soit car ils ont été téléchargés depuis le **CATALOGUE DE CONTENUS**. Elle simplifie la recherche et l'accès aux designs que vous utilisez régulièrement.

Pour ouvrir cette galerie :

- Cliquez sur l'onglet **GALERIE DE DESIGNS LOCAUX** sur la barre des galeries.

- Sélectionnez **SERVICES > GALERIES > GALERIE DES DESIGNS**.



Les dossiers situés en haut sont classés dans quatre catégories principales.

- Première impression
- Composants
- Sites Web
- Impression
- Présentations

Ajoutez d'autres contenus en naviguant dans les dossiers et en cliquant sur **+ PLUS EN LIGNE**. Cela ouvrira le dossier correspondant de cette catégorie dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE**, à partir duquel vous pouvez importer des contenus dans la **GALERIE DES DESIGNS LOCAUX**. La structure des dossiers dans la **GALERIE DES DESIGNS LOCAUX** rappelle celle du **CATALOGUE DES CONTENUS EN LIGNE** ; chaque dossier de la galerie comporte un lien permettant de passer directement dans le dossier correspondant dans le **CATALOGUE DES CONTENUS**. Cela vous permet de voir quels contenus peuvent être téléchargés dans ce dossier. Chaque élément de design ouvert ou importé du catalogue apparaît dans la galerie et peut être utilisé hors ligne. Une fois importé, l'élément est également ouvert dans votre document actuel.

Afin de télécharger une catégorie entière et de pouvoir y accéder hors ligne, vous pouvez effectuer un clic droit sur le nom de la catégorie dans la galerie et sélectionner l'option **TOUT TÉLÉCHARGER**. L'onglet Galerie vous informe sur la progression de la mise à jour.

Vous pouvez ouvrir un modèle ou contenu depuis la Galerie comme nouveau document en effectuant un double clic sur l'élément. Pour l'importer dans votre document actuellement ouvert, vous pouvez le glisser-déposer dans votre design. Les

modèles de page sont ajoutés à votre document actuel sous forme de nouvelles pages. Les autres modèles et gadgets Web sont déposés dans votre page actuelle.

Consultez Utilisation du document (voir page 70) pour plus d'informations sur l'utilisation de galeries en général.

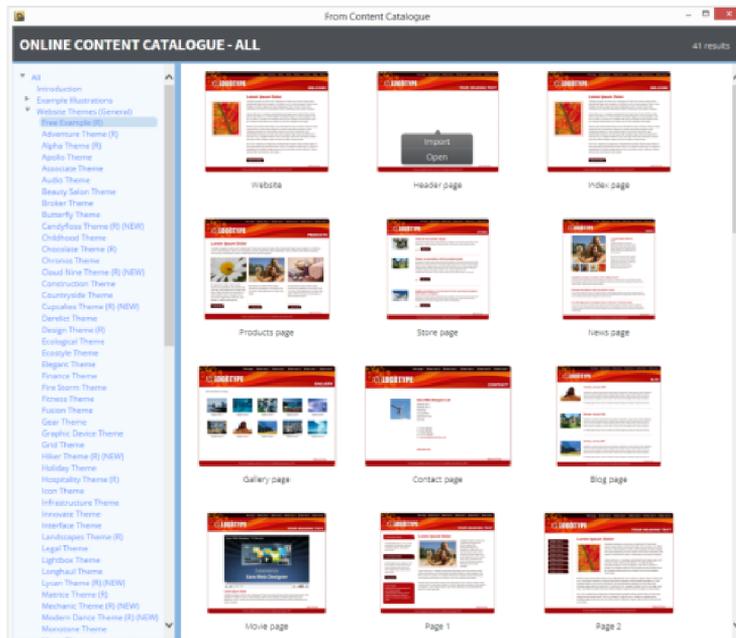
Le Catalogue de contenus en ligne

Le Catalogue de contenus en ligne est essentiellement un espace « cloud » servant de complément à la **GALERIE DE DESIGNS LOCAUX (VOIR PAGE 93)**. Cela signifie que tous les contenus sont sauvegardés en ligne ; vous devez être connecté à Internet si vous souhaitez les importer dans la Galerie de designs locaux. Le catalogue contient toute la bibliothèque de Web Designer Premium qui regroupent des stocks de photo, des SmartShapes, des symboles, des modèles de conception, des widgets et des images vectorielles. Il représente un moyen simple et intuitif pour rechercher les contenus souhaités.

Si vous importez un contenu depuis le Catalogue de contenus, il est téléchargé sur votre PC et reste disponible, même si vous utilisez la Galerie de designs locaux hors ligne.

Pour ouvrir le catalogue de contenus

- Cliquez sur « **FICHER** » > « **NOUVEAU DEPUIS LE CATALOGUE DE CONTENUS** » (Maj+Ctrl+Alt+K)
- Cliquez sur « **INSÉRER** » > « **DEPUIS LE CATALOGUE DE CONTENU** » (Maj+Alt+I)



Le Catalogue de contenus en ligne

Le catalogue est une fenêtre redimensionnable. Déplacez les bords ou le coin inférieur droit pour redimensionner le catalogue. Vous pouvez saisir un mot-clé pour rechercher une ou toutes les catégories, ou parcourir les catégories de contenus à gauche. Une petite fenêtre pop-up d'aperçu apparaît alors ; cliquez sur une catégorie pour l'étirer et l'afficher sur le côté droit. Pour les catégories qui contiennent de nombreux éléments, une commande de page est disponible au coin supérieur droit ; elle permet de parcourir les pages de contenus précédentes et suivantes.

Importez un élément soit en effectuant un double clic, soit en cliquant sur le bouton **IMPORTER** qui apparaît lorsque vous survolez l'élément avec la souris. Le catalogue se ferme une fois l'importation effectuée. Si vous souhaitez que le catalogue reste ouvert après l'importation, cliquez en maintenant la touche Maj enfoncée.

Un catalogue de contenus en ligne amélioré est inclus gratuitement pendant un an dans le cadre de notre nouveau service de mise à jour. Il offre :

- Des mises à jour régulières dans le cadre du service de mise à jour
- Une recherche par mot-clé du catalogue entier
- Une nouvelle structure plus logique du contenu améliorant le processus

Si vous utilisez la version d'essai gratuite, les éléments qui s'affichent en bleu dans la liste de contenus à gauche peuvent être utilisés gratuitement pendant la période d'essai. Tous les éléments affichés en gris sont disponibles instantanément dès que vous avez acheté et activé le programme.

Stock de photos

Les **PHOTOS EN STOCK** sont l'une des catégories à gauche. Ils sont mis à disposition par l'entreprise externe **Pixabay**. C'est pourquoi vous devez lire et approuver les conditions d'utilisation de Pixabay quand vous importez l'une de ces photos pour la première fois. Vous devez le faire une fois sur chaque ordinateur que vous utilisez et vous pouvez importer autant de photos que vous souhaitez. Les photos sont publiées sous une licence Creative Commons CCO et sont entièrement libres de droits. Vous pouvez utiliser les images pour un usage personnel ou commercial sans presque aucune limitation.

Des milliers de photos sont disponibles ; sélectionnez simplement **PHOTOS EN STOCK** à gauche et saisissez ensuite des mots-clés dans le champ de recherche en haut pour trouver les photos de votre choix. Il est également possible de remplacer une photo existante en effectuant un clic droit dessous dans votre document et en choisissant « **REPLACER LA PHOTO** » > « **PAR UNE PHOTO EN STOCK** » dans le menu contextuel.

Stock d'illustrations

En plus des **STOCKS DE PHOTOS**, le logiciel comporte une catégorie de **STOCK D'ILLUSTRATIONS** d'images vectorielles. Toutes les images comportent des

mots-clés, ce qui vous permet de rechercher facilement l'élément graphique requis. Étant donné que la taille des fichiers vectoriels originaux est extrêmement variable, les dimensions des éléments graphiques dont la taille est supérieure à 300px sont diminuées. Les images non groupées sont également placées dans un groupe afin de faciliter la manipulation. Étant donné qu'il s'agit d'un clipart vectoriel, il est redimensionnable à volonté sans perte de qualité.

Couleurs des sites Web

Tous les modèles de conception utilisent une gamme de couleurs thématiques ainsi que des nuances de ces couleurs thématiques. La manière la plus simple de modifier les couleurs de votre site est d'utiliser l'un des **SCHÉMAS DE COULEURS** proposés avec chaque thème web dans le **CATALOGUE DES CONTENUS EN LIGNE**/la **GALERIE DES DESIGNS locale**. Il suffit de déposer un schéma 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 individuellement chacune des couleurs thématiques. Celles-ci sont appelées « couleurs nommées » et se situent sur la gauche de la Palette des couleurs, en bas de la fenêtre.



- ❶ Couleurs de contour, de remplissage et d'arrière-plan de texte
- ❷ Éditeur de couleurs
- ❸ Pipette de couleurs
- ❹ Étiquette « Aucune couleur ».
- ❺ Couleurs « thématiques » nommées et couleurs liées
- ❻ Palette fixe de couleurs standard
- ❼ Placez le pointeur au-dessus d'une couleur pour afficher son nom.
- ❽ Barre d'état. Affiche les options sélectionnées et fournit des astuces.

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).



- 1 Lorsque vous souhaitez modifier une couleur, vous avez la possibilité d'aller prélever n'importe quelle couleur présente à l'écran à l'aide de la pipette.
- 2 Sélectionnez la couleur à modifier, qu'il s'agisse de la couleur de remplissage ou de ligne de l'objet sélectionné ou toute autre couleur de base portant un nom précis.
- 3 Cliquez sur l'icône pour créer une couleur nommée.
- 4 Cliquez pour afficher les commandes avancées relatives aux couleurs
- 5 Couleur précédente
- 6 Couleur actuelle
- 7 Déplacez ici la souris pour sélectionner la nuance de la teinte de votre choix.
- 8 Déplacez ici la souris pour sélectionner une teinte.
- 9 Déplacez ici la souris pour augmenter la taille de la fenêtre.

L'éditeur de couleurs vous permet de choisir facilement la couleur de votre choix. Cliquez sur « Paramètres avancés » pour saisir des valeurs RVB.

Veillez noter que lorsque vous modifiez une couleur thématique de cette façon, toutes les nuances concernées 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 (voir page 297).

Colorer des cliparts importés

Lorsque vous importez un graphisme clipart à partir de la **GALERIE DES DESIGNS**, en utilisant l'option **FICHER > IMPORTER** ou en déposant un fichier .web ou .xar sur votre page, le logiciel vous demandera si vous souhaitez harmoniser les couleurs. Si vous sélectionnez **NE PAS ASSORTIR**, les couleurs nommées du graphisme seront ajoutées à la palette de couleurs. Vous pourrez modifier les couleurs en cliquant sur l'une des couleurs de la palette.

Vous pouvez également modifier les couleurs de tout objet multicolore en le sélectionnant puis en cliquant sur une couleur de la palette. Une boîte de dialogue apparaît et vous montre la gamme de couleurs utilisées dans l'objet ; cliquez simplement sur celle que vous souhaitez modifier. Vous pouvez aussi vous servir de l'éditeur de couleurs dont la liste de couleurs du haut liste les mêmes couleurs ; sélectionnez celle que vous souhaitez modifier.

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**.

Arrière-plans de sites

La plupart des modèles de page de la **GALERIE DES DESIGNS** ont deux types d'arrière-plans. Premièrement le grand arrière-plan de la table de montage qui s'étend de gauche à droite et de haut en bas en remplissant la fenêtre du navigateur Internet une fois le site exporté. Deuxièmement, placé sur le premier, l'arrière-plan de la page, accompagné de tous les éléments variés constituant la page Web.



- 1 Couleur d'arrière-plan de la table de montage/du navigateur
- 2 Couleur d'arrière-plan de page

Vous pouvez facilement définir la couleur de la **TABLE DE MONTAGE** ou celle de **L'ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE** en déplaçant et en déposant une couleur depuis la **PALETTE DE COULEURS** ou en utilisant **L'ÉDITEUR DE COULEURS** pour modifier les couleurs.

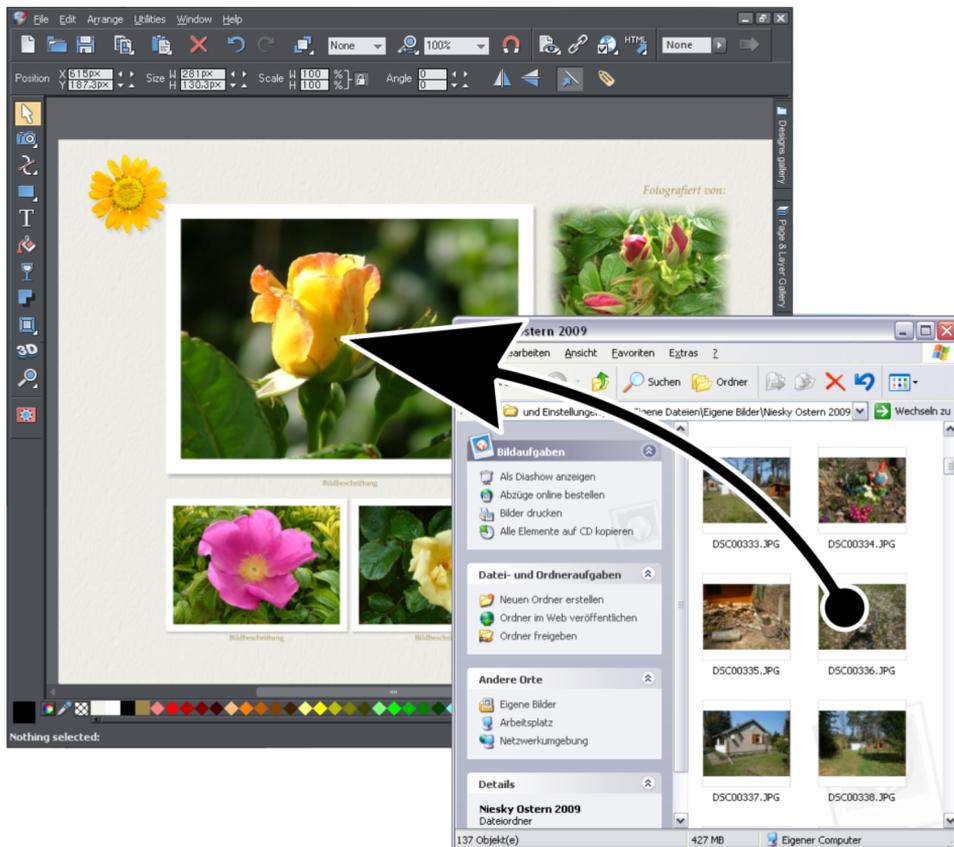
Lorsque vous créez un nouveau document vierge (**FICHER > NOUVEAU**), la page est par défaut transparente (aucune couleur), vous laissant apercevoir la couleur de la table de montage sous elle, qui est blanche par défaut. Vous verrez également les lignes discrètes d'un rectangle représentant les limites de la page posée sur la table de montage.

De plus, il existe une grande variété de textures d'arrière-plan prêtes à l'emploi au sein de la **GALERIE DES DESIGNS**. Utilisez simplement le glisser-déposer pour placer l'une d'elles sur la table de montage.

Voir le chapitre Arrière-plans de sites (voir page 380) pour plus de détails.

Photos

Pour remplacer une photo, glissez et déposez une image sur n'importe quelle photo dans Web Designer Premium à partir de votre Explorateur de fichiers. Si vous la placez à l'arrière-plan, elle sera importée et disposée à l'endroit où vous l'avez déposée. Les photos d'une largeur supérieure à 500 pixels sont affichées dans une largeur de 500 pixels ; vous pouvez cependant modifier librement leur taille à tout moment en utilisant l'Outil de sélection de façon habituelle.



Glissez et déposez votre photo sur une autre pour la remplacer. Déposez sur l'arrière plan et importez en tant que nouvelle photo.



Lorsque vous remplacez une photo existante, l'Outil Photo est sélectionné et les poignées d'ajustement (voir page 406) s'affichent sur la photo.

Vous pouvez utiliser ces poignées d'ajustement pour faire pivoter et redimensionner la photo, la déplacer à l'intérieur de son cadre ou redimensionner et même arrondir les coins de ce dernier.



Importation de grandes photos

Lorsque vous importez des photos haute résolution (au-dessus de 1920 pixels en largeur ou en hauteur) dans un document Web, MAGIX Web Designer Premium redimensionne automatiquement la photo à la taille des écrans HD sans vous demander si vous désirez une résolution plus basse. Pour un document Web, même en taille réduite, la taille de vos photos devrait déjà avoir une résolution suffisante donc inutile d'importer des images à résolution maximale de votre appareil photo digital pour l'utilisation Web.

Dans tous les cas, si vous importez une grande photo dans un document à imprimer ou une animation, MAGIX Web Designer Premium vous demande si vous souhaitez importer une version de vos photos avec une résolution plus basse. Si votre document comporte beaucoup de photos, il est préférable de choisir une résolution réduite. Sans quoi votre fichier risque d'être très lourd (contenant une copie de chaque photo) et votre ordinateur peut alors manquer de mémoire pour charger, éditer et convertir les documents.

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 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)

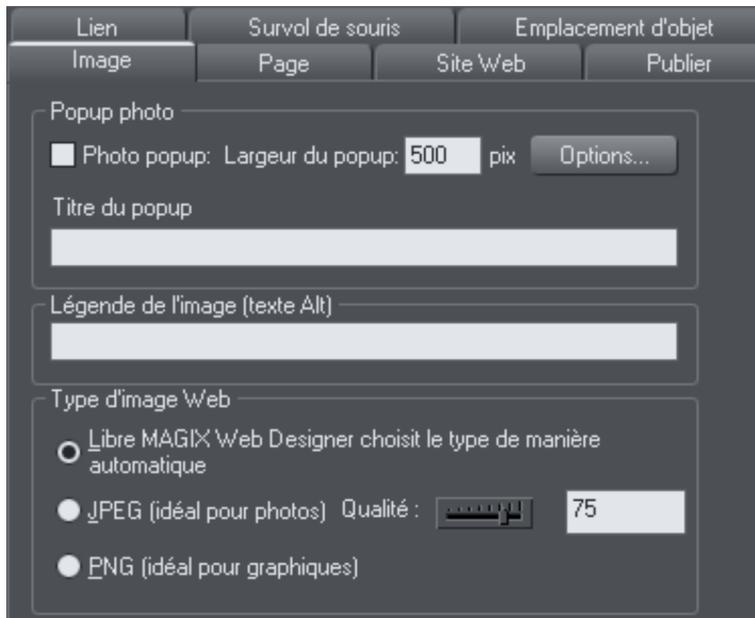
Forme d'objet Rectangle autour de l'objet

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 Propriété 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**.

Texte

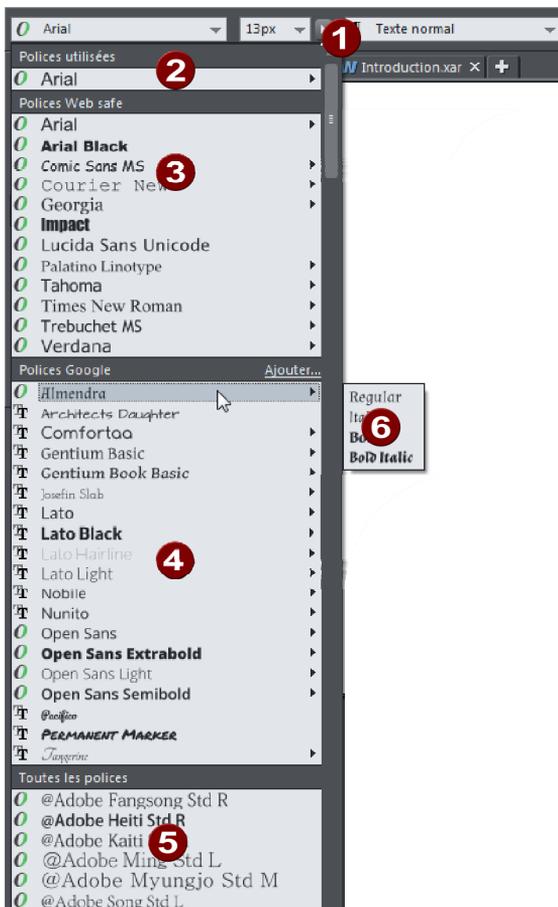
T Vous pouvez modifier le texte en sélectionnant l'**OUTIL TEXTE** et en cliquant sur le texte.

Vous disposez de tous les outils de traitement de texte habituels et vous pouvez coller du texte depuis le presse-papiers. Double-cliquez sur un mot pour le sélectionner et triple-cliquez pour sélectionner une ligne entière : cela peut être utile pour sélectionner tout le texte d'un bouton. La barre d'infos propose comme de coutume une gamme étendue de fonctions pour cet outil. Une autre méthode

consiste à faire un clic droit dans le texte puis à sélectionner **PROPRIÉTÉS AVANCÉES DU TEXTE**.



Le menu des polices comprend toutes les polices installées et les classe en quatre sections. La section du haut affiche les polices actuellement utilisées dans le document. La seconde section affiche les polices pour le Web. La troisième section affiche les polices Google disponibles. Enfin, la dernière affiche toutes les polices installées sur votre ordinateur.



- ❶ Pop-up « live » de taille de police
- ❷ Polices utilisées dans le document actuel
- ❸ Polices pour le Web
- ❹ Polices Google
- ❺ Toutes les polices installées

- 6** Variantes de style disponibles pour la police sélectionnée. Certaines polices ne disposent pas de ces variantes

L'option « Ajouter » dans la section des polices Google vous permet de naviguer, télécharger et installer des polices open source que vous pouvez utiliser dans votre site.

Le menu des polices permet la sélection de police en direct. Lorsque vous naviguez dans la liste des polices, le texte sélectionné change en fonction de la police sur laquelle vous êtes positionné. Cela vous donne un aperçu immédiat du rendu de la police dans votre 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.

Utiliser des polices dans votre site

Les polices adaptées au Web peuvent être utilisées sans aucun problème dans un site car la vaste majorité des ordinateurs et autres appareils ont ces polices. Vous pouvez également utiliser l'une des centaines de polices Google, car celles-ci sont automatiquement téléchargées par le navigateur lorsqu'un internaute visite votre site. Vous pouvez utiliser d'autres polices que vous avez installées et intégrées dans votre site Web si la licence de la police le permet. Voir le chapitre « Utilisation du texte » pour plus d'informations.

Si vous transformez un texte en objet graphique, toutes les polices sont utilisables. Voir la rubrique Groupes (voir page 49) 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 d'entrer rapidement ce type de listes. En effectuant un clic droit sur une liste numérotée et sélectionnant **PROPRIÉTÉS DES LISTES...** dans le menu contextuel, vous avez la possibilité de modifier la numérotation de votre liste. Vous pouvez également utiliser un graphique comme puce ou numéro dans votre liste. Pour plus d'informations voir le chapitre Outil Texte (voir page 223).

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.

Objets renvoyant le texte

Si vous cliquez sur un objet comme une photo et sélectionnez l'option du menu « **RENOYER TEXTE SOUS...** (voir page 262) », vous pouvez insérer du texte autour de l'objet situé au-dessus.

La plupart des objets, notamment les photos, les panneaux latéraux, les boutons et les titres utilisés dans les modèles de conception de la **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** 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 »). Si vous souhaitez qu'un objet renvoie uniquement le texte situé sur le même calque que lui, vous pouvez empêcher le renvoi du texte qui se trouve sous ce calque (cf. Propriétés des calques (voir page 514)).

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 (voir page 47).

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 **ANCERER 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 (voir page 46) d'un objet ancré.

Correcteur orthographique



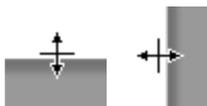
Dans la barre d'infos de l'outil Texte, vous disposez d'un bouton qui permet de sélectionner les options du correcteur orthographique et la langue. Si vous sélectionnez « Vérifier l'orthographe au cours de la frappe », tous les termes inconnus seront soulignés par des pointillés rouges. Effectuez un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

Taille de la page

Les pages du **CATALOGUE DES CONTENUS EN LIGNE** 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 **TAILLE DE LA PAGE** de la **BOÎTE DE DIALOGUE OPTIONS** (clic droit et choisissez **OPTIONS DE PAGE** ou **OPTIONS DE PAGE** dans le menu **FICHIER**). Il est cependant déconseillé d'opter pour une largeur de page supérieure à 990 pixels, car il s'agit de la largeur maximum d'un grand nombre d'écrans d'ordinateur (1 024 moins la barre de défilement). En général, la largeur de page la plus fréquente est de 800 pixels.

Vous pouvez modifier directement la taille de votre page en tirant sur la marge inférieure ou à droite de la page. Allez dans l'**OUTIL DE 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 déplacer pour redimensionner la page comme vous le souhaitez. On vous demandera également si vous souhaitez appliquer la modification à toutes les pages du document ou du site Web, ou uniquement à la page actuelle.



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 (voir page 504).

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 (voir page 85) pour obtenir de plus amples informations sur ces fonctions.

Groupes

Vous pouvez regrouper une sélection d'objets sur la page. Les groupes se comportent comme un seul objet, c'est-à-dire que vous pouvez les déplacer sur la page et les faire pivoter comme un seul objet. De nombreux objets des modèles de conception du **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE**, comme les boutons, les panneaux de texte et les photos sont des objets groupés.

Vous pouvez par exemple dessiner un simple bouton en traçant un rectangle avec l'**OUTIL RECTANGLE** (voir page 176) puis placer une étiquette de texte sur celui-ci à l'aide de l'**OUTIL TEXTE** (voir page 619). Ceux-ci sont des objets distincts et vous pouvez les déplacer indépendamment dans l'**OUTIL DE SÉLECTION**. Cependant, si vous sélectionnez les deux dans l'**OUTIL DE SÉLECTION** (vous pouvez utiliser le lasso pour les entourer ou appuyer sur Maj et cliquer sur les objets), effectuez un clic droit et sélectionnez **GROUPEZ** (ou appuyez sur Ctrl + G ou utilisez le menu **ARRANGER > GROUPEZ**), vous en ferez un objet groupé. **Remarque** : La barre d'état située en bas vous signale toujours ce qui est sélectionné. Ainsi, dès que vous déplacez, redimensionnez ou faites pivoter cet objet, tous les éléments du groupe sont déplacés et modifiés comme s'il s'agissait d'un seul objet. Il est également possible de dupliquer/cloner (Ctrl+K) des objets à l'intérieur de groupes photo. L'objet cloné apparaît ensuite en haut dans le groupe photo (regardez dans la galerie des pages et des calques (voir page 504) pour vérifier !)

Important: les objets groupés sont habituellement convertis en un seul objet graphique lorsque vous exportez votre page Web.

En dégroupant l'objet (clic droit puis **DÉGROUPEZ** ou Ctrl + U), vous pouvez accéder à tous les éléments du groupe pour effectuer des modifications. Une autre façon est d'éditer les éléments directement au sein d'un groupe. Par exemple : lorsque l'on utilise l'**OUTIL TEXTE** pour éditer un texte ou l'outil photo pour éditer une photo, un clic sélectionnera automatiquement l'élément au sein d'un groupe.

Modifiez ou éditez n'importe quelle couleur utilisée au sein d'un groupe en la sélectionnant puis en cliquant sur une couleur de la palette ou en ouvrant l'éditeur de couleurs. Voir le chapitre « Remplacer des couleurs » pour plus d'informations.

Convertir du texte en graphique

Comme mentionné ci-dessus, seul un nombre très limité de polices de caractères est pris en charge dans les navigateurs Web. Si vous souhaitez utiliser une autre police d'écriture sur un bouton ou, par exemple, en tant que titre, vous pouvez le faire en le convertissant en une image et tout ce que vous aurez besoin de faire est de grouper l'objet pour le faire automatiquement. Vous pouvez toujours éditer le texte au sein du groupe mais les groupes sont automatiquement convertis en images lors de l'exportation du site Web.

Une autre police

Ainsi, il vous suffit de grouper une police pour l'inclure. Elle n'a pas besoin d'être groupée avec quoi que ce soit ; vous pouvez la grouper avec elle-même, juste en sélectionnant **GROUPER** dans le menu **ARRANGER** ou en appuyant sur "Ctrl + G.

Remarque technique : lorsque vous exportez de tels groupes en tant qu'images sur une page Web, tout texte inclus dans le groupe est utilisé en tant que texte alternatif (alt text) HTML pour les images (sauf si vous avez explicitement configuré vous-même un autre texte en tant que texte alternatif pour le groupe). Cela signifie que le texte sera tout de même prélevé par les moteurs de recherche ainsi que par les outils de lecture à voix haute utilisés par les personnes atteintes de déficience visuelle, même si le texte n'apparaît pas directement sur la page Web. Si vous ne voulez pas que le texte alternatif soit défini de cette façon, vous pouvez déroger à cette règle en spécifiant un autre texte alternatif pour le groupe dans l'onglet Image de la boîte de dialogue Services > Propriétés Web.

Groupes souples

Il existe un autre type de groupe, les « Groupes souples », un ensemble d'objets reliés de manière plus souple . Consultez le chapitre **Manipulation d'objets** pour en savoir plus.

Groupes ancrés

Lorsque vous ancrez un objet au texte, il est transféré dans un Groupe ancré. Voir Graphiques ancrés (voir page 265) 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 (voir page 142) 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 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 sur toutes les pages.

Vous trouverez de plus amples informations dans la section Objets récurrents (voir page 142) du chapitre Manipulation des objets.

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**

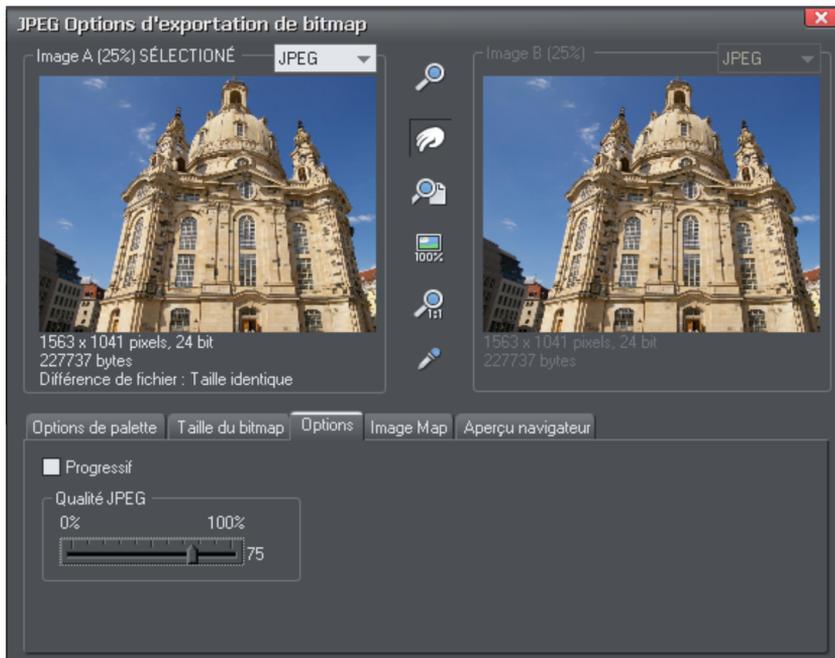
Une fois que vous êtes satisfait, sélectionnez l'objet et exportez-le au format PNG ou JPG à l'aide des boutons de la barre de site Internet (ils se trouvent dans une barre escamotable sur l'icône d'Exportation HTML).



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 (voir page 569) 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.

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 du haut pour saisir l'adresse Web que vous voulez relier à cet objet.

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)

Entrez l'adresse Web que vous voulez relier dans le champ mis en relief.

L'onglet **LIEN** de la boîte de dialogue des Propriétés du site web/Options Internet 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 sélectionner rapidement un lien menant à une autre page de votre site en utilisant le menu déroulant **LIEN VERS** :) et décider si le lien ouvre la page dans une fenêtre séparée ou non. Vous pouvez aussi insérer un lien menant à l'un des calques pop-up que vous avez créés.



Pour attribuer un lien à l'un de vos boutons, sélectionnez le bouton (cliquez dessus dans **L'OUTIL DE 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**. Et voilà !

Lorsque vous avez créé un lien pour un objet, vous pouvez le changer en cliquant simplement sur l'objet. Un pop-up apparaîtra avec les détails du lien pour **modifier** ou **supprimer** le lien.



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 (mouseover). Pour la plupart des boutons des modèles ou de la section des boutons du **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE**, les effets sont automatiques. Mais vous pouvez également déterminer vos propres boutons avec survol de souris - voir la section des calques ci-dessous.

Ajout de nouveaux boutons

Dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE**, 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.

De plus, sous **COMPOSANTS**, on trouve une catégorie Boutons, qui est un ensemble de modèles de boutons qui peuvent être ajoutés à la page de la même façon.

Vous pouvez aussi copier les boutons existants. Vous pouvez les copier/coller, mais il est également possible de les déplacer tout en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. (Ceci est une manière rapide de copier tous les objets.) Vous pouvez alors éditer le texte et le lien comme vous le souhaitez.

Conseil : Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant 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 navigation)



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 naviguer dans le site Internet ou vers des liens externes. C'est ce qu'on appelle la Barre de navigation et MAGIX Web Designer Premium prend en charge ce type de barres. Consultez le chapitre Barres de navigation (voir page 466) pour obtenir de plus amples informations.

Afficher ses propres icônes dans les onglets des navigateurs grâce aux favicons

Il se peut que vous vouliez afficher votre icône personnalisée, un logo par exemple, sur les onglets des pages de votre site lorsqu'elles sont 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.



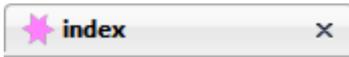
Cliquez dessus puis cliquez sur le bouton Noms à droite de la barre d'infos de l'**OUTIL DE SÉLECTION**.

Dans la boîte de dialogue Noms, saisissez « favicon » dans la case **APPLIQUER LES NOMS** et cliquez sur **AJOUTER** puis sur **FERMER**.



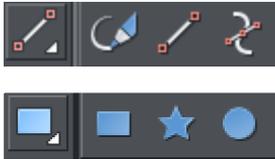
Prévisualisez votre site Internet dans le navigateur Web de votre choix. La méthode la plus simple consiste à cliquer sur l'une des icônes d'aperçu puis, dans la fenêtre d'aperçu de MAGIX Web Designer Premium, de sélectionner l'un des navigateurs Web dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

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.

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 DESIGNS**. 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, ce qui signifie que vous pouvez redimensionner, modifier et recolorer une forme sans perte de qualité. Vous pouvez zoomer pour examiner les plus petits détails et toutes les éditions peuvent être annulées.

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 (voir page 155, voir page 161) 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'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.

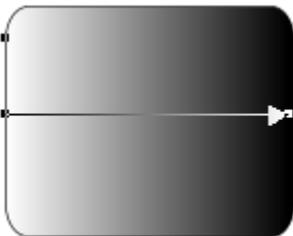
Pour recolorer une forme, glissez-déposez une couleur de la Palette de couleurs sur votre forme. Voir Colorer les formes (voir page 37). A l'aide l'**OUTIL DE SÉLECTION**, vous pouvez faire glisser l'objet, le redimensionner et le faire pivoter comme vous le souhaitez. Voir Outil de sélection (voir page 24). 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 **RENOYER 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.

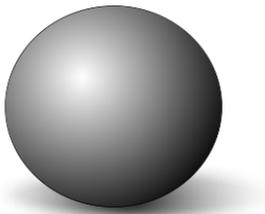


Rectangle aux angles arrondis avec remplissage dégradé

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 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 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

Un effet graphique très apprécié consiste à créer une ombre douce sous un graphique ou sous du texte. Cet effet sert à détacher l'objet de l'arrière-plan.



L'**OUTIL OMBRE** vous permet d'ajouter une ombre douce à un objet, du texte, des graphiques ou une photo. Sélectionnez **L'OUTIL OMBRE** et faites-le glisser sur l'objet. Vous pouvez modifier le flou de l'ombre et sa transparence en utilisant des fonctionnalités de la barre d'infos.

Ombre

Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre existante, allez dans **L'OUTIL OMBRE** puis glissez sur l'ombre.

Exemple de graphique

Bouton gel

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 DESIGNS**.)

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 : vous constaterez que sa netteté est conservée.



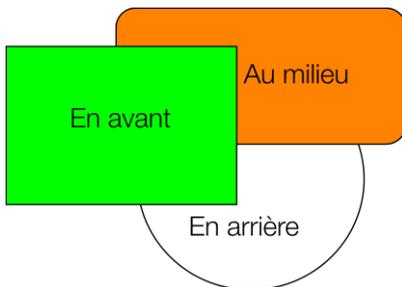
En prime, il est très facile de recolorer un élément. Sélectionnez une couleur et choisissez dans la liste affichée dans la boîte de dialogue de remplacement de couleur la couleur que vous souhaitez remplacer. De plus, vous pouvez l'étirer à volonté : toutes les étapes de travail de Web Designer Premium 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.

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.

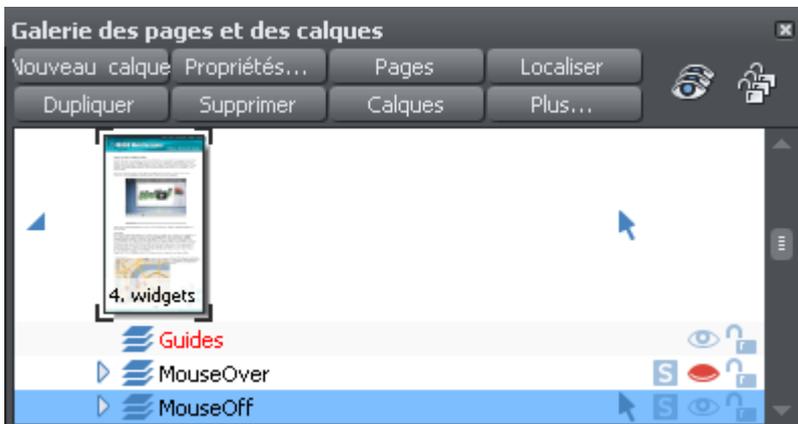
Effets de survol de souris

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 (voir page 50).

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 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

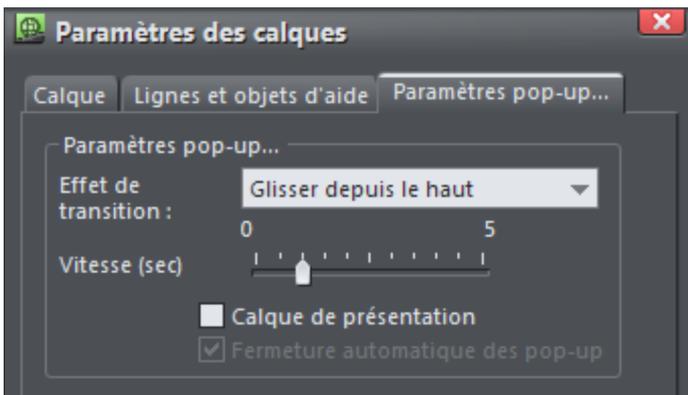
Il existe plusieurs manières de déplacer des objets entre les calques. Sélectionnez d'abord le ou les objets que vous souhaitez déplacer puis :

- **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 paramètres aux calques pop-up

Vous pouvez appliquer une transition à un calque pop-up pour contrôler comment le calque apparaît mais aussi choisir de quelle façon s'effectue la fermeture du pop-up.

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 **PARAMÈTRES POP-UP** dans la boîte de dialogue des propriétés des calques.
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. Choisissez la façon dont le pop-up doit se fermer en cochant ou décochant la case. Décochez la case si vous voulez que le pop-up reste ouvert jusqu'à ce que vous le fermiez manuellement. ou cochez la case si vous voulez que le pop-up se ferme automatiquement lorsque vous allez sur une autre page du site.
5. Cliquer sur **APPLIQUER**.

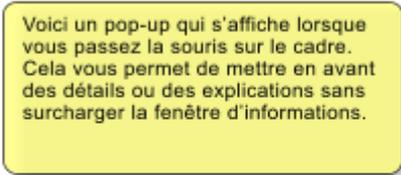


Remarque: le calque MouseOver apparaît et disparaît lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur l'objet déclencheur du pop-up. Si vous utilisez le clic pour afficher le calque (de la boîte de dialogue Lien), le calque est révélé en cliquant sur l'objet et est masqué lorsque vous cliquez ailleurs sur la page (ou si vous cliquez sur le bouton de fermeture du calque pop-up dans le cas où vous avez désactivé l'option « Fermer le pop-up automatiquement » affichée au-dessus).

Calques pop-up

Une solution plus performante vous permet d'afficher le contenu d'un calque en survolant avec la souris ou en cliquant sur un objet. Elle peut être utilisée pour différents effets pop-up, comme des photos, des menus ou des descriptions détaillées d'objets.

Pour cela, placez tous les objets que vous souhaitez afficher en pop-up sur un nouveau calque (dans la **GALERIE DES PAGES & CALQUES**, cliquez sur **NOUVEAU CALQUE** en sélectionnant un calque - n'utilisez pas le calque MouseOver) et définissez les propriétés Mouseover (Onglet **MOUSEOVER** de la boîte de dialogue Animations web) de l'objet original pour déclencher l'affichage du calque en survolant un objet. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un pop-up en survolant un texte :



Voici un pop-up qui s'affiche lorsque vous passez la souris sur le cadre. Cela vous permet de mettre en avant des détails ou des explications sans surcharger la fenêtre d'informations.

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 CALQUE** dans la **GALERIE DES PAGES & CALQUES** en sélectionnant un calque pour en créer un nouveau.
2. Dessinez un rectangle aux bords arrondis avec l'**OUTIL RECTANGLE**, cliquez sur une pastille de couleur (pâle) de la **PALETTE DE COULEURS** pour le remplir avec une couleur. Ajoutez une ombre douce (sélectionnez l'**OUTIL OMBRE** et faites-le glisser sur le rectangle).
3. Créez un bloc de texte au-dessus de votre rectangle. Sélectionnez l'**OUTIL TEXTE** et faites glisser le curseur en diagonale à travers le rectangle. Saisissez votre texte. Pour masquer le calque pop-up, décochez simplement la case « œil » de votre nouveau calque.
4. Retournez au calque de base (MouseOff) (cliquez dessus dans la **GALERIE DES PAGES & CALQUES** pour le définir comme calque actuel) et sélectionnez le texte dont le pop-up doit être déclenché en utilisant la méthode habituelle (dans l'outil Texte). Ouvrez ensuite la boîte de dialogue Animations web (faites un clic droit et sélectionnez **ANIMATIONS WEB...**) et sélectionnez dans

l'onglet **MOUSEOVER** le nouveau calque du menu déroulant **AFFICHER LA CALQUE POP-UP**. Cliquez sur **OK**.

5. Prévisualisez et testez votre effet MouseOver.

Si vous souhaitez que le pop-up apparaisse seulement avec un clic, sélectionnez **AFFICHER LE CALQUE POP-UP** sur l'onglet **LIEN** de la boîte de dialogue des propriétés web (voir page 336).

Remarque : Le calque MouseOver apparaît et disparaît selon que votre curseur se situe sur l'objet pop-up ou non. Si vous utilisez une méthode clic pour afficher le calque, le calque sera alors révélé par un clic sur l'objet et sera masqué lorsque vous cliquerez sur un autre endroit de 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 (voir page 41). 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.

Publication de votre site Internet

Pour que votre site web soit immédiatement disponible sur Internet, vous pouvez le publier sur le service gratuit d'hébergement de Xara Hosting ou sur un autre espace web. La publication sur Xara Hosting est plus simple car elle est intégrée à Web Designer Premium.

Sélectionnez « **FICHER > PUBLIER LE SITE** ». Connectez-vous alors sur Xara Hosting ou cliquez sur le lien **PUBLIER CHEZ UN AUTRE HÉBERGEUR**.

Xara Hosting

Appuyez sur **INSCRIPTION** si vous n'avez pas encore de compte Xara Hosting. L'inscription est gratuite, rapide et simple. Connectez-vous avec votre e-mail et votre mot de passe. Cliquez sur **RESTER CONNECTÉ** pour ne pas avoir à vous reconnecter lors de sessions ultérieures avec Web Designer Premium.

Lorsque la boîte de dialogue de publication de Xara Hosting apparaît, cliquez sur **PUBLIER** pour placer votre site à la racine de votre espace web, ou saisissez un nom de sous-dossier si vous souhaitez publier plusieurs sites. Afin d'obtenir une nouvelle adresse, cliquez sur **NOUVELLE ADRESSE WEB**.

Autre hébergeur web

Saisissez les détails FTP de votre espace web. Ces données vous ont été fournies par votre hébergeur web.

Vous avez besoin de :

- Adresse de l'hôte FTP
- Nom d'utilisateur
- Mot de passe
- Sous-dossier
- URL du site publié

Pour plus de détails, allez dans la section principale Publier le site web (voir page 388).

Transfert de données

1. Une fois que vous avez cliqué sur **EXPORTER** (ou **PUBLIER**), Web Designer Premium affiche une petite fenêtre qui indique la progression du transfert et vous informe lorsque la publication est terminée. Si vous avez saisi l'URL de votre site web avec les détails FTP, vous pouvez y accéder directement depuis cet endroit.
2. Sinon, dès que le transfert est terminé, vous pouvez ouvrir un navigateur Internet et saisir l'adresse de votre site web.

Remarque : si vous entrez un sous-dossier dans l'onglet Publier dans la boîte de dialogue Propriétés web, votre site Internet est enregistré à cet endroit.

Remarque: de nombreux serveurs web utilisent des noms de fichiers sensibles à la casse (lettre majuscule ou minuscule). 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 d'erreur, Web Designer Premium impose à toutes les pages uniquement une casse en minuscules et les caractères autorisés. Les espaces ne sont donc pas autorisés dans les noms de pages. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas en tant que séparateur.

Travailler avec des documents

Création d'un nouveau document

Il existe quatre types de documents dans MAGIX Web Designer Premium : les pages Web, les présentations, les photos et les animations.

Pour créer un nouveau document, veuillez sélectionner « **FICHIER** » > « **NOUVEAU** »

Cela ouvre un sous-menu contenant plusieurs documents de modèles prédéfinis comme point de départ. Le premier modèle de dessin par défaut est utilisé pour créer le nouveau document après le démarrage de MAGIX Web Designer Premium. Le modèle Animation est le modèle par défaut des documents contenant des animations.



Le bouton **NOUVEAU DOCUMENT** dans la barre de contrôle standard permet de créer un nouveau document basé sur le modèle par défaut (raccourci clavier : « Ctrl + N »).

Vous pouvez enregistrer vos propres modèles de conception à l'aide de la commande **FICHIER > ENREGISTRER LE MODÈLE** – voir Modifier le document modèle (voir page 582) 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).

Partage de document à plusieurs endroits

Web Designer Premium prend en charge un nombre de fonctions innovantes liées aux services « cloud ». Ces services offrent un espace cloud gratuit et un petit outil de bureau qui peut être installé sur votre PC et qui synchronise automatiquement les fichiers sauvegardés de votre disque dur sur le cloud.

Web Designer Premium remarque lorsque des fichiers sont modifiés et recharge automatiquement des fichiers actualisés. Cela signifie que vous pouvez ouvrir le même fichier sur plusieurs ordinateurs, et si vous modifiez et sauvegardez le fichier, celui-ci sera actualisé dans Web Designer Premium sur les autres ordinateurs. De plus, vous pouvez partager des fichiers cloud avec d'autres utilisateurs ; si ceux-ci modifient et sauvegardent un fichier, votre version sera actualisée, et inversement.

Cela ne résout pas le problème des conflits d'édition. Donc, si vous modifiez un fichier en même temps qu'un autre utilisateur, Web Designer vous avertira que le fichier a été modifié et vous donnera la possibilité d'ouvrir le fichier actualisé dans un nouveau document.

La fenêtre de MAGIX Web Designer 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** (voir page 590).

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. Un clic droit sur l'onglet d'un document permet d'obtenir un menu d'opérations dédiées au document. 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.

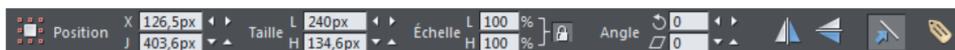
Les icônes de la barre qui disposent d'un petit indicateur en forme de triangle situé au bas à droite de l'icône comportent une barre escamotable. Positionnez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable contenant d'autres icônes.

Référez-vous au chapitre Personnaliser Web Designer Premium (voir page 592) 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



C'est une barre de contrôle qui contient initialement 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 indique l'existence d'un sous-menu latéral 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 ont également des raccourcis clavier).

Référez-vous au chapitre Personnaliser Web Designer Premium (voir page 592) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres d'outils.

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 (voir page 89).

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 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 (voir page 122).)

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 (voir page 104).

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 (voir page 582) 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.

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 (voir page 588). 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 %.



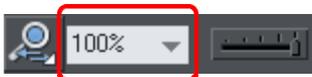
Raccourci « Ctrl + ⬆ + J ». Cliquez sur le bouton **ZOOM VERS LE DESSIN**. La fenêtre affiche tous les objets contenus dans le document.



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 prédéfinies 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 comme 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'écran comme VGA.

1. Choisissez le menu « **SERVICES** » > « **OPTIONS** » ou effectuez un clic droit sur une page et choisissez « **OPTIONS DE LA PAGE** ».
2. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet **FORMAT DE 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 modifier la hauteur et la largeur de la page en déplaçant le bord inférieur et droit de la page avec l'outil de sélection. Si vous utilisez cette méthode, il vous sera demandé si vous souhaitez appliquer la modification à toutes les pages du document ou du site Web, ou seulement à la page actuelle.

Pages multiples dans le document

Un document MAGIX Web Designer Premium peut contenir des pages multiples. Chaque page est exportée dans une page HTML distincte et chaque document de MAGIX Web Designer Premium correspond à un site Internet.

Par défaut, lorsque vous ouvrez ou créez un nouveau document Web, Web Designer Premium n'affiche qu'une page. Les documents imprimés sont en mode d'affichage multipage. Effectuez un clic droit sur une page ou sur la table de montage et sélectionnez ou désélectionnez **AFFICHAGE MULTIPAGE** pour alterner les modes d'affichage.

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.

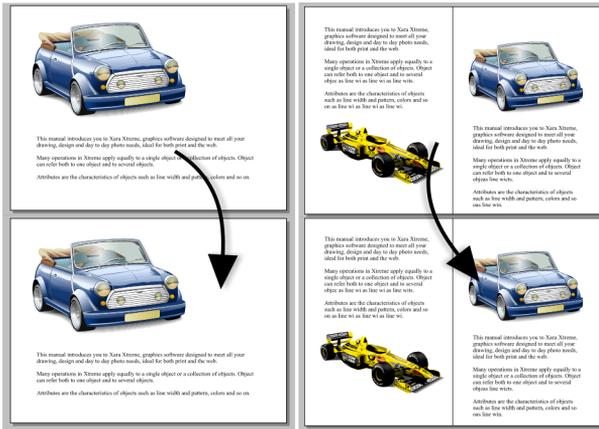
Vous reconnaissez la page actuelle d'un document grâce aux indicateurs qui apparaissent aux coins de la page.

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.

Copier et coller des pages

Vous pouvez copier et coller des pages entières dans le document courant ou coller des pages dans un autre document. Cela copie les dimensions de la page, les calques et d'autres attributs de page en plus de copier tous les objets de la page.

Pour copier la page courante, supprimez toute sélection en cours en appuyant sur Echap ou en cliquant sur une portion vide de la page ou du presse-papiers. La barre d'état indique « Aucun objet sélectionné ». Effectuez un clic droit sur une portion vide d'un page et cliquez sur **COPIER PAGE** (ou appuyez sur Ctrl + C).

Lorsque vous collez une page copiée, elle est ajoutée directement à la suite de la page courante. Pour coller, utilisez le raccourci Ctrl + V ou effectuez un clic droit sur la page et cliquez sur **COLLER > PAGE** dans le menu contextuel.

Remarque : si, pour le document dans lequel vous collez une page, la case **APPLIQUER À TOUTES LES PAGES DU DOCUMENT** est cochée dans « **FICHIER > OPTIONS PAGES**, les dimensions de la page collée seront modifiées pour s'adapter aux dimensions des pages du document. La nouvelle page aura donc les mêmes dimensions que toutes les autres pages du document.

Déplacer des pages à l'intérieur d'un document

Le moyen le plus simple de changer l'ordre de vos pages dans votre document est de déplacer les miniatures dans la galerie des pages et des calques (située à droite par défaut). Vous pouvez également sélectionner plus d'une page à la fois et les déplacer pour en changer l'ordre.

Sinon, pour déplacer la page active :

- Pour intervertir la page actuelle avec la précédente, sélectionnez « **ÉDITER -> PAGES -> DÉPLACER LA PAGE VERS LE HAUT** » ou effectuez un clic droit et sélectionnez **DÉPLACER LA PAGE VERS LE HAUT**.
- Pour intervertir la page actuelle avec la précédente, sélectionnez « **ÉDITER > PAGES > DÉPLACER LA PAGE VERS LE HAUT** » ou effectuez un clic droit et sélectionnez **DÉPLACER LA PAGE VERS LE HAUT**.

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, effectuez un clic droit et sélectionnez « Supprimer la page actuelle » ou sélectionnez « **EDITER > PAGES > SUPPRIMER LA PAGE ACTUELLE** ». La page actuelle et son contenu seront effacés. Ou sélectionnez une ou plusieurs pages dans la galerie des pages et des calques et cliquez sur le bouton « Supprimer ».

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 (voir page 504).

Sauvegarde du document

Cette section traite de la sauvegarde dans le format interne de Web Designer Premium. Consultez le chapitre Importation et exportation (voir page 556) 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 (voir page 85) 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** ».

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 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 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 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 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 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.

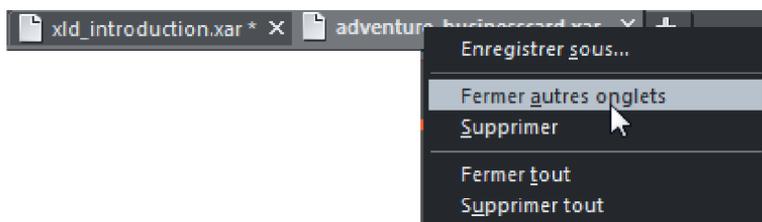
Exporter des sites Internet avec les fichiers d'aide

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 ».

Fermer le document

Pour fermer le document :

- Sélectionnez **FICHIER > FERMER**
- Ou cliquez sur Ctrl + F4 ou Ctrl + W.
- Ou cliquez sur le petit x du bas se trouvant dans le coin supérieur droit de la fenêtre.
- Ou effectuez un clic droit sur l'onglet du document pour voir un menu correspondant au contexte avec une série d'options de sauvegarde et de fermeture aussi bien pour tous les onglets ouverts que pour des onglets individuels.

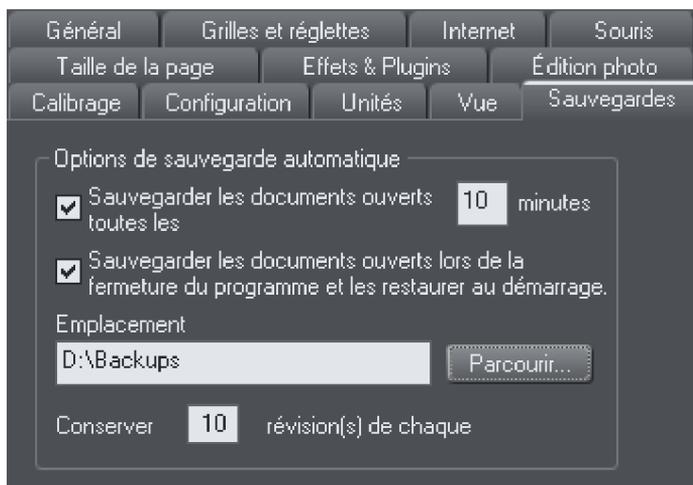


Effectuez un clic droit sur un onglet pour afficher plusieurs options de sauvegarde et de fermeture.

Sauvegardes automatiques

MAGIX Web Designer 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).

Veillez 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.

L'outil de sauvegarde automatique n'enregistre pas les modifications de sous-documents ouverts. Seul le document principal principal est enregistré lors d'une sauvegarde programmée, dans son état actuel et sans les modifications non enregistrées de groupes. Pour cette raison, il est recommandé d'enregistrer régulièrement les modifications des groupes dans le document principal.

Lorsqu'une sauvegarde est en cours, une barre de progression s'affiche au bas de la fenêtre de MAGIX Web Designer 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 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.

Remarquez que si vous avez des affichages de sous-documents ouverts, ils sont fermés et enregistrés dans le document principal lorsque le programme se ferme, et le document principal est enregistré. Les affichages de sous-documents ne sont pas ré-ouverts au redémarrage du programme. Voir *Édition à l'intérieur des groupes*

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 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.

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 SUR LA GRILLE**. Vous pouvez également sélectionner **FENÊTRE > MAGNÉTISME SUR 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 SUR 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** (voir page 587) de la boîte de dialogue des options. Les modifications seront appliquées uniquement au document sélectionné.

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 SUR LES OBJETS** ou faites un clic droit puis sélectionnez **MAGNÉTISME > MAGNÉTISME SUR LES OBJETS**. Vous pouvez également sélectionner **FENÊTRE > MAGNÉTISME SUR LA GRILLE**.

Consultez le paragraphe Manipulation des objets (voir page 122) pour en savoir plus sur le magnétisme sur la grille et sur les 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 (voir page 258) 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 (voir page 127).

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.

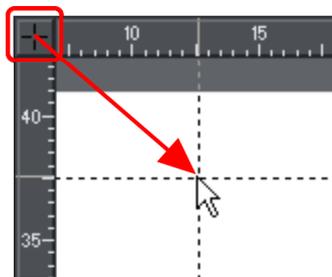
Les unités et le nombre de divisions des règles sont identiques à celles définies pour la grille. Vous pouvez les définir en utilisant l'onglet Grille et règle (voir page 587) de la boîte de dialogue des options. Les unités actuelles et le facteur de calibrage sont affichés à la droite de la règle supérieure.

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 RÉGLETTES** (voir page 587) 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 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).

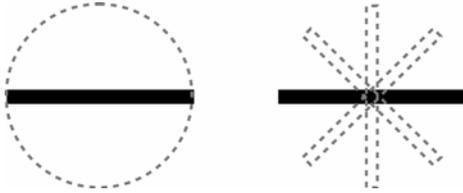
COULEUR INTENSE affiche le document en couleur mais la fonction anti-alias est alors désactivée.

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.

La touche de limitation

La touche Ctrl possède une fonction particulière dans Web Designer Premium. Elle limite l'action de l'opération courante d'une certaine manière. Par exemple, vous pouvez normalement faire tourner un objet sur n'importe quel angle. Dans Web Designer Premium, si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée lorsque vous faites tourner l'objet, la rotation sera alors limitée à un angle prédéfini.



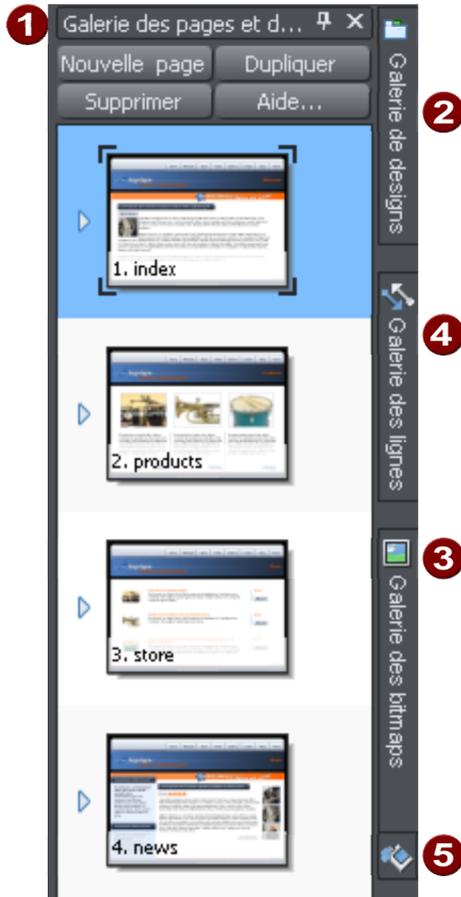
La ligne noire située sur la gauche peut être tournée dans n'importe quel angle à l'intérieur du cercle. Sur la droite se trouve la même ligne, mais si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, la ligne ne pourra être tournée que dans les positions indiquées.

De la même façon, la limitation d'un rectangle crée un carré parfait et la limitation d'une ellipse permet d'obtenir un cercle parfait. Si vous relâchez la touche Ctrl, les formes ne seront plus limitées.

L'angle de limitation est défini dans la boîte de dialogue des options, sous l'onglet Général, Angle de limitation (voir page 586)

Galleries

MAGIX Web Designer 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.

- 1 Pages et calques
- 2 Designs locaux
- 3 Bitmap
- 4 Lignes

5 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 DES DESIGNS LOCAUX** et de **REPLISSAGE** vous offrent tout un choix de modèles et de styles fournis avec MAGIX Web Designer Premium.

Dans la **GALERIE DES IMAGES**, 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 AUTOMATIQUÉMENT** (épingle) dans son coin supérieur droit. Le bouton **MASQUER AUTOMATIQUÉMENT** se transforme en épingle pointée vers le bas pour indiquer que la galerie est maintenant « épinglée » à l'espace de travail.
3. Pour fermer une galerie « épinglée », voir Fermer une galerie (voir page 101).
4. Pour arrêter l'ouverture automatique des galeries désélectionnez l'option **BARRE ESCAMOTABLE** dans « Services > Galerie »



« **Non-épinglée** » : la galerie se ferme lorsque vous éloignez le pointeur de la souris de la galerie.

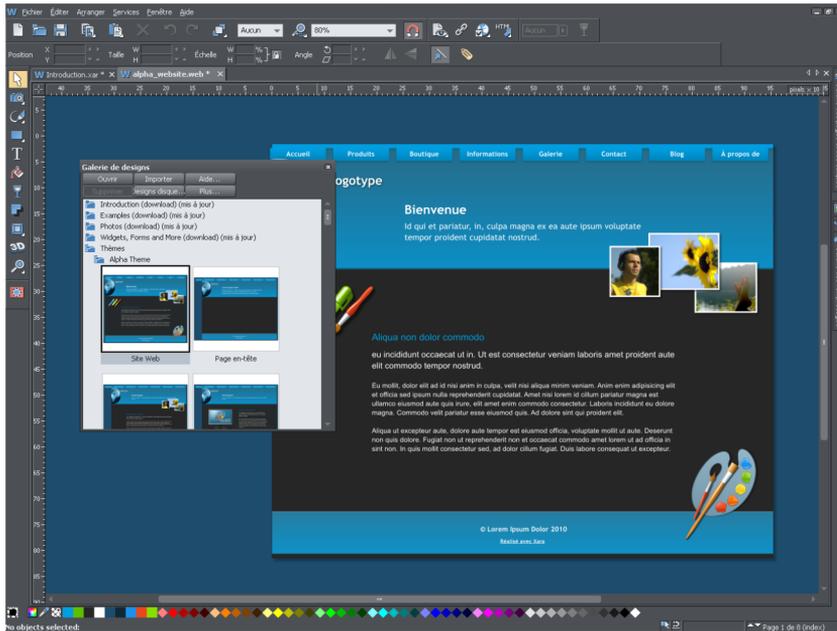


« **Épinglée** » : la galerie reste ouverte lorsque vous éloignez le pointeur de la souris. Elle peut être aussi déplacée et fixée (voir page 95) ailleurs.

Remarque : par défaut, les **GALERIES DES LIGNES** et **DES REPLISSAGES** 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

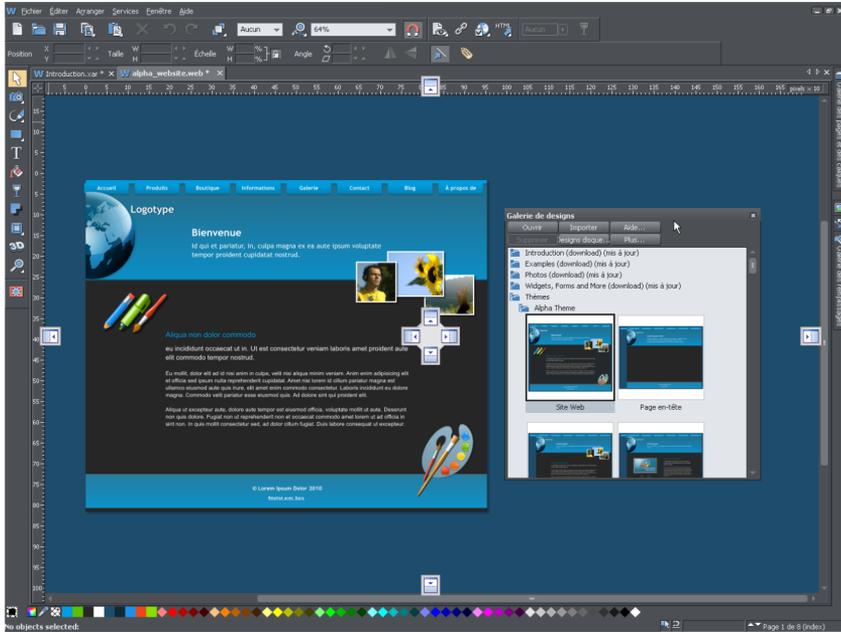
Pour déplacer une galerie :

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.

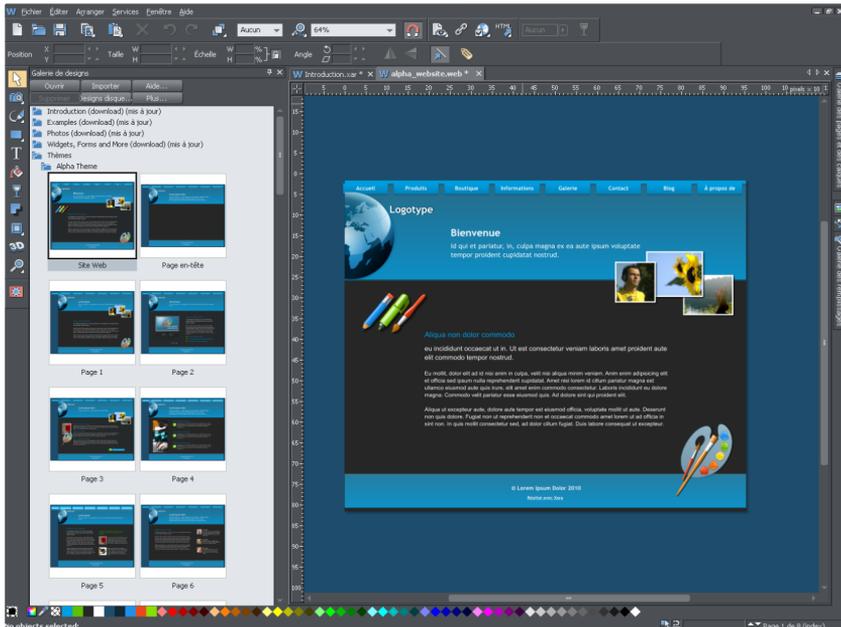
Si vous déplacez n'importe laquelle des galeries suivantes, les autres l'accompagneront sous forme de groupe. Accédez à une galerie individuelle en cliquant sur son onglet en bas du groupe ou cliquez et glissez un onglet de galerie afin de le sortir du groupe.

- 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.

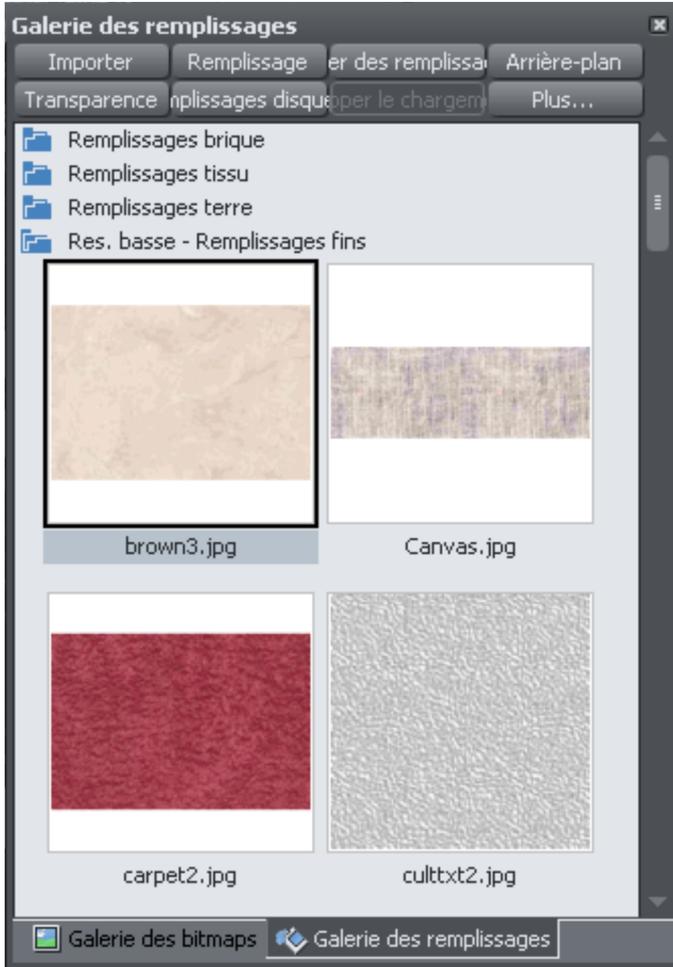
À noter : afin de remettre toutes les galeries à leurs positions par défaut, sélectionnez **BARRES DE CONTRÔLES** à partir du menu **FENÊTRE** et cliquez sur **GALERIES**, puis **RÉINITIALISER**.

Grouper des 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** (épinglé) de l'une des galeries suivantes : **BITMAPS**, **LIGNES** et **REPLISSAGES**. 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 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.

Ajouter à une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de **DESIGN** et de **REPLISSAGE** 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 **REPLISSAGE**, tous les formats Bitmap pris en charge par Web Designer Premium sont valables (Liste dans Importer et Exporter (voir page 557)).
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **DESIGN DISQUE/REPLISSAGES**. 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/REPLISSAGES**. 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 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.

Annuler et 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.

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 ;odes 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

L'outil de sélection



L'**OUTIL DE SÉLECTION** est l'outil principal pour sélectionner, déplacer, redimensionner et faire pivoter des objets. Il est habituellement utilisé plus souvent que les autres outils pour manipuler des documents.



- ❶ Afficher/masquer les poignées de limite/photo
- ❷ Dimensions de la sélection
- ❸ Contrôle de la taille en %
- ❹ Verrouiller le format d'image
- ❺ Rotation et inclinaison
- ❻ Retourner
- ❼ Modifier les largeurs de ligne
- ❽ 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.

Une fois l'**OUTIL DE SÉLECTION** activé, et si des objets sont sélectionnés à l'intérieur d'un groupe ou d'un autre type d'objet composite, l'objet parent (groupe) est sélectionné à la 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.

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 (voir page 104).

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.

Sélectionner à l'intérieur

Vous pouvez sélectionner un objet qui se trouve à l'intérieur d'un groupe ou dans un autre objet conteneur en maintenant la touche « Ctrl » lorsque vous cliquez dessus. C'est ce qu'on appelle « sélectionner à l'intérieur ». L'objet sur lequel vous cliquez sera sélectionné même s'il est logé parmi plusieurs groupes imbriqués. Lorsque vous avez une telle imbrication de groupes, il est parfois préférable de sélectionner l'un des

groupes imbriqués (un groupe dans un autre groupe). Cette action s'effectue facilement en cliquant dessus et en maintenant les touches « Alt » et « Ctrl ». Le premier clic de cette façon sélectionne le premier groupe (comme le fait un clic normal). Cliquez à nouveau et le groupe suivant dans la hiérarchie sera sélectionné à la place. Cliquez jusqu'à ce que vous arriviez au groupe de votre choix dans la structure.

Veillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection à l'intérieur. 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 (voir page 504) pour plus d'informations sur les calques.

Sélectionner des photos et des SmartShapes

Si vous sélectionnez une photo ou une SmartShape avec l'**OUTIL DE SÉLECTION**, vous verrez les poignées SmartPhoto (voir page 406) au lieu des poignées des limites habituelles. Cela permet une édition directe de la photo ou de la SmartShape sans avoir à utiliser d'abord l'outil Photo (voir page 432) ou l'outil de formes automatiques.



Vous pouvez revenir aux poignées des limites de sélection normales à l'aide du bouton situé à gauche de la **BARRE D'INFOS DE L'OUTIL DE SÉLECTION**.

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 :

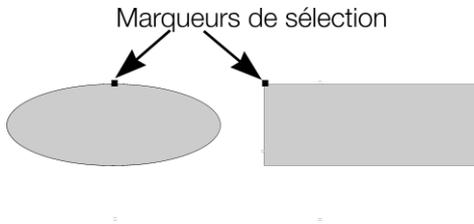
- Cliquez dans n'importe quelle section non utilisée du document.
- Ou allez dans **ÉDITION > SUPPRIMER LA SÉLECTION**.
- Ou cliquez sur Echap.

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.

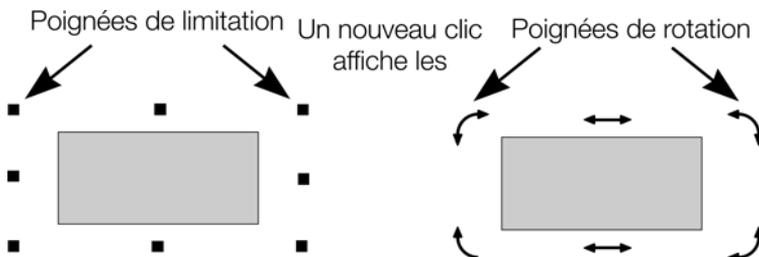


Barre d'état

La barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre décrit le contenu de la sélection.

Poignées des 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).

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 (voir page 582).)

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.

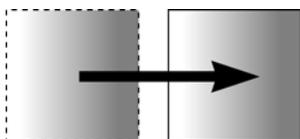
Déposer une copie

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

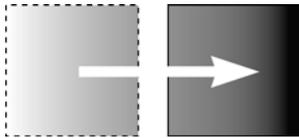
Généralement, lorsque vous déplacez un objet, vous déplacez également son remplissage :



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 (voir page 587).)

La fonction Avancer fonctionne dans la plupart des outils.

Couper, copier et coller

Ces fonctions vous permettent de déplacer ou de copier un objet dans le même document ou entre différents documents. La procédure est la suivante :

1. Sélectionner l'objet

2. Pour supprimer l'objet, sélectionnez **ÉDITER** > **COUPER** (ou appuyez sur « Ctrl + X »). Pour copier l'objet sans le supprimer, sélectionnez **ÉDITER** > **COPIER** (ou appuyez sur « Ctrl + C »). Les deux options placent l'objet (ou sa copie) dans le presse-papiers.
3. Sélectionnez **ÉDITER** > **COLLER**, appuyez sur « Ctrl + V » ou choisissez **INSÉRER**. Ceci permet de coller le contenu du presse-papiers dans le document.

Notez que si les objets que vous copiez sont tous sur **le même calque**, vous pouvez les coller sur un même calque en commençant par le définir comme 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 à partir duquel les objets ont été copiés est ignoré.

Toutefois, si les objets que vous copiez se situent sur plusieurs **calques différents**, la structure du calque est maintenue lorsque vous collez.

Ceci vous permet de copier des données de calques au sein d'un document ou vers un document différent. Tout calque manquant dans le document cible est créé automatiquement par cette opération. Si, par exemple, vous copiez un bouton survolé, qui a un objet dans le calque MouseOff et un autre objet dans le calque MouseOver vers un nouveau document, les calques MouseOff et MouseOver seront créés s'ils n'existent pas déjà et les objets de bouton seront copiés sur eux.

« Ctrl + Maj + V » ou « **ÉDITER** » > « **COLLER EN PLACE** » colle les contenus du presse-papiers dans la même position X/Y de laquelle ils ont été coupés ou copiés ou la même position relative au bas de la page en cas d'objets de pied de page. Ceci s'applique uniquement aux objets coupés ou copiés depuis Web Designer Premium. Les objets importés depuis d'autres programmes sont toujours collés au centre de la fenêtre courante.

L'objet reste dans le presse-papiers de façon à ce que vous puissiez coller le même objet plusieurs fois.

Vous pouvez coller le contenu du presse-papiers sur plusieurs pages de votre document en sélectionnant simplement les pages dans la **GALERIE DES PAGES ET CALQUES**. Un simple collage « Ctrl + V » placera l'objet dans le centre de la page si vous avez sélectionné plus d'une page.

Si plusieurs formats se trouvent dans le presse-papiers, MAGIX Web Designer 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 tout texte du presse-papiers dans votre document sans mise en forme.

Coller à l'identique (Ctrl+Maj+V)

Identique à Coller, mais votre objet sera collé dans la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copié. Ceci est 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 des attributs/le format (Ctrl+Maj+A)

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. C'est un moyen rapide pour appliquer des attributs multiples. Lorsque vous collez des attributs, les attributs des objets du presse-papiers sont appliqués à tous les objets sélectionnés.

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 vous avez sélectionné des éléments multiples lorsque vous « collez la taille », chacun de ces objets est transformé en taille cible au lieu de la sélection en tant que groupe dans son ensemble. Donc si, par exemple, vous copiez une photo de 200 x 200 pixels, sélectionnez 10 autres photos par la suite et « collez la taille », toutes les 10 photos seront en 200 x 200 pixels. Ceci est une façon rapide pour donner une taille particulière à un nombre d'objets.

Coller la taille et la position

Comme son nom l'indique, cette option applique la taille et la position exactes de l'objet dans le presse-papiers à l'objet sélectionné. Ceci est utile pour donner à des

sections de textes la même taille et la même position sur chaque page de votre document, si vous les avez rendus différents préalablement.

Coller la sélection de remplacement

Ceci est semblable à l'option **COLLER POSITION** à ceci près que l'objet copié dans le presse-papiers remplace l'objet sélectionné et conserve la position de l'élément supprimé.

L'objet copié est collé au centre de la position de l'objet supprimé.

Coller sur le calque actuel

Même chose que l'option **COLLER AU MÊME ENDROIT**, à ceci près que votre objet sera uniquement collé dans 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

Même chose que l'option **COLLER DANS LE CALQUE ACTUEL**, à ceci près que votre objet sera collé dans le calque actuel à une position exactement similaire à celle qu'il avait quand vous l'avez copié.

Coller sur toutes les pages

Colle l'objet copié à la même taille et position sur toutes les pages du document.

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**.

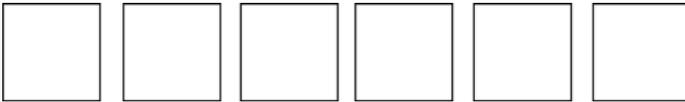
Dans ce cas, les objets supprimés ne sont pas copiés dans le presse-papiers. Si vous supprimez un objet accidentellement, faites Annuler pour le récupérer.

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.

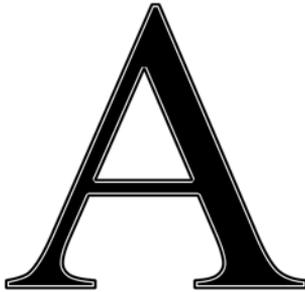
Dupliquer

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) (voir page 587).

Cloner

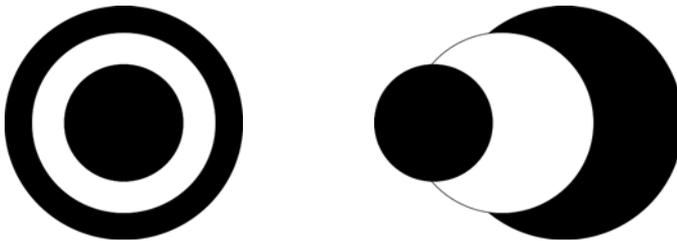
Choisir **ÉDITER > CLONER** ou appuyer sur Ctrl+K. Ceci place une copie exactement au-dessus de l'original. Le clonage constitue un moyen facile de créer des formes concentriques.



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.

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 (voir page 504)

Faire pivoter à l'aide de la souris

Pour voir les poignées de rotation (à la place des poignées de redimensionnement) sur une forme sélectionnée dans l'outil de sélection, cliquez à nouveau sur la forme sélectionnée.

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).

Pour obtenir une rotation réduite, maintenez Ctrl tout en faisant pivoter. Ceci veut dire que la rotation s'effectue selon une sélection limitée d'angles. Cela fera pivoter la forme selon plusieurs valeurs limitées d'angles, par défaut 45 degrés. A cela s'ajoutent les angles consécutifs des bords de l'objet, verticalement ou horizontalement. À titre d'exemple, cela permet de faire pivoter facilement un rectangle afin de l'aligner parfaitement par rapport au bord de l'écran si celui-ci était au préalable un peu décalé. Ou bien pour ajuster des bords droits verticalement ou horizontalement. Ces bords doivent correspondre à 25 % de la largeur ou de la longueur pour être pris en compte dans la rotation réduite.

L'angle de réduction est définissable par l'utilisateur. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Personnaliser Web Designer Premium (voir page 586) ».

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.

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.

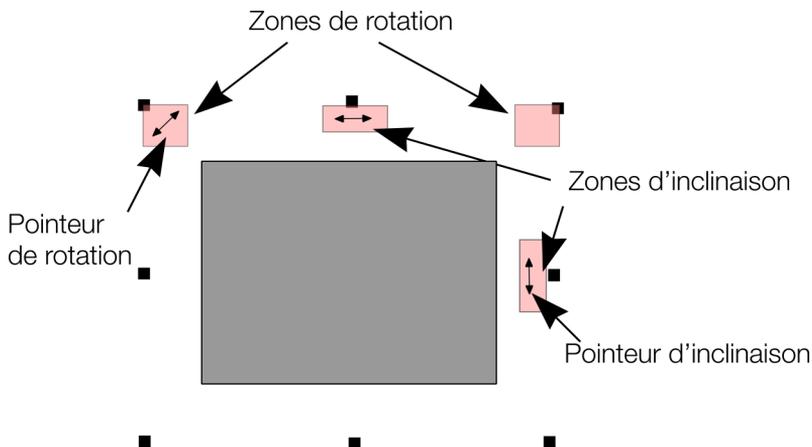
Faire tourner à un angle précis (à l'aide de la barre d'infos)

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.

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



Activez le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** afin que le rapport largeur/hauteur reste constant lorsque vous redimensionnez l'objet.

En d'autres termes, la forme conserve les mêmes proportions que l'original. Il est recommandé de garder ce bouton activé la plupart du temps afin que les objets ne se tassent pas lors de leur redimensionnement.

Une fois ce bouton désactivé, vous pouvez modifier les proportions lors du redimensionnement de l'objet. En d'autres termes, vous pouvez étirer l'objet dans un sens ou l'autre en faisant glisser une poignée de redimensionnement à l'un des coins de l'objet ou en saisissant une nouvelle taille.

Transformation intelligente

Vous pouvez également effectuer un clic droit sur le bouton de cadenas pour afficher un menu contextuel qui vous donne la possibilité d'activer ou de désactiver les options **CONSERVER LES PROPORTIONS** et **TRANSFORMATION INTELLIGENTE**. Cette dernière, qui est activée par défaut, tente de redimensionner la forme de manière intelligente au lieu de seulement tasser tous les objets du groupe.

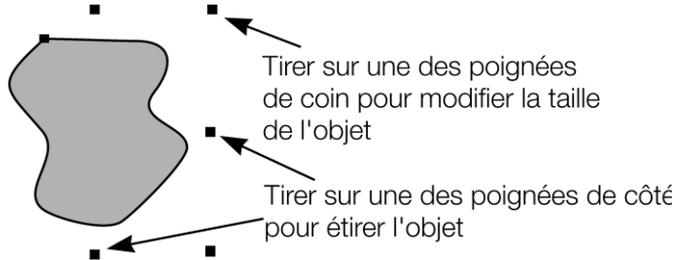
Si vous souhaitez une action de « tassement » ou de « étirement », qui redimensionne simplement chaque objet du groupe, assurez-vous que les poignées **LIMITES DE LA SÉLECTION** sont sélectionnées. Cliquez sur le bouton sur la barre d'outils **OUTIL DE SÉLECTION** pour afficher les poignées.



Ensuite, faites glisser les poignées en maintenant la touche Alt enfoncée, ou désactivez l'option **TRANSFORMATION INTELLIGENTE**. En maintenant la touche Alt enfoncée, vous inverserez la sélection actuelle.

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**.

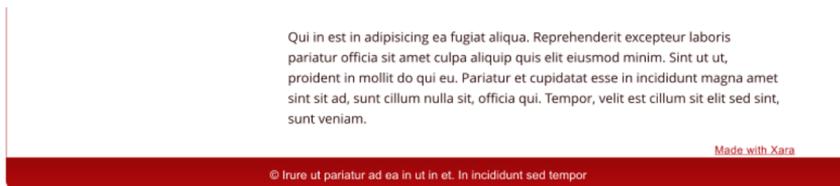
Si le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** est activé, l'objet sera redimensionné en maintenant ses proportions. Vous pouvez saisir la taille dans l'unité de votre choix, 1 cm par exemple.

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 ».

Redimensionner les groupes

Si vous redimensionnez un groupe au moyen de ses poignées latérales, il sera redimensionné de manière intelligente et les membres du groupe ne seront pas écrasés. Ceci est utile lorsque vous essayez de réaliser une variante plus étroite de site Web pour appareils mobiles à partir d'une site plus large : dans ce cas, des objets larges tels que les en-têtes et les pieds de page sont ajustés à la largeur plus étroite de la page.

Considérez l'exemple de ce groupe pied de page.



Le résultat aura l'apparence suivante :



Le texte a conservé sa taille et les coins arrondis ont été préservés.

Cela fonctionne mieux pour certains groupes que pour d'autres en fonction de l'agencement et de la complexité du groupe. Si vous souhaitez obtenir un résultat « écrasé », où chaque membre du groupe est simplement redimensionné, il vous suffit de maintenir la touche Alt enfoncée lorsque vous effectuez le déplacement.



Comme vous le remarquez, le texte a une apparence écrasée et les coins arrondis ne le sont plus. Ceci peut néanmoins s'avérer utile pour certains groupes, comme les graphiques qui ne comprennent ni texte ni coins arrondis.

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.

Étirement et tassement d'objets

Cette fonction est similaire au redimensionnement d'objets, mais l'objet n'est redimensionné que dans une seule direction. L'étirement et le tassement d'objets sont des opérations similaires : l'étirement agrandit l'objet, le tassement le rétrécit.

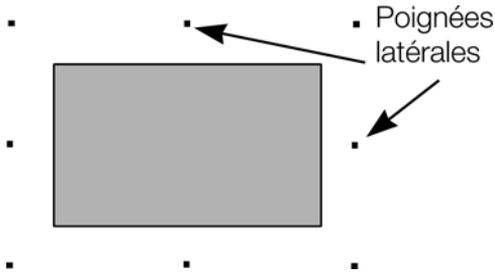
Étirer/tasser des objets à l'aide de la souris

Assurez-vous que les poignées **LIMITES DE LA SÉLECTION** sont sélectionnées. Cliquez sur le bouton sur la barre d'outils **OUTIL DE SÉLECTION** pour afficher les poignées.



Vérifiez également que l'option **TRANSFORMATION INTELLIGENTE** sur le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** est désactivée (effectuez un clic droit sur le bouton pour afficher le menu contextuel et désactivez-y l'option).

Utilisez les poignées latérales, du haut et du bas au lieu des coins pour étirer ou tasser une forme dans une seule dimension.



Faites glisser l'une des poignées latérales. L'objet est redimensionné lorsque vous déplacez le curseur dans la direction souhaitée. La barre d'infos affiche le redimensionnement en cours.

Le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** est ignoré.

Effectuez un clic droit ou appuyez sur la touche « + » du pavé numérique tout en déplaçant la souris pour étirer ou tasser une copie de l'objet 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**.

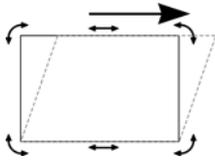


À gauche, l'objet d'origine, à droite, l'objet incliné à l'horizontale

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 (voir page 116).

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 « ↵ ».

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 Premium offre trois types d'accrochage.

- Accrochage sur la grille
- Accrochage magnétique
- Accrochage sur les lignes de repère et les objets d'aide

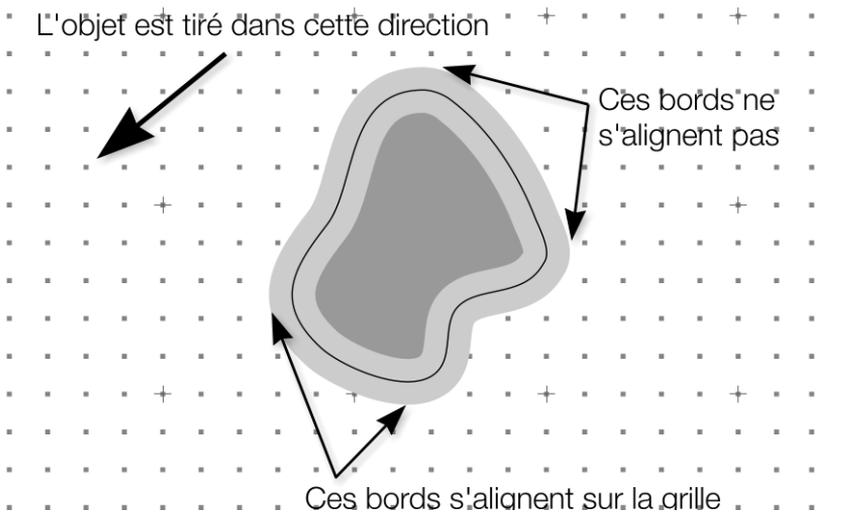
L'accrochage sur la grille est utile pour espacer les objets uniformément, ou pour que les tailles soient des multiples exacts d'une valeur donnée. Les lignes de repère sont utiles pour aligner les bords (bien qu'il soit bien plus efficace d'utiliser les objets d'aide) et enfin, l'accrochage magnétique 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 a 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 aux objets (magnétisme sur les 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.

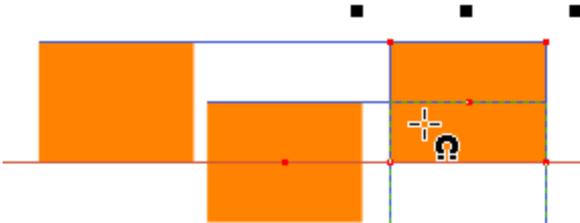
L'alignement magnétique fonctionne lorsque vous déplacez ou redimensionnez des objets à l'aide de l'**OUTIL DE SÉLECTION**.



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 la table de montage et à sélectionner **MAGNÉTISME SUR > MAGNÉTISME SUR LES OBJETS** ou à utiliser l'option de menu **FENÊTRE > MAGNÉTISME SUR LES OBJETS**. Vous pouvez toujours activer/désactiver cette option pendant le déplacement en appuyant sur « s ».

Cliquez et déplacez 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

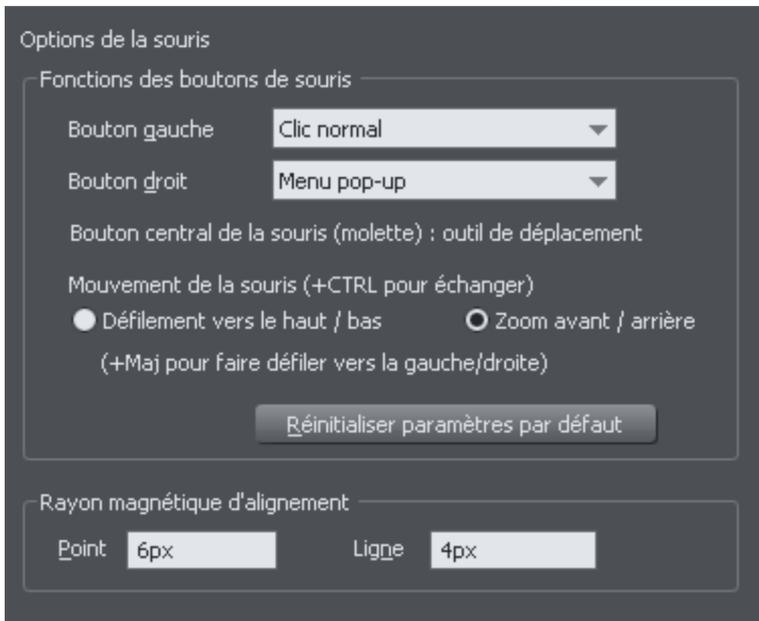


Les indicateurs de magnétisme apparaissent lorsqu'un alignement par magnétisme est possible. Il s'agit du moment où un point intéressant de l'objet que vous déplacez arrive dans la zone d'un point intéressant du document (par exemple, un autre objet ou une partie de la page). Web Designer Premium aligne 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 « accroché », autrement dit 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 clignotent pour indiquer qu'elles sont temporairement « actives » et pour 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**).



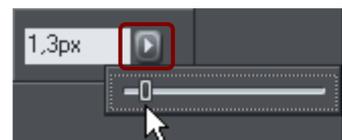
Vous pouvez définir deux distances de magnétisation dans la section du « Rayonnement de l'alignement magnétique » qui contrôle la distance nécessaire entre deux éléments pour qu'ils s'alignent l'un sur l'autre par magnétisme. Il s'agit de la taille du cercle autour des points (point) et de la distance 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 (voir page 582) 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
Ou
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 (voir page 504) pour plus d'informations sur les calques).

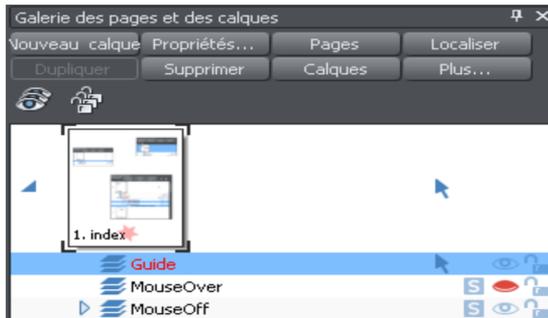
Utilisez **ACCROCHAGE SUR LA LIGNE ET LES OBJETS D'AIDE** dans le menu Fenêtre (ou touche 2 du pavé numérique) pour activer l'accrochage sur des objets de ligne.

