MAGIX

PHOTO & GRAPHIC DESIGNER



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.

Xara Group Ltd. appartient au groupe MAGIX Software GmbH.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX Software GmbH.

MAGIX Photo Designer : Copyright © MAGIX Software GmbH, 2000-2018.

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

Ce produit utilise une technologie MAGIX brevetée.

Copyright © Xara Group Ltd., 1994-2018. All rights reserved.

Sommaire

Copyright **2**

Assistance technique **14**

Introduction à MAGIX Photo & Graphic Designer **15**
Bienvenue sur MAGIX Photo & Graphic Designer 15
Les nouveautés de MAGIX Photo & Graphic Designer 16
Terminologie de MAGIX Photo & Graphic Designer 22
Terminologie Windows 24
Ouvrir l'aide 25

Démarrage **27**
Agencement du programme 27
Outils de dessin 29
Conception de sites orientés objet 36
L'outil de sélection 37
Clic à droite : menus contextuels 39
Utiliser des modèles de conception et des Cliparts 39
Le Catalogue de contenus en ligne 40
La Galerie de designs locaux 42
Gammes de couleurs 43
Photos 49
Texte 51
Taille de la page 55
Enregistrer et exporter votre travail. 55
Sauvegardes automatiques 55
Groupes 56
Répéter des objets 57
Calques 57

Travailler avec des documents **58**
Créer un nouveau document 58
Ouvrir un document existant 59
Document sélectionné et barre de titre 60
Barres de contrôle 60
Barre d'infos 61
Barre d'outils principale 61
Règles 61

La barre d'état 62
Les indicateurs 62
Coordonnées X-Y 62
Mode écran normal/plein écran 63
Ouvrir une deuxième fenêtre 63
Modifier la valeur du zoom 64
Déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre 66
Modifier la taille de la page 66
Documents multipage 69
Sauvegarde du document 74
Fermer le document 75
Sauvegardes automatiques 76
Grille 79
Règles 80
Unités de mesure 81
Séparateurs décimaux et séparateurs de milliers 84
Afficher la réglette de qualité 85
La touche de limitation 86
Galeries 86
Nommer des objets 92
La galerie des noms 94
Exportations, tranches et extensions 96
Sélectionner des objets en utilisant la galerie Nom 98
Annuler et Rétablir 99

Dessin de lignes et de formes 101
Dessin de lignes ou de formes 101
L'outil de dessin au pinceau et à main levée 102
Édition de lignes/formes à l'aide de l'outil de dessin au pinceau et à main levée 103
Outil de lignes droites et flèches 106
Outil de dessin de formes 108
Outil d'édition des formes 111
Allonger la ligne 113
Terminer la ligne 114
Ajouter une nouvelle poignée 114
Sélectionner plusieurs poignées 115
Supprimer des points 116
Déplacer les points d'ancrage - Outil d'édition des formes 116
Limitation de la ligne 118
Modifier les courbes 118

Transformation d'une ligne droite en courbe 120
Connexion de lignes 120
Segmentation d'une forme 122
Modification de la largeur de la ligne (épaisseur) 122
Lignes à largeur variable 123
Galerie des lignes 124
Pinceaux 127

Sélection d'objets 132
L'outil de sélection 132
Sélection d'objets 133
Raccourcis vers les outils par double-clic 138
Identifier un objet sélectionné. 138
Masquer des objets 140
Verrouiller des objets 140
Placer des objets en mode Solo 141

Utilisation des objets 142
Déplacement des objets 142
Retirer des objets du document 146
Dupliquer et cloner 147
Déplacer les objets vers l'avant et l'arrière 148
Faire tourner les objets 150
Modification de l'échelle des objets. 152
Faire tourner les objets 155
Étirer et écraser des objets 155
Accrochage 156
Objets d'aide et lignes d'aide 161
Récapitulatif des raccourcis sur le pavé numérique 163
Grouper et dégrouper des objets 164
Groupes de photos 165
Édition à l'intérieur des groupes 166
Autres types de groupe 168
Groupes souples 168
Alignement 170
Copier des styles : coller des attributs 173
ClipView 174
Objets répétés 175
Ajout d'hyperliens 180
Conflits dans la mise en page 181

Manipulation des formes **182**
Formez les outils de dessin 182
SmartShapes 182
Création de rectangles et carrés 188
Création de cercles et ellipses 189
Création de polygones et d'étoiles 190
Combiner les formes 193
Relier les formes 197
Rendre les formes éditables 198

Déformer des objets **200**
Étirer et écraser des objets 200
Incliner des objets 201
L'outil de modelage 202
Estomper 206

Galerie des pages et des calques **208**
Galerie des pages et des calques 208
Pages 211
Calques 211
Opérations des calques 215
Calques spéciaux 217
Objets 217
Masquer les calques et les objets 219
Verrouiller des calques et des objets 219
Mode solo 220
Tout afficher et tout déverrouiller 220
Déplacer les objets entre les calques 221

Utilisation des couleurs **222**
La palette de couleurs. 222
Appliquer des couleurs de remplissage et de contour par glisser-déposer 224
Éditer la couleur d'un objet 226
L'éditeur de couleurs (simple) 226
L'Éditeur de couleurs en détail 228
Spécifier des couleurs dans l'Éditeur de couleurs 229
Les modèles de couleurs 230
Couleurs à l'écran et sur l'imprimante 231
Couleurs locales et couleurs de thème 232
Créer vos propres schémas de couleur 232

Créer des nouvelles couleurs nommées 233
Remplacer des couleurs 234
Éditer les couleurs nommées 236
Couleurs normales, teintes, nuances et Couleurs liées 238
Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée 240
Importer des couleurs et des palettes 241
La Galerie de couleurs 242

Utilisation du texte 243
Introduction 243
Terminologie 244
L'outil texte 245
Menu des polices 247
Polices Google 249
Icônes de police Incroyable 251
Remplacer la police de caractères 253
Texte simple 253
Texte en colonne 254
Zones de texte 255
Texte le long d'une courbe 257
Édition de texte 258
Correcteur d'orthographe 261
Autocorrection 262
Chercher et remplacer 262
Synchroniser un texte à l'aide des groupes souples 263
Tabulations, marges et retraits 264
Objets de renvoi de texte 268
Fichiers image ancrés 270
Incorporation de fichiers image 273
Listes à puces et à numéros 276
Styles de texte 281
Appliquer des styles de texte 287
Copier les polices 294
Copier/coller un texte formaté (RTF) 295
Visualiser les polices utilisées actuellement 295
Convertir un texte en formes éditables 296
La galerie des polices 296
Polices et PDF 299
Intégration des polices 299

Remplissages **300**
Introduction 300
L'outil de remplissage 301
Remplissages uniformes 304
Remplissages linéaires 304
Remplissages circulaires 305
Remplissages elliptiques 306
Remplissages en cône 306
Remplissages en diamant 306
Remplissages à trois couleurs 307
Remplissages à quatre couleurs 307
Remplissages bitmap 307
Remplissages fractals 311
Graduations de couleurs en plusieurs étapes 312
Galerie des remplissages 312

Transparence **315**
Appliquer une transparence uniforme 316
Appliquer une transparence en dégradé 316
Transparence graduée sur plusieurs niveaux 317
Types de transparence 317
Optimisation 320
Profil 322
Bitmaps 322
Poignée/résolution 322
Appliquer une transparence à plusieurs objets 323
Masques d'opacité 324

Ombres **328**
L'outil Ombres 328
Appliquer une ombre 329
Modifier le remplissage ou la couleur de l'ombre 331
Convertir des ombres en formes 331
Supprimer une ombre 332
Appliquer une ombre à plusieurs objets 332
Sélectionner des objets à l'aide de l'outil ombres 332
Appliquer des ombres copiées à d'autres objets 332

Biseaux **333**
L'outil biseau 333

Appliquer un biseau 333
Appliquer un biseau à plusieurs objets 334
Modifier un biseau 334
Supprimer un biseau 337

Contours 338
Outil de contour 338
Attribuer des contours à un objet 338
Convertir des contours en formes 342
Supprimer un contour 342

Régions photo et masques 343
Créer un masque 343
Créer des régions et des masques 343
Masques souples 343
Outils zone de photo et masque 344
Opérations compatibles avec les masques 345
Opérations utilisant les régions photo 346
Avancé 348

Fondus 349
Fondus 349
Utilisation de l'outil de fondu enchaîné 350
Supprimer les fondus 356

Traitement des photos 357
Introduction 357
Objets photo 357
Groupes photo 358
Grilles photo 358
Importation de photos 362
Résolution photo 366
Copies zéro mémoire 367
La Galerie des bitmaps 368
Fichiers JPEG incrusté 371
Fondu & fusionnement de photos 372
Exemple utilisant un masque 373
Qualité d'affichage des photos 375
Enregistrer et exporter des photos 376
Attributs de l'édition photo 378
Édition des contours des photos 378

Recouper des photos 379
Lasso magnétique 380
Captures d'écran 382
Coloration de photos 384
Préréglages des filtres photo 385
Redimensionnement, rotation et positionnement d'une photo dans son cadre 387
Rectification de l'horizon 389
Intégration dans des éditeurs photo externes 390
Afficher une photo réduite en taille entière 391
Photo en taille entière 392
Optimisation de photos et d'images bitmap (matricielles) 392
Conversion d'objets ou dessins en bitmaps 395
Documents photo 395
Édition de fichiers photo 396
Traceur 398
Masques d'opacité 401

L'outil photo 402
Fonctions photo communes 402
Utilisation de l'Outil Photo 403
Outil d'optimisation 404
Outil d'extrait 414
Outil de clonage de photo 417
Outil retouche photo 420
Outil pinceau d'effets 421
L'outil de suppression des yeux rouges 423
Effets live (32 bits uniquement) 425
Redimensionner les photos en fonction du contenu 429
Boîte de dialogue des niveaux de luminosité 434
Assemblage panoramique 443
Outil Correction des perspectives 445
Outil EXIF 446
Remarques sur l'outil photo 446

Outil gomme 448
Utiliser l'outil de gommage de formes 448
Taille de la plume 448
Supprimer l'arrière-plan 448
Gommage souple 450
Edition de formes 451

Édition non-destructive 451

Outil d'extrusion 3D 453
Extrusion d'une forme 454
Barre d'outil d'extraction 455
Textures et photos 458
Extrusion d'un texte 458
Copie d'attributs d'extrusion 3D 459
Attribuer des ombres 459

Graphiques Internet 460
Créer des boutons, des bannières et d'autres graphiques Web 460
Objets extensibles 461
Panneaux de texte 462
Résolution des photos - tout est automatique ! 462

Travail avec des modèles 464
Remplacement des photos 464
Ajustement d'une photo dans un cadre 465
Éditer des photos 465
Modifier du texte 465
Modifier les couleurs 466
Modifier la taille de page des modèles. 467
Taille de la page 468
Ajout de pages 468

Animations Flash 469
Introduction 469
Principes de base 471
Votre première animation 472
Exporter un fichier Flash 474
Exporter des animations en AVI 476
Créer des GIF animés 477
Propriétés de l'animation GIF 478
La galerie des frames d'animation 480
Photos 482
Fréquence image de l'animation et étapes d'interpolation 484
Recouper ou clipper des images 485
Vitesse de l'animation 486
Fluidité de l'animation 487
Rotation 488

La galerie de noms 489
Groupes 491
Quelles fonctions de MAGIX Photo & Graphic Designer sont prises en charge par Flash ? 492
Transformation des couleurs - animer les modifications de couleur 495
Transparence 495
URL dans les animations Flash 496
Commandes Flash avancées 497
Résumé de l'animation Flash dans MAGIX Photo & Graphic Designer 499

Imprimer 500
Afficher les marges d'impression 500
Sélectionner et paramétrer une imprimante 500
La boîte de dialogue d'impression 501
Option d'impression : onglet Sortie 504
Option d'impression : onglet Imprimer mise en page 506

Importer et exporter 508
Remarques générales sur l'importation et l'exportation 508
Importation et exportation de formats de fichier pris en charge 509
Importer des fichiers 513
Exporter des fichiers 517
Exportation PDF 522
Vue d'ensemble de la boîte de dialogue d'exportation des JPEG, PNG, GIF et BMP539
Autre boîte de dialogue d'exportation bitmap 546

Personnaliser Photo & Graphic Designer 548
Modification du document modèle vide 548
Options du menu Services 548
Onglet Général 549
Onglet Grilles et réglettes 553
Onglet Internet 554
Onglet Souris 556
Onglet Taille de page 558
Onglet Sauvegardes 559
Onglet Effets & Plugins 560
Onglet Édition photo 561
Onglet Calibrage 562
Onglet Configuration 563
Onglet Unités 565
Onglet Vue 566

Barres de contrôle 569
Accrocher et décrocher des galeries 572
Restaurer les barres de contrôle/galeries par défaut 572

Menus et raccourcis clavier 573
Introduction 573
Menu fichier 573
Menu Éditer 577
Menu Arranger 581
Menu Insérer 585
Menu Services 586
Menu de partage 588
Menu Fenêtre 589
Menu d'aide 592
Raccourcis clavier 594

Index 601

Assistance technique

Cher client MAGIX,

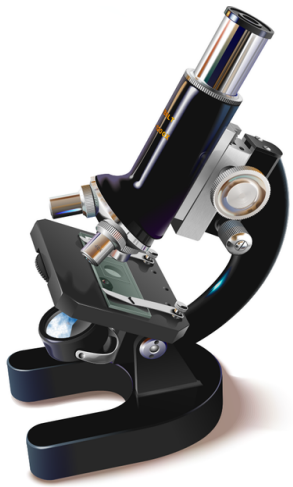
notre but est de vous fournir une aide rapide et un accompagnement qui vous mènent directement aux solutions que vous cherchez. Pour cela, nous vous proposons une gamme complète de services :

- **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 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

Introduction à MAGIX Photo & Graphic Designer



Bienvenue sur MAGIX Photo & Graphic Designer

MAGIX Photo & Graphic Designer est un outil de création de documents et de graphiques à la fois puissant et simple à utiliser, capable de produire tout ce que vous souhaitez, des sites Internet de haute qualité aux illustrations très complexes en passant par la PAO multipage et les documents PDF.

Photo & Graphic Designer est la solution idéale pour tous vos travaux avec des photos : de l'optimisation rapide en un clic aux compositions de photos numériques les plus complexes. Si vous créez des graphiques Web, Photo & Graphic Designer vous aidera à tout produire, en partant des boutons pour votre site jusqu'aux animations Flash. Si votre travail nécessite du dessin, il se montre d'une aide précieuse pour créer de simples logos, des dessins de type bande dessinée ou encore des illustrations incroyablement détaillées. Photo & Graphic Designer vous aide à la maison pour vos dessins, photos et textes. Mais ce n'est pas tout : il représente aussi une parfaite solution pour les tâches plus professionnelles, comme le design de cartes, invitations, posters, publicités ainsi que de brochures multipages.

Quels que soient vos besoins en graphiques et votre niveau de maîtrise, l'interface utilisateur intuitive et la vitesse d'exécution très rapide de MAGIX Photo & Graphic Designer feront de la création un vrai plaisir. Et même si vous n'avez que peu ou pas de connaissances dans le domaine, le large éventail de modèles de conception professionnels que vous trouverez sur le CD du produit vous permettra quand même de produire des documents et sites Internet sensationnels !

Les nouveautés de MAGIX Photo & Graphic Designer

Photo

Déplacement, rotation et redimensionnement aisés des photos

Sélectionnez une photo dans l'outil photo : de nouvelles poignées pour le redimensionnement, la rotation et le rognage apparaissent. Ces poignées sont plus simples, intuitives et intelligentes que l'outil de remplissage. Aucun vide ne sera visible autour de la bordure de la photo si vous la déplacez à l'intérieur de son cadre. Conseil de professionnel : ce processus est parfait pour rectifier l'horizon !

Nouvel effet photo de développement croisé

Créez un contraste et des effets de saturation prononcés grâce à cette nouvelle option située dans la barre d'outils d'optimisation de photos. Cela simule un effet photo traditionnel créé en utilisant des produits chimiques inhabituels (les éditeurs photo numériques tels que PGD propose le même effet en manipulant les canaux RVB).

Nouveaux modes de fondus (éclaircissement et obscurcissement)

Nous avons ajouté deux nouveaux modes de fondu de transparence, qui sont compatibles avec le standard W3C : « Densité couleur + » (qui éclaircit la couleur) et « Densité couleur - » (qui l'assombrit).

Amélioration de l'outil EXIF

L'outil EXIF a été optimisé ; il est maintenant compatible avec les balises IPCT et SMP.

Préréglages de filtres photo

Ces préréglages sont un moyen simple et rapide pour appliquer des effets tendance à vos photos.

Les plus de 25 effets pré-conçus sont disponibles dans le catalogue des contenus (Composants > Ressources d'images > Préréglages de filtres photo). Sélectionnez simplement votre photo et cliquez sur Importer ! De plus, vous pouvez continuer à éditer les effets à l'aide de l'outil d'optimisation ou de la boîte de dialogue Niveaux de luminosité. Si vous remplacez la photo, les effets sont conservés.

Nouveau - Octobre 2016

- Nous avons ajouté 50 nouveaux filtres photo : ils sont désormais classés par catégories, ce qui permet d'appliquer plus rapidement les effets et les ambiances recherchés !

Nouveau - Février 2017

- Nous avons ajouté 40 nouveaux filtres photo : il y en a donc maintenant 115 au total ! Nous avons également introduit des superpositions de filtres photos, qui peuvent être appliqués sur des préréglages de filtres existants, comme des superpositions de motifs, de textures et de transparences. Les filtres peuvent maintenant aisément être appliqués & supprimés par le biais d'une option de menu à clic droit pratique.

Lasso magnétique

Découper un objet de votre photo revient à simplement cliquer le long du bord de l'objet et à cliquer sur Couper !

Nouveau - Octobre 2016

Maintenant, vous pouvez activer et désactiver le lasso magnétique pendant le traçage d'un contour, ce qui vous permet de tracer manuellement des parties difficiles du contour. Activez ou désactivez le traçage automatique en appuyant sur la touche T ou en utilisant le bouton d'activation situé sur la barre d'infos.

Pinceau d'effets

Découvrez le nouvel outil de pinceau dans le sous-menu photo. Il permet de « peindre » sur des effets photo tels que les effets de densité. Par ailleurs, vous pouvez toujours éditer les valeurs de l'effet ou éditer la zone peinte avec l'outil de dessin de zone ou la gomme.