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.

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.

Conflits dans la mise en page

Lorsque trop d'objets interagissent sur leurs positions ou tailles respectives dans une même page, le message d'erreur suivant s'affiche...

LA MODIFICATION DE MISE EN PAGE REQUISE EST TROP COMPLEXE POUR ÊTRE EFFECTUÉE. VEUILLEZ SIMPLIFIER LA PAGE ET RÉESSAYER.

Pour résoudre ce problème, il est nécessaire de réduire les interactions entre chaque objet de la page. Vous pouvez pour cela :

- créer des groupes (voir page 130) ou des groupes souples des objets qui doivent être déplacés ensemble.
- Effacer Repousser les objets lorsque cela n'est pas nécessaire, en particulier pour les objets étirés ou avec une position de « Pied de page » ou « Automatique » (voir page 153) dans la page.
- Paramétrer la position dans la page comme « Fixe » ou en « Pied de page ».
- Effacer le marqueur d'étirement
- Effacer Renvoi (voir page 262)

Grouper et dégrouper 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 (voir page 315).

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.

Dégrouper des objets

1. Sélectionner le groupe.
2. Choisir **ARRANGER > DÉGROUPER** (ou Ctrl+U).

Après cela, tous les objets individuels du groupe restent sélectionnés.

Retirer des objets d'un groupe

1. Dégrouper 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

Cette fonction, appelée **SÉLECTIONNER À L'INTÉRIEUR**, est utile pour modifier par exemple la couleur d'un objet. « Ctrl + clic » sur l'objet (vous pouvez également utiliser cela pour sélectionner un « groupe dans le groupe »). En appuyant sur « Tabulation » ou « Maj + Tabulation », vous déplacerez la sélection dans le groupe à l'objet suivant ou précédent. Une fois que vous avez sélectionné un objet dans un groupe, vous pouvez également utiliser « Alt + clic » pour sélectionner l'objet du dessous.

Groupes et calques

Plus d'informations concernant les calques dans le chapitre Calques (voir page 504).

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.

Modifier les couleurs au sein d'un groupe

La plupart des groupes utilisent plus qu'une seule couleur et il est parfois utile de modifier ces couleurs (pour par exemple modifier les couleurs d'un bouton, qui est constitué d'un groupe d'objets). Vous pourriez faire ceci en dégroupant ou en utilisant l'option **SÉLECTIONNER À L'INTÉRIEUR** pour modifier la couleur de chaque objet individuellement, puis en regroupant. Toutefois une manière bien plus rapide est de simplement sélectionner le groupe et de cliquer sur une couleur. Si le groupe contient de multiples couleurs, une boîte de dialogue apparaît et vous permet de sélectionner la couleur à remplacer avec la couleur sur laquelle vous avez cliqué. Vous pouvez aussi ouvrir l'**ÉDITEUR DE COULEURS** ; sa liste de couleurs inclut la même liste de couleurs qui sont utilisées dans le groupe. Sélectionnez la couleur que vous souhaitez éditer.

Groupes souples

Les groupes ordinaires tels que ceux décrits sous « Grouper et dégroupier des objets » (voir page 129) 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 textes

Dans certaines circonstances, des objets texte au sein d'un groupe souple sont synchrones de manière à ce que lorsqu'un des textes est édité, les autres le sont aussi. Cela est en général utilisé pour les boutons MouseOver, où un bouton doit afficher le même texte, que son état soit survolé ou non cliqué. Quand le texte du bouton en mode non cliqué est modifié, l'état survolé change en conséquence.

Il est également possible d'obtenir des effets d'ombre en plaçant plusieurs copies d'un texte très près les unes des autres mais légèrement décalées. Encore une fois, éditer l'une d'elles modifie toutes les autres.

Pour rester synchronisés, les objets texte doivent :

- Tous faire partie du même groupe souple.
- Tous comporter exactement les mêmes caractères au moment où le groupe souple est créé,
- Et soit posséder des limites se chevauchant, soit être sur différents calques ou différentes frames d'animation.

Alignement

Cette option vous permet d'aligner ou répartir précisément au moins deux objets.

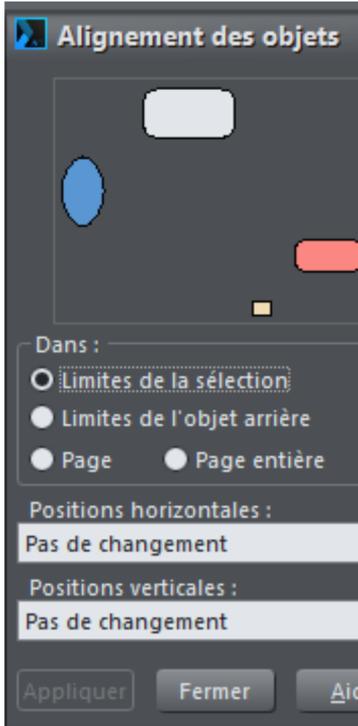
Alignement rapide

Sélectionnez les objets que vous voulez aligner, effectuez un clic droit sur la sélection, sélectionnez **ALIGNER** dans le menu contextuel puis réalisez l'une des étapes suivantes :

- Alignez les objets verticalement en sélectionnant **BORDS GAUCHES, CENTRES, RÉPARTIR LES CENTRES** ou **BORDS DROITS**.
- Alignez les objets horizontalement en sélectionnant **BORDS SUPÉRIEURS, CENTRES, RÉPARTIR LES CENTRES** ou **BORDS INFÉRIEURS**.

Alignement et répartition d'espace

Si vous souhaitez répartir l'espace entre les objets et les aligner, sélectionnez les objets, effectuez 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 + ⌘ + L »).



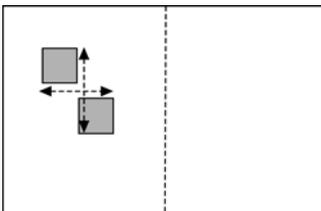
Le petit schéma en haut de la boîte de dialogue vous montre l'effet produit par la sélection des différentes options. Les objets sélectionnés dans le document ne sont pas modifiés tant que vous n'avez pas cliqué sur **APPLIQUER**.

La boîte de dialogue d'alignement est une boîte non modale, c'est-à-dire que 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.

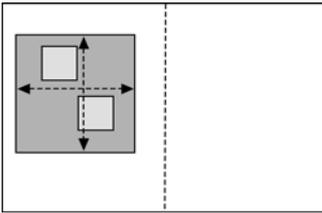
Si vous vous êtes trompé dans la sélection, vous pouvez la modifier et cliquer sur le bouton **APPLIQUER** pour appliquer à nouveau les derniers réglages d'alignement. Cela peut vous faire gagner un temps précieux.

Dans

Cette section de la boîte de dialogue contrôle les limites à l'intérieur desquelles vous alignez ou répartissez les objets. Les options disponibles sont les suivantes :

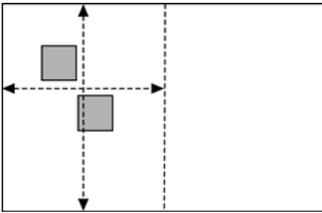


LIMITES DE LA SÉLECTION : les limites sont les bords extérieurs des objets sélectionnés. Leur position relative sur la page ou leur double page n'a aucun effet.

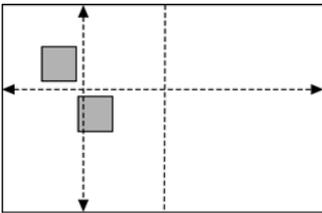


LIMITES DE L'OBJET D'ARRIÈRE-PLAN : les limites sont les bords extérieurs de l'objet sélectionné et le plus en arrière. Cet objet n'est pas affecté par l'alignement.

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 : 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.)



PAGE ENTIERE : dans la plupart des cas, cela est identique à **PAGE** à moins d'avoir une double page, auquel cas ce sont les limites des deux pages qui sont prises en compte.

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.

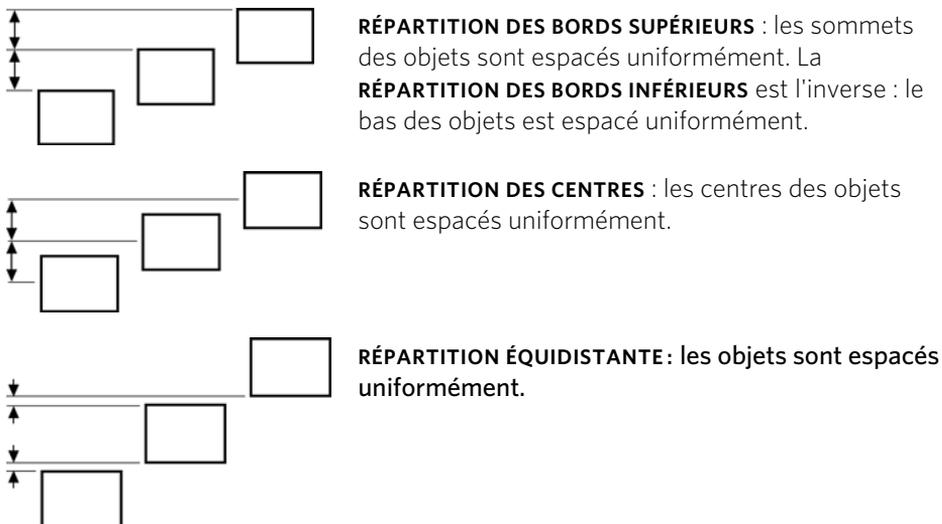
Pour sélectionner rapidement n'importe quelle combinaison d'alignement vertical et horizontal, cliquez dans le diagramme avec la souris :

- 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.
- « ⬆ + clic » laisse la position verticale inchangée et arrange les objets dans une colonne centrée ou alignée vers la gauche ou la droite.

Répartir

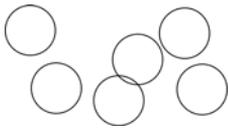
Les options Répartir permettent de positionner tous les objets sélectionnés uniformément sur la zone Dans (généralement dans les limites de la sélection, mais il peut s'agir de la **PAGE** ou de la **PAGE ENTIÈRE**).

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.

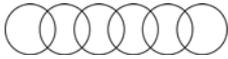


Les options de position horizontale sont semblables mais fonctionnent dans la direction horizontale.

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 + ⬆ + 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 de cette manière, régulièrement espacés horizontalement et alignés au sommet.

N'oubliez pas qu'en cas d'erreur, vous pouvez toujours annuler l'opération.

Attributs actuels (styles)

Un attribut correspond à une caractéristique modifiable d'un objet dans MAGIX Web Designer 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 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 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** (voir page 583) de la boîte de dialogue **SERVICES > OPTIONS**. Sélectionnez la case **APPLIQUER LES ATTRIBUTS LES PLUS RÉCENTS AUX NOUVEAUX OBJETS . ENSUITE LES ATTRIBUTS ACTUELS NE SERONT MODIFIÉS QUE SI VOUS LES DÉFINISSEZ MANUELLEMENT, COMME DÉCRIT PLUS HAUT**.

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 supprimée 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 :

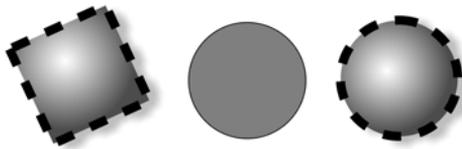
- Estompage, transparence, ombre, biseau, extrusion 3D.

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.

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.

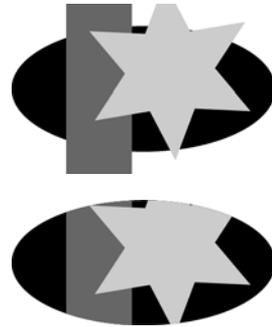
Remarque: la plupart des attributs peuvent être copiés de cette façon, notamment les ombres, les valeurs de flou, les styles de remplissage, etc. Cependant, les biseaux ne peuvent être copiés que d'un objet à l'autre si l'objet auquel est appliqué le biseau possède déjà un biseau.

ClipView

ClipView vous permet de masquer ou de « découper » des parties d'une forme au sein d'une autre forme plus grande. L'effet est proche de l'option Croiser des formes, décrite dans le chapitre sur l'Utilisation des formes (voir page 182). À la différence de ClipView, l'option Croiser des formes coupe les objets tandis que ClipView se contente de masquer les parties situées à l'extérieur de l'objet ClipView. De plus, vous pouvez ensuite ajuster la position des objets à l'intérieur du ClipView.

Pour créer un ClipView :

1. L'objet « fenêtre » doit se trouver derrière les autres objets dans le ClipView. Le déplacer vers l'arrière au besoin. Dans cet exemple, l'ellipse sombre est l'objet fenêtre. Vous pouvez également dessiner une forme de fenêtre sur le calque de masques (voir page 330).
2. Sélectionner tous les objets que vous souhaitez voir dans le ClipView (dont votre objet « fenêtre », sauf s'il se situe dans le calque masque).
3. Choisissez « **ARRANGER > APPLIQUER CLIPVIEW** » (Q). L'objet « fenêtre » reste visible ainsi que les parties des autres objets superposés sur l'objet « fenêtre ».



Définir la couleur de l'arrière-plan du ClipView

La couleur de remplissage de l'objet original utilisé comme ClipView est la couleur de l'arrière-plan. Alors, définissez-en la couleur avant de définir le ClipView ou effectuez une « sélection intérieure » (Ctrl+clic) sur l'arrière-plan puis réglez la couleur.

Sélectionner la forme clippée

Ici seule la forme que vous avez utilisée pour le clipping est sélectionnée. Il s'agit en fait de la fenêtre à travers laquelle vous voyez le ou les autres objets dans le Clipview. Une fois sélectionnée, vous pouvez la déplacer ou la transformer pour ajuster votre clipview.

Sélectionner les objets clippés

Ici tous les objets clippés du clipview sont sélectionnés. Par conséquent, après leur sélection, vous pouvez les déplacer dans le clipview pour ajuster leur position en fonction de la forme du clipview.

Sélectionner les objets dans le ClipView

Effectuez une « sélection intérieure » en maintenant la touche Ctrl et en cliquant sur l'objet souhaité. Ceci rappelle la sélection d'objets à l'intérieur d'un groupe décrite

plus haut dans ce chapitre. (Les objets ClipView constituent un type de groupe). Vous pouvez ensuite effectuer la plupart des opérations d'édition sur l'objet.

Retirer un ClipView

Sélectionnez tout simplement l'objet et le menu **ARRANGER > RETIRER UN CLIPVIEW** ou appuyez sur ALT + Q.

ClipView à bords estompés

Une fois l'objet ClipView sélectionné, vous pouvez régler la réglette de l'**ESTOMPAGE** sur la barre supérieure afin de donner à l'ensemble de l'objet rogné un bord estompé.

Remarque : vous pouvez avoir des objets ClipView à l'intérieur d'autres objets ClipView.

Nommer les objets



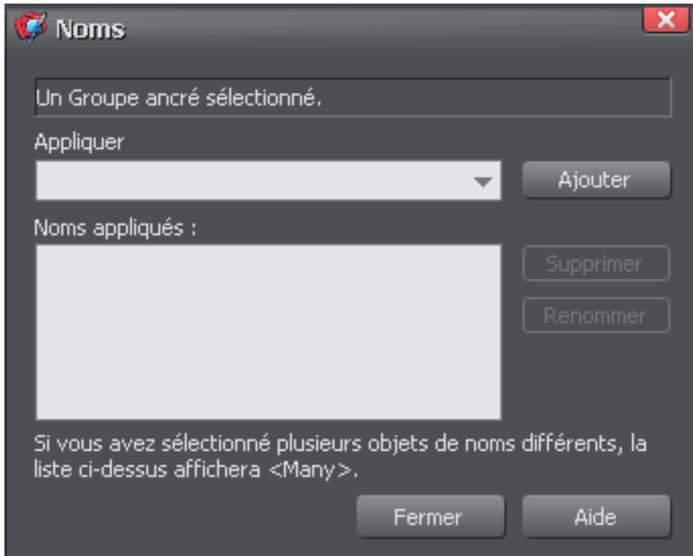
Vous pouvez attribuer des noms à tout objet dans MAGIX Web Designer Premium à l'aide du bouton « Appliquer, supprimer ou vérifier les noms des objets » de la barre d'information de l'**OUTIL DE SÉLECTION**.

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 (voir page 525) 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 » (voir page 142) 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**.

Objets répétés

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.

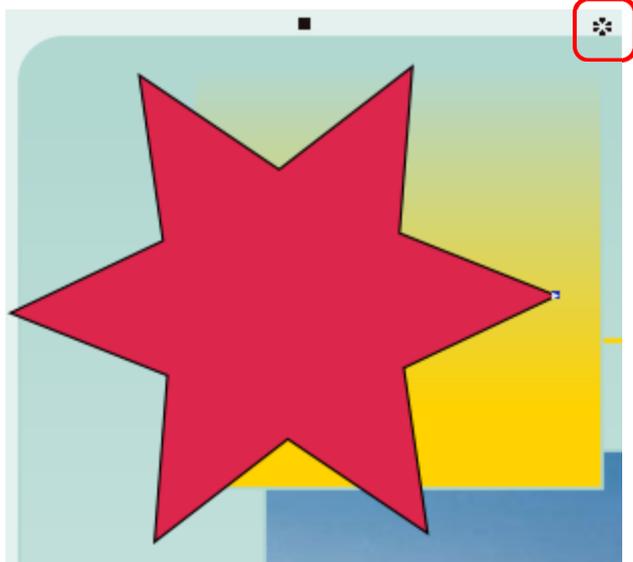
Web Designer Premium vous permet de répéter tout objet à une même place sur n'importe laquelle de vos pages Internet. Lorsque vous actualisez l'une des copies, Web Designer Premium applique automatiquement les changements à toutes les pages incluant une copie de l'objet répété.

Dans la plupart des modèles de conception, les boutons principaux de la navigation sont répétés. Vous pouvez transformer n'importe quel objet, notamment un bouton, en objet récurrent en faisant un clic droit dessus et en sélectionnant **REPRODUIRE SUR TOUTES LES PAGES**. L'objet est copié à la même place sur toutes les pages, son 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 répété.

De même, le logo et les pieds de page sont généralement définis comme des objets répétés 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 actuelle est considérée comme source des éléments répétés pour l'actualisation de toutes les autres pages.



La boîte rouge met en évidence le symbole d'objet répété affiché dans toutes les instances de l'objet répété.

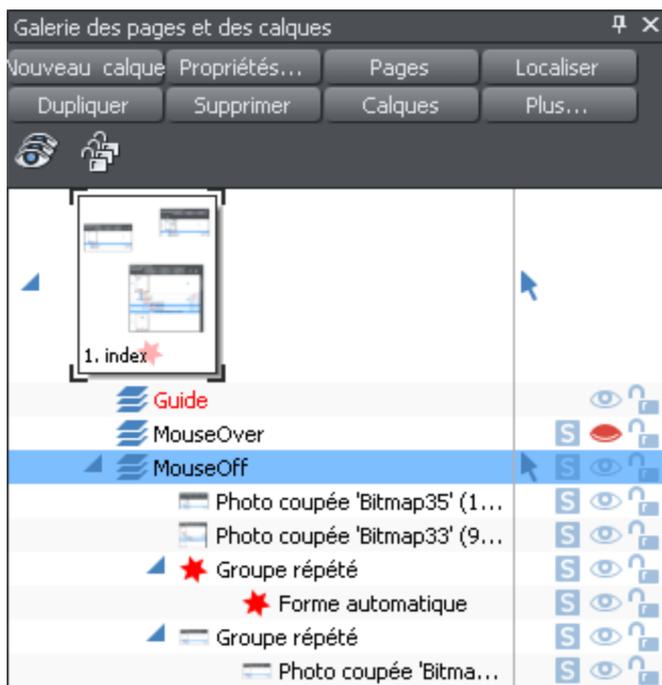
Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet répété sur une page, supprimez simplement cette copie de la page. Lorsqu'il est édité, l'objet répété n'est mis à jour automatiquement que sur les pages qui contiennent ce dernier. Cela signifie que vous pouvez choisir quelles pages de votre document doivent ou ne doivent pas contenir l'objet répété.

Si vous souhaitez que l'objet répété ne soit présent que sur quelques pages d'un site Web, c'est possible :

1. Dans un premier temps, insérez l'objet répété dans toutes les pages de votre site à l'aide du menu Arranger > Reproduire sur toutes les pages.
2. Sélectionnez un des objets répétés et copiez-le (« Ctrl + C »).
3. Cliquez sur le bouton Supprimer puis Supprimer de toutes les pages.
4. Puis collez simplement l'objet répété sur les pages souhaitées.

Modifier les contenus d'un objet répété

Lorsque Web Designer Premium crée un objet répété, les éléments répétés sont placés dans un « groupe répété » similaire à un groupe normal. Si vous allez sur un calque contenant un objet répété de la **GALERIE DES PAGES ET CALQUES**, vous verrez qu'un groupe répété contient chaque objet répété du calque.



Web Designer Premium place chaque objet répété dans un groupe répété.

Si vous voulez éditer un élément au sein de ce groupe répété, appuyez sur « Ctrl + clic » sur l'élément pour le sélectionner à l'intérieur du groupe répété. Vous pouvez également aller dans un outil spécifique qui permettra généralement de cliquer directement sur n'importe quel objet pouvant être édité par cet outil ; l'objet sera alors sélectionné au sein de son groupe répété (ou de tout autre type de groupe). Par exemple, pour sélectionner un rectangle au sein d'un groupe répété, allez simplement dans l'outil Rectangle puis cliquez sur la forme.

Si le groupe répété est composé d'un seul objet, vous pouvez sélectionner directement cet objet au lieu de sélectionner le groupe répété qui le contient.

Comme c'est le cas avec n'importe quelle autre modification réalisée sur un objet répété, les modifications effectuées au sein d'un groupe répété sont appliquées à toutes les instances de l'objet répété dans les autres pages.

Verrouiller un objet répété

Vous pouvez verrouiller un objet répété en faisant un clic droit dessus et en sélectionnant **VERROUILLER L'OBJET RÉPÉTÉ**. Une fois verrouillé, l'objet n'est plus sélectionnable. Cependant, en modifiant d'autres copies non verrouillées de cet objet répété dans d'autres pages, vous modifierez toutes les copies, y compris la copie verrouillée.

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 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 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 répétés

Si vous ne voulez pas d'une copie d'un objet répété sur une page, supprimez simplement cette copie de la page. MAGIX Web Designer Premium affiche un message vous demandant si vous voulez supprimer uniquement cette copie ou toutes les copies de l'objet répété.

Avec « Ctrl + Suppr », vous supprimez seulement l'objet répété sélectionné sans que l'on vous demande si vous souhaitez supprimer les autres objets.

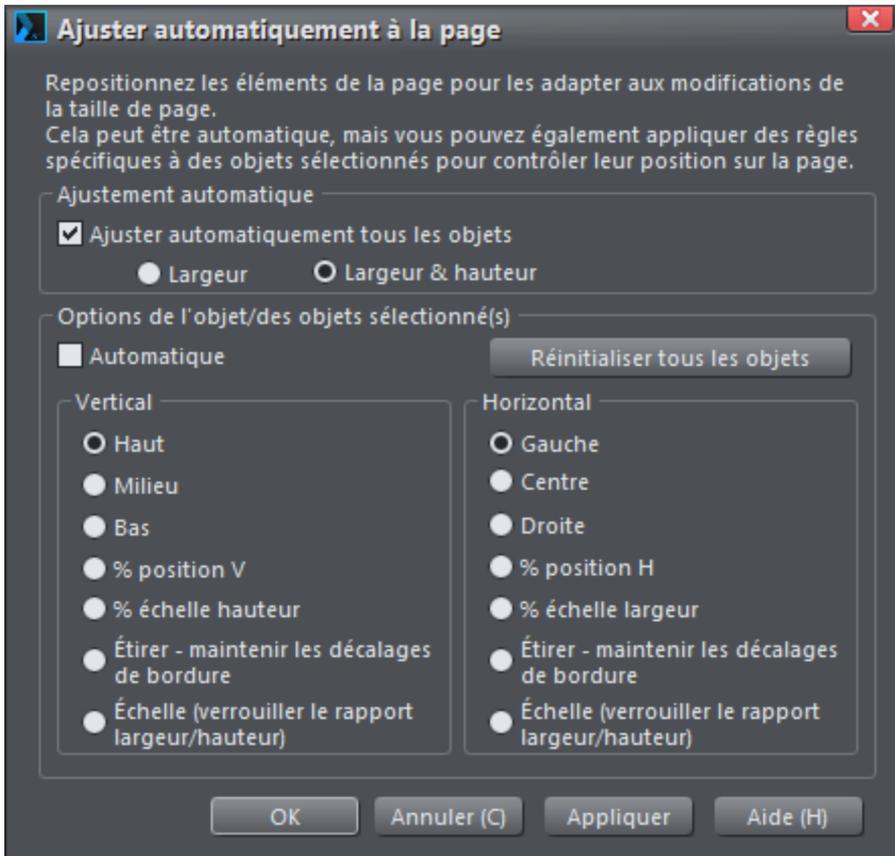
Ajuster automatiquement à la page...

La fonction d'**AJUSTEMENT AUTOMATIQUE** vous permet de créer des documents flexibles qui s'adaptent à presque toutes les modifications de taille. Cela signifie que vous pouvez concevoir des documents de médias sociaux et passer ensuite facilement à une variété de dimensions et de rapports largeur/hauteur. Vous pouvez convertir des documents de A5 à A4, ou A3, ou vice-versa, et même modifier l'orientation, de portrait à paysage.



Modèles redimensionnés pour les publications Facebook, Instagram et Twitter.

La fonction est contrôlée par la boîte de dialogue **AJUSTER AUTOMATIQUEMENT À LA PAGE**, accessible par un clic droit sur un élément de la page et via **AJUSTER AUTOMATIQUEMENT À LA PAGE...** Vous pouvez également la trouver dans « **SERVICES** » > « **AJUSTER AUTOMATIQUEMENT À LA PAGE** »..



La boîte de dialogue d'ajustement automatique contrôle la manière dont les éléments se déplacent ou s'étirent lorsque la taille de la page change.

La case à cocher **AJUSTER AUTOMATIQUEMENT TOUS LES OBJETS** contrôle le comportement automatique de tous les éléments du document. La boîte de dialogue comporte **AUTOMATIQUE** comme paramètre par défaut pour tous les éléments de votre document, mais vous pouvez contrôler le comportement d'objets individuels à l'aide des paramètres du panneau inférieur.

La case à cocher **AJUSTER AUTOMATIQUEMENT TOUS LES OBJETS** active la fonction. Gardez à l'esprit que même si cette case est décochée, les documents existants qui comportaient des éléments marqués comme pieds de page, ou qui étaient configurés pour s'étirer, conserveront le comportement habituel. Cette option permet seulement un positionnement plus complet et automatique des éléments de la page.

Largeur seulement ou Largeur & hauteur

Il existe deux cas d'utilisation distincts qui requièrent un positionnement automatique des éléments de la page :

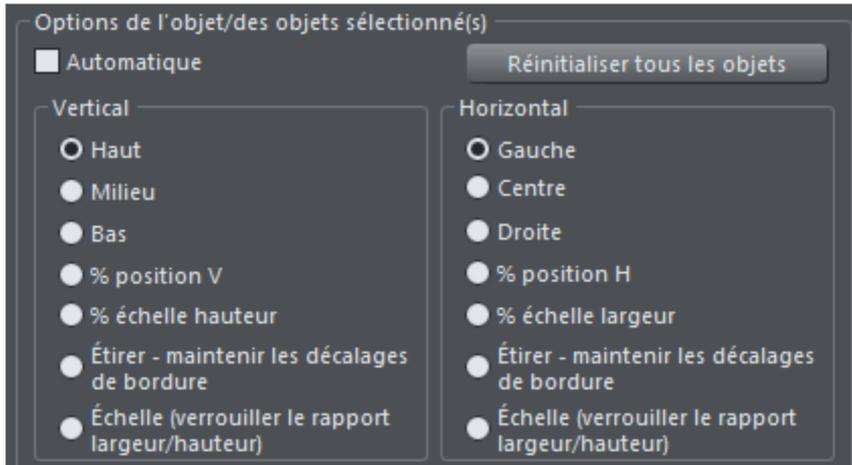
1. Les sites Web, en particulier ceux de style « blog » ou les pages sont de longueur variable, selon la quantité de texte. Pour ces sites, il est normalement souhaité que la position des éléments de la page (généralement en haut de la page) ne se déplacent pas si la page devient plus longue. Dans ce cas-là, sélectionnez l'option **LARGEUR UNIQUEMENT**. Cela signifie que les éléments seront repositionnés en cas de modification de la largeur de la page, et non de la longueur de la page.
2. Les documents imprimés, les documents de médias sociaux ou les présentations, où les éléments doivent généralement se repositionner et s'étirer (ajustement automatique) à chaque modification de la largeur ou de la hauteur. Dans ce cas-là, sélectionnez l'option **LARGEUR ET HAUTEUR**. Il s'agit du paramètre par défaut lorsque vous activez **AJUSTEMENT AUTOMATIQUE**.

Donc, pour la plupart des types de document, l'impression, les présentations et les médias sociaux, sélectionnez **LARGEUR & HAUTEUR**. Pour les sites Web, choisissez l'option **LARGEUR SEULEMENT**.

Cliquez sur **APPLIQUER** pour appliquer le changement. Vous pouvez maintenant vérifier le résultat en déplaçant le bord de page droit ou inférieur pour voir comment les éléments se déplacent selon la taille de page configurée. Dans la boîte de dialogue **OPTIONS DE PAGE** (voir page 590), vous trouverez un menu déroulant avec des dimensions de page habituelles.

Ajustement automatique pour des objets de page individuels

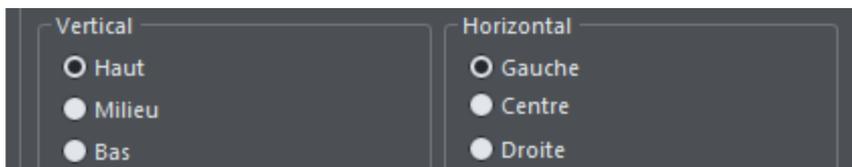
Une fois que vous avez activé l'option **AJUSTEMENT AUTOMATIQUE**, vous pouvez contrôler le comportement d'objets individuels sur la page. Par défaut, tout est défini comme **AUTOMATIQUE**.



Pour contrôler le comportement d'objets individuels, sélectionnez seulement l'élément que vous souhaitez contrôler, décochez la case **AUTOMATIQUE**, ce qui activera tous les paramètres du panneau inférieur. Vous pouvez maintenant définir les règles de position pour votre sélection.

Cliquez une nouvelle fois sur **APPLIQUER** pour appliquer la modification et vérifiez le résultat en déplaçant le bord de page droit ou inférieur pour voir la manière dont les éléments réagissent à l'ajustement de la taille de page. Dans la boîte de dialogue **OPTIONS DE PAGE**, vous trouverez un menu déroulant avec des dimensions de page habituelles.

Les options sont...



Les options **HAUT**, **MILIEU** et **BAS** pour les ajustements verticaux et les options **GAUCHE**, **CENTRE** et **DROITE** pour les ajustements horizontaux conserveront la même taille pour les éléments (c'est-à-dire qu'ils ne seront pas étirés, élargis ou réduits) à la même position par rapport au bord ou au centre de la page.

Ainsi, les éléments définis comme en **HAUT** resteront à la même position absolue actuelle au bord supérieur. Les éléments définis comme à **GAUCHE** resteront au bord gauche de la page.

De cette manière, si vous souhaitez qu'un pied de page conserve la même taille verticale et la même position verticale par rapport au bas de la page, définissez **BAS** dans les options verticales. De manière similaire, si vous souhaitez qu'un élément, tel qu'un logo, conserve le même décalage au coin supérieur droit, indépendamment de la taille de page, définissez-le comme en **HAUT** et à **DROITE**.

Position %



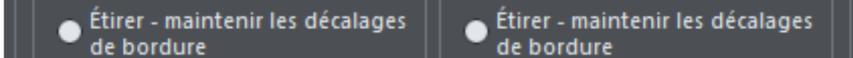
Les éléments paramétrés avec l'une de ces options ne changeront pas de taille en cas d'élargissement ou de rétrécissement de la page, mais se déplaceront pour rester à la même position relative sur la page. Par exemple, un élément qui se trouve à 1/3 de la page restera toujours à 1/3 de la page.

Échelle hauteur ou largeur %



Cela correspond à l'option **AUTOMATIQUE**, mais s'applique uniquement à la sélection, où la position et l'étirement sont effectués avec un changement de la largeur ou de la hauteur de la page.

Maintenir les décalages de bordure



Cette option est utile si vous souhaitez un espace fixe entre le bord de la page et l'élément.

Échelle (rapport largeur/hauteur verrouillé)



Les éléments s'élargissent ou rétrécissent en même temps que la taille de la page, mais conservent le même rapport largeur/hauteur.

Réinitialiser tous les objets

Ce bouton permet de supprimer les paramètres manuels de l'ajustement automatique du document. Cela réinitialise tous les éléments au paramètre **AUTOMATIQUE**.

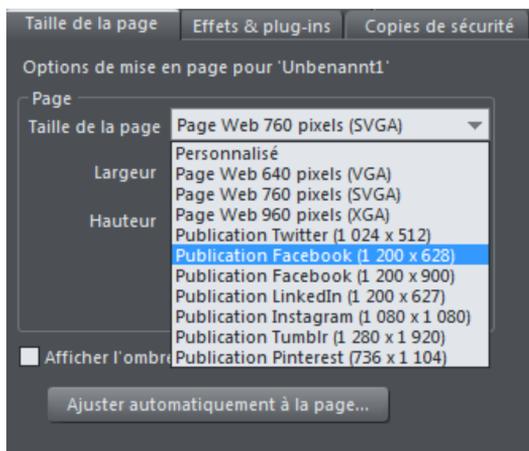


FREE SAMPLE PACKS

- 1 Photo : paramètre **ÉTIRER - MAINTENIR LES DÉCALAGES DE BORDURE** activé.
- 2 Panneau de texte central : **AUTOMATIQUE** - le texte est centré verticalement et horizontalement.
- 3 Rectangle d'arrière-plan : paramètre **AUTOMATIQUE** activé.
- 4 Panneau de texte de pied de page : paramètres **BAS ÉCHELLE LARGEUR %** activés.

Prévisualisation et vérification de l'ajustement automatique

Un excellent moyen de vérifier l'adaptabilité de votre design de page est d'utiliser la boîte de dialogue **TAILLE DE LA PAGE**. Effectuez un clic droit sur l'arrière-plan de la page et sélectionnez **OPTIONS DE PAGE...**, puis l'onglet **TAILLE DE LA PAGE**.



Dans la boîte de dialogue *Options de page*, le champ de taille de page comporte un menu déroulant de tailles de page habituelles.

Vous pouvez ainsi sélectionner une taille de page pré-réglée, mais il est plus simple et facile de déverrouiller la page et de déplacer la largeur et la hauteur comme vous le souhaitez. Pour activer le déplacement de la taille de page, désactivez simplement l'option **VERROUILLAGE DE LA TAILLE DE LA PAGE**. Maintenant, si vous déplacez le

curseur de la souris vers le bord droit ou inférieur de la page, le curseur change pour indiquer que vous pouvez tirer sur le bord pour modifier la taille.

Redimensionnement d'une image et d'un texte

Il est important de savoir que lorsqu'une page est étirée (par exemple si vous déplacez le bord droit de la page pour le rendre plus large), les éléments de texte et les images sont redimensionnés, mais le programme ne déforme pas le texte ou les images. En général, il n'est pas souhaité qu'une photo aie un rapport largeur/hauteur incorrect ou un texte étiré.

Donc, en cas d'objets texte, lorsque le conteneur du texte est redimensionné, le texte est mis en page à l'intérieur de la nouvelle taille du conteneur. Si vous convertissez par exemple un page A4 portrait en A4 paysage, le texte n'est pas étiré (la taille de police reste inchangée), mais le cadre de texte est étiré.



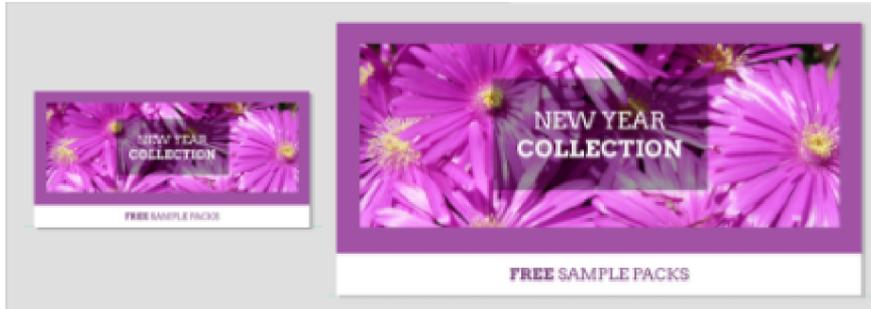
Dans l'exemple ci-dessus, la page devient plus large (et moins haute). Le texte conserve la même taille de police, mais le cadre de texte et les autres éléments de la page sont redimensionnés en conséquence.

Il s'agit du comportement prééglé lorsque tout est en mode **AUTOMATIQUE**. En utilisant les commandes manuelles, vous pouvez optimiser le comportement, de manière à fixer par exemple la largeur ou la hauteur d'éléments. Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez voir que la hauteur de l'en-tête et du pied de page a été réduite en même temps que la hauteur de page. Cela n'est peut-être pas le résultat souhaité, et c'est là que les commandes **HORIZONTAL** et **VERTICAL** individuels entrent en jeu, comme décrit.

Redimensionnement du texte

Si la page devient plus haute ET plus large, le texte sera redimensionné. L'exemple ci-dessous montre à gauche une petite page et à droite une version plus large d'une

publication Facebook, avec approximativement le même rapport largeur/hauteur. En cas de non-redimensionnement du texte, la version Facebook contiendrait un texte de petite taille et illisible.



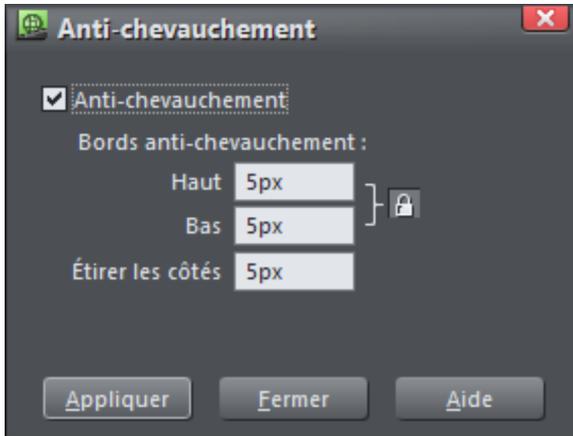
Conseil : concevez vos designs toujours selon la plus petite taille de page, car il est plus facile d'élargir un format que de le réduire.

Conseil : ne remplissez pas vos zones de texte ; laissez de l'espace pour le flux de texte.

Objets anti-chevauchement

Les objets anti-chevauchement sont utiles dans les modèles principalement afin de maintenir la conception d'une page lorsque le texte est étendu ou réduit. Les objets anti-chevauchement ne sont pas autorisés à se superposer avec d'autres objets anti-chevauchement. Si l'un d'entre eux est étendu ou déplacé jusqu'à empiéter sur la place de l'autre, il pousse ce dernier sur la page. Si un objet anti-chevauchement est poussé vers le bas de la page, la page est automatiquement étirée.

Pour définir un objet comme objet anti-chevauchement, effectuez un clic droit dessus et sélectionnez **ANTI-CHEVAUCHEMENT...** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue **ANTI-CHEVAUCHEMENT** apparaît.



Sélectionnez la case « Anti-chevauchement » pour activer la fonction pour le(s) objet(s) sélectionné(s). Si vous le souhaitez, vous pouvez changer les marges en haut et en bas. Par défaut, les marges du haut et du bas sont verrouillées ensemble. Un simple clic sur le bouton verrou les rendra indépendantes. La valeur des marges du haut détermine à quelle distance un objet anti-chevauchement peut aller jusqu'à l'autre avant que celui-ci ne soit déplacé de sa trajectoire. Cela empêche les autres objets anti-chevauchement de trop s'approcher. De la même façon, la valeur de la marge d'en bas spécifie à quelle distance de l'autre objet anti-chevauchement se situant en dessous, un objet peut se situer avant de pousser l'autre objet hors de sa trajectoire. Cela définit aussi la distance minimum qui doit être maintenue entre l'objet et le bord de la page (la page sera étendue si nécessaire) car il est préférable que l'objet ne soit pas juste au bord de la page.

Le champ **CÔTÉS ÉTENDUS** permet à l'objet anti-chevauchement de fonctionner comme si sa largeur était plus grande que sa largeur actuelle. Cela permet de pousser des objets en dessous (ou de faire en sorte qu'ils soient poussés depuis le dessus) même s'il y a une séparation horizontale entre les objets. Par exemple, un rectangle d'une largeur de 100 pixels comme objet anti-chevauchement avec des **CÔTÉS ÉTENDUS** de 50 pixels fonctionnera comme un objet de 200 pixels au niveau de l'anti-chevauchement.

Comme mentionné ci-dessus, lorsqu'un objet anti-chevauchement est agrandi, il pousse les autres objets anti-chevauchement en-dessous de lui ; la page s'étend si nécessaire. Mais que se passe-t-il si l'objet anti-chevauchement est réduit (par exemple si une partie du texte est supprimée d'un objet texte) ? Il y a maintenant de la place pour que les objets anti-chevauchement remontent dans la page. Tant que les objets sont proches l'un de l'autre avant que le texte ne soit supprimé, c'est exactement ce qui se passe. Les objets anti-chevauchement du bas remontent,

remplissant le vide qui serait normalement apparu. De façon similaire, le bas de la page remontera lorsque cela est approprié, rendant ainsi la page plus courte.

L'outil d'édition des formes



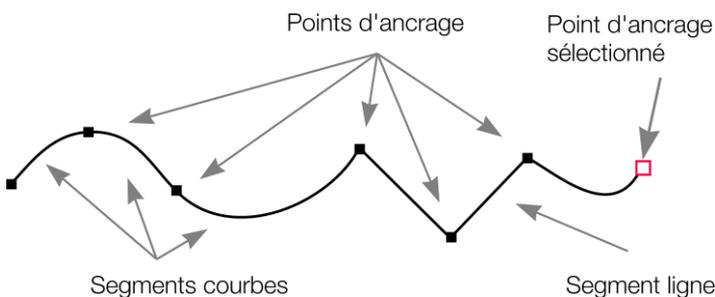
L'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES** est l'outil principal utilisé pour à la fois créer des courbes, lignes et formes précises, ainsi que pour éditer ou modifier des lignes et formes.



- 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 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.

Dessin de lignes ou de formes



Vous pouvez utiliser l'un de ces outils pour dessiner des lignes et des formes :

- L'**OUTIL PINCEAU ET MAIN LEVÉE** (F3).
- L'**OUTIL LIGNE DROITE ET FLÈCHE**
- L'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES** (F4).

L'**OUTIL PINCEAU ET MAIN LEVÉE**, qui se comporte comme un crayon, constitue la façon la plus simple de dessiner des lignes, des courbes et des formes simples.

L'**OUTIL LIGNE DROITE ET FLÈCHE** est le plus approprié pour dessiner des lignes droites en un seul segment ou ajouter des pointes et des queues de flèche à tout type de 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.

Outil pinceau et dessin à main levée



Vous pouvez utiliser cet outil pour dessiner à main levée comme vous le feriez avec un crayon. Il peut aussi servir à donner des coups de pinceau comme suit : Lorsque vous utilisez cet outil, la ligne d'état rappelle comment procéder.

1. Placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez commencer votre ligne.
2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
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.



Lorsque vous avez dessiné une ligne à main levée, vous pouvez définir la fluidité de la courbe (c'est-à-dire le

*Lissage**Indicateur de redéfinition*

nombre de points de contrôle) en ajustant le curseur de contrôle du lissage de la barre d'info.

Avec des valeurs faibles, la ligne respecte davantage le mouvement de la souris, en créant un plus grand nombre de points de contrôle. Les valeurs plus élevées vont produire des courbes plus fluides, 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 redéfinitions 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.

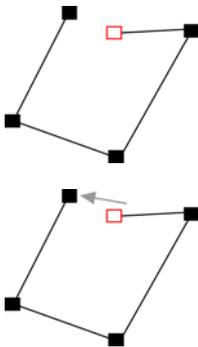
Joindre deux lignes

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.

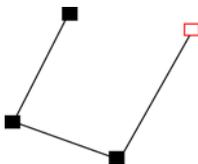
Fermer une forme

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 :



Ou :



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.

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.

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 :

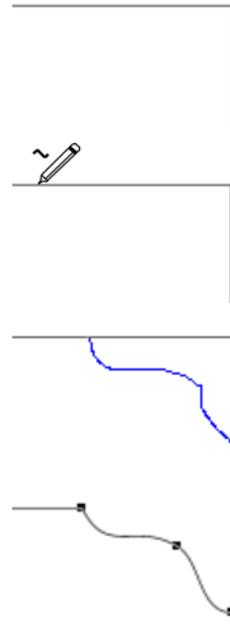
Pour éditer l'objet :

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 modifiiez 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.

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**.

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.

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 réglette 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 réglette.

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 réglette 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 réglette 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.

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.



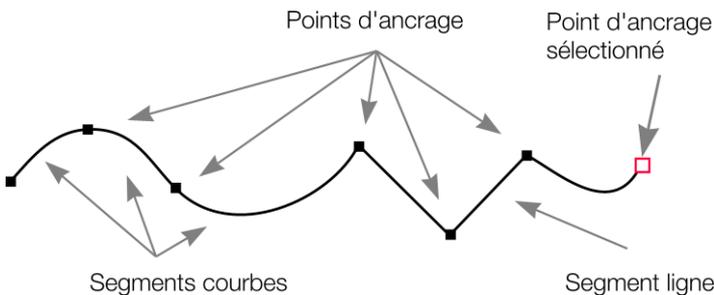
- 1 Indicateur Ajouter/Modifier/Éditer
- 2 Tracer une courbe
- 3 Tracer une ligne
- 4 Connexion lisse
- 5 Connexion nette
- 6 Séparer au niveau des points
- 7 Supprimer les points
- 8 Inverser les chemins
- 9 Positions des poignées
- 10 Lissage

La barre d'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 Premium sont composées d'une suite de sections de courbes et de lignes. Les courbes sont parfois appelées courbes « de Bézier », d'après le mathématicien qui a été le premier à les décrire.



Bien que cette section décrit **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 DES OBJETS** 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.

Certains objets comme des formes automatiques, des rectangles, des ellipses ou du texte doivent être convertis en formes éditables avant d'être manipulés avec **L'OUTIL D'ÉDITION DES FORMES**. Pour cela, sélectionnez un objet et choisissez « **ARRANGER** » > « **RÉUNIR LES FORMES** » > « **AJOUTER FORME** »

Dessiner un segment de ligne droite

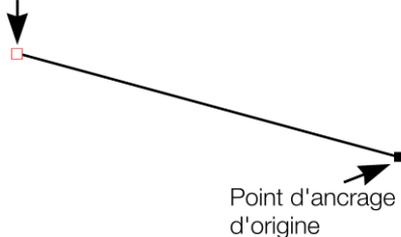
Dessiner une ligne droite dans l'outil d'**ÉDITION DES FORMES** :

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).

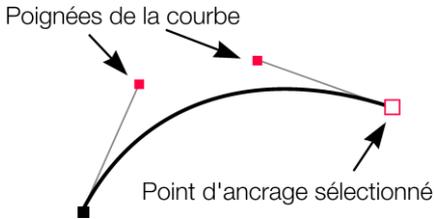
Remarque : vous pouvez aussi utiliser les raccourcis clavier « X », pour créer une jonction acérée, et « S », pour créer une jonction douce, lorsque vous utilisez l'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES**. Ils affectent la jointure de deux segments de ligne. Une jonction acérée crée deux poignées de Bézier indépendantes 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.

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.

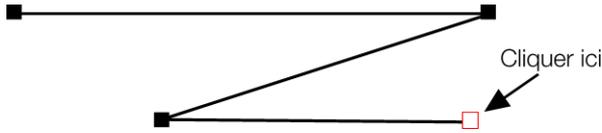


- **NOUVEAU**— cliquez pour démarrer une nouvelle ligne,
- **AJOUTER**— cliquez pour allonger la ligne,

- **MODIFIER**— tirer ou supprimer les poignées pour opérer une modification.

S'applique uniquement à l'outil d'édition des formes.

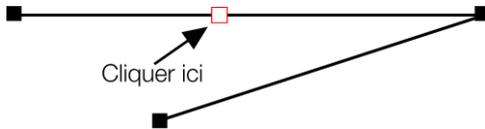
À la fin de la ligne :



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 (voir page 158) »). Pour ajouter une nouvelle poignée de contrôle au début d'une ligne :

1. Terminez la ligne en utilisant \hat{u} + clic.
2. Cliquez sur la poignée de début.
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 (voir page 172).

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

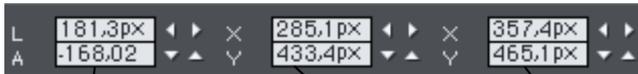


Les deux champs centraux indiquent la position du point sélectionné à l'aide de ses coordonnées X-Y.

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 (voir page 587).

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 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**.

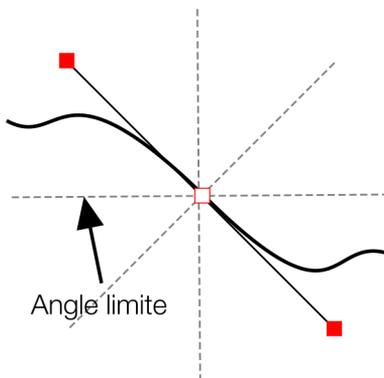


Le programme sauvegarde les points supprimés afin de pouvoir lisser à nouveau la ligne ultérieurement en déplaçant la réglette. Les points supprimés sont effacés lorsque vous éditez à nouveau la ligne, par exemple en tirant sur les poignées.

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.



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.)



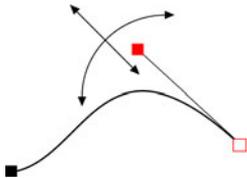
Après avoir modifié le type de la ligne, vous aurez éventuellement à déplacer les poignées de courbe pour obtenir une transition lisse entre les segments de ligne droite et de courbe.

Vous pouvez sélectionner plusieurs segments de ligne et les convertir. Les points d'ancrage à chaque extrémité du segment doivent être sélectionnés.

Modifier les courbes

Utilisation des poignées de courbe

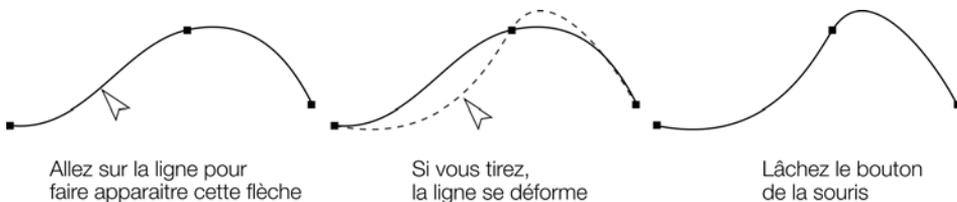
En tirant les poignées de courbe vous ajustez la courbure des segments de courbe accolés.



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.



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 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

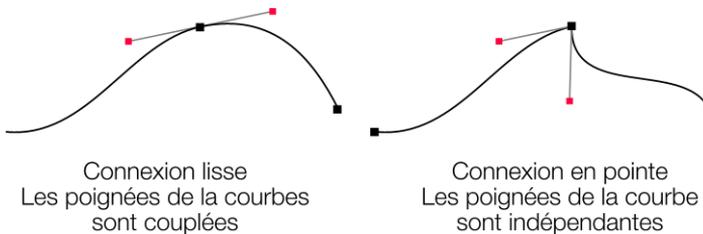
Pour convertir une liaison pointue en courbe lisse :

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 déplace exactement à l'inverse et à la même distance de la poignée de contrôle.

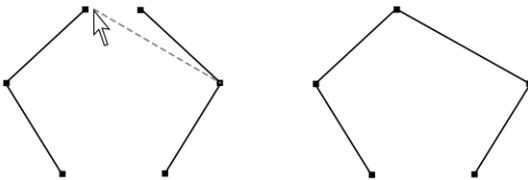
Connexion de lignes

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 « \uparrow » 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**, « \uparrow + 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 (voir page 104) ».

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!

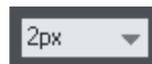
Si les extrémités des deux lignes sont déjà très proches, mais pas connectées, vous pouvez faire un zoom avant, ou éloigner les points d'ancrage de fin pour les rapprocher ensuite. Un symbole + indique lorsqu'une connexion va être réalisée.

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.

Modification de l'épaisseur de ligne

Pour modifier l'épaisseur de ligne ou de contour d'une forme, sélectionnez d'abord l'objet ou les objets.

Tapez une nouvelle valeur d'épaisseur dans le champ de texte sur la barre d'outils **STANDARD** ou choisissez une valeur par défaut dans le menu.



Vous pouvez également positionner le curseur de la souris au-dessus du bord d'une ligne ou d'une forme, maintenir les touches Ctrl + Maj enfoncées et utiliser la molette de la souris pour ajuster rapidement l'épaisseur de la bordure. Cela fonctionne même si la ligne/forme n'est pas sélectionnée.

Habituellement, l'épaisseur de ligne est mesurée en points (pt). 1 point équivaut à $1/72^{\text{ème}}$ 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, MAGIX Web Designer Premium la convertira dans le nombre de points correspondant. Par exemple, vous pouvez entrer 0,5 cm et vous obtiendrez une ligne d'un demi-centimètre d'épaisseur, mais le champ d'épaisseur de ligne affichera une valeur légèrement supérieure à 14 pt.

Si vous modifiez l'épaisseur de la ligne sans avoir sélectionné d'objet, les modifications seront appliquées par défaut à toutes les lignes.

Remarque: Une ligne d'épaisseur zéro est un cas spécial et n'est pas utilisée normalement. Une ligne d'une épaisseur d'un pixel est alors créée. La taille actuelle dépendra du périphérique sur lequel la ligne est affichée. Sur un écran d'ordinateur, un pixel est clairement visible et n'est jamais affiché avec anti-aliasing. Sur les périphériques tels que les imprimantes ou photocomposeuses, qui ont une résolution particulièrement élevée, la ligne est pratiquement invisible (les lignes d'épaisseur zéro sont convertis en 0,25 pt dans les fichiers importés).

Galerie des lignes

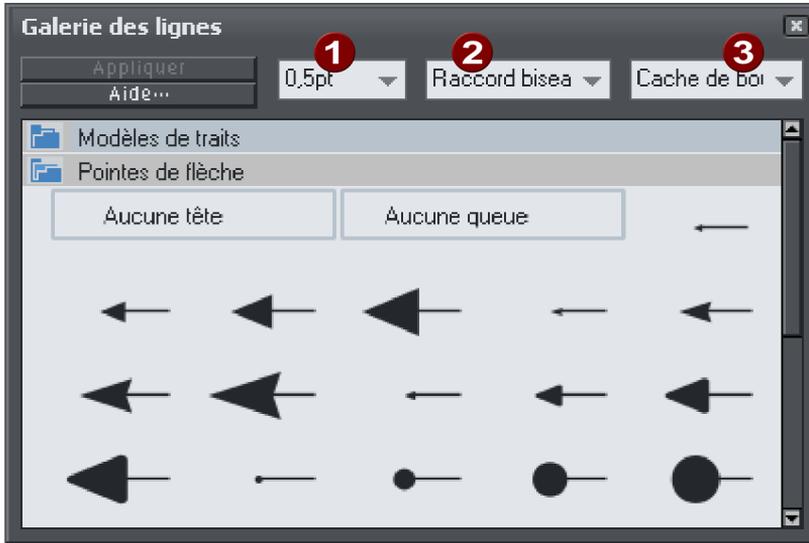
Vous pouvez utiliser la **GALERIE DES LIGNES** pour appliquer une série de styles ou d'attributs de ligne comme des coupes de pinceau, des motifs en pointillés, des pointes de flèches et plus encore.

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 la petite icône du dossier dans la fenêtre de la galerie.



- ❶ Largeur de la ligne
- ❷ Type de raccord
- ❸ 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** (voir page 160), 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 :

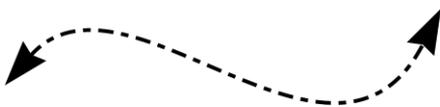
- Double-cliquez sur la pointe de flèche dans la galerie.
- Ou sélectionnez la pointe de flèche souhaitée puis cliquez sur **APPLIQUER**.

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.



Une ligne dotée d'un modèle de trait et de flèches de début et de fin de la galerie.

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.



Connexion triangulaire

Pour modifier une ligne existante, vous devez d'abord la sélectionner.



Connexion ronde

Pour modifier le type de connexion actuel, désélectionnez toutes les lignes.

Sélectionnez le type requis depuis le menu.



Connexion biseautée

Modification des extrémités

Cette fonction située dans la partie supérieure de la **GALERIE DES LIGNES** définit le style des extrémités des lignes.



Emoussé

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.

Sélectionnez le type requis depuis le menu.



Rectangulaire

Manipulation des formes

Formez les outils de dessin



Utilisez l'un de ces outils pour créer des formes standards.

- **OUTIL RECTANGLE** (« M »)
- **OUTIL ELLIPSE**(« L »)
- **OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES** (« Maj + F2 »)

L'**OUTIL RECTANGLE** crée des rectangles et des carrés.

L'**OUTIL ELLIPSE** crée des cercles et des ellipses.

L'**OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES** crée des polygones, des étoiles et des SmartShapes.

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

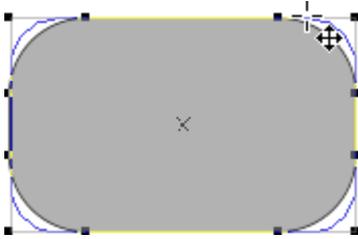
Pour créer un carré plutôt qu'un rectangle, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

Créer et éditer des rectangles aux coins arrondis



Pour donner à votre rectangle des coins arrondis, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton « Coins arrondis » de la barre d'infos 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 sur les poignées situées à chaque coin) ou à l'aide de **L'OUTIL DE SÉLECTION**.

Notez que si vous changez les proportions d'un rectangle à l'aide de **L'OUTIL DE SÉLECTION** (en l'étirant sur une dimension seulement), les proportions des coins arrondis ne changent pas, elles sont 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.

ASTUCE : lorsque vous faites pivoter des rectangles ou toute forme comportant des bords droits, maintenez la touche Ctrl lors de la rotation pour que votre objet soit parfaitement aligné horizontalement ou verticalement.

Création de cercles et ellipses

Pour créer un cercle ou une ellipse :



Sélectionnez l'**OUTIL ELLIPSE** (« Maj + F4 » ou « L ») dans la barre d'outil principale.

Les boutons **RAYON ET DIAMÈTRE** sur la barre d'infos permettent de créer des cercles de manière automatique.



- 1 Rayon
- 2 Diamètre
- 3 Création de bordures

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.

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.

Vous pouvez convertir une ellipse en un cercle à tout moment en effectuant un double-clic sur une poignée de contrôle.

Création de polygones et d'étoiles

Utilisez l'outil des **FORMES QUICKSHAPE** pour créer rapidement presque toute forme régulière, symétrique avec des coins 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.

1. Sélectionnez l'outil de **FORMES QUICKSHAPE** (« Maj + F2 ») dans le sous-menu d'outils.
2. Sélectionnez **CRÉER POLYGONES** ou **FORMES ÉTOILES** dans la barre d'infos.
3. Sélectionnez le nombre de côtés depuis le menu ou en entrant une valeur dans le champ de texte.



- 1 Modes de création : rayon/diamètre/limites
- 2 Polygone
- 3 Ellipse
- 4 Formes en étoile
- 5 Coins arrondis
- 6 Restaurer les bords
- 7 Nombre de côtés
- 8 Menu des éléments à éditer
- 9 Champs à éditer
- 10 Insérez des SmartShapes

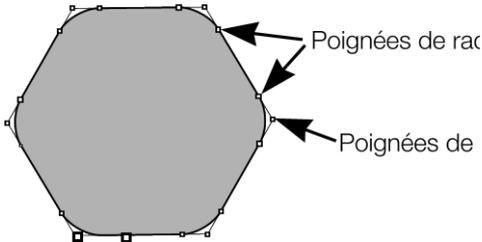
Pour créer le polygone l'étoile, déplacer exactement de la même manière qu'un cercle ou une ellipse en utilisant les boutons de création « Rayon », « Diamètre » et « Limites » pour contrôler le point d'origine de votre forme.

- 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 ou étoiles à coins arrondis

Sélectionnez le bouton **COINS ARRONDIS** ou double-cliquez sur un coin.



Le polygone dispose de poignées supplémentaires (poignées de rayon) disposées au départ de l'arrondi. Pour augmenter ou réduire le rayon, tirez n'importe quelle poignée rayon.

Pour supprimer les coins arrondis :

- Cliquez sur le bouton **COINS ARRONDIS**.
- Ou double-cliquez sur une poignée de contrôle.

Édition de polygones et d'étoiles

L'outil de **SÉLECTION** vous permet de déplacer, faire pivoter, modifier la taille, et incliner les formes. L'outil de **SÉLECTION** est décrit au chapitre Manipulation des objets (voir page 104).

Vous pouvez redimensionner ou faire pivoter en utilisant l'outil **DE FORMES AUTOMATIQUES** :

- 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 la poignée vers le centre de la forme.
- Vous pouvez utiliser les touches fléchées sur le clavier.

- Ou sélectionner **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**.



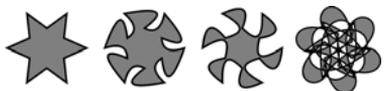
Transformer le polygone en une ellipse en cliquant sur le bouton **CRÉER UNE ELLIPSE** ou en double-cliquant sur le centre du polygone.



Transformer le polygone en étoile en cliquant sur le bouton **FORMES ÉTOILE**. Ou en double-cliquant sur un côté.



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.

« Ctrl+double-clic » sur un côté ou cliquez sur le bouton **RESTAURER LES BORDS** pour redresser tous les côtés en lignes droites.



Modifier le nombre de côtés en en précisant le nombre ou en sélectionnant le nombre dans le menu.



Édition d'étoiles

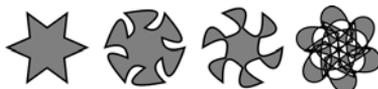
Pour augmenter ou réduire la profondeur de l'étoile :

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.

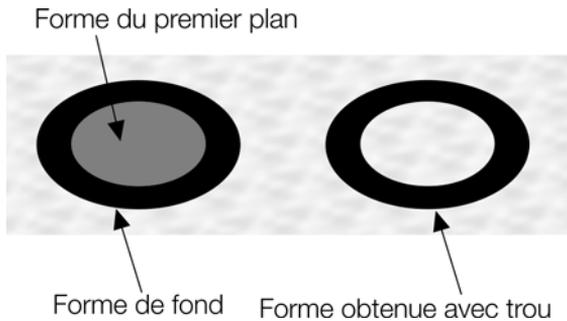


Lorsque vous déplacez un côté d'une étoile (Ctrl+tirer), tous les côtés sont déplacés symétriquement. La combinaison « Ctrl+Maj+tirer » permet de déplacer des paires de côtés comme des images reflétées. « Ctrl+double-clic » sur un côté ou cliquez sur **RESTAURER LES BORDS** pour redresser tous les côtés en lignes droites.

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

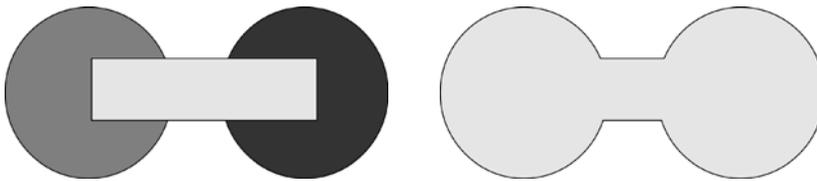


Utilisez **ARRANGER > COMBINER LES FORMES > SOUSTRAIRE DES FORMES**. Cette fonction est similaire à **RELIER LES FORMES** (décrit plus haut). Les différences sont :

- 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**.

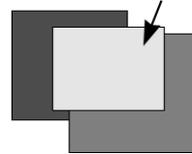
La nouvelle forme prend les attributs de ligne et les couleurs de la forme du dessus (le rectangle sur l'illustration).

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.

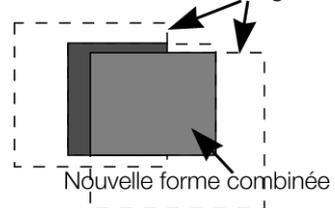
Sélectionnez les formes que vous souhaitez masquer et la forme de premier-plan (le masque).

Objet en premier plan



Sélectionnez **ARRANGER > COMBINER LES FORMES > CROISER LES FORMES**. Une nouvelle forme est créée. La forme de premier-plan disparaît.

Formes d'origine

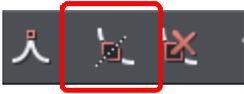


Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchangées. Les sections non couvertes par la forme de premier-plan sont effacées. La forme de premier-plan peut être formée par un groupe pour obtenir des soustractions plus complexes. (Les groupes sont décrits dans le chapitre Manipulation des objets (voir page 130).)

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.



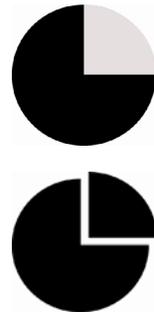
Après segmentation d'une ligne, rien n'est visible dans un premier temps. Cependant, si vous déplacez la poignée, seule une partie de ligne bouge. Si vous segmentez une forme, elle sera transformée en ligne. Tout remplissage disparaît.

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 (voir page 183).

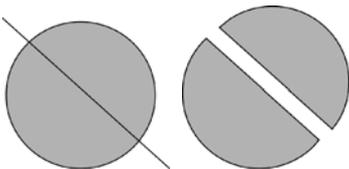
Segmentation des formes

MAGIX Web Designer 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 :

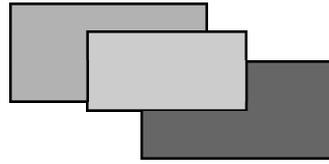


La ligne doit traverser l'objet de part en part et dépasser également de ses contours. (Comme montré dans l'illustration). Si la ligne est trop courte, l'opération coupe un segment très fin.

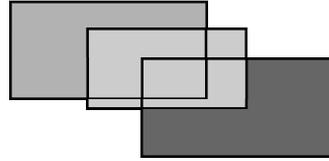
Découpe de formes complexes

Lorsque vous utilisez l'option **CROISER TOUTES LES FORMES**, les objets sélectionnés sont coupés le long des lignes d'intersection.

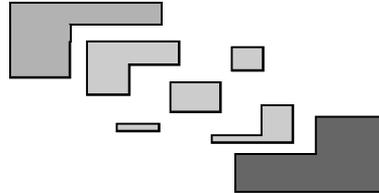
Trois rectangles sélectionnés, avec un contour d'1 pixel.



ARRANGER > COMBINER LES FORMES > CROISER TOUTES LES FORMES coupe les formes selon les lignes d'intersection. Le contour de la nouvelle forme est représenté par une bordure d'1 pixel.



Vous pouvez ensuite séparer les rectangles pour mettre la nouvelle forme en évidence.



Les attributs des lignes et les couleurs des formes intersectées demeurent inchangées.

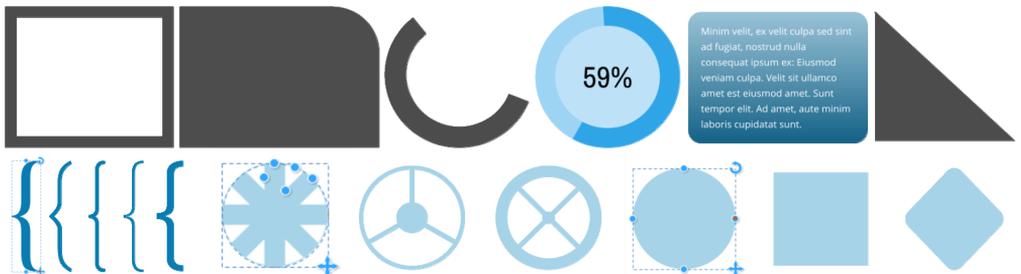
SmartShapes

Les SmartShapes sont une fonctionnalité améliorée qui peut être ajoutée à Web Designer Premium. Les SmartShapes sont des plug-ins. Chaque SmartShape incorpore ses propres commandes d'édition, généralement sous forme de petites poignées que vous pouvez faire glisser pour éditer la forme.

Les SmartShapes sont disponibles dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** et sous le **MENU INSÉRER**. Par exemple, sélectionnez « **INSÉRER** » > « **FORME** » depuis le menu principal pour choisir une SmartShape simple.

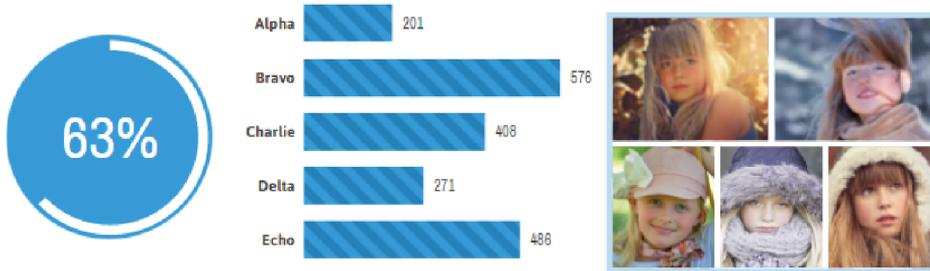


Vous pouvez également utiliser l'**OUTIL de FORMES AUTOMATIQUES** et ensuite cliquer sur le



SmartShapes simples

Bien qu'il existe des SmartShapes simples qui sont composées d'une seule forme, l'architecture sous-jacente des SmartShapes permet des utilisations plus complexes, telles que des diagrammes, des anneaux de pourcentage, des grilles photo, des panneaux de texte et des tableaux qui peuvent tous être personnalisés.



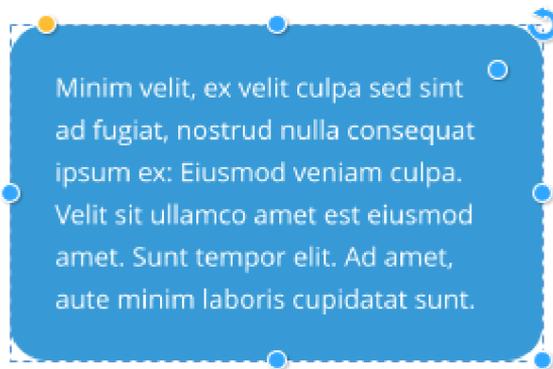
SmartShapes de diagrammes et grilles photo

Consultez Grilles photo (voir page 400) dans la section Traitement des photos (voir page 397) pour plus de détails sur l'édition de SmartShapes de grilles photo.

Édition de SmartShapes

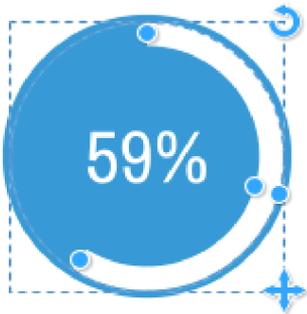
Vous pouvez éditer une SmartShape simplement en cliquant sur la forme avec l'outil de sélection. Il est également possible de les sélectionner à l'aide des outils de forme QuickShape (ou rectangle, ellipse, etc.) dans la barre d'outils principale.

Lorsqu'elle est sélectionnée, la SmartShape affiche une série de poignées de commande en dessous et autour de la forme, comme ceci :



Ceci est une SmartShape simple de panneau de texte simple. Les poignées bleues circulaires sur les côtés vous permettent d'étirer le panneau aux dimensions de votre choix. En faisant glisser la poignée du coin supérieur droit, il est possible de faire pivoter l'objet entier. La poignée du coin inférieur droit permet d'élargir ou de réduire la taille de la SmartShape entière.

Chaque SmartShape possède ses propres poignées de commande. Si vous positionnez le curseur de la souris sur une poignée, une astuce relative à l'outil s'affiche. La ligne d'état (située au bas de la fenêtre) livre également une description de la fonction de chaque poignée. Dans cet exemple, la poignée orange en haut à gauche permet d'ajuster le coin arrondi de l'arrière-plan du panneau (la plupart des SmartShapes rectangulaires ont une fonction similaire). La poignée en haut à droite permet d'ajuster la marge autour du texte. Si les SmartShapes contiennent du texte, ce dernier peut être édité en utilisant l'**OUTIL TEXTE** (voir page 619) : taille, police, etc. Toutes les formes affichent leurs dimensions pendant le glissement (dans les unités du document).



Cette SmartShape d'anneau de pourcentage comporte des commandes permettant de faire glisser l'extrémité de l'anneau (modifiant ainsi la valeur) ou d'éditer la valeur avec l'outil texte, ce qui modifie la longueur de la barre. La poignée située au milieu de l'arc de cercle vous permet d'ajuster l'épaisseur de la bande.

La poignée en haut à droite permet de faire pivoter l'objet entier, celle en bas à droite de le redimensionner.

Pour modifier la couleur d'une SmartShape, vous pouvez sélectionner la forme et cliquer sur les couleurs sur la palette des couleurs ou ouvrir l'**ÉDITEUR DE COULEURS**. Vous pouvez également glisser-déposer une couleur de la palette des couleurs. Si la forme est composée de plusieurs couleurs, la boîte de dialogue Remplacement de la couleur (voir page 214) apparaîtra pour vous permettre de choisir la couleur que vous souhaitez modifier.

SmartShape de tableau

La SmartShape de tableau est un tableau simple qui offrent des fonctions d'insertion et d'édition basiques, y compris l'ajout, la suppression et le redimensionnement de rangées et de colonnes, diverses options de formatage et le formatage automatique selon le contenu. Vous pouvez également insérer des données provenant d'autres sources telles que des feuilles de calcul Excel et Google pour remplir rapidement un tableau.

	JPG	GIF	PNG	SVG
VECTOR				✓
RASTER	✓	✓	✓	
TRANSPARENCY			✓	✓
ANIMATION		✓	✓	✓
LOSSY	✓			

Les tableaux se trouvent dans le menu « **INSÉRER** » ou dans le **CATALOGUE DE CONTENUS** sous « **COMPOSANTS** » > « **COMPOSANTS D'IMPRESSION ET D'INTERNET** » > « **TABLEAUX** », qui contient divers designs.

Aperçu des poignées du tableau

Survolez avec la souris les poignées d'ajustement pour voir leurs fonctions, qui sont...

- MARGE INTÉRIEURE** Faites glisser pour ajuster la marge extérieure, la marge intérieure et la marge de cellule.
- SÉLECTIONNER/REPOSITIONNER** Cliquez pour sélectionner des colonnes et des rangées et déplacez pour les repositionner.
- AJOUTER/SUPPRIMER** Faire glisser pour ajouter ou supprimer des colonnes ou des rangées.
- AFFICHER/MASQUER LA LÉGENDE** Cliquez pour afficher ou masquer le titre de la légende du tableau et éditez-le à l'aide de l'**OUTIL TEXTE** (voir page 619).
- LARGEUR DE LA COLONNE** Faites glisser pour ajuster la largeur des colonnes.
- HAUTEUR DE LA RANGÉE** Faites glisser pour ajuster la hauteur des colonnes.

REDIMENSIONNER Faites glisser pour redimensionner et maintenez la touche Ctrl enfoncée pour étirer. Faites glisser pour étirer horizontalement ou verticalement.

Bordures de cellule et fusionnement de cellules

Sélectionnez une cellule, série de cellules, rangée ou colonne, puis cliquez sur la goutte verte au coin de la sélection pour ouvrir un menu de bordure de cellule.



Les quatre premières commandes représentent les quatre bords des cellules sélectionnées. Vous pouvez cliquer pour mettre en valeur tous les bords ou uniquement l'un d'entre eux. Dans le cas ci-dessus, le bord droit est mis en valeur. Si maintenant vous ajustez une valeur de ligne, par exemple une épaisseur de ligne de 2 pt, elle sera appliquée à la ligne au bord droit des cellules sélectionnées.

Pour fusionner des cellules adjacentes, sélectionnez-en deux ou plus et cliquez sur l'icône de **FUSIONNEMENT**, qui est la dernière sur la droite du menu. Les cellules fusionnées peuvent être séparées à nouveau en cliquant sur la même commande.

Notez que l'application de valeurs de ligne n'affectent les bords sélectionnés que lorsque l'interface de commande des bords est visible. Si vous fermez la commande des bords puis appliquez une épaisseur de ligne ou une couleur de ligne, cela affectera les 4 bords de la sélection.

Ajout de rangées et de colonnes

Lorsque vous ajoutez une rangée, la dernière rangée du tableau est dupliquée pour créer la nouvelle rangée. Si d'autres colonnes du tableau ont des couleurs d'arrière-plan différentes, ce formatage est maintenu pendant que vous ajoutez d'autres rangées. L'ajout de colonnes fonctionne de manière similaire. Cependant, si les cellules du tableau contiennent des objets ou des symboles incorporés, ceux-ci ne seront pas dupliqués. Sélectionnez des rangées et des colonnes ou des séries de cellules à l'aide des touches **CTRL** et **MAJ** standard.

Suppression de rangées et de colonnes

Faites glisser la poignée de sélection orange de la rangée ou de la colonne hors du tableau. À un certain moment, une croix rouge apparaîtra. Si vous relâchez alors la souris, la ligne ou la colonne sera supprimée.

Cellules de tableau

Chaque cellule de tableau a une colonne de texte et une forme d'arrière-plan qui détermine la couleur d'arrière-plan de la cellule. Utilisez l'**OUTIL TEXTE** pour éditer et formater le texte de la cellule comme n'importe quel autre texte. Vous pouvez également placer tout autre type d'objet dans une cellule de tableau en l'insérant incorporé dans le texte. Pour cela, sélectionnez et copiez l'objet à insérer dans le presse-papiers, placez le curseur de texte dans la cellule et collez-le (Ctrl+V). Il est possible de sélectionner plusieurs cellules en utilisant **MAJ + SÉLECTIONNER** ou **CTRL + SÉLECTIONNER**.

Couleurs et tableaux

Le tableau entier a une couleur d'arrière-plan qui est la couleur par défaut de chaque cellule de tableau, mais chaque cellule peut avoir sa propre couleur d'arrière-plan et vous pouvez déterminer la couleur d'une rangée ou colonne entière.

Si le tableau n'est pas sélectionné, cliquez sur le tableau pour le sélectionner en entier (vous verrez les poignées du tableau apparaître). Cliquez sur une couleur pour modifier ou remplacer les couleurs utilisées dans le tableau. La boîte de dialogue **REPLACER LA COULEUR** apparaîtra pour vous permettre de choisir la couleur à remplacer.

Vous pouvez également modifier la couleur de toutes les cellules dans une rangée ou une colonne en sélectionnant la rangée/colonne entière. Une fois le tableau entier sélectionné, cliquez sur la **POIGNÉE SÉLECTIONNER/REPOSITIONNER** de la rangée ou de la colonne. Cela sélectionne toutes les formes d'arrière-plan dans la rangée ou la colonne. Vous pouvez ensuite définir ou réinitialiser la couleur d'arrière-plan de toutes les cellules sélectionnées.

Contours

Lorsque la tableau entier est sélectionné, la commande d'épaisseur de ligne sur la barre du haut affiche l'épaisseur des contours des cellules du tableau entier. Vous pouvez modifier l'épaisseur du contour en utilisant cette commande ou supprimer les contours visibles en sélectionnant **AUCUN**.

Pour définir la couleur des contours, effectuez un clic droit sur la **PALETTE DES COULEURS** et choisissez **DÉFINIR LA COULEUR DE CONTOUR**. Vous pouvez également sélectionner les couleurs de ligne de la même manière que l'arrière-plan de cellules en choisissant la couleur et en sélectionnant **COULEUR DE CONTOUR** dans la boîte de dialogue de remplacement de couleur.

Copie de données provenant d'autres sources

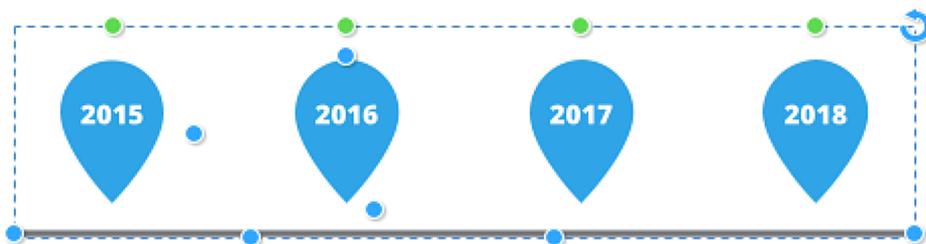
Vous pouvez insérer des données de texte séparé par une tabulation pour remplir rapidement un tableau. Dans Excel par exemple :

- Sélection et copie de cellules

- Dans Designer, placez le curseur de texte sur la cellule en haut à gauche du tableau cible. Assurez-vous que la cellule est vide.
- Insertion à l'aide de l'option « Texte sans mise en forme »

SmartShapes d'axe temporel

Les axes temporels sont des éléments courants dans de nombreux types de documents et particulièrement dans les présentations. La Smartshape d'axe temporel est composée d'une ligne avec un objet (ou un groupe d'objets) répété sur toute sa longueur avec un espacement régulier. Vous pouvez augmenter ou réduire le nombre d'objets sur la ligne, ajuster leur espacement, taille, alignement vertical, etc. à l'aide des poignées de la SmartShape.



SmartShape d'axe temporel avec des poignées d'édition

Pour insérer un axe temporel, utilisez « **INSÉRER** » > « **DEPUIS LE CATALOGUE DE CONTENUS** » > « **COMPOSANTS** » > « **COMPOSANTS D'IMPRESSION ET D'INTERNET** » > « **AXES TEMPORELS** »

Résumé des poignées de l'axe temporel

POIGNÉES DE FIN	Tirez sur l'une des poignées de fin pour modifier la longueur de la ligne ou faire pivoter la ligne entière.
ESPACEMENT	Tirez pour ajuster l'espacement entre les objets sur la ligne.
AJOUTER/SUPPRIMER	Cliquez pour ajouter une copie du dernier objet à droite ou tirez pour ajouter ou supprimer des objets multiples. Si rien ne se passe quand vous essayez d'ajouter une copie, cela signifie que l'espace sur la ligne est insuffisant pour une autre copie. Essayez de réduire la taille des objets à l'aide de la poignée Taille ou de rallonger la ligne en tirant sur les extrémités.
DÉCALAGE VERTICAL	Tirez pour ajuster le positionnement vertical des objets sur la ligne.
SUPPRIMER	Supprimez un objet de la ligne.
LARGEUR DE LA LIGNE	Déplacez pour ajuster la largeur de la ligne.
TAILLE	Modifiez la taille des objets sur la ligne.

Édition du texte

De nombreux axes temporels incluent du texte qui peut être édité à l'aide de l'**OUTIL TEXTE (VOIR PAGE 223)**. Si le texte souhaité ne rentre pas dans l'espace disponible, essayez d'augmenter la taille des objets sur la ligne à l'aide de la poignée Taille ; sélectionnez ensuite le texte et réduisez la taille de la police. Si vous modifiez la taille de la police de tout le texte sur un objet, vous devriez voir le texte s'actualiser sur tous les autres objets, ce qui vous aidera à choisir la meilleure taille.

Remplacement de symbole

Les symboles présents sur certains axes temporels peuvent être remplacés. Sélectionnez le symbole à l'intérieur en cliquant sur le symbole tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Effectuez ensuite un clic droit et choisissez **REPLACER LE SYMBOLE** dans le menu contextuel.

SmartShapes de diagrammes

Les SmartShapes de diagrammes (voir « **INSÉRER** » > « **DIAGRAMMES...** ») vous permettent d'éditer les valeurs et les descriptions des diagrammes à l'aide de tous les attributs habituels de l'**OUTIL TEXTE** (voir page 619) ; les éléments graphiques s'actualisent automatiquement.

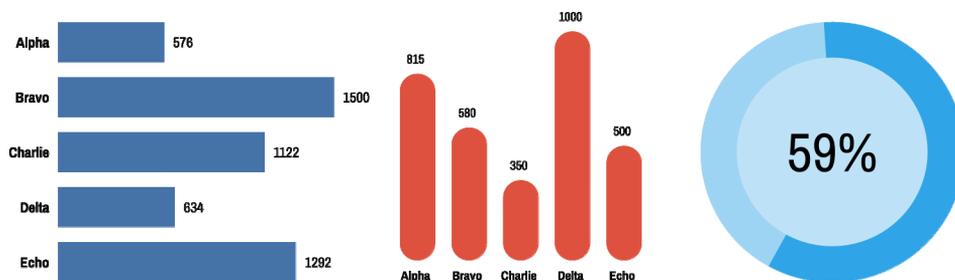


Diagramme en barres, diagramme en colonnes et anneau de pourcentage

Comme avec toutes les SmartShapes, effectuez un double clic pour accéder à l'**OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES** ; les poignées de la SmartShape apparaissent. Déplacez le curseur de la souris sur chaque poignée pour connaître leur fonction. Les diagrammes en barres et les tableaux à colonnes comportent des poignées permettant d'ajuster la largeur de la barre, la largeur et la hauteur du diagramme, l'espace entre les barres et la rondeur des coins de la barre, ainsi que d'ajouter ou de supprimer des barres. Chaque barre comporte une poignée permettant de modifier sa position dans le diagramme et une autre permettant de modifier sa valeur par glisser-déposer. Pour améliorer la résolution ou la précision, effectuez simplement un zoom avant et tirez sur la poignée correspondante. Il est également possible de saisir une valeur numérique précise avec des décimales à l'aide de l'outil texte (voir page 619).

Personnalisation de diagrammes en barres et de tableaux à colonnes

Vous pouvez modifier la couleur d'un diagramme en sélectionnant le diagramme entier et en cliquant sur une couleur dans la **PALETTE DE COULEURS** (voir page 204). La boîte de dialogue **REEMPLACER DES COULEURS** qui s'affiche vous permet de modifier les couleurs du diagramme. De manière similaire, vous pouvez utiliser l'**ÉDITEUR DE COULEURS** ; la liste des couleurs pouvant être remplacées apparaît en haut de l'éditeur de couleurs. Vous pouvez alors sélectionner dans cette liste la couleur que vous souhaitez éditer.

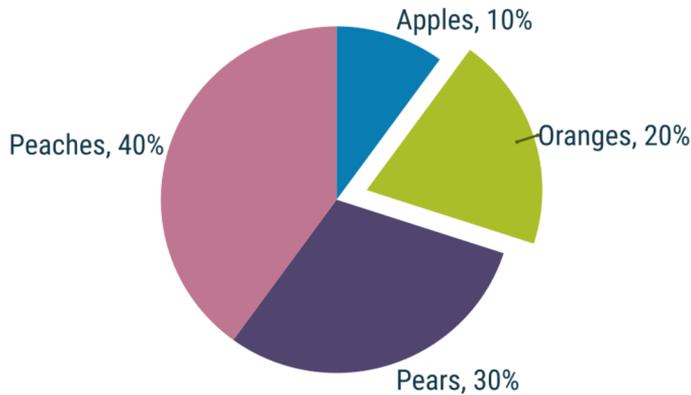
Il n'est parfois pas suffisant de simplement remplacer ou éditer les couleurs existantes dans le diagramme. Vous pouvez sélectionner une barre ou une colonne spécifique : cliquez dessus dans l'**OUTIL DE SÉLECTION** en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Cela sélectionne uniquement cette barre/colonne à l'intérieur du diagramme. Vous pouvez ensuite modifier directement la couleur ou les contours, ou même modifier le type du remplissage à l'aide de l'**OUTIL DE REMPLISSAGE**. **SI VOUS SOUHAITEZ COPIER LE STYLE D'UNE SEULE BARRE SUR LES AUTRES BARRES, COMMENCEZ PAR COPIER (CTRL+C) LA BARRE SÉLECTIONNÉE DANS LE PRESSE-PAPIERS. SÉLECTIONNEZ ENSUITE L'UNE DES AUTRES BARRES ET UTILISEZ « ÉDITER » > « COLLER » > « COLLER FORMAT/ATTRIBUT ».** (voir page 297)

Modification des styles de texte de description et de valeur

Les descriptions et les valeurs de diagrammes peuvent être éditées à l'aide de l'**OUTIL TEXTE**. Vous pouvez appliquer les attributs de texte habituels, afin d'ajuster l'apparence du texte. Si vous changez l'apparence d'une étiquette de diagramme, comme la police d'écriture, la taille de police ou la couleur, cette modification est immédiatement appliquée aux autres étiquettes pour chaque barre. Cependant, cela arrive uniquement si le même style de texte est appliqué à ces étiquettes (habituellement les **ÉTIQUETTES DE DIAGRAMME EN BARRES**). Donc, si vous souhaitez qu'une étiquette soit différente, par exemple pour mettre une barre en valeur, attribuez-lui un style différent ou utilisez l'option **AUCUN STYLE** dans le menu des styles pour supprimer le style. Cela s'applique également au texte de la valeur.

SmartShapes de graphique circulaire

Les graphiques circulaires se trouvent dans la section Diagrammes du catalogue de contenus. Le logiciel permet une création facile de graphiques vectoriels de haute qualité. Pour cela, les pourcentages exacts sont calculés automatiquement pour chaque part.

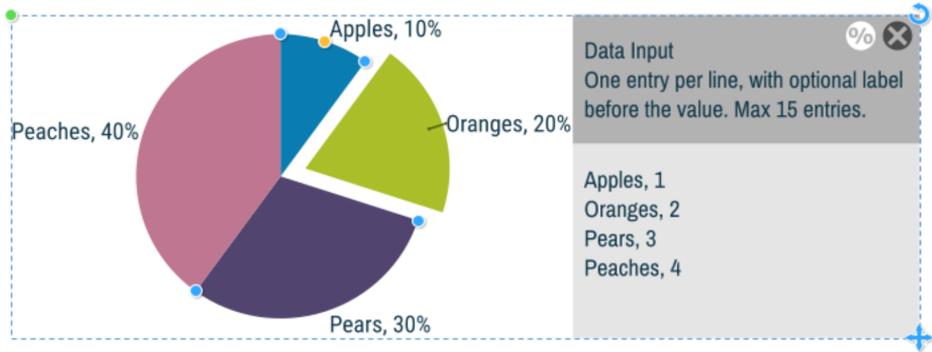


Vous pouvez ajuster les valeurs de segment de graphique :

- en faisant glisser directement les poignées du segment de graphique pour ajuster le pourcentage de chaque part.
- en utilisant le formulaire de saisie des données pour saisir une colonne simple de nombres, avec étiquettes optionnelles
- en insérant des données dans le formulaire de saisie depuis une feuille de calcul (les valeurs peuvent être affichées en tant que pourcentage ou valeur absolue). Les étiquettes sont positionnées automatiquement autour du graphique, avec un style de texte standard. Lorsque vous éditez un style d'étiquette, tous les styles sont modifiés en conséquence (néanmoins, vous pouvez appliquer différents styles à chaque étiquette si vous le souhaitez).
- Vous pouvez mettre en valeur n'importe quel segment en cliquant dessus, comme illustré ci-dessus.
- Les couleurs de segment sont basées sur les couleurs thématiques de votre document (couleurs thématiques 1 à 5, puis des nuances) afin que le graphique circulaire corresponde au thème de couleur de votre document.
- Il est également possible de personnaliser la couleur de n'importe quel segment.

Comme avec les formes, survolez les poignées d'ajustement avec la souris pour voir une description de la fonction.

La poignée verte en haut à gauche ouvre la forme pour permettre la saisie de données et pour basculer entre des valeurs décimales et des pourcentages. La saisie est limitée à 15 entrées, mais si vous dépassez cette limite, les étiquettes de segment changent de format pour afficher un indicateur qui pointe vers le segment en question.



Affiche la section du formulaire de saisie de données. Vous pouvez l'afficher ou la masquer en utilisant la poignée verte en haut à gauche.

À l'aide de l'**OUTIL TEXTE**, cliquez sur la zone inférieure de saisie de données et saisissez les couples étiquette-valeur souhaités. Le graphique circulaire s'actualise directement pendant vos modifications. À chaque fois que vous ajoutez une nouvelle entrée sur une nouvelle ligne, un nouveau segment de graphique est créé. Vous pouvez également faire glisser les poignées sur le bord des parts du graphique pour modifier proportionnellement les valeurs de données correspondantes.

Si vous le souhaitez, il est possible d'importer des données provenant d'autres sources. Vous avez simplement à les insérer dans le panneau de saisie de données. Les graphiques circulaires prennent en charge les données provenant de feuilles de calcul Excel et Google. Pour cela, veillez à insérer les données en tant que texte non formaté.

Coloration du graphique circulaire

Les segments de graphique utilisent les **COULEURS THÉMATIQUES 1 À 5** pour les cinq premiers segments, puis des nuances claires et foncées de ces couleurs pour les dix segments suivants. Si votre document contient plus de cinq parts, il utilisera des nuances claires et foncées des **COULEURS THÉMATIQUES 1 À 5** pour les dix segments suivants. Si aucune **COULEUR THÉMATIQUE** n'est définie, la part apparaîtra en noir et vous devrez colorer manuellement le segment.

Pour colorer un segment, cliquez dessus (ce qui le mettra en relief), puis cliquez sur une couleur dans la **PALETTE DES COULEURS** (voir page 204).

Édition du texte de l'étiquette

Si vous modifiez la couleur, la police ou la taille du texte entier d'une étiquette, toutes les autres étiquettes sont éditées en conséquence. Pour modifier une étiquette individuelle, appliquez-lui un autre **STYLE DE TEXTE**. Vous remarquerez que les étiquettes de gauche sont alignées à gauche et que les étiquettes de droite sont alignées à droite.

Si vous souhaitez modifier la taille relative du graphique au texte, utilisez la poignée orange de rayon pour redimensionner le graphique.

SmartShapes de panneaux de texte

Les SmartShapes de panneaux de texte sont disponibles dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** sous « **COMPOSANTS** » > « **COMPOSANTS D'IMPRESSION ET D'INTERNET** », ou sous le menu « **INSÉRER** » > « **PANNEAUX** » > « **PANNEAU DE TEXTE / PLUS DE CHAMPS DE TEXTE** ».



L'**OUTIL TEXTE** permet d'éditer librement le texte (police, taille, etc.). Si vous survolez avec la souris les poignées de commande de la SmartShape (que vous pouvez afficher en activant l'**OUTIL DE SÉLECTION** ou l'**OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES**), vous verrez une infobulle qui vous expliquera la fonction de chaque poignée. La fonctionnalité dépend du style du panneau.

En général, les panneaux vous permettent de...

- ajuster la largeur et la hauteur (le texte se réorganise)
- modifier la largeur de la marge autour du texte
- arrondir les coins du panneau.
- Vous pouvez également faire pivoter l'objet, qui reste entièrement fonctionnel.

Ces panneaux de texte sont intelligents, c'est-à-dire qu'ils s'adaptent au texte saisi. Faites glisser la poignée centrale du bas ou du haut pour modifier la hauteur du panneau vertical. Si vous ajoutez plus de texte que le panneau peut contenir, ce dernier s'agrandira pour s'adapter au texte supplémentaire. Cependant, si vous retirez ultérieurement du texte, le panneau rétrécira jusqu'à la dernière hauteur que vous avez définie à l'aide des poignées d'ajustement. Cela garantit des tailles de panneau cohérentes, ce qui est utile si votre panneau occupe un espace défini ou est aligné avec d'autres panneaux ou objets de la même hauteur.

Alignement du texte

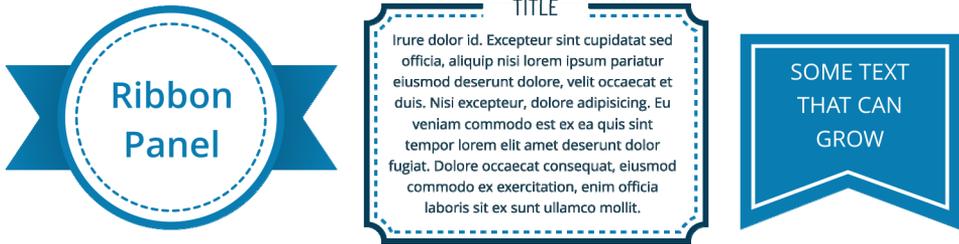
Vous pouvez aligner verticalement le texte contenu dans les panneaux pour un alignement en **HAUT**, au **CENTRE** ou en **BAS**. Cette fonction est utile si vous souhaitez éditer régulièrement un texte afin de varier le nombre de lignes. Pour modifier l'alignement vertical, placez le curseur de texte dans le texte et sélectionnez le bouton **ALIGNEMENT DE TEXTE VERTICAL** situé sur la barre d'infos de texte.



Choisissez ensuite une option dans le menu. Tout à la fin, l'option **AJUSTEMENT AUTOMATIQUE AU CONTENEUR** vous permet d'adapter n'importe quel texte dans une section de page restreinte. Cela est particulièrement pratique si vous souhaitez modifier un texte dans un espace limité.

Si le panneau de texte est rempli sans aucun espace vide en haut et en bas, cette option n'aura aucun effet, quelle que soit l'option d'alignement sélectionnée. Néanmoins, le paramètre d'alignement détermine également la manière dont le panneau s'agrandit et rétrécit en cas d'ajout ou de suppression de texte ; c'est pourquoi le paramètre est important, même pour les panneaux « remplis ». Les panneaux alignés en haut s'agrandiront et rétréciront toujours depuis le bas, le bord supérieur restant fixe. Pour les panneaux alignés en bas, c'est l'inverse : ils grandissent vers le haut avec le bord inférieur fixe, c'est pourquoi ils sont habituellement utilisés dans les parties inférieures de pages. Les panneaux centrés s'agrandissent et rétrécissent de manière égale en haut et en bas, le centre du panneau étant fixe.

Pour plus d'informations sur l'alignement d'une zone de texte, consultez [Texte aligné verticalement](#) (voir page 238) et [Ajustement automatique à des zones de texte](#) (voir page 239).



De nombreux panneaux permettent de modifier l'épaisseur et le style des lignes ou des contours contenus dans le panneau. Par exemple, la panneau avec ruban présenté ci-dessus vous permet de modifier l'épaisseur et le style du cercle en pointillés à l'intérieur du panneau. Sélectionnez simplement le panneau entier puis utiliser la commande d'épaisseur de ligne pour modifier l'épaisseur de ligne. Vous pouvez également positionner le curseur de la souris au-dessus du bord d'une ligne ou d'une forme, maintenir les touches **Ctrl+Maj** enfoncées et utiliser la molette de la souris pour ajuster l'épaisseur de ligne. Utilisez la galerie des lignes (voir page 172) pour modifier le style de la ligne, le style du coin ou l'extrémité de fin.

Une collection de panneaux similaires contenant des photos et des textes est disponible dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** sous « **RESSOURCES D'IMAGE** » > « **PANNEAUX PHOTO** ».

Grilles photo

Cette SmartShape vous permet d'afficher la collection de photos de votre choix, même celles comportant différentes formes ou proportions, dans une grille compacte sur votre site Web. Donc, vous pouvez par exemple afficher un mélange d'images portait, paysage ou même panorama ensemble dans la grille.



Elle contient des rangées comportant chacune un nombre défini de photos. La hauteur des rangées varie selon le nombre de photos dans chaque rangée et leurs proportions.

Allez dans le dossier « **GRILLES PHOTO** » sous « **COMPOSANTS** » > « **RESSOURCES D'IMAGE** » > dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** pour visionner une sélection d'exemples (« **INSÉRER** » > « **IMAGE** » > « **PLUS DE RESSOURCES D'IMAGE** »), mais vous pouvez personnaliser les exemples pour afficher autant de photos personnelles que vous le souhaitez. Les exemples qui sont basés sur la SmartShape de la grille de photo dans ce dossier comporte tous « Smart » dans leur titre.

Ajout & remplacement d'images

Pour remplacer une image avec une autre photo, vous pouvez simplement glisser-déposer un fichier photo depuis Windows Explorer (ou de la Galerie des bitmaps si la photo se trouve déjà dans le document actuel). L'image déjà présente dans la grille est alors remplacée par votre photo et la grille s'actualise automatiquement à la forme de cette dernière. Pour ajouter plus d'images, cliquez sur la poignée « Ajouter une photo » à la fin de chaque rangée ou tirez sur la poignée

« Ajouter/supprimer des rangées » en bas à gauche de la grille pour ajouter une rangée entière.

Veillez noter que plus vous ajoutez d'images dans une rangée, plus la rangée sera courte, en particulier si les images sont aussi larges que des photos panoramiques. De la même manière, les rangées contenant seulement une image seront habituellement plus grandes. Gardez donc cela à l'esprit pour distribuer vos photos autour de la grille, si vous souhaitez des photos aux dimensions similaires.

Bordure

La photo située en haut à gauche dans chaque grille comporte une poignée de largeur de la bordure qui permet d'ajuster l'espacement entre chaque photo. Si vous décidez alors d'ajouter une bordure, cela créera entre les photos un espace qui fera apparaître les éléments situés derrière votre grille de photo. Si vous souhaitez voir un autre élément que l'arrière-plan de la page, vous pouvez dessiner un rectangle et définir la couleur ou le remplir pour créer l'effet de bordure de votre choix.

Autres grilles de photo (Premium)

Le dossier « **GRILLES PHOTO** » du **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** que vous trouverez sous « **COMPOSANTS** » > « **RESSOURCES D'IMAGE** » inclut également de nouvelles grilles de photo (actuellement non intelligentes). Ces designs sont fixes, c'est-à-dire que vous pouvez seulement remplacer les images et redimensionner les grilles.

SmartShapes de flèche

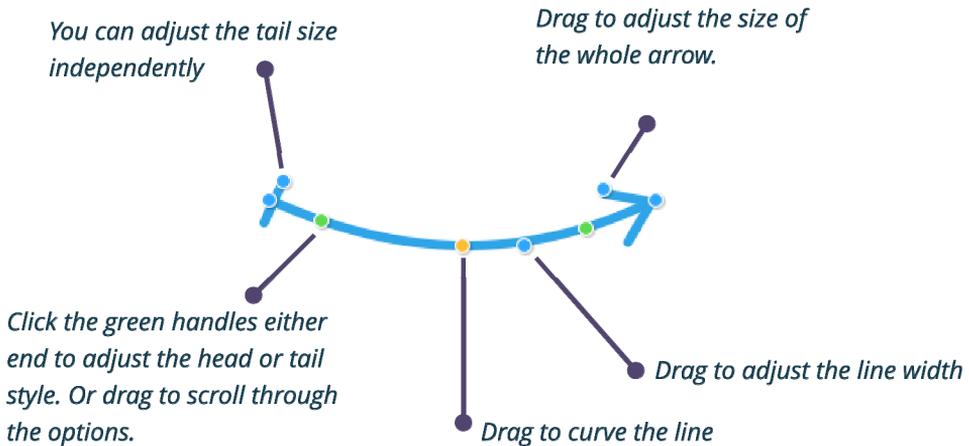
La flèche fait partie des éléments graphiques les plus populaires. Incluse dans Web Designer Premium, la SmartShape de flèche est peut-être l'outil de flèche le plus flexible mais elle est également facile à utiliser. Vous pouvez la commander en faisant glisser les poignées de la forme.

La création et la personnalisation d'une flèche sont une expérience visuelle interactive. Comme avec les autres formes, vous pouvez survoler les poignées avec la souris pour voir une infobulle.

Nous proposons une bibliothèque de designs pré-réglés qui peuvent être librement personnalisés. Utilisez le menu « **INSÉRER** » > « **FORME** » > « **LIGNES & FLÈCHES** » pour insérer une flèche.



La tige de la flèche est une ligne plutôt qu'une forme remplie. Cela signifie qu'il est possible d'appliquer n'importe quel effet de ligne tel qu'un tiret ou un profil de ligne. Vous pouvez utiliser la commande de ligne standard **EXTRÉMITÉ DE FIN** (voir page 172) pour configurer des extrémités de ligne arrondies ou carrées.



- Maintenez la touche **Maj** enfoncée pour redimensionner ou faire pivoter la ligne autour du centre. Par exemple, pour rendre une ligne plus épaisse tout en la maintenant au centre, faites glisser le curseur vers l'extérieur avec la touche **Maj** enfoncée.
- La ligne « s'accroche » par défaut sur la base d'angles de 45°. Appuyez sur la touche **Ctrl** pour désactiver l'accrochage.
- Si vous maintenez la touche **Maj** enfoncée, la poignée orange permettra de produire une courbe uniforme (symétrique).
- Vous voyez l'angle des deux extrémités au fur et à mesure que vous faites glisser le curseur. La longueur (uniquement en cas de lignes droites) est également affichée dans les unités de la page actuelle.
- Contrairement aux flèches classiques (non SmartShapes), la longueur de ligne comprend l'espace pour la pointe/queue.
- La largeur de ligne peut être déterminée et affichée correctement avec la commande d'épaisseur de ligne standard.

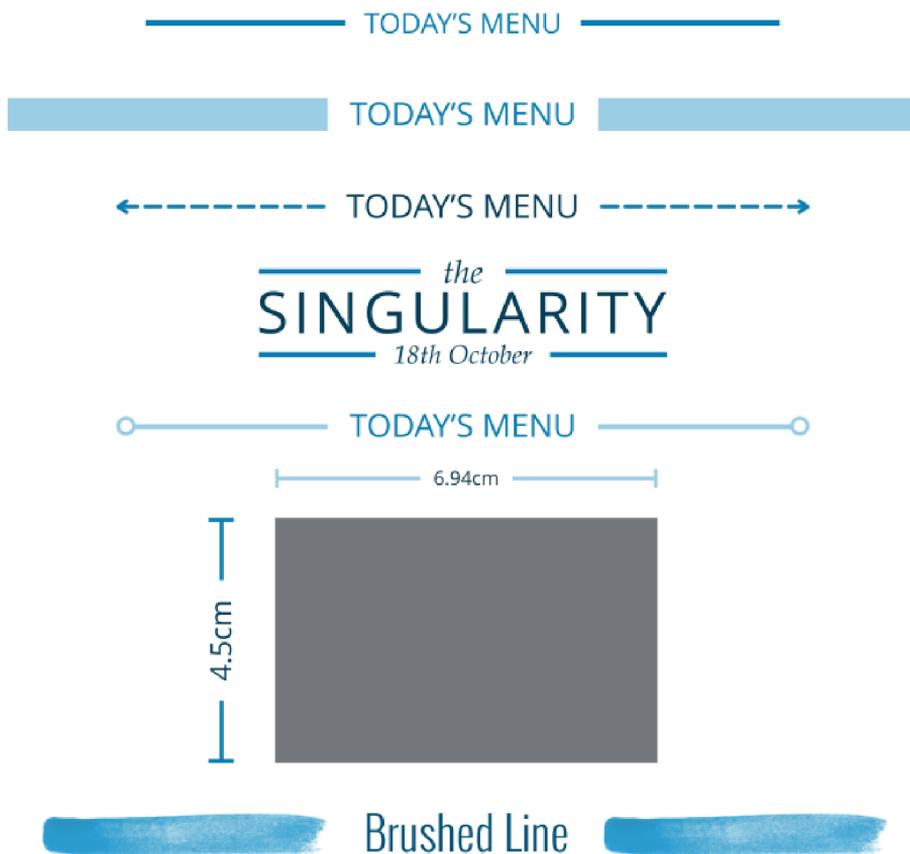
Notez que la sélection de flèches dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** contient différents types de flèche dont la pointe et la queue sont formées à partir d'une forme unique. Ces flèches sont de simples SmartShapes avec un design complètement différent ; il s'agit de formes remplies plutôt que de lignes.



Lignes étiquetées

Ces designs sont pratiques pour créer des en-têtes, des titres, des séparateurs et des étiquettes de diagrammes.

Vous les trouverez dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** et dans le menu Insérer : « **INSÉRER** » > « **FORME** » > « **LIGNES & FLÈCHES** ». Comme pour toutes les SmartShapes, positionnez le curseur de la souris au-dessus de chaque poignée pour voir ce qu'elle permet si vous cliquez dessus ou la faites glisser.



ligne étiquetée

Divers exemples de

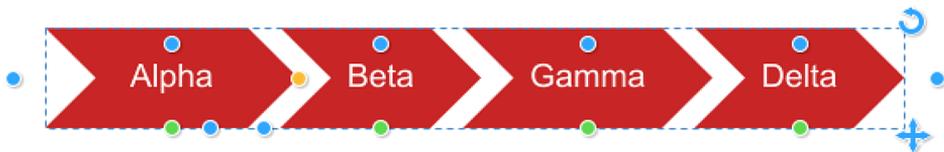
- Si vous définissez le texte de l'étiquette comme un nombre suivi d'une unité de dimension, la longueur de la ligne changera automatiquement selon la valeur spécifiée. Par exemple, si l'étiquette est définie comme 10 cm, la longueur de la ligne sera de 10 cm dès que vous cliquerez hors du texte de l'étiquette. Vous pouvez utiliser d'autres unités telles que des pouces, des pixels (px), des

millimètres (mm), etc. Si vous saisissez un nombre sans unité, les unités du document actuel seront utilisées (selon les paramètres dans « **OUTILS/SERVICES** » > « **OPTIONS** » > « **UNITÉS** »).

- Lorsque la ligne étiquetée est sélectionnée, la commande d'épaisseur de ligne sur la barre du haut affiche la largeur actuelle de la ligne. Vous pouvez modifier l'épaisseur de ligne en utilisant cette commande ou en faisant glisser la poignée sur la ligne. Il est également possible de positionner le curseur de la souris au-dessus de la ligne, de maintenir les touches **Ctrl** et **Maj** enfoncées et d'utiliser la molette de la souris pour ajuster l'épaisseur de ligne.
- Vous pouvez modifier le style de la ligne en sélectionnant la ligne étiquetée et en choisissant un style dans la galerie des lignes (voir page 172). Il est également possible d'appliquer un coup de pinceau ou un profil de ligne en utilisant
- l'outil de dessin à main levée (voir page 156), comme dans l'exemple ci-dessus.
- Faites glisser la poignée de style de chaque extrémité de la ligne pour parcourir les divers styles proposés.
- Si vous modifiez la longueur du texte de l'étiquette, les lignes changeront de taille en conséquence, sans modifier la largeur du design.
- Faites glisser les poignées pour déplacer les extrémités et ajuster la longueur de ligne, comme pour les flèches.

SmartShape de barre de chevron

La barre de chevron est particulièrement utile pour les présentations. Voir « **INSÉRER** » > « **FORMES** » > « **FLÈCHES...** »



SmartShape de barre de chevron

Déplacez les différentes poignées pour ajouter/supprimer la SmartShape de chevron, réorganiser ou modifier les angles des flèches, etc. Pour éditer les étiquettes, il suffit de cliquer sur le texte en utilisant l'**OUTIL TEXTE**. (voir page 619)

SmartShapes de ligne de flux

Ces SmartShapes sont parfaites pour les organigrammes, les diagrammes, les vues éclatées, etc. Les lignes de flux sont similaires aux flèches : vous pouvez en éditer les pointes et les queues, appliquer une rotation, une épaisseur, etc., ou même déplacer des segments 90° pour modifier la position. Vous les trouverez dans le dossier Flèches : « **INSÉRER** » > « **FORME** » > « **FLÈCHES...** ».



Utilisation des couleurs

MAGIX Web Designer 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.

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 (voir page 209).
- 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 (voir page 210) pour plus d'informations.
- 4 **AUCUNE COULEUR** : cliquez pour appliquer un « remplissage incolore ». Maj + clic pour appliquer « Aucune couleur » à une ligne. Notez que cela n'est pas la même chose que 100 % transparent. « Aucune couleur » et transparence sont deux choses distinctes. 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 donc être utilisé pour restaurer les couleurs originales d'une photo à laquelle on avait appliqué une couleur continue.
- 5 Marqueur de couleur de remplissage actuelle
- 6 Marqueur de couleur de contour 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 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 (voir page 220).
- 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 (voir page 210). 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 pour éditer la couleur nommée (non disponible pour les couleurs de palette)
DÉFINIR LA COULEUR DE REMPLISSAGE/DÉFINIR LA COULEUR DE CONTOUR	Cette option permet de définir la couleur de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné avec cette couleur.
REPLACER DES COULEURS	Cette option est affichée seulement si l'objet sélectionné est composé de parties ou de couleurs multiples, comme un groupe de boutons.
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 une image bitmap, vous pouvez aussi voir **DÉFINIR OPTIONS COULEUR CONTONE SOMBRE/DÉFINIR COULEUR CONTONE CLAIRE**. Voir Colorer un bitmap (voir page 305) 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**.

Appliquer des couleurs de remplissage et 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, déplacez une couleur sur l'arrière-plan de la page.
- Pour modifier toute couleur dans un objet complexe ou multicolore comme un bouton, un panneau de texte, forme remplie par dégradé, etc. déposez simplement la couleur n'importe où sur l'objet.

Lorsque vous déplacez des couleurs, un indicateur à côté du pointeur vous indique quel effet aura 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 (voir page 307)



Définir la couleur de contour (visible 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 dégradé (visible lorsque vous passez au-dessus du début du remplissage).



Définir la couleur de fin du remplissage dégradé (visible lorsque vous passez au-dessus de la fin du remplissage).



Définir la couleur de la page ou de la table de montage (visible lorsque vous déplacez une couleur sur la page ou la table de montage).

À la place de glisser & déposer, si vous avez déjà sélectionné un objet, vous pouvez simplement cliquer sur la palette de couleurs. Ceci ouvre le menu contextuel de la palette de couleurs.

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 contenant un bitmap est sélectionnée, cliquer sur la palette de couleurs affiche le menu contextuel avec options contone incluses. Le « contoning » signifie que l'image matricielle (bitmap) est convertie en niveaux de gris (noir & blanc) et la couleur sélectionnée est utilisée en tant que couleur contone claire. La couleur contone sombre est généralement le noir. Vous pouvez définir les deux couleurs contone via le menu contextuel de la palette de couleurs (voir ci-dessus). Voir Colorer un bitmap (voir page 305) 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

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 faites un clic droit et sélectionnez **COULEUR DE REMPLISSAGE**
- Ou double-cliquer sur le panneau de la couleur de remplissage courante sur la palette de couleurs.

Pour éditer la couleur de contour de(s) l'objet(s) sélectionné(s)

- « Maj + clic » sur l'icône **ÉDITER COULEUR**
- Ou double-cliquez sur le panneau de la couleur de remplissage sur la palette de couleurs (icône tout à gauche).

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 reflète la couleur attribuée aux objets sélectionnés et le fait que vous pouvez tirer sur le coin droit du bas pour redimensionner la fenêtre de **L'ÉDITEUR DE COULEURS** indique que vous pouvez précisément ajuster la couleur de l'objet sélectionné.

Appliquer une couleur d'arrière-plan de texte

Pour appliquer une couleur d'arrière-plan de texte, avec un style mettant en relief le texte...

couleur d'arrière-plan de texte

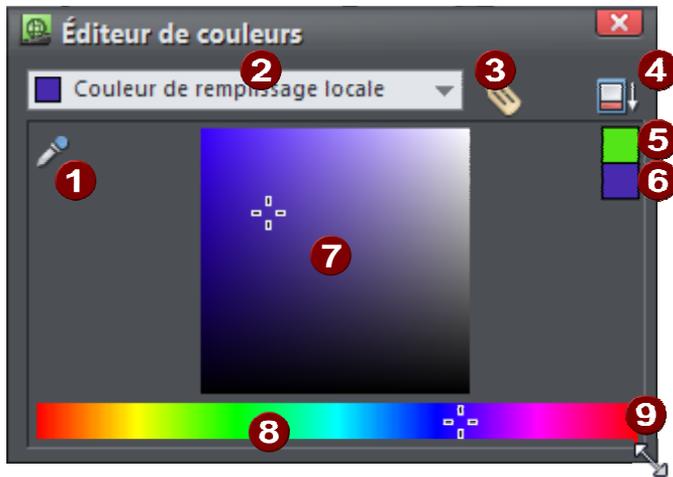
- Mettez en relief un texte à l'aide de l'**OUTIL TEXTE** ou sélectionnez des objets texte en utilisant l'**OUTIL DE SÉLECTION** (voir page 24)
- Faites un clic droit sur la **PALETTE DE COULEURS**
- Sélectionnez **DÉFINIR L'ARRIÈRE-PLAN UN TEXTE**

Pour se débarrasser de la couleur d'arrière-plan...

- Sélectionnez votre texte
- Faites un clic droit sur '**PAS DE COULEUR**' sur la **PALETTE DE COULEURS** (voir page 204)
- Sélectionnez l'option **EFFACER L'ARRIÈRE-PLAN UN TEXTE**

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
- ❾ .Étirez à l'aide de la souris pour augmenter la taille de la fenêtre.

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 un 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 de réutiliser une même couleur, mais aussi de copier des couleurs provenant de photos ou d'un objet à l'autre.

Si l'objet sur lequel est pointée la souris est complexe (sur lequel on a appliqué de la transparence par exemple) et que sa couleur ne peut être déterminée, la couleur RGB de l'écran est appliquée.



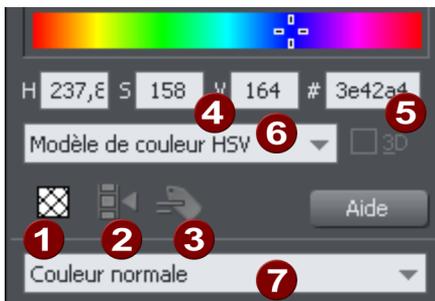
HSV(19.1, 22.2%, 83.1%)

Un petit pop-up au niveau du pointeur de la souris apparaît et indique la couleur échantillonnée à l'instant. Cela sera soit le nom de la palette de couleur, soit le nom de la couleur nommée ou le modèle de couleur ou bien la valeur de la couleur.

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 Modèle 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 (voir page 220)

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 (voir page 215)).

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 (voir page 215).
3. Une fois que vous êtes satisfait du nouveau schéma de couleur, vous pouvez le sauvegarder avec l'option **FICHER > 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 ».

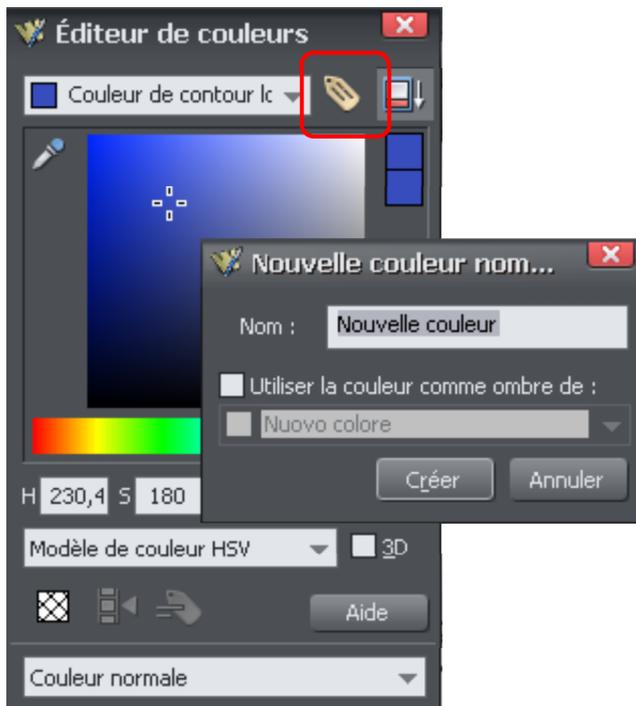
Pour tester votre schéma de couleur, placez-le par un glisser-déposer depuis l'explorateur de fichiers sur la page qui dispose toujours de la gamme de couleurs par défaut. La page devrait être instantanément actualisée avec les nouvelles couleurs de votre schéma.

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 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.



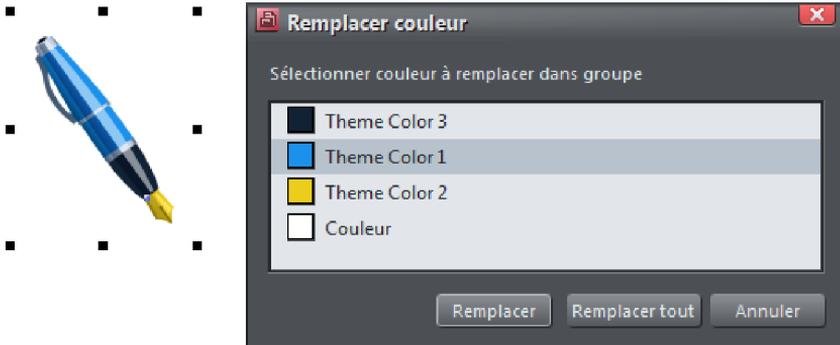
Donnez un nom approprié à la couleur, par exemple « Couleur Voiture » et cliquez sur Créer. La nouvelle couleur s'ajoute à la **PALETTE DE COULEURS**.

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.

Remplacer des couleurs

Web Designer Premium vous permet de facilement recolorer des objets groupés complexes tels que des boutons, des panneaux de texte, des barres de navigation, etc. en dressant une liste des couleurs utilisées et en vous demandant de choisir laquelle vous souhaitez remplacer.



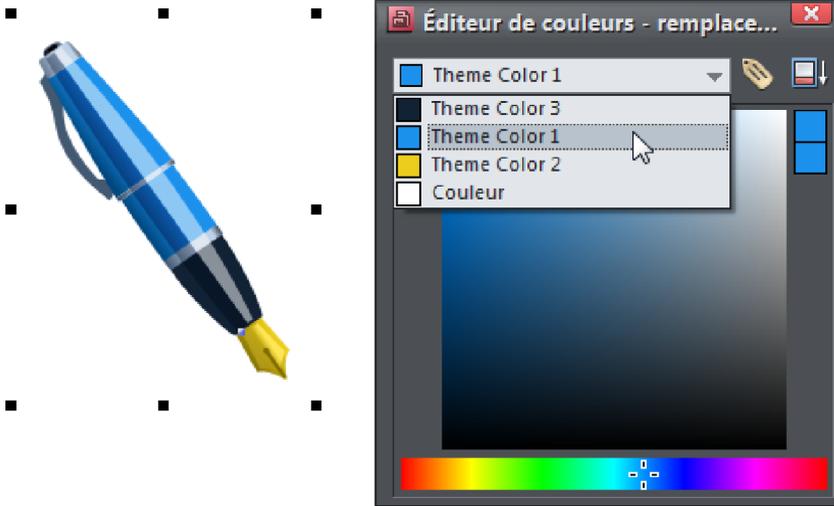
La boîte de dialogue de remplacement de couleur vous invite à sélectionner la couleur du groupe à remplacer.

Recolorez un élément d'une des manières suivantes :

- Déplacez par glisser-déposer une couleur de la palette de couleurs vers l'élément.
- Sélectionnez l'élément et cliquez sur la couleur sur la palette de couleurs.
- Sélectionnez l'élément puis ouvrez l'**ÉDITEUR DE COULEURS** (Ctrl + E).

L'éditeur affiche une liste des couleurs de l'élément dans le menu déroulant en haut dans l'éditeur. Sélectionnez celle que vous souhaitez éditer puis utilisez l'éditeur de couleurs pour la modifier.

Notez qu'en remplaçant des couleurs dans des graphiques de cette manière, vous pouvez remplacer les couleurs nommées par des couleurs non nommées/locales, et vice versa. Par exemple, vous pourriez prendre un bouton qui utilise la couleur thématique 1 et la remplacer par la couleur thématique 2. À partir de cet instant, si vous éditez la couleur thématique 2 dans votre document, la couleur du bouton change également. Remplacez la couleur thématique 1 par une couleur locale, afin que le bouton ne soit plus du tout lié à une couleur thématique. Vous pouvez utiliser cette manière de procéder pour appliquer rapidement des couleurs nommées sur des graphiques qui n'étaient à l'origine pas conçus pour utiliser des couleurs nommées.



Le crayon est sélectionné et l'éditeur de couleurs affiche une gamme d'options de couleurs de remplacement disponibles.

Notez que lorsqu'un objet avec couleurs multiples est sélectionné, le menu déroulant dans l'éditeur de couleurs dresse uniquement la liste des couleurs utilisées dans cet objet. La couleur de remplissage locale, la couleur de contour locale et la liste de couleurs nommées ne sont pas incluses dans la liste dans ce contexte, ceci pour ne pas rendre la liste trop longue ou incompréhensible.

Modifier des couleurs d'arrière-plan

Placez des couleurs sur la page ou sur l'arrière-plan de la table de montage à partir de la palette par glisser-déposer pour définir la couleur de chacune d'elles. S'il existe de multiples couleurs à l'arrière-plan, la boîte de dialogue de remplacement de couleurs s'affiche et vous invite à choisir la couleur à remplacer. Le fonctionnement est le même que celui décrit ci-dessus en ce qui concerne les groupes aux couleurs multiples.

Pour utiliser l'éditeur de couleurs en vue de modifier les couleurs de l'arrière-plan, effectuez un clic droit sur la page et sélectionnez **ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE > MODIFIER LA COULEUR D'ARRIÈRE-PLAN** ou sur la table de montage et sélectionnez **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE > MODIFIER LA COULEUR DE LA TABLE DE MONTAGE**.

Éditer les couleurs nommées

Il existe quatre façons d'afficher une couleur dans l'**ÉDITEUR DE COULEURS** en vue de l'éditer :

- Effectuer une sélection au sein du menu de l'**ÉDITEUR DE COULEURS**.

- Ou faire un clic droit sur la couleur de la **PALETTE DE COULEURS** et choisir **ÉDITER**.
- Ou glissez puis déposez une couleur de la palette de couleurs sur l'**ÉDITEUR DE COULEURS**.
- Ou faites un glisser-déposer d'une couleur de la **GALERIE DES COULEURS** (décrite plus loin) dans l'**ÉDITEUR DE COULEURS**.

Vous pouvez 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 sur chaque page de votre document.

Renommer les couleurs nommées

Pendant l'édition d'une **COULEUR NOMMÉE**, faites un clic droit sur l'**ÉDITEUR DE COULEURS** et sélectionnez **RENOMMER**

- Ou cliquez 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**.

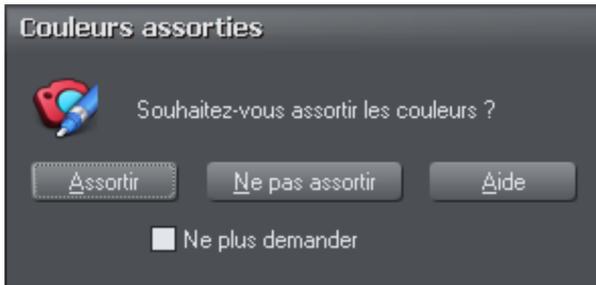
Supprimer les couleurs nommées inutilisées

Pour supprimer les couleurs inutilisées de la palette de couleurs, faites un clic droit sur une couleur 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 non utilisées sont automatiquement supprimées 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 DESIGNS**, 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, que les couleurs du design actuel, mais des valeurs numériques différentes, 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 finirez par avoir un nombre important de couleurs nommées distinctes dans votre palette de couleurs. Ce n'est que rarement utile. Une meilleure option consiste à utiliser la fonction de remplacement de couleur décrite ci-dessus pour modifier les couleurs d'objets lorsque vous ne souhaitez pas qu'elles prennent les couleurs thématiques de votre document.

La même boîte de dialogue s'affiche lorsqu'il existe des différences de définition de style de texte entre le document et le design importé. Voir cette boîte de dialogue ne signifie pas forcément qu'il existe différentes définitions de couleur nommée. Il est peut être seulement question de différences de style de texte. Veuillez vous reporter à la section des styles de texte du chapitre « Utilisation du texte » pour obtenir plus de détails.

La boîte de dialogue d'harmonisation ci-dessus inclut une case à cocher « **NE PLUS DEMANDER** ». Si vous la cochez, l'option choisie sera considérée comme adoptée pour toute importation ultérieure, sans que la question soit à nouveau posée. Toutefois, ceci est uniquement valable pour la session en cours. Si le logiciel redémarre, la

question vous sera posée lors de la prochaine importation, en cas de conflit de couleur.

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.

Couleurs normales, teintes, nuances et Couleurs liées

Couleurs normales

Celles-ci sont les couleurs normales autonomes à appliquer aux objets.

MAGIX Web Designer 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 replacer 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.

Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée

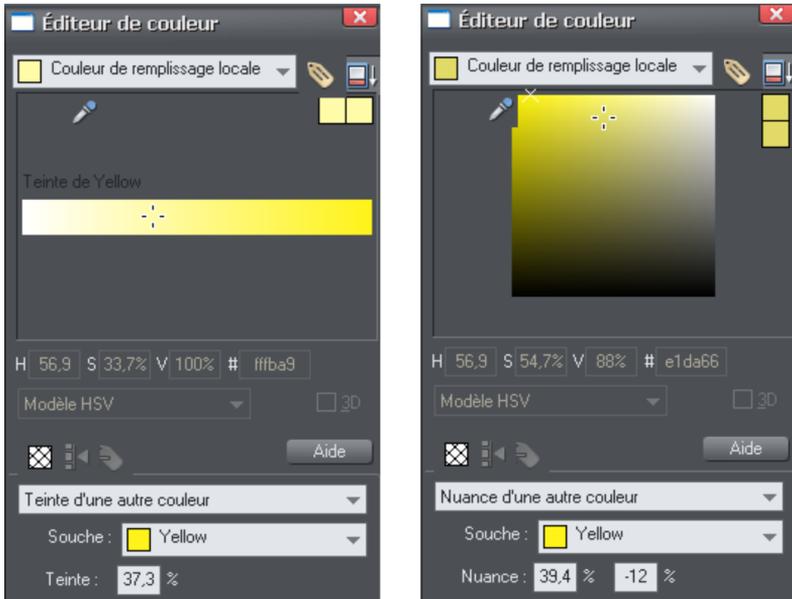
Reportez-vous ci-dessous pour une description des **TEINTES**, **NUANCES** et **COULEURS LIÉES**. Elles sont utiles pour les endroits où vous voulez qu'une nuance plus claire ou plus foncée suive celle de la couleur mère.

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 (voir page 213)).

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

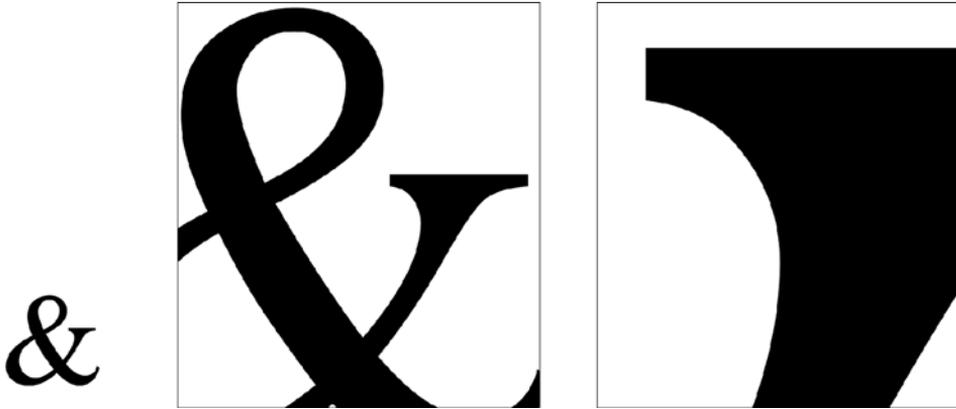
Utiliser les teintes, nuances et couleurs liées permet de suivre toute modification effectuée sur la couleur mère. Pour voir le résultat, essayer d'éditer la **COULEUR NOMMÉE** mère (la faire glisser depuis la **PALETTE DE COULEURS** vers l'**ÉDITEUR DE COULEURS** et modifier la couleur). Vous verrez 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**.

Utilisation du texte

Introduction

Les options d'édition de texte de MAGIX Web Designer 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 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.

L'outil Texte

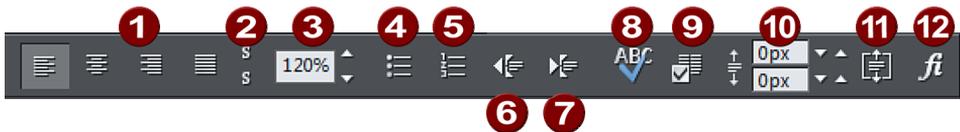


Utilisez l'**OUTIL TEXTE** (touche F8) pour saisir ou modifier du texte.



Barre d'infos gauche de l'**OUTIL TEXTE**

- 1 Police
- 2 Taille de la police
- 3 Style
- 4 Gras
- 5 Italique
- 6 Souligner
- 7 Barré



Barre d'infos droite de l'**OUTIL TEXTE**

- 1 Justifié

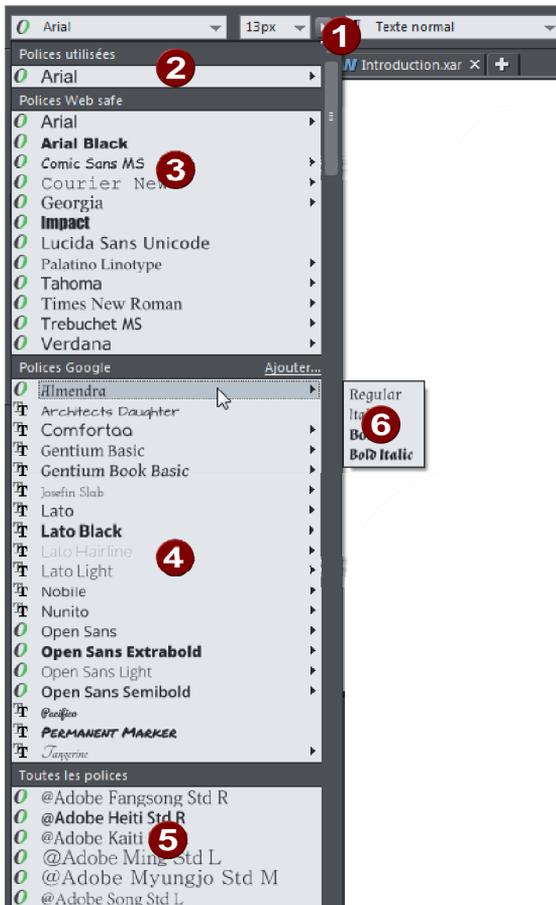
- 2 Indice/exposant
- 3 Espacement des lignes
- 4 Listes à puces
- 5 Listes à numéros
- 6 Annulation de l'indentation
- 7 Indentation
- 8 Vérificateur orthographique/autocorrection
- 9 Diviser les zones de texte en colonnes
- 10 Espacement des paragraphes
- 11 Alignement vertical de texte (zones de texte uniquement)
- 12 Ligatures Open Type

MAGIX Web Designer Premium supporte trois types d'objets texte de base

- Lignes de texte simples : cliquez sur la page et saisissez le texte.
- Colonnes de texte : cliquez et déplacez la souris en maintenant le bouton enfoncé pour créer une colonne, puis saisissez votre texte.
- Zones de texte : cliquez et déplacez la souris en diagonale en maintenant le bouton enfoncé pour créer une zone rectangulaire, puis saisissez votre texte.

Après avoir créé un objet texte, vous pouvez le transformer (pivoter, redimensionner, incliner) et lui appliquer tous les attributs habituels (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



- 1 Pop-up « live » de taille de police
- 2 Polices utilisées dans le document actuel
- 3 Polices pour le Web
- 4 Polices Google
- 5 Toutes les polices installées
- 6 Variantes de style disponibles pour la police sélectionnée. Certaines polices ne disposent pas de ces variantes

Le menu des polices liste toutes les polices installées et les classe en quatre sections. La section du haut affiche les polices actuellement utilisées dans le document. La seconde section affiche les polices pour le Web. Ce sont des polices que vous pouvez utiliser sans problème pour le Web car tous les navigateurs et périphériques Internet

couramment utilisés les prennent en charge. Voir la section Polices pour le Web. La troisième section affiche les polices Google disponibles pouvant être utilisées sans problème sur des sites Web. La section finale dresse la liste complète de toutes les polices installées, dans leur ordre alphabétique. Chaque nom de police est affiché dans le menu et utilise ses propres caractères pour faciliter la sélection.

Ces polices pour lesquelles plusieurs styles sont disponibles sont affichées avec un petit triangle noir sur le côté droit du menu. Maintenez une à deux secondes le pointeur de la souris sur la police à styles multiples pour faire apparaître un sous-menu listant les styles propres à cette police à droite du menu principal. Lorsque que ce sous-menu est affiché, vous pouvez déplacer le curseur de la souris pour sélectionner le style de police désiré.

Polices Web safe

Ces polices peuvent être utilisées pour un site Web car la grande majorité des ordinateurs et autres appareils disposent de ces polices. Vous pouvez également utiliser l'une des nombreuses polices Google pour votre site. Vous pouvez utiliser d'autres polices si leur licence le permet. Voir le chapitre ci-dessous **INTÉGRATION D'UNE POLICE DE SITE WEB**.

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

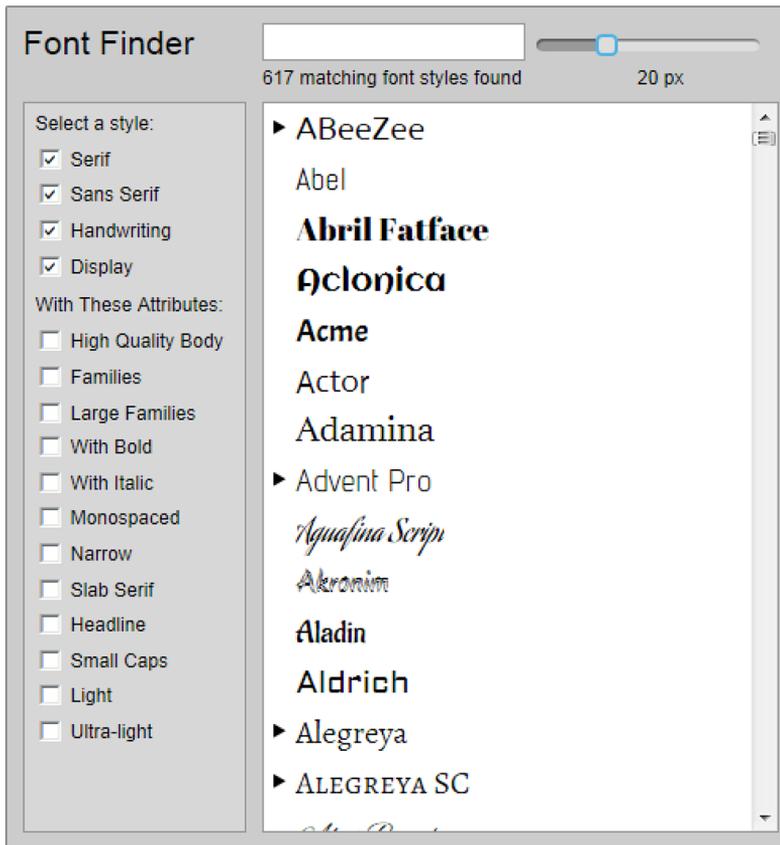
Lorsque le menu des polices est affiché, vous pouvez entrer les premiers caractères du nom de la police et le menu défilera automatiquement jusqu'à la section correspondante dans la liste. Par exemple, si vous entrez « ver », le menu va défiler automatiquement jusqu'à la police Verdana.

Polices Google

Web Designer Premium vous donne également la possibilité d'utiliser l'une des centaines de polices Google. Celles-ci sont des polices Web open source gratuites qui ont l'avantage d'être hébergées par Google, ce qui vous évite de devoir charger des fichiers de polices avec votre document lorsque vous l'exportez en HTML, le navigateur du visiteur récupérera automatiquement les polices sur les serveurs d'hébergement de polices Google.

Les polices sont entièrement intégrées dans Web Designer Premium pour vous permettre de faire vos recherches dans la liste des polices en utilisant l'outil **FONT FINDER** (outil de recherche de polices) afin de télécharger et installer les polices sur votre ordinateur.

Pour utiliser des polices Google, cliquez simplement sur **AJOUTER** sur le menu des polices afin d'ouvrir l'outil de recherche de polices.



Outil de recherche de polices Google affichant une sélection de polices et de familles de polices disponibles.

Vous pouvez chercher des polices en tapant le nom de la police dans le champ de recherche ou faire défiler la liste à la recherche d'une police adaptée. Affinez votre recherche en sélectionnant les styles de polices à l'aide de la liste de cases à cocher à gauche et utilisez le curseur d'aperçu direct pour visualiser la police dans différentes tailles.

Cliquez sur la police de votre choix. Il vous est alors demandé si vous souhaitez télécharger et installer la police sélectionnée. Sur beaucoup d'ordinateurs Windows, en fonction de vos réglages, le système vous demandera l'autorisation de lancer l'installation qui est exécutée séparément par le programme FontInstall lancé pour l'occasion. Chaque police installée apparaîtra dans la section Polices Google du menu des polices.

Certaines polices Google, comme Exo, proposent un choix étendu d'épaisseurs. Dans ce cas, l'option « Bold » (gras) provoque seulement un changement discret. Les valeurs de graisse (épaisseur de trait ou caractère) de police peuvent se situer entre 100 (polices très fines et « minces ») et 900 (polices très larges ou grasses). Au lieu

de toujours sélectionner une forte graisse donnée, l'application de l'option Gras (touche B ou Ctrl + B lors de l'édition du texte) fonctionne comme suit :

Graisse du texte principal	Graisse sélectionnée lorsque « G » (Gras) est appliqué
100 à 300 (ultra léger/extra léger/léger)	400 (normal)
500 à 500 (normal/médium)	700 (gras)
600 à 900 (semi gras/gras/extra gras, etc.)	900 (noir)

Vous n'êtes bien sûr pas obligé d'utiliser les polices exclusivement pour des pages Web ! Les polices étant de type TrueType, elles peuvent être également utilisées dans n'importe quel document destiné à l'impression (PDF par exemple).

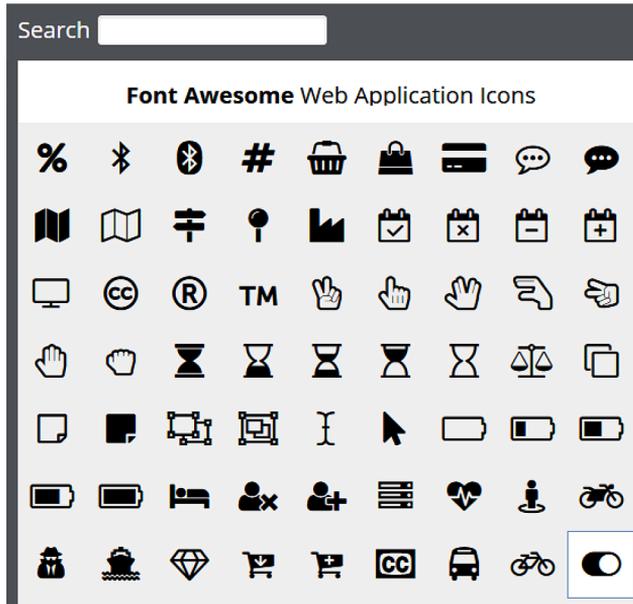
Si vous envoyez un fichier .xar ou .web contenant une police Google à un autre utilisateur de Web Designer Premium, il devra indiquer lors du chargement du document s'il souhaite télécharger et installer la police.

Remarque : certains navigateurs affichent les polices Google mieux que d'autres. Il est donc judicieux de tester vos pages Web sur différents navigateurs afin de s'assurer que la qualité des polices reste acceptable.

Symboles

Les symboles constituent une vaste gamme d'icônes redimensionnables mise à jour régulièrement. Vous trouverez des symboles de la police d'écriture Font Awesome et des icônes de Google Material Design Icons, que vous pouvez insérer dans un texte ou utiliser dans votre document en tant qu'éléments graphiques.

Les symboles sont répartis en diverses catégories telles que les icônes d'application Web, les icônes de marque, les icônes d'éditeur de texte, les icônes de direction, etc. Vous les trouverez dans le menu « **INSÉRER** ». « **INSÉRER** » > « **SYMBOLE** ». Ils apparaissent également dans le **CATALOGUE DES CONTENUS EN LIGNE** dans la catégorie des **POLICES DE SYMBOLES**. Faites défiler la page vers le bas pour visualiser la liste entière.



Certains symboles de la police Awesome

Une fonction de **RECHERCHE** est à votre disposition. Tapez par exemple « Payer » : des symboles de panier, de carte de crédit, de Paypal et autres éléments associés apparaîtront. Vous pouvez facilement remplacer les symboles de votre document en effectuant un clic à droite sur le symbole et en sélectionnant « **REPLACER LE SYMBOLE** » pour afficher les icônes. Cela fonctionne également dans les listes à puces (voir page 277). Il suffit d'effectuer un clic droit sur une liste à puces et de sélectionner **PROPRIÉTÉS DE LA LISTE...** dans le menu contextuel, et ensuite « **REPLACER AVEC LE SYMBOLE** » dans la boîte de dialogue.

Vous serez informés lorsqu'une version de police de symboles est mise à jour ou lorsque des nouvelles sont disponibles. L'installation d'une nouvelle police ou d'une mise à jour est automatique. Il est important d'accepter ces mises à jour car la sélection des symboles et le Catalogue des Contenus affichent toujours les symboles de la version la plus récente. Cela signifie que si les mises à jour ne sont pas effectuées, il est possible que vous sélectionniez des symboles d'une version n'étant plus disponibles et ne fonctionnant plus sur votre appareil.

Les symboles de la police Material Icons présentent des glyphes plus élevés que ceux de la police Awesome. Vous pouvez le constater en insérant un symbole de la police Awesome et un symbole de Material Icons l'un à côté de l'autre dans le texte.

Vous pouvez corriger cet effet en insérant le symbole dans la page (« **INSÉRER** » > « **SYMBOLE** » sans champ de texte), ce qui l'insère en tant que forme. Copiez-le alors dans le presse-papiers et collez-le dans le texte. Dans le cas d'une liste à puces (voir page 277), copiez le symbole dans le presse-papier, effectuez un clic à droite et choisissez **COPIER EN TANT QUE PUCE** dans le menu contextuel.

Insertion des symboles dans le texte

Placez l'**OUTIL DE TEXTE** (voir page 619) carat à l'endroit du texte où vous souhaitez placer l'icône et cliquez ensuite sur une icône de la collection. Le symbole est alors intégré au texte

Si vous insérez un symbole dans votre document de cette manière, les caractères de symbole utilisent les polices Font Awesome ou Material Icons. Si vous publiez plus tard votre document au format HTML, un avertissement vous informera que la police sera publiée avec votre document ou votre site Web. Ceci ne pose aucun problème car les licences de police autorisent ce type d'utilisation.



Ea consequat enim nulla lorem sit fugiat excepteur aliquip do in. Elit sint, adipiscing elit ut dolor minim. Amet in ea ad esse nisi consectetur elit amet velit nulla incididunt irure nisi id tempor. Mollit qui elit do velit, mollit id, adipiscing, laboris et dolore consectetur.

Un symbole inséré comme police en utilisant l'outil de texte

Insertion de symboles comme éléments graphiques

Afin d'insérer l'icône en tant que graphique de vecteur redimensionnable, assurez-vous simplement que le point de position de texte n'apparaît pas avant de cliquer sur le symbole à insérer. Pour effacer le point de position du texte, passez à l'outil de sélection ou à n'importe quel autre outil à l'exception de l'outil de texte (voir page 619).

Le symbole apparaîtra au centre de l'espace de travail (éventuellement derrière la boîte de dialogue des symboles). Utilisez l'outil de sélection pour déplacer l'icône où vous le souhaitez dans votre document, pour le redimensionner, etc.

Si vous insérez un symbole de cette manière, votre document ne requiert plus la police appropriée car elle a été convertie en élément graphique lors de l'insertion. Ainsi, si vous publiez au format HTML, vous ne verrez pas l'avertissement concernant la police mentionné précédemment.



Un symbole inséré en tant qu'élément graphique redimensionnable

Remplacer la police de caractères

Il est souvent pratique de pouvoir changer la police d'un document ou d'un site complet, en particulier si vous n'en avez pas installé de nouvelles, et que vous souhaitez remplacer celle qui est utilisée par une autre.

Dans l'outil texte, veuillez effectuer un clic droit sur le texte contenant la police à remplacer et sélectionner l'option **REEMPLACER LA POLICE...** du menu contextuel.

Toutes les variantes de la police sont remplacées dans le document par la variante et la taille que vous avez choisies.

Texte simple

Si vous souhaitez saisir un texte court et 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 comme de coutume.

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.

Parce qu'il n'y a pas de renvoi automatique à la ligne (la largeur est illimitée), cette fonction marche seulement avec le texte simple et non pas pour les grands paragraphes de texte. À la place, utilisez une colonne de texte ou une zone de texte (voir ci-dessous).

Le texte par défaut n'a pas de couleur de contour. Effectuez « Maj + clic » sur une couleur de la palette des couleurs pour donner une couleur de contour au texte sélectionné - l'épaisseur des contours peut être modifiée à l'aide de l'outil de largeur de contours. Vous souhaitez sûrement arrondir les intersections (voir page 174) afin de lui conférer une apparence plus douce (contrôle « Raccord » en haut de la **GALERIE DES LIGNES**).

La largeur de la ligne est indiquée dans Définir la largeur de la ligne (épaisseur) (voir page 171). L'application de couleurs est décrite dans le chapitre Utilisation des couleurs (voir page 204).

Vous pouvez continuer à saisir du texte même après avoir appliqué une rotation, une couleur de remplissage ou après avoir 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 s'avère être plus pratique. Le texte sera automatiquement réorganisé si vous modifiez la largeur de la colonne.

Saisir une colonne de texte :



1. Sélectionnez l' **OUTIL 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 correspondant à la largeur de la colonne. Cette ligne verte/rouge discontinue vous indique la largeur de la colonne et le fait qu'elle soit active. Elle n'apparaît pas dans les exportations ou impressions.
4. Veuillez saisir le texte, la ligne verte/rouge discontinue est remplacée par une ligne rouge continue. 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 passe automatiquement à une nouvelle ligne.

REMARQUE : si vous cliquez à l'extérieur ou si vous changez d'outil avant de commencer la saisie, la ligne discontinue verte/rouge de la colonne sera remplacée par une ligne verte pour indiquer la présence d'une colonne de texte inactive. Pour réactiver la colonne, il suffit de cliquer dessus à l'aide de l'Outil Texte : la ligne retrouve son état actif et vous pouvez écrire à nouveau.

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 Premium. La fonction copier-coller supporte le texte au format RTF.

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 Premium (voir page 92).

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.

Connexion de zones de texte - flux de texte

Lorsque le texte dépasse du bas de la zone de texte, une flèche rouge de débordement s'affiche au bas de la zone de texte. Si vous la faites glisser au-dessus de toute autre zone de texte, le texte dépassant passera dans la nouvelle zone de texte et les deux zones seront connectées. Ceci est indiqué par une flèche de débordement.



Zone de texte trop pleine avec la flèche rouge de débordement.

Si le curseur de texte se trouve dans une zone dont le texte dépasse, cliquez sur la page et déplacez la souris sans relâcher le bouton pour créer une nouvelle zone de

texte. La nouvelle zone de texte est automatiquement connectée et le texte passe dans la nouvelle zone.

Astuce: vous pouvez faire passer du texte d'une zone à une autre sur n'importe quelle page, même sur des pages précédentes. Si vous avez besoin de faire passer du texte dans une zone située à plusieurs pages de là, il est sans doute plus facile d'utiliser la méthode ci-dessus ; cela dit, si vous effectuez un zoom arrière afin de voir de nombreuses petites pages, vous pouvez déplacer la flèche de dépassement à travers plusieurs 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. Sinon, cliquez sur la flèche de dépassement en bas de la zone de texte et sélectionnez « **DÉCONNECTER LE FLUX DU TEXTE** ».

Si vous supprimez une zone de texte connectée à une autre, seule la zone sera supprimée, le texte passera aux zones de texte restantes.

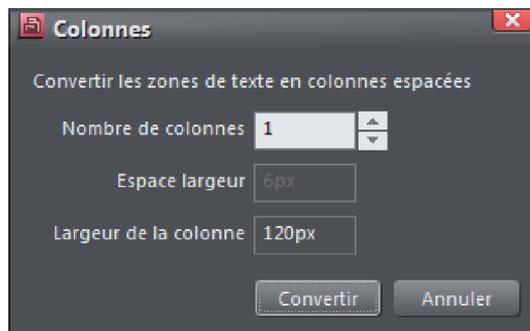
Pages à plusieurs colonnes

Vous pouvez utiliser deux zones de texte ou plus sur votre page, en les reliant comme décrit ci-dessus, pour créer une page à plusieurs colonnes. Mais Web Designer Premium vous fournit un moyen bien plus rapide de réaliser cela.

Sélectionnez la zone de texte que vous souhaitez poursuivre sur plusieurs colonnes ou placez le point de position dedans puis cliquez sur le bouton **COLONNES** dans la barre d'infos de l'**OUTIL TEXTE**. Ou effectuez un clic droit sur le texte et choisissez **COLONNES...** dans le menu contextuel.



La boîte de dialogue des colonnes apparaît...



Boîte de dialogue des colonnes

Par défaut, le nombre de colonnes affichées correspond au nombre de zones de texte liées que vous avez sur la page actuelle. Vous pouvez cependant modifier ce nombre pour obtenir le nombre de colonnes désiré. Entrez donc 3 pour une mise en page sur 3 colonnes. Vous pouvez également spécifier la taille de l'espace que vous souhaitez conserver entre vos colonnes. Une fois cela effectué, appuyez sur **CONVERTIR**. Vos

zones de texte sont transformées en un ensemble de colonnes harmonisées et régulièrement espacées.

La largeur globale de l'ensemble des zones de texte est préservée lorsque vous utilisez la boîte de dialogue des zones de colonnes, de sorte que si vos zones de texte de départ ne recouvrent que la moitié gauche de la page, cela sera le cas aussi pour l'ensemble de colonne créé. Ainsi, si vous souhaitez que les colonnes occupent la largeur totale de la page, déplacez et/ou redimensionnez les zones de texte afin qu'elles couvrent toute la largeur de la page puis réutilisez la boîte de dialogue des colonnes pour leur attribuer une taille et un espacement réguliers.



Une page d'un journal transformée en une page de 3 colonnes.

Bien sûr, vous pouvez aussi utiliser la boîte de dialogue des colonnes pour réduire le nombre de colonnes de la page si nécessaire.

Aux endroits où vous avez exactement les mêmes arrangements en colonnes sur plusieurs pages (si les zones contiennent le même flux de texte), le programme vous demande si vous souhaitez appliquer les changements sur toutes les pages, comme pour les modifications manuelles de zones de texte. La boîte de dialogue des colonnes vous permet donc de convertir instantanément la mise en page d'un document entier d'une colonne à plusieurs colonnes ou inversement si vous n'avez qu'un unique flux de texte.

Sauts de colonne

Insérez un saut de colonne dans une zone de texte en utilisant l'**OUTIL TEXTE** : effectuez un clic droit sur le point du texte auquel vous souhaitez insérer le saut.

Sélectionnez ensuite « **INSÉRER** » > « **SAUT DE COLONNE** ». Ou utilisez le raccourci clavier (Ctrl + MAJ + Entrée).



Un saut inséré à mi-longueur de la colonne centrale (à gauche) renvoie le reste du texte vers la colonne suivante (à droite).

L'ensemble du texte situé après le saut de colonne apparaît maintenant dans la zone liée suivante du flux actuel, que cette zone soit sur la même page ou pas.

Texte aligné verticalement

Vous pouvez aligner verticalement le texte des champs de texte en haut, au centre ou en bas. Cela est utile si vous souhaitez aligner verticalement du texte sur plusieurs lignes avec d'autres fonctions sur la page, en particulier si vous souhaitez éditer régulièrement le texte en fonction du nombre de lignes.



Zones de texte avec alignements en haut, au centre et en bas

Pour modifier l'alignement vertical d'une zone de texte, placez le curseur de texte dans le texte et sélectionnez le bouton **ALIGNEMENT DE TEXTE VERTICAL** situé sur la barre d'infos de texte avancée.



Cela révèle un menu vous permettant de choisir l'alignement vertical. Cette option n'est pas disponible pour les colonnes de texte ou les lignes de texte simples.

Aucun renvoi

Notez que contrairement au texte aligné en haut, le texte centré ou aligné en bas ne peut pas être actuellement renvoyé. Cela signifie que les objets dont l'option **RENNVOYER TEXTE SOUS** est activée ne produiront aucun effet sur ce type de texte.

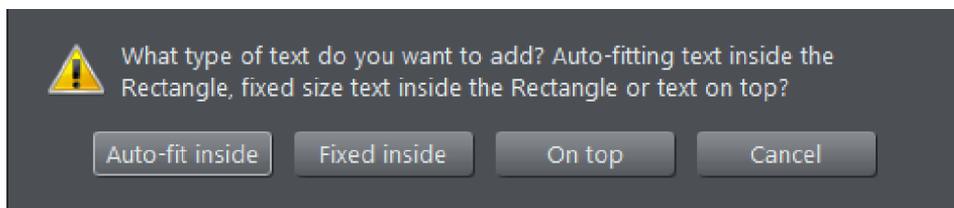
Ajustement automatique à des zones de texte

Le menu **ALIGNEMENT DE TEXTE VERTICAL** propose deux autres options : **AJUSTEMENT AUTOMATIQUE AU CONTENEUR** et **RÉDUIRE LE TEXTE SUR LE DÉBORDEMENT**. Ces deux options peuvent être affichées en cliquant sur la flèche noire qui apparaît au bas d'une **ZONE DE TEXTE** sélectionnée. Vous pouvez choisir l'une ou l'autre ; elles sont toutes les deux désactivées par défaut.

AJUSTEMENT AUTOMATIQUE AU CONTENEUR vous permet d'adapter n'importe quel texte dans une section de page restreinte. Cela est particulièrement pratique si vous souhaitez modifier un texte dans un espace limité.

Lorsque cette option est activée, la taille de la police du texte est automatiquement ajustée afin que le texte puisse être contenu dans l'espace disponible. Si vous ajoutez plus de texte, la taille de la police diminuera afin que le texte ne déborde pas. Si vous retirez du texte, la taille de la police augmentera afin que le texte remplisse le conteneur.

Sélectionnez la forme avec l'**OUTIL TEXTE**. Vous verrez une boîte de dialogue avec les options suivantes...



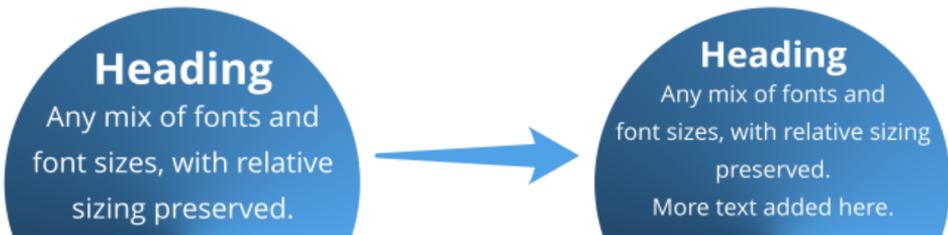
Cela fonctionne avec des zones de texte simples...



ainsi qu'avec du texte ajouté dans une forme...

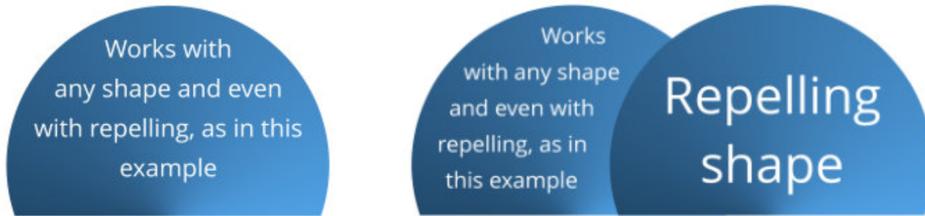


Vous pouvez également mélanger les tailles de police, comme dans une **ZONE DE TEXTE** normale. Si vous ajoutez ou retirez du texte, le texte est redimensionné pour remplir la zone et les différences relatives entre les tailles de police dans le texte sont conservées.



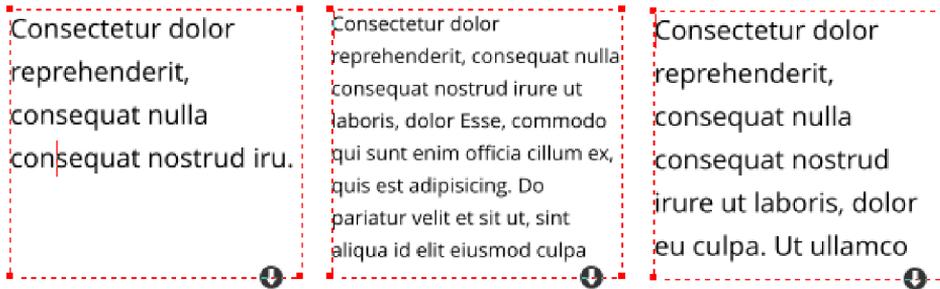
Lorsqu'elle est activée, cette option d'ajustement automatique ne permet pas d'utiliser des tailles de police fixes, car elle fonctionne en modifiant dynamiquement la taille de police. Il est donc possible que vous obteniez des résultats inattendus si vous essayez de définir des tailles de police spécifiques. Dans l'exemple ci-dessus, nous définissons pour l'en-tête une taille de 28 pt qui passe immédiatement à 24,19 pt en raison de l'ajustement automatique.

Le redimensionnement dynamique prend également en compte le renvoi de texte. Le texte est automatiquement redimensionné pour remplir l'espace disponible, en prenant en compte la réduction de l'espace due au renvoi.



Réduction du texte sur le débordement

RÉDUIRE LE TEXTE SUR LE DÉBORDEMENT, qui est la dernière option du menu **ALIGNEMENT VERTICAL DE TEXTE**, commande le comportement du texte lorsqu'il déborde de la zone de texte. Si vous sélectionnez cette option, le texte sera réduit selon l'espace disponible de la zone de texte. Cette fonction est utile si vous souhaitez ajouter plus de texte tout en disposant d'un espace limité.



La zone de texte de gauche dispose d'un espace suffisant, donc le texte apparaît avec la taille de police paramétrée. Dans l'exemple au centre, la quantité de texte est telle qu'il ne rentre plus dans la zone de texte, c'est pourquoi la taille a été réduite. Dans l'exemple de droite, des mots ont été retirés afin que le texte puisse être contenu dans la zone de texte avec sa taille d'origine.

Si vous faites ensuite glisser la zone de texte pour l'agrandir ou supprimez du texte, la taille du texte augmentera pour remplir la zone, mais elle ne dépassera pas la taille d'origine. Comme pour **AJUSTEMENT AUTOMATIQUE AU CONTENEUR**, les différences de taille relatives dans le texte sont maintenues lorsque le texte est réduit et comme pour **AJUSTEMENT AUTOMATIQUE**, vous ne pouvez pas utiliser cette fonction pour les zones de texte associées. Si vous essayez de le faire, un message d'avertissement apparaîtra.

Sauts de page

Insérez un saut de page dans une zone de texte en utilisant l'**OUTIL TEXTE** : effectuez un clic droit sur le point du texte auquel vous souhaitez insérer le saut. Sélectionnez ensuite « **INSÉRER** » > « **SAUT DE PAGE** ». Ou utilisez le raccourci clavier (Ctrl + Entrée).

L'ensemble du texte situé après le saut de page apparaît maintenant dans la première zone liée de la page suivante.

Redimensionnement des zones de texte

Avec l'**OUTIL TEXTE**, vous pouvez cliquer sur n'importe quelle poignée de coin et la déplacer sans relâcher le bouton. Le texte de la zone sera redistribué afin de s'ajuster à la nouvelle taille. Si vous redimensionnez une zone de texte à l'aide de l'**OUTIL DE SÉLECTION**, le même principe s'applique, le texte lui-même n'est pas redimensionné. Au lieu de cela, la taille de la zone de texte est modifiée et le texte est à nouveau réparti dedans pour s'adapter à la nouvelle taille. Si vous souhaitez changer la taille du texte dans la zone de texte, utilisez l'**OUTIL TEXTE**, sélectionnez tout le texte avec le raccourci Ctrl + A puis modifiez la taille de police dans la barre d'infos de l'**OUTIL TEXTE**.

Vous pouvez faire pivoter une zone de texte à l'aide de l'**OUTIL DE SÉLECTION** comme d'habitude et le texte traversera la zone de texte pivotée normalement.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus mauris risus, eleifend non, dictum at, pretium sed, dui. Sed sed odio. Aenean tincidunt eleifend sapien. Vestibulum eros turpis, rhoncus vel, convallis ut, fermentum et, tellus. Pellentesque eros. Proin vestibulum, eros vel tincidunt ultricies, turpis ante suscipit dui, sed consequat leo ipsum sit amet dui. Donec enim eros, eleifend ac, iaculis et, tincidunt et, nibh. Aenean feugiat

sollicitudin nisi. Vestibulum dictum ipsum eu libero. Nulla facilisi. Integer sit amet turpis. Cras rutrum, dui in elementum ornare, metus sapien ullamcorper nisi, eget tempus nisi pede a enim. Nullam vel tellus tristique enim feugiat adipiscing. Nullam tristique porta metus. Mauris enim turpis, fringilla consequat, pretium ac, interdum non, tellus. Suspendisse potenti. Aliquam ultrices, dolor vel bibendum laoreet, mauris arcu

commodo purus, vitae commodo orci mauris sagittis arcu.

Vivamus nunc eros, commodo vulputate, vestibulum nec, nonummy eu, dui. Suspendisse non urna sit amet tortor rutrum pulvinar. Suspendisse interdum dui sed eros. Pellentesque tincidunt odio quis sapien. Ut id mauris. Vivamus pharetra viverra tellus. Fusce et mi.

Fusce consequat urna at urna. Maecenas gravida, neque non euismod

Le flux de texte ne sera pas affecté si vous faites tourner n'importe quelle zone de texte.

Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée tout en faisant pivoter l'objet pour forcer des paliers de rotation de texte à 90° et alignés sur l'écran. Utilisez l'outil texte pour cliquer sur les poignées des coins et les déplacer. Le format du texte de la zone de texte est modifié pour s'adapter à la nouvelle taille. Si vous redimensionnez une zone de texte à l'aide de l'outil de sélection, le même principe s'applique, le texte lui-même n'est pas redimensionné. Au lieu de cela, la taille de la zone de texte est modifiée et le texte est à nouveau réparti dedans pour s'adapter à la nouvelle taille. Si vous souhaitez changer la taille du texte dans la zone de texte, utilisez l'outil texte,

sélectionnez tout le texte avec le raccourci Ctrl + A puis modifiez la taille de police dans la barre d'infos de l'outil texte.

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**.

Voici quelques mots sur une 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 (voir page 204).

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.

Formes avec texte intérieur

Vous pouvez placer du texte à l'intérieur de formes, afin qu'il prenne la forme des contours.

Créez des formes avec un texte intérieur ou jetez un coup d'œil dans le **CATALOGUE DE CONTENUS** où vous trouverez des designs de panneaux qui utilisent cette fonction. Allez dans « **COMPOSANTS** » > « **COMPOSANTS D'IMPRESSION ET D'INTERNET** » > « **PANNEAUX DE TEXTE** » ou dans le menu **INSÉRER** (« **FORME** » > « **PLUS DE PANNEAUX DE TEXTE...** »).



Vous pouvez ajouter du texte à n'importe quel type d'objet, ou même à des groupes, à condition que l'objet ne contienne pas déjà de texte. Sélectionnez l'objet, activez ensuite l'**OUTIL TEXTE** et cliquez sur l'objet. Une zone de texte (voir page 235) est créée au-dessus de l'objet et vous pouvez écrire votre texte qui prendra la forme de l'objet.

Vous pouvez également effectuer un clic droit sur un objet et sélectionner **AJOUTER DU TEXTE À L'INTÉRIEUR** dans le menu contextuel.

Vous pouvez sélectionner, éditer et formater le texte comme n'importe quel texte ; il sera alors toujours formaté à l'intérieur des contours de l'objet contenant.

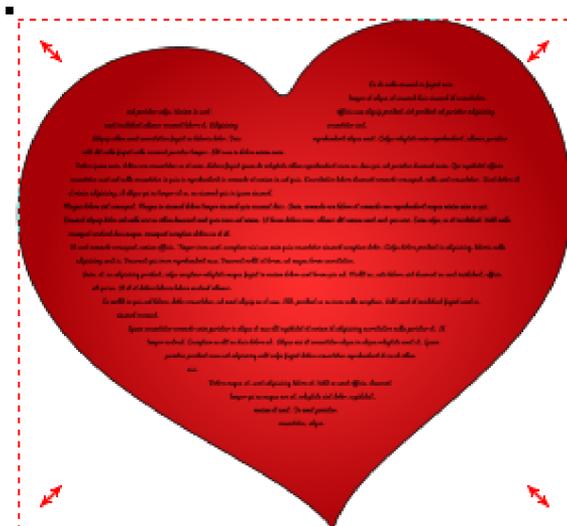
Si le texte ne rentre pas dans l'espace disponible à l'intérieur des contours, il débordera du bas de la zone de texte, comme dans une zone de texte normale.



Dans ce cas, vous pouvez réduire la taille de police ou l'interligne du texte, rendre le contenant plus large ou réduire la marge intérieure (voir ci-dessous).

Marge intérieure

La marge intérieure désigne l'espace entre le contour de la forme et le texte. En règle générale, une petite marge est souhaitée pour éviter que le texte soit directement « collé » au bord de la forme. La marge peut être modifiée de deux manières. La plus facile est d'activer l'**OUTIL TEXTE** et de faire glisser l'une des petites flèches rouges situées aux coins de la zone de texte. Pendant ce temps, le texte change de format à l'intérieur de la marge. La distance entre les flèches et les coins du cadre pointillé rouge reflète la même valeur de marge, comme un repère visuel supplémentaire.



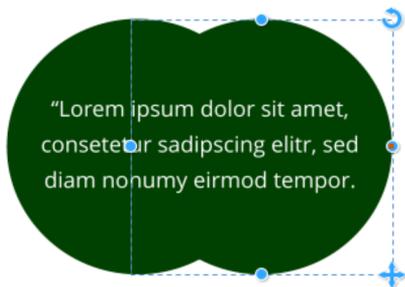
Texte à l'intérieur d'une forme avec des poignées d'ajustement

Vous pouvez également définir la marge intérieure en effectuant un clic droit sur la zone de texte et en choisissant « **TEXTE À L'INTÉRIEUR** » > « **PROPRIÉTÉS...** », où vous pouvez saisir une valeur.

Sélection de l'objet contenant

En cliquant sur l'objet avec un texte à l'intérieur, vous sélectionnez la zone de texte. L'objet dans lequel le texte se trouve (en général une forme) est un enfant de cette zone de texte, c'est pourquoi il se comporte de manière similaire à un groupe. Donc, en déplaçant, copiant, supprimant ou redimensionnant la zone de texte dans l'**OUTIL DE SÉLECTION**, vous déplacez, copiez, supprimez ou redimensionnez l'objet combiné.

Si vous souhaitez sélectionner et éditer la forme qui contient le texte, vous pouvez maintenir la touche **CTRL** enfoncée et **CLIQUER** ou effectuer un clic droit sur « **TEXTE À L'INTÉRIEUR** » > « **SÉLECTIONNER...** ». Une fois la forme sélectionnée, vous pouvez la redimensionner ou l'éditer afin que le texte prenne la forme des nouveaux contours. Pour séparer le texte de la forme, effectuez à nouveau un clic droit et sélectionnez « **TEXTE À L'INTÉRIEUR** » > « **DÉTACHER** ».



Un groupe de 2 cercles avec un texte à l'intérieur et un cercle sélectionné

Pour copier la forme sans le texte, sélectionnez la forme, puis copiez-collez-la. Pour copier le texte sans la forme, sélectionnez le texte entier dans l'**OUTIL TEXTE**, puis copiez-collez-le (**CTRL + C** et **CTRL + V**).

Zones de texte avec forme

Si vous souhaitez créer une zone de texte d'une forme spécifique, vous pouvez créer une forme, la remplir avec du texte, puis effectuer un clic droit sur la forme et sélectionnez « **TEXTE À L'INTÉRIEUR** » > « **SÉLECTIONNER UNE FORME** ».

Ensuite, cliquez sur **AUCUNE COULEUR** en bas sur la palette des couleurs. Définissez l'épaisseur de ligne comme **AUCUN** si votre forme comporte un contour.





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 saisissez 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.

Changement de la casse

En sélectionnant un texte et en effectuant un clic droit, vous verrez apparaître un menu contextuel permettant de modifier la casse du texte. Les options disponibles sont les suivantes :

- « **MODIFIER LA CASSE** » > « **TOUT EN MINUSCULES** »
- « **MODIFIER LA CASSE** » > « **TOUT EN MAJUSCULES** »
- « **MODIFIER LA CASSE** » > « **MAJUSCULE EN DÉBUT DE PHRASE** »

Par ailleurs...

Si vous appuyez sur Ctrl+Maj+F1, le texte sélectionné passera de l'état « TOUT EN MAJUSCULES » à « tout en minuscules », ou inversement. Donc, si vous avez écrit un texte tout en majuscules par erreur, sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+Maj+F1.

Si vous appuyez sur Ctrl+W, cela **modifiera** la casse du caractère derrière le curseur et la position du curseur. Vous pouvez changer la casse d'une section de texte sélectionnée de la même manière. Les caractères majuscules deviennent minuscules, et inversement. Le curseur ne sera pas déplacé.

Guillemets intelligents



Lorsque vous écrivez des guillemets simples ' ou doubles ", MAGIX Web Designer Premium les convertit automatiquement dans des guillemets ouvrants et fermants plus appropriés. Par ailleurs, le logiciel reconnaît si des guillemets simples (apostrophes) sont utilisés à l'intérieur de mots.

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) (voir page 620) 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.

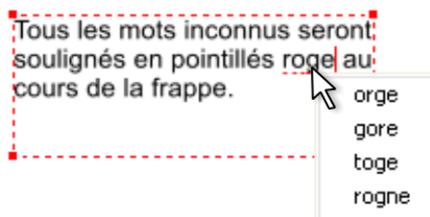
Vous pouvez insérer un paragraphe de texte factice en utilisant la combinaison Ctrl+Maj+L (L pour Lorem) lorsque vous vous trouvez dans l'outil texte. Si vous voulez insérer plus de texte, répétez cette combinaison plusieurs fois.

Correcteur d'orthographe



L'**OUTIL TEXTE** contient un correcteur : veuillez cliquer sur l'icône du **CORRECTEUR D'ORTHOGRAPHE / CORRECTION AUTOMATIQUE** sur la barre d'infos de l'**OUTIL TEXTE** et un menu déroulant s'affiche.

Pour utiliser le correcteur d'orthographe, veuillez sélectionner **VÉRIFIER L'ORTHOGRAPHE LORS DE LA SAISIE**. Tous les mots du document qui n'ont pas été reconnus sont soulignés par une ligne pointillée rouge.



Pour corriger une faute, effectuez un clic droit sur le mot et le menu contextuel vous propose des orthographes possibles. Veuillez simplement sélectionner l'une des suggestions pour remplacer le mot souligné.

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.

Afin de modifier la langue associée à tous les objets texte de votre document, choisissez la langue souhaitée dans le sous-menu « **LANGUE DU DOCUMENT** ». Tous les objets texte seront maintenant corrigés à l'aide du dictionnaire dans la langue que vous avez choisie.

Afin de modifier la langue associée à un objet texte individuel, sélectionnez l'objet texte avec l'**OUTIL TEXTE** et choisissez la langue souhaitée dans le menu du vérificateur orthographique. L'orthographe de l'objet texte est maintenant vérifiée en fonction du dictionnaire correspondant à la langue choisie.

Lorsque vous modifiez la langue du document actuel, le logiciel vous demandera si vous souhaitez appliquer la langue choisie à tout le texte du document, ou si celui-ci doit rester inchangé.

Si vous ne souhaitez vérifier aucun objet texte dans votre document, sélectionnez « **LANGUE DU DOCUMENT** » > « **AUCUNE LANGUE (IGNORER)** ». Si vous ne souhaitez pas corriger certains objets texte, sélectionnez l'objet à l'aide de l'**OUTIL TEXTE** et choisissez l'option « **AUCUNE LANGUE (IGNORER)** » depuis le menu du vérificateur orthographique.

Si vous ouvrez un document plus ancien, la langue du document est définie automatiquement selon la langue du style Texte normal dans ce document. La langue des nouveaux documents est définie selon la configuration par défaut de l'appareil utilisé, comme dans les versions précédentes de Web Designer Premium.

Dictionnaire utilisateur

Les termes utilisés régulièrement mais qui ne sont pas inclus dans le dictionnaire fourni avec MAGIX Web Designer 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.

Autocorrection



Cliquez sur **CORRECTEUR D'ORTHOGRAPHE / AUTOCORRECTION** dans la barre d'infos de l'**OUTIL TEXTE**, pour utiliser la fonction d'autocorrection.

Sélectionnez **OPTIONS D'AUTOCORRECTION...** dans le menu déroulant.

Une boîte de dialogue s'affiche pour vous permettre d'ajouter et remplacer des mots et des symboles clavier avec des symboles du catalogue Font Awesome (voir page 230). Cette fonction est toujours activée par défaut mais vous pouvez la désactiver dans la boîte de dialogue.

Une sélection d'éléments conseillés est déjà listée, et vous pouvez en ajouter vous-même. Cliquez sur **AJOUTER** pour créer un nouveau champ, saisissez ensuite un mot ou caractère dans la colonne **REEMPLACER**, puis, cliquez dans la colonne **PAR** pour saisir un mot de remplacement, ou cliquez sur **OBTENIR SYMBOLE** pour choisir un remplacement du catalogue **FONT AWESOME**. Le symbole que vous avez choisi apparaît dans la colonne **PAR**. Fermez la boîte de dialogue en cliquant sur **OK**.

À présent, si vous saisissez un mot ou caractère listé dans les options, il sera remplacé par l'autre mot, caractère ou symbole choisi.

Ainsi, par exemple, si vous souhaitez saisir « Rwd », vous pouvez le remplacer automatiquement par « webdesign flexible » en cliquant sur **AJOUTER** et saisissez « rwd » dans le champ **REMPLETER**, et « webdesign flexible » dans le champ **PAR**. Tout le texte dans la boîte de dialogue est écrit automatiquement en minuscules mais la fonction essaie de respecter la casse.

Donc si vous saisissez...

- « WF » sera remplacé par « WEBDESIGN FLEXIBLE »
- « wf » sera remplacé par « webdesign flexible »
- « Wf » sera remplacé par « Webdesign flexible »

Coupure de mots

Les mots se coupent entre les lignes uniquement s'ils contiennent un trait d'union (signe moins). Tandis que ceci peut être effectué manuellement à l'aide du clavier (voir ci-dessous), Web Designer Premium vous offre la fonction de coupure automatique des mots.

La coupure automatique des mots est un attribut de paragraphe, à l'image de l'espacement des lignes et des styles de paragraphe (voir page 43). Vous pouvez activer la coupure de mots dans certains paragraphes et la désactiver dans d'autres, dans le même flux de texte. Placez seulement votre point de position dans le paragraphe approprié.

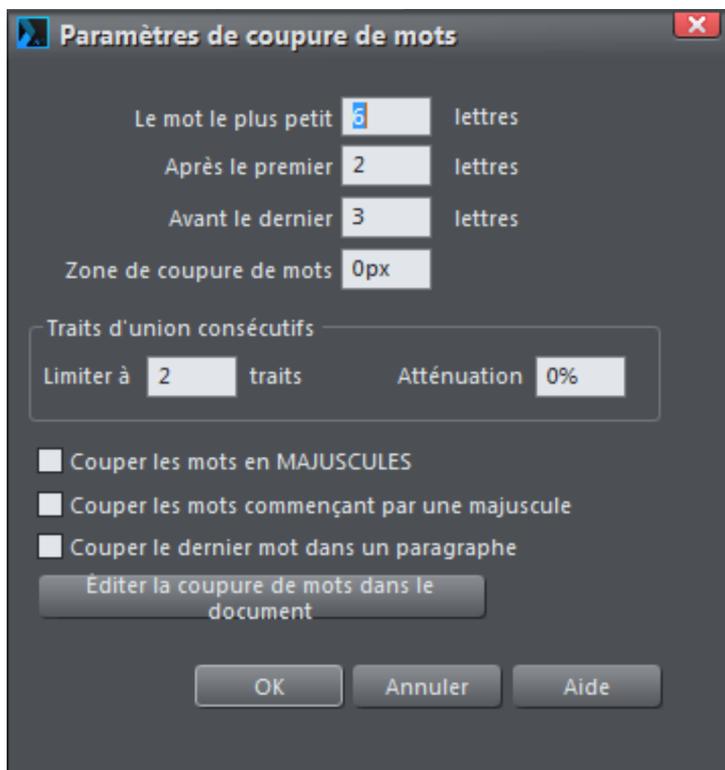


Pour **activer** ou **désactiver** la coupure automatique des mots, cliquez sur le bouton **COUPURE DE MOTS** dans la barre de texte Avancé. Vous pouvez également l'activer dans le menu déroulant du bouton **CORRECTEUR ORTHOGRAPHIQUE / AUTOCORRECTION / COUPURE DE MOTS**.



Pour modifier les paramètres de coupure de mots, cliquez sur l'option **PARAMÈTRES DE COUPURE DE MOTS...** dans le menu déroulant du bouton **CORRECTEUR ORTHOGRAPHIQUE / AUTOCORRECTION / COUPURE DE MOTS**.

La boîte de dialogue des paramètres qui apparaît vous permet de contrôler la manière dont les traits d'union sont insérés dans votre document.



Vous pouvez définir **LE MOT LE PLUS PETIT** auquel un trait d'union sera appliqué, ainsi que la position du trait d'union dans ce mot.

Ajuster la **ZONE DE COUPURE DE MOTS** modifiera le degré de « rugosité » avant l'application d'une coupure de mots. Avec un texte aligné à gauche par exemple, il s'agirait de la largeur de la marge à droite qui resterait vide avant que la coupure de mots automatique essaie d'ajouter plus de texte. Avec un texte aligné à droite, ce serait la marge à gauche, et avec un texte entièrement justifié, cela correspondrait aux espaces vides entre les mots.

Augmenter la zone crée moins de coupures de mots, et par conséquent, moins d'espaces vides. La zone de coupure de mots peut être exprimée comme une valeur absolue en pixels, millimètres, ou comme pourcentage de la largeur de l'objet texte (5 % par défaut).

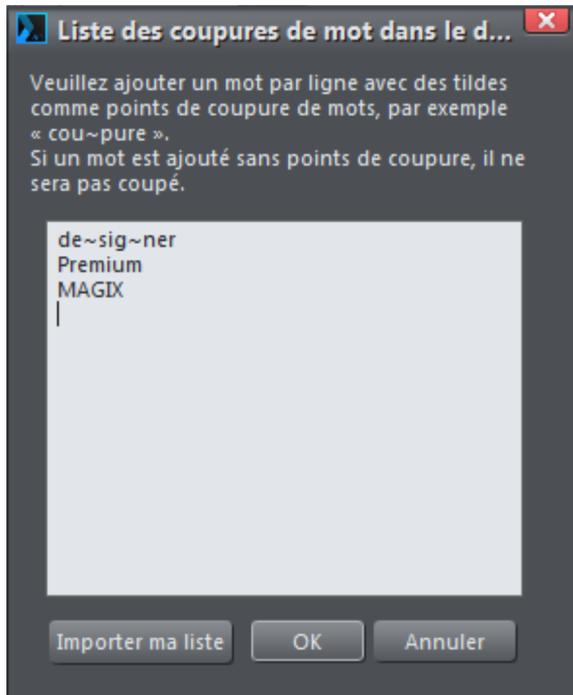
Utilisez les champs **TRAITS D'UNION CONSÉCUTIFS** pour limiter le nombre de lignes consécutives qui comportent un trait d'union à la fin. Le paramètre **ATTÉNUATION** crée une limite « souple », ce qui permet d'atteindre le juste milieu entre un nombre excessif de lignes coupées à la suite et un nombre excessif d'espaces vides. Pour cela,

la valeur doit se situer entre 5 % et 10 %. Les valeurs supérieures à 20 % empêchent souvent les traits d'union consécutifs, à tel point qu'aucune coupure ne se produit.

Les trois dernières cases à cocher vous permet de couper **LES MOTS EN MAJUSCULES**, **LES MOTS COMMENÇANT PAR UNE MAJUSCULE** et **LE DERNIER MOT DANS UN PARAGRAPHE**. De manière générale, ces options doivent rester désactivées, car les mots sont alors coupés de manière étrange, mais pour certains cas, vous pouvez autoriser la coupure.

Pour finir, vous pouvez créer votre propre liste de coupures de mots. Cliquez sur **ÉDITER LA COUPURE DE MOTS DANS LE DOCUMENT...** pour ouvrir la boîte de dialogue **LISTE DES COUPURES DE MOT DANS LE DOCUMENT**,

et ajouter les mots que vous souhaitez couper d'une manière spécifique. Placez un tilde (~) à l'endroit où vous souhaitez faire apparaître le trait d'union. Vous pouvez également ajouter dans la liste des mots auxquels vous ne souhaitez pas appliquer de coupure de mots. Pour cela, ajoutez seulement le mot non coupé.



La liste est enregistrée avec le document afin que les paramètres de coupure de mots restent actifs si vous partagez le document. Il est également possible d'importer une liste dans un document afin d'ajouter vos paramètres personnels à la liste.

Insertion manuelle de traits d'union

Si vous tapez « Ctrl + - » (signe moins), cela insère un **trait d'union conditionnel**, qui apparaît uniquement si le mot peut être coupé à la fin d'une ligne. Il est appelé « trait

d'union conditionnel » parce que lorsque le mot apparaît en milieu de ligne, celui-ci disparaît (contrairement à un trait d'union normal) et la coupure est effective seulement en cas de besoin.

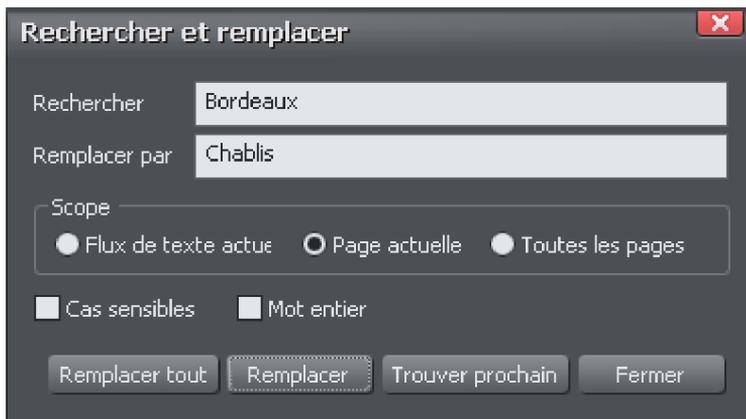
Lors de l'édition du texte, un trait d'union est traité comme un caractère invisible (il n'occupe pas d'espace), mais vous pouvez vérifier qu'il est dans le texte en déplaçant le curseur à gauche ou à droite sur l'endroit où se trouve le caractère invisible.

Un **tiret** peut être inséré en tapant « Ctrl + Maj + - » (signe 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.

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/REEMPLACER...** 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 ».