Nouveau - Octobre 2016

- Le paramètre d'estompage/adoucissement reste maintenant inchangé malgré les changements de type d'effet
- Attribution simplifiée de noms à des régions des groupes photo

Nouveau - Mai 2017

Outil de sélection/Poignées de SmartShapes

Maintenant, lorsque vous sélectionnez une photo ou une SmartShape dans l'outil de sélection, vous voyez des poignées intelligentes sans que vous ayez à passer par l'outil photo ou l'outil de formes automatiques. Cela permet d'éditer directement ces objets sans changer d'outil.

Améliorations de l'utilisation du texte

L'édition flexible de texte est l'un des atouts de Web Designer, mais nous avons amélioré d'autres fonctions importantes.

Symboles & icônes

Essayez Insérer > Symbole. Les objets que vous trouverez ne sont pas seulement des symboles et des icônes que vous pouvez ajouter à votre texte, mais également des formes vectorielles entièrement éditables !

- La collection Font Awesome populaire a été actualisée : grâce aux icônes de Google Material Design qui ont été ajoutées, elle comprend maintenant plus de 1 500 symboles au total.
- Nous avons ajouté une fonction de recherche pour les symboles. Recherchez par exemple « Face » : vous trouverez différents types de symboles Facebook.
- Les symboles sont automatiquement actualisés si de nouvelles versions sont disponibles.
- Par ailleurs, le comportement des symboles qui ont été ajoutés dans le texte a été amélioré (par exemple, ils ne sont pas concernés par la modification de la police du texte).
- Une nouvelle option de clic droit pour remplacer des symboles (dont les symboles de groupes et de listes à puce) MISE À JOUR - Mai 2017

Autres optimisations de texte

- Positionnement indice/exposant amélioré
- Nouvelle option de renvoi de texte rectangulaire
- Option pour changer la casse du texte sélectionné : « TOUT EN MAJUSCULES », « tout en minuscules » ou « Majuscule en début de phrase »
- Le vérificateur orthographique vous permet maintenant de définir la langue du document entier
- Amélioration du crénage automatique (le crénage entre les classes de caractère est maintenant pris en charge, afin que les polices OpenType plus récentes soient affichées avec un crénage correct)
- Amélioration de l'édition de listes MISE À JOUR - Mai 2017
- Meilleur comportement du texte des boutons (afin que les modifications de la police et de la taille de la police soient synchronisées avec l'état MouseOff et MouseOver)
- Autres optimisations mineures

Nouveau - Octobre 2016

- La boîte de dialogue des propriétés des listes à points et numéros a été optimisée afin de vous offrir un meilleur contrôle de leur présentation.
- Deux listes numérotées séparées peuvent maintenant être couplées (par exemple, un fichier image peut se trouver au milieu)

- Les options de suppression de styles ajoutées au menu des styles sont mieux accessibles et permettent d'exclure les styles de texte non désirés plus rapidement.
- Autres optimisations mineures des éditions de listes

Nouveau - Mai 2017

- Sélection des objets intégrés, ancrés et répétés - sélection directe d'objets uniques intégrés dans un texte. Une amélioration similaire a été effectuée pour les objets ancrés, les objets répétés et les live copies.
- Prise en charge des ligatures
- Styles de texte cachés - Possibilité de cacher des styles dans le menu des styles

Contenu

Un nouveau catalogue de contenus en ligne

Basée sur la version 11 du catalogue de contenus, cette nouvelle version améliorée propose :

- Un accès entièrement intégré à une bibliothèque libre regroupant plus de 500 000 photos de qualité gratuites.
- Des mises à jour régulières
- Une recherche par mot-clé du catalogue entier
- Une nouvelle structure plus logique du contenu améliorant le processus

La galerie des designs (appelée maintenant « galerie des designs locaux ») affiche maintenant seulement vos contenus actuels (téléchargés depuis le catalogue de contenus en ligne ou depuis le CD de sauvegarde optionnel). Vous pourrez ainsi accéder rapidement aux ressources que vous utilisez déjà.

Nouveau - Octobre 2016

- Stock d'illustrations **-** en plus des stocks de photos, le logiciel comporte maintenant une catégorie supplémentaire de « stock d'illustrations » d'images vectorielles, entièrement redimensionnables sans perte de qualité
- Conservez le catalogue des contenus ouvert après une sélection : cliquez sur « Importation » avec la touche Maj enfoncée pour importer l'élément tout en conservant le catalogue ouvert. Cela est très pratique lorsque vous souhaitez tester différents éléments sans revenir au catalogue plusieurs fois.
- Téléchargement des photos en haute résolution : si vous importez une photo du stock dans un document à imprimer, celle-ci sera importée dans une résolution maximale, souvent supérieure à la HD.

Grilles photo

Ces grilles affichent vos photos d'une nouvelle façon. Nous avons ajouté des formes intelligentes et entièrement éditables (SmartShapes) ainsi que des modèles simples de grilles photo.

Les grilles de photo intelligentes vous permettent d'afficher sur votre site Web toutes les collections photo, même celles avec des formes et des proportions différentes, dans une grille compacte. Glissez-déposez votre photo sur la grille : elle sera automatiquement actualisée pour s'adapter à la forme de votre photo.

Nouvelles SmartShapes

Les SmartShapes sont une manière incroyablement simple et rapide de créer et d'éditer les formes les plus modernes. Le fonctionnement des SmartShapes a été légèrement optimisé (les poignées par exemple) et des formes prêtes à utiliser et éditables ont été ajoutées :

- De nouvelles SmartShapes de diagrammes comme l'anneau de pourcentage, le diagramme en bâtons et le diagramme en colonnes (mise à jour en mai 2017)
- De nouveaux panneaux de texte et panneaux de photo
- Une nouvelle version plus flexible de la SmartShape Spirale
- D'autres nouvelles SmartShapes telles que des rectangles et des lignes personnalisables sont incluses : leurs angles peuvent être édités individuellement
- Des nouvelles variantes de SmartShapes existantes telles que des flèches et des bulles de dialogue

Nous allons bientôt proposer une API de SmartShapes publique pour les personnes intéressées (programmée en JavaScript). Contactez-nous .

Nouveau - Octobre 2016

- La nouvelle SmartShape Chevron est idéale pour la conception de présentations !

Nouveau - Février 2017

- 15 flèches SmartShapes additionnelles, plus une nouvelle poignée qui facilite le changement du design de l'en-tête et de la fin de texte, partout où cela est adéquat.

Nouveau - Mai 2017

- Nouvelles SmartShapes d'axe temporel
- Possibilité d'aligner le texte verticalement dans des panneaux de texte

Autres nouveaux modèles

- Une collection de nouveaux designs de boutons
- Des images d'emplacement pratiques correspondant aux proportions habituelles (4:3, 16:9, etc.)
- Des cliparts photo additionnels

Visionnez les aperçus d'une sélection des modèles .

Autre

Optimisations de l'importation et de l'exportation

- Importation et exportation **Word** améliorées MISE À JOUR - Octobre 2016/Mai 2017
- Importation **PDF** améliorée MISE À JOUR - Octobre 2016/Mai 2017
- Importation et exportation **RTF** améliorées
- Importation et exportation **PSD** améliorées (les objets Xara peuvent être maintenant représentés dans des calques Photoshop, et inversement).

Nouveau - Octobre 2016

- Importation SVG améliorée
- Optimisation de l'importation de boutons Web en documents imprimés

Autres améliorations

- Les opérations de distribution ont été ajoutées à la barre d'outils Aligner.
- Vous pouvez maintenant attribuer des noms d'objets individuels dans la Galerie des pages et des calques afin de retrouver plus rapidement vos objets et organiser votre mise en page.
- Coller sur des pages multiples NOUVEAU - Février 2017 Mise à jour en mai 2017
- Diverses améliorations de l'édition de listes MISE A JOUR - Février 2017
- Option « Modifier la largeur de toutes les pages » (Mai 2017)

Nouveau - Octobre 2016

Logiciel de gestion de photos en bonus

Photo & Graphic Designer inclut maintenant une copie gratuite de **MAGIX Photo Manager 16**, qui est un outil pratique pour trier, rechercher et créer des sauvegardes de vos photos (en savoir plus). Vous trouverez le lien de téléchargement dans votre e-mail de confirmation d'achat de Photo & Graphic Designer.

Xara Online Designer

Il s'agit d'un tout nouvel ajout à Photo & Graphic Designer pour mai 2017

Online Designer est un moyen permettant d'éditer vos fichiers Xara depuis votre navigateur. Il fonctionne où que vous soyez dans le monde, quel que soit le type d'appareil utilisé : un Mac, un iPad, une tablette Android ou un ordinateur disposant d'un navigateur moderne. Nous avons publié une version améliorée de Xara Online Designer pour accompagner cette version de Photo & Graphic Designer ; elle inclut encore plus de fonctions d'édition. Vous pouvez déplacer et redimensionner des éléments sur la page, ajouter de nouveaux éléments et effectuer une édition plus avancée. Cela reste un produit Beta, mais il évolue rapidement.

Xara Online Designer est disponible ici : cloud.ixara.com

Cette version améliorée est disponible uniquement pour les utilisateurs inscrits de la dernière version de Photo & Graphic Designer, Designer Pro X ou Web Designer Premium 365..

Voici quelques uns des dernières améliorations :

- Sélecteur de photos - un accès entièrement intégré à une bibliothèque libre regroupant plus de 500 000 photos de qualité gratuites de Pixabay
- Le sélecteur de schéma de couleurs vous permet de choisir un schéma de couleurs pré-conçu pour vos documents
- Schémas de styles de textes - l'opération en un clic vous permet de modifier le style de texte pour votre document entier
- Sélecteur de symbole - vous avez maintenant accès à une large sélection de symboles et d'icônes à utiliser dans votre documents. Cliquez sur Ajouter (icône +), puis sur le bouton Symboles pour voir la collection
- Sélection multiple - vous pouvez sélectionner et déplacer plusieurs éléments en une fois, ainsi que les groupes, afin qu'ils se comportent comme un seul élément sélectionnable
- Transparence - sélectionnez un objet (Shapes, photos, diagrammes, etc.) : vous verrez une option de contrôle de la transparence dans le panneau des propriétés.
- Possibilité d'édition pour tout le monde - partagez vos documents avec des utilisateurs étrangers à Xara ou des clients de designers qui utilisent Web Designer ou Designer Pro X pour créer des sites Web

Terminologie de MAGIX Photo & Graphic Designer

Cette section présente les termes utilisés fréquemment dans Photo & Graphic Designer.

Document

Considérez un document dans Photo & Graphic Designer comme une simple feuille de papier. Vous pouvez y tracer des lignes et courbes, placer des objets comme des formes, des cliparts et des photos et écrire ou effacer du texte. Vous pouvez entre autres sauvegarder le document pour l'utiliser ultérieurement, l'imprimer ou l'exporter pour le Web, etc.

Page

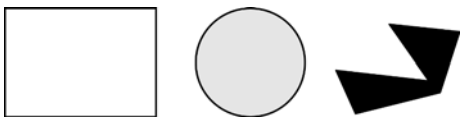
Il s'agit de la zone blanche dans le document. Vous pouvez placer des objets dans la marge de la page, sur la page ou encore les superposer. Seuls les objets situés sur la page seront visibles à l'impression. Un document peut contenir une page, plusieurs pages simples ou une double-page. Une double-page se présente sous la forme de deux feuilles de papier placées côte à côte.

Lignes, formes et objets



Voici des lignes

Une **ligne** peut être droite, courbe ou un mélange des deux. Elle doit avoir un début et une fin, c'est-à-dire qu'elle est toujours ouverte. Vous pouvez définir l'épaisseur et la couleur de la ligne.



Voici des formes

Une **forme** est un objet fixe ou fermé. Elle se différencie de la ligne car elle n'a ni début ni fin. Comme la forme est un objet fermé, vous pouvez la remplir avec une couleur ou la laisser vide et sans couleur. En outre, vous pouvez définir l'épaisseur et la couleur de la ligne de contour de la forme.



Voici des objets

Objet est un terme général. Il est utilisé dans ce manuel pour décrire des lignes, des formes, des bitmaps, des photos ou du texte.

De nombreuses opérations réalisées dans Photo & Graphic Designer s'appliquent aussi bien à un objet qu'à un groupe d'objets. Le terme objet peut donc faire référence à un seul objet, ou à plusieurs objets.

Dans la terminologie PostScript, une forme est un chemin fermé. Photo & Graphic Designer utilise parfois le terme « forme » comme raccourci pour « ligne ou forme ».

Barres

Il existe trois types de barres : la **BARRE D'OUTIL PRINCIPALE**, la barre d'outil puis plusieurs autres barres bouton souvent appelées barres de contrôle, par exemple la barre **GALERIE**.

Attributs

Les nombreuses caractéristiques qui définissent l'apparence des objets sur la page, comme la couleur, la largeur des lignes, le style de remplissage, etc. sont toutes appelées **ATTRIBUTS** de l'objet.

Les attributs des objets peuvent être copiés et collés entre différents objets en utilisant la commande Coller des attributs (voir page 173).

Terminologie Windows

Nous utilisons de nombreux termes standard Windows. Pour obtenir de plus amples informations sur l'utilisation de Windows, veuillez consulter l'aide et l'assistance Windows.

Le clavier

Les touches sont décrites de la manière suivante : Ctrl (touche contrôle).

Les combinaisons de touches sont indiquées ainsi : Ctrl+A. Cela signifie :

1. Pressez et maintenez la touche Ctrl enfoncée.
2. Pressez ensuite la touche A (tout en maintenant Ctrl enfoncée).
3. Relâchez les deux touches.

Les touches Alt

La plupart des claviers disposent de deux touches Alt. La première touche, Alt, se trouve à gauche, et la seconde, Alt Gr, se trouve à droite de la barre d'espace. Alt Gr est interprétée par Windows comme Ctrl+Alt ; Photo & Graphic Designer ne peut écraser cette fonction de sorte que de nombreuses commandes de Photo & Graphic Designer fonctionnent uniquement avec la touche Alt et non la touche Alt Gr.

Les touches Maj

Dans le présent manuel, la description « Maj » se réfère aux deux touches Maj se trouvant sur le clavier (à gauche et à droite), et non aux touches fléchées. Contrairement aux touches Alt, vous pouvez dans ce cas utiliser l'une ou l'autre des touches pour les combinaisons.

Les touches Entrée

Dans le présent manuel, la description « Entrée » se réfère à la touche Entrée sur la clavier principal et non la touche Entrée du pavé numérique.

Le curseur

Le curseur de texte est affiché sous la forme d'une ligne rouge verticale dans la ligne de texte. Il sert à indiquer la position actuelle dans le texte.

Actions de la souris

Clic : pressez la touche de la souris puis relâchez-la.

Double-clic : cliquez deux fois à la suite rapidement.

Faire glisser : maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant la souris.

Glisser-déposer : placez la souris sur un élément, faites-le glisser pour le placer à l'endroit souhaité dans le document et relâchez le bouton de la souris pour le déposer.

Ctrl + clic & Maj + clic—maintenir Ctrl ou Maj appuyé en cliquant.

Le chapitre Ajuster Photo & Graphic Designer (voir page 548) comprend les informations relatives à la configuration des boutons de la souris.

Pointeur

Il s'agit du pointeur sur l'écran (pointeur de la souris) qui suit les mouvements de la souris.

Menus

Lorsque vous êtes prié de sélectionner un menu, le procédé sera décrit comme suit :

Sélectionner **WINDOW > BARRES > RÈGLES**

Cela signifie que vous devez d'abord cliquer sur le menu Fenêtre, puis aller sur Barres, puis enfin cliquer sur les Règles.

Le presse-papier

Il s'agit d'un lieu de sauvegarde temporaire utilisé comme un presse-papier physique. Vous pouvez copier ou couper une partie ou tous vos dessins dans le presse-papier. Vous pouvez également transférer le contenu du presse-papier dans une autre section du même document ou dans un autre document ou application.

Le presse-papier ne peut contenir qu'un seul objet ou groupe d'objets à la fois. Si vous placez un autre objet dans le presse-papier, tout contenu existant sera écrasé. Les objets restent dans le presse-papier jusqu'à ce qu'ils soient effacés ou écrasés par Photo & Graphic Designer ou une autre application.

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 PHOTO & GRAPHIC DESIGNER AIDE »** depuis le menu **« AIDE »** pour ouvrir l'aide de MAGIX Photo & Graphic Designer (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 Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer. 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 - 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 »**.

Info de document

Sous **FICHIER > INFOS DU DOCUMENT**, vous pouvez consulter diverses infos sur le document sélectionné, comme sa taille, et les polices ou plugins utilisés. Il s'agit d'une fonction utile pour vérifier si vous disposez de toutes les polices et tous les plugins requis pour un affichage correct du document.

Tous les commentaires sont sauvegardés avec le fichier. Ce commentaire sera alors affiché chaque fois que vous affichez la boîte de dialogue des infos du document.

À propos de Photo & Graphic Designer

Allez sous **AIDE > À PROPOS DE MAGIX PHOTO & GRAPHIC DESIGNER**. Des informations générales concernant le programme sont affichées. Ces informations peuvent éventuellement vous être demandées lorsque vous contactez notre équipe d'assistance.

Infobulles



Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un bouton, une infobulle s'affiche, vous informant sur les fonctionnalités de ce bouton.

Démarrage

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

Agencement du programme



1. Barre d'infos (change pour chaque outil)
2. Zoom
3. Galerie des designs locaux
4. Galerie des pages et des calques
5. Outil de sélection
6. Outils de régions photo et masques
7. Outil d'édition photo
8. Outil gomme
9. Outils de dessin
10. Outil texte
11. Outil ombres
12. Palette de couleurs
13. Onglets pour tous les documents ouverts : les icônes permettent d'identifier le type de document.

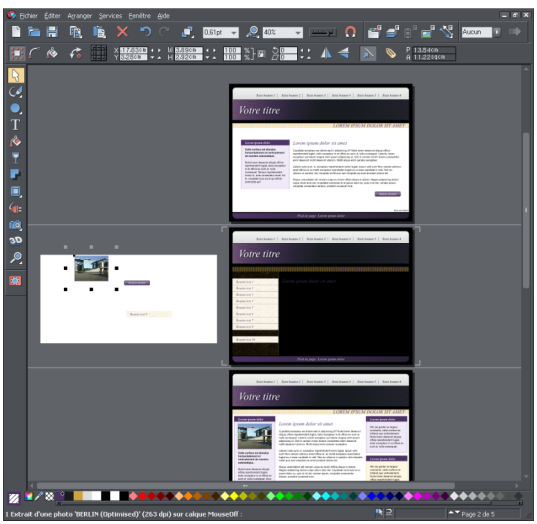
Remarque : Par défaut, Photo & Graphic Designer ouvre un nouveau document comportant uniquement une page. Pour visualiser toutes les pages de votre document, effectuez un clic droit sur une page et cliquez sur **AFFICHAGE MULTIPAGE**. Vous pouvez maintenant faire défiler la fenêtre de Photo & Graphic Designer pour voir toutes les pages du document.

Remarque: Toutes les barres d'info de Photo & Graphic Designer proposent maintenant un meilleur rendu du texte pour un affichage optimal, il suffit d'activer « ClearType » dans le panneau de configuration de Windows.

Zoomer / Faire défiler / Déplacer votre page

Ces opérations peuvent être réalisées très facilement :

- Pour zoomer en avant ou en arrière, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant la molette de la souris.
- Pour déplacer la page, pressez la molette de la souris et déplacez la souris.
- Pour faire défiler les pages, utilisez la molette de la souris (ou la barre de défilement).



Toutes les pages de votre document sont présentées les unes en dessous des autres, comme dans un logiciel de traitement de texte. Vous pouvez ainsi visualiser l'intégralité de votre site Internet, notamment en zoom arrière. De cette façon, vous pouvez glisser-déposer des éléments entre les pages. Lorsque vous modifiez les couleurs de l'intégralité du modèle du document, vous pouvez voir que ces modifications affectent toutes les pages.

La page en cours est marquée entre crochets. 

Dans cet exemple, vous pouvez voir que certains objets ont été placés dans l'interface de travail à côté des pages. Lors de l'exportation vers la plupart des formats d'exportation, les objets en dehors de la page ne sont pas inclus. L'interface de travail est utile pour stocker temporairement ou travailler sur des graphismes, des photos ou d'autres objets.

Barres escamotables

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

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

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

Veuillez consulter le chapitre Personnaliser (voir page 548) dans le manuel PDF pour plus d'informations sur les barres d'outils escamotables.

Outils de dessin





Photo & Graphic Designer vous propose tous les outils graphiques dont vous avez besoin pour créer des objets graphiques sur votre page et pour éditer un ensemble d'éléments graphiques prédéfinis disponibles dans la Galerie des modèles. Voici plusieurs outils de dessin de base qui vous permettent de créer des rectangles, des ellipses, des étoiles ou toute forme de votre choix.

Photo & Graphic Designer 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 annuler toutes les éditions. Pour plus de détails concernant le dessin de rectangles/de carrés, de cercles/ellipses et d'autres formes, voir Dessin de lignes et de formes et Manipulation des formes.



L'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES** vous permet de créer des formes détaillées basées sur des vecteurs et d'éditer les contours de toute forme.

Pour apprendre à utiliser cet outil très puissant, référez-vous au chapitre **OUTIL D'ÉDITION DES FORMES** (voir page 110).



L'**OUTIL LIGNES DROITES** ajoute des pointes et des queues de flèche à tout type de ligne ; il permet aussi de tracer des lignes simples.



Les formes sont une partie importante de tout dessin, l'autre élément essentiel étant le dessin à main levée, dont nous n'avons pas encore parlé. Cliquez sur l'**OUTIL DE DESSIN AU PINCEAU ET À MAIN LEVÉE.** Voir l'**OUTIL POUR DESSIN AU PINCEAU** et à main levée pour davantage d'informations**.** (voir page 101)



L'**OUTIL DE DESSIN DE FORMES** vous permet de « peindre » à l'aide d'une « plume » afin d'étendre une forme existante ou d'en dessiner une nouvelle. Les « coups de souris » que vous donnez à l'aide de cet outil sont fusionnés instantanément pour former des formes remplies.



L'**OUTIL DE GOMMAGE DE FORMES** « découpe » dans des objets existants, l'inverse de l'outil de dessin ci-dessus.

Attributs actuels

Un attribut correspond à une caractéristique modifiable d'un objet dans MAGIX Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 549) 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 même 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, ombres, biseau, contours, extrusion en 3D, effets en temps réel.

Réinitialisation des attributs actuels

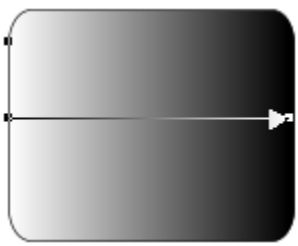
Quand aucun objet n'est sélectionné, vous pouvez réinitialiser instantanément tous les groupes d'attributs actuels en appuyant sur « Echap ». Si des objets sont sélectionnés, appuyez sur « Echap » pour annuler la sélection, puis appuyez de nouveau sur « Echap » pour réinitialiser les attributs actuels afin qu'ils prennent leurs valeurs par défaut.

Outil de 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.

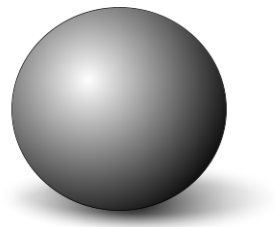


Rectangle aux angles arrondis avec remplissage dégradé

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



Vous pouvez modifier n'importe quel graphique ou photo de sorte que ces derniers deviennent transparents. Faites le test sur votre exemple de rectangle. Sélectionnez l'outil de transparence et déplacez le curseur sur la barre d'infos.

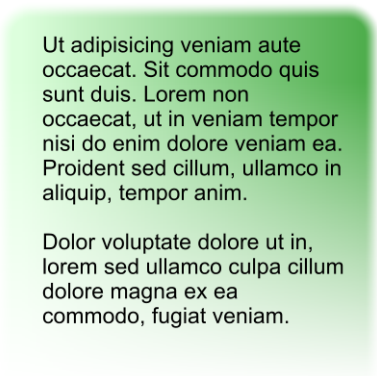
Photo & Graphic Designer va plus loin et prend également en charge des dégradés de transparence. Cela fonctionne de manière très similaire au remplissage avec un dégradé de couleur. Il suffit de faire glisser l'outil de transparence sur les formes pour moduler le degré de transparence. Vous pouvez modifier le degré de transparence de chacune des extrémités de la flèche de remplissage en cliquant sur celles-ci et en ajustant la réglette de transparence.

Plume

Appliqué au graphisme, ce terme désigne le fait d'estomper les bords des objets. Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer sans utiliser d'autre outil graphique.



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 Photo & Graphic Designer, 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 : Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer. Cette caractéristique est compatible avec tous les navigateurs web récents.

Outil ombre

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.



Texte avec une ombre douce.

Pour ajuster la position d'une ombre existante, allez dans l'outil **OMBRE** puis déplacez l'ombre.

Exemple de graphique



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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer.

Conception de sites orientés objet

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

L'un des avantages spécifiques de Photo & Graphic Designer est que vous avez l'entière liberté de positionner n'importe quel objet sur la page. Il réapparaîtra de la même façon sur votre document ou votre site Internet.



L'**OUTIL SÉLECTION** permet de 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 d'apparition (à savoir le fait qu'un objet apparaisse devant ou derrière d'autres objets de la page) en utilisant les options du menu **ARRANGER**. Grâce à l'outil Sélection, vous pouvez redimensionner des objets en tirant sur les poignées d'angles. Vous pouvez faire pivoter n'importe quel objet en tirant sur les poignées de sélection situées à l'intérieur des angles.



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 ou des zones de texte en cliquant et en faisant glisser le texte horizontalement dans l'outil Texte. Voir la rubrique Texte (voir page 51) ci-dessous pour plus de détails et le chapitre Utilisation du texte (voir page 243) pour une description complète des fonctions Texte de MAGIX Photo & Graphic Designer





Vous pouvez utiliser les outils de dessin pour créer des rectangles, des rectangles aux bords arrondis, des cercles et des ellipses ainsi que d'autres formes de votre choix en utilisant l'outil de Changement de formes. Voir la rubrique outils de Dessin pour plus de détails.



Ordre de superposition

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

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

Il existe un autre cas compliqué : les calques. Tous les objets sont regroupés dans des calques nommés et chaque calque peut être activé ou désactivé afin de montrer ou masquer son contenu. Voir la rubrique calques du manuel PDF pour plus de détails.

La **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** vous permet de visualiser et d'ajuster facilement l'ordre de superposition des objets et des calques. Les objets sont listés dans l'ordre dans la galerie, de l'avant vers l'arrière. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie des pages et des calques (voir page 208) dans le manuel PDF.

L'outil de sélection



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

Toutes ces manipulations peuvent être effectuées simplement en faisant glisser les objets sur la page ou en tirant les poignées de sélection autour de l'objet. Vous pouvez également entrer des valeurs numériques précises. L'objet sélectionné s'affiche avec 8 poignées situées à l'extérieur de sa bordure. La ligne de statut située en bas de l'écran vous informe également sur l'objet sélectionné.



Pour redimensionner un objet, tirez sur les poignées situées dans les angles de l'objet. Tirez les poignées internes pour le faire pivoter.

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.

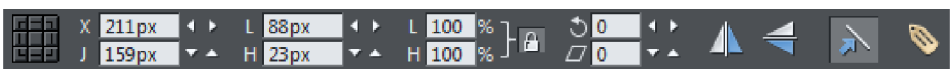
Objets en rotation

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 Photo & Graphic Designer, y compris des photos, des titres et même des blocs de texte. Puisque les navigateurs Internet ne peuvent afficher de texte à un angle, Photo & Graphic Designer convertira automatiquement tout texte qu'on aura fait pivoter en graphiques lors de l'exportation vers un site Internet

Barre d'infos

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



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

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

Copier des objets

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

Vous pouvez également copier et coller une page à n'importe quel endroit de votre document à partir du document actuel ou d'un autre document – cf. Copier et coller (voir page 70)des pages.

Clic à droite : menus contextuels

Lorsque vous effectuez un clic à droite sur n'importe quel objet de l'espace de travail de MAGIX Photo & Graphic Designer, 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.

Utiliser des modèles de conception et des Cliparts



Ouvrez la Galerie des designs en cliquant sur l'onglet **GALERIE DES DESIGNS** dans la barre des galeries (ou cliquez sur « **FICHIER** > **NOUVEAUTÉS DE LA GALERIE DE DESIGNS »**).

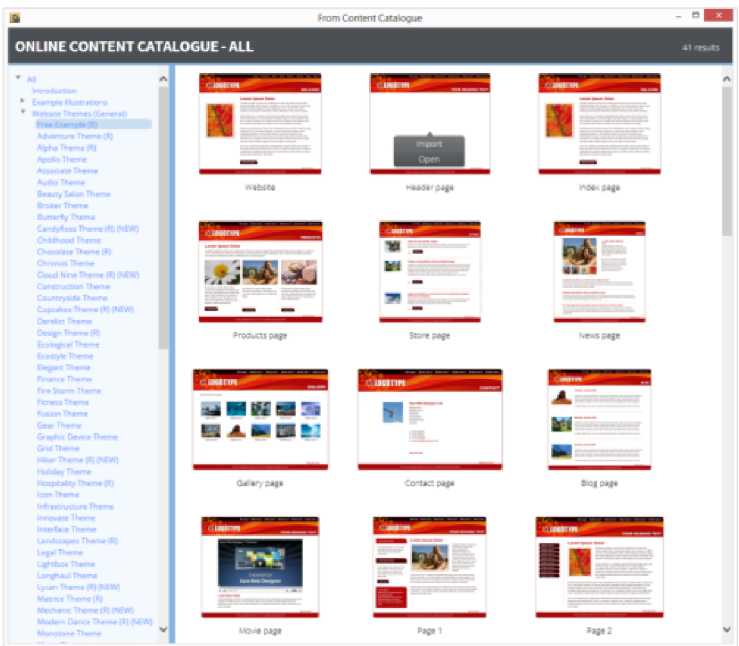
Celle-ci affiche des dossiers contenant une sélection de modèles de conception de designs et des cliparts. Naviguez à travers les dossiers et double-cliquez pour ouvrir tout fichier en tant que nouveau document, ou placez des designs et des gadgets sur votre page par glisser-déposer.

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**. 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 Photo & Graphic Designer 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 **« FICHIER »** > **« 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.

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 CC0 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 **« REMPLACER LA PHOTO » > « PAR UNE PHOTO EN STOCK »** dans le menu contextuel**.**

Lorsque vous importez une photo en stock dans un document imprimé, la photo est importée en haute résolution dans votre design. La résolution des photos est variable, mais la plupart sont plus élevées que la résolution HD. Lorsque vous importez un élément tel que des photos locales dans un document Web, la résolution est limitée à HD, car celle-ci est habituellement requise pour un site Web.

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.

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** dans la barre des galeries.
- Sélectionnez **SERVICES** > **GALERIES** > **GALERIE DES DESIGNS**.



Galerie des designs locaux

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 double-cliquant 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 widgets sont déposés dans votre page actuelle.

Consultez Utilisation du document (voir page 58) pour plus d'informations sur l'utilisation de galeries en général.

Gammes de couleurs

La plupart des modèles utilisent une gamme de couleurs ainsi que de nombreuses nuances de ces couleurs (qu'on appelle aussi « couleurs nommées »). Si les schémas de couleurs fournis ne vous plaisent pas, vous pouvez éditer les couleurs nommées individuellement grâce aux « couleurs nommées » qui apparaissent sur le côté gauche de la palette des couleurs, en bas de la fenêtre.



1. Contour actuel et couleur de remplissage
2. Éditeur de couleurs
3. Pipette de couleurs
4. Aucune couleur
5. Couleurs nommées du thème et couleurs liées
6. Palette fixe de couleurs standard
7. Positionnez le pointeur sur une couleur pour afficher son nom.
8. 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 relatives aux couleurs.
5. Couleur précédente
6. Couleur actuelle
7. Tirez ici pour sélectionner une nuance de la teinte souhaitée.
8. Tirez ici pour sélectionner une teinte.
9. .Étirez à l'aide de la souris pour augmenter la taille de la fenêtre.

L'éditeur de couleurs est un moyen facile pour choisir une couleur de votre choix. Cliquez sur les commandes étendues pour saisir des valeurs RVB.

Remarque : lorsque vous modifiez un thème de couleurs de cette façon, toutes les nuances utilisées dans le document sont également modifiées.

Colorer des formes

Vous pouvez remplir toutes les formes dessinées avec une couleur, soit en tirant la couleur de la **PALETTE DE COULEURS** et en la déposant sur la forme, soit en sélectionnant l'objet puis en cliquant sur la palette de couleurs et en sélectionnant « **DÉFINIR LA COULEUR DE REMPLISSAGE** ».



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

Vous pouvez remplir les objets dessinés avec un dégradé de couleurs en utilisant l'Outil de remplissage (voir page 301).

Colorer des cliparts importés

Lorsque vous importez un graphisme clipart à partir de la **GALERIE DES DESIGNS**, en utilisant l'option **FICHIER** > **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.

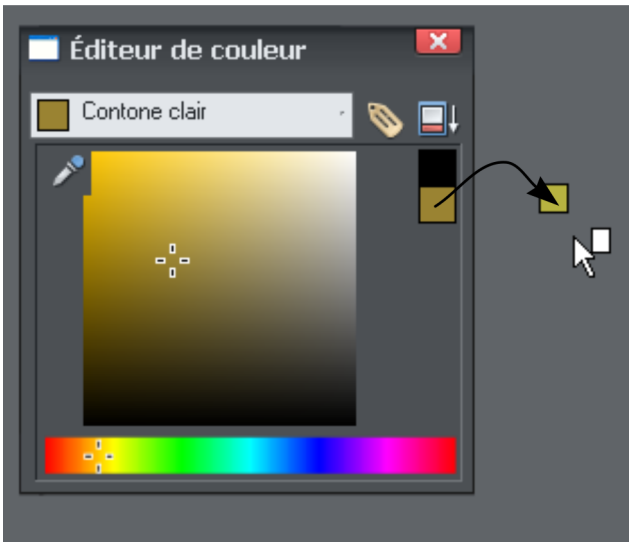
Coloration de photos

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 (voir page 135) 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**.

Couleur d'arrière-plan de page

Pour définir une couleur d'arrière-plan, faites glisser une couleur depuis la palette de couleurs, maintenez la touche Ctrl enfoncée et déposez la couleur sur l'arrière-plan.



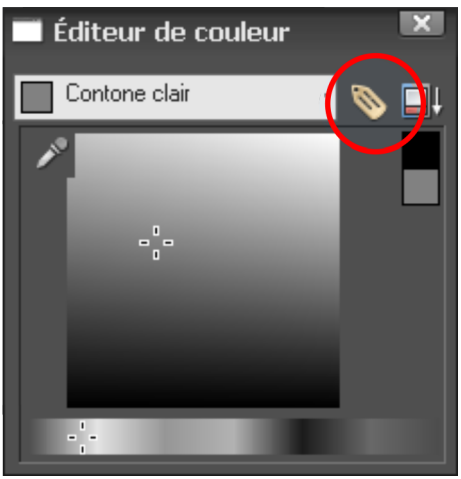
Pour définir une couleur de fond, ouvrez l'éditeur de couleur (Ctrl+E) et faites glisser la deuxième couleur située à droite de la boîte de dialogue. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et placez la couleur dans l'arrière-plan de la page. Lorsque vous modifierez la couleur dans l'éditeur de couleur, l'arrière-plan sera modifié simultanément.



Pour mettre en place une texture de fond récurrente, faites glisser la photo ou le Bitmap sur le document. Ouvrez la Galerie Bitmap, recherchez la photo que vous venez de télécharger, cliquez dessus pour la sélectionner puis cliquez sur le bouton **ARRIÈRE-PLAN** de la galerie.

Créer vos propres couleurs nommées

Si vous souhaitez utiliser une couleur plusieurs fois dans un document, vous pouvez créer votre propre couleur nommée en cliquant sur l'étiquette en haut de l'Éditeur de couleur. Cette couleur apparaît désormais dans la Palette de couleurs.



Cliquez sur l'icone pour créer une couleur nommée.

L'avantage d'une couleur nommée est que si on l'édite plus tard (cliquez sur la couleur puis sélectionnez Éditer), tous les objets utilisant cette couleur seront également modifiés.

Nuances liées

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



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

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



Pour créer une nuance liée, ouvrez les options supplémentaires de l'Éditeur de couleur puis sélectionnez le menu déroulant « **COULEURS NORMALES** » et « **NUANCE D'UNE AUTRE COULEUR** ».