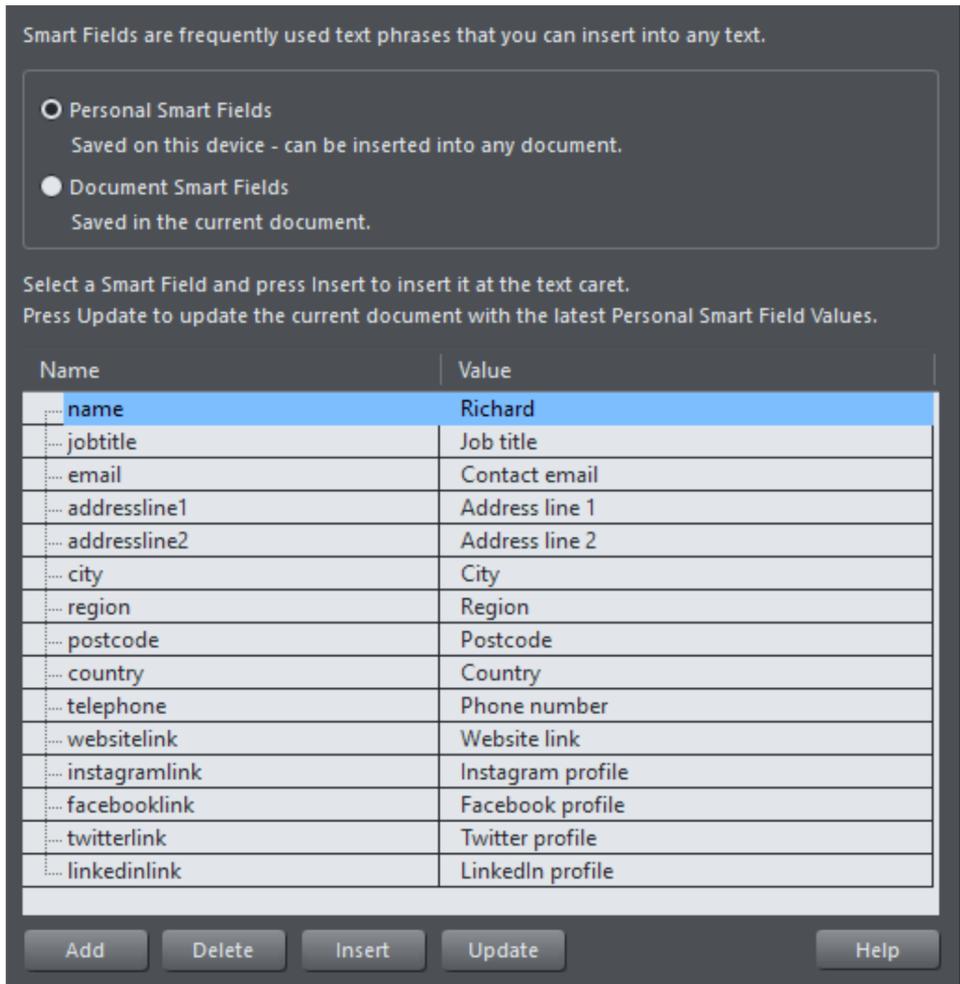
SmartFields

Les **SMARTFIELDS** sont des phrases de texte fréquemment utilisées que vous pouvez insérer à de multiples endroits dans un texte. Chaque SmartField a un nom et une valeur que vous voyez dès qu'il est inséré dans un texte.

Pour exemple, vous pouvez avoir un SmartField nommé Prix de la caméra auquel vous appliquez une valeur de 499 €. Il est ensuite possible de l'insérer dans votre/vos document(s) à tous les endroits où vous souhaitez afficher le prix. Vous pouvez éditer la définition du SmartField à tout moment pour modifier le prix. Il sera actualisé partout où il apparaîtra dans votre document.

Il existe deux types de SmartFields. Les **SMARTFIELDS PERSONNELS** sont stockés dans votre périphérique, donc une fois que vous les avez paramétrés, vous pouvez les insérer facilement dans n'importe quel document. Les **SMARTFIELDS DE DOCUMENT** sont stockés uniquement dans le document actuel.

La boîte de dialogue **SMARTFIELDS** se trouve dans les menus **INSÉRER** ou **SERVICES**.



Boîte de dialogue SmartFields

Elle s'ouvre avec les **SMARTFIELDS PERSONNELS** sélectionnés par défaut. Cliquez sur le bouton **SMARTFIELDS DE DOCUMENT** pour activer l'affichage des **SMARTFIELDS DE DOCUMENT**.

Au premier démarrage de Web Designer Premium, vous trouverez par défaut une sélection de **SMARTFIELDS PERSONNELS**. Vous pouvez éditer les valeurs de chacun d'entre eux en cliquant dans le champ **VALEUR**. Dès que vous l'avez fait une fois, les valeurs saisies sont sauvegardées sur votre périphérique et sont disponibles pour être insérées dans n'importe quel document que vous éditez sur ce périphérique.

Ajout et suppression de SmartFields

Vous pouvez ajouter autant de SmartFields supplémentaires que vous le souhaitez. Cliquez sur le bouton **AJOUTER**, puis choisissez un nom pour votre nouveau SmartField et entrez une valeur. Si vous sélectionnez un SmartField existant avant de cliquer sur **AJOUTER**, le nouveau champ sera ajouté après le champ sélectionné. Sinon, il sera ajouté en bas de la liste. L'ordre des **SMARTFIELDS PERSONNELS** est également mémorisé.

Pour supprimer un SmartField dont vous n'avez pas besoin, cliquez dessus pour le sélectionner, puis cliquez sur le bouton **SUPPRIMER**.

Insertion et édition dans un texte

Pour insérer un SmartField dans votre document, assurez-vous que l'**OUTIL TEXTE** est activé, placez le curseur de texte à l'endroit où vous souhaitez insérer le SmartField, puis effectuez un clic droit et choisissez **INSÉRER > SMARTFIELDS...** Sélectionnez le champ à insérer et cliquez sur le bouton **INSÉRER**. Si vous souhaitez utiliser plusieurs SmartFields, vous pouvez garder la boîte de dialogue ouverte, déplacer le curseur de texte vers une nouvelle position, puis sélectionner et insérer un autre champ.

Vous pouvez sélectionner des SmartFields comme un texte ordinaire et leur appliquer des attributs de texte de la manière habituelle. Il est impossible de placer le curseur de texte au milieu d'un SmartField ; il se comporte comme un objet individuel dans le texte, de manière similaire aux objets intégrés (voir page 230).

Si vous souhaitez éditer la valeur d'un SmartField, vous pouvez effectuer un clic droit dessus dans le texte et choisir **ÉDITER UN SMARTFIELD** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue SmartFields s'ouvre en affichant les **SMARTFIELDS DU DOCUMENT**. Le SmartField cible est présélectionné afin que vous puissiez éditer sa valeur et qu'il s'actualise quel que soit son emplacement dans le texte du document actuel.

Actualisation de SmartFields

Le bouton **ACTUALISER** dans la boîte de dialogue **SMARTFIELDS** vérifie les valeurs actuelles de vos **SMARTFIELDS PERSONNELS** par rapport à ceux contenus dans le document actuel et actualise les champs dans le document s'ils ne sont pas identiques. Vous pouvez donc utiliser cette option pour actualiser des documents existants si vous avez modifié vos **SMARTFIELDS PERSONNELS** depuis la dernière édition du document.

Création de liens vers des SmartFields

Vous pouvez créer un lien vers un SmartField contenant des URL dans la boîte de dialogue **SERVICES > PROPRIÉTÉS WEB > LIEN**. Cela vous permet de saisir des textes tels que « Cliquez ici » tout en utilisant la valeur dans vos SmartFields pour une adresse e-mail ou un lien de site Web.

Il est également possible de créer deux SmartFields dont l'un spécifie le texte à afficher et l'autre spécifie l'URL à appliquer. Pour cela, ajoutez **:text** et **:link** à la fin du nom du SmartField. Par exemple, vous pouvez saisir **website:link** et **website:text**. Comme Xara associera ces deux éléments, le texte que vous saisirez dans **website:text** redirigera vers l'URL saisie dans **website:link**.

Synchroniser un texte à l'aide des groupes souples

Dans ces designs, il est possible que vous ayez besoin d'objets texte multiples pour afficher toujours le même texte, mais en utilisant éventuellement des styles différents. Normalement, si vous souhaitez modifier le texte affiché sur ces objets, vous devez les éditer individuellement.

En ajoutant de tels objets texte dans un groupe souple, vous pouvez vous assurer qu'ils afficheront toujours le même texte. Pour ajouter les objets texte dans un groupe souple, vérifiez d'abord qu'ils contiennent d'abord le même texte (sinon, ils ne seront pas synchronisés). Ensuite, sélectionnez-les tous à l'aide de l'outil de sélection et sélectionnez **ARRANGER > APPLIQUER UN GROUPE SOUPLE** (« Ctrl + Alt + G »).

À présent, lorsque le texte est édité sur l'un des objets texte, les autres seront mis à jour automatiquement, même s'ils sont répartis sur différents calques à travers votre document. Notez que cette synchronisation fonctionne même si certains des objets texte se trouvent sur des calques verrouillés ou invisibles.

Pour dégroupier un groupe souple, sélectionnez **ARRANGER > SUPPRIMER LE GROUPE SOUPLE** (« Ctrl + Alt + U »). Consultez la section Groupes souples du chapitre Utilisation de l'objet (voir page 104) pour plus d'informations sur les groupes souples.

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.

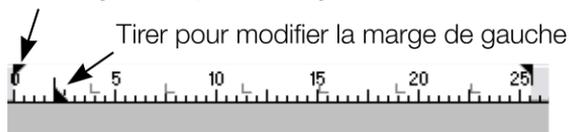
Marges et retraits

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.

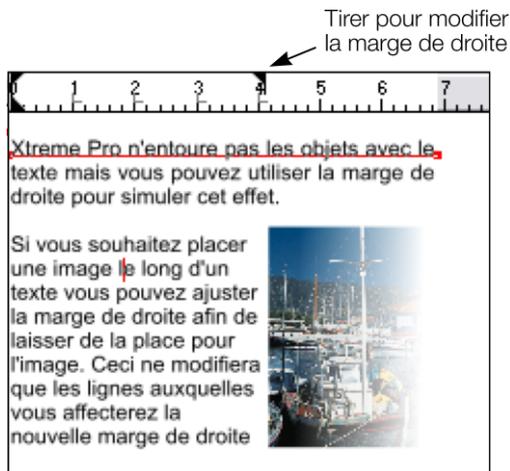
- ▮ **Marge de gauche**. La faire glisser pour modifier la marge gauche du texte.
- ▮ **Marge de première ligne**. La faire glisser pour modifier la marge gauche de la première ligne du paragraphe (utile pour des listes, telles que montré ci-dessous).
- ▮ **Marge de droite**. La faire glisser pour modifier la marge droite du texte.

Tirer pour modifier
la marge de la première ligne



- 1) Ceci est le premier élément d'une liste numérotée. En décallant 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 :



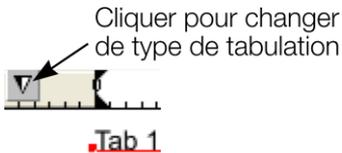
La triangle indique une tabulation personnalisée.

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.

V **Alignement gauche :** le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



V **Alignement droite :** le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



Tab 1 Tab 2 Tab 3 Tab 4

▼ **Alignement centré** : le texte sera centré sur la tabulation.



Tab 1 Tab 2 Tab 3 Tab 4

▼ **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.



Hard disk drive	€179,56
USB cable	€4,75
TFT monitor	€119,99

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 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.



Nulla sit id aliqua in elit? In, adipiscing dolor, qui non ea labore aute commodo nisi. Duis cillum quis esse, ea sed aliqua excepteur sint exercitation lorem. Ipsum ullamco aliqua consectetur dolore, sit voluptate.

Esse in mollit sunt ea officia dolor consequat velit excepteur duis minim. Laboris enim culpa laboris aute magna esse nulla quis aute ullamco non.

Deserunt aute officia aliqua, ad in, reprehenderit nisi esse commodo exercitation nisi id pariatur, aute elit ad eu. Aliquip, excepteur do pariatur excepteur tempor.

Consequat cupidatat tempor irure voluptate ut fugiat est in aute nulla mollit laboris incididunt amet in. Magna non est in esse ut exercitation dolore magna dolore nulla. Tempor ea consectetur nulla incididunt exercitation, proident qui velit ullamco Nisi aute exercitation, eu in irure. Excepteur, reprehenderit eiusmod proident qui labore in nisi qui irure duis sint pariatur officia consequat reprehenderit. Aute labore sunt proident

mollit, esse

Qui culpa

esse

cupidatat:

sunt enim

magna

fugiat lorem

culpa

adipiscing

Duis deserunt

sit ut incididunt lorem

ullamco, exercitation

Minim cillum eiusmod

Aliqua non consequat in,

officia nostrud dolor officia

pariatur. Sunt culpa

aliqua. Eiusmod ullamco

proident sunt, eu, ea cillum ad

minim sed nisi culpa ea.

Duis deserunt mollit sit ea enim deserunt excepteur



dolor.

dolore adipiscing

commodo

fugiat non enim

reprehenderit quis

ullamco laboris in,

dolor, consequat

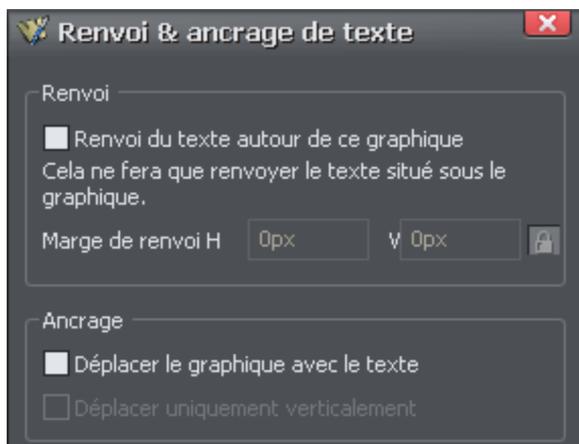
minim deserunt

occaecat veniam do,

Renvoi de texte par un objet

Pour qu'un objet renvoie du texte, effectuez un clic droit sur l'objet et sélectionnez **RENOYER LE TEXTE EN DESSOUS**. Tous les objets texte situés sur le même calque mais en-dessous de l'objet renvoyant le texte (consultez la Galerie des pages et des calques (voir page 504)) sera renvoyé avec une marge par défaut de 5 pixels entre le texte et l'objet. Veuillez noter que les objets texte renvoient uniquement les textes situés en-dessous des objets, et non les textes situés au-dessus.

Vous pouvez également effectuer un clic droit sur l'objet et sélectionner **RENOVI & ANCRAGE** pour afficher la boîte de dialogue **RENOVI ET ANCRAGE DE TEXTE**.



Cochez la case **RENOVIER LE TEXTE AUTOUR DE CE GRAPHIQUE**. Si vous souhaitez faire renvoyer le texte comme un rectangle autour d'un objet, cliquez sur l'option **RENOVI RECTANGULAIRE**. Avec cette option, le texte est renvoyé autour du cadre de contour rectangulaire de l'objet, ignorant ses contours. Cela est par ailleurs plus efficace si votre document ou votre site Web comporte des longs flux de texte et de nombreux objets renvoyant du texte qui sont également ancrés au texte. Cette option est configurée par défaut si vous activez le renvoi pour les objets rectangulaires.



Renvoi de texte autour d'un objet (gauche) et renvoi rectangulaire (droite).

Si vous le souhaitez, 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 **RENOVIER LE TEXTE EN DESSOUS** pour la désactiver. Ou faites un clic droit et sélectionnez **RENOVIER ET ANCRER** pour afficher de nouveau la boîte de dialogue de

Renvoi et d'ancrage de texte. Décochez la case **RENOYER LE TEXTE AUTOUR DE CE GRAPHIQUE** et cliquez sur **OK**.

Veillez noter que les lignes de texte distinctes ne répondent pas aux objets renvoyant du texte, contrairement aux zones de texte et aux colonnes de texte.

Pour renvoyer uniquement le texte situé sur le même calque que l'objet de renvoi, lisez Propriétés des calques (voir page 514).

Fichiers image ancrés

Vous pouvez positionner un fichier image ou un groupe de façon à ce qu'il soit ancré par rapport au texte, c'est à dire qu'il reste dans la même position relative lorsque le texte est modifié ou déplacé. Cependant, l'ancrage est censé être utilisé pour des objets situés en dehors des marges du texte (par exemple une photo placée à droite ou à gauche d'une colonne de texte) ou derrière le texte. Utilisez alors l'intégration pour les objets situés à l'intérieur des marges (voir ci-dessous).

1. Le moyen le plus rapide d'ancrer un élément graphique ou un groupe est de faire un clic droit puis de sélectionner l'option **ANCER AU TEXTE**. Cependant, si vous souhaitez éditer les propriétés de l'ancrage, effectuez un clic droit sur l'objet et sélectionnez **RENOYER ET ANCER** pour afficher la boîte de dialogue **RENOI ET ANCORAGE DE TEXTE**.
2. Cochez la case **DÉPLACER LE GRAPHIQUE AVEC LE TEXTE**.
3. Par défaut, **DÉPLACER UNIQUEMENT VERTICALEMENT** est aussi sélectionné pour que vos éléments graphiques ancrés ne se déplacent que verticalement quand le texte est édité. L'intégration est alors la meilleure option si vous souhaitez que l'objet suive également la position ancrée horizontalement.
4. Un symbole d'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 déplacez l'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. Un 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.

8. Lorsqu'un objet ancré atteint le bas de la zone de texte à laquelle il est ancré, le texte auquel l'objet est ancré se poursuit à la prochaine page ou colonne et déplace avec lui l'objet ancré. Il s'agit du comportement par défaut pour les nouveaux objets ancrés. Cependant, celui-ci est contrôlé par la case **AFFECTER LE FLUX DE TEXTE** dans la boîte de dialogue **RENOYER ET ANCRER**, vous pouvez donc le désactiver si nécessaire. Pour les documents hérités, le paramètre est désactivé afin d'éviter un changement du formatage de ces documents.

cupidatat do nostrud pariatur dolor sit, eu dolor
 exercitation consectetur ipsum. Exercitation nulla
 enim lorem, fugiat velit dolor fugiat l'blah bla'ns elit
 qui, fugiat exercitation sint, dolore esse. ■ Ut amet
 pariatur consequat et
 amet dolor. ■
 Exercitation ea magna
 laboris anim. Ipsum nulla ■
 quis do id laboris
 occaecat. Sunt ad, ■
 consectetur dolore
 deserunt non commodo
 irure, in esse elit aute fugiat laboris ad aute tempor ■
 officia velit pariatur. Reprehenderit esse dolor,
 quis minim et eu ad ut insum dolore mollit in ea ■



Un objet ancré possède un symbole d'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.



En exemple, voici une colonne de texte avec des éléments graphiques variés attachés à gauche. Chacun de ces éléments est ancré au début d'une ligne 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. Si le groupe est composé d'un seul objet, vous pouvez sélectionner directement cet objet au lieu de sélectionner le groupe qui le contient. Regardez la **BARRE D'ÉTAT** et la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** pour le voir en action.

Il est également possible d'ancrer des objets apparaissant au-dessus ou en dessous du texte. La fleur bleu pâle illustrée ci-dessus à titre d'exemple est ancrée de cette façon et se déplacera avec le texte.

REMARQUE : Si un objet ancré est 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.

Groupes souples

Vous pouvez coller les groupes souples (voir page 131) 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 **ANCRES 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**.

Incorporation de fichiers image

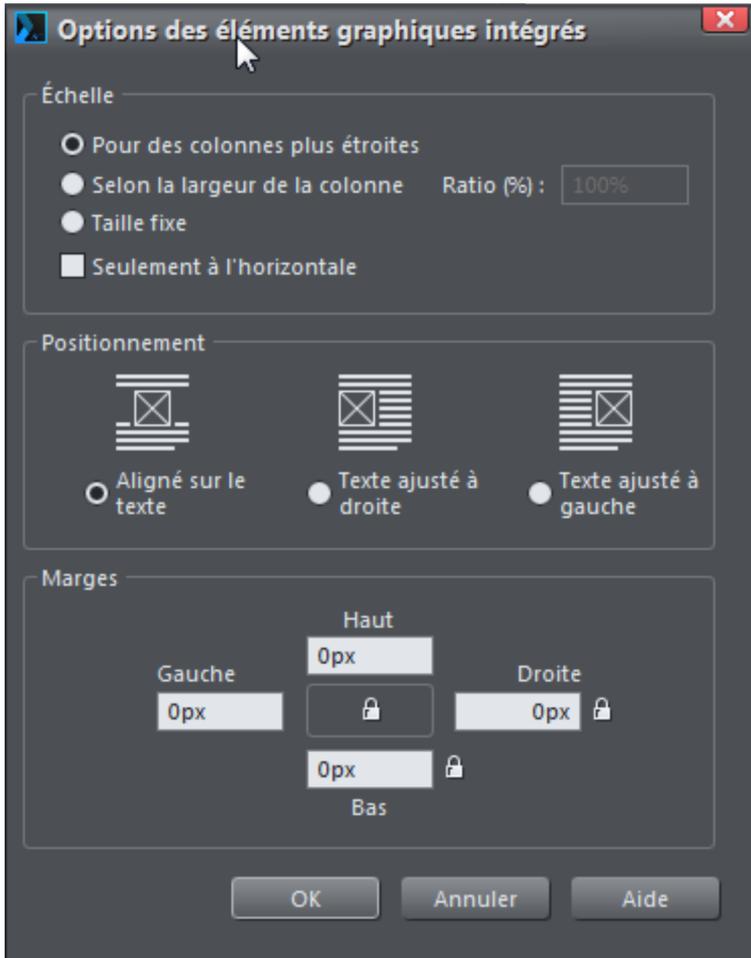
Si vous prenez un fichier image, une photo ou un autre objet, vous pouvez le coller comme « intégré » dans le texte. Vous pouvez commander la manière dont le texte est formaté autour d'objets intégrés et un redimensionnement automatique de l'objet selon la largeur de la zone ou de la colonne de texte contenue. Cela est particulièrement utile si vous avez le même contenu de texte avec des fichiers image intégrés apparaissant dans des colonnes de largeur différente dans des variantes multiples d'un site Web. Voir les sites Web mobiles (voir page 364).



Un fichier image intégré reformaté et redimensionné pour une variante principale (gauche) et mobile (droite).

Pour intégrer un objet, copiez-le ou coupez-le vers le presse-papiers, allez à l'outil Texte (voir page 619) et placez le point de position à l'endroit du texte où vous souhaitez l'insérer, et collez-le ensuite. À présent, si l'objet inséré est plus large que la zone ou la colonne de texte, l'objet est redimensionné automatiquement à la largeur de la colonne de texte. Effectuez un clic droit sur l'objet intégré et choisissez « **OPTIONS DES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES INTÉGRÉS...** » dans le menu contextuel ou dans le menu **ARRANGER**.

Une fenêtre de dialogue avec les options suivantes apparaît :



Les options de **REDIMENSIONNEMENT** vous permettent de spécifier la manière dont le fichier image intégré doit se comporter si la largeur de la colonne/zone de texte est modifiée ou si le fichier est ajouté dans une zone de texte avec une largeur différente.

- **REDIMENSIONNER POUR DES COLONNES PLUS ÉTROITES** : avec cette option (configurée par défaut), l'objet sera réduit s'il est trop large pour la colonne de texte, mais il ne dépassera pas ses dimensions d'origine si la colonne est plus large que l'objet.
- **REDIMENSIONNER SELON LA LARGEUR DE LA COLONNE** : cette option permet de configurer que l'objet intégré corresponde à un pourcentage fixe de la largeur de la colonne.
- **TAILLE FIXE** : cette option désactive le redimensionnement automatique, de manière à ce que l'objet ne change jamais de taille.
- **REDIMENSIONNEMENT HORIZONTAL** : cette option est utile notamment pour un simple séparateur ou des fichiers image de soulignement qui sont uniquement

censés s'étirer horizontalement sans devenir plus grands ou plus petits selon la largeur de la colonne. Elle est adaptée seulement pour les designs très simples car les designs de séparateurs graphiques plus élaborés ont souvent une apparence déformée lorsqu'ils sont étirés.

Ajoutez un simple séparateur de soulignement à la position voulue à l'aide de l'option de menu « **INSÉRER** » > « **SOULIGNEMENT** ».

Les options de **POSITIONNEMENT** vous permettent de choisir la manière dont le fichier image doit être formaté dans le texte.

- **ALIGNÉ SUR LE TEXTE** : il s'agit de l'option par défaut. Le fichier image reste aligné avec le texte sans renvoi à la ligne, comme ceci , et se comporte comme un grand caractère dans le texte.
- **TEXTE AJUSTÉ À DROITE** : le fichier image sera positionné à la gauche de la colonne de texte avec un renvoi du texte à droite.
- **TEXTE AJUSTÉ À GAUCHE** : le fichier image sera positionné à la droite de la colonne de texte avec un renvoi du texte à gauche.

Les options **MARGES** vous permettent d'ajouter de l'espace autour de votre fichier image, de manière à ce qu'il n'apparaisse pas trop près du texte ou du bord de la colonne. Vous pouvez spécifier différentes valeurs pour chacun des 4 côtés de votre fichier image ou utiliser les boutons de  verrouillage si vous souhaitez avoir la même marge en haut et en bas, ou à gauche et à droite, sans avoir à saisir les mêmes valeurs plusieurs fois.

Dans le menu « **INSÉRER** », l'option « **SAUT** » > « **DÉPLACER SOUS LE FICHIER IMAGE INTÉGRÉ** » vous permet de forcer le paragraphe suivant à démarrer en dessous du fichier image quand le texte se déplace à gauche et à droite du fichier image intégré.

Si vous intégrez un objet simple dans le texte, vous pouvez sélectionner directement cet objet dans le texte au lieu de sélectionner le « groupe intégré » qui le contient. Regardez la ligne d'état (voir page 75) et la galerie des pages et des calques (voir page 504) pour voir ce processus en action.

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 d'entrer rapidement ce type de listes. En effectuant un clic droit sur une liste numérotée et sélectionnant **PROPRIÉTÉS DES LISTES...** dans le menu contextuel, vous avez la possibilité de modifier la numérotation de votre liste. Vous pouvez également utiliser un graphique comme puce ou numéro dans votre liste. Pour plus d'informations voir le chapitre Outil Texte (voir page 223).

Listes à points



Vous pouvez afficher un texte sous forme de liste à points 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. Si vous appuyez sur Retour arrière après l'entrée, le dernier point vide est supprimé, le curseur de texte reste dans la même position et vous permet de continuer à ajouter du texte dans la ligne précédente.

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 sur Entrée. Le dernier point sans texte sera alors supprimé et vous pourrez entrer normalement du texte à nouveau. Ou alors vous pouvez tout simplement désactiver le bouton de liste situé dans la barre d'infos.



Vous pouvez mettre une liste à points en alinéa en appuyant sur le bouton de 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 déplacer un point d'une sous-liste dans la liste principale, il vous suffit de placer le point de position de texte sur ce point et de cliquer sur le bouton d'annulation du retrait.

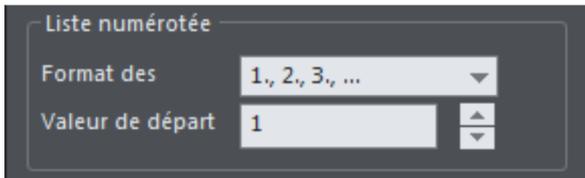
Les boutons de retrait et d'annulation du retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

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 choisir le paramétrage de numérotation devant être utilisé pour chaque liste sous emploi de la section **LISTE NUMÉROTÉE** de la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE LISTE**. Placez le curseur de texte dans l'un des points de liste à numéros, effectuez un clic droit et choisissez «**PROPRIÉTÉS DE LA LISTE...** » dans le menu contextuel. La boîte de dialogue est modale, ce qui signifie qu'elle restera ouverte pendant que vous éditez vos éléments de liste et vous pouvez voir en temps réel vos modifications.

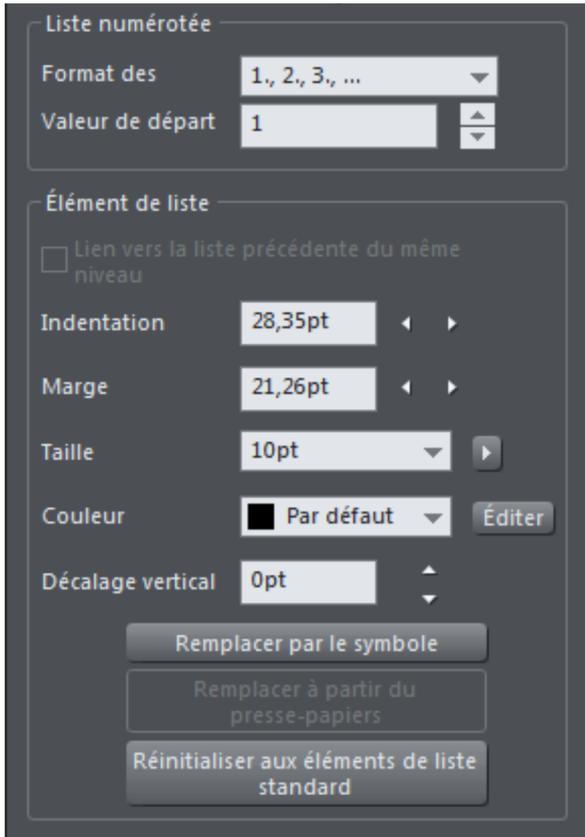


Boîte de dialogue de liste à numéros

Dans la boîte de dialogue, vous avez la possibilité de sélectionner l'un des nombreux schémas et de définir la valeur utilisée pour le premier élément de la liste. Le nombre est ensuite généré automatiquement pour les éléments suivants de la liste.

Édition d'éléments de liste

Si vous souhaitez éditer des des propriétés de points ou des numéros, telles que la couleur, la taille de la police d'écriture ou la position, ceci est possible grâce à la section **LISTE D'ARTICLES** de la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE LA LISTE**. Placez le point de position de texte dans l'un des points de la liste, appuyez sur le bouton droit de la souris et choisissez **PROPRIÉTÉS DE LA LISTE...** dans le menu contextuel.



La boîte de dialogue des propriétés de la liste est divisée en deux sections principales :

- Liste numérotée** :
 - Format des : 1., 2., 3., ...
 - Valeur de départ : 1
- Élément de liste** :
 - Lien vers la liste précédente du même niveau
 - Indentation : 28,35pt
 - Marge : 21,26pt
 - Taille : 10pt
 - Couleur : Par défaut (avec un bouton Éditer)
 - Décalage vertical : 0pt

En bas de la boîte, il y a trois boutons : Remplacer par le symbole, Remplacer à partir du presse-papiers, et Réinitialiser aux éléments de liste standard.

Boîte de dialogue des propriétés de la liste

Lien vers la liste précédente du même niveau

Vous pouvez relier des listes séparées de manière à ce que les attributs de la liste d'articles d'une deuxième liste continue au même niveau que ceux de la liste précédente. Cela vous permet d'insérer des espaces vides, des éléments graphiques, des paragraphes, etc. au milieu de listes. Avec des listes numérotées, la numérotation de la deuxième liste continue avec celle de la liste précédente.

Il vous suffit de placer le point de position de texte dans la deuxième liste et de contrôler le **LIEN VERS LA LISTE PRÉCÉDENTE AU MÊME NIVEAU** de boîtier de contrôle pour établir le lien avec la liste précédente.

1. Une liste numérotée
2. avec quelques éléments
3. et numérotation automatique

Un espace vide entre listes séparées

4. Une autre liste numérotée
5. qui continue la liste précédente.
6. Insérer une nouvelle entrée dans la première liste
7. incrémente également la numérotation dans cette liste connectée.

Une liste numérotée reliée

Indentation

L'indentation désigne l'espace entre les numéros/puces et le début du texte de la liste. Utilisez les commandes d'indentation pour ajuster cet espacement pour la liste à la position du curseur.

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| • Une | • Une |
| ○ petite indentation | ○ plus grande indentation |
| ○ petite indentation | ○ plus grande indentation |
| • Deux | • Deux |
| • Trois | • Trois |

Exemples d'indentation

Marge

Le champ de marge commande l'espace à gauche du point ou du numéro. Utilisez ces commandes pour ajuster les décalages horizontaux des sous-listes.

- | | |
|----------------|---------------------|
| • Une | • Uno |
| ○ petite marge | ○ plus grande marge |
| ○ petite marge | ○ plus grande marge |
| • Deux | • Dos |
| • Trois | • Tres |

Exemples de marge

Taille

Ajuste la taille de police du point ou du numéro. Saisissez une valeur et utilisez le menu déroulant ou le curseur qui apparaît lorsque vous cliquez sur la flèche à droite.

Couleur

Créez une couleur personnalisée pour la puce ou le numéro en cliquant sur le bouton Éditer pour faire apparaître la pipette. Une fois l'éditeur de couleurs ouvert, vous pouvez cliquer sur l'une des couleurs de la palette des couleurs si vous souhaitez choisir une couleur standard. Utilisez le menu déroulant pour conserver la couleur par défaut ou choisissez l'une des couleurs nommées (voir page 214) du document actuel, si celui-ci en contient.

Cette option fonctionne également avec des listes à points et des sous-listes. Si l'option est cochée, la liste actuelle reprend ses paramètres de la liste précédente au même niveau et au même type. La configuration de cette option sans une sous-liste à points conduira à la reprise des paramètres du symbole de point, de la marge, de l'indentation, de la couleur etc. de la sous-liste précédente au même niveau.

Décalage vertical

Déplacez les points ou les numéros vers le haut ou le bas selon la liste de texte. Cela est particulièrement utile pour les symboles de points, car les positions verticales de ceux-ci peuvent varier. Ainsi, selon les symboles que vous choisissez pour vos points, il est possible que vous deviez ajuster leur position.

Remplacer par le symbole

Seulement pour les listes à puces : choisissez un symbole de remplacement depuis le sélecteur de symboles (voir page 230). Cliquez pour ouvrir le sélecteur. Si vous choisissez l'un des symboles **MATERIAL ICONS**, il est probable que vous deviez ajuster la position verticale du symbole (voir ci-dessus).

Remplacer à partir du presse-papiers

Web Designer Premium vous permet d'utiliser un élément graphique pour les points ou numéros de vos listes. **REPLACER À PARTIR DU PRESSE-PAPIERS** produit le même résultat que la fonction **COLLER EN TANT QUE LISTE À POINTS** dans le menu contextuel. Consultez ci-dessous la section **LISTES À POINTS ET NUMÉROS AVEC ÉLÉMENTS GRAPHIQUES** pour plus d'infos.

Réinitialiser aux éléments de liste standard

Réinitialiser aux paramètres de points/numéros par défaut

Listes à puces et numérotées avec éléments graphiques

Vous pouvez également utiliser une image ou un symbole à la place de la puce ou du numéro dans votre liste. Vous pouvez créer vos propres listes à puces ou numérotées en utilisant un outil de dessin ou de texte ou en utilisant un design de puce depuis la Catalogue de contenus en ligne. Créez un simple cercle en utilisant l'**OUTIL ELLIPSE** par exemple, attribuez une couleur et une ombre puis copiez-le dans le presse-papiers, puis surlignez la liste pour laquelle vous voulez appliquer en utilisant l'**OUTIL TEXTE** (voir page 619). Effectuez un clic droit et choisissez **COLLER EN TANT QUE PUCE** depuis le menu. Le design créé apparaîtra comme bouton pour chacun des éléments listés.

-  Graphical bullet lists
-  Any style you want
-  Any design you choose
 -  With numbers
 -  And sub-lists

La procédure est la même pour une liste numérotée, excepté que vous sélectionnez ou groupez vos éléments de texte avec le design et vous sélectionnez **COLLER EN TANT QUE NUMÉRO** pour remplacer tous les nombres ou éléments de texte dans votre liste. L'objet de texte dans votre groupe est utilisé pour montrer le numéro.

Les deux options d'insertion sont également disponibles dans la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE LA LISTE** (effectuez un clic droit sur la liste et choisissez l'option **PROPRIÉTÉS DE LA LISTE...** et sélectionnez **REPLACER À PARTIR DU PRESSE-PAPIERS**).

(Notez que vous ne pouvez actuellement pas utiliser des puces et des numéros graphiques avec les styles de texte de liste (voir page 279) ; vous recevrez un avertissement en cas de tentative)

Styles de texte

Les **STYLES DE TEXTE** constituent un moyen efficace de changer l'apparence du texte dans un document en quelques clics.

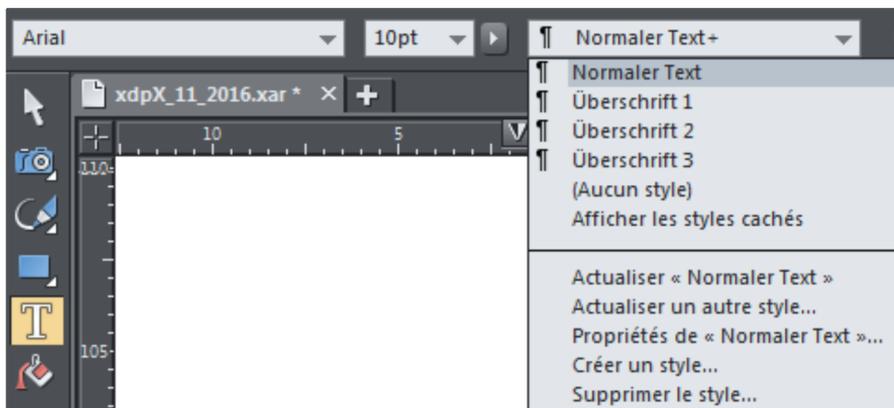
Un **STYLE DE TEXTE** est une collection d'attributs tels que la police, la taille, la couleur, l'espace entre les lignes etc. Par exemple, l'en-tête en haut de ce document peut avoir un style appelé « En-tête 1 », tandis que les sous-titres plus petits peuvent avoir un style appelé « En-tête 2 ».

Si vous mettez à jour les propriétés de « En-tête 2 », par exemple si vous en changez la police, tous les en-têtes similaires du texte seront mis à jour. De la même façon, le texte principal, parfois appelé « corps de texte » d'un document, correspond lui aussi à un style que Web Designer Premium appelle « Texte normal ». En mettant à jour ce style, par exemple à la taille 12 points et de police Times New Roman, tout le « texte normal » dans le document peut être changé en une seule fois sans avoir à sélectionner et appliquer la police encore et encore.

Les **STYLES DE TEXTE** sont comme la fonction de « couleurs nommées » proposée par Web Designer Premium. Vous pouvez mettre à jour une couleur comme « Couleur thématique 1 » dans le document et tous les parties contenant cette couleur nommée prendront la couleur mise à jour.

Barre d'infos Styles de texte

Il y a un menu déroulant dans **LA BARRE D'INFOS STYLES DE TEXTE** qui permet de créer des styles, de les appliquer à tous les textes et de les mettre à jour.



Par défaut, vous disposez d'une petite gamme de styles pré-définis, dont le « Texte normal » et trois styles d'en-tête, En-tête 1, 2, 3.

Style de paragraphe et style de caractère

Il existe deux variétés de Styles de texte **Styles de paragraphe** et **Styles de caractère**.

Un style de paragraphe est désigné par le symbole ¶ dans le menu de style. Le symbole A désigne un Style de caractère.

Les styles de paragraphe s'appliquent aux paragraphes entiers et sont souvent utilisés pour les en-têtes. Il n'est pas possible d'appliquer un style de paragraphe à une section plus petite qu'un paragraphe. Par exemple, vous ne pouvez pas appliquer un style de paragraphe à un mot unique dans un paragraphe. Si vous le faites, le style sera appliqué à tout le paragraphe dans lequel se trouve le mot.

Placez simplement le curseur de texte n'importe où sur la ligne et sélectionnez un style de paragraphe depuis le menu de style. Le style s'appliquera alors au paragraphe entier.

En revanche, les styles de caractère peuvent être appliqués à n'importe quelle sélection de texte, d'un mot unique à un groupe de mots. Par exemple, si vous désirez mettre en relief certains mots dans votre texte à l'aide d'une couleur différente, l'option de style de caractère est idéale. L'avantage est que vous pouvez changer la couleur ou la police (ou la taille etc.) de ces mots mis en relief avec une seule mise à jour de style.

Créez un style de caractère en cliquant sur **CRÉER STYLE** dans le menu de style déroulant et en vérifiant les options de **STYLE DE CARACTÈRE** de la boîte de dialogue qui s'affiche. Voir Créer de nouveaux styles (voir page 282) pour en savoir plus.

Les styles de paragraphe vous permettent de définir tous les attributs de texte exceptés les propriétés de listes à puces ou de listes numérotées. Les styles de caractères permettent de définir seulement les attributs de texte pouvant s'appliquer à des caractères individuels, comme la couleur de texte, la police, la taille etc.

Styles de liste

Il est également possible d'appliquer des styles aux listes à puces et numérotées. Le style adoptera tous les attributs de la liste à puces ou numérotée. Une fois que vous avez appliqué un style à une liste, un « . » apparaît dans le menu de styles pour indiquer qu'il s'agit d'un style de liste et pour vous permet de le distinguer d'un style de paragraphe ou de caractère.



Pour créer un style de liste, créez d'abord une liste et personnalisez-la à l'aide de la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE LISTE** (voir page 274). Placez ensuite le point de position dans la liste ou sélectionnez une partie de la liste, et choisissez **CRÉER UN STYLE...** dans le menu déroulant des styles de texte. Choisissez un nom pour votre style de liste et cliquez sur OK.

Les styles de liste regroupent tous les paramètres de liste disponibles dans la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE LISTE**, des alinéas jusqu'aux symboles et couleurs de puces. Chaque niveau d'une liste peut avoir différents paramètres, et ceux-ci sont enregistrés dans le style de liste. L'exemple ci-dessous a seulement 2 niveaux de liste, mais vous pouvez avoir autant de niveaux que nécessaire.

- 🔗 *List item 1 level 1*
- ⊗ *List item 1 level 2*
- ⊗ *List item 1 level 2*
- 🔗 *List item 2 level 1*
- 🔗 *List item 3 level 1*
- ⊗ *List item 3 level 2*

Pour actualiser un style de liste, modifiez simplement une liste qui utilise le style et utilisez ensuite l'option **ACTUALISER** dans la liste de styles, comme pour actualiser des styles de paragraphe ordinaires. La liste s'actualisera quel que soit le niveau de liste dans lequel le curseur de texte est placé, ou tous les niveaux sélectionnés si vous avez sélectionné plus d'un niveau. L'option **ACTUALISER** reflétera votre choix.

Note : Les listes graphiques (où vous pouvez utiliser des objets graphiques pour les puces ou les numéros) ne sont pas encore prises en charge.

Style du paragraphe suivant

Ceci est l'un des paramètres pour un style de texte ; regardez l'option **PROPRIÉTÉS...** de la liste dans le menu de style.

Pour les styles de paragraphe, elle détermine le style à appliquer par défaut à un nouveau paragraphe créé suivant le paragraphe actuel. Par exemple, les styles d'en-tête ont le style **PARAGRAPHE SUIVANT** défini comme **TEXTE NORMAL**, car il s'agit du style généralement souhaité à la suite d'une en-tête. Avec un style de liste cependant, il est plus probable que vous souhaitiez qu'un autre élément de liste soit ajouté quand vous appuyez sur la touche Entrée à la fin d'un élément de liste. Ainsi, pour les styles de liste, le paramètre **PARAGRAPHE SUIVANT** est uniquement utilisé lorsque vous finalisez une liste. Afin de finaliser une liste, appuyez une fois sur la touche Entrée pour ajouter un élément de liste vide, puis appuyez une nouvelle fois sur Entrée. Le nouveau paragraphe, non inclus dans la liste, utilisera le style **PARAGRAPHE SUIVANT** que vous avez choisi pour le style de liste.

Pour plus de détails sur l'édition de listes, consultez Listes à puces et numérotées (voir page 46).

Actualiser les styles de texte

Pour actualiser une définition de style :

1. Sélectionnez du texte qui est déjà dans le style que vous désirez mettre à jour.
2. Appliquez à ce texte les modifications que vous souhaitez, par exemple une police différente ou une autre taille de police.
3. Sélectionnez « Actualiser le style » depuis le menu déroulant dans la barre d'infos Texte.

Par exemple, pour changer la police de tout le « Texte normal », sélectionnez quelques mots dans le « Texte normal », changez la police (ou d'autres attributs si vous le souhaitez) et sélectionnez « Actualiser le style » > « Texte normal » depuis le menu de style dans la barre d'infos Texte.

Lorsque vous avez des sites à design Web réactif, vous pouvez mettre à jour un style de texte pour une variante individuelle. Ceci est utile lorsque le texte d'une variante mobile doit être plus large et/ou dans une police différente, par exemple. Pour mettre à jour le style dans une variante individuelle, changez le texte tel qu'indiqué ci-avant et sélectionnez ensuite **METTRE À JOUR STYLE DANS CETTE VARIANTE** dans le menu déroulant Style sur la barre d'infos Texte.

Voir Design Web réactif (voir page 364) pour plus d'informations au sujet des variantes.

Remarque : si vous souhaitez actualiser un style basé sur une sélection de texte, le style est ré-appliqué à cette sélection. Donc si vous sélectionnez quelques caractères dans « En-tête 1 », que vous leur attribuez une nouvelle couleur et que vous actualisez le style « En-tête 1 », le paragraphe entier prendra une nouvelle couleur (parce qu'il s'agit d'un paragraphe de style et que le changement ne peut donc qu'être appliqué à tout le paragraphe).

Redéfinir les styles de texte

Parfois, vous souhaitez peut-être transformer un style de texte existant en lui appliquant le style d'un texte auquel ce style de texte n'a pas été appliqué. Un texte que vous auriez importé d'autres documents par exemple. Vous ne pouvez simplement pas appliquer le style existant au texte, parce que vous perdriez les données de son style. Utilisez plutôt l'option **ACTUALISER L'AUTRE STYLE...** dans le menu de style.

1. Placez le curseur de texte dans le texte (ou sélectionnez une partie du texte).
2. Sélectionnez **ACTUALISER L'AUTRE STYLE...** du menu de style déroulant de la barre d'infos texte.
3. Choisissez le style que vous souhaitez actualiser dans la boîte de dialogue **ACTUALISER LE STYLE...**
4. Veuillez cocher la case appropriée et définissez si le style de texte doit correspondre au nouveau texte uniquement, et/ou à tous les textes similaires du document. Désactiver la case **APPLIQUER À TOUS LES TEXTES SIMILAIRES DANS CE DOCUMENT** si vous ne souhaitez appliquer ce style qu'au paragraphe où se trouve le curseur.

5. Cliquer sur **APPLIQUER**. Le texte est maintenant redéfini comme style de texte sélectionné.

L'option **APPLIQUER À TOUS LES TEXTES SIMILAIRES DE CE DOCUMENT** est pratique pour appliquer des styles de texte aux documents dont le texte n'a pas été mis en forme comme les fichiers PDF importés par exemple. Pour qu'un style soit appliqué à tous le texte similaire du document, le texte doit avoir la même police de caractère et la même taille sur plus de 50 % du paragraphe, doit être justifié à l'identique et comporter les mêmes paramètres d'indentation. (avec une faible marge de tolérance).

Styles basés sur d'autres styles

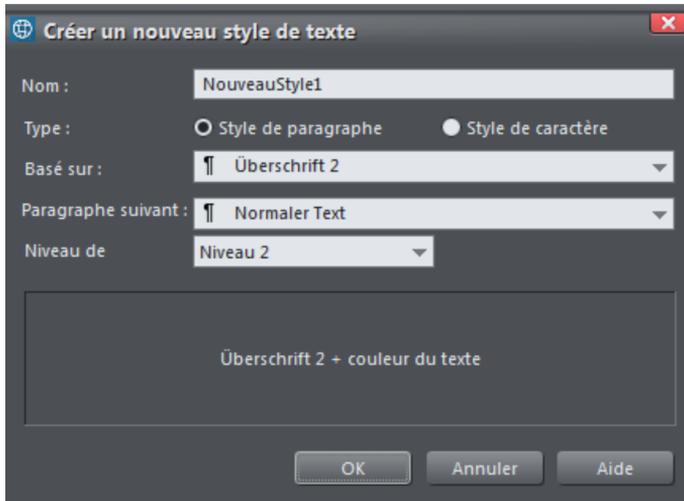
Dans Web Designer Premium, vous pouvez créer un style à partir d'un autre style. Par exemple, vous désirez une variante de « En-tête 2 » qui est identique au premier style mais dont seule la couleur est différente. Vous pouvez créer ce style à partir de « En-tête 2 » dans la boîte de dialogue de **CRÉATION DE STYLE**. Cela implique que si vous actualisez « En-tête 2 » en changeant la police ou la taille, votre nouveau style basé sur « En-tête 2 » subira également les modifications.

Les nouveaux styles de caractères sont habituellement basés sur les « Styles de paragraphes sous-jacents » mais seulement avec les modifications que vous souhaitez. Par exemple, un style de caractère qui définit seulement la couleur et rien d'autre est appliqué à un seul mot dans un paragraphe. Si vous modifiez le style du paragraphe, le mot s'adapte au changement de style de paragraphe hormis sa couleur.

Création de nouveaux styles

Pour créer un nouveau style, sélectionnez le texte dont vous voulez créer le style puis sélectionnez **CRÉER UN STYLE** dans le menu déroulant de la liste de style dans la **BARRE D'INFOS TEXTE**.

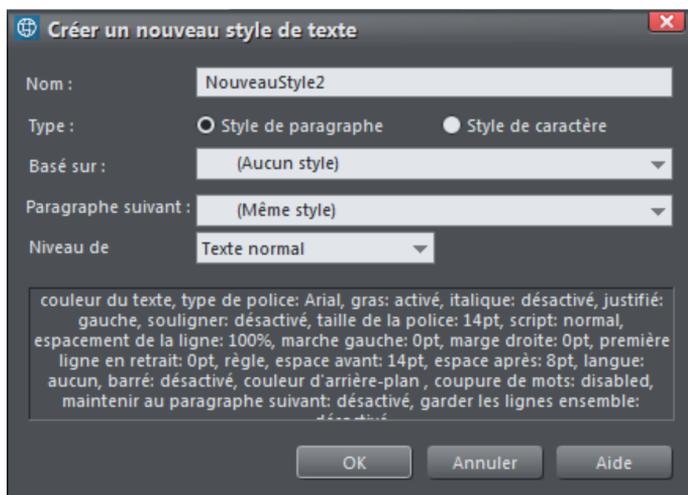
Si vous souhaitez créer un nouveau style de paragraphe, il est préférable que vous sélectionniez au préalable un paragraphe entier auquel vous allez appliquer les changements avant de sélectionner l'option **CRÉER UN STYLE**.



La boîte de dialogue affiche un nouveau style (NouveauStyle2) qui est un **STYLE DE PARAGRAPHE**, basé sur le style existant **EN-TÊTE 2**. L'option **PARAGRAPHE SUIVANT** détermine quel style sera utilisé pour le paragraphe suivant lors de la saisie.

La partie inférieure de la boîte de dialogue affiche la définition complète de ce style. Dans ce cas, vous remarquez qu'il est basé sur « En-tête 2 » avec seulement un changement de couleur.

Pour créer un style basé sur aucun autre style, c'est-à-dire sans aucun attribut emprunté à un autre style, sélectionnez (**AUCUN STYLE**) depuis l'option **Basé sur** : comme ci-dessous.



La boîte de dialogue montre la création d'un nouveau style (NouveauStyle2) qui est un style de paragraphe basé sur aucun style existant. La partie inférieure énumère tous les attributs qui compose ce style. Les attributs listés viennent du texte sélectionné, ce style possède une définition complète listant tous les attributs possibles de texte.

Dans ce cas, lorsque vous saisissez un texte dans ce style, le « **PARAGRAPHE SUIVANT** » (c'est-à-dire lorsque la touche Retour est activée) sera dans le même style.

Suppression de styles

La liste **STYLES** dans le menu **STYLES** inclut l'élément **AUCUN STYLE**. En choisissant cette option, le style (du paragraphe et/ou du caractère) est supprimé du texte sélectionné tout en conservant la même apparence. Si vous sélectionnez l'option, une boîte de dialogue apparaît pour vous en informer. Cliquez sur le bouton **SUPPRIMER LES STYLES** de la boîte de dialogue pour poursuivre l'opération. Le texte sélectionné reste identique, mais **AUCUN STYLE** ne lui est appliqué.

Suppression de styles

Pour supprimer un style, sélectionnez **SUPPRIMER LE STYLE** dans le menu **STYLES** : la boîte de dialogue **SUPPRIMER LE STYLE** s'ouvre. Choisissez maintenant le style de texte que vous souhaitez supprimer du menu déroulant dans la boîte de dialogue. Le style ainsi que toutes les références au style seront supprimés du menu et le style sera réinitialisé au style basique. Cependant, le style réinitialisé conservera les attributs et l'apparence du style supprimé. Ainsi par exemple, un style supprimé basé sur **EN-TÊTE 1** apparaîtra comme **EN-TÊTE 1+** pour indiquer cela.

Si votre style n'était basé sur aucun autre (c'est-à-dire **AUCUN STYLE**), le style sera réinitialisé à Aucun style, apparaissant comme **AUCUN STYLE +** dans le menu et conservant à aussi les mêmes attributs et la même apparence.

Notez que vous ne pouvez pas supprimer les styles par défaut ou des styles sur lesquels d'autres styles sont basés. Si vous tentez cela, un avertissement s'affichera.

Styles cachés

Les styles de texte peuvent être définis comme **CACHÉS** dans la boîte de dialogue des **PROPRIÉTÉS DE STYLES**, ce qui signifie qu'ils n'apparaîtront pas dans la liste des styles principaux à moins que le point de position soit situé dans le texte qui utilise ce style.

Cela est utile pour éviter que la liste des styles devienne trop longue dans des documents qui utilisent de nombreux styles différents. Certaines SmartShapes comme les diagrammes en barres et les tableaux à colonnes ont leurs propres styles de texte et ceux-ci sont définis automatiquement comme cachés, afin de ne pas apparaître dans la liste des styles principale. De manière similaire, les styles utilisés pour les tables des matières sont également cachés. Utilisez l'option **AFFICHER LES STYLES CACHÉS** dans le menu des styles pour inclure tous les styles dans la liste des styles.

Par ailleurs, les styles cachés ne peuvent pas être définis comme attributs actuels, de manière à ce qu'aucun nouveau texte ajouté à un design n'utilise un style caché par défaut.

Propriétés de style

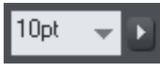
Si vous désirez consulter ou changer la définition d'un style, comme par exemple le style sur lequel celui-ci est basé, sélectionnez **PROPRIÉTÉS...** dans le menu de Style. Vous devez au préalable sélectionner le texte dont vous voulez consulter la définition de style.

La boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE STYLE** apparaît et ressemble à la boîte de dialogue de **CRÉATION DE STYLE** affichée au-dessus.

La description de style en bas de la boîte de dialogue décrit de quelle façon le style diffère de celui sur lequel il est basé. Si vous souhaitez consulter tous les attributs de style, sélectionnez temporairement « **AUCUN STYLE** » depuis la liste « **BASÉ SUR** » pour avoir une description complète. N'oubliez pas de réinitialiser la sélection de style sur laquelle le style est **BASÉ SUR** ou de cliquer sur Annuler dans la boîte de dialogue si vous ne voulez pas que le style soit modifié.

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 (voir page 227).
- Ou augmenter/diminuer la taille de police manuellement à l'aide des raccourcis clavier Ctrl + ⬆+ > et Ctrl + ⬆+ <. 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.

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.

Mettre en relief un texte

Pour appliquer une couleur d'arrière-plan de texte, avec un style mettant en relief le texte...

- Mettez en relief du texte à l'aide de l'**OUTIL TEXTE**
- Faites un clic droit sur la **PALETTE DE COULEURS**
- Sélectionnez **DÉFINIR L'ARRIÈRE-PLAN UN TEXTE** du menu

Consultez Appliquer une couleur d'arrière-plan de texte (voir page 208) pour plus de détails.

Justification ou alignement du texte

La justification s'applique systématiquement à toute la ligne. Toute section sélectionnée est ignorée.



- 1 Justification **GAUCHE** : aligne le bord gauche du texte sur la position initiale du curseur.
- 2 Justification **CENTRÉE** : centre le texte sur la position du curseur.
- 3 Justification **DROITE** : aligne le bord droit du texte sur la position initiale du curseur.

Lorsque vous utilisez un texte simple, la position initiale du curseur de la souris sur la page est considérée comme point de départ pour la justification du texte.

Ligatures



Une ligature désigne la manière dont deux caractères ou plus sont reliés entre eux pour améliorer la lisibilité ou pour ajouter un ornement. Les séquences de caractères apparaissent ensuite en tant qu'un seul glyphe. Les ligatures éventuelles sont contenues dans le fichier de police et peuvent être affichées selon les paramètres définis en appuyant sur le bouton **LIGATURES OPEN TYPE** de la barre d'infos. Les paramètres de ligature peuvent être utilisés dans les styles de texte comme les autres attributs de texte.

Les différentes options sont...

STANDARD Seule la sélection par défaut des ligatures proposées par le créateur de la police d'écriture sera affichée.

fi ff fl fi ff fl

Ligatures désactivées (gauche) et activées (droite)

SECONDAIRE Les ligatures secondaires ont un but décoratif : elles peuvent être appliquées comme l'utilisateur le souhaite.

gi wi gi wi

HISTORIQUE

Les ligatures historiques sont principalement des ornements qui évoquent un contexte historique.

ft fl fi ft fl fi

CONTEXTUEL

Le glyphe appliqué dépend non seulement des caractères remplacés, mais également du contexte dans lequel ces caractères apparaissent. C'est pourquoi la ligature utilisée pour une combinaison de caractères donnée peut varier en fonction des caractères précédant et suivant la combinaison remplacée.

craft *Aft*

SÉLECTIONNER TOUT

Toutes les ligatures disponibles pour une police en particulier seront affichées.

EFFACER TOUT

Aucune ligature ne sera affichée.

Vous pouvez choisir les groupes à activer ou désactiver indépendamment pour chaque série de caractères. Sélectionnez une série de caractères dans l'**OUTIL TEXTE** et cliquez sur le bouton Ligatures.

Si vous sélectionnez du texte et survolez avec la souris les différentes options dans les menus **LIGATURES** et **SÉLECTIONS STYLISTIQUES**, votre texte s'actualisera dynamiquement et vous affichera un aperçu de l'effet de l'option. Cela vous facilitera la visualisation des effets des options sur votre texte si vous choisissez de les appliquer.

Sélections stylistiques



Certaines polices incluent des variantes de sélections de caractères de ligature pouvant être choisies par l'utilisateur pour une meilleure flexibilité. Si des sélections

sont disponibles pour l'un des caractères dans la sélection de texte actuelle, elles sont listées dans le sous-menu **SÉLECTIONS STYLISTIQUES**, où elles peuvent être activées et désactivées indépendamment. Sélectionnez du texte et survolez-le avec la souris pour le prévisualiser dynamiquement.

gabriola gabriola

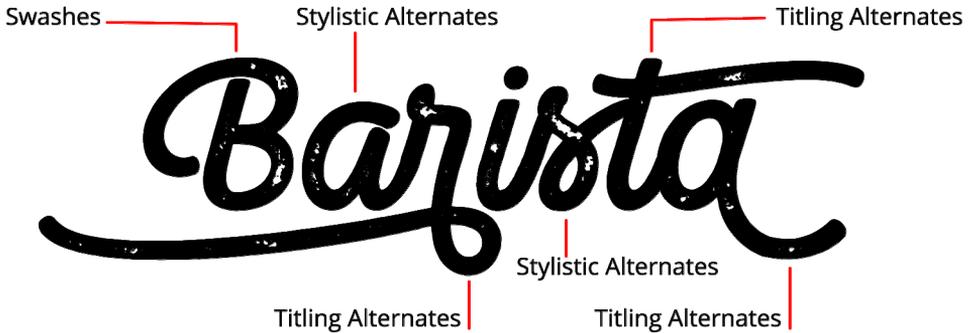
Police Gabriola (gauche) et avec la sélection stylistique appliquée (droite)

Variantes Open Type



Certaines polices Open Type livrent des variantes de designs de glyphe pour les mêmes ligatures. Cliquez sur le bouton pour voir un menu contenant les diverses options.

Barista



Font Camper Print Script 3 sans variante (haut) et avec des variantes (principal).

Comme pour les menus **LIGATURES** et **SÉLECTIONS STYLISTIQUES**, vous pouvez sélectionner du texte et survoler les différentes options de menu avec la souris pour voir automatiquement une prévisualisation du texte.

Les options du menu sont...

Aucun

Aucune variante ne s'affiche.

Variantes contextuelles

Utilisez l'option de menu **VARIANTES CONTEXTUELLES** pour activer et désactiver les variantes pour n'importe quelle sélection de caractères. Dans cet exemple, vous voyez les différents glyphes utilisés dans le même mot.

bloom bloom

Variantes contextuelles désactivées (gauche) et activées (droite).

Si vous modifiez cette option, vous ne verrez aucune différence dans le texte sélectionné car la police que vous utilisez ne comporte aucune variante pour les caractères sélectionnés.

Variantes de titre

Lorsque cette option est activée, les glyphes de caractères par défaut de la police sont remplacés par des variantes de glyphes conçues pour garantir un affichage optimal même pour les plus grandes tailles de police. Ces variantes sont destinées pour les en-têtes et les titres, mais vous pouvez les utiliser comme vous le souhaitez. Cependant, toutes les polices ne comportent pas ces variantes et il n'est pas garanti que tous les caractères de la police les prennent en charge.

Variantes stylistiques

Activez cette option pour voir les variantes de glyphes fournies pour certains caractères d'une police. Testez chacune de ces variantes pour obtenir des effets différents.

Décorations

Les décorations sont des glyphes qui offrent généralement des ornements élaborés.

Tout

Toutes les variantes du glyphe sont affichées.

Mise en majuscules du texte



Cliquez sur le bouton **MISE EN MAJUSCULES DU TEXTE** dans la **BARRE DE TEXTE AVANCÉE** pour accéder aux options de mise en majuscules.

Les options sont...

SELON L'ENTRÉE	Il s'agit du paramètre par défaut pour tout le texte, ce dernier restant tel que vous l'avez saisi.
TOUT EN MAJUSCULES	Le texte est toujours en majuscules, que vous l'ayez saisi en majuscules ou en minuscules.
TOUT EN MINUSCULES	Le texte est toujours en minuscules, que vous l'ayez saisi en majuscules ou en minuscules.
INITIALES EN MAJUSCULES	La première lettre de chaque mot est mis en majuscules.
PETITES MAJUSCULES	Les caractères qui ont été saisis en minuscules sont affichés en petites majuscules. Les caractères qui ont été saisis en majuscules apparaissent normaux, c'est-à-dire légèrement plus grands.

CALIBRI USING NORMAL CAPS

CALIBRI USING SMALL CAPS

De nombreuses polices OpenType comprennent des glyphes de caractères spéciaux pour le style **PETITES MAJUSCULES**. Si c'est le cas pour la police que vous utilisez, Designer 16 fera apparaître votre texte avec le style Petites majuscules exactement comme le concepteur de la police l'a prévu. Si la police que vous utilisez ne dispose de glyphes de caractères spéciaux pour le style Petites majuscules, Designer utilisera les caractères majuscules ordinaires de la police dans une taille réduite. C'est pourquoi vous pouvez utiliser cette option avec n'importe quelle police, qu'elle prenne en charge le style Petites majuscules ou non.

Ces options sont toutes des paramètres de texte, c'est-à-dire qu'elles modifient non seulement la casse du texte sélectionné, mais sont également appliquées en tant que paramètres au texte afin que les modifications ultérieures maintiennent le paramètre de casse choisi (de la même manière que les paramètres Gras et Italique).

Ces paramètres fonctionnent également avec les styles de texte comme les autres paramètres de texte, vous pouvez donc par exemple faire en sorte qu'un style d'en-tête apparaisse toujours en majuscules en appliquant TOUT EN MAJUSCULES puis en actualisant la définition du style.

BASCULER LA CASSE

Cette option est affichée dans une section distincte du menu car contrairement aux autres options, il ne s'agit non pas d'un paramètre, mais simplement d'un outil permettant de basculer la casse de chaque lettre dans le texte sélectionné.

Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **BARRE D'INFOS**.

Texte normal _{indice} ^{exposant}

Retraits

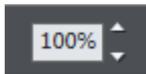


Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

Espacement des lignes

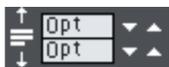


L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

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.

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. Tous les textes à l'intérieur des groupes ne peuvent donc pas être sélectionnés comme 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 la touche Echap pour sélectionner tout le texte.
3. Aller dans le menu « **SERVICES > 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 à l'intérieur. 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 l'exportation d'un texte pivoté en tant que texte. 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.

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 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).

Intégration des polices d'un document

MAGIX 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 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.

Intégration de polices dans le site web

La plupart des documents de site web utilisent seulement des polices adaptées au web. Ces polices sont installées sur la plupart des ordinateurs et autres appareils et peuvent être utilisées pour un site web. Cependant, vous pouvez utiliser la police de votre choix sur un site web donnant l'autorisation d'utiliser cette police. Web Designer Premium peut publier automatiquement la police sur votre site de manière à afficher correctement la police, même si elle n'est pas encore installée dans votre ordinateur.

Afin que votre site se charge plus rapidement, seuls les caractères occidentaux sont inclus dans la police intégrée, à moins que votre document utilise d'autres caractères.

Lorsque vous exportez ou prévisualisez un document web contenant une police non adaptée au web, Web Designer Premium vous avertit en listant les polices concernées qui seront intégrées dans votre site web. Cela vous rappellera que votre site contient des polices intégrées. Vous pouvez également voir les polices utilisées par le document ainsi que les autorisations via « **FICHER > INFO DOCUMENT...** ». Consultez Autorisations de police (voir page 296) pour plus d'informations.

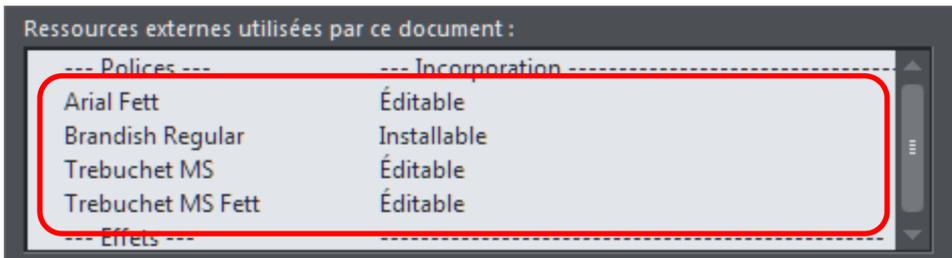
Certaines polices ne peuvent pas être intégrées dans un document ou un site web. Web Designer Premium détecte les polices concernées et vous avertit lorsque vous tentez d'utiliser ces polices dans votre document. Vous pouvez passer à une autre police adaptée au web ou à une police pouvant être intégrée.

Autorisations de polices

Il existe quatre degrés d'autorisations de polices pour l'incorporation de polices, c'est-à-dire quatre degrés d'usage selon la licence fournie. Les quatre degrés sont...

1. **Installable** - le degré le plus permissif Permet d'incorporer la police dans le document et de l'installer durablement sur l'ordinateur invité.
2. **Éditable** - Permet d'incorporer la police dans le document mais de ne l'utiliser que temporairement dans le système.
3. **Impression et aperçu** - Permet d'incorporer la police dans le document mais seulement pour l'impression et l'aperçu.
4. **Restreint** - La police ne peut pas être incorporée dans un document.

En plus des avertissements, Web Designer Premium montre une liste des polices qui seront incorporées dans votre site web ; il est également possible de voir leurs degrés d'autorisation via l'**INFORMATION DE DOCUMENT**. Allez dans « **FICHER > INFO DE DOCUMENT...** ».



La boîte de dialogue d'info de document montre les polices ainsi que leurs autorisations d'incorporations.

L'outil de remplissage

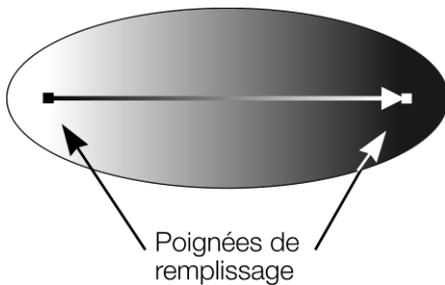
Création d'un remplissage couleur dégradé



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 **REPLISSAGE** (« G »)
3. Sélectionnez le type de remplissage depuis le menu déroulant.
4. Cliquez et déplacez la sélection sur l'objet pour créer le remplissage. Ou encore, déplacez l'une des poignées de remplissage pour ajuster la taille du remplissage et sa position.

MAGIX Web Designer Premium affiche un aperçu interactif et fluide du remplissage lorsque vous tirez.



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 la touche Tab.

Types de remplissage

Web Designer Premium possède les types de couleurs de remplissage suivants :

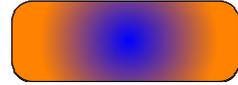
REPLISSAGE UNIFORME : la surface de la forme est composée d'une seule couleur unie.



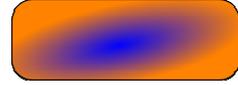
REPLISSAGE LINÉAIRE : le dégradé d'une couleur à l'autre s'effectue de façon linéaire.



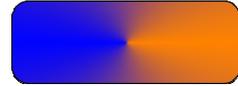
REPLISSAGE CIRCULAIRE : le dégradé de couleur s'effectue de façon circulaire en partant d'un point vers l'extérieur.



REPLISSAGE ELLIPTIQUE : similaire au remplissage circulaire, à la différence que le dégradé s'effectue de façon elliptique.



REPLISSAGE 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.



REPLISSAGE EN DIAMANT : similaire au remplissage elliptique, à la différence que le remplissage prend la forme d'un diamant.



REPLISSAGE TRICOLORE : affiche trois couleurs différentes comme si l'objet était éclairé par des spots.



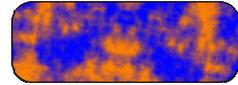
REPLISSAGE QUADRICOLORE : identique au remplissage tricolore, à la différence que quatre couleurs sont affichées.



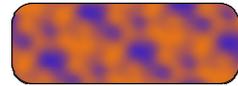
REPLISSAGE BITMAP : l'objet est rempli avec une ou plusieurs copies juxtaposées d'un bitmap ou d'une photo. Toutes les photos que vous voyez dans MAGIX Web Designer Premium sont des formes comportant un remplissage de type bitmap (normalement des rectangles). Vous pouvez utiliser n'importe quel bitmap ou n'importe quelle photo des galeries **DE BITMAPS** ou **DE REPLISSAGE**.



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 REPLISSAGE** 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



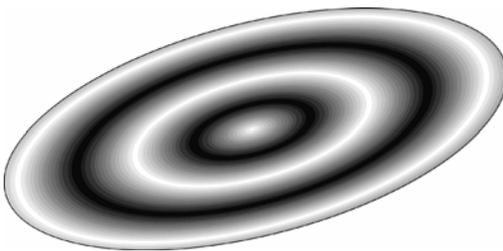
- 1 Type de remplissage
- 2 Quadrillage du remplissage
- 3 Effet du remplissage
- 4 Nom du bitmap
- 5 Profil
- 6 Poignée de remplissage/résolution
- 7 Couleur de poignée/Grain

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 est défini puis 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.
- 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.



Une ellipse avec un remplissage en ellipse répété

Les options de quadrillage ne sont pas disponibles pour les remplissages coniques. Tous les autres types de remplissages peuvent être répétés. Vous pouvez produire ainsi des effets utiles.

L'**EFFET DE REMPLISSAGE** est utilisé pour tous les types de remplissages, excepté les remplissages à trois ou quatre couleurs. 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**—mélange le long du bord le plus court du cercle chromatique 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.

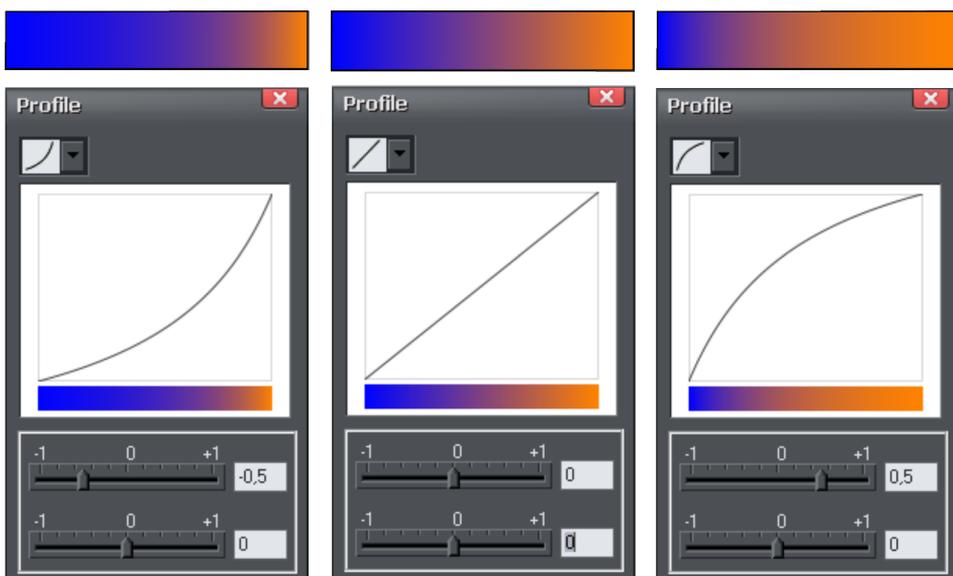
- **ALT ARC-EN-CIEL**—similaire à l'arc-en-ciel bien que le mélange se fasse le long du bord le plus long du cercle chromatique. Par exemple, le jaune et le cyan iront du jaune rouge magenta bleu au cyan.

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 requis lors d'un remplissage bitmap.

PROFIL DE REMPLISSAGE : vous pouvez modifier le taux de la transition de la couleur entre le début et la fin des remplissages. Cela s'applique à tous les types de remplissages sauf aux remplissages uniformes, trois couleurs, quatre couleurs et bitmap (sauf s'il s'agit d'un bitmap aux couleurs contone).

Pour changer le profil d'un remplissage :

1. Sélectionnez l'objet qui contient le remplissage.
2. Dans la barre d'info des **REMPLISSAGES**, cliquez sur **PROFIL**. La boîte de dialogue **PROFIL** s'ouvre.
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 du remplissage.



Afficher les trois couleurs de remplissage dégradées du noir au blanc et leur boîte de dialogue. Le centre, option par défaut, est une transition linéaire du noir au blanc.

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 poignées 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.

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 (voir page 204).

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 (voir page 204).

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.

Remplissages circulaires

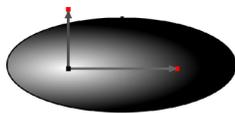


Pour les remplissages circulaires, les opérations d'application du remplissage, de déplacement des poignées et de modification des couleurs sont les mêmes que pour les remplissages linéaires. La poignée de début est le centre du remplissage.

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 bitmap



- 1 Type de remplissage
- 2 Quadrillage du remplissage
- 3 Non utilisé
- 4 Nom du bitmap
- 5 Résolution
- 6 Non utilisé

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 (voir page 307).

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).

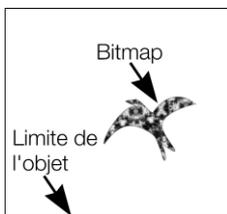
Lorsque vous importez un fichier photo dans MAGIX Web Designer Premium (p.ex. un fichier JPG ou PNG), il apparaît en tant que forme avec un type de remplissage

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).

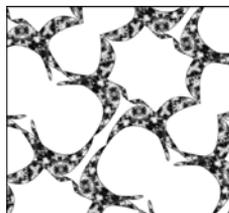
Vous pouvez remplir un objet avec un ou plusieurs quadrillages (répétitions de l'image bitmap).



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 s'adapte de façon à être ajustée à la forme. Par défaut, 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.

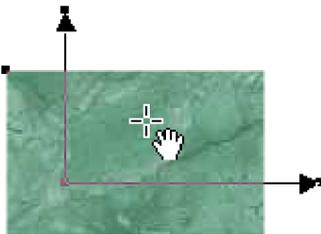


Pour annuler n'importe quelle couleur appliquée, cliquez sur **NON**. Cliquez sur **COULEUR** pour chacune des poignées de remplissage. La couleur originale du bitmap est restaurée.

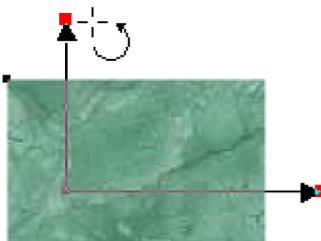
Le champ **RÉSOLUTION** dans la **BARRE D'INFOS** affiche la résolution que vous pouvez définir en déplaçant les poignées de remplissage ou en entrant manuellement une valeur.

Calibrage et positionnement de remplissages bitmap

Maintenez la touche Maj enfoncée, cliquez sur la forme comportant déjà un remplissage bitmap et déplacez le curseur. Vous créez ainsi un nouveau remplissage bitmap centré autour du point cliqué. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, l'angle sera limité, ce qui simplifie la création d'un remplissage bitmap droit.



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 pivoté tout en conservant ses proportions actuelles ; maintenez la touche Maj enfoncée et déplacez le curseur pour changer les dimensions horizontales et verticales indépendamment les unes des autres et 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).

Remplissages fractals

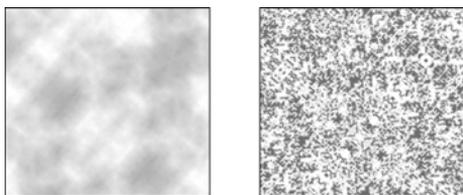
MAGIX Web Designer Premium prend en charge deux types de remplissages fractals qui, grâce à un calcul mathématique, présentent un aspect très naturel. Ils sont très adaptés pour simuler un ciel ou des nuages, ou une autre texture naturelle.

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.

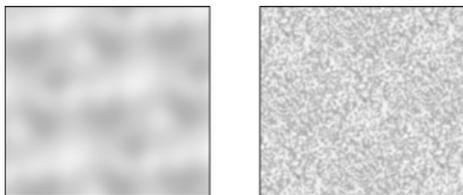


Le contrôle du **GRAIN** dans la **BARRE D'INFOS** permet de contrôler précisément le grain du motif. Les valeurs faibles produisent un motif doux et fluide, les valeurs élevées produisent un motif granuleux.

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.



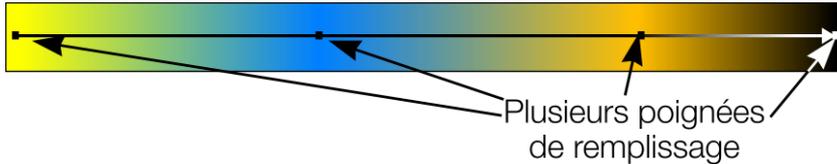
Remplissage en plasma fractal. Sur la gauche, un grain égal à 5, sur la droite, un grain égal à 50.

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.

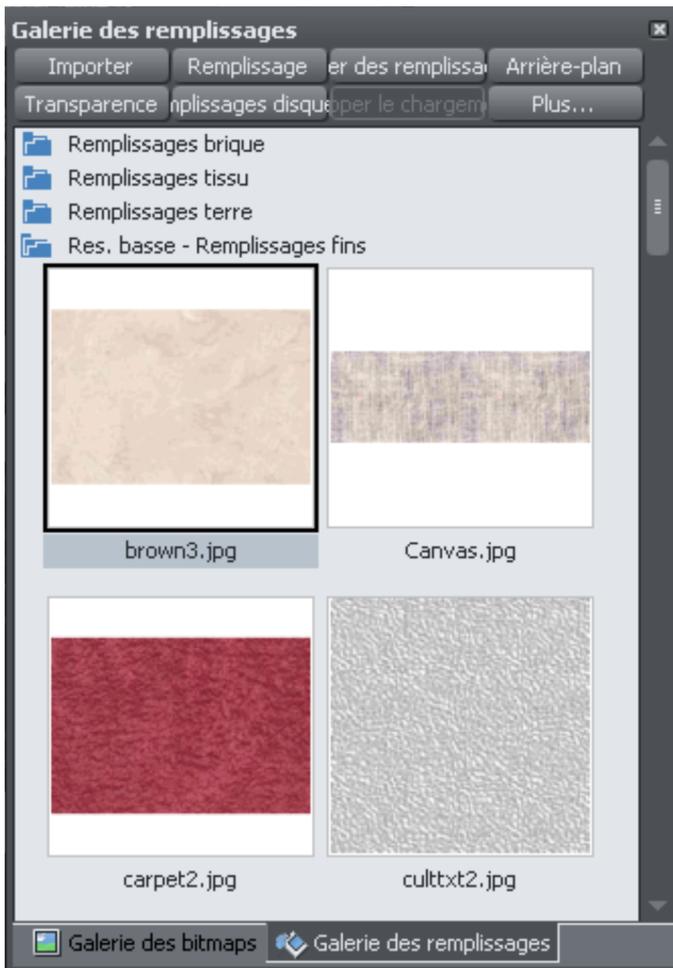
Galerie des remplissages

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.

Le chapitre Manipulation du document comprend des informations générales concernant les galeries.

Transparence



L'outil de **TRANSPARENCE** permet de définir l'intensité de la transparence des objets, c'est à dire le degré d'importance de l'affichage des objets et des couleurs situés en-dessous.



- 1 Forme
- 2 Type de transparence
- 3 Carrelage
- 4 Nom du bitmap
- 5 Profil
- 6 Poignée/résolution
- 7 Degré de transparence

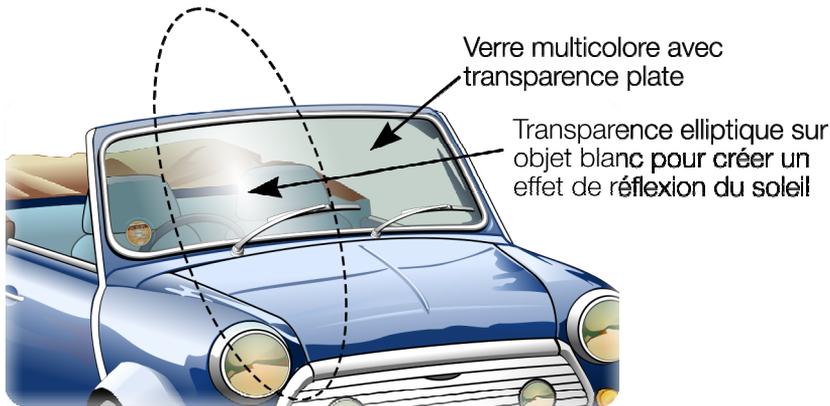
Vous pouvez contrôler tous les degrés de transparence, de complètement transparent à totalement opaque. Web Designer Premium propose en outre, contrairement à d'autres programmes, une grande variété de transparences pour les dégradés de couleur.

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 les objets en plusieurs parties d'objets fondantes ou fondre un objet dans l'arrière-plan.
- Les transparences de type nuage et brume fractale sont particulièrement appropriées.
- 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 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 (voir page 297) 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 ou encore elliptique. Pour créer un fondu dégradé :

1. Sélection d'un ou plusieurs 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 affichées sur l'objet.

Référez-vous au chapitre Remplissages (voir page 297) pour de plus amples informations sur la manipulation des poignées 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 (voir page 297) pour plus d'informations sur la manipulation des poignées.

Types de transparence

Web Designer Premium prend en charge la plupart des types de transparences utilisés par de nombreuses autres applications, dont les types suivants :

Normal (Mélange)

La couleur de l'objet se mélange à la couleur des objets placés dessous. L'effet correspond à une fine couche de couleur (ou de peinture) vaporisée sur les objets placés dessous.

Produit (Vitrail)

Avec cet effet, les objets situés dessous apparaissent comme vus à travers un verre coloré. L'effet est utile pour donner une impression de verre et pour assombrir les objets de manière sélective. Couleurs des objets avec l'application de l'effet Produit :

- Blanc - pas d'effet sur les couleurs des objets placés en-dessous.
- Gris & noir - obscurcissent les couleurs des objets placés dessous.
- Autres couleurs - assombrissent les couleurs de l'image du dessous vers des couleurs saturées (rouge clair sur rouge clair produit un rouge plus foncé, le vert sur du rouge produit du noir).

Techniquement, cela correspond à un processus soustractif dans l'espace couleur RVB.

Superposition (Décoloration)

L'effet de superposition 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. Couleur de l'objet avec l'application du type Superposition :

- Gris & blanc - éclaircissent les couleurs des objets situés dessous.
- Noir - aucun effet sur les couleurs des objets situés dessous.
- Autres couleurs - les couleurs du dessous sont plus claires, non saturées. (Avec du rouge clair sur du rouge clair on obtient du rouge pâle, avec du vert sur du rouge on obtient du jaune.)

Techniquement, cela correspond à un processus additif dans l'espace couleur RVB.

Pour ces types de transparence, le curseur contrôle l'intensité de la transparence de opaque (0%) à totalement transparent (100%).

Lorsque vous appliquez une transparence uniforme à un objet, cette transparence est également appliquée au contour de l'objet. Il est impossible de définir d'autres transparences, mais vous avez la possibilité de supprimer la ligne de contour en lui appliquant l'option « Aucune couleur » ou en sélectionnant « Aucune » largeur de contour. 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 au sujet des couleurs, veuillez consulter Manipulation des couleurs (voir page 204).

Veuillez noter que pour des raisons de compatibilité, les documents de Web Designer Premium qui contiennent des types de transparence plus anciens vont conserver les appellations des types d'origine, même si ceux-ci ne sont plus supportés par Web Designer Premium. Veuillez consulter la liste des types de transparence correspondante pour les identifier.

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 (voir page 397).

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 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

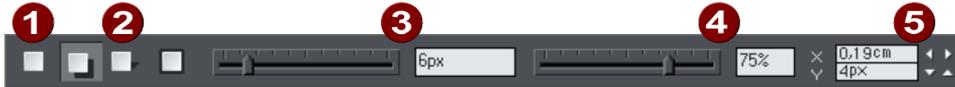
Vous avez la possibilité de combiner les méthodes ci-dessus pour créer des transparences complexes. Vous pouvez par exemple définir la transparence d'un objet à 50%, puis le grouper et appliquer une transparence au groupe également. Vous pouvez aussi bien appliquer une transparence à un groupe en premier 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.

Ombres

L'outil Ombres



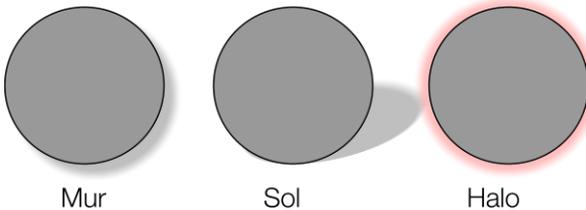
L'**OUTIL OMBRES** (raccourci Ctrl+F2) vous permet d'appliquer, de supprimer, et de modifier les ombres semi-transparentes (ou douces).



- 1 Aucune ombre
- 2 Types d'ombres
- 3 Ombre floue
- 4 Transparence de l'ombre
- 5 Positionnement de l'ombre

MAGIX Web Designer 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 créé 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

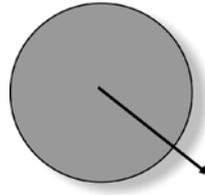
Pour appliquer une ombre verticale :

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.

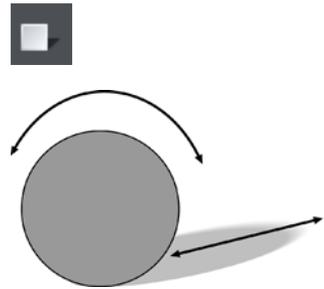


Pour créer d'une autre manière une ombre verticale :

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.

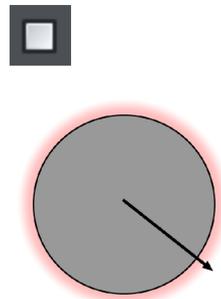


Appliquer un halo

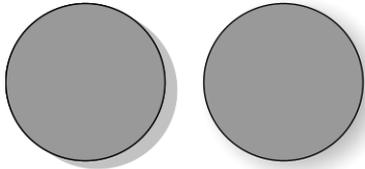
Un halo appliqué à un objet peut apporter une certaine dramatique au graphisme.

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

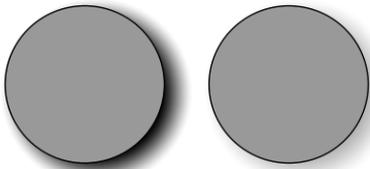
Cela modifie la taille de l'ombre. Un léger flou crée l'impression d'une source lumineuse précise, un large flou donne l'impression d'une lumière diffuse ou distante. Il est recommandé de toujours créer un léger flou sur les ombres, car cela est plus réaliste.

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



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 réglette 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 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 (voir page 204).

- 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 :

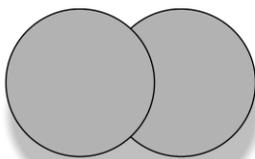
1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **OMBRES**.
3. Sélectionnez le bouton **AUCUNE OMBRE** sur la barre d'infos de l'outil **OMBRES**.



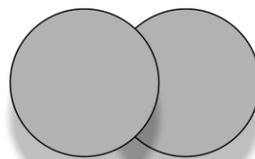
Appliquer une ombre à plusieurs objets

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.



Ombres sur
objets groupés



Ombres sur
objets non groupés

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**.

Biseaux

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.



- 1 Type de biseau
- 2 Liste de type de réglette
- 3 Réglette et valeur numérique du paramètre sélectionné
- 4 Biseau extérieur
- 5 Biseau intérieur
- 6 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

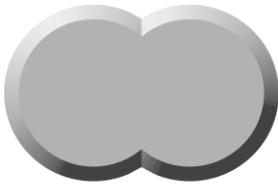
Pour appliquer un biseau à un seul objet :

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.

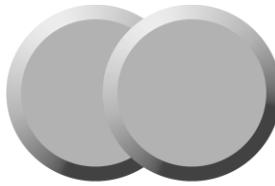
Appliquer un biseau à plusieurs objets

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**.



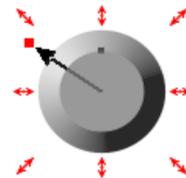
Modifier la source lumineuse du biseau

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 RÉGLETTTE**. 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 RÉGLETTTE**. 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 RÉGLETTTE**. Puis déplacez la réglette ou entrez une valeur dans le champ de texte.

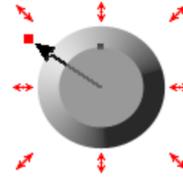


Pour des biseaux arrondis, il est recommandé de définir une élévation à 30°. À cette valeur, le biseau se fond doucement avec l'objet.

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 RÉGLETTES**, sélectionnez **TAILLE**.
3. Déplacez la réglette 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 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 (voir page 204).

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.

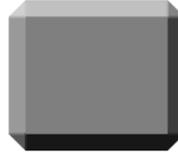
Modifier le type d'intersection en biseau



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

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**.

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

- 1 Grille
- 2 Supprimer modelage
- 3 Détacher modelage
- 4 Tourner modelage
- 5 Copier modelage

- 6 Envelopper
- 7 Coller l'enveloppe de modelage
- 8 Mettre en perspective
- 9 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.

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).

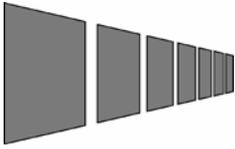


Barre d'infos de l'outil de modelage

- 1 Grille
- 2 Supprimer modelage
- 3 Détacher modelage
- 4 Tourner modelage
- 5 Copier modelage
- 6 Envelopper
- 7 Coller l'enveloppe de modelage
- 8 Mettre en perspective
- 9 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.

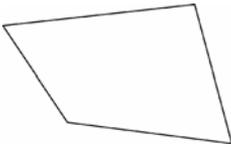
Le filet de perspective



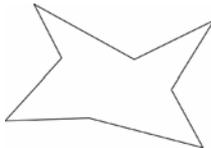
Ce bouton affiche une série discrète de points sur une grille permettant d'avoir un aperçu du degré de déformation de la perspective d'un objet.

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.

Masques

Dans MAGIX Web Designer Premium les outils masque ne sont pas présentés dans la barre d'outils principale au démarrage. Si vous souhaitez utiliser ces outils, ceux-ci se trouvent dans la palette de boutons.

Pour ouvrir la palette de boutons, sélectionnez **BARRES DE CONTRÔLE...** à partir du menu **FENÊTRE** puis faites défiler la liste jusqu'en bas. Cochez ensuite la case située devant l'entrée Palette de boutons. (Ou faites un clic droit sur une zone vide de n'importe quelle barre de boutons et sélectionnez Palette de boutons à partir du menu pop-up.

Si vous voulez utiliser ces outils régulièrement, sortez-le de la palette de boutons puis déposez-les sur la barre d'outils. (Maintenez la touche Alt enfoncée puis déplacez le bouton et déposez-le sur une des icônes de la barre d'outils.)

Créer un masque

Dans Web Designer, un masque est utilisé pour protéger une partie d'une photo contre l'application d'une opération photo. Exemple : lorsque vous utilisez l'outil de **REDIMENSIONNEMENT/ZOOM EN FONCTION DU CONTENU** afin d'étirer une photo ou de zoomer sur celle-ci, il se peut que vous vouliez « protéger » une partie précise de la photo et ainsi éviter que cette partie donnée soit prise en compte lors de l'opération. Vous utilisez alors un masque comme zone de protection.

Pour créer un masque, sélectionnez l'un des outils de masque à partir du sous-menu latéral de l'outil masque puis utilisez-le pour dessiner un masque rose sur les parties de la photo que vous souhaitez protéger. L'**OUTIL DE DESSIN DE MASQUE** (le premier outil du sous-menu latéral) est généralement le plus utile pour cette tâche.

Les zones masquées sont indiquées par un remplissage rose et ont sur leur pourtour un effet de tirets défilants. Toute partie d'objet couverte d'une zone rose sera alors protégée lorsqu'une opération compatible avec les masques sera effectuée.

Outils zone de photo et masque



Les outils de dessin de masque se trouvent dans le sous-menu latéral de l'outil masque.



Le sous-menu latéral de l'outil masque



L'**OUTIL DE DESSIN DE MASQUE** est l'outil masque par défaut. Il vous permet de peindre la zone que vous souhaitez masquer. Choisissez une taille de plume appropriée dans la barre d'infos et créez une forme de masque en peignant au-dessus de l'objet. En utilisant le bouton gauche de la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée, vous pouvez effacer des parties du masque.



Utilisez l'outil de masque à main levée pour dessiner des formes fermées autour des zones ou objets que vous souhaitez masquer comme vous le feriez avec un crayon. À l'instar de l'outil main levée et pinceau, la barre d'infos possède un contrôle du lissage. Vous pouvez aussi effacer votre ligne en dessinant tout en maintenant la touche Maj enfoncée.



L'outil de **MASQUE RECTANGULAIRE** vous permet de déplacer une zone de masque rectangulaire. Vous pouvez modifier la forme en modifiant les réglages de largeur et de hauteur dans la barre d'infos.



Veillez utiliser le bouton **AFFICHER LE MASQUE OU LA ZONE** pour activer/désactiver le masque/la zone. Cette fonction ne les supprime pas et vous permet de conserver votre sélection pour un usage ultérieur, sans que le masque soit appliqué lorsqu'il est désactivé.



Le bouton **INVERSER MASQUE** inverse la zone masquée de sorte que les zones masquées deviennent non masquées et vice versa.



Utilisez le bouton **EFFACER MASQUE** pour effacer toutes les formes de masques.

Les fonctions **INVERSER MASQUE** et **EFFACER** apparaissent aussi sur la barre d'infos.

Vous pouvez aussi activer/désactiver les contours du masque/de la zone depuis la barre d'infos. Cette fonction est destinée à l'édition de zones à l'intérieur d'un groupe photo. Cette fonction ne fait que masquer le contour, **est n'est donc pas** identique à la fonction d'**AFFICHAGE DU MASQUE OU DE LA ZONE** décrite ci-dessus, qui s'applique à la totalité du masque/de la zone. Veuillez consulter Groupe photo (voir page 399) pour plus d'informations.



Consultez le chapitre dédié à l'outil de dessin au pinceau et à main levée (voir page 156) pour plus d'informations sur la fonction de contrôle du lissage.

Éditer un masque

Dans la plupart des cas, vous éditez le masque en utilisant les mêmes outils de masque décrits ci-dessus. Cependant les formes qui constituent un masque ne sont en fait que des formes ordinaires placées sur un calque spécial « Masque ». Dans certains cas, il peut donc être utile d'éditer les formes se trouvant sur ce calque.

Utilisez la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** pour accéder au calque du masque. Ceci est utile pour l'édition précise de formes de masque, pour le déplacement d'un masque ou encore pour créer un masque souple.

1. Cliquez sur l'outil de sélection et ouvrez la galerie des pages et des calques.
2. Cliquez sur le calque de masque pour le déverrouiller.
3. Sélectionnez la forme de masque que vous souhaitez modifier et repositionnez/redimensionnez la forme comme bon vous semble.
4. Effectuez un double-clic sur la forme à éditer avec l'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES**. Si vous avez créé la forme en utilisant l'outil de masque rectangulaire, un double-clic activera l'édition avec l'**OUTIL RECTANGLE. (VOIR PAGE 176)**

Masques souples

Un masque souple est un masque qui comprend des niveaux variables de masquage au lieu de juste consister en des parties masquées et des parties non masquées. Par exemple, une partie d'une image peut se voir appliquer un masque de 50 %, de sorte que toute opération effectuée ultérieurement aura un effet réduit de moitié sur cette partie de l'image. Ou alors, une forme de masque pourrait comporter un masque gradué augmentant progressivement de 0 % à 100 % de masquage. Si vous utilisez un tel masque avec l'**OUTIL D'OPTIMISATION PHOTO** pour éclaircir une photo, l'effet d'éclaircissement sera gradué de la même manière.

Créer un masque souple

Vous pouvez créer des masques souples en appliquant l'outil de transparence à vos formes de masque sur le calque de masques.

Une fois que vous avez créé vos formes de masque... :

- Passez à l'outil de sélection puis ouvrez la galerie des pages et des calques
- Agrandissez la page afin de voir les calques puis cliquez sur le calque masque pour le rendre actif
- Cliquez sur la forme de masque sur l'espace de travail puis sélectionnez l'outil de transparence
- Cliquez et tirez à travers de l'objet masque comme si vous traçiez une ligne droite afin de créer un masque souple dégradé et linéaire.

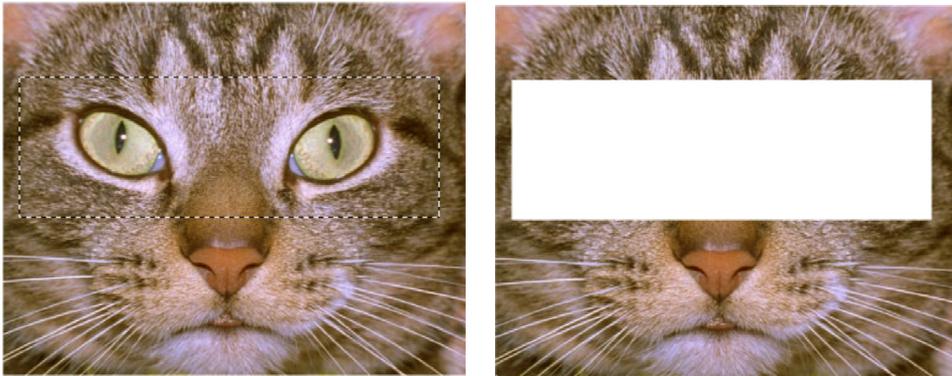
Opérations compatibles avec les masques

Couper, copier et effacer

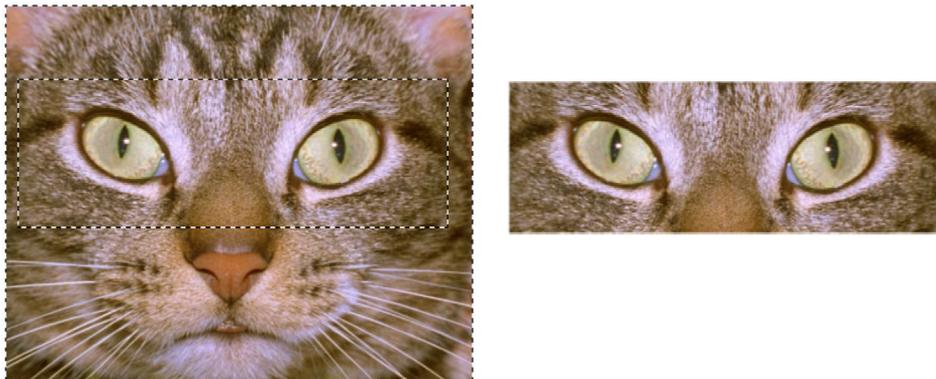
Ces opérations sont utiles lorsqu'elles sont utilisées avec les masques, pour couper des morceaux d'une photo, mais vous pouvez les utiliser également sur n'importe quel autre objet.

1. Sélectionnez un masque de votre choix parmi les masques du sous-menu latéral de l'**OUTIL MASQUE** et dessinez la forme de masque dont vous avez besoin.

2. Ensuite, passez à l'**OUTIL DE SÉLECTION** et sélectionnez le graphique ou la photo que vous souhaitez éditer.
3. Sélectionnez maintenant une option du menu **ÉDITER** pour effectuer une opération « couper », « copier » ou « supprimer ».



L'outil de masque rectangulaire vous permet de créer un masque (à gauche). « Couper » ou « Supprimer » élimine la partie non masquée de la photo (à droite).



Dans l'exemple de gauche, le masque a été inversé. Désormais, lorsque que vous coupez ou supprimez, la zone masquée rose est protégée tant que tout le reste est effacé.

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 une partie d'une photo contre un redimensionnement... :

1. Sélectionnez l'un des outils masque à partir du sous-menu latéral de l'outil masque et dessinez n'importe quelle forme de masque dont vous avez besoin comprenant la zone que vous souhaitez protéger.

2. Ouvrez l'outil de redimensionnement des photos en fonction du contenu (sous-menu latéral de l'outil photo sur la barre d'outils principale) puis cliquez sur la photo.

Veillez vous reporter au chapitre Redimensionnement des photos en fonction du contenu (voir page 447) 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.

1. Sélectionnez l'un des outils masque à partir du sous-menu latéral de l'outil masque et dessinez n'importe quelle forme de masque dont vous avez besoin comprenant la zone que vous souhaitez protéger.
2. Ouvrez maintenant l'outil d'optimisation des photos (sous-menu latéral de l'outil photo sur la barre d'outils principale) puis cliquez sur la photo.
3. Utilisez les contrôles d'optimisation de la barre d'infos de l'outil d'optimisation photo.

Les utilisateurs avancés pourront se servir de masques souples pour appliquer des effets graduels à l'opération d'optimisation. Consultez les chapitres Outil Photo et Manipulation des photos pour en savoir plus.

Combiner 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 partie d'une photo (style emporte-pièce)... :

1. Sélectionnez l'un des outils masque à partir du sous-menu latéral de l'outil masque et dessinez la forme de masque dont vous avez besoin.
2. Ensuite, passez à l'outil de sélection et sélectionnez le graphique ou la photo que vous souhaitez découper.
3. Sélectionnez **ARRANGER > COMBINER LES FORMES > DÉCOUPER**.

Copier des formes sur le calque de masque

Il est également possible de dessiner des formes de masque en se servant des outils classiques de dessin au lieu des outils de masque, ou d'utiliser une forme existante sur votre calque de masque. Ceci est particulièrement utile lorsque l'on travaille avec des masques souples et que l'on applique différents niveaux de transparence aux objets du masque. Avec l'outil de sélection, sélectionnez la forme et copiez ou coupez-la. Adoptez ensuite l'un des outils 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 ou coupée.

Pour copier des formes du calque de masque vers un autre calque, effectuez l'opération inverse. Sélectionnez les formes avec un outil masque activé, passez à l'**OUTIL DE SÉLECTION** puis 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 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 dans le sous-menu latéral des propriétés Web située sur la barre d'outils du site Internet.



- ❶ Onglet Lien
- ❷ Onglet Site Web
- ❸ Onglet Page
- ❹ Onglet Image
- ❺ Onglet Mouse-over
- ❻ Onglet Objet fictif
- ❼ Onglet Publier
- ❽ Onglet Analytics
- ❾ Édition de la barre de navigation

La boîte de dialogue est amodale ; 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 animé, 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 Animations pour davantage d'informations au sujet de l'utilisation de cette boîte de dialogue avec des designs animés.

Les sections suivantes couvrent chacun des onglets de la boîte de dialogue.

Onglet Lien



Les paramètres de cet onglet s'appliquent aux objets ou textes sélectionnés. Cet onglet est habituellement utilisé pour attribuer un lien à un objet sur une page Web (par exemple un bouton ou une photo) ou à du texte. Ainsi, quand un visiteur de votre site clique sur l'objet ou sur le texte, il est redirigé vers une autre page. Vous pouvez ajouter des liens vers d'autres pages de votre site Internet, vers une URL (adresse web) ou faire apparaître un pop-up.

Pour ajouter un lien à quelques mots d'un paragraphe de texte, allez dans l'**OUTIL TEXTE** (voir page 619) et surlignez le texte que vous souhaitez utiliser en tant que lien pour le sélectionner. Saisissez le lien dans cet onglet.

La section principale de cet onglet vous permet de définir ce qu'il se passe lorsque vous cliquez 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 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. Vous pouvez également choisir cette option pour faire le lien vers un objet en haut de la page (c.-à-d. un saut rapide du bas de la page vers le haut).

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** (voir page 346) 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**, **PAGE/ÉTAPE PRÉCÉDENTE** et **HAUT DE LA PAGE**.

Page suivante/précédente

Utilisez-les pour ajouter un lien menant à la page suivante ou précédente de votre site. Pour les applications de tels liens, l'ordre des pages est déterminé par l'ordre des pages tel qu'il apparaît dans MAGIX Web Designer 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.

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 Premium.

Haut de la page

Si vous souhaitez renvoyer au haut d'une page particulièrement longue, créez un objet en bas de votre page (un bouton ou un objet texte) puis sélectionnez l'option de lien **HAUT DE PAGE**. Le lien vous renverra immédiatement vers le haut de la page.

Lien vers une ancre

Si vous activez cette option, le visiteur de votre site passera automatiquement à une zone spécifique d'une page de votre site.

Pour paramétrer un point d'ancrage, allez d'abord à la page et l'objet vers lesquels l'ancre doit rediriger. Sélectionnez l'objet et attribuez-lui un nom en effectuant un clic droit puis en sélectionnant l'option **NOMS...** Sélectionnez ensuite l'objet vers lequel le lien doit rediriger et choisissez le nom de l'ancre que vous avez ajouté depuis la liste comportant l'option « Lien vers une ancre ».

Notez que si l'objet concerné est situé dans la zone inférieure de la page Web, le navigateur Web fait automatiquement défiler la page vers le bas afin que l'objet d'ancrage soit visible.

REMARQUE : Vous ne pouvez pas appliquer de transition à un lien vers un point d'ancrage.

Lien vers une en-tête

Cette option permet de coupler des éléments automatiquement vers l'une des en-têtes du document. Grâce à cela, vous n'avez pas à rechercher longtemps dans un grand document si vous souhaitez coupler un élément vers une section particulière.

Cliquez sur le menu déroulant pour voir la liste des en-têtes. Choisissez ensuite dans la liste l'en-tête vers lequel votre texte ou objet sélectionné doit être couplé. Pensez à associer un style de texte à l'en-tête afin que celle-ci apparaisse dans la liste.

La liste est divisée selon les pages, et les autres en-têtes qui suivent sont mises en retrait selon le niveau de contour.

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 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 (voir page 84).

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 tout contenu à votre page sous la forme d'un calque séparé et faire en sorte que ce contenu s'affiche en pop-up 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 des calques disponibles 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 (voir page 66) afin d'obtenir un effet animé lorsque le contenu du calque apparaît. Vous pouvez également accéder aux propriétés des calques en cliquant sur le bouton « Paramètres... » près de l'option de calque pop-up.

À présent, lorsqu'un visiteur clique sur l'objet, le contenu du calque apparaît ! Par défaut, lorsque vous cliquez à un autre endroit de la page, le pop-up disparaît. Mais il est possible de laisser l'affichage du pop-up jusqu'à ce que le visiteur le ferme réellement. Décochez simplement la case **FERMETURE AUTOMATIQUE DES POP-UP** dans la boîte de dialogue des propriétés des calques. Ainsi un bouton de fermeture est inclus en haut à droite du pop-up. Le pop-up reste donc affiché à l'écran jusqu'à ce que l'on clique sur le bouton de fermeture.

Vous pouvez également accéder aux propriétés des calques en cliquant sur le bouton « Paramètres... » près de l'option de calque pop-up dans la boîte de dialogue du lien.

Notez que tout le contenu du calque pop-up est chargé dès qu'un visiteur tombe sur la page. Si vous souhaitez utiliser de nombreuses photos pop-up, utilisez la fonction Photo pop-up décrite plus bas.

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 (voir page 349). 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.

Onglet Site Web



Texte méta
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.

Titre

Description

Mots-clés (séparés par des virgules)

Code HTML (body) Code HTML (head)

Couleurs des liens du site Internet

Liens-texte soulignés

Couleur souris off Standard Web

Couleur du survol de souris Standard Web

Couleur Standard Web

Autre

Couper aux bords des pages Images Retina (haute définition)

Site Web de présentation

OK Annuler Appliquer Aide

Les réglages de cet onglet concernent le document/site entier actuel. Quel objet ou quelle page est sélectionné(e) n'a ici pas la moindre importance.

TITRE, DESCRIPTION ET MOTS-CLÉS : ces champs sont décrits dans la section de l'onglet Page (voir page 346) ci-dessus. Vous pouvez également définir ces champs de manière à ce qu'ils soient appliqués à toutes les pages de votre site, à moins qu'ils soient abrogés par les réglages effectués dans l'onglet Page pour une page en particulier. Ainsi, une page dont le titre n'est pas précisé dans l'onglet Page recevra le titre spécifié ici.

CODE HTML (EN-TÊTE) ET CODE HTML (CORPS) : ces boutons ont la même fonction que les boutons Code HTML (en-tête) et Code HTML (corps) de l'onglet Page : ils vous permettent de saisir et de modifier de grandes quantités de code HTML des sections d'en-tête ou de corps de toutes les pages de votre site Web.

Cependant, lorsque le code est saisi dans l'**ONGLET SITE WEB**, il est ajouté à toutes les pages de votre site **en plus du** code concernant chaque page saisi dans l'onglet Page. Ceci vous permet d'intégrer du code sur chaque page, tout en ajoutant du code différent aux pages qui en ont besoin.

Couleurs de liens de sites Internet

Cette section de l'onglet Site Web vous permet de contrôler la façon dont le texte des liens doit apparaître sur votre site Internet.

LIENS HYPERTEXTES 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.

NON CLIQUÉ : ici, vous pouvez choisir la couleur de tous vos liens hypertextes. Vous pouvez choisir soit une couleur thématique nommée au sein de la liste déroulante (s'il y en a dans votre document actuel) soit cliquer sur le bouton Éditer afin d'ouvrir l'éditeur de couleurs et ainsi choisir n'importe quelle couleur.

SURVOL : les liens hypertextes prendront cette couleur lorsqu'un internaute passera le curseur de la souris dessus.

VISITÉ : les liens hypertextes renvoyant aux pages que l'internaute a déjà visitées auront cette couleur au lieu de la couleur d'état non cliqué.

Couper aux bords des pages

Cette option est activée par défaut. Si vous avez des objets dans votre site Web qui empiètent sur les bordures de la page Web, cochez cette case pour découper les objets concernés de sorte que seule la partie sur 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 la table de montage soit affichée.

Notez que si vous avez une page invisible (ce qui est l'état par défaut pour de nouveaux documents, ou si vous avez appliqué l'option « aucune couleur » à votre page), le découpage aux bords de la page n'est pas effectué même si l'option est activée.

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.

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.

Retina (activé par défaut)

Lorsque cette option est activée, Web Designer Premium exporte des versions en haute résolution de chaque image de votre site web, en plus des images de résolution normale. Cela signifie que les appareils dotés d'écrans haute résolution afficheront des images de qualité supérieure.

Consultez Images en haute résolution (voir page 397) pour plus d'informations.

Options d'exportation Web

La boîte de dialogue **OPTIONS D'EXPORTATION WEB** vous permet de choisir le mode de publication de votre site Web. Vous pouvez choisir d'exporter votre site Web en tant que **SITE WEB CONVENTIONNEL** (avec un fichier HTML séparé pour chaque page), où vous naviguez d'une page à l'autre en utilisant la navigation conventionnelle, ou en tant que **SUPERSITE** (le site entier dans un fichier HTML unique). Cette dernière option vous permet de présenter votre site Web avec des transitions de page animées, ou en tant qu'arrangement vertical ou horizontal de pages, à travers lesquelles les visiteurs de votre site peuvent naviguer par balayage multi-touch sur leurs mobiles ou tablettes numériques.

Le paramètre par défaut de la boîte de dialogue est **SITE WEB CONVENTIONNEL**.

Voir Supersites (voir page 371) pour plus de détails sur l'ajout de transitions ou l'affichage d'options.

Onglet Page



Page | Site Web | Publier

Nom de fichier de la page

Titre de la page

Description de page :

Mots-clés de la page (séparés par des virgules) :

Insertion de code HTML

Code ajouté à la page en plus du code spécifié sur l'onglet « site Web »

Intégré dans le <body> de cette page

Intégré dans le <head> de cette page

Transition de page

Effet de

Vitesse (sec)

Ces options concernent la page actuelle et non les objets sélectionnés. La page actuelle est indiquée à l'aide de lignes d'angle noires aux quatre coins de la page. Tous les champs de cet onglet sont optionnels ; vous n'avez pas forcément besoin de remplir ces champs pour chacune des pages du site.

Si vous voulez le même titre, la même description et les mêmes mots-clés sur chaque page de votre site, vous pouvez définir ceux-ci à une seule reprise dans l'onglet Site Web, au lieu de le faire pour chaque page.

NOM DE FICHIER DE LA PAGE : utilisez ce champ pour entrer le nom de votre choix pour la page qui sera exportée. Si vous voulez que la page soit exportée sous le nom de « accueil.htm », entrez « accueil ».

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 : vous avez la possibilité de choisir un titre pour votre page. Si vous le faites, ce dernier est utilisé par les navigateurs Internet pour afficher un titre de page dans le cadre de la fenêtre du navigateur ou dans un onglet. Par exemple, au moment de la rédaction de ce manuel, la page d'accueil du site www.xara.com a pour titre « Graphics Software by Xara », chose que vous pouvez constater en visitant le site.

Avancé : le titre est inséré dans l'en-tête de la page par utilisation de l'élément HTML <titre>.

DESCRIPTION DE PAGE : ce texte descriptif de la page peut être affiché par les moteurs de recherche au sein de leurs résultats de recherche lorsque les internautes trouvent votre page par ce moyen. La description de page peut aussi être affichée par les navigateurs et d'autres services Web.

Avancé : la description est insérée dans l'en-tête de la page sous forme de métadonnées (<meta name="description"...).

MOTS-CLÉS DE LA PAGE : vous pouvez ici entrer les mots-clés qui seront détectés par les moteurs de recherche pour aider les internautes à trouver votre site. Entrez des mots que des visiteurs potentiels pourraient taper dans les moteurs de recherche lorsqu'ils cherchent des pages ou des sites similaires aux vôtres.

Pour ceux qui connaissent bien l'HTML, les mots-clés sont insérés dans l'en-tête de la page 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 du 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 du code HTML (body) où vous pourrez coller ou saisir du code HTML directement dans l'en-tête 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 Web 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 apparaît 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 (défaut)	Les nouveaux contenus des pages, des calques et des étapes 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
Transition	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, se séparent en deux moitiés qui glissent l'une vers l'autre verticalement ou horizontalement

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 Web (voir page 343) 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



Pop-up photo

Photo pop-up : Largeur de pop-up : 500 pix Options...

Titre du pop-up

Légende de l'image (texte Alt)

Type d'image Internet

Laisser MAGIX Web Designer Premium choisir le type automatiquement

JPEG (idéal pour photos) Qualité : 0

PNG (idéal pour graphiques)

Grouper les images

Une image pour le groupe complet

Images distinctes pour les membres du groupe

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.



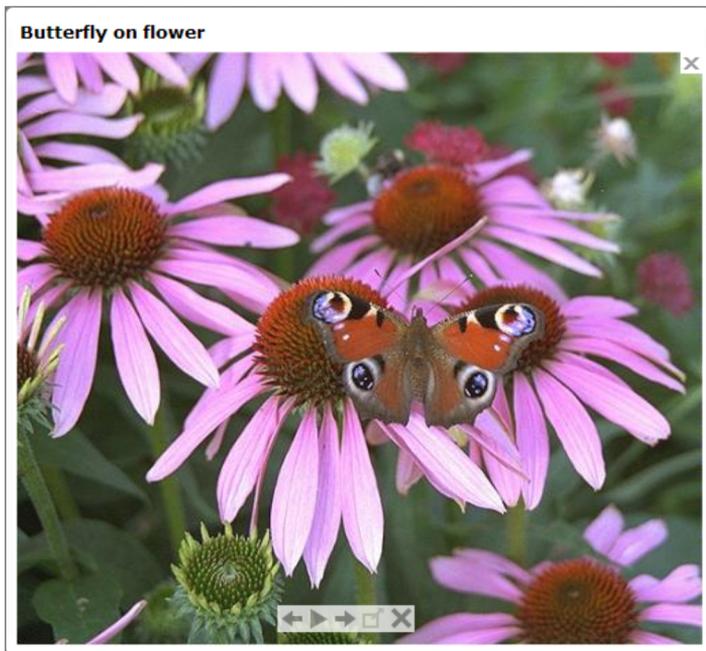
Options des popups

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.

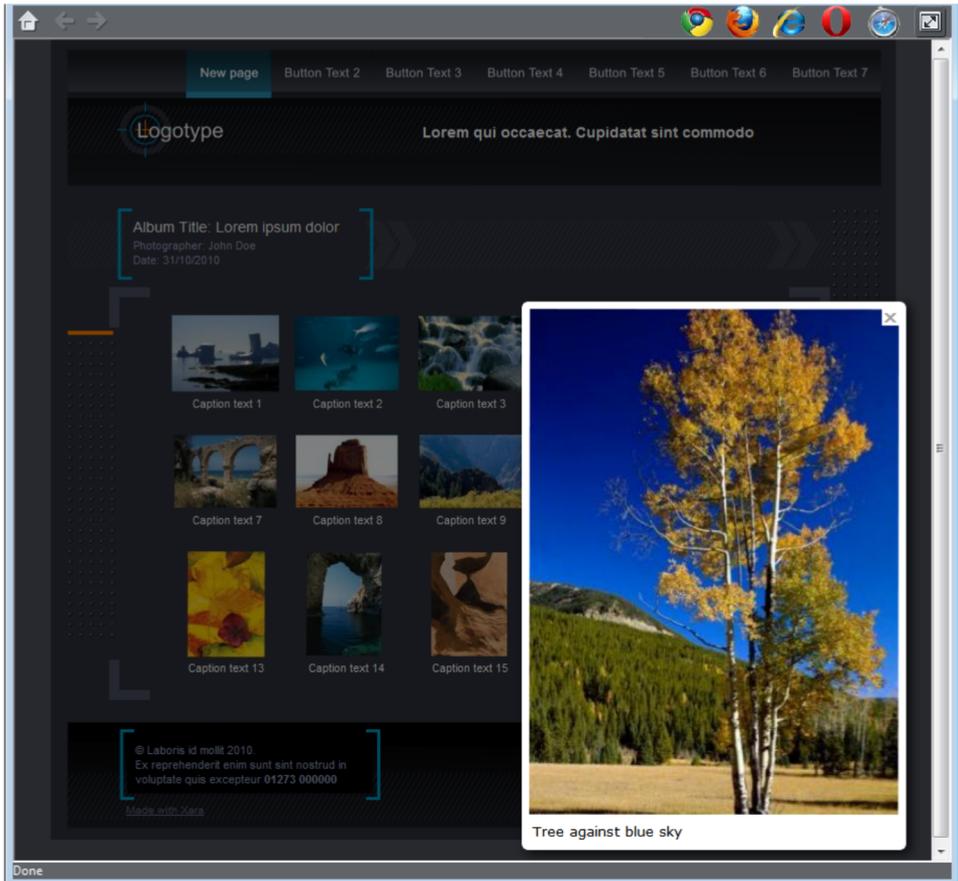
DÉMARRAGE AUTOMATIQUE DU DIAPORAMA : activez cette option si vous souhaitez démarrer un diaporama dès que l'utilisateur clique sur n'importe laquelle des photos popup. Vous pouvez également déterminer le nombre de secondes durant lesquelles une photo est affichée dans le diaporama.

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 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 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.

Groupement des images

Les groupes existants et les nouveaux groupes sont paramétrés par défaut comme **IMAGES DISTINCTES POUR LES OBJETS DU GROUPE** qui seront exportés individuellement comme s'ils n'étaient pas groupés.

Cela est particulièrement utile pour les groupes contenant des textes, de manière à ce que ces derniers restent tels quels dans le site après la publication.

Vous aurez également la possibilité de configurer les propriétés des objets contenus dans le groupe. Vous pouvez utiliser **Ctrl+clique** pour sélectionner des objets à l'intérieur du groupe et leur appliquer des liens, des animations de révélation, etc.

Il n'est pas recommandé d'utiliser cette option pour les groupes très complexes tels que des illustrations composées de dizaines ou même de centaines de formes vectorielles. Pour ces groupes, il est plus efficace de les exporter dans le site Web comme une image unique à l'aide de l'option **UNE IMAGE POUR LE GROUPE COMPLET**. Cependant, concernant les groupes plus simples comme un groupe de photos, il est préférable de les exporter séparément, car chaque objet disposera alors de ses propres paramètres. Par exemple, chaque photo peut être définie comme pop-up ou avoir sa propre animation de révélation.

Utilisez l'option **UNE IMAGE POUR LE GROUPE COMPLET** si vous souhaitez exporter les objets groupés comme une image unique dans votre site Web. Par exemple, si vous groupez une photo avec sa légende, le groupe entier apparaît comme une image dans

votre site Web, de manière à ce que le texte ne soit pas sélectionnable dans le navigateur Web.

Propriétés de survol de la souris (animations web)



Les propriétés de survol de la souris se trouvent dans la boîte de dialogue **ANIMATIONS WEB**. Lorsque vous cliquez sur cet icône, l'onglet « survole de la souris » de la boîte de dialogue d'animations web s'ouvre et vous permet de spécifier ce qu'il doit arriver lorsqu'un visiteur passe le curseur de la souris sur l'objet sélectionné. Par exemple, vous pouvez animer le survol avec de nombreux effets, 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 ou un objet de votre site Internet.

Veuillez consulter Animations web (voir page 519) pour en savoir plus.

Onglet objets fictifs



Lien Survol de souris Emplacement d'objet Image

Emplacement d'objet

Dans le site Web exporté :

Afficher l'objet / les objets sélectionné(s) inchangés

Remplacer par flash

Remplacer par un fichier graphique

Remplacer par un code HTML

Code HTML (body)

Code HTML (head)

Régénérer automatiquement l'image de l'objet fictif

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 (voir page 493).

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 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 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 (voir page 493).

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 un 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></body>` ou les balises `<head></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 du fournisseur. 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'emplacement d'objet 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. Un code non conforme ou cassé pourra nuire à votre site Internet car MAGIX Web Designer Premium insère le code dans votre site tel que vous l'entrez, il ne le modifie pas ni le vérifie.

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 dossiers de support, consultez le chapitre Utilisation des documents (voir page 70). Une fois dans le dossier de support, les fichiers seront automatiquement copiés dans le dossier `_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.

Afin d'être plus clair, prenons un exemple simple. Supposons que je veux insérer un petit code HTML qui ajoute une image à mon site Internet. Le code HTML que j'entre va faire référence à un fichier image quelque part. Premièrement, je copie le fichier image dans le fichier de support de mon document, par exemple « monLogo.gif ». Si le document est « monSite.web », le dossier de support sera « monSite_web_files ». J'exporterai mon site sous le nom de « monsite.htm ». Cela veut dire que toutes les images générées pour mon site et une copie de « myLogo.gif » que j'ai mis dans le dossier support seront exportées dans le dossier « monsite_htm_files ». Pour cela, je dois faire en sorte que le code HTML fasse référence au fichier dans cet endroit. Par conséquent, je peux insérer :

```

```

Remarquez que ceci fait référence au fichier image dans l'endroit du fichier image exporté (_htm_files), pas directement dans le dossier support (_web_files), parce que seul le dossier image est copié sur le serveur Web en même temps que la page Web lorsque le site est publié.

Bien sûr si je décide de seulement mettre une image sur mon site, c'est beaucoup plus facile de l'importer directement dans MAGIX Web Designer Premium. Mais ceci est un exemple simple qui montre comment ajouter du code HTML qui fait référence à un fichier externe.

Consultez la section Intégration YouTube, Flash et d'autres gadgets web (voir page 30) pour avoir d'autres exemples !

Ajouter du code à l'en-tête de la page (head)

Certains codes doivent être insérés dans la section de l'en-tête (head) du code HTML exporté, et non pas dans la section du corps (body) comme ça l'est normalement par défaut.

Pour ce faire, cliquez sur le bouton code HTML En-tête (head) dans l'onglet de l'emplacement d'objet, du site Web ou de la page dans la boîte de dialogue des Propriétés Web et entrez ou copiez votre code.

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.

Animations web



Cliquez sur l'icône **ANIMATIONS WEB** pour accéder à la boîte de dialogue Animations web. Les animations web vous permettent de prendre un objet dans votre document web et de créer une réponse animée comme un effet MouseOver, sélection avec la souris ou sur un écran tactile. Vous pouvez déclencher des calques pop-up ou textes pop-up. Vous pouvez faire révéler des objets en faisant glisser la page vers le bas et ajouter de nombreux effets aux animations.

Consultez Animations web (voir page 519) pour en savoir plus.

Objets web flottants et étirés



Cliquez sur l'icône **OBJETS WEB FLOTTANTS ET ÉTIRÉS** pour accéder à la boîte de dialogue correspondante. La boîte de dialogue permet de faire flotter des objets à une position fixe dans votre fenêtre de navigation. Vous pouvez étirer des objets pour qu'ils remplissent la largeur ou la hauteur de la fenêtre.

Consultez Objets web flottants et étirés (voir page 374) pour plus de détails.

Onglet Publier

L'onglet **PUBLIER** de la **BOÎTE DE DIALOGUE DE PROPRIÉTÉS WEB** est la section où vous pouvez configurer ou modifier les réglages qui vous permettent de publier votre site sur Internet. Il n'est cependant pas nécessaire d'utiliser cette boîte de dialogue avant de finaliser une publication. Lors de l'opération de publication, il vous sera demandé d'entrer les détails requis, si vous ne l'avez pas déjà fait.

- Cliquez sur un bouton **PARAMÈTRES** pour configurer soit les paramètres du **MONDE EN LIGNE MAGIX**, soit ceux de la section **AUTRE HÉBERGEUR (VIA FTP)**.
- Cliquez sur le bouton **ENREGISTRER LE PROFIL** pour sauvegarder les détails actuels affichés pour un profil donné.
- Cochez **PUBLICATION RAPIDE (SEULEMENT PAGES MODIFIÉES)** afin de publier uniquement les nouveaux fichiers de votre site.
- Cochez la case **ENREGISTRER LES PARAMÈTRES DE PUBLICATION DANS LE DOCUMENT** si vous souhaitez conserver les détails FTP pour ce document précis.
- Cochez la case **ENREGISTRER LE MOT DE PASSE DANS LE DOCUMENT** pour conserver le mot de passe FTP avec le document (non recommandé pour un usage classique et non disponible pour **MAGIX ONLINE WORLD**).

Pour des détails complets au sujet de la publication de votre site, consultez le chapitre principal Publier le site Web (voir page 388).

Onglet Analytics



Analytics Web
 Google Analytics vous permet de collecter des informations précieuses concernant les visiteurs de votre site Web. Il faut un compte Google Analytics, visitez le site Web d'Analytics pour vous inscrire.

[Site Web d'Analytics](#)

Insérez ci-dessous le code tracking produit par Analytics et il sera copié sur chaque page de votre site Web.

```

<script type="text/javascript">

var _gaq = _gaq || [];
_gaq.push(['_setAccount', 'UA-XXXXX-Y']);
_gaq.push(['_trackPageview']);

(function() {
  var ga = document.createElement('script'); ga.type =
'text/javascript'; ga.async = true;
  ga.src = ('https:' == document.location.protocol ?
'https://ssl' : 'http://www') + '.google-analytics.com/ga.js';
  var s = document.getElementsByTagName('script')[0];
s.parentNode.insertBefore(ga, s);
})();

</script>
```

Onglet Google Analytics avec un exemple de code de tracking.

L'onglet Google Analytics vous permet d'ajouter du code de tracking rapidement et simplement à vos pages Web afin de pouvoir contrôler le « trafic » de votre site à l'aide des outils d'analyse de Google.

Vous devez avoir un compte Google pour pouvoir vous servir des outils Analytics. Cliquez sur le bouton **SITE WEB ANALYTICS** pour accéder au site et créer un compte si nécessaire ou encore pour gérer un compte existant.

Suivez les instructions pour obtenir votre code de tracking et le coller dans votre onglet Analytics. Vous pourrez alors suivre l'évolution des données de votre site via le site Google Analytics.

Design Web réactif

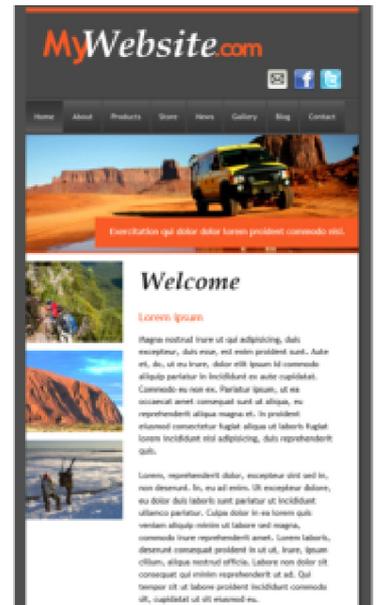
À propos du design Web réactif

L'utilisation accrue d'appareils mobiles pour l'accès à Internet requiert que les designs de sites Web s'adaptent aux formats d'écran des téléphones portables et des tablettes numériques.

Bien que les appareils mobiles modernes possèdent d'excellents navigateurs Web capable d'afficher tous les sites Web, un site Web optimisé pour appareils mobiles ne devrait pas exiger de zoomer pour visualiser le texte. Cela signifie que le contenu principal s'affiche en une colonne unique d'une taille plus large pour être lisible d'un coup d'oeil sur un téléphone. Les sites Web mobiles ont un contenu réduit à travers lequel il est possible de naviguer au moyen du balayage multi-touch.

Vous pouvez bien sûr créer deux sites Web séparés, un conçu pour les écrans mobiles étroits, un autre pour les écrans traditionnels à bureau plus large. Toutefois, la reproduction du contenu sur deux sites Web séparés est fastidieuse et une perte de temps inutile, particulièrement si vous devez répéter l'opération à chaque fois que vous chargez du texte ou des images.

Le design Web réactif est une technique qui permet à votre site Web de répondre de manière dynamique à la taille de l'écran. Au lieu d'avoir deux sites Web séparés, c'est-à-dire deux pages HTML séparées, vous avez une page Web qui peut modifier sa mise en page en fonction de la taille de l'écran et de la résolution de l'appareil utilisé pour visualiser le site Web.



Deux variantes du même site Web. La première affiche l'aspect sur un écran large, la seconde sur écran étroit tel que celui des appareils mobiles. La colonne de texte est plus étroite et les photos et les éléments de page ont été arrangés pour s'ajuster à un écran étroit.

Écran Retina réactif ou commande de résolution HiDPI

Les appareils mobiles et les tablettes numériques possèdent des navigateurs Web qui diffèrent de la plupart des navigateurs traditionnels du fait qu'ils prennent en charge des graphiques de résolution bien plus élevée. Web Designer Premium prend ceci en charge de manière complètement automatique et produit à la fois des images en résolution normale et en résolution Retina ou HiDPI pour tous les fichiers image ou les photos. Le site Web utilise ensuite de manière intelligente la version adéquate de l'image en fonction de la résolution de l'appareil de navigation.

Les anciens navigateurs tels que IE8 (et versions antérieures) ne prennent pas en charge le design Web réactif. Ils montreront donc la variante principale de votre site Web.

Variantes multiples

Traditionnellement la création de sites à design Web réactif suppose une programmation Javascript complexe. Mais, dans la mesure où Web Designer Premium est un outil de design « sans programmation », l'utilisateur a quand même tout le pouvoir de mise en page libre, design Web « tout partout », et peut aussi créer diverses variantes du même site Web. Vous pouvez créer une variante conçue pour des appareils mobiles à écran étroit, peut-être une autre mise en page pour les écrans de taille intermédiaire des tablettes numériques, et encore une autre variante pour un Bureau d'écran traditionnel plus large.

L'important est que le contenu, c'est-à-dire le texte, les photos, les graphiques et les schémas en couleur, soit partagé par toutes les variantes. Une autre considération importante est que les différentes variantes de mise en page ne soient pas des fichiers HTML séparés, mais toutes parties intégrantes d'un seul fichier HTML qui peut passer de manière dynamique et instantanée d'une mise en page à une autre en fonction de la largeur du navigateur.

Pour chaque variante produite, vous pouvez personnaliser la mise en page aussi souvent que vous le souhaitez. Vous pouvez redimensionner et déplacer les éléments sur la page, ceux-ci continueront à être partagés par les différentes variantes. Si vous éditez le texte pour la variante mobile étroite, le texte sera mis à jour pour les autres variantes. Vous pouvez aussi choisir de mettre à jour le Style de texte (voir page 43) d'une variante tout en appliquant les modifications à cette variante uniquement. Ou vous pouvez décider d'avoir des images ou des contenus différents sur une variante. La plupart du temps, les variantes mobiles ont un contenu réduit.

Lorsque vous ajoutez ou supprimez une page dans une variante, cela crée ou efface automatiquement la page dans les autres variantes. De cette manière, votre site Web a toujours le même arrangement de page dans toutes les variantes.

Les pages Web doivent être nommées afin d'être partagées par les variantes. Si la page n'est pas nommée, alors une sera appliquée automatiquement.

Création de sites Web à Design réactif à partir de modèles.

Le moyen le plus simple de commencer à utiliser des variantes est d'utiliser un des modèles de design de site Web à partir de la **GALERIE DES DESIGNS** ou du **CATALOGUE DE CONTENU**. Vous pouvez voir quelles modèles possèdent des variantes grâce au **(R)** à côté du nom de fichier. Double-cliquez sur un modèle de site Web pour l'ouvrir et commencer l'édition.

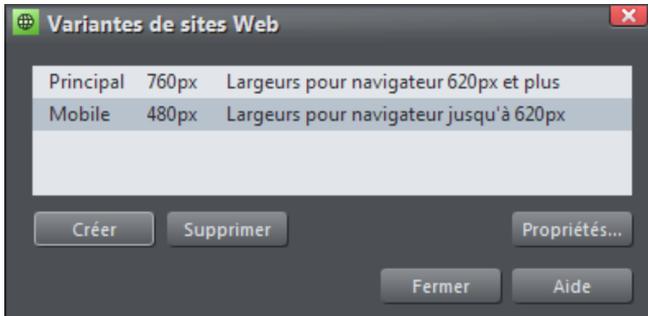
Lorsque vous ouvrez un modèle, vous verrez deux onglets de document : l'un est le document de site Web principal, désigné comme **Variante principale**, l'autre document, le modèle plus étroit, est la **Variante mobile**. Web Designer Premium affiche chaque variante dans un onglet séparé pour que vous puissiez passer rapidement d'une variante à l'autre. Vous pouvez trouver utile d'organiser vos documents Web en utilisant le menu d'option « **FENÊTRE** » > « **ARRANGER LES AFFICHAGES** » pour aligner vos variantes les unes à côté des autres.

Création de sites Web à Design réactif à partir de sites existants.

Pour créer une variante à partir d'un site Web existant, vous devez ouvrir la boîte de dialogue **VARIANTES DE SITE WEB**. Effectuez ensuite les opérations suivantes :

- Cliquez sur « **OUTILS** » > « **VARIANTES DE SITE WEB** » > « **VARIANTES DE SITE WEB** ».
- Effectuez un clic droit sur l'onglet de document et sélectionnez « **VARIANTES DE SITE WEB** » pour ouvrir la boîte de dialogue et visualiser vos variantes.

- Effectuez un clic droit à un endroit quelconque de la zone de travail du document et sélectionnez « **VARIANTES DE SITE WEB** » > « **VARIANTE DE SITE WEB** » pour visualiser la boîte de dialogue.



Boîte de dialogue de variantes de site Web.

Cliquez sur le bouton **CRÉER** et choisissez une largeur de design en pixel. Les deux variantes ci-dessus décrivent des pages Web de 760 pixels pour la variante principale la plus large et une variante mobile qui a une largeur par défaut de 480 pixels. Une navigateur Web d'une largeur de 620 pixels ou plus affichera la variante principale ; par contre, un navigateur avec une largeur de moins de 620 pixels affichera la variante mobile.

Vous pouvez visualiser et éditer les dimensions des variantes existantes en cliquant sur le bouton **PROPRIÉTÉS...**

Lorsque vous créez une nouvelle variante, tout le contenu du site Web principal apparaît, pour la plupart inchangé, mais avec une taille de page inchangée et un arrière-plan de page ajusté. Il vous appartient maintenant d'ajuster la mise en page comme vous le souhaitez pour cette nouvelle variante. Vous pouvez déplacer les éléments librement sur la page, redimensionner et repositionner les images, et ce, pour toutes les pages de la variante de votre site Web.

Vous pouvez modifier le titre et la largeur de pixel d'une variante quand vous le souhaitez en cliquant sur **PROPRIÉTÉS** et ensuite sur **METTRE À JOUR** dans la boîte de dialogue.

Remarque : le point de coupure entre deux variantes est à mi-chemin entre les largeurs des deux. Dans le cas ci-dessus, pour les largeurs de navigateur de moins de 620, la variante étroite sera affichée, et pour les largeurs au-delà, la variante la plus large sera affichée. Dans la mesure où la plupart des appareils mobiles essaient toujours d'ajuster le contenu du navigateur à l'écran, il importe peu que votre page soit plus large que les pixels de l'écran, elle sera redimensionnée pour être ajustée au navigateur.

Partage entre les variantes

Lorsque vous créez une nouvelle variante, la plupart du contenu est partagé ou **Liveshared** entre toutes les variantes, mais la taille et la position de ce contenu est spécifique à chaque variante.

- Si vous éditez le texte, il sera modifié dans toutes les variantes.
- Si vous modifiez la taille des objets, la modification s'appliquera à une variante uniquement (vous souhaitez peut-être que les objets aient des positions et tailles différentes sur les différentes variantes).
- Si vous glissez-déposez une photo sur une photo existante, elle sera remplacée dans toutes les variantes.
- Si vous éditez la forme de la photo, la découpez ou changez le remplissage (taille de l'image, rotation ou position dans le cadre photo), ces modifications seront spécifiques à chaque variante. Ceci signifie que vous pouvez non seulement modifier la taille ou la position de vos photos sur les variantes, mais aussi modifier leur rapport largeur/hauteur et la découpe de l'image.

Cliquez sur un objet pour voir s'il est partagé en direct.

	<p><i>Cette photo a un marqueur en double ligne, en haut à droite, qui indique qu'elle est partagée en direct sur une ou plusieurs variantes.</i></p> <p><i>Vous pouvez redimensionner, découper et ajuster le remplissage comme vous le souhaitez, ceci restera spécifique à chaque variante. Mais si vous permutez la photo, par exemple en en ajoutant une autre par dessus, alors toutes les variantes seront modifiées.</i></p>
--	--

Lorsque vous créez un nouvel objet (une zone de texte, une photo ou un graphique), il n'est pas initialement partagé par les variantes. Si vous souhaitez le partager, utilisez le menu « **OUTILS** » > « **SITE WEB VARIANTES** » ou effectuez simplement un clic droit et sélectionnez « **VARIANTES DE SITE WEB** » > « **PARTAGER AVEC TOUTES LES VARIANTES** ». Sélectionnez « **ARRÊTEZ DE PARTAGER AVEC LES VARIANTES** » si vous ne souhaitez pas qu'un objet soit partagé entre les variantes. Ce menu vous donne aussi la possibilité de supprimer l'objet de toutes les variantes.

Note technique : si vous avez des variantes de photo différentes (taille, découpe ou position de remplissage), alors Xara doit créer des versions différentes de la photo pour le site Web publié. Cette action n'occupe pas toute la performance de votre système (cela ne ralentit pas votre site Web) car le navigateur Web charge la version correcte d'abord et charge ensuite les autres images en arrière-plan. Cela veut dire que la version initiale que vous voyez (que ce soit dans la version mobile ou bureau) sera toujours téléchargée aussi rapidement que possible mais si vous

changez l'orientation ou la largeur de votre navigateur, la version changera automatiquement.

Variantes et objets répétés

Lorsque des objets répétés (voir page 142) comme les barres de navigation, les en-têtes et les pieds de page apparaissent en variantes, ils ne peuvent pas être partagés entre les variantes. Au lieu de cela, chaque variante a son propre set d'objets répétés séparés.

Variantes et barres de navigation

Il est possible que vous vouliez changer le design ou la mise en page de la barre de navigation dans une variante limitée. Les barres de navigation sont indépendantes, vous pouvez donc les personnaliser comme vous le souhaitez. Vous pouvez par exemple changer le design de la barre en déplaçant un design de la **GALERIE DES DESIGNS** et en la déposant dans la barre existante dans la variante que vous souhaitez changer. Vous souhaitez peut-être avoir une barre horizontale pour les sites web larges et une barre verticale pour les appareils étroits.

Une barre de navigation à seulement un bouton et un menu avec des liens rapportant aux autres pages du site est une solution de gain de place efficace pour les sites web conçus pour les appareils étroits. Voir Barres de navigation à bouton unique (voir page 472) pour plus d'infos.

Variantes et sites Web Ajuster à la largeur

L'option **ADAPTER À LA LARGEUR** (« SERVICES » > « OPTIONS D'EXPORTATION WEB ») permet d'adapter votre site Web ou document Web selon la largeur du navigateur ou de l'écran du périphérique de visionnage utilisé. Si votre périphérique de visionnage est plus large que la page, un zoom/redimensionnement est appliqué afin d'adapter la page à l'écran. Si votre périphérique de visionnage est plus étroit que la page, un zoom arrière/redimensionnement est appliqué afin d'adapter le contenu de page à l'écran sans que des barres de défilement horizontales ne soient nécessaires.

Selon le design utilisé, l'option **ADAPTER À LA LARGEUR** vous permet de n'avoir plus besoin de créer de multiples variantes ou au moins de réduire le nombre de variantes requises, car le contenu sera adapté selon le périphérique utilisé. Cependant, puisque les variantes permettent de modifier la mise en page, elles restent pratiquement indispensables. Par exemple, si vous réduisez seulement les dimensions de votre site Web/document, cela pourrait rendre le texte illisible pour les petits périphériques, si le texte n'occupe pas la largeur entière de la page.

Néanmoins, vous pouvez utiliser conjointement les deux fonctions **VARIANTES** et **ADAPTER À LA LARGEUR**. La variante la plus proche sera sélectionnée automatiquement en fonction de la largeur du périphérique de l'utilisateur. De plus, le

contenu sera redimensionné exactement selon la largeur du périphérique. Cela garantit une transition plus fluide d'une variante à l'autre.

Fonction Adapter à la largeur avec les images Retina^(R)

Par défaut, votre site Web affiche des images de résolution 96 dpi standard. Cependant, vous les verrez floues si vous les agrandissez au-delà de l'affichage 100 % normal. Après un certain seuil (1,5x par défaut), votre site Web passe aux images de haute résolution 192 dpi Retina^(R) qui ont déjà été exportées avec vos images de résolution normale. Cette haute résolution améliore la qualité d'image au cas où votre site Web est agrandi.

Les images PNG de résolution inférieure à 20 kb passent automatiquement à la version Retina^(R) lorsqu'elles sont agrandies au-delà de 1,0x en raison de leur petite taille et de leur faible impact sur la vitesse du téléchargement.

Consultez **OPTIONS D'EXPORTATION WEB** pour plus de détails.

Publier les variantes

Publier votre site avec les variantes est facile et n'est pas différent de la publication ordinaire. Votre site Web est capable de déterminer automatiquement la résolution de l'appareil de visionnage et d'adapter la variante à la largeur.

Vous pouvez essayer ceci en changeant la largeur de votre navigateur pour l'aperçu de votre site. Lorsque vous la réduisez, l'affichage passe instantanément à l'affichage mobile de votre site.

Supersites

À propos des supersites

Les navigateurs Internet modernes prennent en charge de nombreux effets HTML5 et CSS3 qui permettent des créations de sites Web beaucoup plus dynamiques.

Les supersites utilisent ces effets pour vous permettre d'ajouter des transitions de pages animées et des options d'affichage dynamiques à vos sites Web car l'utilisateur se déplace sur votre page par la navigation.

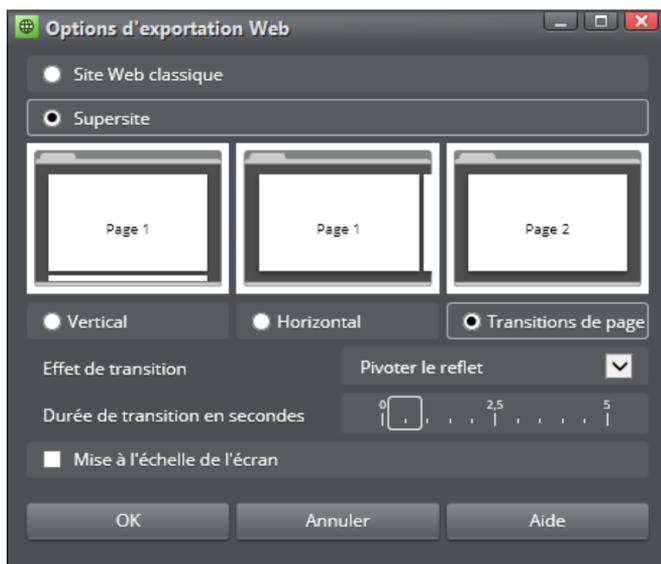
Les animations supersite sont accélérées matériellement ce qui est pris en charge par la plupart des navigateurs modernes incluant les tablettes et les mobiles.

Les supersites ne sont pas appropriés à des sites Web complexes mais sont très utiles pour les petits sites Web, les présentations, les documents web et partout où il est judicieux de présenter le contenu comme un diaporama. Les présentations (voir page 480) sont toujours publiées sous forme de supersites.

Les options d'affichage vertical ou horizontal permettent au visiteur de faire défiler les pages en utilisant la souris ou avec la main lorsqu'il s'agit d'une tablette ou d'un appareil mobile. Les pages sont présentées en tant qu'une seule liste de défilement. De manière alternative, une sélection de transitions de page vous propose de nombreuses transitions que vous pouvez choisir.

Activation des supersites

Ouvrez la boîte de dialogue **OPTIONS D'EXPORTATION WEB** pour voir les **OPTIONS DE SUPERSITE**. « **Outils** » > « **Options d'exportation Web** ». Vous pouvez également effectuer un clic droit sur la page et ouvrir les **PROPRIÉTÉS WEB**. Cliquez ensuite sur « **Site Web** > **Options d'exportation Web** ».



Boîte de dialogue des options d'exportation Web

Sélectionnez l'option **SUPERSITE** et faites votre choix. Vous pouvez sélectionner le défilement **VERTICAL** ou **HORIZONTAL**, ou encore les **TRANSITIONS DE PAGE**.

Si vous sélectionnez une option de défilement **VERTICAL** ou **HORIZONTAL**, vous pouvez déterminer l'espace entre les pages individuelles en pixels (de 1 à 1 000 px avec une distance par défaut de 8 px). Les petites fenêtres d'aperçu vous donnent une idée du résultat final.

Pour appliquer une transition de page, sélectionnez **TRANSITIONS DE PAGE**, puis un **EFFET DE TRANSITION** dans le menu déroulant. Vous pouvez commander la vitesse de la transition et activer l'option **ADAPTER À LA TAILLE DE L'ÉCRAN** pour les pages du document. Les effets de transition choisis s'appliqueront à toutes les pages de votre site. La petite fenêtre d'aperçu s'adaptera et affichera votre choix.

Si vous souhaitez ajouter une transition à une page individuelle, allez dans l'onglet **PAGE** de la **BOÎTE DE DIALOGUE DES PROPRIÉTÉS WEB** (voir page 336) et appliquez la transition. Les transitions définies au niveau de la page sont prioritaires par rapport aux préférences du site Web définies dans les **OPTIONS D'EXPORTATION WEB**.

Options d'adaptation

L'option **ADAPTER À LA TAILLE DE L'ÉCRAN** est adaptée pour les petites pages qui ont les mêmes hauteur et largeur. Cette option n'est pas adaptée aux pages longues car le navigateur réduit les pages pour les adapter à la hauteur du navigateur/périphérique.

Vous pouvez également utiliser l'option **ADAPTER À LA LARGEUR** afin que votre site Web ou document Web s'adapte à la largeur du navigateur ou de l'écran du périphérique de visionnage utilisé. Spécifiez une largeur maximale pour éviter que votre contenu ait un aspect « gonflé » sur les grands écrans. Si votre périphérique de visionnage est plus large que la page, un zoom/redimensionnement est appliqué afin d'adapter la page à l'écran. Si votre périphérique de visionnage est plus étroit que la page, un zoom arrière/redimensionnement est appliqué afin d'adapter le contenu de page à l'écran sans que des barres de défilement horizontales ne soient nécessaires.

Cette option peut être utilisée pour n'importe quel type de document ou site Web, soit **CONVENTIONNEL** ou **SUPERSITE**, sauf si les options **SUPERSITE HORIZONTAL** ou **ADAPTER À L'ÉCRAN** sont sélectionnées.

Il est conseillé de prévisualiser votre site Web dans une fenêtre de navigateur séparée pour voir les animations de transitions car une fenêtre pop-up d'aperçu standard ne les restituera pas de manière fluide. Cliquez sur le bouton d'aperçu du site Web sur la barre d'outils Web et cliquez ensuite sur l'une des icônes situées en haut à droite de la fenêtre d'aperçu pour visualiser les transitions dans une fenêtre séparée.



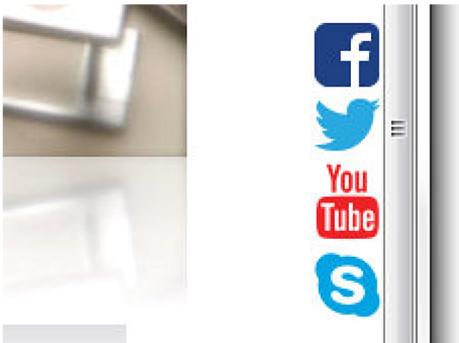
Sélection de l'icône navigateur dans la fenêtre d'aperçu Web.

Objets web flottants et étirés

Objets flottants

Certains sites web comportent des objets flottants, qui restent sur la page même si l'utilisateur la fait défiler vers le bas (contrôles de navigation ou icônes de réseaux sociaux). Ces objets « flottent » en haut de la fenêtre de navigation ou même à gauche ou à droite, et ne peuvent pas disparaître de la fenêtre. Les objets flottants ont l'avantage d'être toujours visibles. Ainsi, vous pouvez par exemple accéder directement à la navigation sans avoir à faire défiler la page vers le haut.

La plupart des objets (graphiques, bitmaps ou textes) peuvent être définis comme flottants. Vous pouvez également ajouter des animations à vos objets flottants. Consultez Animations web (voir page 519) pour plus de détails.



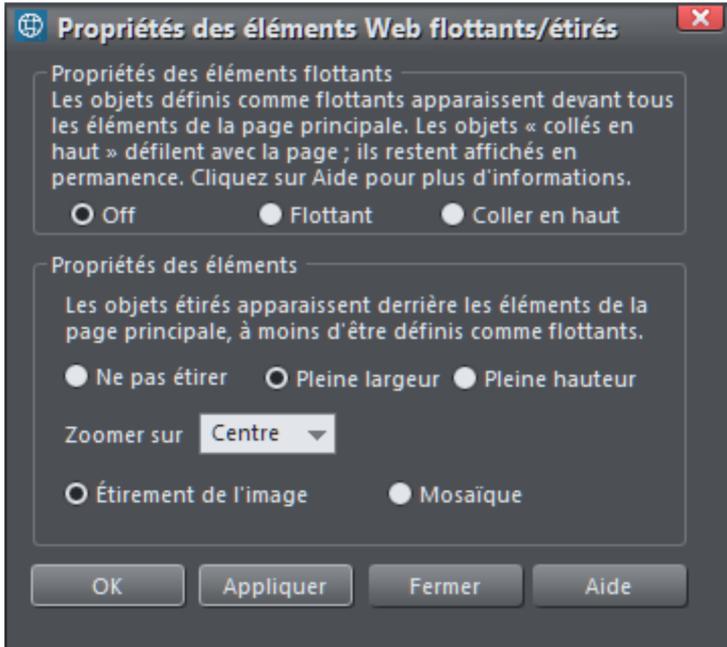
Liens externes positionnés comme un objets flottant à droite d'une fenêtre de navigation



Pour définir un objet comme flottant ou étiré, sélectionnez-le et cliquez sur l'icône dans le menu volant **PROPRIÉTÉS WEB** (voir page 336)

- ou sélectionnez la commande de menu « **OUTILS > OBJET WEB FLOTTANT/ÉTIRÉ...** »
- ou faites un clic droit et sélectionnez **OBJETS WEB FLOTTANTS/ÉTIRÉS...** dans le menu déroulant.

La boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DES OBJETS WEB FLOTTANTS/ÉTIRÉS** apparaîtra. Vous pouvez masquer et afficher la fonction en cliquant sur la case.



Boîte de dialogue des Propriétés des objets flottants

Coller en haut

Les objets **COLLÉS EN HAUT** se trouvent sur la page et défilent d'abord comme les autres contenus de la page. Mais si vous faites défiler l'objet hors de la zone visible, l'objet reste collé en haut de la fenêtre du navigateur et reste ainsi visible. Cet effet est très utile pour les barres de navigation.

Flottant

Pour les autres objets **FLOTTANTS** situés en haut de votre page, la distance entre l'objet et le haut de la page correspond à la distance depuis le haut de la fenêtre du navigateur dans la page publiée. Ainsi, si vous placez un objet 20px du haut de la page, il flottera à 20px du haut de la fenêtre de navigation, même si vous faites défiler la page vers le bas.

Si l'objet est plus proche du bas de la page que du haut, il flottera en bas de la fenêtre de navigation. Donc, si vous placez l'objet flottant à 20px du bas de la page, il flottera à 20px du bas de la fenêtre de navigation.

Tous les objets flottants placés sur la page (entièrement ou partiellement) seront centrés horizontalement dans la fenêtre de navigation de manière à être toujours

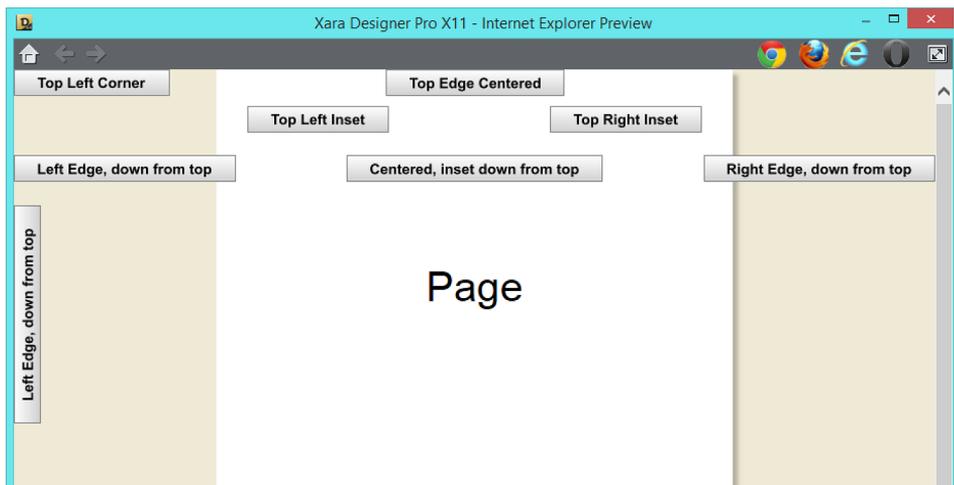
visibles sur la page, quelle que soit la largeur de la fenêtre de navigation, car la page est centrée dans la fenêtre de navigation. Si vous souhaitez plutôt que l'objet flotte à gauche de la fenêtre de navigation, placez l'objet à gauche à l'extérieur de la page. Si vous souhaitez qu'il flotte à droite de la fenêtre, placez-le à droite à l'extérieur de la page.

Ceci est une illustration des éléments placés sur et autour de la bordure d'une page typique.



Le texte de l'étiquette indique le lieu où un élément placé à cet endroit sur la page apparaîtra sur la fenêtre de navigation.

Et c'est ainsi que la page apparaîtra dans la fenêtre de navigation.



Les éléments flottants restent normalement en haut du reste de la page, ils sont donc arrangés pour être devant tout le contenu de la page. Mais vos objets flottants

peuvent également apparaître derrière le contenu de votre page si vous les placez sur le calque d'Arrière-plan (voir page 385) de la table de montage.

Prévisualisez la position de votre objet flottant dans le navigateur web intégré à l'aide d'un des boutons d'aperçu web.



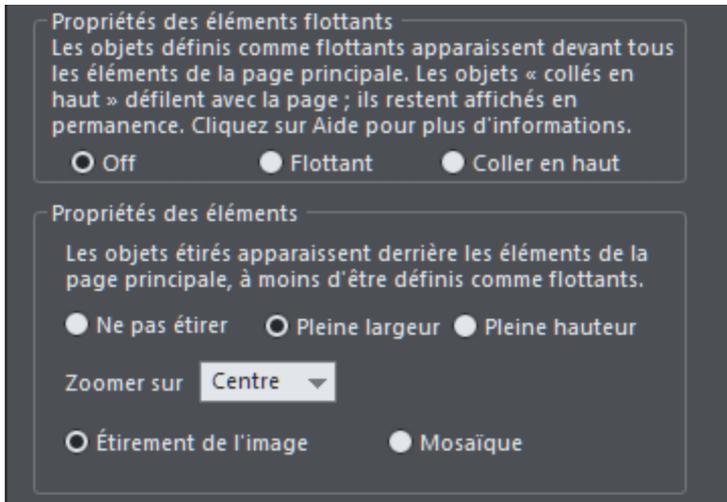
Objets étirés

Les objets étirés permettent de créer des designs « sans page » et sans bordures évidentes où les arrière-plans occupent toute la fenêtre de navigation et s'étirent pour correspondre à la largeur du navigateur. La fonction d'étirement est conçue pour fonctionner seulement avec des rectangles et des photos ; vous n'obtiendrez probablement pas de résultats satisfaisants avec d'autres formes. Vous pouvez étirer un rectangle ou une image rectangulaire afin de remplir la fenêtre de navigation horizontalement ou verticalement, à l'aide de la boîte de dialogue des objets étirés (la même que pour les objets flottants). Ces éléments étirés servent normalement d'arrière-plans de page et apparaissent ainsi derrière tous les éléments de la page. Vous pouvez également les placer sur un des calques d'arrière-plan (voir page 380).

Pour créer un objet étiré...

- Dessinez un rectangle sur la page ou sélectionnez une image rectangulaire. Il est probable que vous souhaitiez que l'élément soit large ou plus large que la page et placé derrière tous les autres objets.
- Sélectionnez le menu « **SERVICES** » > « **ÉLÉMENTS WEB FLOTTANTS/ÉTIRÉS** » ou l'option équivalente du menu contextuel.
- Sélectionnez l'option **PLEINE LARGEUR**.

Comme pour les objets étirés, vous aurez besoin de prévisualiser la position (voir page 27) de votre objet étiré dans le navigateur Web intégré avant de voir vos modifications. Vous voyez que l'image couvre toute la largeur de la fenêtre du navigateur.



Boîte de dialogue des propriétés des éléments flottants/étirés

Il est également possible de représenter un objet flottant en pleine largeur ou pleine hauteur de manière que les objets étirés définis comme flottants apparaissent devant le contenu de votre page principale. Par exemple, vous pouvez définir un en-tête comme flottant en haut de votre page web, avec une barre de navigation flottante au dessus.



Ces deux navigateurs ont un contenu « étiré » qui remplit la largeur de la fenêtre du navigateur. L'en-tête/barre de navigation est également « flottant » et « étiré »; le contenu de la page défile donc en-dessous de l'élément qui reste visible.

Les objets étirés peuvent être définis comme **REDIMENSIONNÉ** ou **MOSAÏQUE**, en utilisant l'option dans la boîte de dialogue. Si vous souhaitez redimensionner un objet étiré pour qu'il remplisse la fenêtre de navigation, choisissez l'option de redimensionnement. Cela fonctionne bien avec des photos et des rectangles unicolores.

Si vous avez un rectangle avec une texture, il est conseillé d'utiliser l'option **Mosaïque**, pour que la texture garde le même aspect quelle que soit la grandeur de la fenêtre de navigation. Sélectionnez donc l'option **Mosaïque**. Cette option permet également d'obtenir un remplissage vertical.

Redimensionner des photos

Vous pouvez étirer une image pour occuper toute la largeur de la fenêtre de navigation. Dans ce cas, l'image sera redimensionnée en fonction de la largeur du navigateur dans la limite de la hauteur de l'image existante. Cela signifie que l'image est coupée verticalement progressivement en grandissant horizontalement (le rapport largeur/hauteur de la photo n'est jamais modifié).

Si vous souhaitez utiliser une photo comme élément étirable, étirez-la sur toute la largeur de la page et sélectionnez dans la boîte de dialogue **FLOTTANT/ÉTIRÉ PLEINE LARGEUR**. Vous pouvez ensuite décider de redimensionner l'image vers le haut, le centre ou le bas de l'image à l'aide des commandes correspondantes. La commande **PLEINE HAUTEUR** fonctionne de la même manière, mais pour les images étirées verticalement (non conseillé).

Une image **Pleine largeur** peut être redimensionnée à partir du **Haut, Centre ou Bas** de l'image.

Une image **Pleine hauteur** peut être redimensionnée de la **Gauche, Centre ou Droite** de l'image.

Remarque : Il est conseillé d'utiliser une image en haute résolution (voir page 397) car celle-ci sera étirée pour correspondre à la largeur du navigateur. Ainsi, le redimensionnement d'une image de résolution basse ou même médium à la largeur maximum entraînera une image floue.

Combinaisons d'objets flottants et étirés

Ce tableau vous montre quels types d'objet fonctionnent avec quelles combinaisons d'objets flottants et de largeur/hauteur (étirés).

Type d'objet	Flottant	Largeur/Hauteur
Texte	Oui	Non
Images (groupes inclus)	Oui	Oui
Emplacements/Widgets	Oui	Non
Panneaux de texte	Oui	Non
Groupes souples	Oui	Oui
Objets flottants	N/A	Oui
Pleine largeur/hauteur	Oui	N/A
Objets du calque d'arrière-plan de la page	Oui	Oui
Objets du calque d'arrière-plan de la table de montage	Oui	Oui
Animations d'objet de révélation	Oui	Non
Animations de défilement	Non	Oui
Barres de navigation	Oui	Non
Objets sur calques pop-up	Oui	Oui

Important : Certains widgets de la version 10 de la galerie sont incompatibles avec les nouvelles fonctions d'objets flottants et d'animations s'ils sont utilisés sur la même page ou dans le même supersite, et peuvent être remplacés par des versions actuelles du **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE**.

Arrière-plans de sites

La plupart des modèles de page de la **GALERIE DES DESIGNS** ont deux types d'arrière-plans. Premièrement le grand arrière-plan de la table de montage qui s'étend de gauche à droite et de haut en bas en remplissant la fenêtre du navigateur Internet une fois le site exporté. Deuxièmement, placé sur le premier, l'arrière-plan de la page, accompagné de tous les éléments variés constituant la page Web.

Par défaut, les modèles web de la galerie des designs ont une variante principale et une variante mobile contenues dans le même document web.

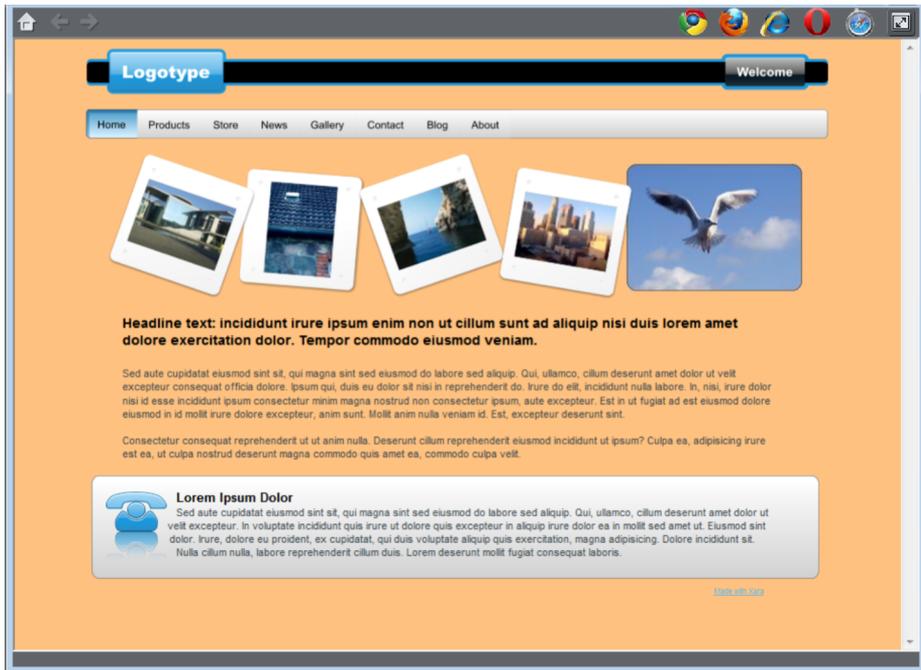


- ❶ Arrière-plan de la table de montage/du navigateur
- ❷ Arrière-plan de page

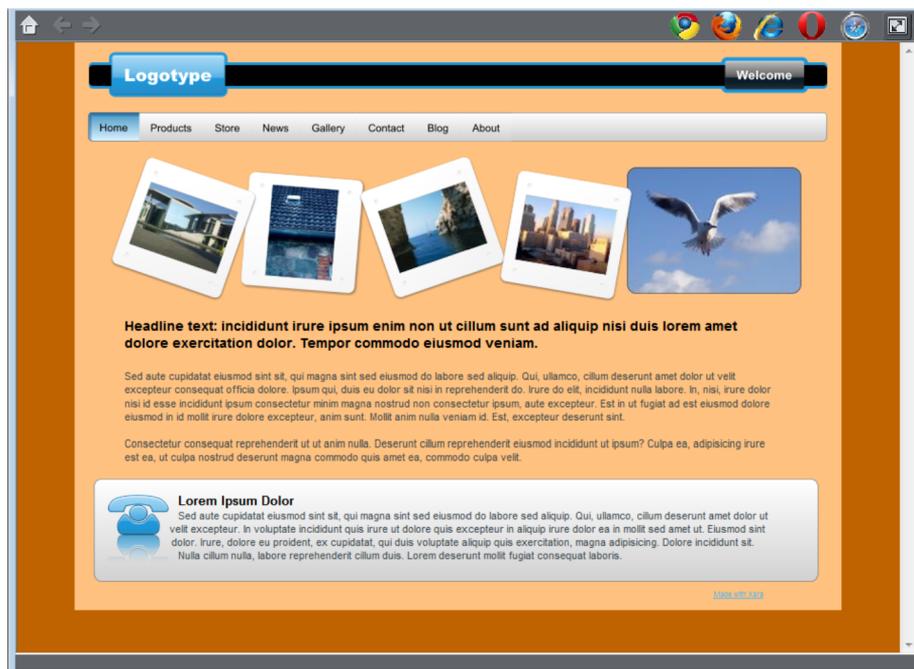
Définir les couleurs d'arrière-plan de la page et de la table de montage

Lorsque vous créez un nouveau document vierge (**FICHER > NOUVEAU**), la page est par défaut transparente (aucune couleur), vous laissant apercevoir la couleur de la table de montage sous elle, qui est blanche par défaut. Cette zone de la page est là où vous placez tous les éléments de votre site Web. Vous verrez également les lignes discrètes d'un rectangle représentant les limites de la page posée sur la table de montage. Si vous le souhaitez, vous pouvez masquer ce guide en effectuant un clic droit sur la page et en désélectionnant **ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE > AFFICHER LA TAILLE DE PAGE**.

Si vous déplacez une couleur depuis la palette de couleurs jusqu'au-dessus de la table de montage puis que vous la déposez, l'arrière-plan entier prend cette couleur. Ceci arrive car l'arrière-plan de la page est transparent par défaut et laisse donc apparaître la couleur de la table de montage se trouvant en dessous. Et c'est exactement ce que vous verrez dans le navigateur Web lorsque vous prévisualisez votre page.



Cependant, vous pouvez aussi choisir une couleur d'arrière-plan de la table de montage comme décrit ci-dessus puis assigner une couleur différente à l'arrière-plan de la page. Déposez la couleur sur l'arrière-plan de la page pour définir sa couleur. À présent, si vous prévisualisez la page, vous verrez que l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur possède la couleur de la table de montage tandis que le rectangle de l'arrière-plan 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 « **ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE** » > « **MODIFIER LA COULEUR DE LA PAGE** » pour ouvrir l'éditeur de couleurs et modifier la couleur de la page. Pour éditer la couleur d'arrière-plan de la table de montage, faites un clic droit dessus et sélectionnez **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE** > **MODIFIER LA COULEUR DE LA TABLE DE MONTAGE**.

Pour revenir à la couleur d'origine (blanc) de l'arrière-plan de la table de montage, faites un clic droit dessus et sélectionnez **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE** > **RÉINITIALISER**. Pour revenir à l'état par défaut (transparent) de l'arrière-plan de la page, faites un clic droit dessus et sélectionnez **ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE** > **RÉINITIALISER**.

Si vous avez plus d'une page dans votre document de site Web et que vous souhaitez appliquer des couleurs d'arrière-plan et de table de montage de manière globale, c'est-à-dire à chaque page de votre site Web, vous pouvez le faire très facilement. Effectuez un clic droit sur la table de montage ou sur l'arrière-plan de page et sélectionnez **COPIER L'ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE** ou **COPIER**

L'ARRIÈRE-PLAN DE PAGE, et ensuite sélectionnez **COLLER LA TABLE DE MONTAGE/L'ARRIÈRE-PLAN DE PAGE SUR TOUTES LES PAGES**.

Modèles d'arrière-plans et recoloration d'arrière-plans

MAGIX Web Designer Premium vous permet de glisser-déposer une gamme d'arrière-plans déjà constitués à partir de la **GALERIE DES DESIGNS** sur votre document Web. Faites votre choix parmi les arrière-plans de la section **ARRIÈRE-PLANS DE SITES** de la galerie. Vous pouvez ensuite personnaliser les textures avec vos propres couleurs en déplaçant celles-ci à partir de la palette sur l'arrière-plan ou en effectuant un clic droit sur l'arrière-plan afin d'ouvrir le menu **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE > MODIFIER LA COULEUR DE LA TABLE DE MONTAGE** et d'afficher ainsi l'éditeur de couleurs.

Lorsque vous modifiez la couleur d'un arrière-plan composé d'une gamme de couleurs, vous remarquerez que Web Designer Premium vous demande quelle est la couleur que vous souhaitez changer. Celles-ci peuvent être des couleurs nommées, comme ce serait le cas si vous travailliez à partir d'un des modèles thématiques de sites prêts à l'emploi ou de couleurs que vous avez nommées vous-même au préalable. Elles peuvent aussi être des couleurs locales, dans le cas d'un changement de couleur par rapport à une sélection précédente. Voir le chapitre Remplacer des couleurs (voir page 214) pour plus de détails.

Veillez noter que lorsque vous déplacez l'un des arrière-plans de site fournis avec le logiciel sur l'arrière-plan de la table de montage, ce dernier remplace tous les autres objets se trouvant dessus. Pour cette raison, il s'agit d'une opération destructive.

Arrière-plans fixes sans défilement

Si vous avez une longue page Web que l'on peut faire défiler dans le navigateur, l'arrière-plan du navigateur défile avec lui. Le contenu de la page reste donc toujours au même endroit par rapport à l'arrière-plan. Sachez qu'il vous est possible de fixer l'arrière-plan de manière à ce qu'il ne défile pas en même temps que le contenu. Effectuez un clic droit sur la table de montage puis sélectionnez **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE > FIXE**. Lorsque vous prévisualisez le site, le contenu survole l'arrière-plan fixe lorsque vous faites défiler (pour voir cela, assurez-vous que la page soit assez longue pour que le navigateur affiche une barre de défilement !).

Pour revenir à l'état par défaut c'est-à-dire défilant, sélectionnez **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE > DÉFILANT**.

Utiliser des photos comme arrière-plans

Créer des arrière-plans photo

Il est très facile de réaliser ses propres arrière-plans photo ou avec texture. Vous n'êtes pas limité aux seuls arrière-plans fournis de la galerie des designs.

Tout d'abord, importez la photo ou la texture dans votre document, exactement comme vous le feriez pour le placer sur une page. Effectuez ensuite un clic droit sur la photo et sélectionnez soit **DÉFINIR LA PAGE COMME ARRIÈRE-PLAN** soit **DÉFINIR LA TABLE DE MONTAGE COMME ARRIÈRE-PLAN**, selon votre souhait.

Mosaïque

En fonction de la nature et de la taille de l'image, vous souhaitez ou ne souhaitez pas que l'image soit affichée en mosaïque de façon répétitive afin de remplir l'arrière-plan. Pour modifier ce paramètre, faites un clic droit sur la page ou sur l'arrière-plan de la table de montage (encore une fois en fonction de ce que vous voulez modifier) puis sélectionnez ou désélectionnez l'option « mosaïque » dans le sous-menu « Arrière-plan de la page/arrière-plan de la table de montage ».

Remplir la fenêtre du navigateur

Dans le cas où vous utilisez une photo sur l'arrière-plan de la table de montage (qui devient l'arrière-plan du navigateur), il existe une autre option. Vous pouvez faire en sorte que la photo soit redimensionnée par rapport à la taille de fenêtre du navigateur du visiteur. Si la fenêtre du navigateur est redimensionnée, la photo l'est aussi en conséquence. Effectuez un clic droit sur la table de montage puis activez **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE > REMPLIR LA FENÊTRE DU NAVIGATEUR**.

Calques d'arrière-plan de la page et de la table de montage

Si vous ouvrez la **GALERIE DES PAGES & DES CALQUES**, vous verrez à la fois le **CALQUE DE L'ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE** et celui de **L'ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE**. Ces calques contiennent les objets qui constituent les deux arrière-plans de votre document.

Ces calques sont normalement verrouillés de sorte qu'il n'est pas possible de les sélectionner pour éditer leur contenu. Mais vous pouvez les débloquer dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** afin de procéder à quelques opérations d'édition limitées pour personnaliser l'arrière-plan de votre page ou de votre table de montage. Cliquez simplement sur les verrous près des calques pour les déverrouiller. Une fois déverrouillé, vous pouvez rendre un calque d'arrière-plan actuel (afin de placer de nouveaux objets sur lui) ou éditer les objets se trouvant sur celui-ci, comme pour les calques classiques.

Si vous aviez par exemple choisi une couleur différente pour votre arrière-plan de page, vous auriez vu un rectangle sélectionné (voir la barre d'état) lorsque vous avez cliqué sur l'arrière-plan 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**.

Si vous avez placé des éléments sur la table de montage (vous avez par ex. des graphiques, photos ou d'autres éléments en cours que vous ne souhaitez pas afficher comme faisant partie de votre document Web), ces éléments **n'apparaîtront pas** lorsque vous prévisualisez la page Web. Si vous souhaitez qu'ils apparaissent comme faisant partie de l'arrière-plan, vous devriez les déplacer sur le calque de **L'ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE**.



Les deux étoiles sont sur le calque de la table de montage et donc apparaissent comme faisant partie de la page Web lorsqu'elle est prévisualisée dans la fenêtre du navigateur.

Remarque: dès que vous déverrouillez un calque d'arrière-plan, ce dernier se comporte exactement comme n'importe quel calque ouvert. Lorsque vous effectuez un clic droit sur un objet sur le calque d'arrière-plan déverrouillé, vous verrez le menu classique de calque qui concerne les objets du calque, **non pas** le menu concernant le calque d'arrière-plan, que vous voyez lorsque le calque est dans son état verrouillé par défaut.

Variantes et arrière-plans de webdesign flexible

Avec un site web avec webdesign flexible (voir page 364), la couleur principale ou le design de l'arrière-plan de la table de montage (la zone autour de la page qui détermine l'arrière-plan de la fenêtre de navigation quand la page est publiée) peut varier d'une variante à une autre et chaque page et variante de page est exportée avec son propre rectangle de table de montage.

Les supersites (voir page 371) verticaux et horizontaux sont des exceptions car seul un arrière-plan peut être affiché - seul l'arrière-plan de la table de montage de la première variante de la première page est utilisé.

Vous pouvez placer des objets supplémentaires sur le calque de l'arrière-plan de la table de montage et ceux-ci peuvent varier selon les variantes de page. Si par exemple vous avez une forme qui dépasse de la bordure de la page, celle-ci peut être positionnée différemment dans chaque variante ou être supprimée dans certaines variantes.

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.

Publier un site Web

Publication sur Xara Hosting

Pour que votre site Web se retrouve immédiatement sur Internet, vous pouvez le publier sur Xara Hosting ou MAGIX Online World ou sur un autre hébergeur Web. La publication sur Xara Hosting est simple car elle est intégrée à Web Designer Premium.

Les utilisateurs de MAGIX Online World (MOW) peuvent publier normalement chez MOW, mais les nouveaux utilisateurs ne peuvent plus s'inscrire pour ce service. Xara Hosting est alors l'option préférée pour utiliser le service gratuit d'hébergement. Les utilisateurs de MOW doivent cliquer sur **PUBLIER CHEZ UN AUTRE HÉBERGEUR WEB...** et ensuite suivre les instructions de connexion de la boîte de dialogue « **MAGIX ONLINE WORLD** » > « **PARAMÈTRES** ».

Sélectionnez « **FICHER** > **PUBLIER LE SITE WEB** » ou cliquez sur l'icône de publication dans la barre d'outils de site Web.

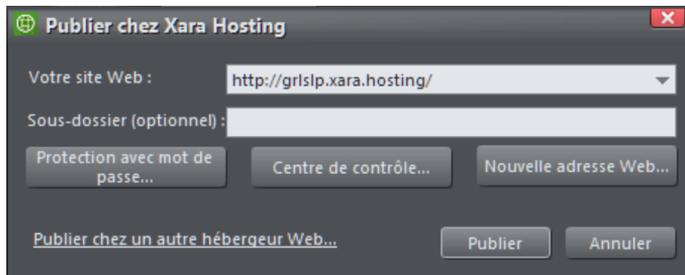


Si vous le faites pour la première fois, la boîte de dialogue de connexion Xara Hosting apparaîtra.

Connectez-vous simplement à l'aide de votre adresse e-mail et de votre mot de passe Xara. Ces données vous ont été communiquées lorsque vous avez acheté ou enregistré Web Designer Premium sur le site Web de Xara. Les autres utilisateurs peuvent cliquer sur **ENREGISTRER...** pour obtenir immédiatement un nom d'utilisateur

et un mot de passe Xara. Vous pouvez choisir de rester connecté dans Web Designer Premium, même après avoir quitté le programme.

Après la connexion, la boîte de dialogue suivante apparaît :



Sélectionnez l'adresse de votre site Web dans le menu déroulant. Vous avez la possibilité d'entrer un nom de sous-dossier comme « site 1 », qui sera ajouté à votre adresse de site dans le champ situé au-dessus. Ceci est utile dans le cas où vous souhaitez publier plusieurs sites avec le même compte Xara Hosting, car vous pouvez placer chacun d'eux dans un différent sous-dossier, ou si vous souhaitez ajouter un mot de passe pour protéger un dossier.

Cliquez sur **PUBLIER**. Votre site Web sera alors publié et une fenêtre de transfert de données indiquera la progression de la publication. Dès que la publication est terminée, vous pouvez accéder à votre site via le lien qui apparaît dans la fenêtre de transfert de données. La publication sur Xara Hosting génère automatiquement un plan de site portant le nom `sitemap.xml` que vous trouverez dans votre espace Web Xara Hosting. Il s'agit d'une liste des pages de votre site Web, qui aide les moteurs de recherche à référencer toutes les pages de votre site.

Le bouton **PROTECTION PAR MOT DE PASSE** permet d'accéder à Xara Hosting et de contrôler l'accès aux fichiers via des mots de passe. Vous pouvez créer une liste de contacts et l'organiser en groupes d'utilisateurs. Les visiteurs de la zone protégée par mot de passe devront saisir une adresse e-mail et un mot de passe pour y avoir accès.

Le bouton **CENTRE DE CONTRÔLE** permet d'accéder à Xara Hosting, de gérer votre compte, de rechercher, visualiser et supprimer les fichiers que vous avez chargés sur votre espace Web.

Cliquez sur **NOUVELLE ADRESSE WEB** pour choisir une autre adresse pour votre site Web. Par exemple, vous pouvez acquérir votre propre nom de domaine (comme `xara.com`), au lieu d'avoir une adresse `magix.net`. Si vous acquérez d'autres adresses Web, celles-ci apparaîtront dans la liste déroulante « Votre site » lorsque vous y publierez. Utilisez l'option Actualiser de cette liste pour la mettre à jour si elle n'inclut pas toutes les adresses.

Publier chez un autre hébergeur web

Si vous ne souhaitez pas publier votre site avec Xara Hosting, sélectionnez **PUBLIER CHEZ UN AUTRE HÉBERGEUR WEB...** dans la boîte de dialogue qui apparaît en cliquant sur l'icône de publication.



sur la barre d'outils située en haut.

Vous accéderez alors à l'onglet **PUBLIER** de la boîte de dialogue Propriétés web où vous pouvez configurer les détails FTP d'un autre hébergeur. Vous pouvez également configurer ou modifier d'autres paramètres pour publier votre site sur Internet, mais vous n'êtes pas obligé de répéter la manipulation à chacune de vos publications. Les utilisateurs de MAGIX Online World (MOW) peuvent publier ici via la boîte de dialogue **PARAMÈTRES DE MAGIX ONLINE WORLD**.

Vous devrez consulter vos détails FTP auprès de votre hébergeur web, notamment...

- L'adresse d'hébergement
- Le nom d'utilisateur
- Le mot de passe
- Le chemin d'accès complet - en incluant les sous-dossiers si nécessaire - dont la publication est requise par votre hébergeur web.

Publier

Publier sur...

Xara Hosting Paramètres...

MAGIX Online World Paramètres...

Autre hébergeur (via FTP) Paramètres...

Paramètres...

Publication rapide (pages modifiées uniquement)

Enregistrer les paramètres de publication dans un document

Profil

Vous pouvez sauvegarder tous vos paramètres de publication dans un profil, pour un rappel ultérieur plus rapide.

Sélectionner le profil : **Personnalisé** Supprimer

Enregistrer le profil

Boîte de dialogue de propriétés web, onglet Publier

1. Sélectionnez l'hébergeur FTP chez lequel vous souhaitez publier. Dans ce cas, choisissez **AUTRE HÉBERGEUR WEB (VIA FTP)**.
2. Cliquez à présent sur **PARAMÈTRES...** pour configurer vos paramètres FTP personnalisés. La boîte de dialogue suivante apparaît...

Autres paramètres d'hébergement Web

Publier les détails
 Pour publier sur un autre hébergeur que MAGIX Online World ou Xara Hosting, saisissez ici les détails FTP de l'hébergeur.

Connecter avec : FTP

Adresse de l'hôte FTP :

Nom d'utilisateur FTP :

Saisissez ici le mot de passe si vous souhaitez le mémoriser sur cet ordinateur. Sinon, vous devrez le saisir à chaque fois que vous publierez un document.

Mot de passe FTP :

Sous-dossier (facultatif) :

Une URL de site Web est seulement obligatoire si vous souhaitez inclure un site map dans votre site Web.

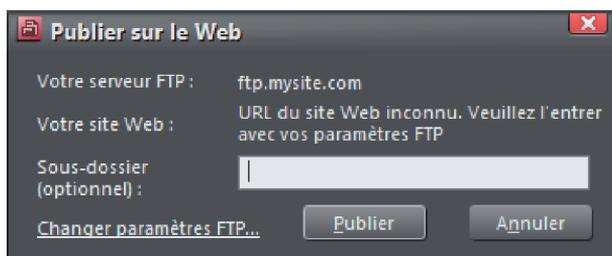
URL du site Web :

Explorer espace Web OK Annuler

Boîte de dialogue des paramètres d'un autre hébergeur web

1. Choisissez dans le menu déroulant la manière dont vous souhaitez vous connecter : FTP, ou l'un des deux protocoles plus sûrs - FTPS ou SFTP.
2. Dans le champ correspondant, saisissez l'adresse FTP de l'hébergeur. Il s'agit alors de votre nom de domaine, si vous en possédez un. Par exemple, les utilisateurs de MAGIX Online World doivent saisir « ftp.magix-online.com ».
3. Dans le champ correspondant, saisissez votre nom d'utilisateur FTP.
4. Dans le champ correspondant, saisissez votre mot de passe FTP.
5. Dans le champ optionnel de sous-dossier, vous pouvez publier votre site web dans un sous-dossier. Si vous choisissez ici un sous-dossier, toutes les pages de votre site web seront publiées dans ce dossier. La nécessité de publier dans un sous-dossier dépend des exigences de votre hébergeur web ; certains ne demandent pas à publier dans un sous-dossier, alors que d'autres par exemple vous demandent de publier dans un sous-dossier « public » ou « www ». Vous devez vérifier l'intégralité du chemin d'accès au dossier FTP par lequel votre hébergeur web vous demande de publier avant de publier votre site web ; ces exigences restent très variables. Par exemple, si votre hébergeur web vous demande de publier dans « http://votredomaine.com/public_html », vous devrez saisir « public_html » dans le champ du sous-dossier.

6. Si vous souhaitez générer un plan de site, vous devrez saisir l'URL complète de votre site web dans le champ « URL du site web ». Pour le plan du site, un fichier appelé « sitemap.XML » est automatiquement généré. Il s'agit d'une liste des pages de votre site web, aidant les moteurs de recherche à référencer toutes les pages de votre site. Si aucune URL n'est spécifiée lors de l'exportation de votre site web, aucun fichier de plan de site ne sera créé.
7. Cliquez sur « Explorer l'espace web » pour naviguer, voir et supprimer des fichiers chargés sur votre serveur FTP (optionnel). Vous pouvez également définir un chemin d'accès au sous-dossier qui apparaîtra automatiquement dans le champ Sous-dossier (optionnel).
8. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur OK pour revenir à l'onglet Publier de la boîte de dialogue des propriétés web.
9. Cliquez sur OK. Web Designer Premium affiche une boîte de dialogue confirmant les informations utilisées pour la publication à venir. Cliquez sur Publier.



Boîte de dialogue des détails de publication

Transfert de données

1. Une fois que vous avez cliqué sur Publier, Web Designer Premium affiche une petite fenêtre indiquant la progression du transfert des données et vous informe lorsque la publication est terminée. Si vous avez saisi l'URL de votre site web avec les détails FTP, vous pouvez y accéder directement depuis cet endroit.
2. Sinon, dès que le transfert est terminé, vous pouvez ouvrir un navigateur Internet et saisir l'adresse de votre site web.

Remarque : si vous entrez un sous-dossier dans l'onglet Publier dans la boîte de dialogue des Propriétés web, votre site Internet est enregistré à cet endroit.