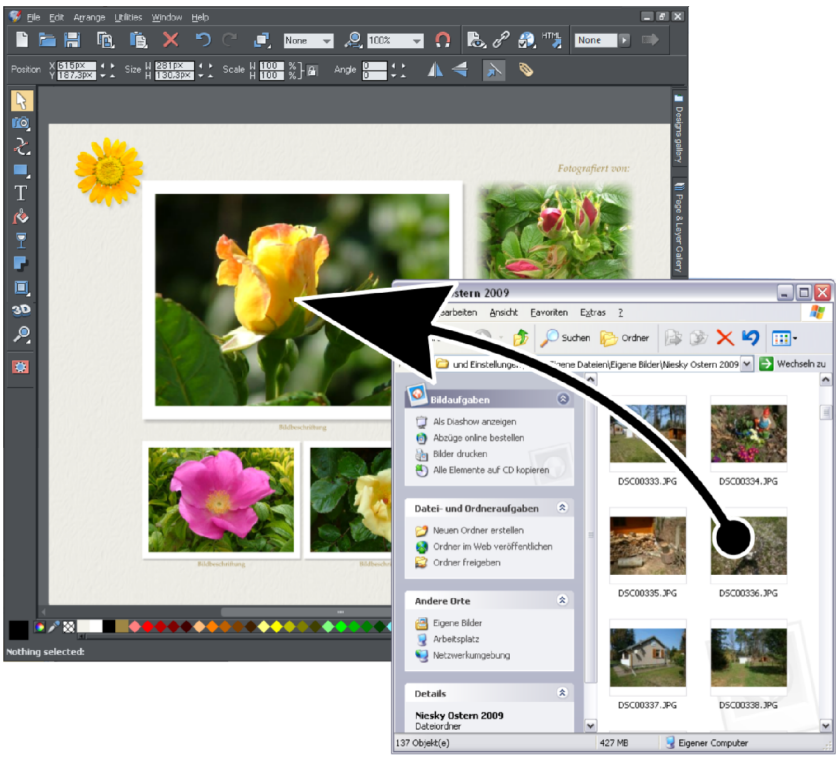


1. Cliquez sur ce bouton pour afficher les couleurs supplémentaires
2. Vous pouvez maintenant sélectionner une nuance plus claire ou plus foncée d'une couleur mère. La croix indique la couleur mère.
3. Sélectionnez la nuance du menu déroulant puis la couleur mère.

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

Photos

Pour remplacer une photo, glissez et déposez une image sur n'importe quelle photo dans Photo & Graphic Designer 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 387) 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 des photos.





Pour découper une photo, ouvrez l'**OUTIL D'OPTIMISATION DES PHOTOS** et tirez sur le cadre de la photo. Vous pouvez ajuster les bords en utilisant les poignées de découpage disposées autour de la photo.



Vous pouvez également effectuer des découpages à l'aide de l'**OUTIL CLIP**.

Voir la rubrique **Traitement des photos** pour plus d'informations sur le traitement avancé des photos dans MAGIX Photo & Graphic Designer ainsi que la rubrique **L'outil Photo** pour découvrir comment utiliser l'outil Photo.

Résolution photo

Photo & Graphic Designer conserve toujours la résolution complète de l'image. Ainsi, vous pouvez redimensionner ou recadrer votre image comme vous le souhaitez sans perte de qualité.

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

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

Texte

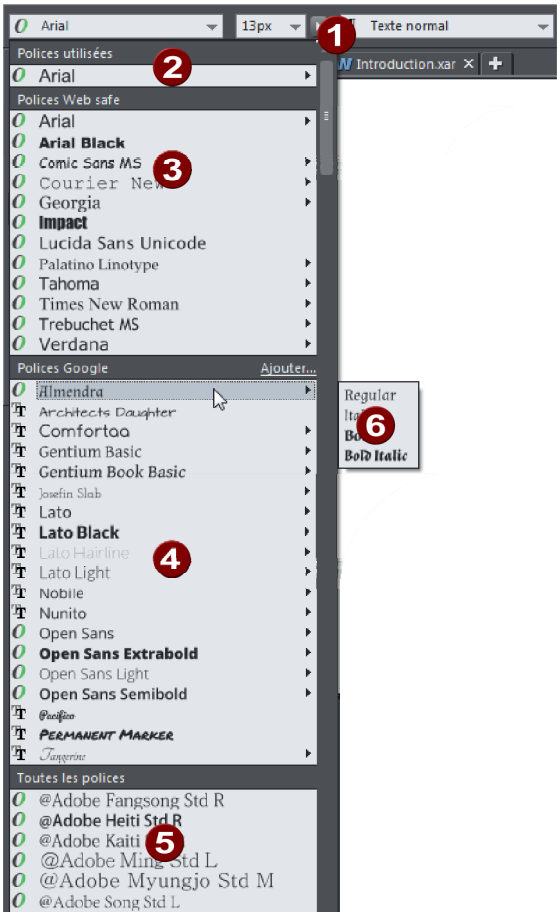


Vous pouvez modifier le texte en sélectionnant l'**OUTIL TEXTE** et en cliquant sur le texte.

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 première section 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.



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

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 de taille de la police affiche la taille de la police en pixels dans les documents Web et en points dans les documents imprimés. Vous pouvez saisir une taille en points en entrant une valeur suivie de pt (pour point) ou de pix (pour pixels).

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.

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 243).

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 faites glisser dans l'outil Ombre, le texte aura une ombre douce.

Objets renvoyant le texte

Si vous cliquez sur un objet comme une photo et sélectionnez l'option du menu « **RENVOYER TEXTE SOUS...** (voir page 268) », 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 (voir page 57) que lui, vous pouvez empêcher le renvoi du texte qui se trouve sous ce calque (cf. Propriétés des calques (voir page 216)).

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 54).

Objets ancrés

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

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

Remarque : vous pouvez aussi renvoyer le texte (voir page 53) 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.

Polices incrustées

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

Astuce : de nombreux raccourcis sont disponibles dans l'outil Texte. Reportez-vous à la rubrique relative aux raccourcis clavier (voir page 598) pour les voir. Par exemple, pour visionner la mise en page des pages Web, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+Maj+L, qui vous permet d'insérer un bloc de texte factice ressemblant à du latin.

Taille de la page

Il est possible de définir la taille de page que vous souhaitez en sélectionnant l'onglet **TAILLE DE LA PAGE** de la **BOÎTE DE DIALOGUE DES OPTIONS** (clic droit > « Options page » ou menu Fichier > Options pages). La boîte de dialogue vous propose dans un menu déroulant une série de formats de page couramment utilisés. Vous pouvez également sélectionner l'option « Personnalisé » pour saisir un autre format de page.

Attention: *si vous prévoyez de faire imprimer votre document par une entreprise spécialisée, veillez à avoir des réglages de fond perdu (voir page 68) corrects.*

Enregistrer et exporter votre travail.

Utilisez les options Enregistrer ou Enregistrer sous du menu pour sauvegarder votre travail en cours. Cette opération enregistre un fichier doté de l'extension .xar, qui est le format propriétaire de Photo & Graphic Designer. Nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Si vous voulez éditer ou mettre à jour votre document ultérieurement, vous devez sauvegarder un fichier .xar de cette façon et vous en servir pour faire vos mises à jour ultérieures, même si vous l'avez également exporté vers différents formats de fichier standard.

Pour exporter votre document, utilisez le menu **FICHIER > EXPORTATION** et sélectionnez dans la liste des formats qui s'affiche le format de fichier vers lequel vous souhaitez exporter. Utilisez le format JPEG pour exporter des photos destinées à un usage sur Internet, le format PNG pour les graphiques Internet, le HTML pour créer un site Internet, tandis que le format PDF est généralement le mieux adapté si vous souhaitez par la suite imprimer ou distribuer votre travail.

Reportez-vous au chapitre Importer et Exporter (voir page 508) pour obtenir de plus amples informations sur ces formats et tous les autres formats d'exportation pris en charge par MAGIX Photo & Graphic Designer.

Sauvegardes automatiques

L'onglet des sauvegardes de la boîte de dialogue **SERVICES** > **OPTIONS** vous permet d'activer ou désactiver la fonction de sauvegarde automatique. Lorsqu'elle est activée, MAGIX Photo & Graphic Designer exécute des sauvegardes régulières des documents ouverts et modifiés lorsque vous n'utilisez pas le programme de manière active. Il est recommandé d'activer cette fonction lorsque vous travaillez sur un document afin de ne pas perdre votre travail en cas d'interruption inattendue comme une coupure de courant.

Vous pouvez accéder aux fichiers de sauvegarde à l'aide de l'option **FICHIER** > **OUVRIR RÉCENT** > **SAUVEGARDES...**.

Cette boîte de dialogue vous permet également de décider si MAGIX Photo & Graphic Designer doit demander quelle est la marche à suivre pour chaque document ouvert lorsque vous quittez le programme, ou juste enregistrer des copies de sauvegarde de ces documents pour les ouvrir à nouveau lors du prochain démarrage du programme. Pour en savoir plus, veuillez vous reporter au chapitre **UTILISATION DES DOCUMENTS**.

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 faire glisser sur la page et les faire pivoter comme un seul objet. De nombreux objets des modèles de conception de la galerie de modèles, comme les boutons, les panneaux de texte et les photos sont des objets groupés.

Par exemple, vous pouvez dessiner un simple bouton en dessinant un rectangle avec l'outil Rectangle, puis en plaçant une étiquette de texte par-dessus avec l'outil Texte. Ce sont des objets séparés et vous pouvez les déplacer indépendamment l'un de l'autre dans l'outil Sélection. Cependant, si vous sélectionnez les deux dans l'outil Sélection (vous pouvez utiliser le lasso pour les entourer ou appuyer sur Maj et cliquer sur les objets) et que vous appuyez sur Ctrl+G (ou dans le menu **ARRANGER > GROUPE**), vous en ferez un objet groupé (remarque : la ligne de statut située en bas vous signale toujours ce qui est sélectionné). Ainsi, dès que vous tirez, redimensionnez ou faites pivoter cet objet, tous les éléments du groupe sont déplacés et modifiés comme s'il s'agissait d'un seul objet.

En défaisant le groupe (Ctrl+U), vous pouvez accéder à tous les éléments de votre groupe et effectuer des modifications. Parfois, vous avez également la possibilité de modifier des objets directement à l'intérieur d'un groupe, par exemple en utilisant l'outil Texte pour éditer le texte ou l'outil Photo pour modifier une photo. Vous accéderez en un clic à l'objet situé à l'intérieur du groupe.

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.

Texte synchronisé

Il existe une fonction supplémentaire fort utile pour les groupes souples. Si un même texte se trouve dans un ou plusieurs objets au sein d'un groupe souple, le texte sera synchronisé lorsque vous l'éditerez.

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 Photo & Graphic Designer 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 175) du chapitre Manipulation des objets.

Calques

Tous les éléments peuvent être placés dans des calques nommés. Chaque calque peut contenir une infinité d'objets et peut être activé ou désactivé. Lorsque le calque est désactivé, tous les objets de ce calque deviennent invisibles. 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 à ce sujet, voir la galerie des pages et des calques (voir page 208).



On contrôle les calques à partir de la **GALERIE DES PAGES & CALQUES** de la barre des galeries à droite dans l'espace de travail.

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 :

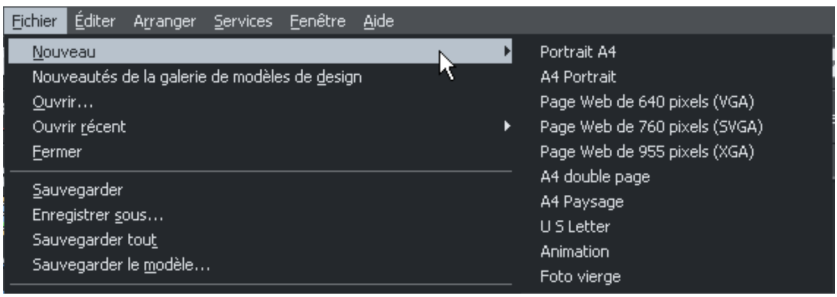
- **COUPEZ** l'objet (« Ctrl+X » ou clic droit et **COUPER**). Assurez-vous que le calque cible est le calque actif (affiché avec , cliquez sur le calque si ce n'est pas le cas) puis faites un clic droit et sélectionnez **COLLER** ou **COLLER AU MÊME ENDROIT**. Si vous coupez ou copiez plusieurs éléments 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**.

Travailler avec des documents

Créer un nouveau document

Cliquez sur **FICHIER** > **NOUVEAU**

Cette action permet d'ouvrir un sous-menu contenant divers modèles vides dont vous pouvez vous aider. Vous trouverez de nombreux modèles vides à partir desquels vous pouvez laisser libre court à votre créativité, disponibles dans le menu **FICHIER** > **NOUVEAU**.



Il existe trois types de documents dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

Icône	Type de document	Option de menu	Utiliser pour..
	Imprimer	**PORTRAIT A4** **DOUBLE-PAGE A4** **PAYSAGE A4** **LETTRE US**	Création de dessins, de PAO et de documents texte (une ou plusieurs pages) destinés à l'impression ou à l'exportation au format PDF.
	Animation	**ANIMATION**	Création d'animations telles que des animations Flash ou des GIF animés
	Photo	**PHOTO VIERGE**	Si vous chargez une photo JPEG dans MAGIX Photo & Graphic Designer, elle sera chargée en tant que document photo. Les documents photo sont utilisés lorsque l'on veut uniquement éditer ou produire une photo.

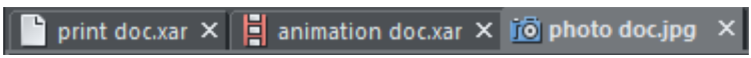
Si vous choisissez la première entrée, **PORTRAIT A4**, vous obtenez un document basé sur le modèle par défaut de Photo & Graphic Designer.



Si vous cliquez sur le bouton « **NOUVEAU** » dans la barre de contrôle **STANDARD** (raccourci Ctrl + N), vous obtiendrez également un document basé sur le modèle par défaut.

Astuce: Ctrl + Maj + N permet d'ouvrir un nouveau document d'animation.

Lorsque votre nouveau document s'ouvre, l'onglet correspondant est ajouté en haut de l'espace de travail avec une icône affichant le type de document, comme vous pouvez le voir dans l'exemple ci-dessous.



Vous pouvez sauvegarder vos propres modèles à l'aide de la commande « Fichier > Sauvegarder le modèle ». Cf. Modifier le document modèle (voir page 548) 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 Photo & Graphic Designer pour ouvrir le document.
- Ou double-cliquez sur un fichier Photo & Graphic Designer.
- 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.



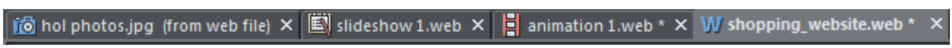
Comme dans l'Explorateur de Windows, vous pouvez alterner entre divers affichages, comme miniature ou détails, à l'aide de ce bouton.

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).

Document sélectionné et barre de titre

Dans Photo & Graphic Designer, 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer (voir page 568) 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.



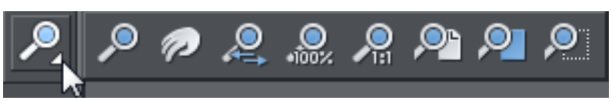
Barre d'infos de l'outil de fondu enchaîné

Barre d'outils principale



C'est une barre de contrôle qui contient initialement tous les outils disponibles dans Photo & Graphic Designer (voir à gauche). Vous pouvez personnaliser la barre d'outils ou déplacer les outils vers d'autres barres de contrôle.

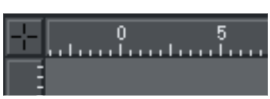
Certaines icônes de la barre d'outils comportent un petit indicateur triangulaire situé dans le coin inférieur droit de l'icône. Ce symbole indique l'existence d'un sous-menu latéral contenant d'autres icônes d'outils. Maintenez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher la barre escamotable.



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).

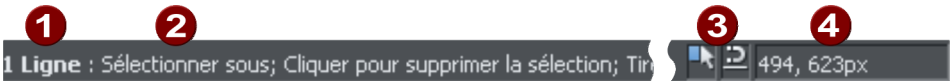
Référez-vous au chapitre Personnaliser Photo & Graphic Designer (voir page 568) pour de plus amples informations sur la personnalisation des barres d'outils.

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 80).

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 156).)

Coordonnées X-Y

Photo & Graphic Designer 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 142).

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.

Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer (voir page 548) 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

Les options **FENÊTRE** > **ORGANISER LES FENÊTRES** et **FENÊTRE** > **CASCADE** vous aident à ordonner les fenêtres multiples. 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 + Maj + 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.

CASCADE affiche les fenêtres ordonnées en cascade.

Minimiser les fenêtres multiples

Lorsque vous minimisez une ou plusieurs fenêtres, un icone apparaît dans l'arrière-plan de la fenêtre principale de Photo & Graphic Designer.

Lorsque vous minimisez puis agrandissez à nouveau plusieurs fenêtres, les icones peuvent être dispersés sur le bureau. **FENÊTRE > ORGANISER LES ICONES** permet de les ordonner à nouveau.

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 556). 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 %.



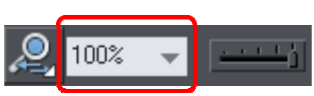
Raccourci « Ctrl + ⇧ + J ». Cliquez sur le bouton **ZOOM VERS LE DESSIN**. La fenêtre affiche tous les objets contenus dans le document.



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).

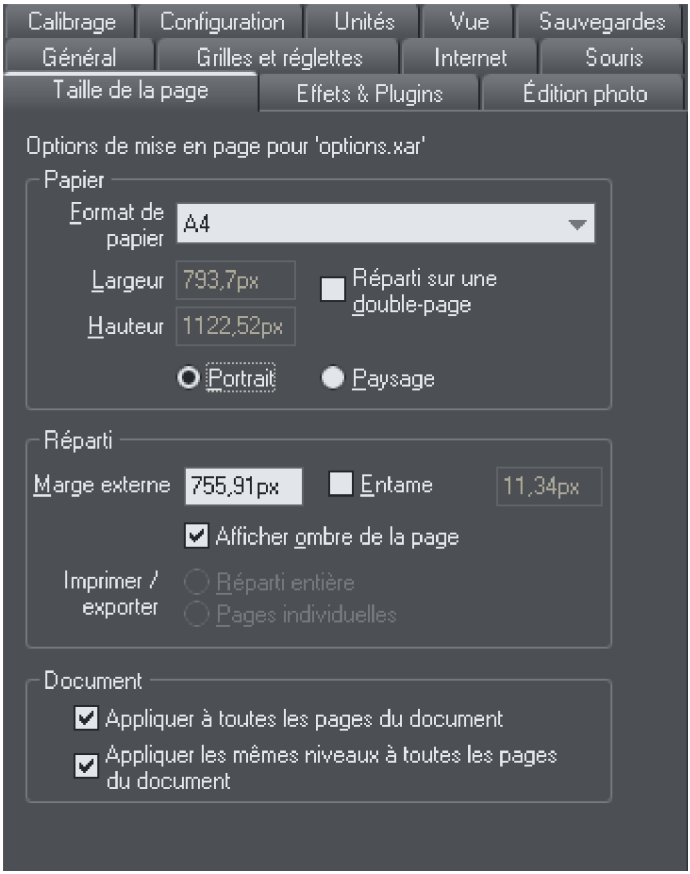
L'affichage des barres de défilement est optionnel. Allez dans **FENÊTRE > BARRES > BARRES DE DÉFILEMENT** pour le désactiver.

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

Vous pouvez modifier la taille de la page actuelle pour obtenir une taille standard :

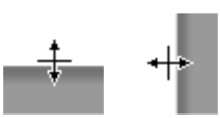
4. Sélectionnez **SERVICES** > **OPTIONS**
5. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet « Page ».
6. Sélectionnez la taille de papier requise.



Le chapitre Personnaliser Photo & Graphic Designer (voir page 548) comprend de nombreux détails sur la boîte de dialogue des options.

Taille du papier

Vous pouvez sélectionner l'option **PERSONNALISÉ** dans la liste des formats de papiers puis saisir la largeur et la hauteur, ou sélectionner un format standard. Vous pouvez également utiliser l'**OUTIL SÉLECTION** et tirer sur les coins inférieurs ou droits de la page pour en modifier la longueur ou la largeur.



Positionnez le pointeur de la souris au-dessus du coin de la page. Le pointeur change alors, vous pouvez cliquer et tirer.

Le format de page actuel est affiché dans la barre de statut lorsque vous tirez.

Orientation

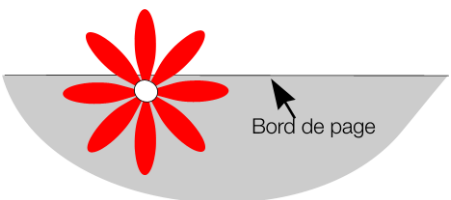
L'affichage « Portrait » affiche les côtés les plus longs verticalement. L'affichage « Paysage » affiche les côtés les plus longs horizontalement. Si vous aviez entré une taille de page personnalisée, l'affichage « Paysage » tournera la page sur le côté).

Bords extérieurs

Cette fonction permet de définir la largeur de l'espace de travail entourant la page.

Entame

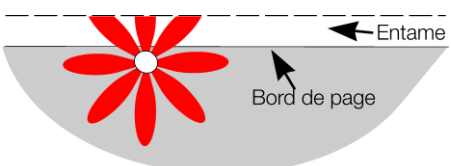
Il peut arriver que votre dessin dépasse les bords de la page.



Vous souhaitez imprimer uniquement la partie se trouvant sur la page :



Si le document doit être imprimé dans une imprimerie, vous devez prendre en compte la tolérance mécanique de la machine. Vous l'obtenez en définissant une entame autour de votre document. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de l'entame sera imprimé :



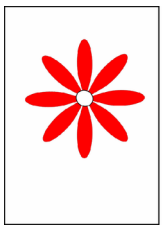
mais sera découpé après impression.



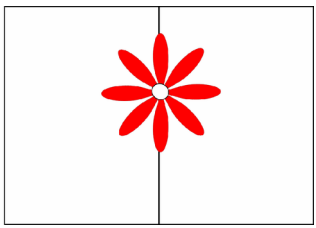
Traditionnellement, une entame mesure 0,5 cm. En cas de doute, adressez-vous à votre imprimerie.

Double-page

Il peut arriver que votre illustration se trouve sur deux pages dans une publication multi-pages. Ce format est désigné par le terme double-page.



Page simple



Double-page

Documents multipage

Vous pouvez facilement créer des documents composés de plusieurs pages comme par exemple des newsletters, des livres électroniques au format PDF, des brochures ou de petits magazines.

Par défaut, lorsque vous ouvrez ou créez un nouveau document Web, Photo & Graphic Designer affiche les documents en affichage multipage. Effectuez un clic droit sur une page et désélectionnez **AFFICHAGE MULTIPAGE** si vous ne souhaitez voir qu'une page à la fois.

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.

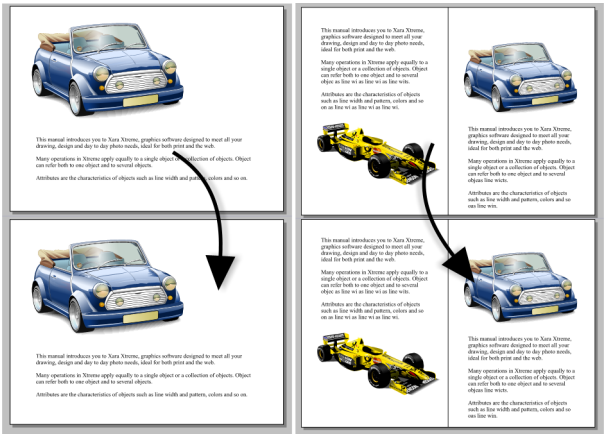
Vous reconnaissez la page actuelle d'un document grâce aux indicateurs qui apparaissent aux coins de la page.

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.

Nouvelle page depuis le modèle



Pour insérer une nouvelle page dans votre document en utilisant un modèle de conception, ouvrez la **GALERIE DES MODÈLES**, faites glisser l'aperçu du modèle de votre choix et déposez-le dans votre document.

La nouvelle page est immédiatement ajoutée à la suite de la page de votre choix.

Dupliquer une page

Pour créer une copie de la page actuelle après cette page, effectuez un clic droit sur la page et sélectionnez « **DUPLIQUER LA PAGE ACTUELLE** ».

Vous pouvez également utiliser ce bouton de la barre d'outil :



Vous pouvez également dupliquer une page en utilisant la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**. Sélectionnez la page dans la galerie des pages et des calques puis cliquez sur le bouton **DUPLIQUER**. La nouvelle page s'ajoute à la suite de la page actuelle.

Déplacer des pages à l'intérieur d'un document

Si vous souhaitez modifier l'ordre des pages de votre document, c'est possible.

Effectuez un clic droit sur une page puis cliquez sur **« DÉPLACER LA PAGE/LA DOUBLE-PAGE VERS LE HAUT »** ou **« DÉPLACER LA PAGE/LA DOUBLE-PAGE VERS LE BAS »**.



Vous pouvez également modifier l'ordre des pages depuis la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**.

Cliquez sur le bouton **PAGES** de la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** pour qu'une liste simple de pages s'affiche. Puis vous pouvez déplacer des pages vers le haut et vers le bas par glisser-déposer dans la galerie pour en modifier 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 sont 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 courante de votre document, effectuez un clic droit et cliquez sur **« SUPPRIMER LA PAGE ACTUELLE/LA DOUBLE-PAGE ACTUELLE »**.

Ou, pour couper la page actuelle, effectuez un clic droit sur une portion vide de la page puis cliquez sur **COUPER PAGE**.

Ou sélectionnez la page dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** puis cliquez sur le bouton **SUPPRIMER**. La page en cours et son contenu seront effacés. Dans le cas d'une double page, toute la double page ainsi que son contenu seront supprimés.

Naviguer entre les pages

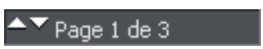
Outre les méthodes habituelles de navigation (avec la barre de défilement et la molette de la souris), il existe d'autres moyens de naviguer dans les pages :

Page vers le haut : 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 sur celle-ci

Page vers le bas : déplace le document vers le bas. L'étendue de la zone déplacée dépend du niveau de zoom. Plus le zoom arrière est important, plus le déplacement est grand.

Ctrl+Pg. Suiv. : aller à la page suivante et centrer sur celle-ci

Ou bien cliquez sur les flèches sur la barre d'état : 

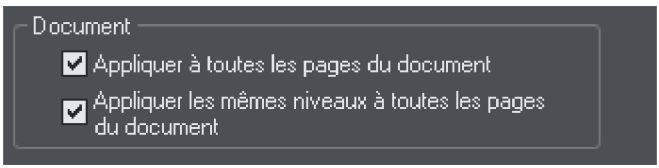
La barre d'état est également très pratique pour savoir quelle(s) page(s) vous êtes en train de visionner.

Remarque : tous ces déplacements sont relatifs à la page que vous voyez et non pas à la page actuelle.

La **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** vous permet également de trouver facilement une page en particulier dans votre document. Cliquez sur le bouton **PAGES** de la Galerie pour qu'une liste simple de pages s'affiche. Lorsque vous cliquez sur chaque page de la galerie, l'aperçu du document défile automatiquement jusqu'à la page souhaitée.

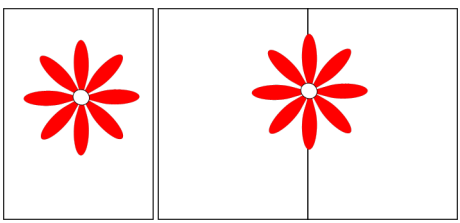
Pages contenant différentes tailles et calques

Vous pouvez choisir quelles pages de votre document doivent être à la même taille et si toutes les pages doivent avoir le même calque. Reportez-vous à la section du document (voir page 559) concernant l'onglet **TAILLE DE LA PAGE** de la boîte de dialogue **SERVICES > OPTIONS** ou effectuez un clic droit sur une page et sélectionnez **« OPTIONS PAGES »**.



Double page dans les documents multi-pages

Il peut arriver que votre illustration coure sur deux pages. Ce format est désigné par le terme double page.

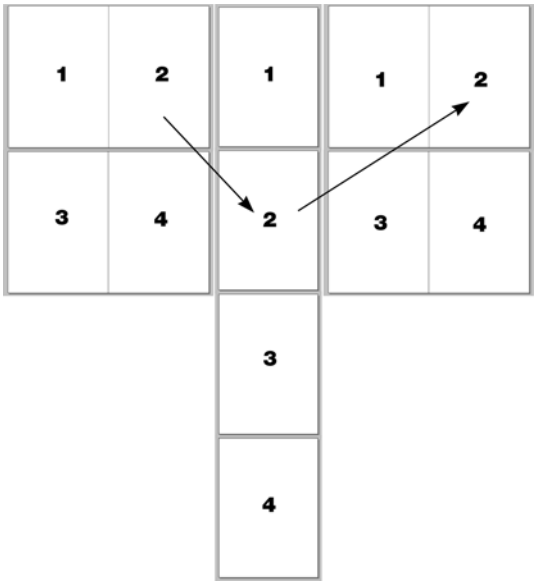


Page simple *Double page*

Comme le montre l'illustration, vous pouvez avoir dans votre document multi-pages des pages simples ou des pages doubles mais il n'est pas possible d'avoir les deux dans un même document.

Pour passer de pages simples à des pages doubles, sélectionnez Fichier > Options pages puis cochez ou décochez l'option **RÉPARTI SUR UNE DOUBLE PAGE**.

Si, dans un document en mode double page, vous passez au mode pages simples, vos pages seront séparées en pages simples. Si, au contraire, vous passez du mode pages simples au mode double page, les pages de votre document seront « couplées ».



Résultat de la conversion d'un document en mode double page en un document en mode pages simples, et inversement.

Remarque : il est possible que des objets chevauchent une double page (par exemple les pages 1 et 2 dans l'illustration ci-dessus) mais il ,ne peuvent pas chevaucher des pages ou doubles pages non consécutives (par exemple les pages 1 et 3). Si vous souhaitez faire cela, vous devrez copier l'objet de la page 1 et le coller sur la page 3 pour qu'il y apparaisse.

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 208).

Sauvegarde du document

Cette section traite de la sauvegarde dans le format interne de Photo & Graphic Designer. Consultez le chapitre Importation et exportation (voir page 508) 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 76) 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 Photo & Graphic Designer.

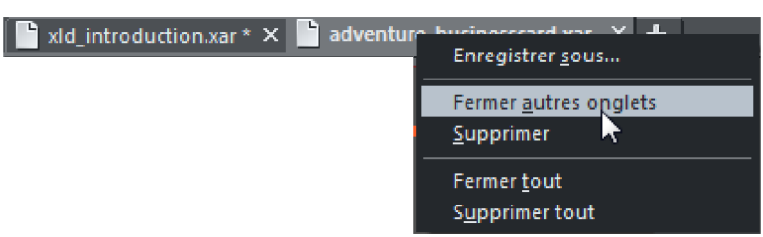
Enregistrer tout (dans le menu fichier)

Cette commande permet de sauvegarder tous les fichiers ouverts actuellement, sans avoir recours à « **ENREGISTRER SOUS** » ni à « **ENREGISTRER** ».

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.

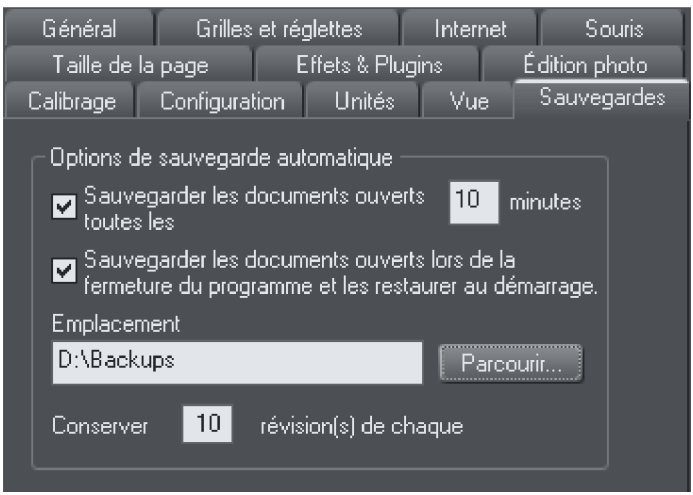


Effectuez un clic droit sur un onglet pour afficher plusieurs options de sauvegarde et de fermeture.

Sauvegardes automatiques

MAGIX Photo & Graphic Designer peut effectuer des sauvegardes régulières des documents ouverts lorsque vous travaillez, si vous le souhaitez. Cette fonction vous évite de perdre des données en cas de coupure de courant ou d'une autre fermeture anormale du programme. Elle est également utile si vous décidez d'utiliser une version précédente de votre document le cas échéant.

Pour activer ou désactiver la fonction de sauvegarde automatique, ouvrez la boîte de dialogue **SERVICES** > **OPTIONS** et sélectionnez l'onglet **SAUVEGARDES**.



Sauvegarde des documents ouverts

Pour activer la fonction de sauvegarde, cochez cette case et sélectionnez la fréquence à laquelle les sauvegardes doivent être effectuées. La période suggérée est de 10 minutes, c'est-à-dire que tous les documents ouverts seront sauvegardés si 10 minutes se sont écoulées depuis la dernière sauvegarde (ou depuis la création ou l'ouverture du document).

Veuillez noter qu'une fois que cet intervalle depuis la dernière sauvegarde est écoulé, la prochaine sauvegarde est enregistrée uniquement lorsque le programme n'a pas été utilisé pendant au moins 15 secondes. Cela permet d'éviter les interruptions dans votre travail autant que possible et d'éviter de sauvegarder le document alors que des modifications sont en cours. Au cours d'une utilisation normale, il est peu probable qu'aucune interruption régulière de 15 secondes ou plus ne se produise, permettant d'effectuer la sauvegarde régulièrement. Cependant notez que si vous éditez un document durant une longue période, la prochaine sauvegarde pourrait être réalisée bien après l'intervalle de temps défini.

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 Photo & Graphic Designer.

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 Photo & Graphic Designer. 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 (voir page 166)

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 Photo & Graphic Designer 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 ouvert au moment ou le système a été arrêté.

Récupération de sauvegardes

Vous pouvez accéder aux sauvegardes de vos documents en utilisant l'option de menu **Fichier** > **OUVERT RÉCEMMENT** > **SAUVEGARDES**. Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le dossier de sauvegarde vous permettant de naviguer, d'ouvrir ou de supprimer n'importe lequel des fichiers de sauvegarde. Il est recommandé d'utiliser

cette boîte de dialogue pour supprimer de temps à autre des sauvegardes anciennes indésirables.

Veuillez noter que lorsque vous téléchargez un document de sauvegarde, il n'est pas automatiquement associé au fichier de modèle qui a servi de référence pour la sauvegarde. Il est traité comme un document indépendant. Par conséquent, si vous décider 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, Photo & Graphic Designer 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 553) 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 156) 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**.

Photo & Graphic Designer utilise des règles pour :

- Contrôler les marges, les tabulations et l'indentation (voir page 264) du texte dans l'**OUTIL TEXTE**.
- Indiquer la partie de la page que vous voyez actuellement ;
- Indiquer la position X-Y actuelle du pointeur ;
- Appliquer des lignes de guidage. Lorsque l'option **FENÊTRE > MAGNÉTISME DE LA GRILLE** est active, les lignes de guidage s'alignent automatiquement sur les divisions de la règle. Pour de plus amples informations sur les lignes de guidage, consultez la section des Guides et des lignes de guidage de Manipulation des objets.

Vous pouvez utiliser les règles quand vous créez des objets ou modifiez leur taille. Elles permettent également d'utiliser l'**OUTIL DE SÉLECTION** avec plus de précision (voir Sélectionner des objets (voir page 132)" 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.

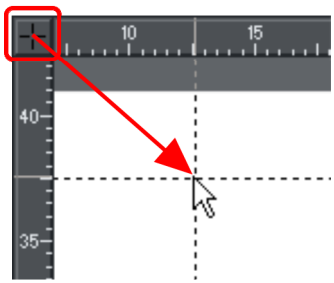
Les unités et le nombre de divisions des règles sont identiques à celles définies pour la grille. Vous pouvez les définir en utilisant l'onglet Grille et règle (voir page 553) de la boîte de dialogue des options. Les unités actuelles et le facteur de calibrage sont affichés à la droite de la règle supérieure.

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 Photo & Graphic Designer. 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 553) de la boîte de dialogue des options.