Important : si vous n'avez pas nommé les pages dans la galerie des pages et des calques, le nom que vous avez exporté en dernier sera utilisé comme base pour toutes les pages de votre site. Par exemple, si vous ouvrez un modèle de site web, l'exportez en tant que « test » sur votre système de fichiers et le publiez, il sera publié comme test.htm sur votre serveur web et les autres pages comme test_2.htm, test_3.htm, etc.

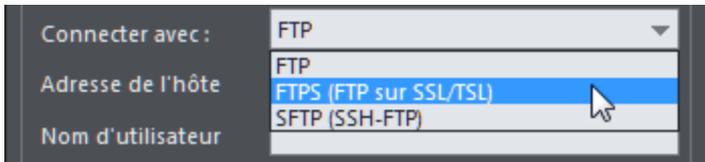
index.htm est le nom habituel de la première page d'un site.

Remarque : de nombreux serveurs web utilisent des noms de fichiers prenant en compte les caractères majuscules et minuscules. 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 d'erreur, Web Designer Premium impose l'utilisation des caractères minuscules et autorisés dans les noms de pages. Les espaces ne sont donc pas autorisés dans les noms de pages. Nous vous conseillons d'utiliser un tiret bas en tant que séparateur.

Protocoles FTP sûrs

En plus du protocole de transfert de fichiers (FTP) standard, Web Designer Premium prend en charge les protocoles FTPS and SFTP, qui sont plus sûrs. Certains hébergeurs web vous demandent de charger votre site à l'aide de l'un de ces deux protocoles au lieu d'utiliser le FTP.

Cliquez sur le menu déroulant en suivant **CONNECTER VIA** : dans la boîte de dialogue **AUTRES PARAMÈTRES D'HÉBERGEMENT WEB** pour les options suivantes...



Sélectionnez une des trois options - il existe l'option FTP normale et les options FTPS et SFTP plus sûres. Vous devrez vous renseigner pour savoir lequel des protocoles FTP votre hébergeur prend principalement en charge ; ensuite, saisissez vos détails FTP comme décrit ci-dessus.

En règle générale, FTPS est attribué au Port 21 et SFTP au Port 22 dans l'adresse de réseau IP de l'hébergeur. Vous n'avez pas à vous en préoccuper puisque Web Designer Premium le gère automatiquement pour vous, mais pour des raisons de sécurité, l'administrateur système d'un hébergeur attribue parfois un numéro de port différent. Si c'est le cas, vous devrez saisir manuellement le nouveau numéro de port dans l'adresse d'hébergement FTP.

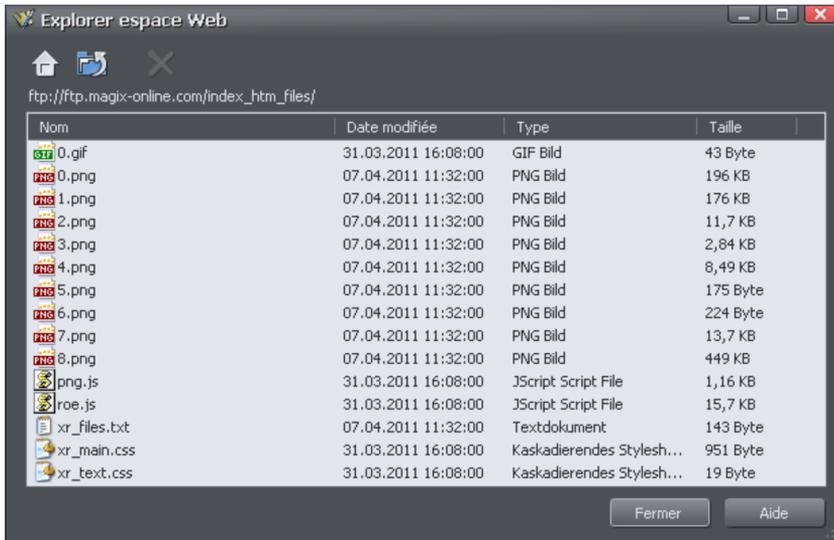


Dans cet exemple, le numéro de port a été remplacé par 22098 et a été ajouté à l'adresse de l'hébergeur sous : 22098

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

Publication rapide (pages modifiées uniquement)

Ne décochez pas la case **PUBLICATION RAPIDE (PAGES MODIFIÉES UNIQUEMENT)**. Cela rend la mise à jour du site plus rapide dans la plupart des cas car seuls les fichiers modifiés par rapport à la dernière publication sont à nouveau publiés.

Enregistrer les paramètres de publication dans un document

Laissez la case **ENREGISTRER LES PARAMÈTRES DE PUBLICATION DANS LE DOCUMENT** cochée pour sauvegarder les détails de publication dans le document actuel. Ainsi, à chaque fois que vous ouvrirez le document, les détails de publication seront déjà présents et vous pourrez publier des mises à jour plus facilement.

En activant la sauvegarde des paramètres de publication dans le document, vous pouvez sélectionner la sauvegarde du mot de passe dans le document (non disponible pour la publication Xara Hosting/MOW). Cochez cette case pour enregistrer le mot de passe FTP avec le document actuel. Cela n'est pas recommandé car si une personne détient une copie de votre fichier, elle pourra publier sur votre site Internet sans saisir le mot de passe.

Changer entre différents comptes Xara Hosting / MOW

Vous pouvez seulement travailler avec un compte Xara Hosting/MOW à la fois car vous ne pouvez être connecté qu'à un seul compte avec MAGIX Web Designer Premium . Ainsi, si vous souhaitez publier un site web via un autre compte Xara Hosting/MOW, vous devrez d'abord vous déconnecter via « **PARTAGE > DÉCONNEXION** ». Vous pouvez ensuite vous connecter à l'autre compte Xara Hosting/MOW et publier de la manière décrite ci-dessus.

De la même manière, si vous chargez un document de site web qui contient des détails de compte Xara Hosting/MOW qui sont différents du compte avec lequel vous vous êtes connecté, le signe Xara Hosting/MOW apparaîtra dans la boîte de dialogue si vous essayez de publier ce document. Ainsi, vous pourrez vous connecter au compte adapté à ce document (cela interrompra automatiquement votre session Xara Hosting/MOW actuelle).

Sauvegarder des profils

Les profils vous permettent de sauvegarder des détails de publication sur votre ordinateur pour facilement les retrouver sans avoir à les indiquer à nouveau.

Dans le menu déroulant **PROFIL**, cliquez sur **ENREGISTRER LE PROFIL** et entrez un nom de profil. À présent, vous pouvez sélectionner le profil dans la liste de profils en haut de la boîte de dialogue et vous pouvez utiliser les détails dans d'autres documents sans avoir à les saisir à nouveau. Vous pouvez sauvegarder un profil avec les paramètres TaskPilot/MOW ou FTP.

Remarque : vous pouvez supprimer un profil en le sélectionnant dans la liste de **PROFIL** et en cliquant sur **SUPPRIMER**.

Documents Web et PDF

Les PDF sont probablement la manière la plus courante de diffuser des documents destinés à l'impression auprès d'un large public. Les PDF sont souvent publiés sur Internet pour être téléchargés. Les sites Web et le HTML, eux, ont connu des restrictions considérables concernant le design. Différents navigateurs affichent le texte différemment, et la disponibilité limitée des polices rend presque impossible d'assurer que votre client verra véritablement ce que vous avez créé. C'est pourquoi, même aujourd'hui, les brochures, les rapports et tout type de document dont les concepteurs souhaitent maîtriser totalement le design, les polices, la mise en page et la pagination sont créés au format PDF.

Toutefois, les PDF présentent l'inconvénient d'obliger l'internaute à installer des plug-in ou des programmes spécifiques pour les visualiser. Designer Pro X9 constitue une nouvelle manière de publier des documents dans un style « destiné à l'impression » ou mise en page qui n'ont rien à voir avec le format PDF.

- Liberté de police. La possibilité d'utiliser une large gamme de polices. Utilisez soit les polices de votre ordinateur (les polices sont automatiquement incorporées si la licence le permet) ou l'une des plus de 600 polices de Google Fonts.
- Photos et images haute résolution. Liberté de mise en page : mélangez des images et du texte, « tout, partout » sur la page.
- Résultats « What You See Is What You Get » (ce que vous voyez dans le programme correspond exactement au résultat final) au pixel près. Le document que vous concevez dans Designer Pro est exactement ce que chaque personne verra, avec exactement les mêmes polices, l'agencement du texte et la pagination.
- Aucun plug-in ou visionneuse séparé requis. Les pages sont créées en HTML5. Votre document est un simple document Web.
- Compatible avec tous les navigateurs modernes, dont les appareils mobiles et les tablettes sur lesquels il vous suffit de passer votre doigt pour faire défiler votre document.

Traitement des photos

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 Premium est complètement différente de ce que vous avez pu voir avec les autres logiciels de graphisme.

Avec MAGIX Web Designer 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 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*

Images haute résolution

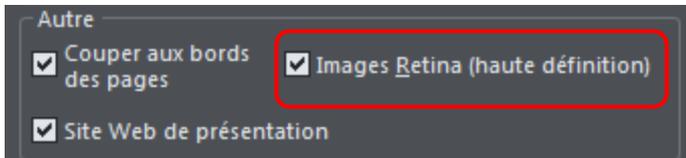
Les images haute résolution du type utilisé par les écrans Apple Retina^(R) peuvent désormais être créées automatiquement avec Web Designer Premium.

Afin de profiter de toutes les capacités des écrans de type Retina, il est normalement nécessaire de créer tous vos graphismes et photos Web au double de la résolution 96 dpi. Ceci représente le double de pixels par pouce verticalement et horizontalement et donc quatre fois plus de pixels par pouce carré. Cependant, vos fichiers seront quatre fois plus volumineux, ce qui ralentira votre site pour tous les visiteurs. Cela représente un net inconvénient pour les visiteurs de votre site qui ne possèdent pas d'écran haute résolution.

Web Designer Premium résout ce problème en créant des photos et des graphismes Web en haute résolution tout en chargeant des graphismes à la résolution adaptée au navigateur utilisé. Les images Retina^(R) sont également utilisées dans les sites Web **ADAPTER À LA LARGEUR** si vous redimensionnez votre site Web au-delà de sa taille normale.

Cela évitera aux visiteurs qui ne possèdent pas d'écran Retina de ressentir une perte de vitesse, et ceux qui disposent de navigateurs haute résolution pourront voir des images de résolution double et donc naviguer dans un site de meilleure qualité esthétique.

La création d'images haute résolution est activée par défaut. Lorsque vous exportez votre site, un visiteur disposant d'un écran Retina ou haute résolution pourra profiter d'images et de graphismes de haute qualité alors qu'un utilisateur « standard » devra se contenter d'images de résolution classique. Vous avez seulement à vous assurer que la **résolution** des pages que vous souhaitez voir s'afficher en haute résolution est **supérieure à 100 dpi**, étant qu'il s'agit de la valeur seuil à partir de laquelle Web Designer Premium considère qu'une image doit être affichée en haute résolution. Les images dont la résolution est inférieure à 100 dpi conservent leur définition standard. Normalement, vous n'avez pas à vous préoccuper de cela car la fonction, si activée par défaut, optimise toutes les images à 192 dpi dans la boîte de dialogue d'**OPTIMISATION PHOTO**, c'est-à-dire bien au-delà de la valeur seuil de création d'images haute résolution.



Notez qu'en raison de plus grande taille des images et de la présence d'images de résolution normale et de haute résolution, la publication de sites Web Retina prend plus de temps que la publication de sites non Retina. Si vous souhaitez désactiver la fonction, allez dans les **PROPRIÉTÉS WEB > SITE WEB** dans le menu **SERVICES**, ou effectuez un clic droit sur votre document Web puis sélectionnez **PROPRIÉTÉS DE PAGE WEB > SITE WEB**. Décochez ensuite la case **IMAGES RETINA (HAUTE DÉFINITION)** en bas de la boîte de dialogue.

Si vous souhaitez reformater un site de définition standard créé avec une version antérieure de Web Designer en un site doté d'images haute résolution, n'oubliez pas d'importer vos photos à nouveau dans Web Designer Premium avec la fonction Retina activée.

Consultez Optimisation de photos et de bitmaps pour plus d'informations sur la résolution d'images.

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.

Groupes photo

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 PHOTO** ; vous le verrez dans la ligne d'état lorsque vous sélectionnez une photo ayant été modifiée de cette façon.

De manière similaire, si vous optimisez une photo alors qu'un masque ou une région est active, une région d'optimisation est placée à l'intérieur du groupe photo.

Il est tout aussi possible de dupliquer/cloner (Ctrl+K) des objets à l'intérieur de groupes photo. L'objet cloné apparaît ensuite en haut du groupe photo (regardez dans la galerie des pages et des calques (voir page 504) pour vérifier !)

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 s'agissait d'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 d'état indique « Groupe de photos clippé » lorsque vous sélectionnez un groupe de photos. Voir la section ClipView (voir page 139) 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 les 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 notez que ce procédé est destructif ; autrement dit, vous ne pourrez plus modifier les éditions après les avoir appliquées 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'avertissement s'affiche avant qu'un groupe de photos soit converti de cette façon.

Grilles photo

Il existe essentiellement deux types de grilles photo (série compacte de photos) : les **GRILLES PHOTO STATIQUES** et les **GRILLES PHOTO INTELLIGENTES**.

Elles sont disponibles dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** sous « **COMPOSANTS** » > « **RESSOURCES D'IMAGES** » > « **GRILLES PHOTO** ». Toutes les grilles photo de SmartShapes (contrairement aux grilles statiques) ont « smart » dans leur titre.

Grilles photo statiques

Il s'agit de séries esthétiques de photos qui se succèdent dans un arrangement fixe. Vous pouvez remplacer une photo en déplaçant un fichier photo (JPG ou PNG) de votre explorateur Windows sur l'une des images de la grille. Vous pouvez ensuite utiliser les les poignées de photo intelligentes (voir page 406) pour ajuster l'image avec son cadre, mais il n'est pas recommandé de modifier le rognage ou la taille des images individuelles.

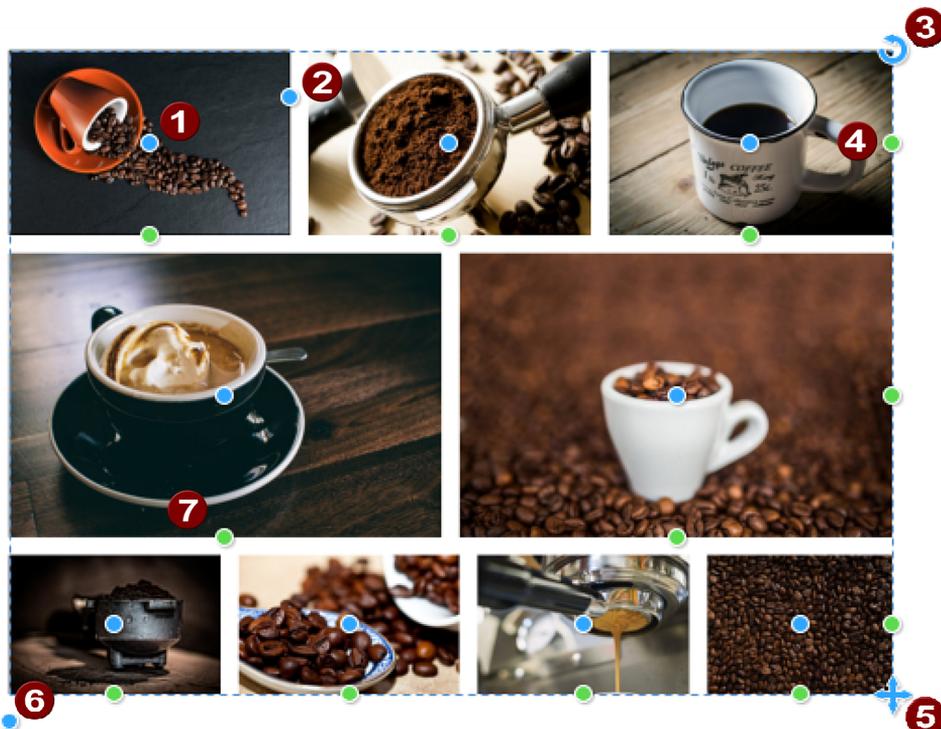


Une grille photo statique

Grilles photo intelligentes

Cette SmartShape plus flexible vous permet d'afficher les photos de votre choix, même celles présentant différentes formes ou proportions, dans une grille compacte sur votre site Web. Vous pouvez ajuster le nombre des photos sur chaque rangée ou le nombre de rangées, modifier l'ordre des photos en les déplaçant et ajuster l'espace vide entre toutes les photos.

Pour afficher ces poignées de contrôle de SmartShapes, effectuez un double clic sur la grille ou utilisez l'**OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES** (Maj+F2). En survolant chaque poignée, vous faites apparaître une courte information.



- ❶ Tirez sur les poignées bleues dans le centre des images pour modifier l'ordre des images.
- ❷ Ajuste l'espace vide entre les images.
- ❸ Faites pivoter la grille entière.
- ❹ Cliquez sur une poignée verte située au bord pour ajouter une nouvelle image à la rangée. Cela permet d'ajouter une image d'emplacement d'objet sur laquelle vous pourrez déplacer une nouvelle photo.
- ❺ Vous pouvez redimensionner la grille entière en utilisant l'outil de sélection.
- ❻ Déplacez la souris vers le bas en maintenant le curseur enfoncé pour ajouter une autre rangée d'images.
- ❼ Cliquez sur une poignée verte intérieure pour supprimer l'image. Cela permet de permuter et de redimensionner les autres images dans la rangée.

Vous pouvez également utiliser les poignées de photo intelligentes sur les images individuelles en passant à l'**OUTIL PHOTO** (voir page 432) et en cliquant sur une image. À chaque fois que vous remplacez une image, vous passez en mode Outil photo. Pour retourner aux poignées de SmartShape, utilisez l'**OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES** (Maj+F2) ou retournez à l'**OUTIL DE SÉLECTION** et double-cliquez à nouveau.

Ajout & remplacement d'images

Pour remplacer une image par une autre photo, vous pouvez simplement glisser-déposer un fichier photo depuis Windows Explorer (ou de la **GALERIE DES BITMAPS** si la photo se trouve déjà dans le document actuel). L'image déjà présente dans la grille est alors remplacée par votre photo et la grille s'adapte automatiquement à la forme de cette dernière.

Pour ajouter plus d'images, cliquez sur la poignée verte « Ajouter une photo » à la fin de chaque rangée à droite ou tirez sur la poignée « Ajouter/supprimer des rangées » en bas à gauche de la grille pour ajouter une rangée entière.

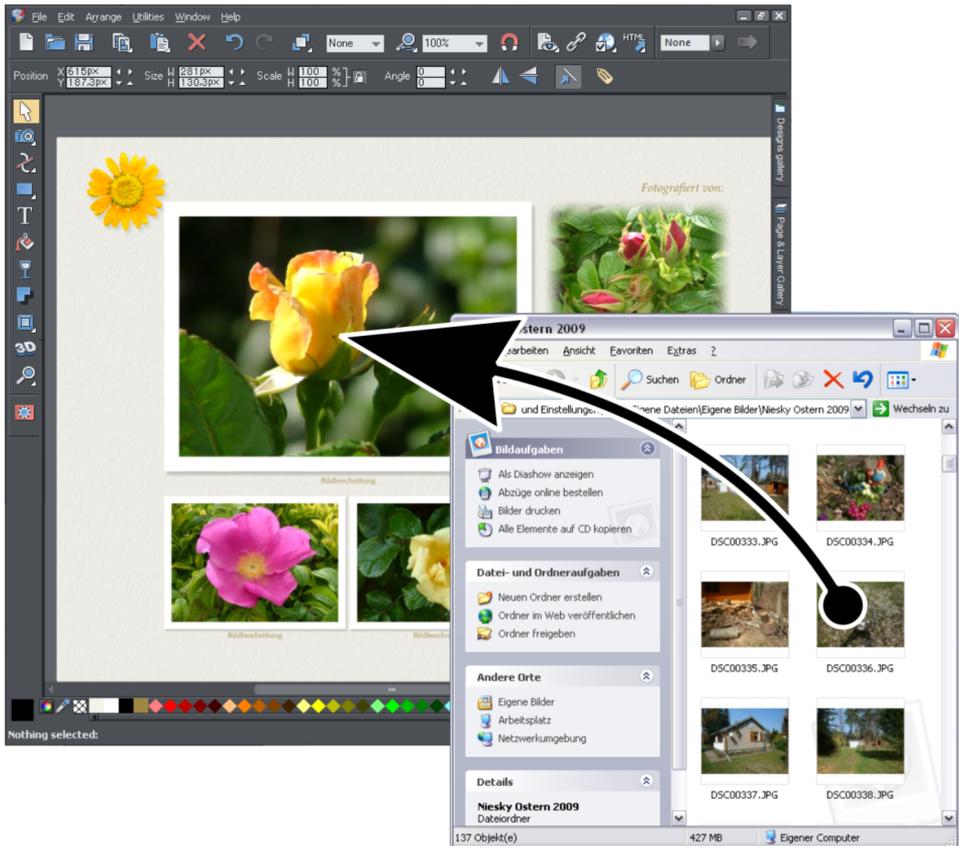
Note : La hauteur d'une rangée est calculée en adaptant le nombre d'images de cette rangée à la largeur de la grille. Ainsi, plus une rangée contient d'images, moins cette rangée sera grande, en particulier si les images sont larges comme des photos panoramiques. De la même manière, les rangées contenant seulement une image seront habituellement plus grandes.

Bordure

La photo située en haut à gauche dans chaque grille comporte une poignée de largeur de la bordure qui permet d'ajuster l'espacement entre chaque photo. Si vous décidez d'ajouter une bordure, cela créera entre les photos un espace qui fera apparaître les éléments situés derrière votre grille de photo. Si vous souhaitez voir un autre élément que l'arrière-plan de la page, vous pouvez dessiner un rectangle et définir la couleur ou le remplissage pour créer l'effet de bordure de votre choix.

Importation de photos

MAGIX Web Designer Premium prend en charge un grand nombre de formats de photos ou de bitmap, y compris les images provenant d'appareils photos numériques au format JPEG, PN, TIFF et RAW, etc. Le terme général « bitmap » désigne tous les types d'images, il est interchangeable avec 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**.

Lorsque vous importez des photos haute résolution (au-dessus de 1920 pixels en largeur ou en hauteur) dans un document Web (ou document de présentation), MAGIX Web Designer Premium redimensionne automatiquement la photo à la taille des écrans HD sans vous demander si vous désirez une résolution plus basse. Pour un document Web, même en taille réduite, la taille de vos photos devrait déjà avoir une résolution suffisante donc inutile d'importer des images à résolution maximale de votre appareil photo digital pour l'utilisation Web.

Dans tous les cas, si vous importez une grande photo dans un document à imprimer ou une animation, MAGIX Web Designer Premium vous demande si vous souhaitez importer une version de vos photos avec une résolution plus basse. Si votre document comporte beaucoup de photos, il est préférable de choisir une résolution réduite. Sans quoi votre fichier risque d'être très lourd (contenant une copie de chaque photo) et votre ordinateur peut alors manquer de mémoire pour charger, éditer et exporter les documents.

Si vous glissez-déposez sur une photo existante, elle sera remplacée. Déposez sur l'arrière plan et importez en tant que nouvelle photo indépendante.

Remplacer des photos

Si vous placez un fichier bitmap (depuis Windows Explorer ou depuis la galerie des Bitmap) sur un autre par glisser-déposer, il va remplacer la photo existante mais la taille du conteneur ou du cadre original sera conservé. Cela permet de remplacer très facilement des photos dans des modèles de conception. À l'aide de l'**OUTIL DE REMPLISSAGE**, ajustez la taille, la position et l'angle de la photo à l'intérieur de ses contours. 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 très utile lorsque vous avez auparavant ajusté manuellement l'échelle ou la rotation d'un remplissage et que vous souhaitez remplacer l'image par une autre qui possède les mêmes proportions.

S'il y a plusieurs exemplaires d'une même photo sur une page dans un groupe souple, par exemple sous la forme d'une miniature accompagnée d'une version plus grande de la photo sur un calque pop-up, tous les exemplaires de cette photo seront remplacés par la nouvelle dans cette page.

Utilisation de photos comme remplissage

Tous les bitmaps peuvent être utilisés comme style de remplissage pour le dessin d'une forme. 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 déposer. La couleur de remplissage existante sera alors remplacée par un bitmap, ajusté à l'objet. Vous pouvez utiliser les poignées d'ajustement de smartphoto pour modifier les dimensions, l'angle, la position, etc.

Taille originale de la photo

Lorsque vous importez une grande photo, elle est réduite en taille résolution HD (1920x1080) si elle est plus large que cette taille (en document d'impression ou dans

une animation, vous en êtes avisé en premier). L'image est paramétrée pour avoir une largeur de 500 pixels sur la page.

Pour réduire cette taille, il vous suffit de tirer sur une des poignées d'angle en utilisant l'outil Sélection, ou de saisir une nouvelle largeur dans le champ de la barre d'infos de l'outil 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.

Redimensionnement, rotation et positionnement d'une photo dans son cadre



La forme de votre photo est un contour qu'il est possible d'éditer à part entière. Si vous effectuez un rognage ou éditez la forme du contour, le remplissage reste inchangé, car il est clippé à l'intérieur de la forme.

Les photos et les bitmaps de la page se trouvent toujours à l'intérieur d'une forme de contour. Vous pouvez non seulement modifier la forme du contenu, mais également ajuster les dimensions, la rotation et la position de la photo et de son cadre en utilisant les poignées d'ajustement intelligent. Celles-ci représentent un moyen simple et rapide pour effectuer les tâches de montage photo les plus courantes.

Les poignées apparaissent automatiquement à chaque fois que vous sélectionnez une photo avec l'outil de sélection, l'outil d'optimisation de photos ou l'outil de formes automatiques.



Par exemple, pour redimensionner, faire pivoter et arrondir l'image à gauche, il suffit de tirer sur la poignée d'ajustement respective. Si vous positionnez le curseur sur une poignée, une petite information s'affichera. Maintenant, alors que vous êtes en train de déplacer les poignées pour ajuster une image, une copie « fantôme » de celle-ci sans découpe apparaît en arrière-plan. Ceci facilite la réalisation d'ajustements, parce que vous pouvez voir les parties de l'image se situant en dehors de la zone de coupe alors que vous déplacez les poignées.

- Pour faire pivoter et redimensionner une photo, cliquez sur l'icône blanche circulaire située en haut à droite et déplacez le curseur ; le degré de rotation s'affiche alors.
- Pour déplacer l'image à l'intérieur du cadre, cliquez sur l'icône « main » située en bas à gauche et déplacez le curseur.
- Pour arrondir les coins du cadre, tirez sur la poignée orange au coin.
- Pour faire pivoter le cadre entier, cliquez sur l'icône bleue circulaire située en haut à droite et déplacez le curseur.
- Pour redimensionner le cadre, tirez sur la poignée située en bas à droite.

Pour réinitialiser une photo à son état optimal, effectuez un double clic sur la poignée de rotation/redimensionnement. Pour centrer l'image dans le cadre, effectuez un double clic sur l'icône « main ». Les poignées situées aux coins de la photo vous permettent de modifier la forme du cadre de la photo. Ces opérations sont intelligentes et l'image est automatiquement rognée, redimensionnée ou déplacée afin de préserver le rapport largeur/hauteur correct. Effectuez un double-clic sur l'une des poignées de coin pour modifier le cadre de manière à ce qu'il contienne la photo entière.

Ces opérations de photo intelligentes ne fonctionnent non pas seulement avec les photos rectangulaires, mais avec toutes les formes de photos. Contrairement à l'outil de remplissage, elles fonctionnent également avec les **GROUPES PHOTO** (voir page 399) et les **CLIPVIEWS (VOIR PAGE 139)**.



Pour plus de contrôle concernant le rognage, utilisez l'**OUTIL EXTRAIT**.

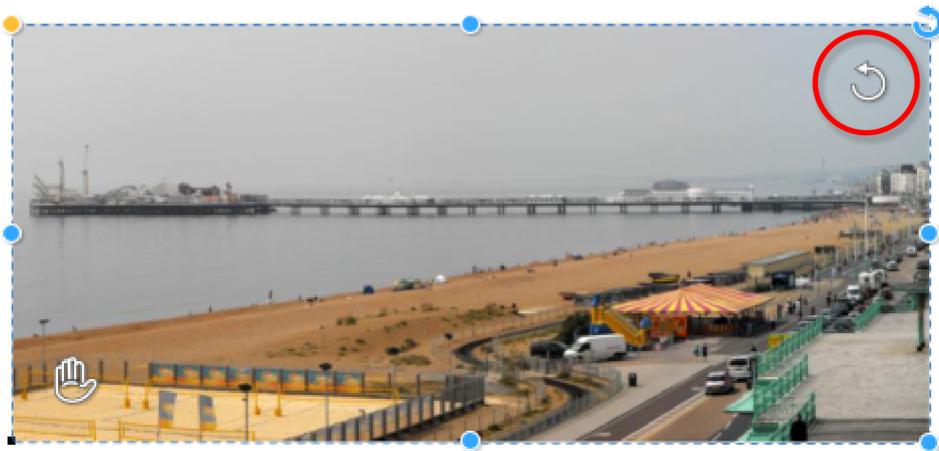
Rectification de l'horizon



L'utilisation des poignées d'ajustement de photos intelligentes comme décrit précédemment permet de rectifier l'horizon d'une photo en toute simplicité.

- Sélectionnez une photo : cela fera apparaître les poignées d'ajustement, qui permettent de redimensionner, faire pivoter et positionner le remplissage à l'intérieur de la forme.
- Tirez sur la poignée de rotation pour faire pivoter et redimensionner comme vous le souhaitez.

Vous voyez ici un paysage (créé avec la fonctionnalité d'assemblage panoramique de Web Designer Premium) dont l'horizon est incliné.



Tirez sur la poignée d'ajustement (encerclé) pour faire pivoter et redimensionner la photo à l'intérieur du cadre ; le degré de rotation est affiché. Vous pouvez également repositionner la photo à l'intérieur du cadre à l'aide de l'icône « main » située en bas à gauche.

Les poignées situées aux coins de la photo vous permettent de modifier la forme du cadre de la photo. Là aussi, ces opérations sont intelligentes et l'image est automatiquement rognée, redimensionnée ou déplacée afin de préserver le rapport largeur/hauteur correct. Effectuez un double-clic sur l'une des poignées de coin pour modifier le cadre de manière à ce qu'il contienne la photo entière.

Pour réinitialiser une photo à son état optimal, effectuez un double clic sur la poignée de rotation/redimensionnement. Pour centrer l'image dans le cadre, effectuez un double clic sur l'icône « main ».

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.

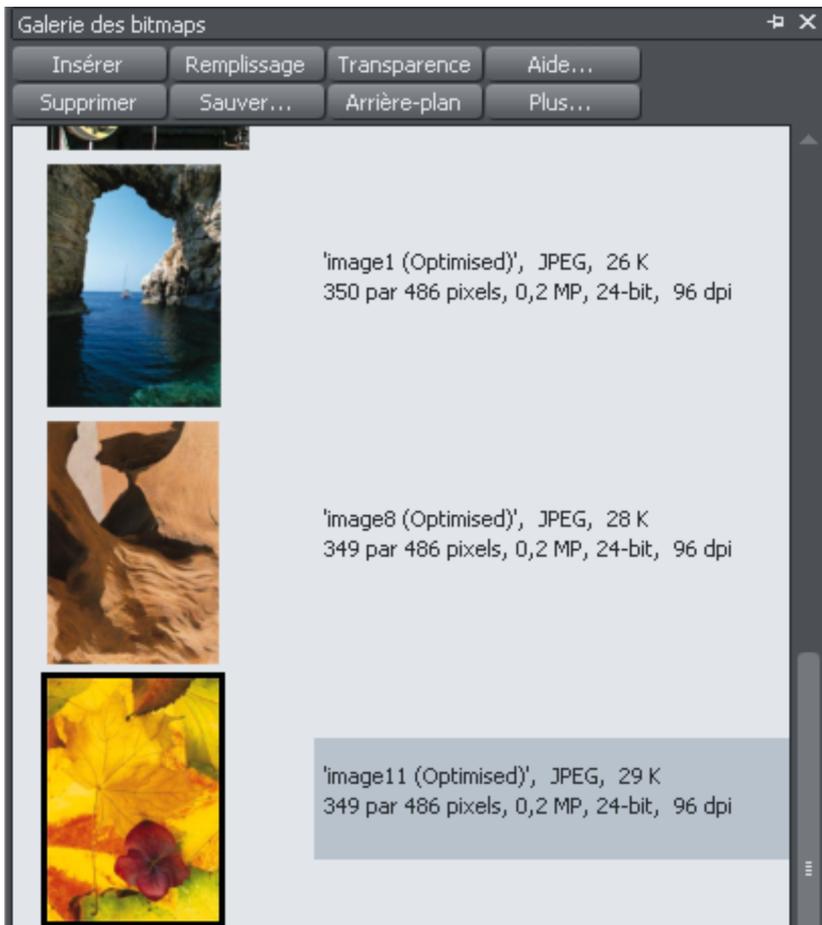
La Galerie des bitmaps

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

Sélectionnez la forme sur la page, puis sélectionnez l'image dans la galerie et cliquez sur le bouton de remplissage. Vous pouvez également déplacer l'image depuis la **GALERIE DES IMAGES** et la déposer sur n'importe quelle forme tout en maintenant la touche Maj appuyée. Vous pouvez ajuster la taille ou l'angle à l'aide des poignées d'ajustement de photos intelligentes.

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 le bouton **ARRIÈRE-PLAN**. Ceci affiche un menu qui vous permet de choisir de configurer **L'ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE** ou **L'ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE**. Lorsque vous configurez l'arrière-plan de la table de montage, si l'image est plus étroite que la page, il est sous-entendu que vous souhaitez que l'image soit mise en mosaïque afin qu'elle remplisse l'arrière-plan du navigateur. Dans le cas contraire, l'image est affichée seule. Vous pouvez modifier ces réglages en effectuant un clic droit sur la table de montage et en regardant en dessous du sous-menu de l'arrière-plan de la table de montage.

Vous pouvez aussi appliquer une image sur l'arrière-plan sans passer par la galerie : effectuez simplement un clic droit sur l'image puis observez les options au sein du menu contextuel.

Voir le chapitre Arrière-plans de sites (voir page 380) pour plus d'informations.

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 bitmap

Le bouton **PROPRIÉTÉS** affiche des informations sur le bitmap sélectionné dans la galerie. Il sert aussi à arrêter le lissage d'une image lorsque des bitmap sont agrandis. Les bitmap sont généralement lissés à l'écran quand on les agrandit ou qu'on zoom dedans. Vous trouverez une option à cocher dans la boîte de dialogue des Propriétés pour désactiver cette fonction, de façon à ce que les pixels soient visibles lorsque vous ferez un zoom avant.

Vous trouverez également des informations à propos des propriétés d'Animation du bitmap. Ceci n'est applicable qu'aux images GIF animées

ANIMATION GIF :

- **DÉLAI** (temps pendant lequel ce cadre est affiché à l'écran)
- **RÉTABLIR** : les paramètres Rétablir des GIF animés définissent ce qui se passent entre chaque frame dans un GIF animé. Quand il ne se passe rien, cela signifie qu'aucune action n'a été entreprise. De nombreux navigateurs considèrent cela comme ayant la même signification que l'option « Laisser tel quel ». « Laisser tel quel » montre les frames les uns au-dessus des autres, ce qui rend beaucoup de frames visibles dans une pile si certains sont transparents. Certains navigateurs suppriment l'animation avant qu'elle ne repasse en boucle, et d'autres pas. L'arrière-plan redonne à la surface occupée par le graphique la couleur du GIF (généralement blanc). Rétablir Précédent permet de redonner à la surface occupée par le frame l'aspect qu'elle avait avant l'affichage du frame. Ceci est

interprété par certains navigateurs comme le fait que le frame doit être effacé de l'arrière-plan avant que chaque frame ne soit affiché ; d'autres navigateurs le comprennent comme le fait que le frame doit être montré au-dessus du frame précédent. Comme les navigateurs interprètent ces valeurs différemment, nous vous conseillons de procéder à des tests pour obtenir le résultat que vous souhaitez.

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 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.

Qualité d'affichage des photos

MAGIX Web Designer 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 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 agrandit 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.

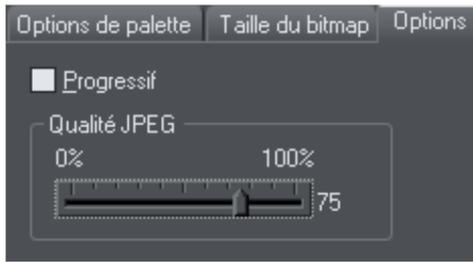
La boîte de dialogue de prévisualisation d'exportation permet d'ajuster la taille, la résolution, la qualité JPEG et même le type de fichier d'exportation que vous souhaitez. Les valeurs par défaut sont adaptées à toutes les situations et vous pouvez donc également juste cliquer sur le bouton d'exportation 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 (voir page 569) 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 Web Designer Premium (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** (voir page 432), 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 Premium enregistre une liste d'éditations 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.

Édition des contours des photos

Vous pouvez utiliser l'**OUTIL DE FORMES** pour ajuster directement la forme des contours d'une photo. De la même façon, vous pouvez appliquer des contours pour toute forme, ombre, etc.



À l'aide de l'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES**, vous pouvez modifier les côtés. Cet exemple possède aussi un contour noir et une ombre douce. Pour rétablir l'état initial de l'image à une forme rectangulaire, sélectionnez la fonction Annuler extrait dans la barre de l'**OUTIL PHOTO** (voir page 432).

Lorsque vous éditez des photos de cette manière, elles sont traitées comme n'importe quelle autre forme vectorielle comprenant un remplissage bitmap. C'est la raison pour laquelle vous pouvez utiliser les fonctions de ligne normale et d'édition des formes. Par ailleurs, les poignées d'ajustement de photos (voir page 406) permettent d'ajuster la taille, l'angle et la position du remplissage de la photo dans la forme.

Recouper des photos



Le moyen le plus facile pour rogner une photo est de tirer sur l'une des poignées d'ajustement de photos intelligentes (voir page 406) qui apparaîtront si vous sélectionnez une photo à l'aide de l'outil Photo. Placez simplement le curseur sur l'une des poignées pour voir des informations sur les fonctions.



Pour obtenir plus de commandes avancées de recoupe, sélectionnez le **BOUTON CLIP** de la barre escamotable de l'**OUTIL PHOTO** (voir page 432) ; cela vous permettra de commander les proportions et le clippage numérique.

Vous trouverez également un bouton De-clip qui supprimera les rectangles de clips et rétablira l'image originale.

La fonction de rognage est un clip dynamique, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une rognage non destructeur, et vous pouvez toujours ajuster les limites du rognage ultérieurement pour révéler 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.

Captures d'écran

Vous pouvez facilement créer des captures d'écran grâce à la fonction de capture d'écran intégrée. Vous pouvez soit utiliser la **FONCTION DE CAPTURE D'ÉCRAN** incluse dans MAGIX Web Designer Premium ou celle intégrée dans Windows.

Utilisation de Windows pour faire des captures d'écran

- Cliquez sur le bouton « Impr écran » de votre clavier. Une capture d'écran de l'affichage actuel de l'écran est alors enregistrée dans le presse-papier. Vous pouvez également sélectionner Alt+Impr écran pour réaliser une capture d'écran de la fenêtre en cours uniquement.
- Dans MAGIX Web Designer Premium, sélectionnez « Ctrl+V » pour coller puis sélectionnez « Bitmap » pour coller les résultats sur la page.

Vous pouvez maintenant détourner, ajouter des commentaires, modifier la taille comme vous le souhaitez et sauvegarder les résultats. Il est conseillé de sauvegarder ce type d'images au format PNG.

Fonction de capture d'écran

Cette fonction offre certains avantages par rapport à la méthode ci-dessus, notamment une option pour capturer le curseur de la souris avec l'image. Ouvrez-la en sélectionnant **SERVICES > CAPTURE D'ÉCRAN**.

ZONE D'ÉCRAN : vous pouvez choisir ici la zone de l'écran que vous souhaitez capturer. Vous pouvez capturer l'écran entier, la fenêtre active entière ou uniquement le contenu de la fenêtre active sans la bordure.

OPTIONS : vous pouvez indiquer ici si vous souhaitez inclure le pointeur de la souris dans la capture d'écran ou pas. Vous pouvez également choisir d'effectuer une seule capture ou de garder le service activé pour la durée de votre session afin de pouvoir effectuer plusieurs captures successives à l'aide d'un raccourci clavier assigné.

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 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 quasiment toute combinaison de touche (Maj, Alt, Ctrl + touche) pour déclencher les captures s'écran. Il vous suffit de cliquer dans le champ du raccourci et d'appuyer sur la combinaison de touche souhaitée, par exemple « Ctrl +

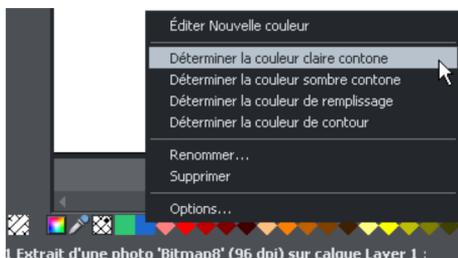
S ». Le raccourci choisi apparaît dans le champ du raccourci. Si le raccourci est déjà attribué à une autre commande de Web Designer Premium, vous en serez averti par un message en bas de la boîte de dialogue mais cela n'est pas important si d'autres fenêtres sont actives lorsque vous effectuez les captures d'écran. Cliquez sur **RESTAURER** pour retourner au raccourci précédemment configuré.

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 pop-up 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 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.

Colorer des photos

Après avoir sélectionné une photo, cliquez sur la palette de couleurs et dans le menu, sélectionnez une couleur contone à appliquer à la photo. Si vous cliquez sur la vignette de couleur blanche et que vous sélectionnez **DÉFINIR COULEUR CONTONE CLAIRE**, la photo en couleur sera alors affichée en noir et blanc. Elle porte le nom de « contone » car il s'agit d'un ton continu allant du noir au blanc.



Lorsque vous cliquez sur la **PALETTE DE COULEURS**, vous pouvez sélectionner n'importe quelle couleur, qui sera alors définie comme la couleur contone claire ou la couleur contone foncée. Vous pouvez également utiliser l'**ÉDITEUR DE COULEURS** (Ctrl + E) et sélectionner une couleur de votre choix. Le menu déroulant en haut de l'éditeur de couleurs vous permet de déterminer si vous éditez la couleur claire ou la couleur foncée.

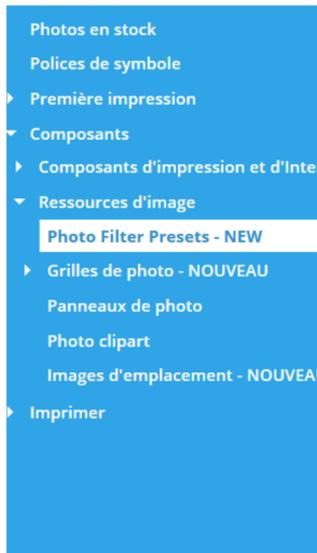
Vous pouvez rétablir la couleur d'origine d'une photo en cliquant sur la zone hachurée « aucune couleur », située à gauche sur la palette de couleurs, ou bien en faisant un clic droit dessus et en sélectionnant l'option « Rétablir couleur ».

Si vous voulez colorer une photo au sein d'un groupe, cliquez sur l'élément tout en maintenant Ctrl enfoncé pour le sélectionner à l'intérieur du groupe et appliquer la couleur comme décrit ci-dessus.

Préréglages des filtres photo

Les **PRÉRÉGLAGES DES FILTRES PHOTO** vous permettent d'appliquer instantanément des effets photo professionnels à vos photos. Les filtres sont disponibles dans le catalogue

de contenus sous « **COMPOSANTS** » > « **RESSOURCES D'IMAGE** » > « **PRÉRÉGLAGES DES FILTRES PHOTO** ». Une large sélection d'ambiances et de thèmes est disponible.



Classic



Cold



Soften



Spring

Quelques uns des préréglages des filtres photo dans le catalogue de contenus en ligne

Pour appliquer un filtre à une photo, sélectionnez d'abord la photo et cliquez ensuite sur le bouton **IMPORTER** pour le filtre choisi dans le catalogue. Le préréglage de filtre est alors appliqué à votre photo et importé dans votre **GALERIE DE DESIGNS LOCAUX**.

Utilisation de préréglages depuis la galerie de designs locaux

Une fois que vous avez importé un préréglage, vous avez la possibilité de télécharger tous les préréglages à votre galerie de designs locaux, pour un accès plus facile.

Double-cliquez sur le dossier « **COMPOSANTS** » > « **RESSOURCES D'IMAGES** » > « **PRÉRÉGLAGES DE FILTRE PHOTO** » dans la galerie et choisissez **TOUT TÉLÉCHARGER**. Ouvrez à nouveau le dossier et glissez-déposez l'un des effets sur vos photos, ou sélectionnez la photo-cible et double-cliquez sur un effet dans la galerie.

Utilisation de filtres multiples

Il existe de multiples types de filtres et de superpositions pouvant être appliqués ensemble. La collection de filtres est regroupée dans deux dossiers sous « **COMPOSANTS** » > « **RESSOURCES D'IMAGE** » > « **PRÉRÉGLAGES DE FILTRES PHOTO** ». Le dossier **FILTRES** contient des préréglages qui modifient l'ensemble de l'aspect de vos photos. Appliquer un second préréglage à une photo annule le premier. Autrement dit, seulement l'un de ces préréglages peut être appliqué à une photo et appliquer un préréglage supplémentaire efface le précédent automatiquement.

Cependant, le dossier **SUPERPOSITIONS** contient différentes sortes de préréglages pouvant être appliqués et combinés à n'importe quel préréglage du dossier **FILTRES**.



L'effet de filtre « Lumière douce » du dossier « Filtres » > « Effets » ainsi que le motif « Bandes » du dossier « Superpositions » ont été appliqués à cette photo.

Les applications des préréglages du dossier **SUPERPOSITIONS** se remplacent également respectivement de manière automatique, car il n'est pas nécessaire d'appliquer par exemple deux types de motifs différents. Vous pouvez cependant combiner les préréglages de tous les autres dossiers à ceux du dossier **SUPERPOSITIONS** autant que vous le souhaitez. Vous pouvez par exemple appliquer un quadrillage du dossier **MOTIFS**, une texture du dossier **TEXTURES** ainsi qu'un effet de transparence du dossier **TRANSPARENCES** à la même photo.

Remplacement de photos et suppression de préréglages

Si vous déposez une photo de remplacement sur une photo avec un filtre appliqué, le préréglage de filtre sera maintenu. Si des éditions photo sont en cours, par exemple avec l'outil **YEUX ROUGES**, le filtre appliqué est également combiné avec ces éditions.

Si vous effectuez un clic droit sur une photo, vous verrez une option **FILTRE PHOTO** dans le menu contextuel qui apparaît. Cette option dispose d'un sous-menu, qui vous permet d'appliquer des filtres à votre photo et de supprimer des filtres déjà appliqués.

L'option **APPLIQUER FILTRE...** ouvre le **CATALOGUE DE CONTENUS** dans le dossier **PRÉRÉGLAGES DE FILTRES PHOTO**, de manière à ce que vous puissiez appliquer une filtre à la photo sélectionnée. En suivant cette option dans le menu, vous verrez les options **EFFACER** pour chacun des filtres que vous avez actuellement appliqués à la photo, ainsi vous pouvez effacer chacun de ces filtres.

L'option finale dans le menu vous permet de supprimer tous les filtres appliqués de la photo.

Édition de préréglages de photo

La plupart des effets de filtre de préréglage modifient l'image en ajustant les mêmes paramètres que vous voyez dans l'**OUTIL PHOTO**. En conséquence, rappelez-vous que l'application d'un effet peut supprimer des optimisations photo que vous avez appliquées manuellement en utilisant l'**OUTIL PHOTO**. De manière similaire, si vous appliquez un filtre de préréglage, ajustez les paramètres dans l'**OUTIL PHOTO** et supprimez le préréglage plus tard, car il peut supprimer vos optimisations.

De manière similaire, les effets de superposition sous « **SUPERPOSITIONS** » > « **TRANSPARENCE** » fonctionnent par l'application directe d'effets de transparence sur vos photos. Vous pouvez voir et modifier ces effets en sélectionnant votre photo et en vous rendant dans l'**OUTIL DE TRANSPARENCE**.

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 d'images bitmap (matricielles)

Avec la résolution et les tailles toujours croissantes des fichiers JPEG d'appareils photo numériques, si votre document contient de nombreuses images, la taille du fichier peut rapidement devenir très grande. Par exemple, un document multipage contenant 20 images JPEG non compressées de 5 Mo chacune signifie un fichier .xar de plus de 100 Mo*.

Par ailleurs, ces photos ont souvent une résolution inutilement haute. Le fait de réduire une photo d'un appareil photo numérique de 8 mp à 5 cm de large sur la page

donne une résolution d'image d'environ 1 500 dpi. Alors qu'une image en haute résolution permet une plus grande souplesse pour l'impression (et vous pouvez zoomer ou agrandir de petites portions de la photo), cette résolution est bien plus haute que nécessaire, même pour les impressions commerciales de la plus haute qualité, et d'autant plus pour les graphiques Web ou la production HTML.

Si vous coupez l'image de façon à ne plus en avoir qu'une petite portion ou si vous coupez uniquement une petite partie de vos photos, il pourrait y avoir de grandes parties d'image cachées à l'extérieur de la zone visible. Pour l'édition, cette « découpe en direct » est une fonctionnalité formidable car vous pouvez annuler la découpe, modifier la taille, la position et l'échelle et tout reste aussi net que possible. Mais pour les documents terminés, il se peut que vous souhaitiez supprimer les parties invisibles.

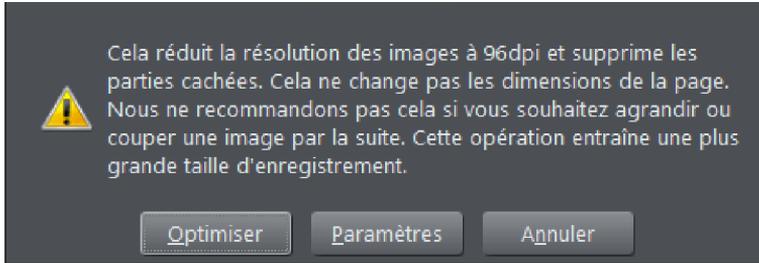


L'image du papillon découpé est toujours rattachée au reste de la photo. À l'aide de l'**OUTIL DE REMPLISSAGE**, vous pourrez vous en rendre compte en modifiant la taille du remplissage à l'intérieur des contours. Ainsi, les parties de l'image à l'extérieur du papillon seront sûrement superficielles 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 :

- la suppression de parties invisibles de photos
- la réduction de la résolution de photos
- la conversion de PNG ou d'images bitmap en JPEG intégré pour optimiser la taille du fichier

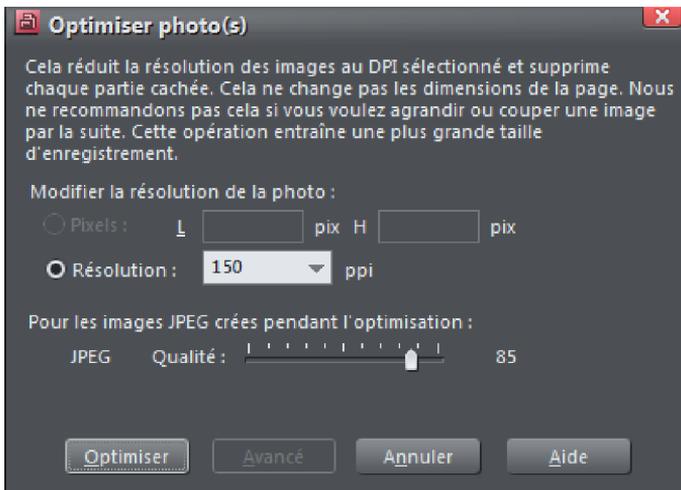
Sélectionnez cette option de menu pour toute image matricielle afin d'ouvrir la boîte de dialogue **OPTIMISER LA PHOTO**.



Par défaut pour les images JPEG, les paramètres sont tels que la photo est optimisée en JPEG à 192 dpi (résolution d'écran Retina) à la taille d'affichage sur l'écran, ou 96 dpi si l'option Retina n'est pas activée (onglet **SITE WEB** de la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS WEB**). Cela correspond au réglage recommandé pour un site Internet.

Lorsque vous optimisez des images autres que JPEG, Web Designer Premium décide automatiquement s'il est préférable de convertir en PNG ou JPEG, selon la nature de l'image elle-même.

Vous pouvez cliquer sur le bouton **PARAMÈTRES** de cette boîte de dialogue si vous souhaitez changer tout paramètre tel que le format d'image utilisé pour l'optimisation, la qualité JPEG, etc.



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 photo de 150 dpi donne de très bons résultats ; avec 300 dpi, vous obtiendrez les meilleures impressions commerciales possibles (la plupart des gens sont incapables de voir la différence entre 150 dpi et 300 dpi ; en outre, 300 dpi nécessitent quatre fois plus de mémoire ou d'espace fichier).

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 > OPTIMISATION DE TOUTES LES IMAGES** » pour optimiser toutes les images bitmap de votre document en une seule fois.

Le processus d'optimisation convertira les grandes images autres que JPEG en images JPEG plus petites s'il décide que l'image peut être stockée et exportée au format JPEG sans perte inacceptable de qualité.

Remarquez qu'après l'optimisation, les photos originales non optimisées et à présent sans référence sont conservées dans la **GALERIE DES IMAGES**. 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.

Conversion d'objets ou dessins en bitmaps

Il est très facile de créer un bitmap à partir de n'importe quel objet ou partie d'un dessin, y compris dans d'autres bitmaps. Les bitmaps peuvent avoir n'importe quelle

taille ou résolution et peuvent comporter des transparences. Vous avez également la possibilité de créer des bitmaps avec un nombre de couleurs réduit, ce qui est particulièrement adapté pour une utilisation sur le Web.

Pour créer un bitmap à partir d'objets :

1. Sélectionnez un ou des objets sur la page.
2. Effectuez un clic droit et sélectionnez **CRÉER UNE COPIE BITMAP** ou choisissez **CRÉER UNE COPIE BITMAP** depuis le menu **ARRANGER** (Ctrl + Maj + C).
3. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la profondeur de couleur, la taille et les autres options.

Pour obtenir une qualité maximum, sélectionnez la profondeur de la couleur vraie, ou si vous souhaitez inclure des transparences, sélectionnez « couleur vraie + alpha » (transparence alpha est le terme technique). Vous pouvez créer des bitmaps avec moins de couleurs en sélectionnant une profondeur de 256 couleurs ou moins. Vous obtenez ainsi aussi le contrôle sur le mélange de couleurs et les options de la palette. Ces options sont décrites dans la section Exportation de bitmaps (voir page 569).

Veillez noter que des images au format PNG sont alors créées (il s'agit de la plus haute qualité d'image). Néanmoins, pour obtenir des photos en couleurs, un grand espace mémoire est requis. Utilisez l'option d'optimisation des photos pour convertir les images au format PNG en images intégrées JPEG afin de réduire la taille des fichiers.

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 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 Premium permet d'éditer facilement des photos au format JPEG et sauvegarder la version modifiée au format JPEG. Et contrairement à d'autres programmes d'édition de photo, vous pouvez effectuer cette opération plusieurs fois sans perte de qualité, même si JPEG est un format à perte. Cela est dû au fait que MAGIX Web Designer Premium peut sauvegarder les modifications que vous avez effectuées sans perte, parallèlement à la photo originale. Voici comment procéder.

Ouvrez dans un premier temps le fichier JPEG à l'aide de « **FICHIER > OUVRIR** », ou en effectuant un glisser-déposer ou bien en faisant un clic droit sur le fichier et en choisissant « Ouvrir avec » > MAGIX Web Designer Premium. La photo s'ouvre alors dans un document photo.

Éditez la photo à l'aide des outils photo, comme décrit plus haut.

Si ensuite vous allez dans « **FICHER > SAUVEGARDER** », le fichier JPEG que vous avez chargé sera écrasé par l'image modifiée. Cependant, MAGIX Web Designer Premium enregistre également votre photo dans son format .xar original. Le fichier est placé dans un dossier maître parallèlement à votre fichier JPEG. Il porte exactement le même nom que votre fichier photo mais avec une extension .web. Le fichier .xar inclut la photo originale sans les modifications et les détails de l'édition que vous avez effectuée.

Dans le futur, si vous chargez le fichier JPEG pour continuer à le modifier, MAGIX Web Designer Premium consultera le fichier maître afin d'y trouver un fichier .xar disponible pour cette photo. Si c'est le cas, le fichier .xar est chargé à la place du fichier JPEG et vous pouvez continuer à effectuer des modifications là où vous laissez votre travail en cours. Lorsque vous effectuez une sauvegarde, le fichier JPEG est écrasé à nouveau et un fichier .xar actualisé est également sauvegardé dans le fichier maître.

Bien sûr si vous ne souhaitez pas écraser votre fichier JPEG original avec vos modifications, vous pouvez utiliser « **FICHER > ENREGISTRER SOUS** » pour enregistrer la photo modifiée dans un autre endroit, ou utilisez les facilités d'exportation pour exporter votre photo dans différents formats.

Vous pouvez accéder à la photo originale depuis le fichier .web en l'ouvrant dans la **GALERIE DES BITMAPS**, en effectuant un clic droit sur la photo et en sélectionnant l'option **ENREGISTRER**.

L'outil photo

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.

Les avantages de l'outil photo

Cet outil présente trois avantages majeurs :

1. Il fonctionne de façon non destructrice
2. Il est extrêmement rapide, même pour les images de grande taille
3. Les modifications de photo ne prennent pas de mémoire

Pour obtenir plus d'informations sur ces avantages, veuillez vous reporter au chapitre Traitement des photos.

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. Un sous-menu latéral 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 passer à 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 Premium, celle-ci est chargée dans un nouveau document photo, car Web Designer Premium suppose que vous voulez éditer 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 appuyerez 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.

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'ajuster les niveaux de luminosité et de netteté de l'image, et ce même pour les images avec une très haute résolution. Cet outil dispose des fonctions suivantes :

- Optimisation automatique en un clic de vos photos, particulièrement adaptée aux photos sous-exposées.
- Ajustement manuel de la luminosité, du contraste, de la saturation des couleurs et de la netteté des photos.
- Recadrage des images. Vous pouvez redimensionner « en direct », c'est-à-dire que vous pouvez modifier et ajuster la taille de l'image à tout moment.
- Correction des couleurs et de la balance des blancs.
- « Comparaison » en un clic, pour observer rapidement les changements effectués par rapport à l'original.
- Fonction pratique de Copier/coller pour faciliter l'édition entre plusieurs images.

Toutes ces fonctions sont interactives et mises à jour régulièrement. Lorsque 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 faire de nouveaux réglages ou annuler ces derniers.



Les six premiers boutons de la barre d'infos sur la gauche (ils ne sont pas affichés au-dessus) sont communs à tous les outils et sont décrits plus haut.

- 1 Optimisation automatique
- 2 Luminosité

- 3 Contraste
- 4 Saturation des couleurs
- 5 Température des couleurs
- 6 Contrôle des nuances de couleur
- 7 Flou/Netteté
- 8 Comparer avec l'original

Cet outil permet d'ajuster la clarté, le contraste, la saturation, la température et la nuance 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/Teinte



Luminosité



Contraste



Saturation



Température des couleurs

L'image change lorsque vous modifiez ces valeurs. La saturation modifie l'intensité de la couleur. Au réglage minimum de -100, votre image devient noire et blanche. Le contrôle de température de la couleur rend une image « chaude » ou « froide ». Le contrôle de teinte attribue une nuance de couleur particulière à votre image et vous permet de contrôler l'intensité de la couleur sélectionnée.



Teinte

Le curseur de la teinte contrôle l'intensité de la couleur sélectionnée.

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.

Utilisation de masques ou de zones

Si vous souhaitez simplement optimiser une zone particulière de votre photo, veuillez tout d'abord utiliser l'un des outils de zone de photo (voir page 330) pour marquer la zone de la photo que vous souhaitez modifier. Ou bien utilisez un outil de masque (voir page 330) pour protéger les parties de la photo que vous ne souhaitez pas modifier.

Basculez dans l'Outil d'optimisation des photos et apportez vos modifications. Le masque (ou la zone) est utilisé pour limiter la partie de la photo à laquelle vous souhaitez appliquer l'opération d'optimisation, et ensuite la sélection est conservée à l'intérieur d'un groupe photo. Lorsque cette zone est sélectionnée dans le groupe, son contour est affiché en pointillés. Pour sélectionner une zone dans un groupe photo, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez dessus ou bien sélectionnez-la dans la galerie des pages et des calques (voir page 83) dans laquelle elle doit apparaître en tant que zone d'un Groupe photo (voir page 399). La ligne d'état (voir page 75) signale également clairement la présence d'une zone sélectionnée à l'intérieur d'un groupe photo.

Veillez noter que vous devriez pratiquement toujours appliquer un contours progressif à une zone de groupe photo, pour l'adoucir et intégrer la zone et l'effet

d'optimisation dans l'image. Les zones à bords nets sont rarement utilisées. Voir l'Outil d'adoucissement des contours pour plus de détails. Vous pouvez appliquer et ajuster l'adoucissement à la zone à l'intérieur du groupe photo lorsqu'il est sélectionné dans celui-ci, ou bien l'appliquer au masque ou à la zone avant d'appliquer l'effet d'optimisation.



La photo de gauche est partiellement ombrée, la photo de droite est optimisée grâce à la modification de la luminosité fondue dans l'image à l'aide de l'adoucissement des contours.

Pour ajuster la forme d'une zone à l'intérieur d'un groupe photo, il suffit de basculer vers l'outil de masque ou de zone et de réaliser les modifications en s'assurant d'avoir bien sélectionné la zone. (contour en pointillés affiché). Encore une fois, vous pouvez sélectionner des zones à l'intérieur d'un groupe photo avec Ctrl+clic même depuis l'outil de masque ou de zone.



Si vous souhaitez éditer les zones sélectionnées à l'intérieur d'un groupe photo sans que les pointillés soient affichés, vous pouvez les masquer temporairement en cliquant sur le bouton de la barre d'infos de l'outil de zone ou de masque.

Les contours réapparaissent dès que vous effacez la sélection ou que vous rejoignez un autre document ou une autre photo.

Dans MAGIX Web Designer Premium les outils masque ne sont pas présentés dans la barre d'outils principale au démarrage. Si vous souhaitez utiliser ces outils, vous pouvez les trouver dans la palette de boutons. Voir Zones de photo et masques (voir page 330) pour plus de détails.

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'icône 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 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 <http://www.google.com/search?q=rule+of+thirds> 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 **VERROUILLER RATIO** pour maintenir le rectangle de détournage 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 détournage. 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 détournage 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 détournage 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.

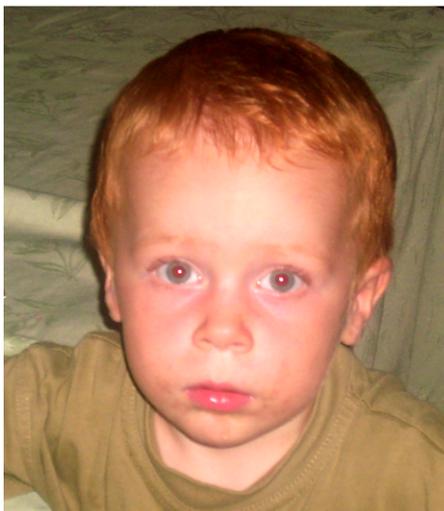
Remarques sur l'outil photo

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**, vous effectuez alors un recadrage de la photo. Ou bien si vous tirez sur l'arrière-plan, le recadrage s'appliquera à la première photo que vous avez touché en tirant.
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. Utilisez le bouton Supprimer pour annuler le recadrage (ou cliquez à l'extérieur du rectangle).
4. Toutes les opérations sur les photos peuvent être annulées. Contrairement aux programmes traditionnels d'édition de photo, la photo originale n'est jamais modifiée à moins que vous optimisiez la photo et enregistrez les changements de façon permanente.. Aussi souvent que vous le souhaitez, vous pouvez ainsi effectuer des modifications, enregistrer et charger des fichiers .xar/.web 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 les contrôles de niveaux, agissent sur des objets remplis avec bitmap ainsi que sur des photos indépendantes.
6. Lorsque vous ouvrez une photo dans MAGIX Web Designer Premium (**FICHIER > OUVRIR**), celle-ci s'ouvre comme 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

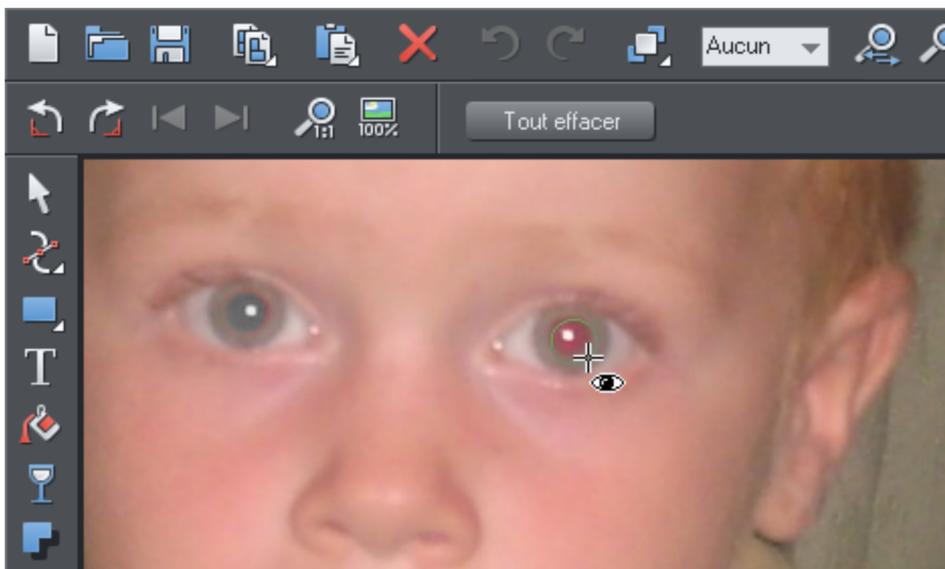


L'outil de suppression des **YEUX ROUGES** vous permet de supprimer rapidement les effets d'yeux rouges sur des visages de vos photos.



Cliquez sur l'icône affichée au-dessus pour passer en mode yeux rouges. Puis :

- Zoomez sur les yeux rouges en utilisant l'**OUTIL ZOOM (VOIR PAGE 77)** 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 sur dessus lorsque vous vous trouvez dans l'outil

de suppression des yeux rouges. Puis vous pouvez appuyer 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 éditiez 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 abrupts. 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 (voir page 399), 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.

Effets live (32 bits uniquement)

Introduction

Remarque : cet outil est inclus dans la version 64 bits de Web Designer Premium pour des raisons d'héritage seulement pour les documents qui utilisent l'adoucissement des contours ou les effets d'ombre bitmap, qui fonctionnent dans Web Designer version 64 bits. La version 64 bits ne prend pas en charge les plug-in 32 bits Photoshop. Aucun effet 64 bits n'est inclus dans le produit.



Les effets live sont des effets bitmap qui peuvent être appliqués à n'importe quel objet à l'aide des outils de Xara Picture Editor ou des plug-in Adobe® Photoshop®. La liste des effets live disponibles s'affiche dans la barre d'infos de l'outil d'effets live en cliquant sur le bouton Nouveau.



- 1 Ajouter un nouvel effet
- 2 Liste des effets appliqués, dans l'ordre
- 3 Éditer l'effet sélectionné
- 4 Résolution des effets live
- 5 Supprimer l'effet actuel
- 6 Bloquer/débloquer tous les effets
- 7 Supprimer tous les effets
- 8 Configuration pour chercher des plug-in

Appliquer un effet en direct

Pour appliquer un effet en direct :

1. Sélectionner l'outil
2. Sélectionner l'outil **EFFETS EN DIRECT**.
3. Cliquer sur le bouton **NOUVEAU** à gauche de la barre d'infos. Une liste d'effets divisée s'affiche dans un menu. La première série d'effets listée dans le menu sont des effets de l'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA**. La deuxième série regroupe les effets fournis par les outils **ESTOMPAGE** et **OMBRES** de MAGIX Web Designer Premium. La troisième série d'effets sont des effets plug-ins Photoshop « New-style » et la

dernière sont des effets plugins Photoshop « Old-style » (voir plus bas pour une explication de ces différents types).

4. Sélectionner l'effet que vous souhaitez appliquer à partir de la liste.
5. Ceci affichera une boîte de dialogue ou un outil appartenant à cet effet. Vous pouvez alors ajuster les différents réglages et vous avez généralement un petit aperçu de l'effet dans la boîte de dialogue.

Cliquer sur **OK** lorsque vous avez terminé pour retourner à MAGIX Web Designer Premium.

Éditer des formes

Si vous appliquez un effet en direct à une forme ou à un texte, l'objet reste totalement éditable. Chaque fois que vous l'éditez de quelque manière que ce soit, l'effet en direct est automatiquement réappliqué à l'objet. Pour les effets verrouillés, ceci n'est pas possible et vous devez supprimer l'effet à l'aide du bouton **SUPPRIMER** sur la barre d'infos Effet en direct, éditer la forme puis réappliquer l'effet.

Verrouiller les effets

Lorsque vous redimensionnez ou faites tourner un objet avec un effet en direct appliqué, Web Designer Premium prend ça comme une modification et re-génère l'effet. Ce n'est pas forcément ce que vous avez souhaité, il est donc parfois utile de pouvoir verrouiller un effet.

Les plugins Photoshop « Old style » sont **VERROUILLÉS** dès que vous les appliquez. Cela signifie que la forme de dessous ne peut être éditée. Vous pouvez aussi verrouiller un effet en direct et, si vous redimensionnez ou faites tourner l'objet, l'effet reste appliqué, comme si vous aviez redimensionné ou fait tourner un bitmap.

À titre d'exemple, imaginez un plugin qui applique toujours des ondulations horizontales. (L'effet en direct « Télévision » affiché produit un effet similaire). Appliquez cet effet à une forme et vous verrez des lignes horizontales la traverser. Si vous appliquez alors une rotation à la forme, souhaitez-vous que les ondulations suivent la rotation ? Dans ce cas, verrouillez l'effet avant la rotation. Ou souhaitez-vous réappliquer l'effet d'ondulation horizontal à votre rectangle pivoté ? Dans ce cas, ne verrouillez pas l'effet.



Lorsqu'un effet en direct est verrouillé, l'effet tourne avec l'objet (gauche).

Lorsque vous transmettez des graphiques à charger à d'autres personnes, s'ils ne disposent pas des plugins utilisés dans le graphique, ils ne pourront pas voir les effets appliqués. Pour contourner ce problème, vous pouvez verrouiller les effets. Les effets verrouillés sont enregistrés sous forme de bitmaps dans le document de sorte qu'ils sont visibles par tous, même en l'absence des plugins ayant généré les effets.



Pour verrouiller un effet, sélectionnez l'objet ou les objets et cliquez sur l'icône de **CADENAS** de la barre d'infos **EFFETS EN DIRECT**. Pour déverrouiller un effet qui vient d'être verrouillé de cette façon, cliquez simplement sur l'icône de **CADENAS** de nouveau.

Vous pouvez toujours modifier la résolution de l'effet. Pour imprimer, vous souhaitez sans doute une meilleure résolution que celle que vous utilisez pour travailler à l'écran.

Résolution des effets en direct

Pour travailler à l'écran et pour l'Internet, il est recommandé de laisser la résolution sur 96 ppp, la même que la résolution écran. Si vous nécessitez une plus grande résolution d'image, par exemple si vous imprimez ou souhaitez exporter un bitmap à haute résolution, vous pouvez l'augmenter à 150 ppp ou plus. Plus la résolution est élevée, plus l'effet est long à générer ou re-générer (car il doit gérer un bitmap bien plus important) et plus il faut de mémoire.

Vous pouvez définir la résolution d'un effet en direct sur « Automatique » au lieu de choisir une valeur de ppp définie. Grâce à ce réglage, l'effet sera automatiquement re-généré le moment voulu, à la résolution la plus appropriée. Par exemple, si vous imprimez un graphique contenant des effets en direct, tous les effets réglés sur **AUTOMATIQUE** seront re-générés à une résolution d'impression si ils ne sont pas déjà à cette résolution ou à une résolution supérieure. Dans le cas d'un grand graphique comportant de nombreux effets, notez que cela peut largement ralentir l'impression, chaque effet devant être re-généré à une résolution élevée.

Vous pouvez modifier la résolution utilisée pour rendre les effets dans l'onglet des **EFFETS** et des **PLUGINS** de la boîte de dialogue **OPTIONS**. Elle est réglée sur 96 ppp par défaut. Une fois ce paramètre modifié, tous les effets que vous appliquerez par la suite seront à la résolution choisie. La modification de ce paramètre ne modifiera pas la résolution des effets qui ont déjà été appliqués.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue des Options, voir le chapitre Personnaliser Web Designer Premium (voir page 582).

Pour changer la résolution d'un effet déjà appliqué, utilisez la commande ppp sur la barre d'outils des **EFFETS EN DIRECT**.

Sauvegarder et transférer des fichiers

Lorsque vous transférez un fichier à quelqu'un d'autre, à moins que la personne ait les mêmes plug-ins installés sur son ordinateur, elle ne verra pas les effets (même problème que celui des polices que le destinataire doit détenir pour visualiser précisément le texte du document avec les polices utilisées dans le graphique). Pour vous assurer que les destinataires peuvent voir les effets de votre graphique, verrouillez-les avant de sauvegarder.

Lorsqu'un graphique qui utilise des effets non installés est chargé, un avertissement est émis pour prévenir l'utilisateur qu'il ne verra peut-être pas le graphique tel qu'il a été conçu par le graphiste.

Les effets verrouillés des fichiers Xara étant sauvegardés sous forme de bitmap, les fichiers seront beaucoup plus grands que pour des effets en direct déverrouillés.

Copier des effets en direct

Pour plus d'informations concernant Copier et Coller, voir le chapitre Utilisation de l'objet (voir page 109).

Vous pouvez copier les Effets en direct de votre graphique d'un objet vers l'autre à l'aide de **COLLER LES ATTRIBUTS**, tout comme vous pouvez copier les attributs d'un autre objet. Sélectionnez simplement l'objet avec l(es) effet(s) que vous souhaitez copier et sélectionnez Éditer > Copier. Puis sélectionnez le ou les objets dans lesquels vous souhaitez copier les effets puis sélectionnez les attributs Éditer > Coller.

Notez que vous ne pouvez pas copier les effets de plug-ins « Old-style » de Photoshop de cette manière car ces effets n'ont pas la possibilité de se réappliquer.

Redimensionner les photos en fonction du contenu

Dans Web Designer Premium l'outil **REDIMENSIONNER LA PHOTO EN FONCTION DU CONTENU** n'est pas présent dans la barre d'outils principale au démarrage. Si vous souhaitez utiliser cet outil, il se trouve dans la **PALETTE DE BOUTONS**.

Pour ouvrir la palette de boutons, sélectionnez **BARRES DE CONTRÔLE...** à partir du menu **FENÊTRE** puis faites défiler la liste jusqu'en bas. Ensuite, cochez la case située devant l'entrée **PALETTE DE BOUTONS**. (Ou faites un clic droit sur une zone vide de n'importe quel barre de boutons et sélectionnez **PALETTE DE BOUTONS** à partir du menu pop-up.)

Si vous voulez utiliser cet outil régulièrement, sortez-le de la palette de boutons puis déposez-le sur la barre d'outils. (Maintenez la touche Alt enfoncée puis déplacez le bouton et déposez-le sur une icône de la barre d'outils.)

Il est possible de déplacer le bouton de redimensionnement en fonction du contenu et de le déposer sur le sous-menu latéral de l'outil photo si vous vous assurez que le sous-menu est ouvert avant que vous déplaciez le bouton. Veuillez cependant noter que sa position ne sera pas enregistrée jusqu'à un démarrage ultérieur du programme.

Web Designer 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 d'un célèbre portail 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 du portail sont déformées.*



Étirer en utilisant le redimensionnement 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). La ligne côtière étirée semble toujours naturelle.

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 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 préparer à nouveau.

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.

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

Les outils de masque vous permettent 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 (voir page 330) 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 protéger une ou plusieurs parties d'une photo contre un redimensionnement... :

1. Sélectionnez l'un des outils masque à partir du sous-menu latéral de l'**OUTIL MASQUE** et marquez la ou les parties de la photo que vous souhaitez protéger.
2. Ouvrez l'outil de redimensionnement des photos en fonction du contenu puis cliquez sur la photo.

A présent, lorsque vous utiliserez le bouton **PRÉPARER**, cette zone sera protégée contre toute déformation. Vous devrez peut-être sélectionner la photo pour rendre le boutons **PRÉPARER** disponible.

Remarque: 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 **RÉINITIALISER** et dessinez un nouveau masque.
2. Cliquez sur Annuler 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-papiers. Si vous souhaitez l'utiliser ultérieurement, **RÉINITIALISEZ** l'image, puis retournez à l'**OUTIL MASQUE** et recollez la forme sur le calque de 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 il en résultera une qualité moindre que si vous réinitialisiez 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 à l'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.

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.

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.

Assemblage panoramique



MAGIX Web Designer Premium comprend un outil permettant d'assembler automatiquement jusqu'à 8 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 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 :

- Estimation automatique de la longueur de focale pour déformer les images afin de réduire l'effet œil 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. Importation de chacune des photos. Il n'est pas nécessaire de superposer exactement les photos.
2. Sélectionnez toutes les photos que vous souhaitez assembler.
3. Cliquez sur le bouton **IMAGE PANORAMIQUE** sur le sous-menu latéral de l'**OUTIL PHOTO** (voir page 432).

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 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.



Comme exemple, trois photos d'un 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 Premium assemble toujours des photos en pleine résolution, même lorsque vous réduisez la taille de l'image sur la page. Cela est souvent bénéfique dans la mesure où on obtient toujours la qualité maximum et la plus haute résolution. 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 PHOTO...** ». 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 recevez l'image assemblée, elle est stockée en format PNG dans MAGIX Web Designer Premium. C'est la plus haute qualité mais elle prend beaucoup de mémoire et d'espace fichier spécialement si il s'agit d'un panorama haute résolution. (Vous pouvez le voir dans la **GALERIE DES BITMAPS**) Par conséquent, il est très possible de réduire la résolution de l'image finale et de la convertir en format JPEG. Utilisez alors à nouveau l'option dans le menu **SERVICES > OPTIMISER PHOTO....**

Remarques :

- La fonction panorama est conçue pour relier des images de même résolution et de même taille.
- Évitez d'utiliser des photos avec des objets qui bougent. Cela peut perturber le système car le même objet peut apparaître alors à plusieurs endroits ou bien pas du tout.
- Veillez 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 ».

Création d'une palette de couleurs à partir d'une photo



L'outil **CRÉATION D'UNE PALETTE DE COULEURS À PARTIR D'UNE PHOTO** permet d'identifier les couleurs prédominantes dans une photo et de créer une palette de couleurs à partir de celles-ci. Il ajoute ou actualise les couleurs thématiques en conséquence dans le document actuel, ce qui simplifie la tâche pour modifier le thème de couleur d'un document selon les couleurs d'une photo.

Sélectionnez la photo que vous souhaitez utiliser pour définir les couleurs du document, puis cliquez sur l'icône dans le sous-menu latéral de l'**OUTIL PHOTO**.

Les pages ci-dessous ont été conçues pour utiliser les couleurs thématiques Xara standard qui fonctionnent avec l'outil **PALETTE DE LA PHOTO**. La photo comprise dans chacune des 3 versions de la page a été modifiée, puis **PALETTE DE LA PHOTO** a permis d'appliquer le thème de couleur de la photo au document. Néanmoins, ces 3 designs sont parfaitement identiques.



Web Designer Premium analyse instantanément la photo et choisit jusqu'à 5 des couleurs indépendantes les plus dominantes (les nuances similaires d'une même couleur sont considérées comme une seule couleur). Celles-ci sont utilisées pour définir les valeurs des couleurs nommées **COULEUR THÉMATIQUE 1 à COULEUR THÉMATIQUE 5**. Si ces couleurs sont déjà présentes dans votre document, ce qui est probable si vous utilisez un modèle Xara, elles seront actualisées. Sinon, elles seront ajoutées et vous les verrez apparaître en bas à gauche de votre palette des couleurs.

Si les objets graphiques de votre document n'utilisent pas les couleurs thématiques Xara standard, vous ne les verrez pas changer de couleur. Vérifiez donc que votre document utilise les couleurs thématiques standard et les nuances de celles-ci afin que les couleurs de votre document soient facilement modifiables. Si l'image contient un nombre limité de couleurs dominantes, le programme utilise des niveaux de gris pour les couleurs thématiques inférieures.



Les 5 couleurs thématiques pour chacun des 3 exemples ci-dessus, avec leurs couleurs associées claires et foncées.

Utilisation de couleurs thématiques

Il est toujours recommandé de limiter le nombre de couleurs différentes dans un design. Néanmoins, l'utilisation de nuances des couleurs dominantes est une pratique vivement conseillée. Pour faciliter l'utilisation de nuances claires et foncées, le programme crée deux nuances claires et deux nuances foncées associées de chacune des **COULEUR THÉMATIQUES 1 à 5**. Les exemples ci-dessus montrent l'utilisation des nuances claires et foncées des **COULEURS THÉMATIQUES 1 et 2**.

L'analyse des couleurs est basée sur un algorithme qui détermine les couleurs dominantes selon leur luminosité et la zone couverte. Elle combine automatiquement les nuances similaires. Par exemple, un ciel bleu contient habituellement des nuances claires et foncées du même bleu. Une seule couleur bleue est créée à partir de celles-ci. L'analyse ajuste également la **COULEUR THÉMATIQUE 1 et 2** (les deux couleurs dominantes) afin d'optimiser le contraste avec un arrière-plan blanc.

Cela signifie que vous pouvez toujours utiliser la **COULEUR THÉMATIQUE 1** pour les titres et qu'elle sera toujours lisible. Il est également possible de placer un texte blanc sur un arrière-plan tel qu'un rectangle que vous aurez coloré avec la **COULEUR THÉMATIQUE 1 ou 2** ; le texte sera toujours lisible.

Consultez Couleurs thématiques (voir page 212) pour plus d'informations sur les schémas de couleurs.

Couleur du texte

Une autre technique fréquemment utilisée par les designers consiste à associer la couleur de texte principale à la couleur thématique dominante. Cependant, la couleur doit pour cela être suffisamment foncée pour garantir une lisibilité optimale. C'est pourquoi Web Designer Premium crée également une couleur nommée intitulée **TEXTE** qui peut être utilisée pour le corps de texte de votre document.

Extraction des couleurs de logos

Grâce à cet outil, vous pouvez par exemple ajouter le logo d'une entreprise à une page contenant les couleurs de votre marque et appliquer automatiquement le thème de couleur du logo à la page. Cela fonctionne avec n'importe quelle image, y compris les PNG transparents.

Personnalisation

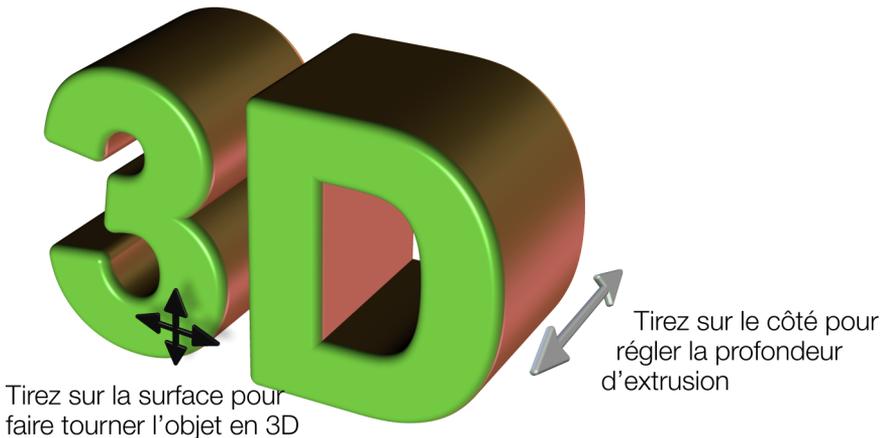
Vous pouvez personnaliser les couleurs nommées de la manière habituelle. Effectuez un clic droit sur la couleur dans la palette des couleurs et sélectionner **ÉDITER**.

Outil d'extrusion 3D

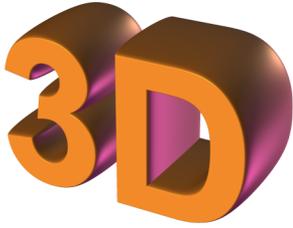


L'OUTIL D'EXTRUSION permet de convertir facilement et rapidement des formes 2D et des textes en extrusions 3D de haute qualité, dotées d'effets de lumières, de couleurs et d'ombres précises. Cet outil utilise la technologie utilisée dans Xara 3D.

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.



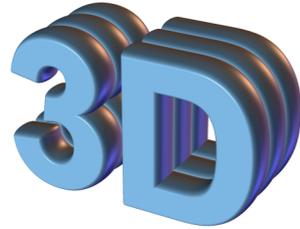
La barre d'infos permet de sélectionner le type de bordure qui peuvent être dessinées le long de l'extrusion. Plus de 25 types de bordures sont à votre disposition.



Biseau incurvé



Biseau intérieurs fantaisie



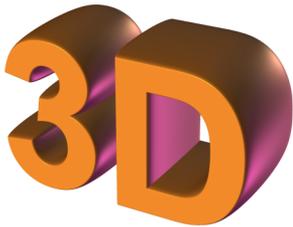
Biseau accidenté

Introduction

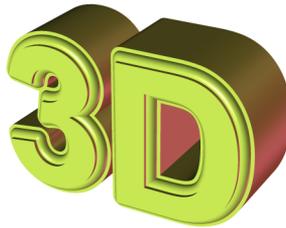
L'outil d'extraction permet de transformer rapidement et facilement des formes dessinées en 2D et du texte en versions « extraites » 3D de haute qualité avec des illuminations colorées et des ombres de très haute qualité. Il est basé sur la technologie utilisée dans le programme Xara 3D.

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.

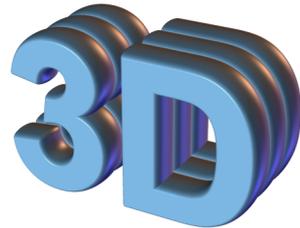
La barre d'outil permet de contrôler le type de biseau dessiné sur la longueur de l'extraction. Vous pouvez sélectionner l'un des 25 types proposés.



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'extraction



- 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



**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 (voir page 138).

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.

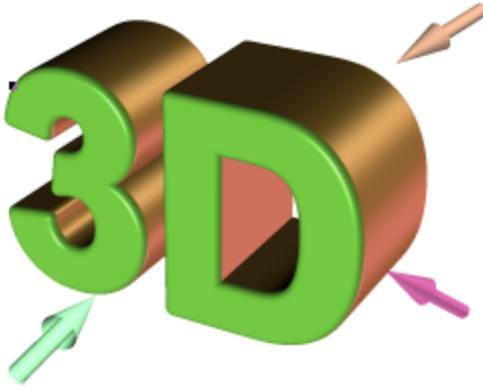
Une autre possibilité de raccourci consiste à ajuster la taille du biseau en tirant sur le côté de l'objet en 3D tout en maintenant la touche « Ctrl » appuyée.

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.

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 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.

Web Designer Premium et barres de navigation

La plupart des sites Internet disposent d'une barre de navigation, horizontale ou verticale, permettant d'accéder à toutes les pages du site.



MAGIX Web Designer Premium prend en charge les barres de navigation et permet ainsi d'ajouter, éditer et supprimer facilement des boutons. La largeur des boutons d'une barre de navigation peut s'adapter automatiquement au titre et les boutons se positionnent automatiquement après vos modifications. Vous pouvez également ajouter des menus déroulants et des sous-menus à votre barre et d'ajouter ou supprimer automatiquement des boutons en ajoutant ou supprimant des pages.

Les utilisateurs avancés peuvent créer des barres à partir de modèles de boutons, modifier le design des boutons utilisés dans une barre de navigation ou appliquer un modèle à une barre entière.

Utiliser des modèles de barres de navigation

La galerie des designs contient une large gamme de modèles de barres de navigation que vous pouvez utiliser. Il existe des barres horizontales et verticales, qui sont peuvent être d'ailleurs entièrement personnalisées. Insérez une barre par glisser-déposer sur votre page à partir de la galerie. Vous pouvez également remplacer une barre existante en déposant la nouvelle sur celle-ci. La nouvelle barre adopte tous les titres de boutons, les liens et les menus de la barre qu'elle remplace.

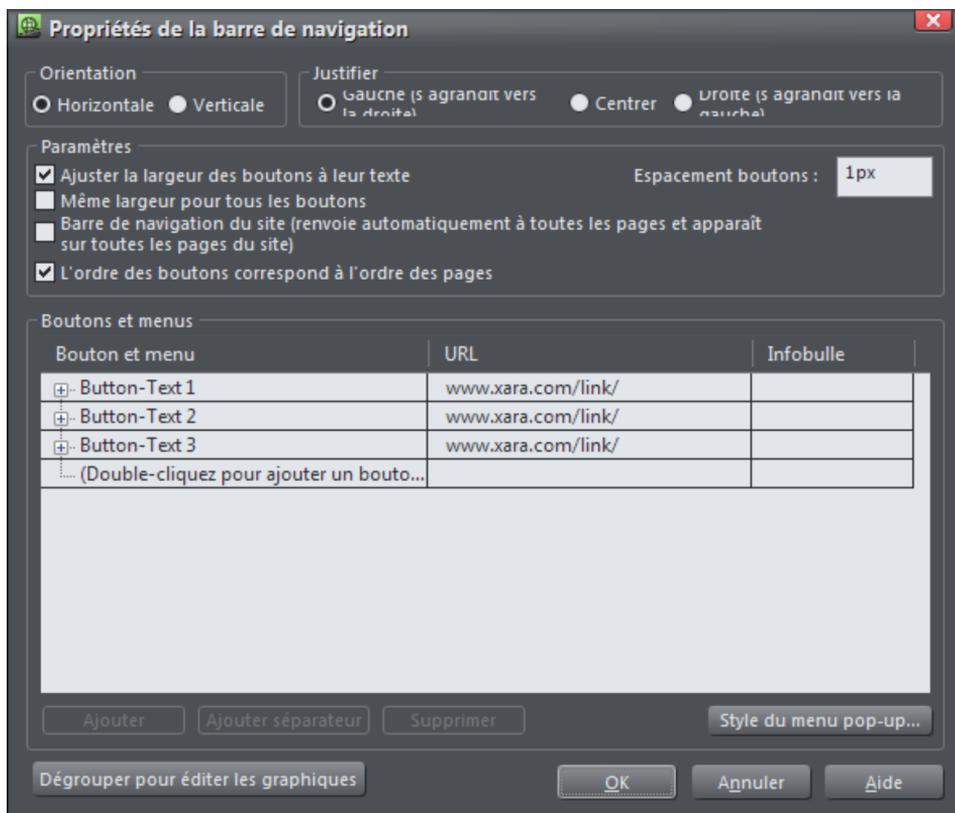
Au moment où vous déposez la barre, il est possible qu'il vous soit demandé de faire correspondre le schéma de couleurs du document si la barre n'a pas le même. Vous pouvez aussi utiliser la fonction de remplacement de couleur afin de modifier les couleurs de la barre et ce sans avoir à dégroupier la barre dans les objets qui le composent. Sélectionnez la barre, cliquez sur une couleur dans la palette ou ouvrez l'éditeur de couleurs pour sélectionner dans la liste la couleur que vous souhaitez éditer.

Reportez-vous au chapitre Schémas de couleurs thématiques (voir page 212) pour davantage de détails sur l'édition de couleurs thématiques et consultez Remplacer des couleurs (voir page 214) pour apprendre comment personnaliser des couleurs facilement.

Il est bien sûr possible de créer des barres de navigation vous-même à partir de n'importe quel design de bouton. Si vous souhaitez créer votre propre barre, consultez la section correspondante plus loin dans ce chapitre.

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.



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.

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 dans l'espace de travail

L'ordre des boutons correspond à l'ordre des pages

Activer cette option fait que l'ordre de la barre de navigation correspond à l'ordre des pages dans le document. Si vous réordonnez les pages dans la **GALERIE DES PAGES ET**

DES CALQUES, le changement s'opère également au niveau de la barre de navigation. Cela est particulièrement utile pour les barres de navigations dans les présentations de site Web lorsque l'ordre linéaire des pages est important et que vous souhaitez que les boutons dans la barre soient dans le même ordre que celui des pages dans votre document.

Barre de navigation de 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.

La barre de navigation de site est aussi utile pour regrouper les entrées de menu en une barre de navigation à bouton unique de manière automatique après l'avoir converti en une barre de navigation à boutons multiples. Voir Barres de navigation à bouton unique (voir page 472) pour plus d'infos.

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.

Barre de navigation à bouton unique

Les sites créés pour être visionnés sur des appareils mobiles ont peu de place pour une barre de navigation verticale ou horizontale. Il vous faut une solution efficace. Vous pouvez par exemple utiliser une barre de navigation avec un simple bouton et un menu. Cette solution fonctionne peu importe le nombre de pages présentes sur le site.



Barre de navigation verticale à bouton unique

Pour transformer une barre de navigation standard en barre de navigation à un bouton, ouvrez les **PROPRIÉTÉS DE LA BARRE DE NAVIGATION** (double-cliquez sur la barre de navigation) et supprimez tous les boutons sauf un. Ensuite, supprimez également le lien du bouton (cliquez sur le champ URL à côté du bouton et choisissez **NE RIEN FAIRE**). Maintenant, vous pouvez commencer à ajouter des entrées de menu au bouton manuellement dans la boîte de dialogue de la barre de navigation ou vous pouvez ajouter automatiquement une entrée de menu pour chaque page de votre site. Pour ajouter les liens automatiquement, activez l'option **BARRE DE NAVIGATION DU SITE** dans la boîte de dialogue (ou désactivez-la et ensuite réactivez-la si elle était déjà activée). Vous verrez que votre menu sera enrichi d'un lien pour chaque page de votre site. Modifiez les noms de chaque entrée dans le menu si vous ne voulez pas qu'ils portent le même nom que les pages.