Unités de mesure

Vous pouvez définir les unités de mesure que vous souhaitez afficher. Les unités standard et leurs abréviations sont les suivantes :

pixels	pix	millimètres	mm
centimètres	cm	mètres	m
pouces	in	pieds	ft
yards	yd	points (1/72ème de pouce)	pt
picas (1/6ème de pouce)	pi	millipoints	mp (voir plus bas)
miles	mi	kilomètres	km

Certaines opérations (comme le kerning ou le tracking) utilisent d'autres unités de mesure. Les miles et les kilomètres sont prévus pour les calibrages de mesures (décrit plus bas). Les unités d'affichage standard sont :

- les points (1/72ème de pouce) pour le texte et la largeur des lignes ;
- les centimètres pour la plupart des mesures.

Vous pouvez entrer des dimensions dans d'autres unités de mesure en utilisant l'abréviation correspondante. Par exemple, 2,5 in pour 2,5 pouces. Vous pouvez également entrer des dimensions utilisant deux unités. Par exemple, 2 pi 4 pt pour une dimension de 2 picas et 4 points. Veuillez noter que les données entrées seront converties en valeurs standard.

Millipoints

Un millipoint correspond à 1/1000^{éme} de point (1/72000^{éme} de pouce). Toutes les mesures dans Photo & Graphic Designer sont sauvegardées en millipoints puis converties dans l'unité appropriée à l'affichage. Toutes les dimensions autres que les millipoints sont arrondies si nécessaire. Si vous souhaitez travailler avec des unités exactes, vous devez afficher les mesures en millipoints.

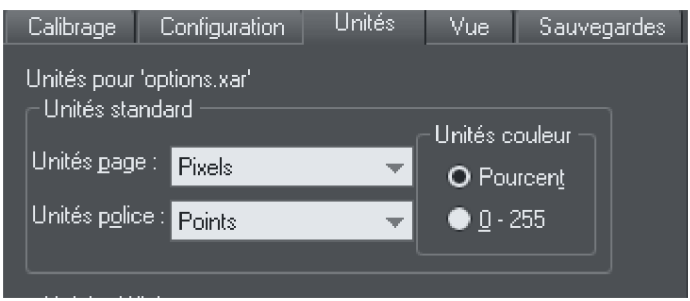
Le chapitre Personnaliser Photo & Graphic Designer (voir page 548) comprend de nombreux détails sur la boîte de dialogue des options.

Boîte de dialogue des options

Les unités de mesure pour les documents sélectionnés sont définies sous Service > Options.

Modifier les unités d'affichage standard

Affiche la boîte de dialogue des options. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet « Unités ».



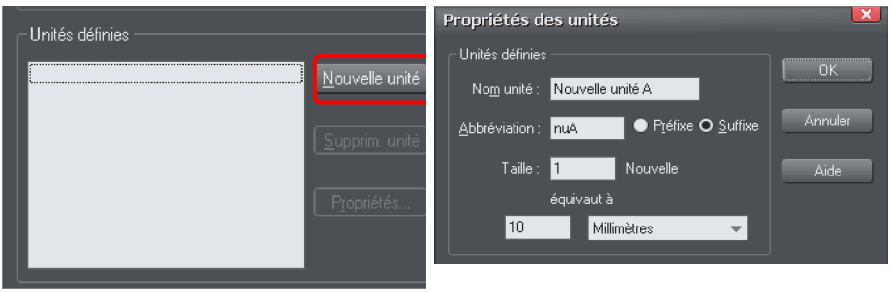
Les unités de police sont utilisées pour la taille du texte. Les unités de pages sont destinées à d'autres mesures.

Créer une nouvelle unité

Il peut arriver que vous souhaitiez utiliser des unités non indiquées comme standard. Par exemple, les champs de course sont mesurés en furlongs (220 yards). Un tableau financier utilisera parfois des valeurs en US$.

Affichez la boîte de dialogue des **OPTIONS**. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet **UNITÉS**.

7. Cliquez sur **NOUVELLE UNITÉ**. La fenêtre des propriétés d'unité s'affiche :
8. Entrez le nom de l'unité (par exemple dollars US). Le nom apparaît dans les menus.
9. Entrez ensuite l'**ABRÉVIATION** ($). Elle sera utilisée lors de l'entrée ou l'affichage des unités.
10. Définissez le signe comme **PRÉFIXE** ($ xxxx) ou **SUFFIXE** (xxxx $) selon l'usage. Photo & Graphic Designer doit être en mesure de relier la nouvelle unité à une unité existante. Veuillez entrer une équivalence dans le champ **ÉQUIVAUT À**. Par exemple, si vous utilisez des furlongs, 1 furlong équivaut à 220 yards.



Pour les unités qui n'indiquent pas de distance (par exemple US$), entrez un facteur de calibrage approprié. Par exemple, 10 US$ équivaut à 10 millimètres.

Supprimer une unité

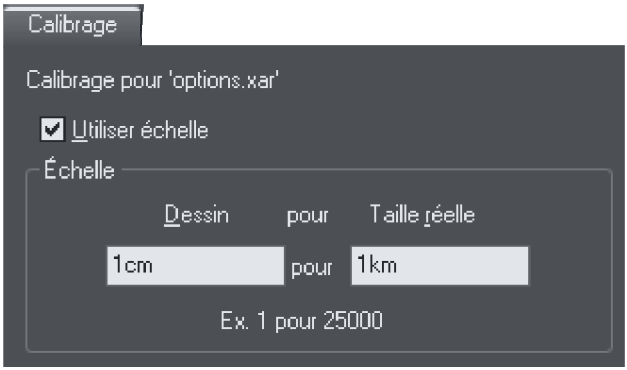
Vous pouvez uniquement supprimer les unités que vous avez créées, pas les unités standard.

Ouvrez la boîte de dialogue des **OPTIONS**. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet des **UNITÉS**.

1. Sélectionnez l'unité que vous souhaitez supprimer dans la liste des **UNITÉS DÉFINIES**.
2. Cliquez sur **SUPPRIM. UNITÉ**.

Ajouter un facteur de calibrage.

Par exemple, lorsque vous dessinez une carte, vous pouvez préciser les dimensions en kilomètres. Vous pouvez appliquer un facteur de calibrage (une échelle) de 1:10000. Une ligne de 10 cm de long sur la carte représentera une distance de 1 km.



1. Allez dans **SERVICES > OPTIONS**. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet **CALIBRAGE**.
2. Sélectionnez **UTILISER ÉCHELLE**.
3. Entrez la valeur d'échelle appropriée. Par exemple, 10 cm pour 1 km.

Vous pouvez également entrer la valeur 1 dans le champ « dessin », et 10000 dans le champ « Taille réelle ».

Supprimer une échelle

Le procédé est similaire à celui de l'utilisation d'un calibrage.

1. Allez dans Services > Options. Si nécessaire, cliquez sur l'onglet **CALIBRAGE**.
2. Désélectionnez **UTILISER ÉCHELLE**.
3. Cliquez sur OK.

Séparateurs décimaux et séparateurs de milliers

Les caractères utilisés comme séparateurs décimaux et séparateurs de milliers sont définis dans le panneau de contrôle Windows. (Dans Windows XP, ils sont définis dans les options régionales et linguistiques.)

De même, le nombre de chiffres affichés après la virgule est également défini dans les options régionales et linguistiques.

Afficher la réglette de qualité



Ces réglettes (affichées dans la barre de contrôle **STANDARD**) affectent l'affichage du document sur l'écran. Elles n'ont aucune influence sur le document lui-même ou sur l'impression.

Il existe 5 réglages de qualité différents :

1. **CONTOURS SEULEMENT.** La fonction anti-alias a été généralisée pour les écrans de haute qualité.
2. **CONTOURS AVEC ÉTAPES DE FONDU.**
3. **COULEUR INTENSE** (pas d'anti-alias).
4. **HAUTE QUALITÉ** (anti-alias complet et lissage de l'image).
5. **TRÈS HAUTE QUALITÉ**. Nouvel affichage photo bi-cubique complètement remanié qui améliore la qualité des photos recalibrées.

Le niveau de **TRÈS HAUTE QUALITÉ** est le niveau définit par défaut, ce qui signifie que le document affiché sur l'écran correspond au document qui sera imprimé (excepté si la résolution de l'écran est inférieure à celle de l'imprimante). L'option anti-Aliasing permet d'obtenir un affichage à l'écran plus lisse et plus précis, spécialement pour les petits détails. Cependant, certains objets peuvent parfois apparaître légèrement flous.

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.

CONTOURS AVEC ÉTAPES DE FONDU est particulièrement utile pour visionner les contours des différentes étapes d'un fondu.

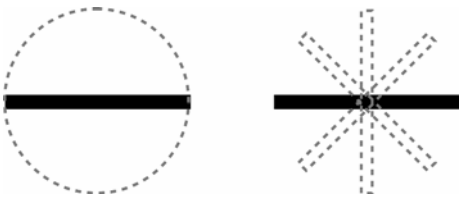


Vous pouvez également modifier ces paramètres sous **FENÊTRE** > **QUALITÉ**. Des boutons de la barre d'outils sont disponibles pour les quatre sortes de réglage de la qualité dans la barre d'outils de la fenêtre (voir page 568).

Reportez-vous au chapitre Fondus (voir page 349) pour obtenir de plus amples informations sur la façon dont le réglage de la qualité joue sur l'affichage des fondus.

La touche de limitation

La touche Ctrl possède une fonction particulière dans Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer, 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 552)

Galeries

MAGIX Photo & Graphic Designer utilise les galeries pour fournir un accès rapide et pratique à des librairies de contenu externe comme des modèles de conception, des polices, des couleurs, des clip arts, des attributs et des bitmaps/photos. Cette section du manuel fournit des informations générales sur les fonctionnalités communes aux multiples galeries. Les sections individuelles décrivent les fonctions spécifiques à chaque galerie.

Lorsque vous créez un nouveau document Photo & Graphic Designer, les onglets de galeries suivants s'affichent dans la barre des galeries à droite de l'espace de travail, dans l'ordre par défaut suivant.



1. Designs
2. Pages et Calques
3. Frame d'animation

4. Bitmap
5. Ligne
6. Remplissage
7. Police
8. Couleur
9. Nom

Remarque : la galerie des **FRAMES D'ANIMATION** est uniquement affichée dans les documents d'animations. Lorsque vous ouvrez un document d'animation, la galerie des **FRAMES D'ANIMATION** s'affiche, déjà ouverte, à la droite de l'espace de travail.

Certaines galeries affichent des objets contenus dans des bibliothèques externes au document : **POLICES, MODÈLES, REMPLISSAGE**

D'autres galeries se rapportent à des objets du document ou à des options pour ces objets : **COULEUR, BITMAP, LIGNES, PAGES ET CALQUES, NOM**

Afficher une galerie

Pour afficher une galerie :

1. Cliquez ou amenez le pointeur de la souris au-dessus de l'onglet vertical de la galerie à droite de l'espace de travail (la barre des galeries). La galerie s'ouvre automatiquement. Lorsque vous éloignez le pointeur de la souris de la galerie, elle se ferme automatiquement.
2. Pour garder une galerie ouverte pendant que vous travaillez, cliquez sur le bouton Masquer automatiquement (épingle) dans son coin supérieur droit. Le bouton Cacher automatiquement se transforme en épingle pointée vers la bas, indiquant que la galerie est maintenant « épinglée » à l'espace de travail.



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

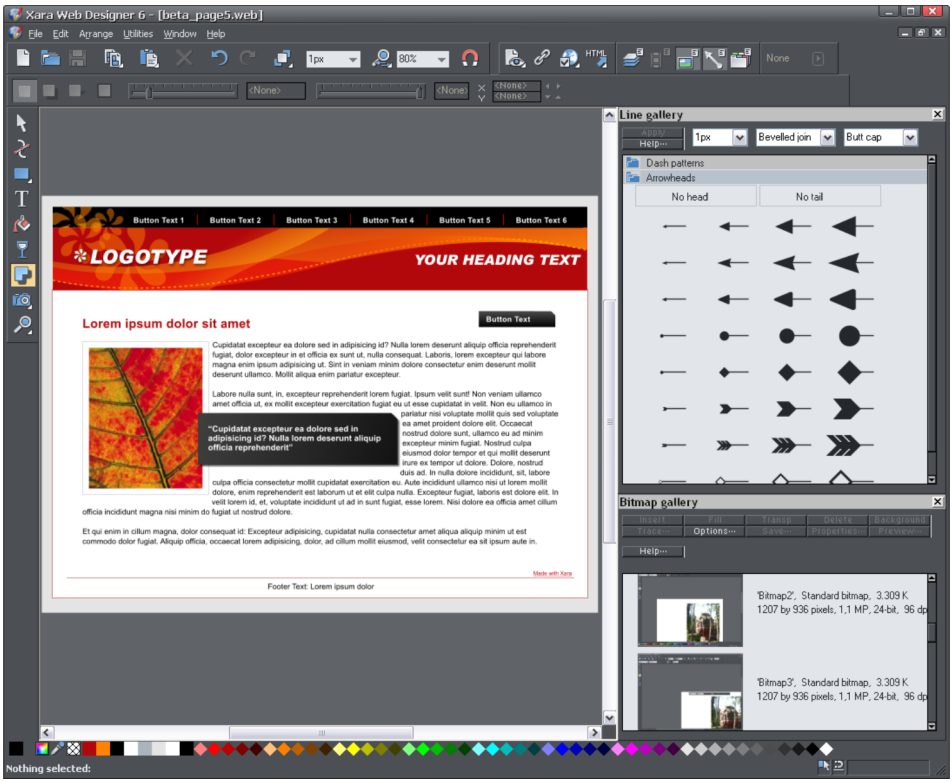


« Épinglée » : la galerie reste ouverte lorsque vous éloignez le pointeur de la souris. Elle peut être aussi déplacée et fixée (voir page 88) ailleurs.

Remarque : par défaut, les galeries des lignes, des polices, des couleurs et des noms n'affichent pas leur nom, mais uniquement leur icône, jusqu'à ce qu'elles soient ouvertes. Photo & Graphic Designer vous indique toujours le titre de la dernière galerie que vous avez visionnée.

Accrocher et décrocher des galeries

Il est possible d'accrocher une ou plusieurs galeries sur chaque côté de la fenêtre de Photo & Graphic Designer.



Exemple d'une galerie accrochée. Il est possible de modifier la taille de la galerie, pour libérer de l'espace par exemple.

Accrocher une galerie

Pour accrocher une galerie :

1. affichez une galerie comme décrit plus haut.
2. faites ensuite glisser la galerie sur le côté gauche ou droit de votre écran.
3. répétez le procédé pour d'autres galeries si besoin.

Décrocher une galerie

En cliquant sur un icone dans la barre de contrôle des **GALERIES**, vous pouvez supprimer la galerie de l'écran. Si vous cliquez à nouveau, la galerie sera replacée à sa position d'accrochage. Pour décrocher une galerie définitivement, éloignez simplement la galerie des bords de l'écran par glisser-déposer.

Vous pouvez également maintenir le bouton CTRL de votre clavier enfoncé tout en faisant glisser une galerie pour supprimer l'accrochage de celle-ci.

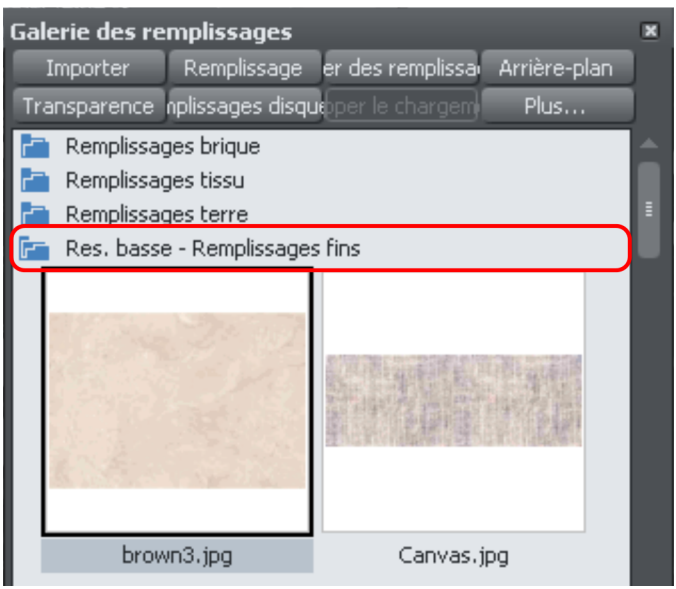
Classement des galeries

Si vous avez accroché plus d'une galerie sur un côté, elles se partageront une seule et même colonne. Vous pouvez modifier la taille des galeries et les déplacer vers le haut ou vers le bas pour changer leur ordre.

Utiliser des galeries

Plier ou déplier une section dans une galerie :

- cliquez sur Ouvrir/Fermer.
- ou double-cliquez sur le titre.
- ou effectuez un clic droit sur une section pour afficher un menu pop up. Sélectionnez la section Ouvrir/Fermer. Le menu pop up affiche alors des options permettant de passer aux sections précédentes ou suivantes.



Cette illustration montre que la Galerie est dépliée. Les autres galeries ont le même aspect.

Les boutons situés en haut dépendent du type de galerie (par exemple, dans la galerie des bitmaps, « Remplissage » et « Transp » sont propres à cette galerie). Cependant, la plupart des galeries disposent des boutons suivants :

- **« APPLIQUER »** : applique l'élément sélectionné dans la galerie. Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- **« OPTIONS »** : ouvre un menu dans lequel vous pouvez sélectionner :
- **« CHERCHER »** : voir description plus bas dans « Chercher par nom d'objet ».

- **« TRIER »** : voir description plus bas dans « Modifier le classement des objets dans la galerie ».
- **« PROPRIÉTÉS »** : permet de définir la taille des icones et les informations affichées dans la galerie.
- **« AJOUTER »** : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « Ajouter des objets à une galerie ».
- **« SUPPRIMER »** : (Galeries Clipart, remplissage et polices) : voir description plus bas dans « supprimer des sections d'une galerie ».

Sélectionner des objets

Pour sélectionner un objet :

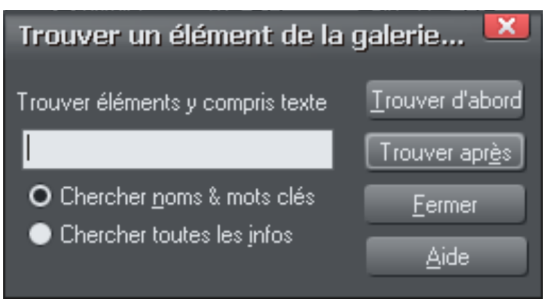
- cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- ou cliquez sur un objet, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur un autre objet. Tous les objets se trouvant entre ces deux objets sont alors sélectionnés.
- ou encore cliquez sur un objet tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée afin d'ajouter un objet à la sélection.

Reclasser les objets dans la galerie

Dans certaines galeries, le menu « **OPTIONS** > **TRIER** » ouvre une boîte de dialogue. Vous pouvez classer les objets par nom et, en fonction de la galerie, selon d'autres critères. Les touches de contrôle primaire permettent de procéder un premier classement. Pour certains paramètres de triage comme le type de fichier ou la longueur du nom, il peut exister deux ou plus fichiers similaires. Vous pouvez trier ces fichiers en utilisant les touches secondaires.

Rechercher un nom d'objet

Vous pouvez par exemple rechercher tous les noms contenant le mot « rouge » :



1. sélectionnez **OPTIONS > RECHERCHER**
2. entrez le mot **ROUGE** dans le champ de texte.
3. sélectionnez **CHERCHER NOMS/MOTS-CLÉS** pour rechercher uniquement le nom de l'objet (fichier, couleur, etc.) ou **CHERCHER TOUTES LES INFOS** pour rechercher les noms et mots-clés disponibles dans certaines galeries).

Ajouter des objets à une galerie

Vous pouvez ajouter des objets à ces galeries (galeries de Designs, de remplissage et de polices seulement). Pour cela :

1. À l'aide de l'Explorateur Windows, copiez dans un nouveau répertoire les fichiers que vous souhaitez ajouter.
   - Pour la galerie des **DESIGNS**, les fichiers peuvent être des fichiers vectoriels ou Bitmap.
   - Pour la galerie de **REMPLISSAGE**, tous les formats Bitmap pris en charge par Photo & Graphic Designer sont valables (liste dans Importer et exporter (voir page 508)).
   - Pour la **GALERIE DES POLICES**, il peut s'agir de polices Adobe Type 1 ou TrueType.
2. Dans la galerie sélectionnée, cliquez sur le bouton **DESIGN DISQUE/REMPLISSAGES/POLICES**. 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/REMPLISSAGE DISQUE/POLICE DISQUE**. Une boîte de dialogue s'affiche.
3. Sélectionnez dans la boîte de dialogue le dossier que vous souhaitez ajouter.
4. Cliquez sur « Mise à jour » pour mettre à jour la rubrique dans la galerie.

Supprimer des sections d'une galerie

(uniquement les galeries clipart, remplissage et polices)

Pour supprimer une section dans une galerie :

1. cliquez sur le titre de la ou les sections que vous souhaitez supprimer.
2. cliquez sur **Supprimer**.

Si vous souhaitez récupérer la section ultérieurement, ajoutez son dossier à la galerie (décrit plus haut).

Déplacer du contenu depuis les versions précédentes de Photo & Graphic Designer

Parfois, lorsque une version de MAGIX Photo & Graphic Designer est mise à jour, une partie du contenu de la Galerie des modèles est supprimée afin de faire de la place pour le nouveau contenu. Si vous découvrez que du contenu que vous utilisiez a disparu de la dernière version du programme, vous avez la possibilité d'importer ce contenu depuis l'installation d'une version antérieure.

Le contenu de la Galerie des modèles est installé dans le dossier « Clipart » du dossier principal du programme. Par ex. C:\Program Files\Xara\MAGIX Photo & Graphic Designer\Clipart\.
Les noms des sous-dossiers contenus dans le dossier Clipart correspondent aux noms des catégories dans lesquelles il apparaissent dans la Galerie des modèles.

Avant de désinstaller une version antérieure du programme, il est donc recommandé de vérifier si vous désirez copier du contenu de la Galerie des modèles puis l'ajouter à la Galerie des modèles de la dernière version du programme. Procédez comme suit :

1. Identifiez l'emplacement de l'ancien dossier Clipart puis décidez quels sous-dossiers vous souhaitez conserver.
2. Copiez les sous-dossiers à l'emplacement approprié sur votre ordinateur.
3. Sélectionnez le bouton « Modèles du disque... » dans la Galerie des modèles et parcourez les sous-dossiers dans la boîte de dialogue affichée. Si vous souhaitez par exemple ajouter le dossier « Alimentation », vous devez naviguer jusqu'au dossier avant de cliquer sur Ajouter dans la boîte de dialogue.
4. Tous les éléments du dossier sont ajoutés à la nouvelle catégorie dans votre Galerie. Répétez l'opération pour chaque dossier de contenu que vous souhaitez ajouter.
5. Une fois que vous avez copiés tous les dossiers souhaités et que vous les avez ajoutés à la Galerie des modèles, vous pouvez désinstaller la version ancienne du programme si elle n'est plus requise.

Vous pouvez copier des remplissages et polices des versions antérieures dans les Galeries des remplissages et des polices à l'aide du même procédé. Les remplissages sont conservés dans un dossier « Remplissages » dans le dossier du programme et les polices dans le dossier « Polices ».

Nommer des objets



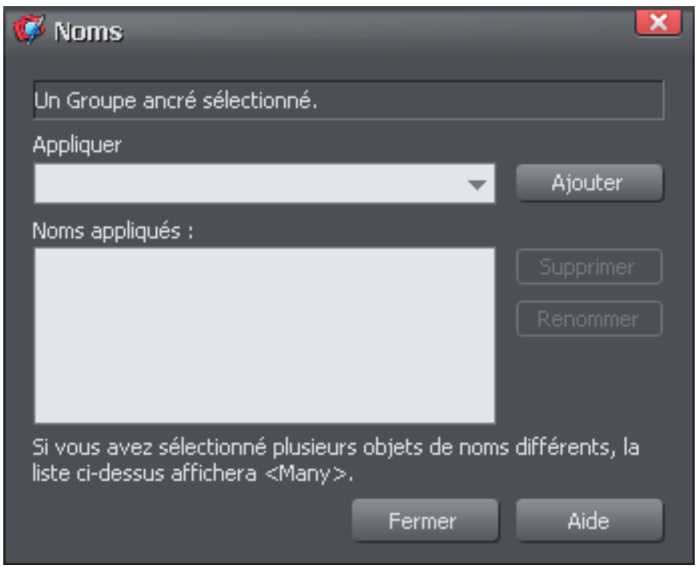
Vous pouvez attribuer des noms à tout objet dans MAGIX Photo & Graphic Designer à l'aide du bouton « Appliquer, supprimer ou vérifier les noms des objets » de la barre d'information de l'**OUTIL DE SÉLECTION**. Sinon, effectuez un clic droit sur l'objet et sélectionnez **NOMS** dans le menu contextuel.

La nomination est un mécanisme général présentant différentes utilisations dont certaines sont décrites ci-dessous. La plupart du temps, les noms sont utilisés pour former des ensembles souples d'objets.

Exemples d'utilisations de noms

- Notez des informations sur les objets, par exemple leur fonction.
- Sélectionnez les objets. Ceci est particulièrement utile lorsque les objets sont éparpillés dans tout le dessin ou s'il s'agit d'un dessin compliqué. Un clic vous permet de sélectionner tous les objets qui portent le même nom.

- Pour les étirements liés où un objet nommé peut automatiquement étirer un autre objet nommé. Par exemple, lorsqu'un texte placé au-dessus d'une forme d'arrière-plan colorée est modifié, la taille de cette forme peut être automatiquement modifiée.



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**.

La galerie des noms

La **GALERIE DES NOMS** vous donne des informations à propos du document actuel et constitue une façon simple de gérer les différents éléments de votre document. Elle répertorie :

- Les noms - vous pouvez nommer des objets en utilisant soit la **GALERIE DES NOMS** ou la **BOÎTE DE DIALOGUE DES NOMS** (via le bouton **NOMS** de l'**OUTIL DE SÉLECTION)**.
- Les polices utilisées dans le document - si votre document contient du texte, les polices utilisées seront répertoriées.
- Les bitmaps utilisés dans le document - une liste des bitmaps en cours d'utilisation.
- Les couleurs utilisées – la section **COULEURS UTILISÉES** de la **GALERIE DES NOMS** dresse la liste des couleurs utilisées.
- Les styles utilisés - utilisez cette section de la galerie pour sélectionner sur la page actuelle du texte utilisant un style particulier.

Remarque : pour les documents multi-pages, la galerie des noms dresse la liste des éléments utilisés dans la page actuelle. Tous les noms sont à tout moment affichés, car un nom peut être présent dans un document sans être forcément utilisé. Si un nom n'est pas appliqué à un objet sur la page, le petit cercle de sélection (voir ci-dessous) ne se trouve pas devant le nom.

Pour afficher la **GALERIE DES NOMS** :

- Allez dans « **SERVICES** > **GALERIE DES NOMS** » (Ctrl + Maj + F9).
- Ou cliquez sur le bouton **GALERIE DES NOMS** dans la barre des **GALERIES**.





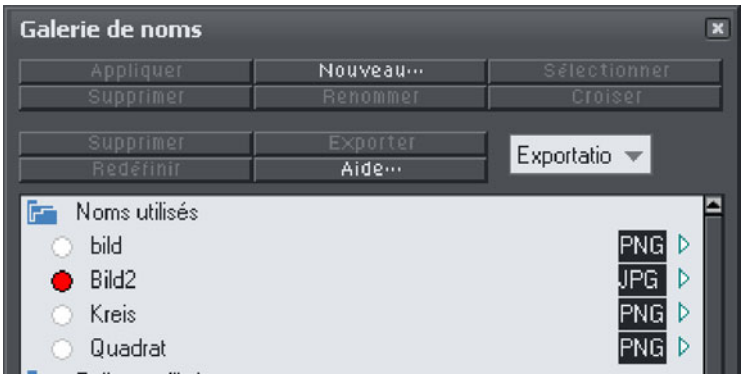
À l'aide des commandes sur les boutons, vous manipulez les noms. Pour que certaines commandes fonctionnent, un nom, une propriété comme une couleur ou une police et/ou un objet doivent être sélectionnés :

- Utilisez **APPLIQUER** pour nommer les objets.
- **NOUVEAU** ouvre la boîte de dialogue **NOMS** afin d'attribuer un nom existant ou nouveau à (aux) objet(s) sélectionné(s).
- **SUPPRIMER** supprime un nom de la **GALERIE DES NOMS** ainsi que de tout objet portant ce nom.
- **CROISER** sélectionne les objets possédant toutes les caractéristiques sélectionnées (nom, police, bitmap ou couleur).
- **SUPPRIMER** permet de supprimer un nom de tout objet portant ce nom sans le supprimer de la **GALERIE DES NOMS**.
- **RENOMMER** permet de modifier le nom affiché dans la **GALERIE DES NOMS**.
- **REDÉFINIR** modifie la liste des objets utilisant un nom.
- **PLUS** propose davantage d'options :
  - **SÉLECTIONNER** permet de sélectionner (dans le document) les objets qui comportent au moins un des éléments sélectionnés (nom, police, style, bitmap ou couleur).
  - **EXPORTER** permet d'exporter les objets nommés sélectionnés.
  - **AIDE** ouvre la rubrique d'aide correspondante.

Exportations, tranches et extensions

Exportatio Vous pouvez sélectionner dans cette liste les propriétés que vous souhaitez afficher dans la galerie de noms.

Exportations



Ces options sont utilisées lorsque les graphiques sont exportés par tranches (voir page 520) ainsi que pour l'exportation par lots.

Lorsque vous cliquez sur la flèche, une boîte de dialogue s'affiche dans laquelle vous pouvez sélectionner le nom du fichier, le répertoire cible ainsi que le format du fichier à exporter. Le nom du fichier est par défaut le même que celui de la galerie de noms. Notez que si vous cliquez sur **APPLIQUER**, les options sélectionnées sont classées mais le bitmap n'est pas sauvegardé ; vous pouvez le sauvegarder en cliquant sur **EXPORTATION**.

PNG (L'extension affichée dépend du format de fichier sélectionné.) Cliquez dans la boîte pour ouvrir la boîte de dialogue d'exportation (voir page 538) correspondante afin d'entrer des détails supplémentaires. Cliquez ensuite sur **APPLIQUER** pour enregistrer les options sélectionnées.

Tranches



Lorsque vous sélectionnez **TRANCHES**, les objets nommés sont intercalés avec les objets inférieurs. Pour en savoir plus sur la découpe d'image, consultez la section Segmentation de l'image (voir page 520) dans le chapitre Graphisme Internet.

Remarque : lorsque vous exportez des images par tranches, le répertoire cible sélectionné dans les propriétés d'exportation n'est pas pris en compte. Tous les graphiques par tranches doivent se trouver dans le même répertoire et le répertoire cible est celui qui est sélectionné pour le fichier HTML lors de l'exportation par tranches.

Extensions

Vous pouvez utiliser les objets nommés pour étirer les autres objets nommés comme le texte d'un bouton par exemple. Le texte et le bouton sont des objets nommés et le texte est catégorisé comme objet étirant le bouton. Lorsque vous modifiez la longueur d'un texte (par exemple en entrant plus de caractères), la taille du bouton est automatiquement ajustée.

Lorsque vous sélectionnez les propriétés **EXTENSIONS**, une case située à la droite des noms d'objets indique les objets que vous souhaitez étirer (comme le bouton dans l'exemple ci-dessus). La flèche située sur la droite de la case à cocher indique si les options d'extensions ont été configurées (flèche pleine) ou non (flèche vide). Cliquez sur la flèche pour afficher la **BOÎTE DE DIALOGUE D'EXTENSION** qui vous permet de sélectionner ces objets dans la liste des objets nommés pour contrôler l'extension. (Dans l'exemple précédent, vous auriez sélectionné le nom pour le texte). Pour chacune des directions, vous pouvez préciser si la taille est modifiée dans la même direction que l'objet qui contrôle l'autre (**ÉTIRER**) ou de manière égale depuis le centre **(CALIBRER**).

Sélectionner des objets en utilisant la galerie Nom

Vous pouvez vous servir de la galerie Nom pour sélectionner des objets qui contiennent n'importe lequel des éléments répertoriés dans la galerie (noms, bitmaps, couleurs ou polices). Cela rend vos modifications plus rapides (par exemple, si vous voulez passer d'une couleur nommée à une autre).



1. Sélectionnez des objets qui contiennent n'importe lequel des éléments choisis dans la galerie Nom.
2. Sélectionnez des objets qui contiennent tous les éléments choisis dans la galerie Nom.
3. Cliquez sur les cercles pour sélectionner les éléments
4. Actuellement sélectionné

Annuler et Rétablir

Que signifie Annuler et Rétablir ?

Nous faisons tous des erreurs et nous changeons d'avis. Photo & Graphic Designer 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).

Modifier la taille de la liste « Annuler »

La taille de la liste « Annuler » est limitée à 100 Mo par défaut. Vous pouvez modifier cette valeur ou spécifier une taille de liste illimitée (ou uniquement limitée par la mémoire disponible sur votre ordinateur).

Pour modifier la taille de la liste :



1. Sélectionnez **SERVICES** -> **OPTIONS**.
2. Sélectionnez l'onglet **CONFIGURATION**.
3. Sélectionnez **LIMITÉE** pour la taille de la fonction « Annuler ».
4. Entrez la valeur requise, puis
   - M ou m pour une valeur en mégaoctets (4M).
   - ou K ou k pour une valeur en kilooctets (200 K).
   - ou aucune abréviation pour les valeurs en octets (3000).
   - Les valeurs avec décimales sont prises en charge (1,234 M).
   - La taille minimum de la liste est de 1024 octets (1 K).
   - Cliquez sur :
   - **OK** pour appliquer les modifications et fermer la boîte de dialogue,
   - ou **APPLIQUER** pour appliquer les modifications mais garder la boîte de dialogue ouverte. Cela vous permet de faire d'autres modifications.

Si la nouvelle taille de la liste « Annuler » est inférieure à la taille de la précédente, vous recevez un message d'alerte vous informant de la perte de certaines données. À l'avenir, lorsque la liste est pleine, les informations les plus anciennes seront automatiquement supprimées.

Dessin de lignes et de formes

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 DE DESSIN DE FORMES**

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.

L'**OUTIL DE DESSIN DE FORMES** vous permet de dessiner de nouvelles formes ou d'étendre des formes existantes en « peignant » sur la page avec une « plume » ronde ou elliptique.



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.

L'outil de dessin au pinceau et à main levée



Vous pouvez utiliser cet outil pour dessiner à main levée comme avec un crayon. Il permet également de créer des coups de pinceau comme décrit plus bas. Il comprend une option de dessin de lignes à épaisseur variable utilisant un dispositif de dessin sensible à la pression, comme une tablette graphique. Lorsque vous utilisez cet outil, la barre d'état vous indique comment l'utiliser.

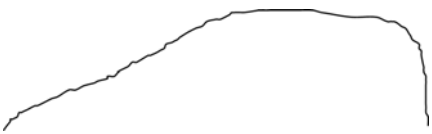
1. Placez le pointeur de la souris à l'emplacement de départ de votre ligne.
2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé (ou dessinez à l'aide de la tablette graphique ou un autre périphérique connecté).
3. La ligne est dessinée en temps réel lorsque vous déplacez le pointeur dans le document.
4. Lâchez le bouton de la souris pour terminer la ligne.



Lissage *Indicateur de redéfinition*

Après avoir dessiné une ligne à main levée, vous pouvez en définir la finesse de courbe (le nombre de points de contrôle) en ajustant la réglette de contrôle de lissage sur la barre d'info.

Des valeurs faibles permettent d'ajuster la ligne au mouvement de la souris, en créant un plus grand nombre de points de contrôle. Des valeurs plus élevées vont produire des courbes plus affinées, comprenant moins de points de contrôle.



Les valeurs faibles produisent des courbes moins lisses.



Des valeurs plus élevées produisent une courbe plus lisse.

Vous pouvez modifier le lissage à tout moment avant de procéder à d'autres éditions de la ligne (l'indicateur de redéfinition situé sur la barre d'infos vous indique à quel moment il est possible d'effectuer un lissage).

Supprimer en dessinant

Avant de relâcher le bouton de la souris, vous pouvez effacer une partie de la ligne en maintenant la touche Maj appuyée. L'icône du crayon est inversé de sorte que la gomme se trouve dans la partie inférieure. Vous pouvez alors gommer le long de la ligne. Relâchez alors Maj et continuez à dessiner.