Il existe une sélection de différents design de barres de navigation dans la **GALERIE DES DESIGN** sous « **ÉLÉMENTS DE PAGE ET WIDGETS** » > « **BARRES DE NAVIGATION** ». Chaque thème de site Web (Général) a son propre design de barre de navigation. Changez le design de votre barre de navigation en déplaçant un nouveau design de la galerie des designs et en le plaçant dans votre barre.

IMPORTANT : certaines barres de navigation ont des designs de premiers et derniers boutons différents des boutons centraux. Ces barres de navigation ne peuvent pas être utilisées en tant que barre à bouton unique car le bouton central n'est pas joli tout seul. Si vous choisissez quand même ce design, le programme ne supprimera pas les boutons gauche et droit de ces barres pour laisser qu'un seul bouton. Choisissez un design de barre de navigation dans lequel tous les boutons ont le même aspect.



Tous les mêmes boutons - peut être utilisé pour une barre de navigation à bouton unique.



Design de bouton de fin différent - ne peut pas être utilisé pour une barre de navigation à bouton unique.

Pour transformer une barre de navigation à bouton unique en barre de navigation à plusieurs boutons ordinaires, ajoutez simplement des boutons et supprimez les entrées de menu du premier bouton.

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.

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 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 (voir page 337) 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.

Créer vos propres boutons survolés

Vous pouvez créer vos propres boutons survolés de A à Z en créant les éléments nécessaires comme des rectangles, du texte, etc. Dessinez simplement les éléments du bouton sur le calque MouseOff (sans oublier de le grouper (voir page 49)) puis placez la version en surbrillance sur le calque MouseOver. Tant que la version non cliquée (MouseOff) contient le lien d'un site Web, la version survolée (MouseOver) sera automatiquement affichée lorsque le curseur de la souris survole le lien en question. Donc, le calque MouseOver doit être au-dessus du calque MouseOff.



En d'autres termes, vous donnez à l'objet principal une adresse Web en utilisant l'option de lien, puis vous sélectionnez le calque MouseOver dans la **GALERIE DES PAGES ET 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.

À noter: tout objet graphique se trouvant sur le calque MouseOver sera affiché tant qu'il couvre 50 % de l'objet du calque MouseOff. Les deux versions de boutons survolés sont synchrones grâce à la fonction de « groupe souple ». Lorsque vous sélectionnez le bouton sur un calque, il sélectionne automatiquement la version « groupe souple » de l'autre calque, même si ce dernier est inactif. Lorsque vous éditez le texte d'un bouton sur un calque, le changement est automatiquement synchronisé avec l'autre version du bouton.

Afin de vous assurer que le texte change sur les deux calques lorsque vous modifiez l'un d'eux, réalisez un groupe souple des boutons sur chacun des calques. Pour ce faire, vous aurez besoin d'activer les deux calques dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** et de sélectionner à l'aide du lasso les deux boutons. La barre d'état devrait vous indiquer que vous avez tout sélectionné. Sélectionnez **ARRANGER > APPLIQUER LE GROUPE SOUPLE**. Désormais, lorsque vous éditez le texte du calque non cliqué (Off), le texte sur le calque survolé (Over) est aussi modifié, même si celui-ci est masqué.

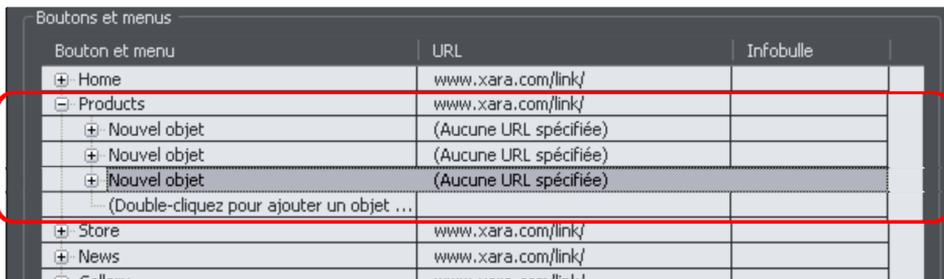
(Notez que ceci ne fonctionne que si le texte non cliqué est le même que le texte survolé et si les objets sont réunis dans un groupe souple.)

Une fois que vous disposez d'un bouton qui fonctionne, il est très facile de le transformer en barre de navigation. Sélectionnez le bouton (ainsi que son état MouseOver s'il en a un) puis sélectionnez « **ARRANGER** » > « **CRÉER UNE BARRE DE NAVIGATION** ». La boîte de dialogue apparaît, vous permettant de configurer votre barre de navigation. Reportez-vous au chapitre Barre de navigation (voir page 466) pour davantage d'informations à ce sujet, y compris en apprenant comment obtenir des premiers boutons différents des derniers au sein de votre barre.

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.



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/	
+ Callers	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 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 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

T 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 (voir page 474) » 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.

Sites de présentation

À propos des présentations

MAGIX Web Designer Premium vous permet de créer des présentations Web dans le style de Microsoft PowerPoint® mais sous la forme d'un supersite (voir page 371). Il contiendra des effets tels que des transitions animées à l'intérieur d'une page et entre les pages.

Les présentations sont des documents Web HTML normaux qui sont compatibles avec tous les navigateurs modernes ainsi que les téléphones mobiles et les tablettes. Elles s'adaptent automatiquement à n'importe quelle taille de fenêtre de navigateur.

Pour visualiser votre présentation, les utilisateurs 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 suivante pour voir l'étape ou la page suivante, et à l'aide de la touche fléchée gauche et de la touche Page précédente pour revenir en arrière. Une barre de navigation pop-up apparaît en bas à gauche dans le coin de la présentation pour permettre une navigation facile sur l'écran.

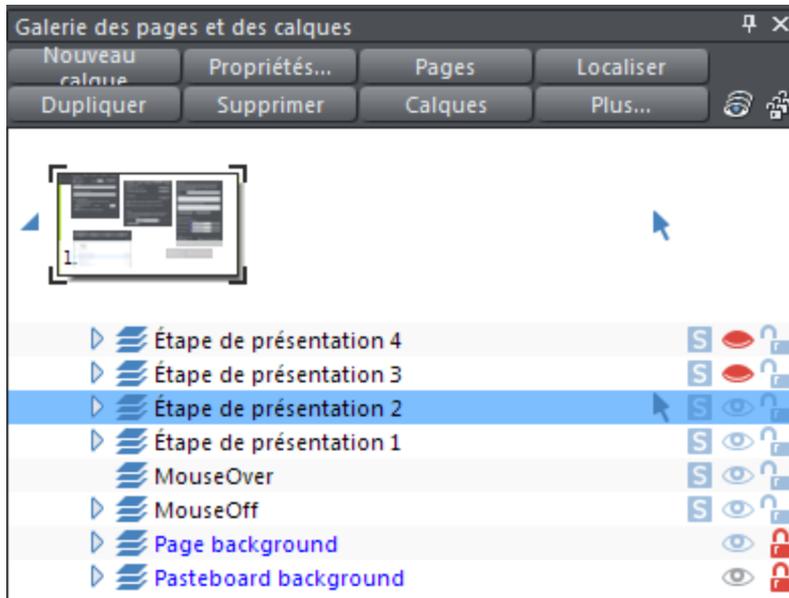
Vous pouvez exporter votre présentation de la même manière qu'un site Web habituel, par exemple en tant que présentation PowerPoint® (.ppt).

Étapes et calques

Les étapes d'une présentation sont en réalité simplement des calques qui sont animés sur la page, les uns après les autres. Si vous ouvrez la Galerie des pages et des calques (voir page 83), vous verrez toutes les étapes, en tant que calques, ainsi que quelques autres calques.

L'arrière-plan de chaque calque, dans la galerie des pages et des calques, est appelé le calque **SURVOLÉ**. Au-dessus de cela, il y a un autre calque **SURVOLÉ** qui détient des éléments qui ont un comportement survolé, tel que les boutons, les barres de navigation, les flèches « page suivante », etc. De plus, il y a un **ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE** et un **ARRIÈRE-PLAN DE PAGE** qui consistent en des calques spéciaux, habituellement verrouillés.

Remarquez que vous ne devez pas utiliser la galerie des pages et des calques pour créer ou éditer votre présentation. La barre d'outil de présentation (voir page 482) principale peut être utilisée pour ajouter, supprimer ou accéder à une étape de présentation.



Étapes de présentation dans la galerie des pages et des calques; la flèche indique l'étape actuelle.

Vous pouvez modifier l'ordre des étapes de votre présentation en changeant l'ordre des calques dans la galerie. Les numéros d'étape sont mis à jour automatiquement.

L'étape actuelle est indiquée par le symbole de flèche. Dans la capture d'écran ci-dessus, l'étape de présentation n°2 est l'étape actuelle. Cliquez sur une étape pour la rendre actuelle.

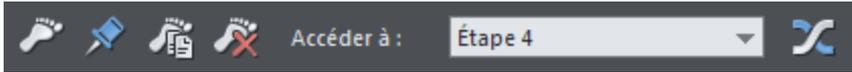
Sur l'espace de travail, seuls les objets présents sur le calque actuel et ceux en dessous (précédents) sont affichés. Ceci vous donne une idée de l'apparence future de votre projet lorsque l'étape en question est atteinte au cours de la présentation. Par exemple, dans une présentation en 3 étapes, si l'étape 2 est l'étape actuelle, vous ne verrez aucun des objets de l'étape 3 jusqu'à ce que vous rendiez cette étape actuelle.

Vous pouvez également cliquer sur l'icône **S** (Solo) à côté de l'étape que vous voulez voir pour afficher uniquement cette étape sur l'espace de travail. 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**.

La barre d'outils de présentation

MAGIX Web Designer 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.



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 déplaçant 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. Si aucun objet n'est sélectionné lorsque vous appuyez sur ce bouton, une nouvelle étape est créée et celle-ci devient l'étape actuelle. Tout ce que vous dessinerez dès lors se trouvera donc sur cette 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 toujours affichés comme des objets « d'arrière-plan ».



Dupliquer l'étape actuelle de la présentation (probablement l'un des moyens les plus simples de créer une nouvelle étape). L'étape contenant l'objet sélectionné est dupliquée entièrement, et non pas uniquement l'objet sélectionné. La nouvelle étape devient par ailleurs l'étape actuelle.



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.

Accéder à :

Étape 4 ▼

Accédez directement à n'importe quelle étape de la présentation, y compris au calque MouseOff/Arrière-plan.



Affiche l'onglet Transition Web de la boîte de dialogue des Propriétés du calque (voir page 514), ce qui vous permet 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.

Création d'une présentation à partir de modèles



Ouvrez le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** - « **FICHER** » > « **NOUVEAU DEPUIS LE CATALOGUE DE CONTENUS** ».

Recherchez le dossier **PRÉSENTATIONS** dans le catalogue et effectuez un double clic pour l'ouvrir.

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 déjà dotées de contenu. Un certain nombre de transitions sont déjà appliquées aux pages et aux étapes.



Cliquez sur **APERÇU DU SITE WEB ENTIER** pour ouvrir une fenêtre d'aperçu et cliquez ensuite sur un des icônes de navigateur en haut à droite de la fenêtre pour lancer un navigateur externe. Vous devez afficher un aperçu de vos présentations dans un navigateur Web séparé pour voir les animations de transitions. Vous pouvez ensuite utiliser les flèches en haut à gauche de la présentation (ou sur votre clavier) pour voir les étapes et les transitions en action. Essayez également de déplacer le pointeur de la souris vers le coin inférieur gauche de la fenêtre d'aperçu de présentation pour voir les le pop-up des commandes de navigation.

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.

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 vous lancer rapidement.

Sélectionnez « **NOUVEAU** » > « **PRÉSENTATION (ÉCRAN LARGE)** » ou « **NOUVEAU** » > « **PRÉSENTATION (4:3 NORMAL)** » depuis le menu **FICHIER** si vous souhaitez soit une présentation à écran large(16:10), soit une présentation normale (4:3).

Remarque : 16x10 est un compromis plus adéquat pour certains écrans larges et tablettes numériques qui n'ont pas exactement le format 16:9. De cette manière, l'affichage n'est pas écrasé. Mais vous pouvez créer le rapport largeur/hauteur que vous souhaitez.



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 le 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 « 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 ajoutée à votre présentation !
5. L'étape 1 est maintenant l'étape actuelle. Si vous dessinez une autre forme ou ajoutez du texte, ceci sera placé sur l'étape 1. Tracez un rectangle à l'aide de l'**OUTIL RECTANGLE**. Sélectionnez-le avec l'**OUTIL DE SÉLECTION**. Constatez que la ligne d'état indique que le rectangle se trouve sur l'étape de présentation 1 qui est aussi l'étape actuelle.
6. Visualisez à nouveau votre page et vous verrez que lorsque vous appuyez sur la touche fléchée droite, le texte et le rectangle apparaissent ensemble progressivement.
7. Une méthode rapide pour créer une nouvelle étape 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. La nouvelle étape devient désormais l'étape actuelle (étape de présentation 2) et tout objet que vous créez sera désormais ajouté à cette étape.
8. Si vous souhaitez déplacer un objet vers une autre étape, faites un clic droit sur celui-ci et vous verrez un sous-menu **PRÉSENTATION** dans le menu contextuel qui apparaît. Ce sous-menu possède lui-même un sous-menu **ALLER À L'ÉTAPE** qui dresse la liste de toutes les étapes existantes sur cette page. Sélectionnez l'étape en question. 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.
9. Vous pouvez changer facilement l'effet utilisé pour chaque étape. Sélectionnez l'un des rectangles 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 la droite.
10. 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 À L'ARRIÈRE-PLAN** sur la barre d'outil de présentation. Cela fait retourner l'objet sur le calque MouseOff. Essayez sur l'un des objets que vous avez mis dans une étape.
11. 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 à l'étape actuelle. 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 de présentation pour le déplacer sur une étape différente ou vers le calque d'arrière-plan (MouseOff). (Veuillez noter que les composants **TITRES** et **COMMANDES DE TRANSITION** sont toujours ajoutés au calque d'arrière-plan/MouseOff.)

12. Souvenez-vous que, tel que décrit ci-dessus, la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** affiche toutes les étapes de présentation sur votre page, étant donné que chaque étape de présentation est en réalité un calque séparé. Seules les étapes actuelle, suivante et précédente sont visibles sur l'espace de travail.

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 (voir page 482)
- Utiliser la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**

Voir les contenus d'une étape

Parfois, vous voudrez voir clairement quels objets font partie d'une étape. Vous pouvez soit utiliser l'option **ACCÉDER À** dans la barre d'outil de présentation pour accéder à une étape ou un calque particulier, soit utiliser la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**.

Pour une navigation aisée, le menu **ACCÉDER À** affichera uniquement le calque Arrière-plan/MouseOff et les étapes de présentation. Si vous devez sélectionner un autre calque (MouseOver, arrière-plan de page, arrière-plan de la table de montage),

sélectionnez le simplement dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** et il sera affiché comme calque actuel dans le menu déroulant **ACCÉDER À**.

Si vous cliquez sur une étape dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**, toutes les étapes précédant l'étape sélectionnée seront masquées et toutes les étapes la suivant seront visibles. Cela vous donne un aperçu précis de votre position dans la présentation, tel qu'affiché dans l'espace de travail. Ceci s'applique également si vous sélectionnez une étape en utilisant l'option **ACCÉDER À**. Vous pouvez à tout moment masquer ou révéler les étapes dans la présentation en cliquant sur l'icône œil.

Vous pouvez également cliquer sur l'icône S (Solo) à côté de l'étape que vous voulez voir pour afficher uniquement cette étape sur l'espace de travail. Cliquez de nouveau sur l'icône pour revenir à l'aperçu normal.

Remarquez que l'arrière-plan dans le menu **ACCÉDER À** est décrit en tant que calque MouseOff dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**.

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 et sélectionnez **PRÉSENTATION > DÉPLACER VERS L'ÉTAPE** puis sélectionnez le numéro de l'étape vers laquelle vous voulez déplacer le ou les objets, ou **ARRIÈRE-PLAN** si vous voulez déplacer les objets sur le calque MouseOff ou encore **NOUVELLE ÉTAPE** pour placer les objets sur une nouvelle étape.
- Dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**, cliquez sur les objets puis déplacez-les d'une étape à l'autre ou faites un clic droit sur les objets et sélectionnez **DÉPLACER SUR LE CALQUE ACTUEL**.
- Déplacez des objets d'une étape à l'autre en utilisant les commandes couper et coller. Coupez l'objet (Ctrl + X), sélectionnez l'étape vers laquelle vous souhaitez déplacer l'objet puis collez (Ctrl + V) ou collez en place (Ctrl + Maj + V).

Modifier l'ordre des étapes

L'ordre dans lequel les étapes apparaissent correspond à leur ordre dans la **GALERIE DES PAGE ET DES CALQUES** comme l'indiquent les numéros des étapes. Vous pouvez 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, cependant **seulement suite à une opération de sauvegarde ou d'aperçu**. Ceci permet d'ajouter de nouveaux objets à une étape sans pour autant modifier l'ordre des étapes.

Après une **sauvegarde** ou un **aperçu**, les étapes vides sont supprimées et les étapes restantes seront renumérotées en conséquence.

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**.

Ajouter de nouvelles pages à la présentation

Faites un clic droit dans le presse-papiers de MAGIX Web Designer 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.

Créer des listes à points ou numérotée.

Lorsque vous ajoutez des listes à points ou numérotées à une présentation, chaque élément dans la liste est automatiquement créé dans une étape de présentation séparée lorsque vous exportez votre présentation. Cela rend plus facile la création et l'édition d'éléments de liste animée. Pour ajouter de nouveaux éléments dans la liste, effectuez un retour à la fin de chaque élément existant. L'effet de transition utilisé pour chaque point pendant la présentation est paramétré dans calque de présentation sur lequel se trouve la liste (vous ne pouvez pas attribuer différents effets pour des points différents sur une même liste).

Pour désactiver la fonction, effectuez un clic droit dans la zone de texte quand l'**OUTIL DE TEXTE** est sélectionné, sélectionnez **PRÉSENTATION > PRÉSENT AU PARAGRAPHE** depuis le menu et désélectionnez l'option. Lorsque vous exportez ou créez un aperçu de votre présentation, la liste n'est plus divisée en différentes étapes.

Pour en savoir plus au sujet de la création de listes à points ou numérotées, voir Texte > Traitement > Appliquer des apparences de texte (voir page 223).

Supprimer des pages de la présentation

Faites un clic droit sur la page et sélectionnez **SUPPRIMER LA PAGE ACTUELLE**. Ou sélectionnez les pages que vous souhaitez supprimer dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** puis appuyez sur « Supprimer », afin de supprimer plusieurs pages à la fois.

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 (voir page 338) 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 étapes de présentation

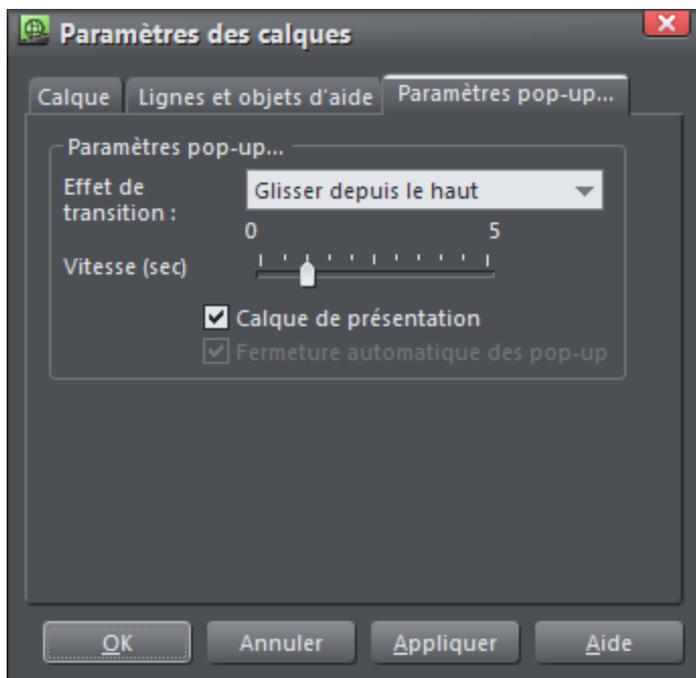
Lorsque vous créez une étape, Web Designer Premium lui assigne automatiquement une transition de type fondu.

Pour modifier 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 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**.



Par défaut, les nouvelles étapes que vous créez sont dotées de l'effet de transition de la dernière étape de présentation. Cela signifie que si vous souhaitez la même transition pour toutes les étapes, vous n'avez qu'à la régler une seule fois pour la première étape. Toutes les étapes ultérieures seront dotées de la même transition.

Appliquer des transitions aux pages d'une présentation

Chaque page de la présentation peut utiliser sa propre transition. Pour ajouter une transition à la page actuelle, effectuez un clic droit sur la page et sélectionnez l'**ONGLET DE PAGE (VOIR PAGE 346)** de la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DES PAGES WEB**.

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.

Vous pouvez aussi définir la transition de page pour plusieurs pages en même temps. Sélectionnez simplement les pages que vous souhaitez modifier dans la galerie des pages et des calques (utilisez Maj+clic et Ctrl+clic pour étendre la sélection) et modifier ensuite la transition sur l'onglet de page, comme ci-dessus.

Remarque : les transitions de page fonctionneront pour un site Web uniquement si celui-ci est défini comme un Supersite. Les documents de présentation sont des Supersites par défaut. Il n'est donc pas nécessaire d'intervenir sur cette option dans l'**ONGLET DE SITE WEB** de la boîte de dialogue.

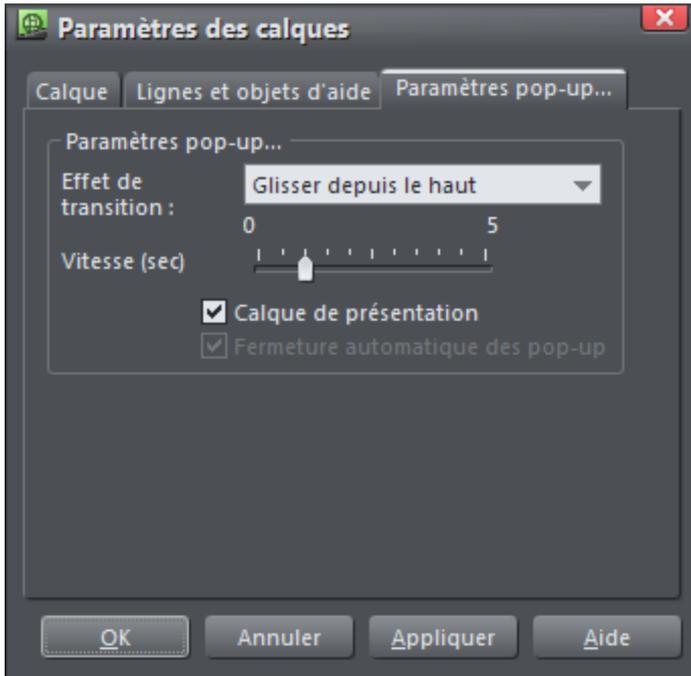
Informations avancées sur la présentation

Calques pop-up et calques de présentation

Les calques de présentation sont simplement des calques ordinaires dont l'option Calque de 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 « Étape de présentation (#) » dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**, (#) étant le numéro de l'étape.

Vous pouvez mélanger des calques pop-up 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 (voir page 514).



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.

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 ».



Gadgets et web objets fictifs - tout est automatique !

Dans MAGIX Web Designer 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 élection 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 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

Beaucoup d'éléments du dossier « Éléments de page & gadgets » de la galerie des designs sont des « gadgets » (comme l'indiquent leurs noms).

Pour ajouter un gadget, il suffit de l'ajouter à votre page par glisser-déposer à partir de la galerie. 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 localement, une image de type emplacement d'objet 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.

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 Premium va alors rechercher le code HTML et l'insérer dans la page.

Dans le cas de certains gadgets, MAGIX Web Designer 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 nous 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 Premium a trouvé le code du gadget et vous verrez une indication montrant que MAGIX Web Designer 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.

Ajouter des fichiers vidéo et animations

MAGIX Web Designer 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

Il s'agit des seuls formats vidéo pris en charge directement par MAGIX Web Designer Premium.

Lors de l'importation d'un fichier au format MP4 ou FLV, MAGIX Web Designer Premium analyse le fichier pour déterminer le rapport largeur/hauteur et d'autres informations sur la vidéo.

Il vous sera demandé si vous souhaitez que la lecture de votre film se lance automatiquement dès l'ouverture de la page. Cependant, gardez à l'esprit que la prise en charge de cette option par le navigateur varie et peut changer en raison des restrictions explicites ajoutées aux navigateurs pour empêcher la lecture automatique. Firefox et Chrome ne prennent plus en charge la lecture automatique.

Le fichier vidéo ainsi que d'autres fichiers pour le lecteur vidéo Flash sont alors insérés dans le dossier d'aide de votre site Web. Une image d'emplacement d'objet ressemblant au lecteur vidéo apparaît sur votre page.

Positionnez et redimensionnez l'emplacement d'objet à l'aide de l'**OUTIL DE SÉLECTION**, puis ouvrez un aperçu de votre page. Cliquez sur le bouton de lecture pour démarrer la vidéo. C'est terminé ! Le lecteur vidéo inclut les commandes basiques : ajustement du volume, démarrage et arrêt de la lecture et passage à n'importe quel moment de votre film.

Vous pouvez également utiliser quelques-uns des widgets du **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** pour présenter vos vidéos. Cela vous garantit plus de contrôle sur votre présentation. Allez dans « **COMPOSANTS** » > « **COMPOSANTS D'IMPRESSION ET D'INTERNET** » > « **AUDIO / VIDÉO** ».

Consultez cet article de la base de connaissances de Xara <https://xara.kayako.com/article/447-why-does-my-audio-video-media-not-autoplay-within-my-website-after-publishing> pour vous informer de la prise en charge ou non de la lecture automatique par votre 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.

Fichiers MP3

Importez un fichier MP3 pour ajouter du son à votre site Web. Une boîte de dialogue vous donne la possibilité de choisir si vous souhaitez que le son démarre automatiquement quand votre site Web est chargé ou qu'il ne démarre que lorsque le bouton lecture est enclenché dans le lecteur.

Comme pour les autres types de fichiers, une image d'emplacement d'objet qui montrent le lecteur est générée et placée sur votre site Web. Le fichier MP3 et tous les autres fichiers qui font fonctionner le lecteur sont copiés dans le dossier d'aide de votre document et seront inclus à votre site Web exporté. Ouvrez un aperçu pour voir le lecteur en action.

Le lecteur est simple et discret. Vous pouvez démarrer et arrêter le son, cliquer sur l'axe temporel pour arriver rapidement à d'autres parties du morceau, ajuster le volume (en cliquant sur la barre de volume) ou arrêter le son (en cliquant sur le symbole du haut-parleur)

Note technique : le lecteur se sert d'HTML 5 pour lire les fichiers audio si le navigateur supporte ce format et le format MP3 également. Dans le cas contraire, le lecteur se sert de Flash. Cela signifie que le lecteur fonctionnera dans toutes les versions des navigateurs principaux (les versions plus anciennes n'utilisent pas HTML 5 et certains navigateurs modernes n'utilisent plus directement le format MP3).

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.

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 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 Premium, rendez-vous ensuite dans l'outil de sélection et effectuez une simple manipulation pour coller (Ctrl + V). Vous verrez que MAGIX Web Designer 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.

Ajout d'une bannière de consentement aux cookies

La plupart des applications de tiers permettant de créer des bannières de consentement aux cookies garantissent un processus ultra-facile. Une fois la bannière conçue et personnalisée, elles génèrent un code que vous devez coller dans l'en-tête HTML de votre document Web.

Pour cela, cliquez sur le bouton **CODE HTML (HEAD)** dans l'onglet « **SERVICES** » > « **PROPRIÉTÉS WEB** » > « **SITE WEB** ».

Pour en savoir plus, consultez le site Web help.xara.com
<https://help.xara.com/article/446-adding-a-cookie-consent-banner>.

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. La plupart des gadgets modifiables peuvent être redimensionnés, mais certains gadgets ne sont pas modifiables et vous ne pourrez pas tirer les poignées de redimensionnement de l'emplacement d'objet.

Certains gadgets modifiables pourront être redimensionnés bien que leur contenu ne changera pas de taille. Pour ces gadgets, l'emplacement d'objet 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'emplacement d'objet est générée à nouveau à chaque fois qu'il est redimensionné, et tout découpage sera visible sur le gadget, comme le montre cet exemple.



Emplacement d'objet avec taille par défaut

Emplacement d'objet à taille réduite

Voici un exemple de bouton « Acheter maintenant » de l'application e-commerce PayPal qui vous permet de vendre des biens ou des services sur votre site Internet. Ce gadget est disponible dans la **GALERIE DES DESIGNS**.

De la même manière, élargir un emplacement d'objet 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'emplacement d'objet. Pour ce type de gadgets dont la taille ne s'adapte pas

lorsque vous modifiez la taille de l'emplacement d'objet, il est préférable de conserver la taille par défaut d'origine.

Certains gadgets peuvent être améliorés en redimensionnant l'emplacement d'objet, même si le gadget lui-même ne change pas. Certains gadgets rempliront le conteneur dans lequel ils sont insérés, ce qui implique qu'il apparaîtront plus grands qu'ils ne le devraient, avec des zones vides occupant l'espace prévu. Vous pouvez alors essayer de réadapter l'emplacement d'objet à la taille de ces gadgets dans chaque direction, la taille du gadget diminuera sans perdre ses éléments importants.

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 commandes 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'emplacement d'objet beaucoup plus régulière occupant moins d'espace sur la page.

Emplacement d'objet avec taille par défaut

emplacement d'objet 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 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 (voir page 356) pour de plus amples informations.

Généralement, vous ne sélectionnez 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.

Galerie des pages et des calques

Galerie des pages et des calques

Par défaut, la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** est affichée dans la partie droite de Web Designer Premium lorsque vous ouvrez le programme. Vous pouvez accrocher, déplacer ou fixer la galerie. Voir le chapitre Galeries pour plus d'informations.



Vous pouvez ouvrir et fermer la galerie en cliquant sur l'onglet **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** dans la barre des galeries ou en appuyant sur la touche F10.

La **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** liste tous les éléments de votre document, des pages et calques jusqu'à tous les autres éléments individuels de la page. Vous pouvez y sélectionner, masquer, verrouiller et réarranger ces éléments.

Cela fonctionne à tous les niveaux : **PAGES, CALQUES, ÉTAPES DE PRÉSENTATION** et **OBJETS**. La hiérarchie des éléments se présente ainsi :

Pages

Calques/étapes

Les éléments de page, qui
peuvent inclure des groupes

Contenus de groupes

Voici quelques fonctions clés de la galerie **DES PAGES & DES CALQUES** :

Contrôle des pages

- Affiche la liste des pages
- Le mode Pages propose une liste simple constituée des miniatures des pages pour faciliter la navigation
- Ajouter une nouvelle page, dupliquer, couper, copier, coller ou supprimer des pages.
- Réordonner les pages en les déplaçant
- Renommer des pages (Cliquer à droite > **RENOMMER PAGE**)

Contrôle des calques

- Affiche une liste de tous les calques sur chaque page, du bas (généralement le calque de fond) vers le haut (calque de premier plan)
- Dans un document de présentation, s'affiche une liste de toutes les étapes de la présentation et de tous les calques de chaque page, du premier au dernier
- Créer de nouveaux calques, supprimer, réordonner ou renommer les calques
- Masquer ou afficher les calques
- Verrouiller les calques (il est alors impossible de modifier le calque)

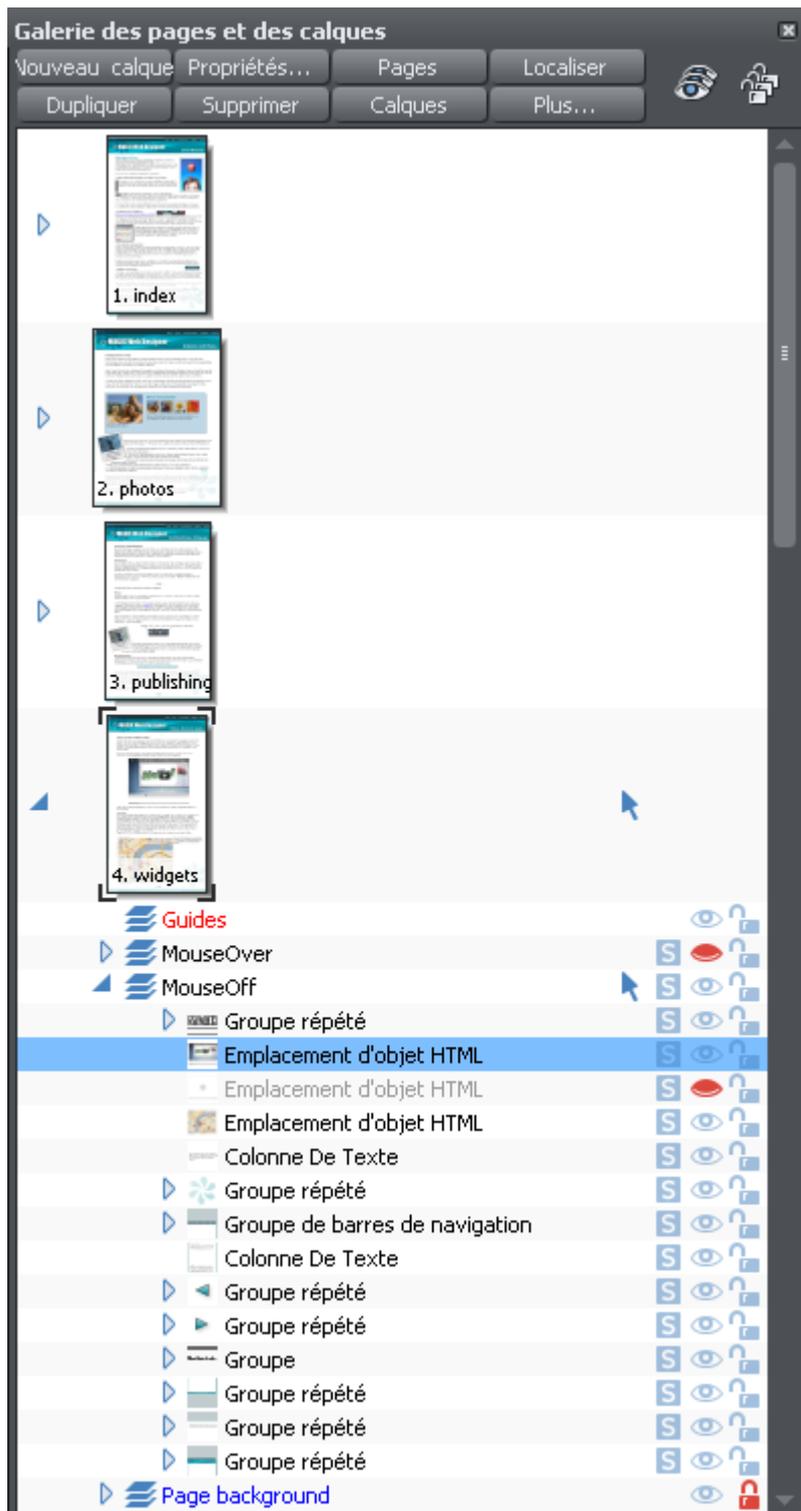
- Calque en mode solo : tous les autres calques sont désactivés

Contrôle des objets

Affiche la liste de tous les éléments (objets) de la page ordonnés de bas en haut selon l'ordre dans lequel ils apparaissent.

- Masquer ou afficher un élément
- Inverser la liste de bas en haut
- Verrouiller un objet pour qu'il ne puisse pas être modifié
- Localisez et mettez en évidence tout objet de la galerie en cliquant sur l'objet dans la page en mode « Localiser » - cliquez sur le bouton **LOCALISER** pour activer/désactiver la fonction.
- Objet en mode solo : tous les autres objets sont désactivés
- Faites sortir ou entrer les objets d'un groupe par glisser-déposer, ou déplacez un objet d'un groupe à un autre. (Remarquez que cette option n'est applicable qu'aux groupes ordinaires, non ancrés, ou répétés par exemple).
- Renommer des objets (Cliquer à droite > **RENOMMER OBJET**)

De plus, la **GALERIE DES PAGES & 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 agrandir l'image miniature.



Cela affiche un agrandissement du calque MouseOff afin de voir le contenu de ce calque. cela affiche un groupe de barre de navigation et divers groupes, des lignes et des colonnes de texte et quelques éléments du groupe d'ombres.

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 calques sont modifiables (flèche pâle) ou verrouillés (icône cadenas) et s'ils sont visibles sur la page (icône pâle œil ouvert) ou masqués (icône foncée œil fermé).

Cliquer sur ces icônes change la visibilité et/ou le verrouillage ou encore la possibilité d'éditer un objet.

Pages

Cliquez sur le bouton **PAGES** en haut de la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** (ou effectuez un clic à droite dans la galerie et sélectionnez **AFFICHER NIVEAU DE PAGE**) 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 fixée, 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 sélectionner plusieurs pages dans la galerie en cliquant sur les pages tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, ou la touche Maj pour sélectionner un ensemble de pages. Vous pouvez alors copier, coller, supprimer ou réordonner plusieurs pages en une seule fois.

Vous pouvez modifier l'ordre des pages en déplaçant les pages sélectionnées dans la **GALERIE DES PAGE ET DES CALQUES** ou en effectuant un clic à droite puis en sélectionnant **DÉPLACER LA PAGE VERS LE HAUT/BAS**.

Vous pouvez changer les transitions de pages pour plusieurs pages à la fois en les sélectionnant dans la galerie puis en changeant les paramètres dans l'onglet Page sous « Services > Propriétés Web ». C'est particulièrement utile pour changer tous les effets de transitions de toute les pages d'une présentation en une seule fois.

Vous pouvez renommer une page en effectuant un clic à droite dessus et en sélectionnant **RENOMMER PAGE**. En plus d'être un moyen efficace pour identifier vos pages dans un long document, le nom des pages est utilisé lors de l'exportation de votre document en tant que site Internet.

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.

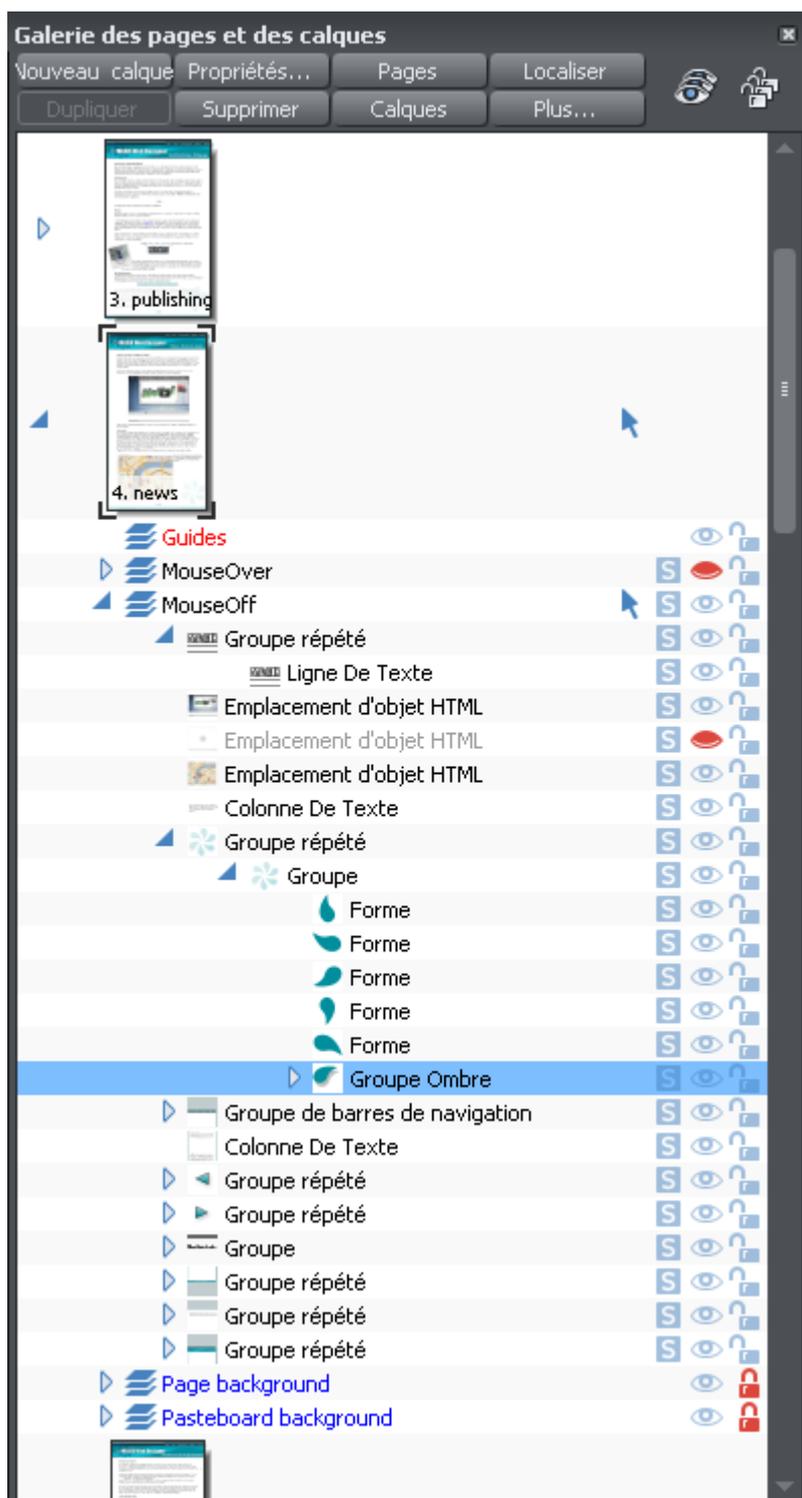
Lorsque vous sélectionnez un objet, le calque est affiché dans la barre de statut en bas de la fenêtre.

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 : tous 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 (voir page 583) 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 (voir page 62).

Groupes souples et calques

Les groupes souples (voir page 131) ne sont pas habituels car ce sont des groupes d'objets qui peuvent couvrir plusieurs calques. (Les groupes normaux ne peuvent être contenu que dans seul 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 – mise en relief en bleu, mais dans le cas des groupes souples, ces éléments peuvent se trouver sur des calques dont le contenu n'est pas déployé et ne sont donc pas forcément immédiatement visibles.

Voir le chapitre Utilisation des objets pour plus d'informations sur les groupes souples (voir page 131).

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.

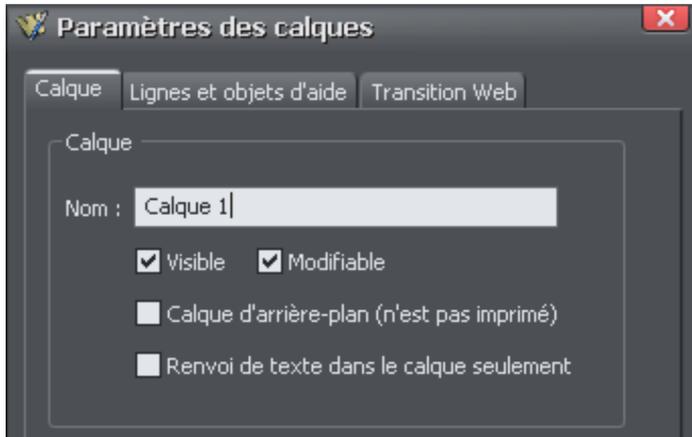
En maintenant le pointeur de la souris sur la petite icône de page,  vous afficherez un index pour cette page.

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

Cela ouvre la boîte de dialogue des Propriétés des calques :



Créer des calques et éditer leurs propriétés

À l'aide de l'onglet Calques, vous pouvez :

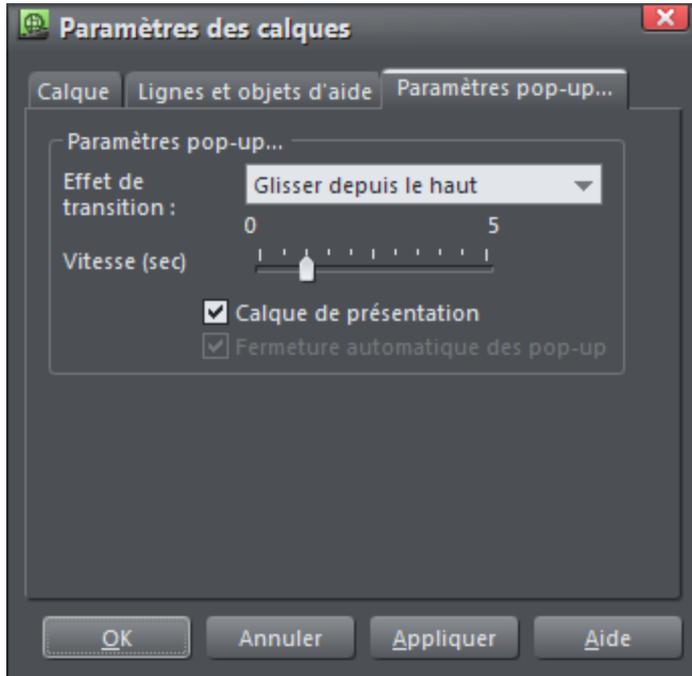
- Créer un nouveau calque ou modifier un calque existant.
- Rendre le calque modifiable et visible par défaut.
- Définir le calque comme étant l'arrière-plan d'une page web qui n'apparaîtra pas à l'impression.
- Spécifier que tous les objets du calque ne renvoient que les objets texte (voir page 262) qui sont sur ce calque. Cela empêche que le texte sur le calque soit renvoyé par d'autres calques et c'est utile pour les calques pop-up des pages web.

Utiliser les lignes d'aide

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 (voir page 127) pour plus d'informations concernant l'utilisation des lignes de guidage.

Paramètres de pop-up



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 (voir page 480).

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.

Dans un document de présentation, on peut définir un calque comme étant une présentation en cochant la case **CALQUE DE PRÉSENTATION**. Voir Présentations web (voir page 480).

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 Web (voir page 343) 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 (voir page 18) 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 situés 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 **S** 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 isolé. En cliquant à nouveau sur l'icône, tout revient à l'état initial. **S**

Vous pouvez également déplacer la colonne d'icônes en cliquant dessus **S** et la faisant glisser vers le bas afin de naviguer dans les calques indépendamment du reste du contenu.

Pour quitter le mode Solo, cliquez à nouveau sur **S** le bouton

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**.

Groupes souples

Il existe une exception au verrouillage. Si un objet faisant parti d'un calque verrouillé appartient à un Groupe souple (voir page 131), 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 actuelle ou pour déverrouiller tous les éléments. Ils représentent une annulation temporaire de tous les paramètres des objets individuels et des calques. Cliquez à nouveau sur les commandes et les paramètres seront rétablis. Ceci est donc une façon rapide de tout afficher ou tout déverrouiller sur tous les calques, d'effectuer une opération donnée et de restaurer ensuite l'état initial.

Le bouton « Tout déverrouiller » est très utile si vous avez verrouillé un objet dans l'espace de travail et que vous désirez le déverrouiller sans avoir à le localiser dans la Galerie des pages et des calques. Activez ou désactivez la commande « Tout

déverrouiller »-dans le menu contextuel en effectuant un clic droit sur l'objet dans l'espace de travail.

En sélectionnant la commande (tous les boutons sont activés), ce n'est plus possible de changer le statut des éléments individuellement. Désactivez les boutons pour pouvoir utiliser normalement les options de verrouillage ou de visibilité des calques.

Cliquez sur le bouton **PLUS** pour afficher les options de menu **TOUT AFFICHER SUR LA PAGE** et **TOUT DÉVERROUILLER SUR LA PAGE**.

Déplacer les objets entre les calques

Il y a plusieurs manières de déplacer les objets entre les calques. Sélectionnez tout d'abord le ou les objet(s) à déplacer, ensuite ;

- Glissez-déposez l'objet vers le calque souhaité dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**
- **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**.

Animations Web

Utilisation d'animations web

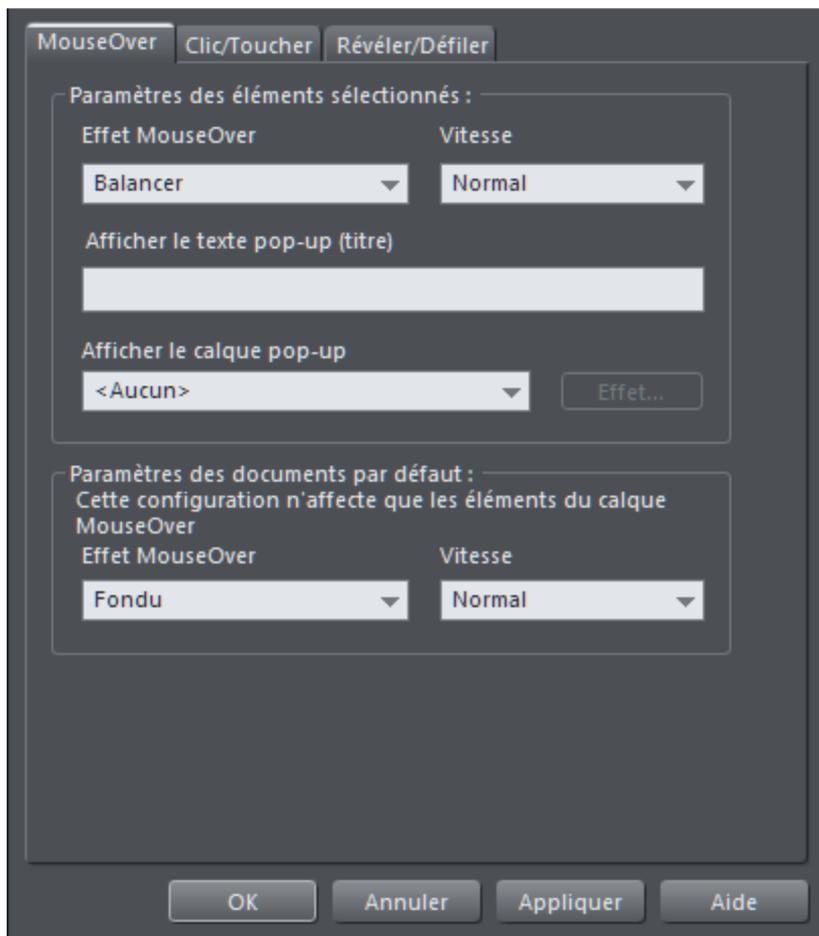
Les animations web sont un bon moyen pour ajouter du contenu visuel attrayant dans vos pages web. Vous pouvez prendre un objet dans votre document web et créer rapidement une réponse animée pour un effet MouseOver, sélection avec la souris ou sur un écran tactile. Par exemple, les éléments peuvent apparaître en fondu, trembler lorsque vous les survolez avec la souris ou s'animer d'une autre manière si vous cliquez dessus. Vous pouvez également déclencher des calques pop-up ou un texte pop-up et paramétrer des objets pour qu'ils se révèlent lorsque vous faites défiler la page.

Pour animer un objet, effectuez un clic droit sur celui-ci et sélectionnez **ANIMATIONS WEB** du menu déroulant, ou allez dans « **OUTILS > ANIMATIONS WEB** ».



Vous pouvez également cliquer sur **ANIMATIONS WEB** dans le sous-menu latéral **PROPRIÉTÉS DE SITE WEB**.

La boîte de dialogue **ANIMATIONS WEB** apparaît...



La boîte de dialogue comporte des onglets pour les effets **MouseOver**, **Clic/Toucher** et **Révélation/Défilement**.

La boîte de dialogue Animation est non modale, cela signifie qu'elle peut rester à l'écran pendant que vous sélectionnez des éléments sur la page. Cliquez sur **APPLIQUER** au lieu de **OK** pour garder la boîte de dialogue à l'écran. Vous pouvez ensuite sélectionner un autre élément pour changer l'animation sans avoir à afficher à nouveau la boîte de dialogue.



Prévisualisez vos animations dans le navigateur intégré en cliquant sur **APERÇU DE LA PAGE WEB ACTUELLE** sur la barre d'outils web.

Fonctions MouseOver

Les effets MouseOver - vous pouvez déterminer un effet par défaut pour le document entier -, concernent seulement les éléments sur le calque MouseOver comme les barres de navigation, ou des boutons avec une propriété à 2 états (boutons avec lien qui changent de couleur lorsqu'ils sont survolés avec la souris) Vous pouvez également définir un effet MouseOver pour un objet sélectionné.

Cliquez sur les menus déroulants de l'onglet **MOUSEOVER** pour visualiser et appliquer les effets.

- Vous pouvez sélectionner une des six vitesses pour l'effet d'animation, de **TRÈS RAPIDE** à **TRÈS LENT**
- Saisissez un texte pop-up qui apparaîtra lorsque l'objet est survolé avec la souris
- Faites déclencher par l'effet MouseOver un calque pop-up - un autre calque dans votre document, et faites animer ce calque. Cliquez sur **EFFET** pour accéder à la boîte de dialogue Paramètres Pop-up (voir page 67) pour l'effet de calque pop-up.

Consultez Calques, MouseOver & Pop-ups (voir page 62) pour plus de détails.

Animations Clic/Toucher

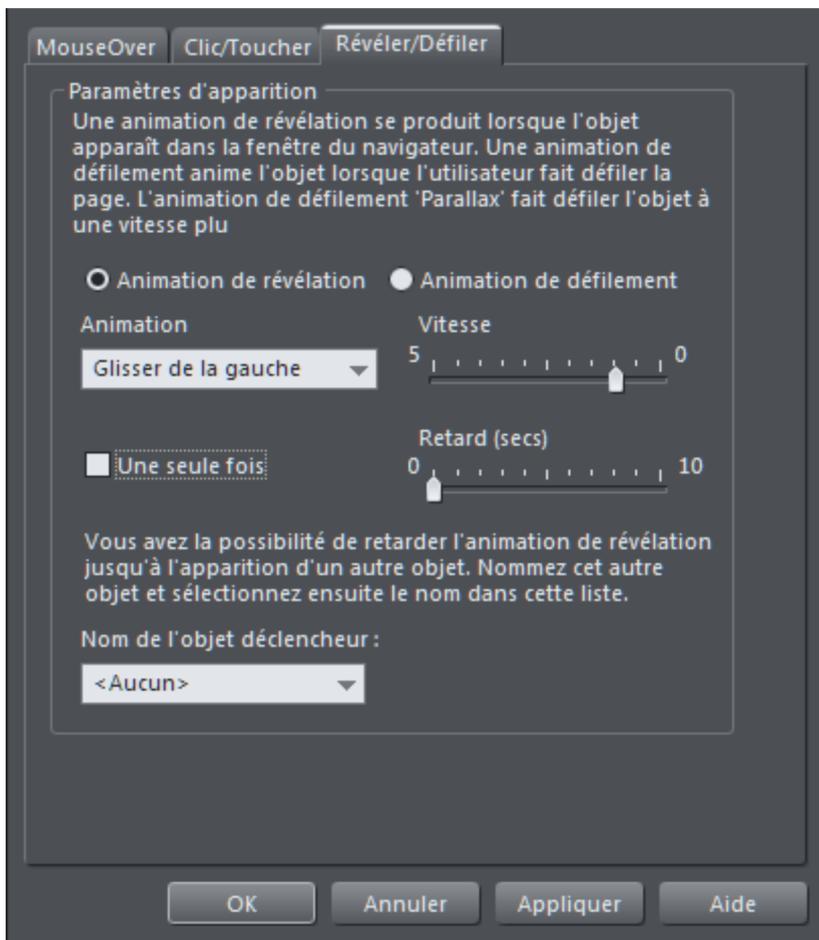
Cet onglet vous permet de sélectionner une animation que vous verrez en sélectionnant un objet (par clic ou sur un écran tactile). Comme avec l'objet MouseOver, vous pouvez sélectionner le type et la vitesse de l'animation et configurer un effet Clic/Toucher par défaut qui sera appliqué à tous les boutons à graphique MouseOver.

Animations de révélation et de défilement

Si vous sélectionnez l'onglet **RÉVÉLATION/DÉFILEMENT** de cette boîte de dialogue, vous aurez le choix d'appliquer une **ANIMATION DE RÉVÉLATION** ou une **ANIMATION DE DÉFILEMENT**.

Animations de révélation

Dans une **ANIMATION DE RÉVÉLATION**, l'objet s'anime dès qu'il apparaît dans la fenêtre du navigateur, soit la première fois, soit à chaque apparition.



- Définissez une animation d'effet du menu déroulant.
- Définissez la vitesse de l'effet à l'aide du curseur **VITESSE**.
- Vous pouvez ajouter un retard à l'aide du curseur si vous souhaitez un temps d'arrêt avant l'apparition de l'objet.

Nom de l'objet déclencheur

- Normalement, un objet sera révélé lorsqu'il apparaîtra sur l'écran. Cependant, il est préférable que l'objet soit révélé lorsqu'un autre objet (l'objet « **DÉCLENCHEUR** ») apparaisse sur l'écran.
- Pour nommer un objet, effectuez un clic droit sur l'objet déclencheur, sélectionnez **NOMS...** et attribuez un nom en utilisant la boîte de dialogue **NOMS**. À présent, lorsque vous cliquez sur le menu déroulant **NOM DE L'OBJET DÉCLENCHEUR**, vous pourrez sélectionner ce nom.

Pour plus d'informations sur l'ajout de noms, consultez [Nommer des objets](#).

Animations de défilement

Les **ANIMATIONS DE DÉFILEMENT** sont similaires aux animations de révélation, à cela près qu'elles dépendent du mode de défilement du document. Ainsi, au lieu de lancer les animations une fois que l'objet apparaît et ensuite de les terminer, l'objet s'anime à chaque fois que vous faites défiler le document, et la vitesse de l'animation est proportionnelle à la vitesse de défilement. Faites défiler lentement ; l'objet s'anime lentement pendant le défilement. Faites défiler plus rapidement ; l'objet s'anime d'autant plus vite. Le curseur **VITESSE** permet de déterminer la vitesse de l'animation par rapport à la vitesse du défilement.

Défilement parallaxe

Le défilement **PARALLAXE** est une animation pendant laquelle plusieurs objets de votre page défilent à une vitesse différente pour créer un effet parallaxe. **PARALLAXE** apparaît comme premier élément de la liste des types d'animation de défilement. Le curseur de vitesse permet de déterminer la vitesse de défilement des objets par rapport aux autres objets de la page. Si la valeur est très basse, l'objet ne bouge pratiquement pas pendant que les autres défilent à côté de lui. Si la valeur est très haute, l'objet défile presque à la même vitesse que les autres contenus de la page. Nous vous conseillons donc de fixer la valeur vers le milieu, mais vous pouvez également expérimenter avec différentes vitesses.

Note : Si vous fixez une vitesse de défilement parallaxe basse, il est possible que les éléments situés en-dessous du coin inférieur de la fenêtre du navigateur n'apparaissent pas.

Types d'objet et combinaisons d'animations

Le tableau montre quels types d'objet fonctionnent avec quelles animations.

Type d'objet	Animations de révélation	Animations de défilement	Animations MouseOver	Animations de clic
Texte	Oui	Oui	Oui	Oui
Images (groupes inclus)	Oui	Oui	Oui	Oui
Emplacements/Widgets	Oui	Oui	Non	Non
Panneaux de texte	Oui	Oui	Non	Non
Groupes souples	Oui	Oui	Oui	Oui
Objets flottants	Oui	Non	Oui	Oui

Pleine largeur/hauteur	Non	Oui	Non	Non
Objets du calque d'arrière-plan de la page	Non	Non	Non	Non
Objets du calque d'arrière-plan de la table de montage	Non	Non	Non	Non
Animations d'objet de révélation	N/A	Non	Oui	Oui
Barres de navigation	Oui	Oui	Oui	Oui
Objets sur les calques pop-up	Oui	Oui	Oui	Oui

Important : Certains widgets de la version 10 de la galerie sont incompatibles avec les nouvelles fonctions d'objets flottants et d'animations s'ils sont utilisés sur la même page ou dans le même supersite, et peuvent être remplacés par des versions actuelles du **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE**. Cliquez ici <http://support.xara.com/index.php?/Knowledgebase/Article/View/816/> pour plus de détails sur le site d'assistance technique.

Animations Flash

Introduction

L'approche d'animateur de MAGIX Web Designer Premium envers les animations Flash est traditionnelle. Vous créez des keyframes de votre animations au cours du temps et MAGIX Web Designer 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 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 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 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 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 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 Premium.

Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Web Designer Premium

MAGIX Web Designer 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 Premium, vous pouvez créer des animations Flash plus facilement qu'avec tout autre outil.

L'approche ayant été simplifiée, MAGIX Web Designer 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 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 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 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 Premium (ou des versions précédentes), la méthode va vous paraître simple. La différence est qu'avec des fichiers Flash, MAGIX Web Designer 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 + ⌘ + 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. 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.

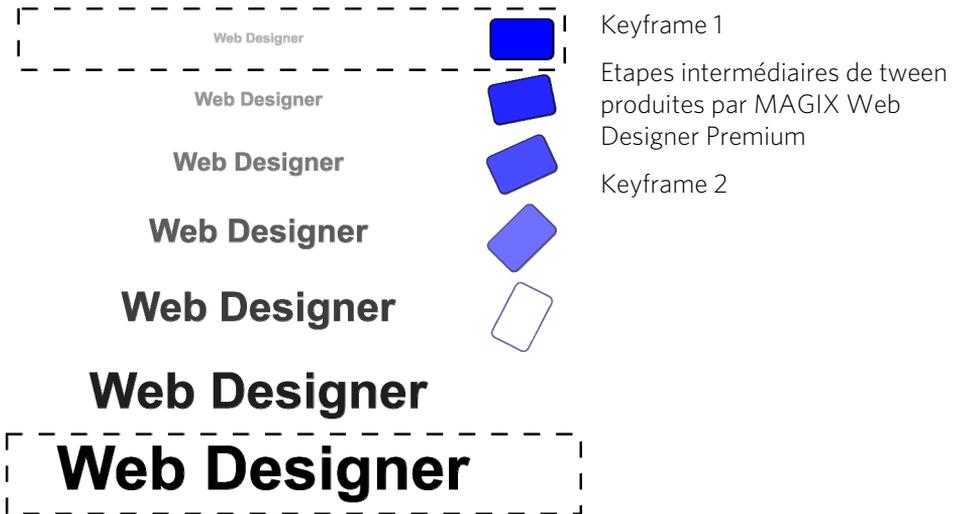


Le premier keyframe contient du texte simple et une forme simple à l'intérieur d'un rectangle statique.



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 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 Premium

En utilisant MAGIX Web Designer 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 **REPLACER 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 (voir page 84), 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.

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 frame

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 pas 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.

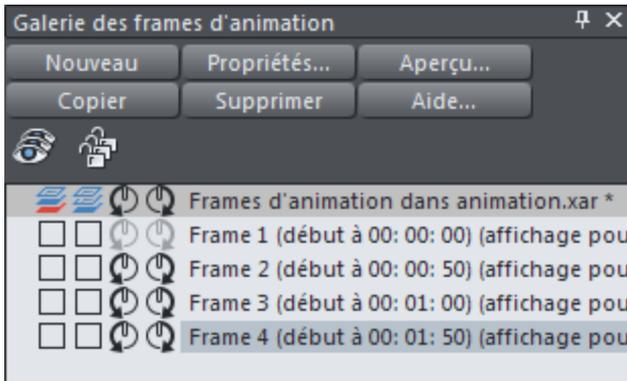
Cliquez sur OK pour exporter l'animation au format AVI.

La galerie des frames d'animation

Par défaut, la **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION** s'affiche ouverte sur le côté droit de la fenêtre de Web Designer Premium (à côté de la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**) lorsque vous ouvrez ou créez un document d'animation.



Pour activer l'affichage de la **GALERIE DES FRAMES**, sélectionnez « **SERVICES > GALERIES > GALERIE DES FRAMES** » ou cliquez sur l'icône de la **GALERIE DES FRAMES** dans la barre d'outils des **GALERIES**.

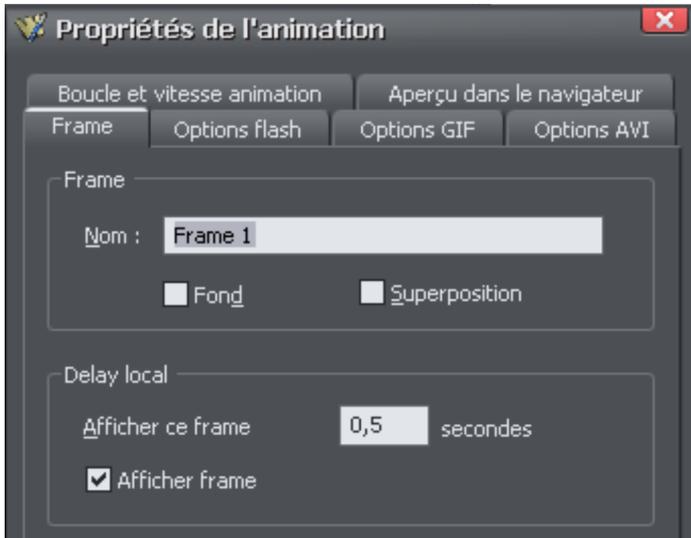


Une **GALERIE DES FRAMES** typique. La frame 3 est sélectionnée et donc visible.

Vous voyez ensuite une liste des keyframes (images clés) dans votre document. Cliquez sur une image pour l'afficher.

La **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION** 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 en bas 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.

Le bouton **PROPRIÉTÉS** est très important car il ouvre la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE L'ANIMATION** qui contrôle de nombreux aspects non seulement de la frame 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 de l'animation : il suffit de double-cliquer sur le nom d'une frame dans la **GALERIE DES FRAMES**.



Les boutons **TOUTES LES FRAMES VISIBLES** (œil) et **ÉDITER TOUS LES FRAMES** (cadenas) de la **GALERIE DES FRAMES** vous permettent de voir ou d'éditer toutes 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 une frame, la copie de la frame sélectionnée est automatiquement placée à la fin. Pour insérer une nouvelle frame, entre les frames 4 et 5 par exemple, il suffit de sélectionner la 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 librement choisis. Vous n'êtes pas obligé de choisir Frame 1, Frame 2, etc. Les animations lisent toujours les frames dans l'ordre de haut en bas, peu importe les noms.

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.

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.

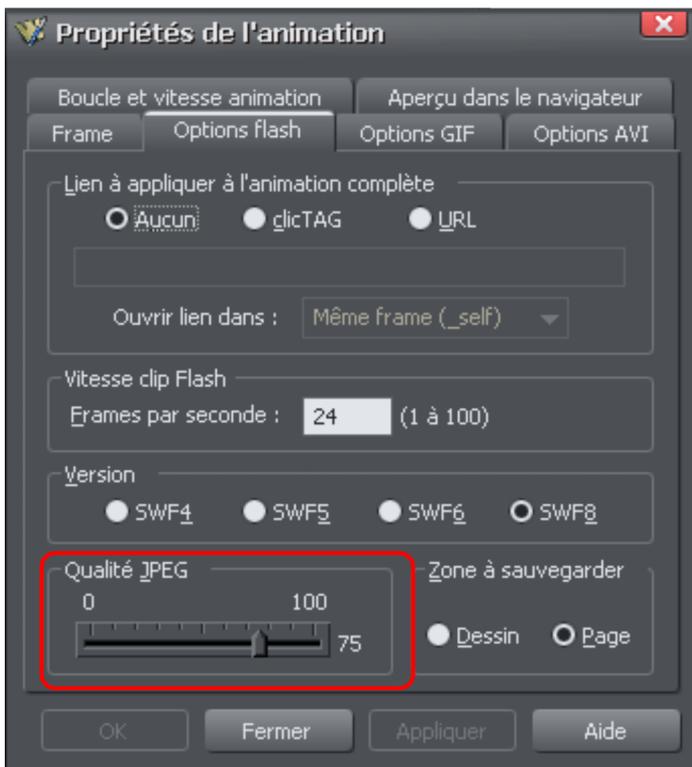
Lorsque des photos ayant une résolution plus haute sont converties et réduites pour pouvoir être incluses dans des fichiers Flash, les paramètres de compression JPEG (boîte de dialogue des propriétés de l'animation, onglet Options Flash) peuvent être utilisés pour contrôler le niveau de compression de 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.

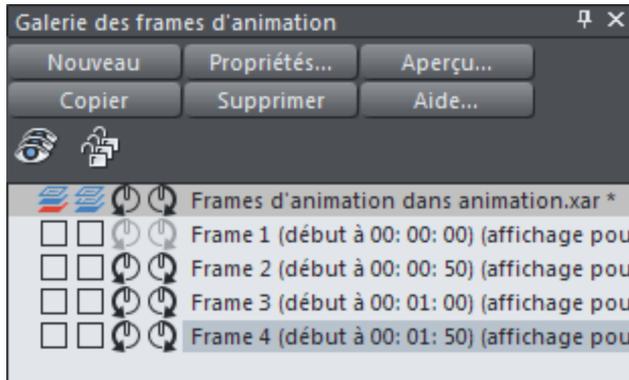
Vous pouvez indiquer la version de Player que vous possédez en faisant un clic droit sur votre animation Flash dans votre navigateur Internet, puis en regardant dans le menu « À propos de ».

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**.

Fréquence image de l'animation et étapes d'interpolation

Les animations Flash fonctionnent avec une fréquence image fixe. Plus la fréquence image est rapide, plus l'animation obtenue sera fluide, et plus le fichier Flash sera lourd. Le réglage par défaut de MAGIX Web Designer Premium pour les animations est de 24 frames par seconde, mais vous pouvez modifier ce taux.

Lorsque vous créez chacun des keyframes, vous déterminez la longueur de la période jusqu'à la prochaine keyframe. Par exemple, si vous définissez une période de frame d'une demi-seconde, la durée de l'animation entre cette keyframe et la suivante sera d'une demi-seconde. Avec un taux de 24 keyframes par seconde, 11 étapes intermédiaires seront générées par MAGIX Web Designer Premium dans l'animation Flash, soit 12 frames en tout. (On ne voit pas ces frames intermédiaires d'interpolation dans MAGIX Web Designer 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 d'une seconde, ce qui fait un temps total d'animation de 3 secondes avant que l'animation ne se répète.

Afin de créer des effets d'interpolation plus longs (c'est-à-dire afin de ralentir l'animation), augmentez la durée de l'affichage à l'aide de la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE L'ANIMATION**.

La façon la plus simple de modifier la durée d'affichage d'une frame est de double-cliquer sur le nom de la frame à modifier, ce qui fait apparaître la boîte de dialogue, de saisir la nouvelle durée en secondes et de cliquer sur **OK** ou **APPLIQUER**.

Déplacer la frame en avant/en arrière

Ces boutons vous permettent de déplacer une keyframe vers l'avant ou vers l'arrière dans l'animation sans modifier la durée de l'animation. Cela est utile si vous travaillez avec des animations exportées au format AVI et comprises dans des films, surtout si vous essayez de suivre un objet dans le film avec votre animation. Par défaut, chaque clic déplace la frame de 1/25e de seconde, ce qui correspond à une frame dans un film en 25 fps. Vous pouvez modifier cette valeur dans l'onglet **FRAME** de la boîte de dialogue **PROPRIÉTÉS DE L'ANIMATION**.



Déplacer le frame d'1/25e de s. vers l'avant



Déplacer le frame d'1/25e de s. vers l'arrière

La longueur de la frame précédente est ajustée afin de conserver la longueur générale de l'animation, donc en réalité, vous ne faites que déplacer vers l'avant la keyframe dans l'animation.

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.

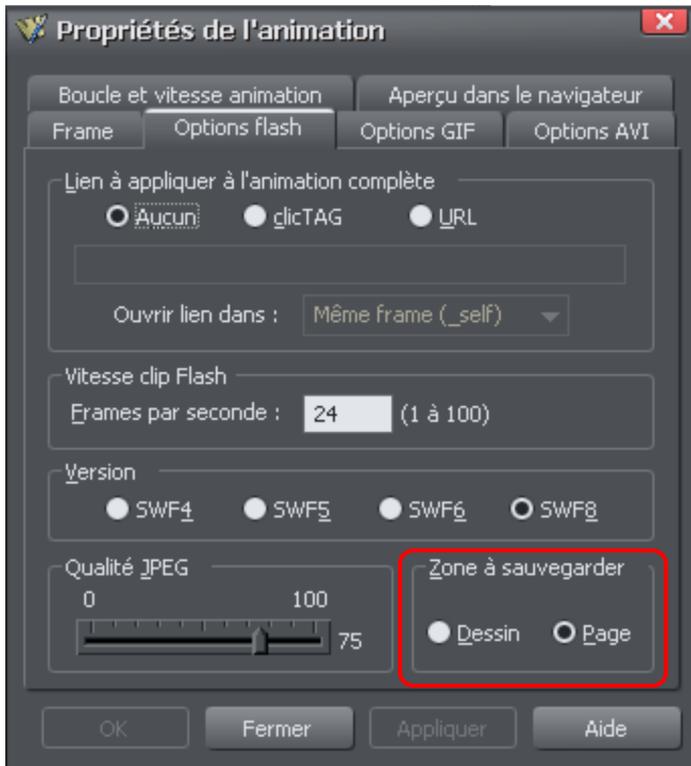


Pour créer une animation comme celle-ci, tout ce dont vous avez besoin est de définir la taille de la page dans MAGIX Web Designer Premium pour lui donner la taille que vous souhaitez donner à votre animation Flash. Donc par exemple, si vous souhaitez que votre bannière Flash fasse 468 pixels de large 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** (voir page 590) (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

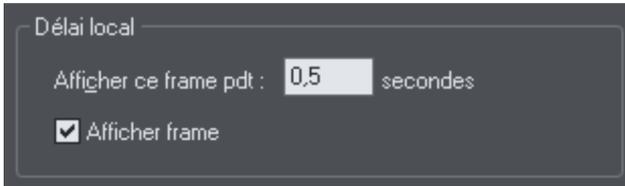
page était énorme) ; au lieu de cela, ils sont clippés sur la taille du dessin. Vous pouvez paramétrer cela dans la boîte de dialogue des propriétés des animations.



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).

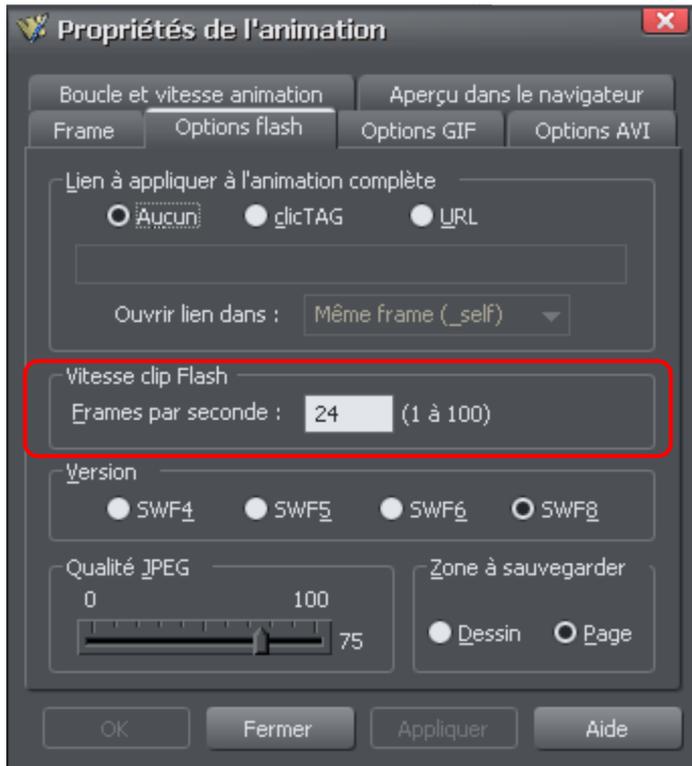


Si vous définissez l'affichage du frame à 2 secondes, cela signifie que l'animation mettra 2 secondes à tweener de ce frame au frame suivant.

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 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**.



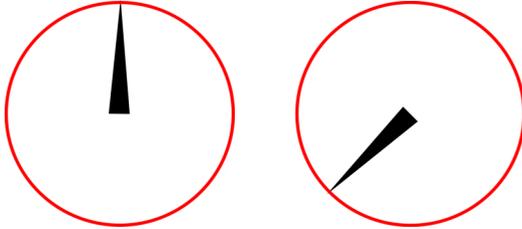
L'onglet des options Flash, dans lequel vous pouvez modifier la vitesse du film ainsi que la version d'exportation Flash.

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.

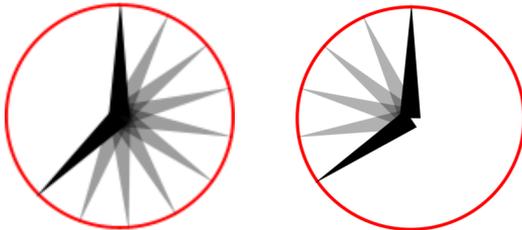
Rotation

MAGIX Web Designer 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.

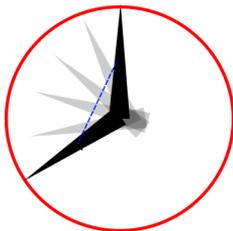
Prenez cet exemple. Supposez que vous fassiez un tweening du premier cadran vers le second :



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 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.

Groupes

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 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 dégroupes, 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 Premium l'applique à en fait individuellement à chaque élément du groupe, et non au groupe lui-même.

Quelles fonctions de MAGIX Web Designer Premium sont prises en charge par Flash ?

Le rendu vectoriel de Flash est vraiment primitif à côté de celui de MAGIX Web Designer Premium, et il y a donc un grand nombre de fonctions avancées de MAGIX Web Designer 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 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 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 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 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 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.

Voici quelques mots sur une courbe

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 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).

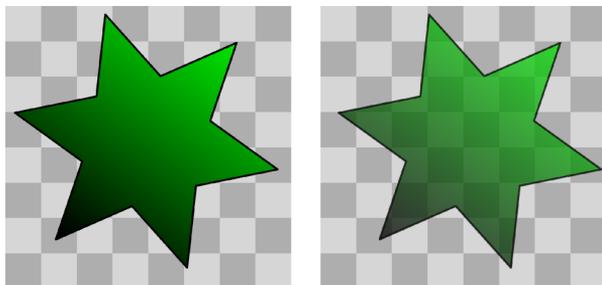
Transformation des couleurs - Animer des changements de couleur

Voici ce qu'il est possible de faire ou non avec les transformations de couleurs dans le Flash MAGIX Web Designer Premium :

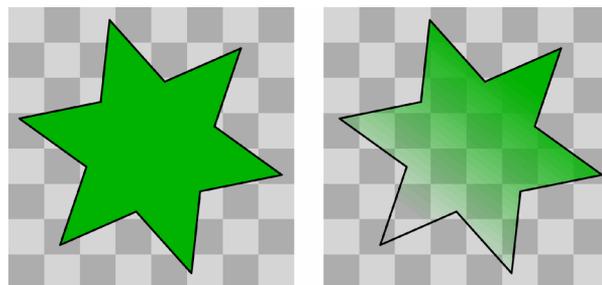
- Vous pouvez animer des changements de couleurs simples et plates d'objets d'un keyframe à l'autre.
- Vous pouvez modifier la couleur du contour indépendamment de celle du remplissage.
- Vous pouvez modifier les couleurs continues d'une photo.
- Vous ne pouvez pas régler la position des remplissages 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 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 **OUVRIRE 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

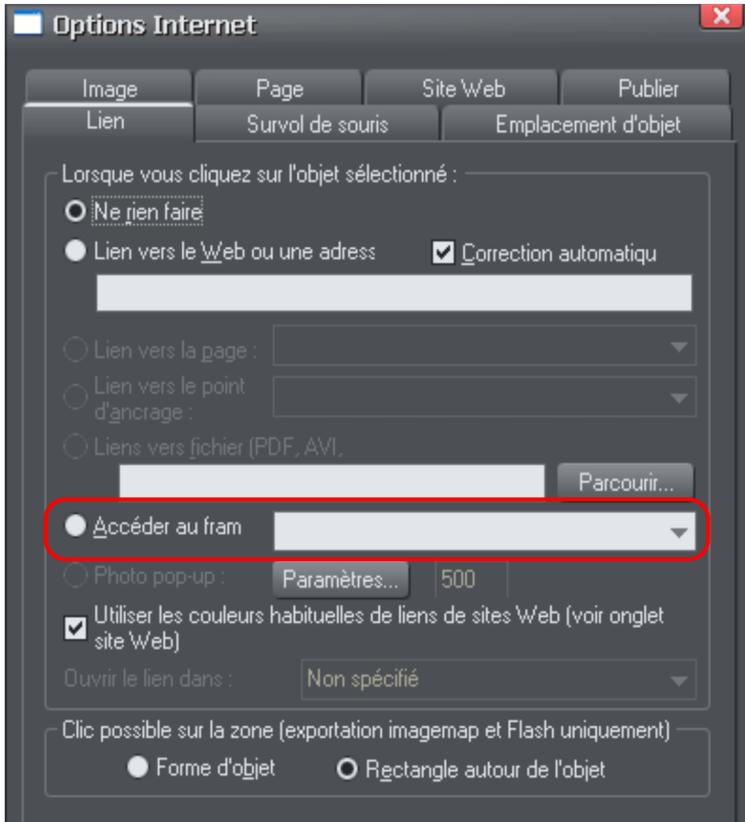
Vous pouvez jouter les commandes **STOP** ou **GOTO** aux noms des frames en les séparant par un point-virgule ;) pour contrôler le flux de séquence. Ainsi par exemple si votre premier frame était nommé « Frame 1;Goto Frame 6 », alors la séquence de l'animation sauterait au frame 6 au démarrage du frame 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 + Maj. + W est un moyen rapide d'ouvrir la boîte de dialogue des Propriétés Internet.

Résumé de l'animation Flash dans MAGIX Web Designer Premium

- Les keyframes de MAGIX Web Designer Premium sont des « instantanés » de votre animation pris à différents moments. MAGIX Web Designer 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 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 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 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 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 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 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 **FICHER > 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 cette frame. C'est simplement un pense-bête pour vous et ne sera pas exporté avec le GIF animé.
- **FOND** : si cette option est sélectionnée, la frame couvre tous les frames précédentes. C'est utile si vous souhaitez créer un arrière-plan et insérer une animation sur celui-ci. La première frame d'une animation est souvent une frame d'arrière-plan. Si la première frame n'est pas une frame d'arrière-plan, le GIF animé utilisera l'arrière-plan de la page comme arrière-plan.
- **SUPERPOSITION** : si cette option est activée, la frame se superpose à la frame précédente.
- **DÉLAI LOCAL** : fixe la durée d'affichage de la frame dans l'animation.
- **AFFICHER FRAME** : si l'option est activée, la frame sera affichée dans l'animation.
- **DÉPLACEMENT DE LA FRAME DANS LA TIMELINE** : cette valeur détermine la valeur de changement d'une frame lorsque les boutons « **DÉPLACER LA FRAME EN AVANT/EN ARRIÈRE** » sont utilisés dans la galerie des frames.

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 (voir page 547)
- Vitesse de vidéo Flash (voir page 541)
- Qualité JPEG (voir page 536)
- Zone à enregistrer (voir page 538)

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 AVI

Options : sélectionnez un codec parmi ceux que vous avez installés.

Qualité: définissez la valeur de qualité du fichier AVI (jusqu'à 100 %).

Keyframe toutes les ...: active/désactive la sortie de keyframes et définit la fréquence.

Transparence: cliquez pour rendre l'arrière-plan du fichier AVI transparent.

Zone à sauvegarder: si vous définissez la zone à enregistrer en tant que **DESSIN**, cela créera une animation AVI 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.

Importer et exporter

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 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 Premium. Le format PNG est recommandé pour les graphiques Web et JPEG pour les photos.

Web Designer Premium et l'HTML5

Web Designer Premium propose désormais une compatibilité HTML5 accrue. Tout est automatique, si bien que l'utilisateur n'a aucun besoin d'être un codeur HTML expérimenté.

Cela signifie que le téléchargement du site Web est bien plus efficace et rapide. En guise d'exemple, de nombreux éléments graphiques d'arrière-plan comme des panneaux, des rectangles, arrondis ou non, des objets munis d'ombres, auparavant convertis en graphiques lors de l'exportation, sont maintenant exportés en tant qu'éléments HTML natifs. Ceci garantit une plus grande qualité ainsi que des images indépendantes de la résolution employée (elles sont redimensionnées lorsque l'on zoome sur la page).

Les éléments désormais exportés en HTML5 sont les suivants :

- Rectangles, rectangles arrondis, dotés en option de contours simples, remplissages dégradés linéaires et transparence plate classique.
- Rectangles inclinés ou pivotants.
- Ombres de cadre (ombres colorées ou noires).

- Textes dotés d'ombre.
- Remplissages dégradés simples d'arrière-plan de page (ou remplissages plus complexes constitués des objets mentionnés plus haut).
- Textures en mosaïque (remplissages bitmap) pour rectangles et arrière-plans.

Les objets groupés ne sont pas exportés en HTML5. Vous devriez donc exporter ceux-ci sous la forme d'un graphique. Consultez le chapitre Grouper et dégroupier des objets (voir page 130) pour obtenir plus d'informations.

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 Premium.

Formats d'importation de Bitmap

.BMP : Bitmap Windows

CUT : Halo CUT (256 couleurs)

.DCM : format d'image Digital Imaging and Communications in Medicine (DICOM)

.DCX : DCX

.FAX : image fax d'un fax reçu ou créé à l'aide d'un logiciel de télécopie

.GIF : Graphics Interchange Format

.ICO : Microsoft Windows Icon (16 couleurs)

.JPEG : JPEG

.MXB : MAGIX Bitmap

.PBM : Unix monochrome

.PCD : photo CD

.PCT : PICT

.PCX : PaintBrush PCX

.PDF (voir Importer un fichier au format PDF)

.PGM : UNIX niveaux de gris

.PNG : PNG

.PPM : couleur UNIX (jusqu'à 24 bits)

.PSD : Photoshop (voir Importer et Exporter des fichiers PSD (voir page 566))

.RAS : Sun Raster

.SGI : Silicon Graphics Image

.TGA : image Truevision TARGA

.TIF, .TIFF (RVB, RVBA avec canal de transparence alpha et modèle de couleur CMYK).

MAGIX Web Designer Premium prend en charge : les fichiers fax TIFF (images en noir et blanc. Les fax multipages sont importés en tant que pages multiples ; les fichiers TIFF à ordre d'octets Mac ou PC) ; les fichiers TIFF avec calques et transparence (s'ils ont été sauvegardés depuis Photoshop, les règles pour la compatibilité avec le 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 pour les appareils mobiles.

*.RAW : formats d'importation pour appareils photo (voir Importation Photo RAW (voir page 562) pour obtenir une liste des types de fichiers pris en charge).

Formats d'importation EPS

.AI : Illustrator EPS

.EPS : ArtWorks

.EPS : Illustrator EPS

.EPS : CorelDraw 3 & 4 EPS

.EPS : FreeHand 3.0 EPS

.EPS : Photoshop EPS (Pour l'importation de données depuis Photoshop dans MAGIX Web Designer Premium, utilisez des fichiers PSD au lieu de fichiers EPS afin d'obtenir de meilleurs résultats).

.EPS : Xara

Formats d'importation EPS

.ACO : Adobe Color Swatch

ACT : Adobe Color Table

.ART : Xara Studio

.CPL palette CorelDRAW

.WEB : Fichiers Xara Webster

.AFF : Acorn Draw

.CDR : CorelDRAW (3, 4 et 5)

.CDT : modèle CorelDRAW
 .CMX : Corel CMX 5 & 6
 .DRW : Acorn Draw
 .GIF : Emplacement d'objet de GIF
 .HTM. .HTML graphiques de pages HTML
 .ODP (Open Office Impress)
 .PAI : Image MAGIX Photo Clinic
 .PAL palettes CorelDRAW, Windows et PaintShopPro
 .MXB : MAGIX Bitmap
 .WMF : (16 bit)
 .EMF/.WMF : (métafichier optimisé de Windows)
 .FLV : Emplacement d'objet de FLV
 .MP4 : Emplacement d'objet de MP4
 .PAI : Image MAGIX Photo Clinic
 .PDF : objet fictif de PDF
 .PPTX (PowerPoint 2007)
 RTF : texte en Rich Text Format
 .SVG Images vectorielles pouvant être redimensionnées
 .SWF : Emplacement d'objet Flash
 .XWR : objet fictif de gadget web
 .WIX : pour usage interne dans Xara

Formats d'exportation

Formats d'exportation de bitmap (consultez Vue d'ensemble de la boîte de dialogue d'exportation GIF, PNG et JPEG (voir page 569))

.GIF : CompuServe GIF
 .GIF : fichiers GIF animés (consultez Créer des fichiers GIF animés (voir page 552))
 .JPG : JPEG
 .PSD : Photoshop (consultez Importer et Exporter des fichiers PSD (voir page 566))
 .PNG : PNG

Autres formats d'exportation

.AVI : animations AVI (documents d'animation)
 .EMF, .WMF : documents EMF/WMF

- .HTM, .HTML (pages Web et sites Internet)
- .SWF : Flash (consultez Animations Flash (voir page 525))
- .DOCX : documents Microsoft Word
- .SVG : images vectorielles redimensionnables
- .PPTX, .PPT : Microsoft PowerPoint
- .RTF : Rich Text Format
- .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 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 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 Premium.

Les calques du fichier PSD et les paramètres de visibilité des calques seront préservés et deviendront des calques MAGIX Web Designer 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 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 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 Premium. Enregistrez vos fichiers au format PDF puis importez-les dans MAGIX Web Designer Premium.

Attention aux points suivants :

- Les fichiers PDF multipages sont importés dans MAGIX Web Designer 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 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 d'un document Word

Vous pouvez facilement importer un document Microsoft Word (.docx). Glissez-déposez le fichier depuis l'Explorateur Windows ou sélectionnez « **FICHER** » > « **IMPORTER** ».

Zones de texte qui s'écoule de manière automatique

Lorsque vous importez un document Word, Web Designer Premium crée de nouvelles pages de manière automatique quand les zones de texte dépassent la page actuelle. De cette manière, lorsque vous ajoutez plus de texte ou d'images à votre document, celui-ci ajoute automatiquement de nouvelles pages pour ajuster le contenu. Lorsqu'une nouvelle page est créée, elle est placée directement à la suite de la page actuelle. La nouvelle page est similaire à une page ajoutée manuellement (elle aura le même arrière-plan et les objets répétés de la page actuelle). En plus de cela, la page comprendra une copie de chacune des zones de texte de la page actuelle qui sont reliées au flux de texte actuel et qui seront reliées ensemble de manière similaire.

Modifier les zones de textes reliées ensemble

Souvent, vos documents auront des mises en pages de zones de texte similaires à travers les différentes pages. Si vous modifiez une zone de texte sur une page, il se peut que vous souhaitiez répercuter la modification pour toutes les zones similaires dans le même flux. Aussi, si vous déplacez ou redimensionnez une zone de texte qui est répétée sur d'autres pages du même flux (c'est-à-dire qui ont la même taille et position sur la page), Web Designer Premium vous demandera si vous souhaitez également modifier ces zones.

Voir Zones de texte (voir page 235) pour plus d'information.

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

Pendant, 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 depuis un site Web

Vous pouvez importer du texte et des images directement depuis des pages Web dans votre document ou copier-coller du texte et des images directement depuis votre navigateur Web dans la page.

Pour importer depuis une page Web en ligne :

1. Sélectionnez « **FICHER** » > « **IMPORTATION DEPUIS UNE ADRESSE INTERNET** » (ou « Ctrl + Alt + W »).
2. Saisissez l'adresse Web (URL) de la page ou du fichier image que vous souhaitez importer.
3. Cliquez sur Importer.

Si l'URL saisie est celle d'une page Web, la totalité du texte et des images de cette page sera importée et positionnée sur votre page à peu près comme sur la page Web. En d'autres termes, cette fonction vous fournit le moyen d'importer grossièrement une page Web entière en termes de texte et d'images. Toutefois, veuillez noter que la plupart des pages Web modernes sont faites d'une combinaison complexe de textes, d'images, de JavaScript et d'autres éléments de sorte qu'il est peu probable d'obtenir une représentation complète et juste de la page dans MAGIX Web Designer Premium avec ce type d'importation. Mais il s'agit d'une manière utile de commencer à remplacer un site Web existant par un site Web MAGIX Web Designer Premium.

Lorsque vous importez des éléments depuis des pages Web, la longueur de votre page dans MAGIX Web Designer Premium est automatiquement ajustée pour s'adapter aux textes et images importées si la page n'est pas assez longue.

Exporter des fichiers

Pour exporter un fichier :

- Sélectionner **FICHER > 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 (voir page 525) 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.

Exportation d'un document Word

Sélectionnez « **FICHIER** » > « **EXPORTATION** » puis choisissez l'option **MICROSOFT WORD (.DOCX)** dans la liste déroulante.

Exportation d'un document Web

Vous aurez peut-être à exporter un document destiné à l'impression en tant que page HTML pouvant être visualisée sur Internet plutôt qu'au format PDF. L'avantage de cette opération est que le fichier obtenu est moins volumineux qu'un fichier PDF et qu'il est plus pratique à parcourir, surtout lorsqu'il est lu sur une tablette ou un appareil iOS.

Pour davantage de détails, voir Publication de document Web.

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 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.

- **FICHER->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 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.

Exportation au format SVG

Exportez les objets actuellement sélectionnés ou la zone complète de la page en tant que fichier SVG (Scalable Vector Graphic).

La boîte de dialogue offre la possibilité de paramétrer une valeur dpi (96 dpi par défaut) pour les bitmaps inclus dans la page ainsi que les options de formatage suivantes :

- **MOTIF (INKSCAPE)**
- **MASQUE (ADOBE)**
- **SANS RÉPÉTITION COMME MASQUE**

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 Premium avant de l'exporter. Ainsi, si vous souhaitez modifier l'original de vos objets dans le futur, ouvrez MAGIX Web Designer Premium, faites vos modifications puis exportez à nouveau les objets de votre choix.

Pour exporter en tant que fichier PSD, sélectionnez **FICHER > EXPORTER** puis sélectionnez **ADOBE PHOTOSHOP** dans la liste **ENREGISTRER SOUS**.

Paramètres d'exportation PSD

La boîte de dialogue d'exportation PSD vous propose plusieurs options.



Résolution en DPI

Un DPI de 96 correspond à la taille d'écran normale de Windows, et ainsi un fichier exporté à 96 dpi aura la même taille à 100 % dans Photoshop que dans MAGIX Web Designer Premium. Pour des travaux destinés à l'impression, il est conseillé de définir un DPI plus élevé.

Exporter chaque objet comme un calque PS

Les objets Xara sont associés en calques PS de manière à ce que chaque objet devienne un calque distinct dans Photoshop. Les deux programmes sont donc adaptés l'un à l'autre, car dans Photoshop, les effets et les modes de transition sont appliqués à des calques entiers, et dans Xara, les mêmes outils sont appliqués à des objets, et non à des calques. Il est par conséquent recommandé d'associer des objets

Xara avec des calques PSD afin que les objets restent éditables. Il s'agit de l'option par défaut.

Exporter chaque calque comme un calque PS

Chaque calque Xara est exporté comme un calque distinct dans Photoshop. Tous les objets dans le même calque (ainsi que les noms du calque) sont exportés comme un bitmap. Si vous choisissez cette méthode et souhaitez que les objets tels que les textes et les transparences (transitions dans Photoshop) restent éditables, vous devez les placer sur leurs calques respectifs avant l'exportation. Si des objets utilisant différents types de transparence sont combinés entre eux sur le même calque dans MAGIX Web Designer Premium, une fenêtre pop-up d'avertissement apparaîtra pendant l'exportation.

Exporter seulement les objets visibles

Cette fonction exporte tous les objets visibles sur la page et la table de montage.

Exporter toute la page

Cette fonction exporte la page entière en plus des objets visibles situés seulement sur la page.

Texte

Il est possible d'exporter du texte à partir de MAGIX Web Designer 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.

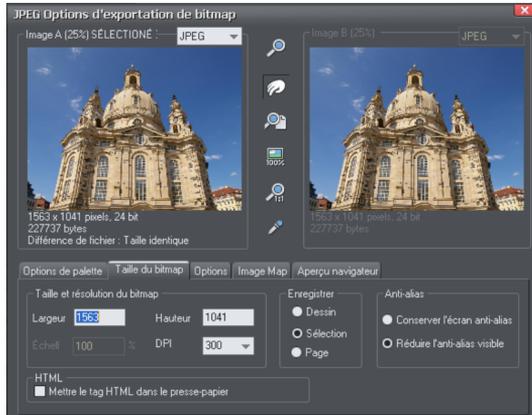
Vous pouvez également choisir d'exporter la page MAGIX Web Designer Premium entière ou bien seulement des parties des objets visibles.

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 Premium.
- Si vous souhaitez éditer votre texte dans Photoshop, placez-le sur un calque à part ne contenant pas d'objets graphiques.

Aperçu de la fenêtre de dialogue d'exportation des formats JPEG, PNG et GIF



La fenêtre de dialogue d'exportation présente deux fenêtres d'aperçu, **IMAGE A** sur la gauche et **IMAGE B** sur la droite, vous pouvez donc comparer les paramètres d'exportation ou les types de fichier alternatifs côte à côte. Cliquez simplement sur la fenêtre d'aperçu à droite ou sur celle de gauche pour changer 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.

Lorsque vous avez sélectionné l'aperçu **A** ou **B**, vous pouvez utiliser de nombreuses options d'exportation à l'aide des cinq onglets situés sous l'aperçu. Quelques options comme les options de palette peuvent être attribuées à certains types de fichiers comme PNG mais ne sont pas utilisables avec le format JPEG.

D'autres options dans l'onglet **OPTIONS** changent selon le type de fichier. Par exemple, à partir de ces options vous pouvez définir la qualité requise d'un format JPEG.

Voici comment exporter une image :

1. Sélectionnez un objet ou des objets sur la page que vous souhaitez exporter.
2. Sélectionnez le menu Exportation ou bien « Maj + Ctrl + E », entrez un nom de fichier et sélectionnez un type de fichier depuis la liste déroulante. Le type d'exportation principal affiche la boîte de dialogue d'aperçu ci-dessus.
3. Dans cette boîte de dialogue d'aperçu, ajustez les paramètres si vous le souhaitez ou ignorez-les si vous êtes satisfaits des paramètres par défaut.
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 seront enregistrés pour la prochaine exportation. Par exemple si vous choisissez une qualité de JPEG, cette dernière sera paramétrée lors de votre exportation suivante.

Taille de l'image exportée

Lorsque vous exportez, la taille normale par défaut est la même que vous voyez sur l'écran lorsque le zoom est à 100 %. La taille de pixel est affichée en dessous de la fenêtre d'aperçu. Vous pouvez régler les dimensions de pixel soit en ajustant la taille de l'objet sur la page avant l'exportation, ou bien en entrant les valeurs de pixel ou de dpi dans l'onglet **TAILLE DE 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 RÉOLUTION 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 fichier bitmap

Vous pouvez modifier la taille du bitmap exporté en changeant :

- **LA TAILLE:** veuillez saisir 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 fichiers JPEG & PNG). Cette option vous permet de réduire ou d'agrandir l'image bitmap en pourcentage. L'option **ÉCHELLE** est plus

pertinente que l'option **Taille** si vous souhaitez par exemple agrandir une image bitmap de 50 % par rapport à l'originale.

- **RÉSOLUTION**: (grisé pour les formats GIF & BMP) veuillez entrer la résolution dans le champ **DPI**. Si vous exportez une image destinée aux écrans (pour un site web par exemple), votre document ne nécessite normalement pas plus de 96 DPI. (Si vous avez besoin d'une exportation destinée à un appareil Retina, vous pouvez automatiquement exporter avec une résolution plus importante de 192 dpi version aussi).

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 couverte par les objets de la sélection. Disponible uniquement lorsque des objets sont sélectionnés.

Anticrênelage

L'anticrênelage améliore l'apparence des graphiques en lissant les bords irréguliers :

- **CONSERVER L'ANTICRÊNELAGE DE L'ÉCRAN**: le bitmap exporté utilise exactement la même position qu'à l'écran et donc le même anticrênelage. Il se peut que les bords des objets soient être légèrement flous car ils ne tombent pas exactement sur les limites des pixels.
- **MINIMISER L'ANTICRÊNELAGE VISIBLE**: cette option permet de repositionner légèrement les objets par fraction de pixel pour minimiser l'anticrênelage autour des bords du bitmap exporté. Si vous doutez de l'option à utiliser, sélectionnez celle-ci.

Mettre la balise HTML de type image dans le presse-papier

Cette option vous permet de sauvegarder l'information de base de la balise HTML IMG lorsque vous sauvegardez le bitmap. Vous pouvez alors coller la balise dans votre éditeur de texte ou votre éditeur de page HTML externe.

Exporter également le bitmap retina (192dpi)

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez exporter simultanément une image Retina en haute définition de 192 dpi. Cela vous évite de répéter l'exportation si vous avez un besoin de l'image avec une résolution de 96 dpi ainsi que de 192dpi pour les appareils Retina. Pour les fichiers JPEG et PNG, l'opération n'est valide qu'avec l'option 96 dpi sélectionnée.

Voir Images haute résolution (voir page 397) pour plus d'infos sur les images Retina.

Onglet Options

Dans cet onglet, vous pourrez modifier la compression JPEG et activer les options progressif/entrelacé pour les GIF et les PNG si nécessaire.

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 85 % permet une bonne compression sans causer de perte remarquable de qualité pour la plupart des utilisations.

Entrelacé: (GIF et PNG uniquement) similaire au JPEG. L'image apparaît tout d'abord comme une image à faible résolution dans le navigateur. La résolution augmente à mesure que le fichier est chargé.

Transparent: (GIF et PNG uniquement) cette option rend transparentes toutes les zones non couvertes par les objets sélectionnés. En sélectionnant cette option, une entrée de la palette devient automatiquement transparente.

Exporter chaque calque dans un fichier individuel: (GIF et PNG uniquement) la sélection de cette option lors de l'exportation d'un design contenant plusieurs calques résultera en un fichier individuel exporté pour chaque calque. Les noms de chaque calque (tels que définis dans la galerie des pages et 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.

Imprimer

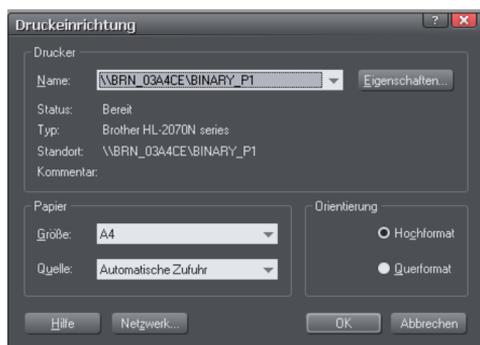
Afficher les marges d'impression

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

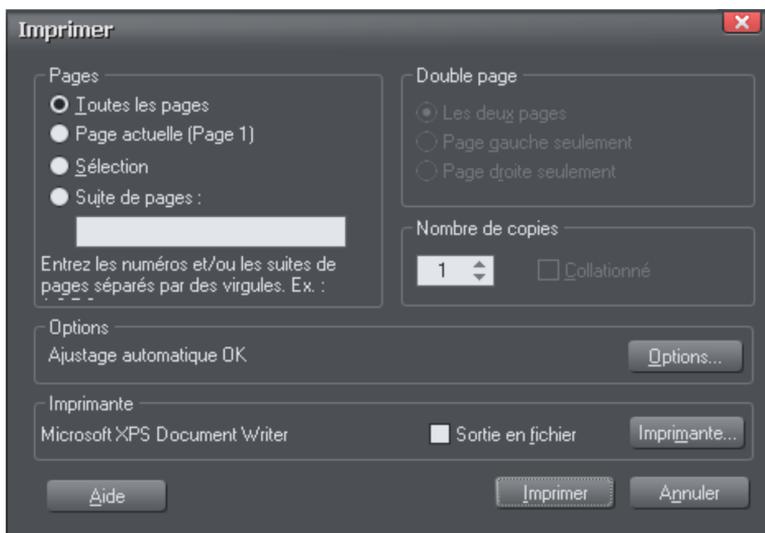
Affiche une boîte de dialogue vous permettant de régler les options du type d'imprimante sélectionné. Cette boîte de dialogue n'est pas contrôlée par Web Designer Premium.

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.

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 (voir page 578).

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 FICHER** pour créer un document que vous pourrez transmettre à une imprimerie (si celle-ci accepte ce type de fichier).

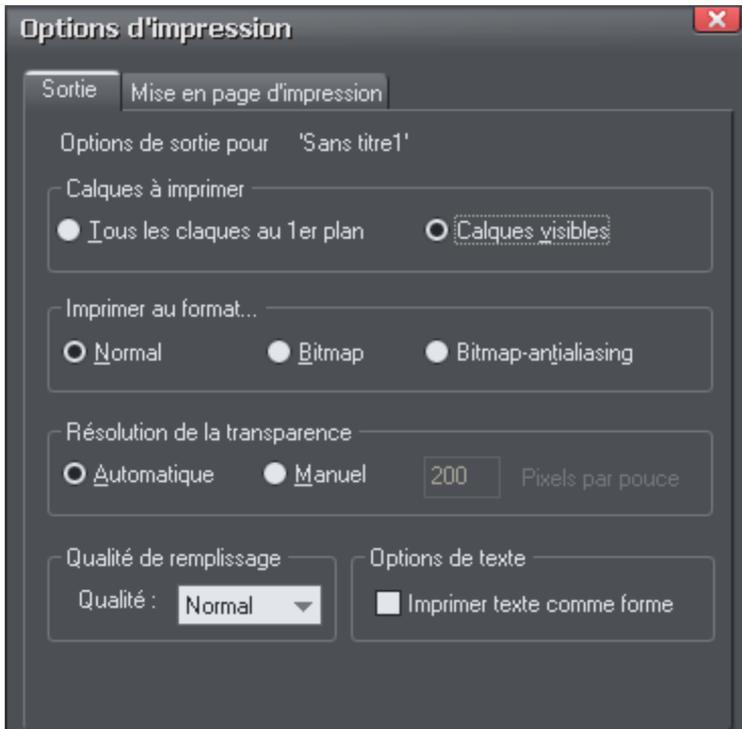
Si vous cochez cette option, lorsque vous cliquez sur **IMPRIMER** Web Designer Premium affiche la boîte de dialogue standard de Windows **ENREGISTRER** pour que vous puissiez nommer et classer le fichier.

L'extension par défaut des fichiers à imprimer est .prn.

Nombre de copies

Détermine le nombre de copies du document à imprimer.

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 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 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.

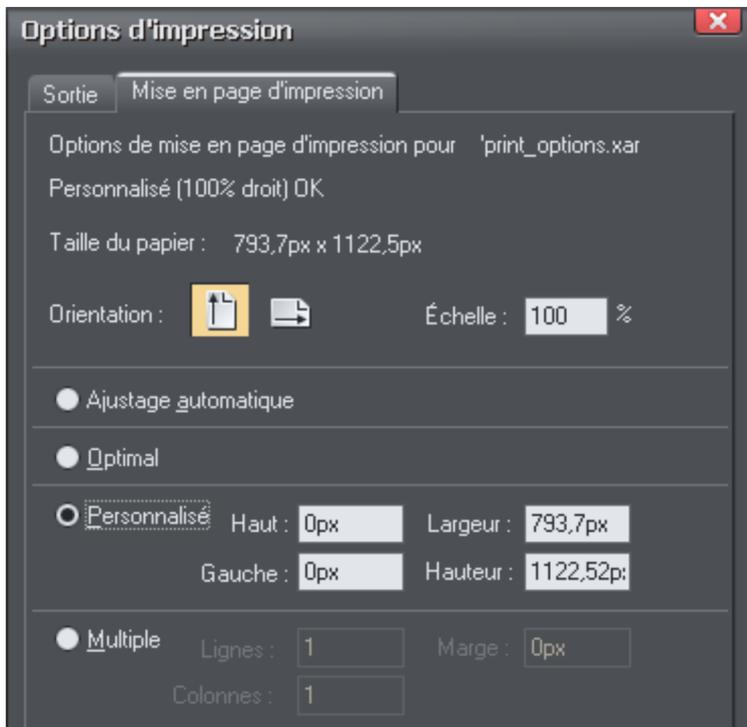
Qualité de remplissage

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.

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).

Personnaliser Web Designer Premium

Modification du document modèle vide

Les documents modèles vides sont des options disponibles sous **FICHIER > NOUVEAU**.

Des modèles pré-conçus sont disponibles dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** (ou « **FICHIER** » > « **NOUVEAU DEPUIS LE CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** »).

Pour ajouter un document modèle :

1. Ouvrez un document existant (« **FICHIER** » > « **OUVRI**R » ou « Ctrl + O ») ou créez un nouveau document avec le bouton **NOUVEAU** de la barre de contrôle Standard ou « 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 un document ordinaire.
3. Si vous êtes satisfait des modifications, choisissez « **FICHIER** » > « **ENREGISTRER LE MODÈLE** » et choisissez un nom de modèle.



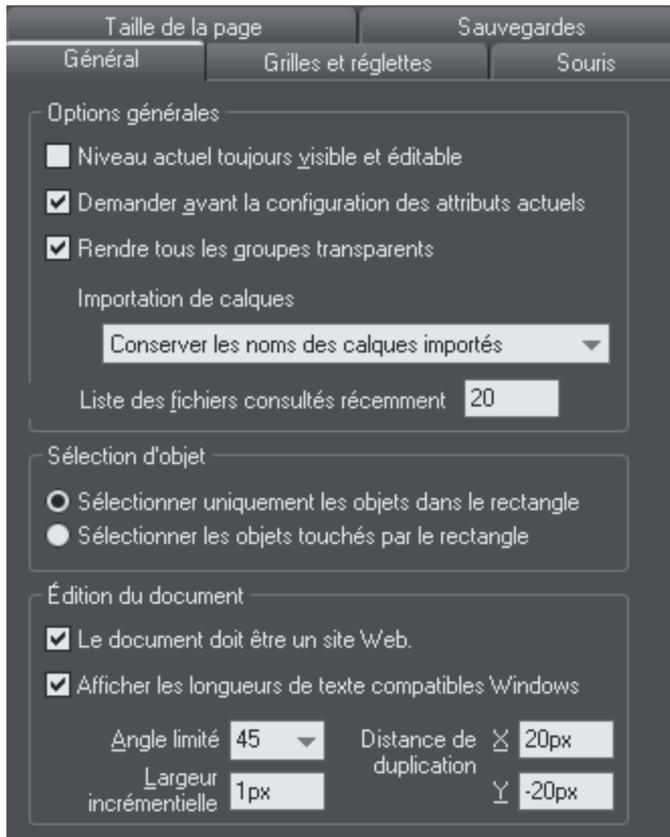
Pour définir votre nouveau modèle comme modèle par défaut (c'est-à-dire celui que vous voyez lorsque vous ouvrez Web Designer Premium et qui apparaît lorsque vous appuyez sur Ctrl+N), cochez l'option **UTILISER COMME MODÈLE PAR DÉFAUT** lorsque vous sauvegardez le modèle.

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



Calque actuel toujours visible et éditable

Le chapitre Calques (voir page 504) 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.

Appliquer les attributs récents aux nouveaux objets

Des exemples d'attributs sont la largeur de ligne, le type de trait, les pointes de flèche, la couleur de remplissage et le type de remplissage.

Lorsque cette option est activée, les attributs du dernier objet dessiné ou sélectionné sont attribués aux nouveaux objets. Par exemple, il existe une forme avec un remplissage rouge et une ligne de couleur verte. Si vous dessinez une nouvelle forme, elle aura également un remplissage de couleur rouge et une ligne de couleur verte. Consultez la section des Attributs actuels (voir page 136) du chapitre Pour bien démarrer afin d'en savoir plus sur les attributs actuels et cette option.

Cette option est activée par défaut.

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.

Fichiers récents

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).

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.

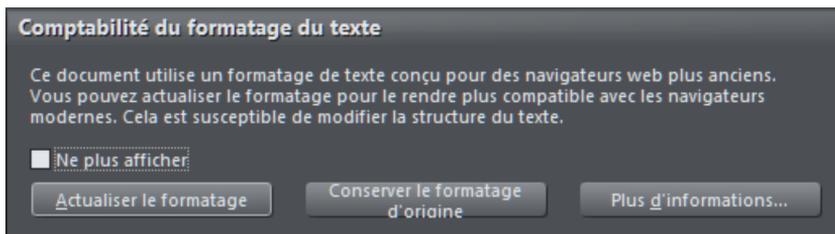
Longueurs de ligne compatibles avec les navigateurs Web

Les navigateurs Internet plus anciens n'avaient pas la capacité de restituer le texte de manière exacte. Ils arrondissaient ou aplatissaient les tailles des polices d'écriture demandées, souvent affichées dans les mauvaises proportions (par rapport au design d'origine et à leur affichage dans Web Designer Premium, Word, les documents PDF et tous les programmes de DTP modernes.

Les versions plus anciennes de Web Designer Premium tentaient de compenser ces inexactitudes en proposant une option de **COMPATIBILITÉ DE LONGUEUR DE LIGNE DE NAVIGATEUR WEB ANCIEN** avec laquelle le texte était formaté légèrement différemment - les longueurs de ligne différaient des documents imprimés ou du même texte affiché dans Word, ou au format PDF.

Les navigateurs web les plus récents sont devenus beaucoup plus performants quant à la restitution des caractères - il est maintenant possible de spécifier les tailles des polices au point ou pixel près, voire même en fraction de taille, et le texte sera exactement restitué. La mise en forme du texte devrait être la même depuis la page d'origine au document imprimé ou PDF. Cela inclut le crénage automatique, le crénage manuel et l'espacement des caractères.

Si vous importez un ancien document web Web Designer Premium, une boîte de dialogue va s'ouvrir vous incitant à actualiser la mise en forme du texte. Votre document web sera ainsi adapté à la plupart des navigateurs récents pour un affichage exact.



Il se peut que cette mise à jour de la mise en forme destinée aux navigateurs modernes réorganise le texte, à cause de légères différences de longueurs de ligne, faisant paraître les colonnes sensiblement plus longues ou plus courtes. Lorsque la mise à jour est effectuée, le texte ne changera plus et l'opération ne devra pas être renouvelée.

Pour retrouver la mise en forme d'origine, veuillez ouvrir **L'ONGLET GÉNÉRAL** dans le menu **SERVICE** > boîte de dialogue **OPTIONS** et vérifiez que l'option **COMPATIBILITÉ LONGUEURS DE LIGNE ANCIEN NAVIGATEUR** soit bien cochée. Ou bien si vous importez un ancien document dans Web Designer Premium, sélectionnez simplement l'option **CONSERVER LA MISE EN FORME ORIGINALE**.

*Au moment où nous rédigeons cette page, les navigateurs Apple Safari et Chrome arrondissent toujours les polices de caractères à la taille correspondant au nombre de pixels entier le plus proche lorsqu'ils sont utilisés sur les périphériques portables (téléphone, tablette).

Type de document

Ceci détermine le type de document, comme indiqué par l'icône de l'onglet du document.

- Site Web : utilisez ce type de document pour créer des sites et des graphiques Web. C'est le type de document pour lequel Web Designer Premium est le plus utilisé.
- Présentation (Web) : ceux-ci sont des documents de site Web spécialisés qui constituent une présentation. Pour plus d'informations voir le chapitre Présentations Web (voir page 480).
- Impression : utilisé pour des documents destinés à être imprimés. Ce type n'est normalement pas utilisé dans Web Designer Premium toutefois d'autres produits de la gamme Designer fonctionnent avec des documents pour l'impression.
- Photo : si vous ouvrez une photo JPEG dans Web Designer Premium, le type de document est « photo ». Ce genre de document n'a par exemple pas de zone de page définie. Voir chapitre Traitement des photos (voir page 397) pour plus d'informations.
- Animation : utile pour les documents d'animation. Reportez-vous au chapitre Animations (voir page 525) pour plus de détails.

En général, vous n'avez pas besoin de changer le type de document car le type est défini lorsque vous le créez. Par exemple, si vous utilisez un modèle de la galerie des designs ou si vous optez pour un document vierge à partir du menu **FICHIER** > menu **NOUVEAU**. Il est cependant parfois utile d'alterner entre des documents d'impression, de site Web et de présentation si le but dans lequel votre document a été créé change. Vous ne pouvez pas convertir les documents photo ou animation en d'autres documents et vice versa.

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.

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.)

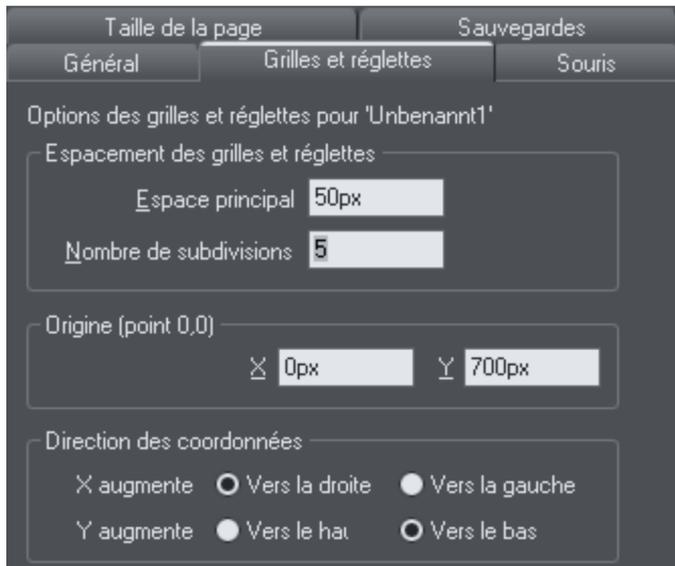
Distance de duplication

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.

Onglet Grilles et réglettes



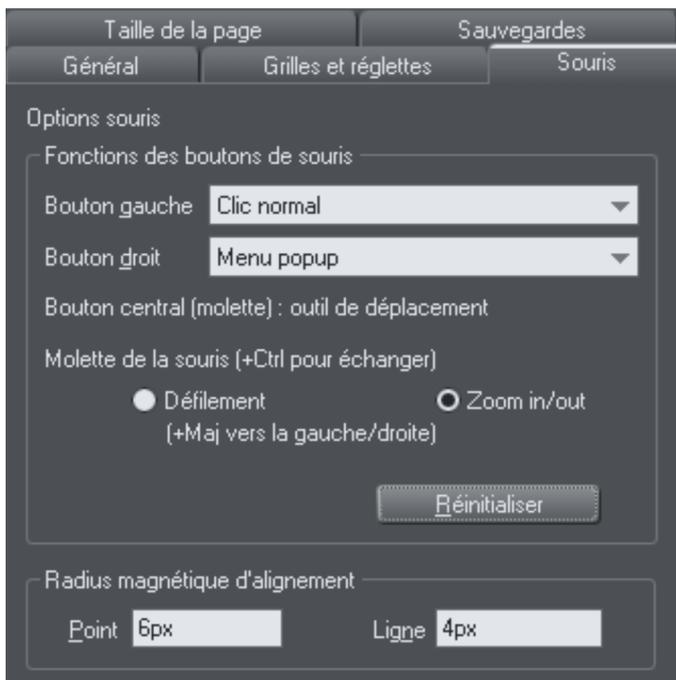
Espacement des grilles et réglettes

L'**ESPACEMENT PRINCIPAL** définit la distance entre la grille principale et les divisions de la réglette. Les unités que vous utilisez pour la grille et les réglettes 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 réglette 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.

Onglet Souris



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 (voir page 76)).
- Zoom avant ou arrière - cliquer pour le zoom avant, Maj+clic pour le zoom arrière (décrit dans Utilisation du document (voir page 77)).
- 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 (voir page 104)).

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**.

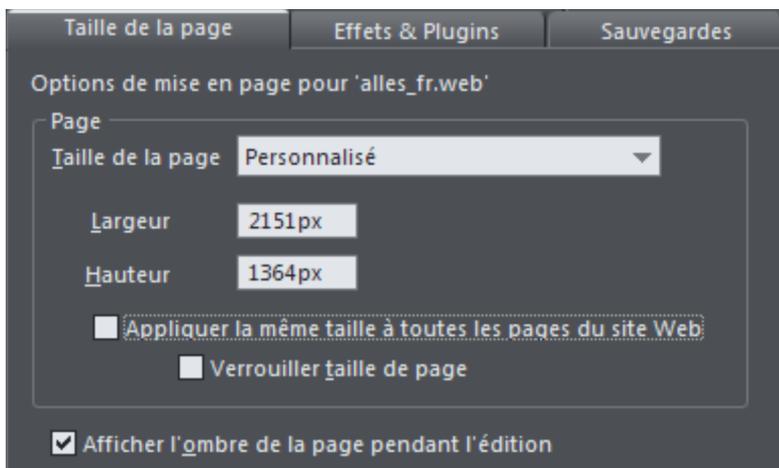
Le panneau de configuration de Windows vous permet également d'inverser les boutons droit et gauche de la souris.

Radius magnétique d'alignement

L'accrochage est décrit dans le chapitre Utilisation de l'objet (voir page 122).

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.

Onglet Taille de la page



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 les tailles prédéfinies dans la liste déroulante, ou optez pour « Personnalisé » et saisissez la largeur et la hauteur de votre choix dans les champs prévus à cet effet.

Si l'option **VERROUILLAGE DE LA TAILLE DE LA PAGE** est activée, vous ne pourrez pas redimensionner une page en tirant les bords en bas ou à droite. De plus, les objets anti-chevauchement poussés vers les bords inférieurs de la page ne provoqueront pas l'agrandissement de la page.

Le bouton **AJUSTER AUTOMATIQUEMENT À LA PAGE...** permet d'ouvrir la boîte de dialogue **AJUSTER AUTOMATIQUEMENT À LA PAGE**. Cela active l'ajustement automatique de la position et de la taille du contenu de la page si la taille de page est modifiée. La boîte de dialogue donne la possibilité de modifier précisément la position du contenu du document. Cela est parfois nécessaire pour les éléments situés dans les marges du document tels que les en-têtes, les pieds de page, etc.

Pour plus de détails, consultez la section *Ajuster automatiquement à la page* (voir page 146) dans le chapitre *Utilisation des objets* (voir page 104).

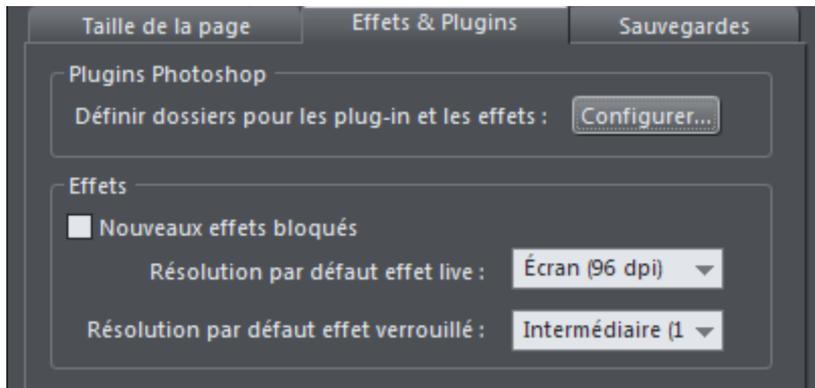
Onglet Sauvegardes

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 (voir page 85) pour obtenir de plus amples informations sur ces fonctions.

Onglet Effets & Plug-ins



Pour en savoir plus sur les effets en direct, se reporter au chapitre Effets en direct (voir page 444).

Plug-in Photoshop (Web Designer Premium 32 bits uniquement)

Cliquer sur **CONFIGURATION** vous permet d'ajouter et de supprimer des dossiers de plug-in d'effets live.

Effets

Vous pouvez ici définir la résolution par défaut des effets en direct et des effets verrouillés.

Les nouveaux effets sont verrouillés par défaut.

Ceci fera de tout effet en direct créé un effet verrouillé par défaut, de sorte qu'il ne sera pas modifié si vous le déplacez ou le redimensionnez.

Résolution standard effet direct

Si une résolution d'effet en direct est réglée sur **AUTOMATIQUE**, tout effet en direct sur un objet sera produit à la résolution de l'écran par défaut. Si vous souhaitez imprimer votre document, vous pouvez définir un effet en direct à un ppp plus élevé et tous les

effets appliqués à cet objet (dans la mesure où tous les autres effets sont réglés sur automatique) seront automatiquement produits au ppp plus élevé. Il ne sera donc pas nécessaire de modifier chaque effet un à un. Ou vous pouvez définir un paramètre par défaut différent dans cette fenêtre et tous les effets en direct seront créés à cette résolution.

Résolution par défaut d'effet verrouillé

C'est la résolution par défaut des effets verrouillés. Si vous souhaitez modifier le ppp d'un effet verrouillé, vous devez recréer cet effet. Attention, ceci s'applique uniquement aux effets verrouillés et non pas aux effets en direct verrouillés.

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.

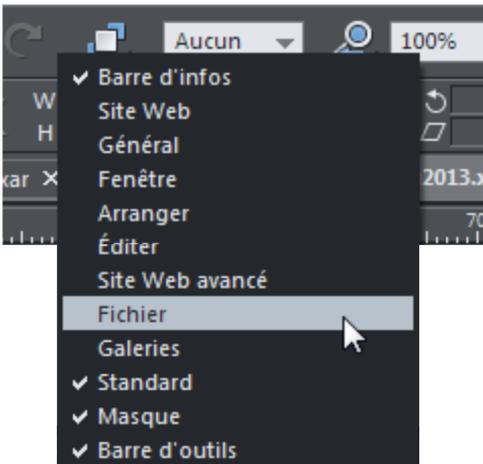
Afficher et masquer les barres de contrôle



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 correspondante afin d'afficher ou de masquer cette barre.

Vous pouvez activer ou désactiver rapidement **LES BARRES DE CONTRÔLE** si vous effectuez un clic droit sur une zone vide en haut de la fenêtre du programme. Utilisez le menu déroulant pour choisir la barre de contrôle que vous désirez afficher.



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.

Menus et 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.

Nouveau depuis le catalogue de contenus (Maj+Ctrl+Alt+K)

Ouvre le catalogue de contenus en ligne. Choisissez des SmartShapes, des modèles, des widgets et des cliparts dans les catégories Web, mises en page, photos et éléments graphiques du catalogue.

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 (voir page 556)). 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 (voir page 582) 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 Designer Premium (voir page 582)).

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 (voir page 556) 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.

Importation depuis l'adresse Web (Ctrl + Alt + W)

Importation de textes et de graphiques directement depuis des pages Web dans votre document. Saisissez l'URL (l'adresse Web) du site que vous souhaitez importer dans la boîte de dialogue.

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 (voir page 556) 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

Vous permet d'exporter les objets sélectionnés, une page ou l'ensemble d'un document au format PNG.

Aperçu de la page (Maj + F5)

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 Internet



Cette option permet de réaliser la même chose que le bouton de la barre d'outils Internet. 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 relatives à votre espace Web, l'onglet **PUBLIER** de la boîte de dialogue des **PROPRIÉTÉS WEB** va s'afficher. Le site sera alors publié dans votre espace Web. Vous verrez une barre de progression lors de la publication.

Consultez le chapitre Publier un site Web (voir page 388) pour en savoir plus sur la procédure de publication.

Prévisualisation d'un document Web

Prévisualisez le document destiné à l'impression actuel en tant que page Web.



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.

Exportation de document Web

Exportez le document destiné à l'impression actuel en tant que page Web HTML seule. Voir la publication de documents Web HTML pour davantage d'informations.

Publication de document Web

Exporte puis publie le document destiné à l'impression actuel en tant que page Web HTML seule sur votre hébergeur Web.

Si vous n'avez pas encore saisi vos informations FTP pour votre hébergeur Web, le programme affichera un message qui vous enjointra de le faire. Vous pourrez ensuite

publier le document Web sur votre hébergeur Web. Vous verrez une barre de progression lors de la 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

Affiche une boîte d'informations relatives au document sélectionné. Ces informations sont assez nombreuses et complètes, avec par exemple le type de polices utilisées et leur autorisation, ou encore les plug-ins d'effets Live présents.

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.

Impression (Ctrl+P)

Vous pouvez ici procéder à tous les réglages nécessaires avant d'imprimer votre document (consultez Impression (voir page 575) pour plus d'informations).

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 (voir page 103).)

Rétablir (barre de contrôle standard ou Ctrl+Y)

Annuler la dernière commande **ANNULER**. Les termes de cette option renvoient à la dernière opération **ANNULER** 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 (voir page 109).)

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 (voir page 109).)

Coller (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+V)

Ou effectuez un clic droit et sélectionnez **COLLER**.

Colle le contenu du presse-papiers dans le document sélectionné (voir Utilisation des objets (voir page 109)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il est possible de les insérer en utilisant plusieurs formats différents. Si c'est le cas, la boîte de dialogue **COLLAGE SPÉCIAL** apparaît pour vous permettre de choisir un format. Voir Couper, Copier et Coller (voir page 109) dans le chapitre Utilisation d'objets (voir page 104) pour plus d'informations.

Copier le texte non formaté

Colle tout texte du presse-papiers dans votre document sans mise en forme.

Coller à l'identique (Ctrl+Maj+V)

Identique à Coller, mais votre objet sera collé dans la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copié. Ceci est utile pour déplacer des objets d'un calque ou d'un page à l'autre sans modifier leur position sur le calque ou la page.

Coller des attributs/le format (Ctrl+Maj+A)

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.

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.

Coller la taille et la position

Comme son nom l'indique, cette option applique la taille et la position exactes de l'objet dans le presse-papiers à l'objet sélectionné.

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

Même chose que l'option **COLLER AU MÊME ENDROIT**, à ceci près que votre objet sera uniquement collé dans le calque actuel.

Coller au même endroit sur le calque actuel

Même chose que l'option **COLLER DANS LE CALQUE ACTUEL**, à ceci près que votre objet sera collé dans le calque actuel à une position exactement similaire à celle qu'il avait quand vous l'avez copié.

Coller sur toutes les pages

Colle l'objet copié à la même taille et position sur toutes les pages du document.

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 (voir page 104).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre Calques (voir page 504).)

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 (voir page 136) 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 (voir page 587)).

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 (voir page 80).

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 (voir page 104) 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 (voir page 104)).

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 (voir page 104)).

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 (voir page 104)).

Dégrouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **DÉGROUPEUR**.

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 (voir page 131).

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.

Aplanir le Groupe de photos

Convertit un groupe de photos en un seul bitmap.

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 (voir page 132) pour en savoir plus).

Combiner les formes (barre de contrôle Arranger)

Le sous-menu Combiner les formes permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Additionner des formes
- Ou soustraire la forme du dessus des autres formes.
- Ou supprimer les parties des autres formes non couvertes par la forme du dessus.
- Ou utiliser la forme du dessus pour couper les autres formes.
- Ou bien utiliser Croiser les formes pour créer des coupes des formes groupées.

Seules les formes de la sélection sont combinées. Les formes non sélectionnées ne changent pas (Veuillez vous référer au chapitre Utilisation des formes (voir page 181) pour plus de détails).

Créer une copie bitmap (Ctrl+Maj+C)

CRÉER UNE COPIE BITMAP crée une version bitmap (voir page 428) des objets sélectionnés.

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 **RENOYER LE TEXTE EN DESSOUS, ANCRER AU TEXTE** ou **RENOYER 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 (voir page 262) et Graphiques ancrés (voir page 265) 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** (voir page 466).

Objet répété

Le sous-menu **Objet répété** permet de :

- **RÉPÉTER SUR TOUTES LES PAGES (SHIFT+CTRL+ALT+R)** : l'objet sélectionné sera copié au même endroit sur toutes les pages.
- **ARRÊTER LA RÉPÉTITION (SHIFT+CTRL+ALT+O)** : cette option désactive la répétition d'un objet, soit pour l'objet sélectionné seulement, soit pour toutes les copies de l'objet.

Consultez **Objets répétés** (voir page 142) pour plus d'informations.

Live copy

Dans le sous-menu **LIVE COPY**, vous pouvez :

- **CRÉER UNE LIVE COPY (MAJ+CTRL+ALT+C)** : l'objet sélectionné devient une instance d'une live copy
- **ARRÊTER LA LIVE COPY** : désactive l'objet live copy, soit pour l'objet sélectionné seulement, soit pour toutes les copies de l'objet.

Consultez le point Live Copies pour plus d'informations.

Menu Insérer

Depuis le catalogue de contenus (Maj+Alt+I)

Ouvre le Catalogue de contenus en ligne. Choisissez des modèles, des gadgets et des clip art depuis le réseau des catalogues, dans les catégories de mise en page, de photo et de fichier image.

Image

- Depuis un fichier : parcourez votre ordinateur pour importer un fichier image dans le document sélectionné.
- Depuis une adresse Web : extrayez toutes les images depuis un site Web particulier. (Ctrl+Alt+W)
- Photo de stock : ouvre la section correspondante dans le catalogue de contenus
- Capture d'écran : ouvre l'outil de capture d'écran.
- Filtre photo : ouvre la section correspondante dans le catalogue de contenus
- Cadre photo : ouvre la section correspondante dans le catalogue de contenus
- Plus de ressources d'image... : ouvre la section correspondante dans le catalogue de contenus
- Depuis une caméra : détecte une webcam ou un autre périphérique de capture vidéo associé à Windows connecté à votre ordinateur et insère une image fixe dans le document.

Forme

- Rectangle : insère un rectangle dans le document actuel (Maj + R)
- Ellipse : insère une ellipse dans le document actuel (Maj + Ctrl + Alt + E)
- Plus de formes : ouvre la section « Autres formes » de SmartShapes dans le Catalogue des Contenus en ligne.
- Flèches : ouvre la section « Flèches » de SmartShapes dans le Catalogue des Contenus en ligne.
- Champ de texte : insère un champ de texte dans le document actuel (Maj + C)
- Champ de texte photo : insère un champ de texte de photo dans le document actuel (Maj + C)
- Plus de champs de texte : ouvre la section « Champs de texte » dans le catalogue des contenus en ligne.
- Bulles de dialogue : insère une bulle de dialogue dans le document actuel.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter le chapitre Manipulation des formes.

Zone de texte

Insère une zone de texte dans le document actuel.

Panneaux

- Panneau de texte : insère un simple panneau de texte dans le document actuel.
- Panneau de texte photo : insère un simple panneau de texte photo dans le document actuel.
- Bulle de conversation : insère une bulle de conversation dans le document actuel.
- Plus de panneaux de texte... ouvre la section Panneaux de texte du catalogue de contenus en ligne.
- Plus de panneaux photo... ouvre la section Panneaux photo du catalogue de contenus en ligne.

Symbole

Ouvre le sélecteur de symboles (voir page 230).

Tableau

Insérez un tableau du catalogue de contenus en ligne dans le document actuel.

Tableaux

Ouvre la section Diagramme du Catalogue de contenus en ligne

Nouvelle page

- Nouvelle page vierge : insère une nouvelle page vierge dans la document après la page actuelle ou sélectionnée.
- Dupliquer la page : insère une copie de la page dans le document après la page actuelle ou sélectionnée.
- Depuis le catalogue de contenu : ouvre le catalogue de contenu en ligne.

Lorem Ipsum Text

Inserts a block of dummy Lorem Ipsum text at the text carat position. Alternatively use the shortcut Ctrl + Shift + L.

Interruption

Insère un saut de page aux positions suivantes

- Aller à la page suivante (Ctrl+Entrée)
- Aller à la page suivante (gauche)
- Aller à la page suivante (droite)
- Aller à la colonne suivante (Maj+Ctrl+Entrée)
- Déplacer sous le graphique intégré

SmartFields...

Ouvre la boîte de dialogue SmartField vous permettant d'insérer un SmartField dans le document actuel.

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 (voir page 504)).

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 (voir page 172)).

Galerie des modèles (Barre de contrôle des galeries ou « Maj. + F10 »)

Affiche ou masque la **GALERIE DE MODÈLES** (voir Importation et exportation (voir page 556)).

Galerie des remplissages (Barre de contrôle des galeries ou « Maj + F11 »)

Affiche ou masque la **GALERIE DES REMPLISSAGES** (voir Utilisation du format bitmap (voir page 397)).

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 (voir page 525)).

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 (voir page 140).

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 (voir page 18) » pour en savoir plus.

Variantes de sites Web

- **PARTAGER AVEC TOUTES LES VARIANTES**: permet de partager les objets sélectionnés avec toutes les variantes. Si l'objet ne peut pas être partagé, vous avez la possibilité de créer une copie non-partagée de l'objet dans les autres variantes.
- **SUPPRIMER DE TOUTES LES VARIANTES**: supprime l'objet sélectionné de toutes les variantes.
- **ARRÊTER LE PARTAGE AVEC TOUTES LES VARIANTES**: arrête le partage de l'objet sélectionné avec toutes les variantes.
- **COPIER LA PAGE SUR TOUTES LES VARIANTES**: copie la page sélectionnée sur toutes les variantes.
- **VARIANTES DE SITE WEB**: ouvre la boîte de dialogue variantes de site Web (voir page 365).

Animations Web

Ouvre la boîte de dialogue **ANIMATIONS WEB** (voir page 519).

Éléments Web flottants/étirés

Ouvre la boîte de dialogue des options Éléments Web flottants/étirés (voir page 374).

Options d'exportation Web

Ouvre la boîte de dialogue Options d'exportation Web

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 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** (voir page 249) dans l'outil Texte.

Ajuster automatiquement à la page...

Ouvrir la boîte de dialogue Ajuster automatiquement à la page... (voir page 146).

SmartFields...

Ouvre la boîte de dialogue SmartField vous permettant d'insérer un SmartField dans le document actuel.

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 (voir page 582)).

Menu de partage

Le menu de partage comprend des options variées pour partager l'image sélectionnée avec d'autres services MAGIX ou autres. Par exemple vous pouvez sélectionner une photo sur votre page et l'envoyer rapidement vers l'album en ligne MAGIX, sur Facebook ou sur Flickr. Si vous avez d'autres programmes MAGIX compatibles, vous pouvez envoyer l'image vers ceux-ci. Par exemple vous pouvez inclure une image depuis le programme dans un film sur MAGIX Vidéo deluxe MX par exemple.

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 (voir page 136) 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.

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.

Nouvelle fenêtre

Ouvre une nouvelle fenêtre dans le document actuel.

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 (voir page 592).)

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 (voir page 89)).

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.

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 (voir page 122)).

Magnétisme des guides (2 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **MAGNÉTISME > MAGNÉTISME DES GUIDES**.

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout guide dont il est approché (voir Manipulation des objets (voir page 127)).

Magnétisme des objets (* sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **MAGNÉTISME > MAGNÉTISME DES OBJETS**.

Avec cette option, le fait de glisser une poignée près d'un autre objet accroche la poignée à l'objet ; voir Manipulation des objets (voir page 122) pour plus d'informations. Vous pouvez aussi régler la distance du magnétisme ; voir Personnaliser Web Designer Premium) (voir page 582) pour plus de détails.

Documents chargés

Liste des documents actuels chargés. Cliquez sur le nom d'un document pour le sélectionner. (Ctrl+F6 permet de passer d'un document ouvert à l'autre.) Un nom de document suivi d'un * indique qu'il contient des modifications non sauvegardées.

Menu d'aide

Aide de MAGIX Web Designer Premium

Utilisez la commande **AIDE DE MAGIX WEB DESIGNER PREMIUM** dans le menu **AIDE** pour ouvrir la page de démarrage de l'Aide du programme. Vous pourrez ici naviguer dans l'Aide pas à pas et passer à des sections spécifiques grâce à l'arborescence située à droite.

Aide

Cette commande est quasiment disponible à tout moment du programme et en ouvre l'Aide au thème correspondant. Utilisez cette commande pour obtenir de l'aide pour toute fonction de MAGIX Web Designer Premium.

Raccourci : F1

Vidéos

Vous envoie sur une page web contenant des tutoriels vidéo expliquant l'utilisation de Web Designer Premium.

Base de connaissances

Ouvre la base de connaissances de MAGIX Web Designer Premium, où vous trouverez des informations utiles relatives aux domaines suivants :

- Vente et assistance technique
- Achat et comptes
- Questions sur les produits
- Actualités et mises à jour
- Installation et activation

En savoir plus sur Web Designer Premium

Dans ce menu, vous trouverez des liens Internet utiles vers le site Web de Xara et des sources d'informations précieuses en ligne.

Astuce du jour

Voir l'astuce du jour. Une case à cocher se trouve également en dessous de l'Astuce du jour vous permettant de choisir si vous souhaitez voir l'astuce à chaque démarrage de Web Designer Premium ou non.

Désactivation d'un programme

Désactive l'installation de MAGIX Web Designer Premium sur le périphérique actuel pour libérer la clé de licence et permettre une installation sur un autre périphérique.

Mise à jour du programme

Ouvre une boîte dialogique vous permettant d'accéder à TalkGraphics <http://www.talkgraphics.com>, The Outsider <http://www.xara.com/outsider/>, The XaraXone <http://www.xaraxone.com/>, The Xara Gallery <http://www.xara.com/gallery/>, et le site d'assistance.

Pop-ups d'information

Vous permet d'afficher des « infobulles » qui apparaissent lorsque le curseur de la souris est placé au-dessus des barres d'outils, des boutons, de la palette de couleurs et d'autres éléments de la fenêtre de Web Designer Premium.

A propos de MAGIX Web Designer Premium

Les indications sur le Copyright et le numéro de version de MAGIX Web Designer Premium apparaissent ici.

Raccourcis clavier

Les outils

Outil de sélection	F2 ou V ou Alt + S
Outil de masque à main levée	Alt + F4
Outil de masque rectangulaire	Alt + F5
Outil d'édition des formes	F4
Outil rectangle	↑ + F3 ou M
Outil ellipse	↑ + F4 ou L
Outil texte	F8 ou T
Outil de remplissage	G
Outil de transparence	F6
Outil ombres	Ctrl + F2
Outil photo	P
Outil de déplacement	↑ + F8 ou H ou Alt + X (ou barre d'espace si hors de l'outil d'ajout de texte)
Outil de zoom	↑ + F7 ou Z ou Alt + Z

Les galeries

CATALOGUE DE CONTENU EN LIGNE	Maj + Alt + I
GALERIE DES DESIGNS LOCAUX	↑ + F10
GALERIE DES REMPLISSAGES	↑ + F11
GALERIE DE CADRES	↑ + F12
GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES	F10
GALERIE DES IMAGES	F11
GALERIE DES LIGNES	Ctrl + F9

Zoom en cours

Zoom précédent	Ctrl + R
Zoom sur la sélection	Ctrl + ↑ + Z
Zoom sur le dessin	Ctrl + ↑ + J
Zoom sur la page	Ctrl + ↑ + 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 (voir page 619)

Nouveau document	Ctrl + N
Nouveau document avec animations	Ctrl + ↑ + 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 + Alt + I
Importation de graphismes depuis Internet	Ctrl + Alt + W
Exporter	Ctrl + ↑ + E
Fréquence de rafraîchissement d'un document	Ctrl + ↑ + 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 + ↑ + 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 (voir page 619)

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 (voir page 109)).

Déplacer les poignées sélectionnées : avec les touches (flèches) des curseurs dans les outils autres que l'outil Sélection.

Outil texte

Touches fléchées	Déplace le curseur de texte d'un caractère vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.
Accueil	Déplace le curseur de texte au début de la ligne.
Fin	Déplace le curseur de texte à la fin de la ligne.
Ctrl + touche fléchée gauche/droite	Déplace le curseur de texte d'un mot vers la gauche/droite.
Ctrl + Accueil	Déplace le curseur de texte au début de la première ligne dans un objet texte.
Ctrl + Fin	Déplace le curseur de texte à la fin de la dernière ligne dans un objet texte.
Ctrl + A	Sélectionne tous les caractères d'un objet texte.
Ctrl + B	Applique l'attribut gras.
Ctrl + I	Applique l'attribut italique.
Ctrl + C	Copie la section de texte sélectionnée vers le presse-papier
Ctrl + L	Sélectionne tous les caractères de la ligne où se trouve le curseur de texte.
Ctrl + Entrée	Insère un saut de page
Ctrl + Maj + Entrée	Insère un saut de colonne
Ctrl + Maj + L	Insère un faux-texte
Ctrl + V	Colle le texte au niveau du curseur de texte (si le presse-papiers contient du texte).
Ctrl + W	Modifie la casse du caractère situé à droite du curseur de texte

Ctrl + Maj + F1	Fait passer le texte sélectionné de l'état « TOUT EN MAJUSCULES » à « tout en minuscules », ou inversement.
Ctrl + -	Insère un trait d'union conditionnel (apparaît seulement lors d'un retour à la ligne en fin de ligne).
Ctrl + Maj + -	Insère un trait d'union insécable afin d'éviter qu'il soit considéré comme un trait d'union en fin de ligne.
Ctrl + <	Augmente ou diminue la taille de police du texte sélectionné (uniquement si la sélection est de la même taille)
Ctrl + >	
Alt + touches fléchées	Augmente ou diminue le crénage/l'approche.
↵	Démarre une nouvelle ligne de texte.
Supprimer	Supprime le caractère à la droite du curseur de texte. Si le curseur de texte se trouve à la fin d'une ligne de texte, cette dernière est assemblée avec la ligne suivante.
Retour arrière	Supprime le caractère situé à gauche du curseur de texte. Si le curseur de texte se situe au début d'une ligne de texte, cette dernière est assemblée avec la ligne précédente.
Maj + touches fléchées	Sélectionne tout le texte se trouvant entre la position du curseur et le début de la ligne.
Maj + Fin	Sélectionne tout le texte se trouvant 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

Pages

Ctrl+C	Copier des pages sélectionnées ou actuelles (sans objets sélectionnés).
Ctrl+X	Couper des pages sélectionnées ou actuelles (sans objets sélectionnés).
Ctrl+V	Coller page(s)
Supprimer	Supprimer des pages sélectionnées ou actuelles (sans objets sélectionnés).
⬆ + Ctrl + Suppr	Supprimer des pages sélectionnées ou actuelles (avec ou sans objets sélectionnés).
Ctrl+Page précédente	Aller à la page précédente
Ctrl + ⬆ + Page suivante	Aller à la page suivante

Masquage

Outil de dessin de masque	Alt + F3
Outil de masque à main levée	Alt + F5
Outil de masque rectangulaire	Alt + F6
Activer/désactiver le masque	Ctrl + M ou ⬆ + F1
Inverser le masque	Ctrl + ⬆ + I ou Ctrl + F1
Effacer le masque	Ctrl + D ou Alt + F1

Autres

Éditeur de couleurs	Ctrl + E (ouverture et fermeture)
Boîte de dialogue Options	Ctrl + ⬆ + O
Aide de MAGIX Web Designer Premium	F1

En savoir plus sur Xara Group

À propos de Xara Group Ltd.



Xara est l'un des plus anciens développeurs de logiciels au Royaume-Uni, avec une tradition d'innovation ininterrompue depuis 1981.

De Wordwise, l'un des premiers traitements de texte sur micro-ordinateur, à Xara Designer, le logiciel de dessin et d'illustration le plus rapide au monde, Xara a développé une large gamme de produits couvrant l'ensemble du domaine de la publication. Xara a été le pionnier de nombreuses technologies devenues aujourd'hui omniprésentes. Du développement du tout premier correcteur orthographique au logiciel de PAO primé en passant par le premier logiciel de dessin avec anticrénelage et contrôle de transparence en temps réel, Xara continue à innover et à développer des solutions techniques de pointe.

Le premier logiciel Windows de graphisme de Xara, Xara Studio, a été concédé sous licence à Corel et distribué pendant de nombreuses années sous le nom de CorelXARA. Revenu sous le contrôle de Xara, ce produit a été amélioré et relancé en deux versions, Xara Photo & Graphic Designer et Xara Designer Pro. Il constitue également la base de Xara Web Designer.

Xara est actif dans le secteur d'Internet depuis le tout début. Xara Networks, filiale du groupe Xara, était un fournisseur d'accès Internet révolutionnaire au milieu des années 1990 (vendu par la suite). Autre service innovant des débuts de Xara, Xara Online fournissait des services Web en ligne basés sur des add-ons d'effets photo et de graphisme Web. Dernier développement de Xara en date, Xara Cloud <https://xara.cloud/> est un service cloud qui offre la possibilité de concevoir des documents complets dans le navigateur Web depuis n'importe quel périphérique et conjointement avec d'autres utilisateurs. Aujourd'hui, Xara réalise l'intégralité de ses ventes sur le Web et compte des millions de clients en ligne dans le monde entier.

Xara dispose de bureaux à Berlin (Allemagne) et à Gaddesden Place, une maison historique au nord de Londres (Royaume-Uni).

Xara bénéficie d'un partenariat de distribution avec MAGIX Software GmbH. Depuis 1993, MAGIX est l'un des principaux fournisseurs internationaux de logiciels, de services en ligne et de contenus numériques de haute qualité pour la communication multimédia. À l'international, MAGIX dispose de filiales aux États-Unis, au Canada, au Royaume-Uni, en Allemagne, en France, en Italie et aux Pays-Bas. La gamme de produits MAGIX s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux professionnels et inclut des applications en ligne et mobiles parfaitement intégrées en plus de logiciels PC.

Selon ses chiffres de vente au détail, MAGIX est le leader dans le secteur des logiciels multimédia sur les principaux marchés européens ainsi que l'un des acteurs les plus performants sur le marché des États-Unis.

Index

A

À la fin de la ligne :	165
À propos de Web Designer Premium	17
À propos de Xara Group Ltd.	622
À propos des présentations	480
À propos des supersites	371
À propose du design Web réactif	364
Abonnement à un site de gadgets	495
Accélérer et ralentir	548
Accrochage	122
Activation des supersites	372
Activer/Désactiver les barres de navigation du site	471
Activer/désactiver l'extrusion	460
Actualisation de SmartFields	257
Actualiser les styles de texte	280
Afficher et masquer les barres de contrôle	593
Afficher la grille (#)	613
Afficher les barres de défilement	612
Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)	613
Afficher les marges d'impression	575
Afficher les onglets des documents	613
Afficher les règles (Ctrl+L)	612
Afficher ses propres icônes dans les onglets des navigateurs grâce aux favicons ..	55
Afficher une galerie	94
Afficher une photo réduite en taille entière	425
Afficher/masquer les règles	90
Agencement du programme	18
Agrandir la photo à 100 %	434
Aide	614
Aide de MAGIX Web Designer Premium	614
Ajout de nouveaux boutons	54
Ajout de nouvelles pages à votre site Web	29
Ajout d'une bannière de consentement aux cookies	501
Ajout et suppression de SmartFields	257
Ajouter à une galerie	100
Ajouter de nouvelles pages à la présentation	488
Ajouter des fichiers vidéo et animations	497
Ajouter des menus et sous-menus	475
Ajouter des noms	141
Ajouter des objets fictifs de gadget web manuellement	502
Ajouter des pointes et queues de flèches	161
Ajouter des segments de ligne supplémentaires	161
Ajouter du code à l'en-tête de la page (head)	359
Ajouter et éditer des boutons	473
Ajouter une nouvelle poignée	164
Ajustage automatique	580

Ajustement automatique à des zones de texte	239
Ajustement automatique pour des objets de page individuels	149
Ajustement des courbes	170
Ajuster automatiquement à la page	146, 611
Ajuster la largeur des boutons à leur texte	469
Ajuster la marge gauche et droite d'un texte à une courbe	243
Ajuster la région extrait	440
Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe	606
Alignement	132
Alignement (Ctrl+Maj+L)	605
Alignement magnétique aux objets (magnétisme sur les objets)	124
Aligner	134
Allonger la ligne	164
Allonger une ligne	157
Angle limité	586
Angles précis	170
Animation	611, 612
Animation boucle et vitesse	554
Animations Clic/Toucher	521
Animations de révélation et de défilement	521
Animations Flash	525
Animations web	360
Animations Web	519, 610
Annuler (barre de contrôle standard ou Ctrl+Z)	601
Annuler et Rétablir	103
Annuler extrait	440
Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap)	603, 612
Aperçu de la fenêtre de dialogue d'exportation des formats JPEG, PNG et GIF	569
Aperçu de la page (Maj + F5)	598
Aperçu de plusieurs pages	612
Aperçu navigateur	574
Aperçu sur le navigateur	554
Aplanir le Groupe de photos	605
Appliquer des couleurs de remplissage et de contour par glisser & déposer	206
Appliquer des ombres copiées à d'autres objets	319
Appliquer des paramètres aux calques pop-up	66
Appliquer des styles de texte	286
Appliquer des transitions aux étapes de présentation	489
Appliquer des transitions aux pages d'une présentation	490
Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque	218
Appliquer les attributs à tout le texte	294
Appliquer les attributs récents aux nouveaux objets	583
Appliquer un biseau	320
Appliquer un biseau à plusieurs objets	320
Appliquer un effet en direct	444
Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)	605
Appliquer un halo	316
Appliquer une couleur d'arrière-plan de texte	208
Appliquer une ombre	315
Appliquer une ombre à plusieurs objets	318
Appliquer une ombre horizontale	316
Appliquer une ombre verticale	315

Appliquer une transparence à plusieurs objets.....	314
Appliquer une transparence en dégradé.....	311
Appliquer une transparence uniforme.....	311
Arranger les fenêtres.....	612
Arrière-plans de sites.....	38, 380
Arrière-plans fixes sans défilement.....	384
Assemblage panoramique.....	452
Assistance technique.....	14
Astuce du jour.....	615
Attribuer des ombres.....	465
Attribution automatique de liens vers des pages.....	470
Attributs actuels (styles).....	136
Attributs de l'édition photo.....	417
Au centre d'une ligne :.....	165
Au début d'une ligne :.....	165
Autocorrection.....	250
Autorisations de polices.....	296
Autre calibrage en fonction du contenu.....	452
Autres.....	621
Autres points importants.....	471
Avancer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+F).....	604
Avancer les objets.....	25, 109

B

Barre de navigation à bouton unique.....	472
Barre de navigation de site.....	470
Barre d'état.....	107
Barre d'infos.....	25, 74
Barre d'infos de l'outil de remplissage.....	299
Barre d'infos Styles de texte.....	278
Barre d'outil d'extraction.....	460
Barre d'outils de site Internet.....	26
Barre d'outils principale.....	74
Barres de boutons (Barres de navigation).....	55
Barres de contrôle.....	73, 592, 613
Barres de contrôle accrochées et flottantes.....	593
Barres de navigation.....	466
Barres escamotables.....	20
Base de connaissances.....	615
Biseaux.....	320
Bitmaps.....	314
Bitmaps non JPEG.....	535
Boîte de dialogue des Propriétés Web.....	336
Boîte de dialogue Propriétés de la barre de navigation.....	468
Bouton Conserver les proportions.....	117
Bouton d'impression.....	576
Bouton Impression.....	576
Bouton Modifier les largeurs de contours.....	117
Bouton Options.....	576
Bouton Propriétés.....	576
Bouton Réseau.....	576

Boutons cliquables et effets au passage de la souris	549
Boutons de survol de souris	54, 64
Boutons et menus	473
Brillant/Mat	463

C

Calibrage et positionnement de remplissages bitmap	305
Calque actuel toujours visible et éditable	583
Calque pop-up	340
Calques	509
Calques à imprimer	578
Calques d'arrière-plan de la page et de la table de montage	385
Calques pop-up	67
Calques pop-up et calques de présentation	491
Calques spéciaux	516
Calques sur les sites web	512
Calques, survol de souris (Rollover) & fenêtres pop-up	62
Captures d'écran	419
Caractères spéciaux (dans l'outil de texte)	620
Ce que Flash peut et ne peut pas faire	525
Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Web Designer Premium	527
Changement de la casse	248
Changer la taille de la police	286
Chemin inverse	161
Chercher et remplacer	254
Classer les calques dans les documents du site	64
Classer plusieurs fenêtres	76
Clic à droite: menus contextuels	22
ClipView	139
ClipView à bords estompés	140
Cloner	114
Cloner (Ctrl+K)	603
Coin angulaire /arrondis	463
Coller (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+V)	601
Coloration de photos	37
Colorer des cliparts importés	37
Colorer des formes	37
Colorer des photos	422
Colorer un bitmap	305
Combinaisons d'objets flottants et étirés	379
Combiner des formes	334
Combiner les formes	181
Combiner les formes (barre de contrôle Arranger)	605
Commandes	570
Commandes de rotation à 90°	433
Commandes Flash avancées	548
Commandes Stop et Goto	549
Comment créer des alinéas en retrait	262
Comparer et rétablir l'original	437
Compte de mots	243

Conception de sites Web basés sur les objets.....	23
Configurer l'arrière-plan d'une page comme bitmap.....	413
Conflits dans la mise en page.....	129
Connexion de lignes.....	171
Connexion de zones de texte - flux de texte.....	235
Conserver les noms des calques importés.....	584
Contenus des fichiers d'aide.....	84
Conversion d'objets ou dessins en bitmaps.....	428
Convertir du texte en graphique.....	50
Convertir un site web existant en présentation.....	486
Coordonnées X-Y.....	75
Copie d'attributs d'extrusion 3D.....	464
Copier (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+C).....	601
Copier des effets en direct.....	447
Copier des formes sur le calque de masque.....	334
Copier des objets.....	25, 534
Copier des styles: coller des attributs.....	138
Copier et coller des pages.....	81
Copier les polices.....	294
Copier/coller un texte formaté (RTF).....	295
Copies zéro mémoire.....	410
Copyright.....	2
Correcteur d'orthographe.....	249
Correcteur orthographique.....	47
Couleur précédente et couleur actuelle.....	210
Couleurs d'animation.....	554
Couleurs de la palette.....	205
Couleurs de liens de sites Internet.....	344
Couleurs des sites Web.....	35
Couleurs liées.....	219
Couleurs locales et couleurs thématiques.....	211
Couleurs normales.....	218
Couleurs normales, teintes, nuances et Couleurs liées.....	218
Couper (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+X).....	601
Couper aux bords des pages.....	344
Couper des objets.....	112
Couper, copier et coller.....	109
Couper, copier et effacer.....	332
Coupure de mots.....	251
Création de cercles et ellipses.....	177
Création de courbes lisses.....	170
Création de liens vers des SmartFields.....	257
Création de nouveaux styles.....	282
Création de polygones et d'étoiles.....	178
Création de rectangles et carrés.....	176
Création de sites Web à Design réactif à partir de modèles.....	366
Création de sites Web à Design réactif à partir de sites existants.....	366
Création d'un carré.....	176
Création d'un nouveau document.....	70
Création d'un remplissage couleur dégradé.....	297
Création d'une palette de couleurs à partir d'une photo.....	455
Création d'une présentation à partir de modèles.....	483

Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée.....	220
Créer de nouveaux objets textes.....	45
Créer des boutons, bannières et autres graphismes Web.....	51
Créer des GIF animés.....	552
Créer des groupes souples.....	131
Créer des listes à points ou numérotée.....	488
Créer des nouvelles barres de contrôle.....	594
Créer des nouvelles couleurs nommées.....	213
Créer des trous dans les formes.....	181
Créer et éditer des rectangles aux coins arrondis.....	176
Créer un masque.....	330
Créer un masque souple.....	332
Créer un site Internet.....	26
Créer une animation.....	552
Créer une barre de navigation.....	606
Créer une copie bitmap (Ctrl+Maj+C).....	606
Créer une ligne de repère.....	128
Créer une présentation.....	483
Créer vos propres barres de navigation.....	478
Créer vos propres boutons survolés.....	474
Créer vos propres schémas de couleur.....	212
Créer votre propre présentation de A à Z.....	484
Croisement de formes.....	182

D

Dans.....	133
Décaler la partie supérieure de la page.....	387
Découpe de formes complexes.....	183
Définir la couleur de l'arrière-plan du ClipView.....	139
Dégrouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+U).....	605
Dégrouper des objets.....	130
Demander avant attribution des attributs.....	584
Démarrage.....	18
Déplacement des objets.....	108
Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans.....	106
Déplacement d'un segment de ligne.....	169
Déplacer des boutons et des outils.....	595
Déplacer des objets ancrés.....	268
Déplacer des objets d'une étape à l'autre.....	487
Déplacer des pages à l'intérieur d'un document.....	82
Déplacer et fixer une galerie.....	95
Déplacer et transformer une barre de navigation de site.....	470
Déplacer la poignée de début ou de fin du remplissage.....	301
Déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre.....	78
Déplacer les objets entre les calques.....	65, 518
Déplacer les objets vers l'avant et l'arrière.....	114
Déplacer les points d'ancrage - Outil d'édition des formes.....	166
Déplacer sur le calque au-dessus (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+U).....	603
Déplacer sur le calque en dessous (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+D).....	604
Déposer une copie.....	108
Depuis le catalogue de contenus (Maj+Alt+I).....	607

Désactivation d'un programme	615
Désactiver la fonction de régénération de l'objet fictif	502
Désélection d'objet	107
Design Web réactif	364
Dessin de lignes ou de formes	156
Dessiner des lignes droites avec l'outil de dessin à main levée	157
Dessiner et éditer des lignes droites	160
Dessiner un segment de courbe	164
Dessiner un segment de ligne droite	163
Dictionnaire utilisateur	250
Direction des coordonnées	588
Direction du biseau	321
Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)	605
Distance de duplication	587
Document sélectionné et barre de titre	73
Documents chargés	614
Documents photo	429
Documents sans titre	87
Documents Web et PDF	396
Dossiers d'aide	84
Dupliquer	113
Dupliquer (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+Alt+D)	603
Dupliquer et cloner	113
Dupliquer, cloner	333

E

Échanger les côtés de la ligne	244
Éditer des formes	445
Éditer des formes de modelage	329
Éditer la couleur d'un objet	208
Éditer la couleur mère	221
Éditer les couleurs nommées	215
Éditer un masque	331
Éditeur de couleurs (Ctrl+E)	609
Édition de fichiers photo	430
Édition de lignes/formes à l'aide de l'outil de dessin au pinceau et à main levée	159
Édition de polygones et d'étoiles	179
Édition de pré réglages de photo	425
Édition de SmartShapes	185
Édition de texte	247
Édition d'éléments de liste	274
Édition des contours des photos	418
Édition d'étoiles	180
Édition sur la toile	478
Effacer	439
Effets	591
Effets de survol de souris	63
Effets live (32 bits uniquement)	444
Éléments Web flottants/étirés	610
Emplacement cliquable	342
Emplacement des sauvegardes	87

En savoir plus sur Web Designer Premium	615
En savoir plus sur Xara Group	622
Enregistrer	413
Enregistrer (barre de contrôle standard ou Ctrl+S).....	597
Enregistrer et exporter des photos.....	415
Enregistrer le modèle	597
Enregistrer les paramètres de publication dans un document	395
Enregistrer sous.....	597
Enregistrer sous (dans le menu fichier).....	83
Enregistrer tout.....	597
Enregistrer tout (dans le menu fichier).....	84
Enregistrer votre travail. Créer un site Internet	48
Envelopper	327
Espacement boutons	469
Espacement des grilles et réglettes	588
Espacement des lignes	292
Espacement des paragraphes.....	292
Estomper	126
Étapes et calques.....	480
Étendre la sélection	105
Étirement et tassement d'objets.....	120
Exemple - redimensionner et enregistrer une photo en tant que nouveau JPEG ..	417
Exemple de graphique	61
Explorer l'espace web	394
Exportation au format SVG	565
Exportation de document Web.....	599
Exportation DPI	568
Exportation d'un document Web	564
Exportation d'un document Word.....	564
Exportation d'un fichier PhotoShop PSD	566
Exportation rapide de fichiers HTML et dans des formats graphiques Web.....	564
Exporter (Ctrl+Maj+E)	597
Exporter au format de fichier méta élargi (EMF)	564
Exporter au format Flash.....	563
Exporter comme bitmap	565
Exporter comme fichiers méta Windows (.wmf).....	564
Exporter des animations en AVI.....	532
Exporter des fichiers	563
Exporter des sites Internet avec les fichiers d'aide	85
Exporter en AVI.....	564
Exporter en JPEG.....	598
Exporter en PNG	598
Exporter l'animation.....	600
Exporter le site web.....	599
Exporter un fichier Flash	530
Exporter une animation.....	553
Extraction du JPEG d'origine	414
Extrusion d'un texte	464
Extrusion d'une forme.....	459

F

Faire pivoter à l'aide de la souris.....	115
Faire tourner à un angle précis (à l'aide de la barre d'infos).....	116
Faire tourner les objets.....	120
Faire tourner les objets en mode Modification de la taille.....	116
Fermer (Ctrl+W).....	597
Fermer le document.....	85
Fermer une forme.....	158
Fermer une galerie.....	101
Fichiers Flash.....	498
Fichiers image ancrés.....	265
Fichiers JPEG incrusté.....	414
Fichiers MP3.....	499
Fichiers PDF.....	499
Fichiers récents.....	584, 596
Fichiers vidéo MP4 et FLV.....	498
Flou / Netteté.....	436
Fluidité de l'animation.....	541
Fonction de capture d'écran.....	420
Fonctions des boutons de souris.....	588
Fonctions MouseOver.....	521
Fonctions photo communes.....	433
Formats d'exportation.....	559
Formats d'importation.....	557
Forme.....	607
Formes avec texte intérieur.....	244
Formez les outils de dessin.....	176
Fréquence image de l'animation et étapes d'interpolation.....	537
Fusionner plusieurs formes en une.....	181

G

Gadgets de site Internet.....	493
Gadgets et web objets fictifs - tout est automatique !.....	493
Gadgets provenant d'autres sites.....	500
Gadgets Web de la galerie des modèles.....	495
Galerie des lignes.....	172
Galerie des pages et des calques.....	83, 504
Galerie des remplissages.....	307
Galleries.....	93, 609
Génération automatique d'un objet fictif.....	495
Gérer les étapes d'une présentation.....	486
GIF animés.....	499
Graduations de couleurs en plusieurs étapes.....	307
Gras et italique.....	286
Grille.....	89
Grilles photo.....	199, 400
Groupement des images.....	355
Grouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+G).....	604

Grouper des Galeries	97
Grouper et dégrouper des objets.....	130
Groupes.....	49, 543
Groupes ancrés	50
Groupes et calques.....	130
Groupes photo.....	399
Groupes récurrents	50
Groupes souples	50, 131, 268
Groupes souples et calques.....	512
Guillemets intelligents.....	248

I

Image	607
Images haute résolution.....	397
Import de PDF.....	561
Important	565
Importation de grandes photos.....	40
Importation de photos.....	404
Importation depuis l'adresse Web (Ctrl + Alt + W)	597
Importation depuis un site Web.....	563
Importation d'un document Word.....	562
Importation et exportation de formats de fichier pris en charge	557
Importation Photo RAW.....	562
Importer (Ctrl+Alt+I).....	597
Importer des couleurs nommées.....	217
Importer des fichiers.....	560
Importer et coller des barres de navigation	478
Importer et exporter.....	556
Importer un fichier PhotoShop PSD	560
Impression (Ctrl+P)	600
Imprimer.....	575
Imprimer au format.....	578
Imprimer dans le fichier	577
Incliner des objets.....	121
Incorporation de fichiers image	269
Indice et exposant	292
Infobulles.....	17
Informations avancées sur la présentation.....	491
Informations du document.....	600
Infos du document.....	17
Insérer des pages dans un document.....	80
Insérer un objet Flash dans MAGIX Web Designer Premium	531
Insertion	495
Insertion à l'aide d'un autre outil de création web.....	531
Insertion de symboles comme éléments graphiques.....	232
Insertion des symboles dans le texte	232
Insertion et édition dans un texte.....	257
Intégration de films, Flash et autres gadgets.....	30
Intégration de polices dans le site web.....	295
Intégration des polices d'un document.....	295
Interruption.....	608

Introduction 15, 223, 397, 432, 444, 459, 525, 596

J

Joindre deux lignes 158
 Justification ou alignement du texte 287
 Justifier 469

L

La barre d'état 75
 La barre d'outils de présentation 482
 La boîte de dialogue d'impression 576
 La commande Annuler 103
 La commande Rétablir 103
 La commande Rotation 543
 La fenêtre de MAGIX Web Designer Premium 72
 La Galerie de designs locaux 31
 La Galerie des bitmaps 411
 La galerie des frames d'animation 533
 La page actuelle 80
 La palette de couleurs 204
 La touche de limitation 92
 Largeur / hauteur 440
 Largeur incrémentielle 587
 Le calque actif 509
 Le Catalogue de contenus en ligne 33
 L'éditeur de couleurs 209
 Légendes d'image 353
 Les 6 types principaux d'animations 526
 Les avantages de l'outil photo 432
 Les calques MouseOff et MouseOver 63
 Les galeries 616
 Les indicateurs 75
 Les nouveaux effets sont verrouillés par défaut 591
 Les outils 616
 Lien vers un fichier 340
 Lien vers une adresse Internet 338
 Lien vers une ancre 339
 Lien vers une en-tête 339
 Lien vers 338
 Liens hypertextes 293
 Liens, boutons et barres de navigation 52
 Lier à l'étape suivante/précédente 489
 Ligatures 287
 Lignes étiquetées 202
 Limitation de la ligne 168
 Lissage de ligne 167
 Listes à numéros 273
 Listes à points 272
 Listes à puces et à numéros 46, 271

Listes à puces et numérotées avec éléments graphiques.....	277
Live copy	606
L'onglet Frame	553
Longueurs de ligne compatibles avec les navigateurs Web.....	585
L'ordre des boutons correspond à l'ordre des pages.....	469
Lorem Ipsum Text.....	608
L'outil biseau	320
L'outil de modelage	324, 325
L'outil de remplissage.....	297
L'outil de sélection.....	24, 104
L'outil de suppression des yeux rouges	441
L'outil d'édition des formes	155, 161
L'outil Ombres	315
L'outil photo	432
L'Outil Photo	41
L'outil Texte.....	224
Lumières.....	461
Luminosité/Contraste/Température de la couleur/Saturation/Teinte.....	436

M

Magnétisme de la grille.....	123
Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)	613
Magnétisme des guides (2 sur le pavé numérique).....	614
Magnétisme des objets (* sur le pavé numérique)	614
Magnétisme et largeurs de ligne	124
Manipulation de documents en cours.....	617
Manipulation des formes.....	176
Manipulation d'objets.....	618
Marge intérieure	245
Marges et retraits	259
Marqueurs de sélection	107
Masquage	621
Masquer des boutons et des outils.....	595
Masquer les calques	516
Masques.....	330
Masques souples	332
Mélange de transparence individuelle et de groupe	314
Mélanger les courbes et lignes droites	163
Même largeur pour tous les boutons	469
Menu Arranger.....	603
Menu contextuel de la palette de couleurs.....	206
Menu d'aide.....	614
Menu de partage.....	612
Menu des polices.....	226
Menu Éditer	601
Menu Fenêtre.....	612
Menu fichier	596
Menu Insérer.....	607
Menu Services	609
Menus et raccourcis clavier.....	596
Mettre à jour la barre de navigation sur toutes les pages.....	477

Mettre à l'arrière-plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+B).....	604
Mettre au premier plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+F).....	604
Mettre en relief un texte.....	286
Minimiser les fenêtres multiples.....	77
Mise à jour du programme.....	615
Mise à niveau vers Panorama Studio.....	455
Mise en majuscules du texte.....	290
Mode écran normal/plein écran.....	76
Mode plein écran.....	592
Mode sketch.....	159
Mode solo.....	517
Modèles d'arrière-plans et recoloration d'arrière-plans.....	384
Modèles et barres de navigation de site.....	471
Modification de l'échelle des objets.....	116
Modification de l'épaisseur de ligne.....	171
Modification des extrémités.....	175
Modification du document modèle vide.....	582
Modification du type de connexion.....	174
Modifier des couleurs d'arrière-plan.....	215
Modifier des gadgets web existants.....	496
Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage.....	323
Modifier la forme du biseau.....	323
Modifier la largeur de la colonne.....	235
Modifier la netteté des pointes de l'ombre.....	317
Modifier la police des boutons de la barre de navigation.....	478
Modifier la sélection d'objet.....	105
Modifier la source lumineuse du biseau.....	321
Modifier la taille de la page.....	79
Modifier la taille du biseau.....	323
Modifier la transparence de l'ombre.....	317
Modifier la valeur du zoom.....	77
Modifier la valeur du zoom à l'aide de la souris.....	77
Modifier l'angle de la colonne.....	235
Modifier le point d'origine des règles.....	90
Modifier le remplissage ou la couleur de l'ombre.....	317
Modifier le texte d'un bouton.....	54
Modifier le type d'intersection en biseau.....	324
Modifier le zoom à l'aide de la barre de contrôle/barre d'infos.....	78
Modifier l'échelle à l'aide de la barre d'infos.....	118
Modifier l'échelle à l'aide de la souris.....	118
Modifier l'élévation de la lumière (angle vertical).....	322
Modifier les contenus d'un objet répété.....	144
Modifier les couleurs au sein d'un groupe.....	131
Modifier les couleurs de remplissage.....	302
Modifier les courbes.....	169
Modifier l'intensité de la lumière (contraste).....	322
Modifier l'ordre des étapes.....	487
Modifier un biseau.....	321
Multiple.....	581

N

Navigation du menu des polices instantanées.....	228
Naviguer entre les pages	82
Nombre de copies.....	577
Nommer le fichier d'aide.....	84
Nommer les objets	140
Noms.....	609
Noms appliqués	141
Nouveau (barre de contrôle standard ou Ctrl+N)	596
Nouveau depuis le catalogue de contenus (Maj+Ctrl+Alt+K).....	596
Nouvelle fenêtre.....	612
Nouvelle page.....	608
Nuances.....	219

O

Objet répété	606
Objets ancrés.....	47
Objets anti-chevauchement	153
Objets d'aide et lignes d'aide.....	127
Objets de la page.....	21
Objets de renvoi de texte.....	262
Objets en rotation.....	25
Objets étirés.....	377
Objets fictifs	359
Objets flottants.....	374
Objets photo	399
Objets renvoyant le texte	46
Objets répétés	142
Objets statiques	546
Objets web flottants et étirés	360, 374
Ombres.....	315
Ombres douces, texte en couleur, texte transparent.....	46
Onglet Analytics	362
Onglet Effets & Plug-ins	591
Onglet général	583
Onglet Grilles et réglettes.....	587
Onglet Image	349
Onglet Lien	337
Onglet objets fictifs	356
Onglet Options.....	574
Onglet options de palette	570
Onglet Page.....	346
Onglet Publier.....	361
Onglet Sauvegardes.....	590
Onglet Site Web.....	343
Onglet Souris	588
Onglet taille de bitmap.....	572
Onglet Taille de la page.....	590

Opérations compatibles avec les masques.....	332
Opérations de couleur avancées.....	210
Opérations des calques.....	513
Optimal.....	580
Optimisation automatique.....	435
Optimisation de photos et d'images bitmap (matricielles).....	425
Optimisation des images.....	454
Optimiser.....	450
Optimiser tous les fichiers JPEG.....	611
Optimiser une photo.....	610
Option d'impression	
onglet Imprimer mise en page.....	580
onglet Sortie.....	578
Options (Ctrl+Maj+O).....	611
Options AVI.....	554
Options de page.....	600
Options de texte.....	579
Options des photos de popups.....	351
Options d'exportation Web.....	345, 610
Options du menu Services.....	582
Options Flash.....	553
Ordre de superposition.....	23
Orientation.....	468
Outil de forme.....	56
Outil de lignes droites et flèches.....	160
Outil de remplissage.....	58
Outil de transparence.....	59
Outil d'extrait.....	438
Outil d'extrusion 3D.....	458
Outil d'optimisation.....	434
Outil d'optimisation des photos.....	334
Outil ligne droite et flèche.....	56
Outil ombres.....	61
Outil pinceau et dessin à main levée.....	156
Outil Rectangle.....	57
Outil texte.....	619
Outils de dessin.....	56
Outils zone de photo et masque.....	330
Ouvrir (barre de contrôle standard ou Ctrl+O).....	596
Ouvrir l'aide.....	16
Ouvrir le lien dans.....	342
Ouvrir un document d'animation.....	552
Ouvrir un document existant.....	70
Ouvrir une deuxième fenêtre.....	76

P

Pages.....	508, 577, 603, 621
Pages à plusieurs colonnes.....	236
Pages multiples dans le document.....	80
Panneaux.....	608
Panneaux de texte Hover.....	30

Paramétrer une transparence bitmap.....	412
Paramètres d'exportation PSD.....	566
Partage de document à plusieurs endroits.....	71
Partage entre les variantes.....	368
Personnalisé.....	581
Personnaliser les tabulations.....	261
Personnaliser les types de tabulations.....	261
Personnaliser Web Designer Premium.....	582
Perspective.....	326
Photo en taille entière.....	425
Photo pop-up.....	341
Photos.....	39, 535
Photos miniatures avec fenêtres pop-up.....	41
Photos pop-ups.....	68
Placer des objets sur le calque de lignes.....	128
Plein écran (8 sur le pavé numérique).....	613
Plug-in Photoshop (Web Designer Premium 32 bits uniquement).....	591
Plume.....	60
Poignée/résolution.....	314
Poignées des limites de la sélection.....	107
Polices Google.....	228
Polices Web safe.....	227
Polygones ou étoiles à coins arrondis.....	179
Popup photo.....	349
Pop-ups d'information.....	615
Pour créer un groupe.....	130
Précédent & Suivant.....	433
Préparation de votre photo.....	449
Préréglages des filtres photo.....	422
Présentations web.....	344
Prévisualisation de la taille des polices en temps réel.....	227
Prévisualisation de votre site Internet.....	27
Prévisualisation des polices en temps réel.....	227
Prévisualisation d'un document Web.....	599
Prévisualisation et vérification de l'ajustement automatique.....	151
Prévisualisation Flash.....	600
Prévisualiser le site Web.....	598
Prévisualiser un objet Flash dans MAGIX Web Designer Premium.....	530
Principes de base.....	527
Profil.....	313
Profondeur d'extrusion.....	461
Propriétés bitmap.....	413
Propriétés de l'animation GIF.....	553
Propriétés de style.....	285
Propriétés de survol de la souris (animations web).....	356
Propriétés des calques.....	514
Propriétés Web (Ctrl+Maj+W).....	610
Publication de document Web.....	599
Publication de votre site Internet.....	68
Publication rapide (pages modifiées uniquement).....	394
Publication sur Xara Hosting.....	388
Publier chez un autre hébergeur web.....	390

Publier le site Internet	599
Publier les variantes.....	370
Publier un site Web	388

Q

Qualité (barre de contrôle standard).....	613
Qualité Bitmap	536
Qualité d'affichage.....	91
Qualité d'affichage des photos.....	414
Qualité de remplissage.....	579
Que signifie Annuler et Rétablir ?.....	103
Quelles fonctions de MAGIX Web Designer Premium sont prises en charge par Flash ?	544
Quelles sont les particularités de Web Designer Premium ?.....	15
Quitter.....	600

R

Raccourcis clavier	616
Radius magnétique d'alignement.....	589
Récapitulatif.....	568
Récapitulatif des raccourcis sur le pavé numérique	129
Reclasser les couleurs sur la palette de couleurs	206
Reclasser les objets dans la galerie	100
Recouper des photos.....	419
Recouper ou clipper des images	438, 538
Rectification de l'horizon.....	408
Reculer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+B)	604
Récupération de sauvegardes	88
Récupérer des documents après une fermeture anormale du programme.....	88
Redéfinir les styles de texte.....	281
Redimensionnement des photos en fonction du contenu.....	333
Redimensionnement des zones de texte	242
Redimensionnement d'une image et d'un texte.....	152
Redimensionnement, rotation et positionnement d'une photo dans son cadre...	406
Redimensionner la barre de contrôle	594
Redimensionner les gadgets	501
Redimensionner les groupes	119
Redimensionner les photos en fonction du contenu.....	447
Réduction du texte sur le débordement.....	241
Règle des trois tiers	439
Règles.....	74, 89, 258
Réglette du menu contextuel.....	435
Remarques générales sur l'exportation et l'importation.....	556
Remarques sur le calibrage en fonction du contenu.....	452
Remarques sur l'outil photo	441
Remplacement de photos et suppression de préreglages.....	424
Remplacer des couleurs	214
Remplacer des fichiers image	560
Remplacer des photos	405

Remplacer des remplissages bitmap.....	304
Remplacer la police de caractères.....	233
Remplacer par Flash.....	357
Remplacer par un code HTML.....	358
Remplacer par un fichier graphique.....	358
Remplissage de formes à l'aide d'un bitmap.....	412
Remplissages.....	108
Remplissages bitmap.....	303
Remplissages circulaires.....	302
Remplissages elliptiques.....	303
Remplissages fractals.....	306
Remplissages linéaires.....	301
Remplissages uniformes.....	301
Rendre les groupes transparents.....	584
Renommer les couleurs nommées.....	216
Renvoi de texte par un objet.....	263
Renvoyer et Ancrer.....	606
Répartir.....	135
Répéter des objets.....	51
Résolution de la transparence.....	579
Résolution des effets en direct.....	446
Résolution par défaut d'effet verrouillé.....	592
Résolution standard effet direct.....	591
Restrictions des modèles de bouton.....	479
Résumé de l'animation Flash dans MAGIX Web Designer Premium.....	551
Rétablir (barre de contrôle standard ou Ctrl+Y).....	601
Retina (activé par défaut).....	345
Retirer des objets du document.....	112
Retirer des objets d'un groupe.....	130
Retirer un ClipView.....	140
Retraits.....	292
Révisions.....	87
Rognage dans les documents photo.....	441
Rotation.....	542
Rotation d'objets.....	115

S

Saisir des caractères spéciaux.....	248
Sauts de colonne.....	237
Sauts de page.....	242
Sauvegarde (dans le menu fichier).....	83
Sauvegarde des documents ouverts.....	86
Sauvegarde du document.....	83
Sauvegarder des documents ouverts à la fermeture du programme.....	87
Sauvegarder des profils.....	395
Sauvegarder et transférer des fichiers.....	447
Sauvegardes automatiques.....	48, 85
Sauvegardes durant l'arrêt du système.....	88
Schémas de couleurs de palette.....	212
Segmentation des formes.....	183
Segmentation d'une forme.....	182

Sélection	105
Sélection de la fenêtre affichée.....	76
Sélection de la langue	249
Sélection de l'objet contenant	246
Sélection de tous les objets.....	106
Sélection d'objets.....	104, 585
Sélection et calques.....	106
Sélectionner à l'intérieur.....	105
Sélectionner des objets.....	100
Sélectionner des objets à l'aide de l'outil ombres.....	318
Sélectionner des photos et des SmartShapes.....	106
Sélectionner et paramétrer une imprimante.....	575
Sélectionner la forme clippée.....	139
Sélectionner la totalité de l'objet texte.....	247
Sélectionner les objets clippés.....	139
Sélectionner les objets dans le ClipView	139
Sélectionner plusieurs poignées.....	165
Sélectionner sous	105
Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe	130
Séparateurs de menu	475
Sites de présentation.....	480
SmartFields	255
SmartFields.....	609, 611
SmartShape de barre de chevron.....	203
SmartShape de tableau.....	187
SmartShapes.....	184
SmartShapes d'axe temporel	190
SmartShapes de diagrammes	191
SmartShapes de flèche	200
SmartShapes de graphique circulaire	193
SmartShapes de ligne de flux.....	203
SmartShapes de panneaux de texte.....	196
Souligner.....	286
Stopper la répétition d'objets.....	145
Style de paragraphe et style de caractère	278
Styles basés sur d'autres styles.....	282
Styles cachés.....	285
Styles de liste	279
Styles de menu.....	476
Styles de pinceau.....	160
Styles de texte.....	277
Supersites.....	371
Suppression de styles.....	284
Supprimer (barre de contrôle Éditer & standard ou Supprimer).....	602
Supprimer des barres de contrôle.....	594
Supprimer des couleurs nommées	216
Supprimer des groupes souples	132
Supprimer des images dans la galerie	412
Supprimer des objets	112
Supprimer des objets d'une étape	487
Supprimer des objets répétés	145
Supprimer des pages de la présentation.....	489

Supprimer des pages de votre document.....	82
Supprimer des points.....	166
Supprimer des sections dans la galerie.....	101
Supprimer en dessinant.....	157
Supprimer les couleurs nommées inutilisées.....	216
Supprimer un barre de navigation sur une page.....	471
Supprimer un biseau.....	324
Supprimer une ancre.....	268
Supprimer une étape.....	488
Supprimer une galerie de l'espace de travail.....	101
Supprimer une ligne de repère.....	129
Supprimer une ombre.....	318
Symbole.....	608
Symboles.....	230
Synchronisation de textes.....	132
Synchroniser un texte à l'aide des groupes souples.....	258

T

Tableau.....	608
Tableaux.....	608
Tabulateur.....	108
Tabulations.....	260
Tabulations, marges et retraits.....	258
Taille de la page.....	47
Taille de la police.....	45
Taille originale de la photo.....	405
Teintes.....	219
Terminer la ligne.....	164
Terminologie.....	223
Texte.....	43, 567
Texte à l'intérieur de groupes pour sites Web.....	293
Texte aligné verticalement.....	238
Texte en colonne.....	234
Texte le long d'une courbe.....	243, 260
Texte pivoté.....	45
Texte simple.....	233
Textures et photos.....	463
Tout afficher et tout déverrouiller.....	517
Tout sélectionner (Ctrl+A).....	603
Traitement des photos.....	397
Transformation des couleurs - Animer des changements de couleur.....	546
Transformation d'une ligne droite en courbe.....	169
Transparence.....	310, 547
Transparence dans le groupe.....	544
Transparence graduée sur plusieurs niveaux.....	312
Travailler avec des documents.....	70
Type de document.....	586
Type d'image Internet.....	354
Type et taille de biseau.....	461
Types de remplissage.....	297
Types de transparence.....	312

Types d'objet et combinaisons d'animations	523
--	-----

U

Un site Internet en six étapes	16
URL dans les animations Flash	547
Utilisation d'animations web.....	519
Utilisation de filtres multiples.....	423
Utilisation de masques avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu	450
Utilisation de masques ou de zones.....	436
Utilisation de photos comme remplissage.....	405
Utilisation de pré-réglages depuis la galerie de designs locaux.....	423
Utilisation de texte factice (.....	249
Utilisation de Windows pour faire des captures d'écran.....	419
Utilisation des couleurs	204
Utilisation des objets.....	104
Utilisation des outils photo.....	432
Utilisation des poignées de courbe	169
Utilisation du champ de texte de la barre d'infos	167
Utilisation du texte.....	223
Utiliser des galeries	99
Utiliser des modèles de barres de navigation.....	467
Utiliser des modèles de conception, des cliparts et des gadgets.....	28
Utiliser des photos comme arrière-plans.....	385
Utiliser des polices dans votre site.....	45
Utiliser la pipette pour prélever des couleurs.....	210
Utiliser les couleurs habituelles de liens de sites Internet	342
Utiliser l'outil de zoom	77

V

Variante de sites Web	610
Variante et arrière-plans de webdesign flexible	386
Variante et barres de navigation.....	369
Variante et objets répétés.....	369
Variante et sites Web Ajuster à la largeur	369
Variante multiples.....	365
Variante Open Type	289
Vérification orthographique dès la saisie du texte.....	611
Verrouiller les calques	517
Verrouiller les effets.....	445
Verrouiller ratio.....	440
Vidéos	614
Vitesse de l'animation.....	540
Voir le point d'ancrage.....	268
Voir les contenus d'une étape	486
Votre première animation.....	528

W

Web Designer Premium et barres de navigation	466
Web Designer Premium et l'HTML5	556

Z

Zone de texte	607
Zones de texte	235
Zones de texte avec forme	246
Zoom 1:1	433
Zoom dans les photos en fonction du contenu	451
Zoom en cours	616
Zoomer/faire défiler/déplacer votre page	20