Dessiner des lignes droites avec l'outil de dessin à main levée

Tout en dessinant une ligne à main levée, maintenez la touche « Alt » enfoncée, déplacez le pointeur vers une nouvelle position et relâchez la touche « Alt » pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez continuer à dessiner une ligne ou presser la touche « Alt » à nouveau afin de dessiner une autre ligne droite. Rappelez-vous que vous pouvez utiliser la touche « Ctrl » pour limiter l'angle de la ligne. Si vous souhaitez uniquement dessiner des lignes droites indépendantes, utilisez l'outil de ligne droite comme décrit plus bas.

Allonger une ligne

Assurez-vous que vous avez bien sélectionné la ligne (un simple clic sur la forme ou la ligne dans l'outil de **DESSIN AU PINCEAU ET À MAIN LEVÉE** suffit). Si vous vous déplacez à présent à la fin de la ligne, un petit signe + affiché près de l'icône du crayon indique que vous pouvez ajouter une section à la ligne en dessinant à main levée.

Joindre deux lignes

Sélectionnez les deux lignes (Maj+clic sur la seconde ligne pour l'ajouter à la sélection), puis dessinez une ligne partant de la fin d'une des lignes et allant avec la fin d'une autre. Un petit signe « + » près de l'icône du crayon (qui apparaît après une pause) indique que vous êtes sur la fin de la ligne.

Fermer une forme à main levée (pour créer une forme pleine)

Lorsque vous reliez deux lignes entre elles, vous créez une forme pleine. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de remplissage en tirant les couleurs depuis la palette ou en utilisant l'éditeur de couleurs.

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 (voir page 198).

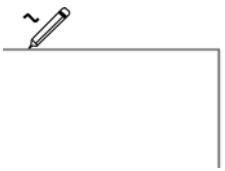
Vous pouvez utiliser l'outil de **DESSIN AU PINCEAU ET À MAIN LEVÉE** pour éditer des lignes (ou des contours de formes) tout simplement en redessinant la section de la ligne que vous souhaitez remplacer. Par exemple :

Pour éditer l'objet :

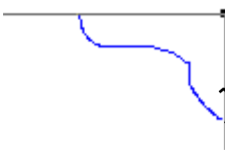
sélectionnez l'objet que vous souhaitez éditer.



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 souhaiter 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.

Dessin sensible à la pression



MAGIX Photo & Graphic Designer prend en charge le dessin sensible à la pression sur un périphérique compatible sensible à la pression.

La plupart des tablettes modernes sont compatibles. Cela vous permet de dessiner avec diverses largeurs de pinceaux ; plus vous appuyez, plus le trait sera épais.



Pression élevée *Pression faible*

Voici comment dessiner avec des largeurs de trait variables sur une tablette :

1. Activez l'option de dessin sensible à la pression en cliquant sur le bouton **ACTIVE/DÉSACTIVE L'ENREGISTREMENT DE LA PRESSION** dans la barre d'infos de l'outil de dessin à main levée.
2. Annulez la sélection actuelle (cliquez sur une zone vide de la toile ou sur Echap).
3. Sélectionnez une épaisseur de trait appropriée dans la liste déroulante des épaisseurs de trait dans la barre supérieure. La largeur que sélectionnée est la largeur de ligne appliquée lorsque vous appuyez au maximum.
4. Un message d'alerte s'affiche, demandant si vous souhaitez appliquer la largeur de ligne sélectionnée comme largeur par défaut pour les nouveaux objets. Cliquez sur le bouton Définir pour confirmer.
5. Dessinez à l'aide de la tablette graphique. Variez la pression au fur et à mesure du dessin afin de varier la largeur de la ligne.

La liste déroulante des formes de pinceaux sur la barre d'infos comporte une entrée spéciale « Pression » indiquant que le profil de la ligne sélectionnée est personnalisé. Pour convertir une ligne dessinée à la pression en une ligne simple, sélectionnez un autre profil de pinceau dans la liste. Toutes les données concernant la pression enregistrées pour le pinceau seront alors supprimées.

Dépannage pression

Si le dessin sensible à la pression ne fonctionne pas immédiatement lorsque vous connectez un nouveau périphérique, voici quelques conseils :

- assurez-vous que votre périphérique prend en charge le dessin sensible à la pression car de nombreux périphériques ne le font pas.
- Redémarrez MAGIX Photo & Graphic Designer et, si nécessaire, votre ordinateur après avoir connecté le périphérique.

Assurez-vous que le dernier pilote ainsi que tout autre mise à jour du logiciel sont installés pour le périphérique. Rendez-vous sur le site Internet du fabricant pour vérifier les mises à jour.

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** (voir page 126).

Outil de lignes droites et flèches

Cet outil permet de dessiner facilement des lignes droites indépendantes et d'ajouter des pointes et des queues de flèches à n'importe quelle ligne de manière bien plus simple et pratique qu'avec la Galerie des lignes.

Pourquoi un Outil de lignes droites ?

Avant l'ajout de cet outil simple, de nombreux utilisateurs novices de MAGIX Photo & Graphic Designer éprouvaient des difficultés à dessiner une chose aussi simple qu'une ligne droite à l'aide des autres outils de dessin ! Cela est dû au fait que l'éditeur des formes est conçu pour dessiner des lignes et des formes à plusieurs segments alors que l'outil de Dessin à main levée est destiné au dessin à main levée.

D'où le besoin de cet outil qui permet d'exécuter facilement des opérations élémentaires.

Dessiner et éditer des lignes droites

Il suffit de cliquer et de déplacer la souris sur la page pour dessiner une ligne droite. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle ligne existante pour la sélectionner et puis étirer l'un des bouts de la ligne à l'aide de la souris pour la déplacer.

Ajouter des pointes et queues de flèches

La barre d'infos comprend deux listes déroulantes sur la gauche qui permettent de sélectionner un style de pointe ou de queue de flèche pour chaque bout de la ligne sélectionnée.



1. Pointe de flèche
2. Queue de flèche
3. Taille de la pointe/queue de flèche
4. Chemin inverse

La 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.

Outil de dessin de formes



Cet outil permet de « peindre » une forme existante pour l'agrandir, ajouter de nouvelles zones ou pour ajuster la forme ou les contours. Il est bien plus rapide et souvent plus facile d'utiliser ce processus vectoriel plutôt que l'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES.** (voir page 110). Vous pouvez modifier la taille de « la plume » ainsi que son rapport largeur/hauteur et son angle de rotation.

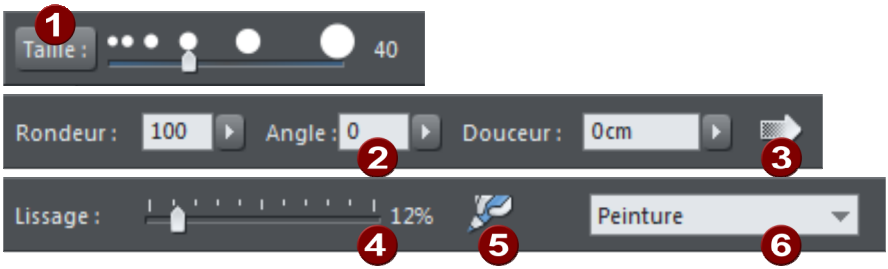
Si vous utilisez l'un des plug-ins de liquéfaction, vous pouvez aussi choisir divers effets pour ajuster les contours des formes, des lignes et des rectangles.

Pour utiliser l'outil dans le mode de **PEINTURE** standard, sélectionnez-le simplement dans le sous-menu latéral de **L'OUTIL DE DESSIN**. Si une forme est déjà sélectionnée, ou que vous cliquez sur une forme pour la sélectionner, des coups de pinceau sur la page ajusteront le contour de la forme sélectionnée. Si aucune forme n'est sélectionnée ou que vous cliquez sur l'arrière-plan pour annuler la sélection, de nouveaux coups de pinceaux créeront de nouvelles formes.

Si plusieurs formes sont sélectionnées, l'outil de dessin de formes les reliera si la pointe du pinceau les touche lors du déplacement. La forme qui en résulte a les attributs de la forme la plus haute en termes de calques.

Toutes les formes QuickShape sont automatiquement converties en formes éditables lorsqu'elles sont touchées par la plume.

La barre d'infos de cet outil vous fournit des commandes permettant de régler la **TAILLE DU PINCEAU**, la**RONDEUR**, l'**ANGLE DE LA POINTE DU PINCEAU** et la souplesse, ainsi qu'un contrôle du degré de lissage qui règle la précision avec laquelle le coup de pinceau suivra les mouvements de la souris (exactement comme le contrôle de lissage de l'outil de **DESSIN À MAIN LEVÉE**).



1. Taille du pinceau
2. Curseurs des paramètres d'arrondi, d'angle et de souplesse du pinceau
3. Douceur des bords - définit un profil de commande de souplesse des bords
4. Lissage - ajuste la sensibilité du pinceau par rapport aux mouvement de la souris.
5. Activer/désactiver le périphérique de dessin sensible à la pression (si relié)
6. Menu déroulant des plug-ins de liquéfaction

Taille de la plume

Ajustez la taille de la plume en déplaçant le curseur afin de réduire ou d'augmenter la taille. La taille de la plume change de manière relative aux objets de la page lorsque vous modifiez le degré de zoom. En d'autres termes, si vous zoomez, du fait que la plume conserve la même taille à l'écran, vous pourrez effacer de plus petits détails.

Remarque : cet outil ne fonctionne de façon vectorielle (c.-à-d. en éditant le contour vectoriel de la forme) que si le contrôle de souplesse est réglé sur zéro. Si le contrôle de souplesse est réglé sur une autre valeur que zéro, une nouvelle forme sera à chaque fois ajoutée sur la page.

Remarque : cet outil peut être utilisé sur des photos, mais il est uniquement utile pour agrandir un contour de photo déjà édité ou coupé.

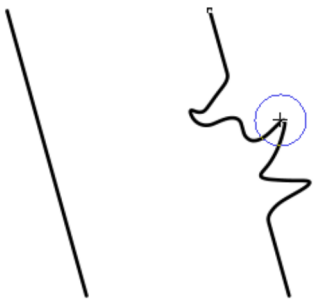
Remarque : le contrôle de souplesse est en fait une manière de modifier la valeur d'adoucissement des contours appliquée au coup de pinceau. Vous pouvez également ajuster la souplesse ultérieurement en agissant sur le curseur d'adoucissement (voir page 206).

Plug-ins de liquéfaction

Les plug-ins de liquéfaction disponibles dans le menu déroulant de la barre d'infos vous permettent d'utiliser divers effets pour modifier les contours des formes simples, des lignes et des rectangles. Grâce à ceux-ci, vous pouvez apporter ces modification

sans avoir à penser aux points de contrôle et poignées de courbe comme vous devriez le faire avec l'outil d'édition des formes (voir page 110).

Les plug-ins prennent en charge les paramètres de souplesse, d'angle et de rondeur de la plume, et se trouvent à côté des paramètres de **PEINTURE** principaux.



Ligne (gauche) modifiée par le plug-in de déformation rapide (droite)

Sélectionnez un plug-in, et déplacez le pinceau doucement sur le bord de votre ligne ou de votre forme pour en constater l'effet.

Outils de plug-in

Les outils de liquéfaction et SmartShapes utilisent une nouvelle technologie de plug-in qui permet d'étendre et d'optimiser les fonctions de dessin du programme. Nous avons l'intention de publier un API de programmation qui permettent aux tiers d'étendre le programme comme aux designers d'ajouter leurs fonctions, outils et SmartShapes. Celui-ci est écrit en Javascript. Cet API n'est pas encore prêt à être publié au moment où nous écrivons, mais si vous êtes un développeur en Javascript et que son utilisation future vous intéresse, veuillez nous envoyer un ticket d'assistance pour que nous puissions enregistrer votre demande et vous contacter lorsqu'il sera disponible.

Outil d'édition des formes



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



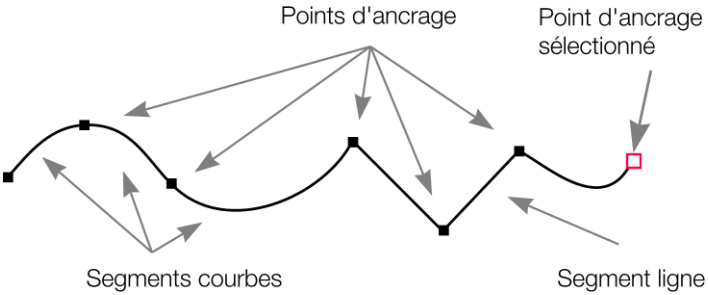
1. Indicateur Ajouter/Modifier/Éditer
2. Tracer une courbe
3. Tracer une ligne
4. Connexion lisse
5. Connexion nette
6. Séparer au niveau des points
7. Supprimer les points
8. Inverser les chemins
9. Positions des poignées
10. Lissage

La barre d'infos, présentée plus haut, propose un large choix de commandes ainsi que des fonctions de contrôle numérique précises.

Toutes les lignes et formes de MAGIX Photo & Graphic Designer sont composées de sections de courbes et de lignes. Les courbes sont parfois appelées courbes « Bézier », d'après le mathématicien qui les a décrit en premier.



Bien que cette section décrive l'outil d'**ÉDITION DES FORMES**, vous pouvez également éditer des lignes et formes en utilisant l'outil de **SÉLECTION** si vous avez activé la fonction **AFFICHER LES POIGNÉES D'ÉDITION DE L'OBJET** dans la barre d'infos de l'outil de **SÉLECTION.**



Les sections ou segments d'une ligne sont marqués par des petits points d'ancrage noirs. Vous pouvez tirer, ajouter ou supprimer ces poignées pour manipuler la forme d'une ligne ou d'un contour.

Vous devez convertir certains objets, comme les formes automatiques, les formes de sélection rectangulaire/elliptique et les formes de texte, en formes éditables avant d'utiliser l'outil d'**ÉDITION DES FORMES** sur eux. Sélectionnez Arranger > Convertir en formes éditables (Ctrl+Maj+S).

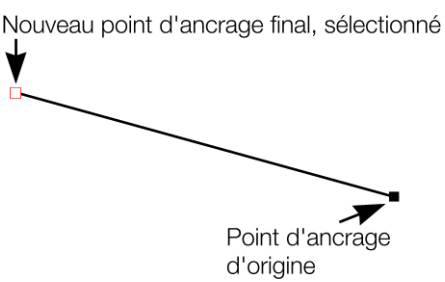
Dessiner un segment de ligne droite

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

1. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez commencer la ligne. (vous pouvez commencer une ligne n'importe où ; il n'est pas nécessaire de travailler de la gauche vers la droite ou du bas vers le haut). Il sera alors affiché un carré rouge indiquant la poignée sélectionnée.
2. Sélectionnez la fonction **TRACER UNE LIGNE** sur la barre d'infos. (Raccourci clavier : L) Cela vous assure qu'au prochain clic, une ligne droite sera tracée.



Cliquez à l'emplacement de la prochaine poignée ou tracez la ligne par Glisser-Déposer. Cette opération créée un segment de ligne droite et sélectionne la nouvelle poignée de fin.



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).

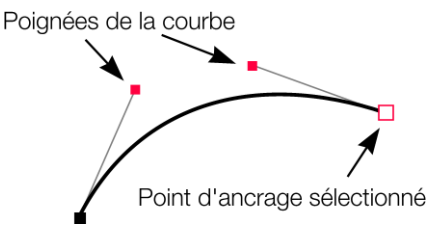
Remarque : vous pouvez aussi utiliser les raccourcis clavier « X », pour créer une jonction acérée, et « S », pour créer une jonction douce, lorsque vous utilisez l'**OUTIL D'ÉDITION DES FORMES**. Ils affectent la jointure de deux segments de ligne. Une jonction acérée crée deux poignées de Bézier indépendantes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

Cela s'applique également à l'**ÉDITEUR DE FORMES** et à l'**OUTIL CRAYON**. Pour utiliser l'**OUTIL CRAYON**, sélectionnez **BARRES DE CONTRÔLE** dans le menu **FENÊTRE** puis cochez la case de la **PALETTE DE BOUTONS** ou appuyez sur Maj + F5.

Terminer la ligne

Le raccourci Maj + clic permet de compléter la ligne (elle reste alors sélectionnée) ou appuyez sur Echap pour terminer la ligne et la désélectionner. Au prochain clic, une nouvelle ligne sera créée.

Cela s'applique également à l'**ÉDITEUR DE FORMES** et à l'**OUTIL CRAYON**. Pour utiliser l'**OUTIL CRAYON**, sélectionnez **BARRES DE CONTRÔLE** dans le menu **FENÊTRE** puis cochez la case de la **PALETTE DE BOUTONS** ou appuyez sur Maj + F5.

Ajouter une nouvelle poignée

L'outil d'**ÉDITION DE FORMES** possède trois modes, dépendant de la sélection opérée : aucune poignée sélectionnée (chaque clic va créer une nouvelle ligne), une poignée de fin (une nouvelle zone sera créée à chaque clic), ou une ou plusieurs poignées sont sélectionnées (possibilité de déplacer ou modifier les points d'ancrage).

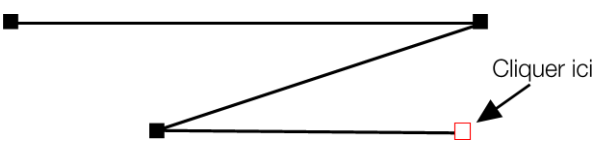
La barre d'infos indique le mode actuel.



- **NOUVEAU**— cliquez pour démarrer une nouvelle ligne,
- **AJOUTER**— cliquez pour allonger la ligne,
- **MODIFIER**— tirer ou supprimer les poignées pour opérer une modification.

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

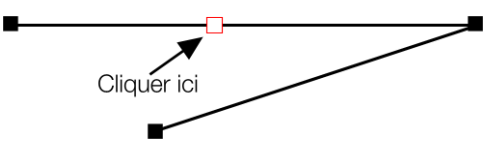
À la fin de la ligne :



Assurez-vous que la ligne est sélectionnée, puis ;

1. si nécessaire, cliquez sur le point de fin pour le sélectionner.
2. Positionnez le pointeur et cliquez pour ajouter une nouvelle section.

Au centre d'une ligne :



Assurez-vous que la ligne est sélectionnée, puis ;

1. Cliquez sur la ligne pour ajouter une nouvelle poignée dans la ligne
2. Tirez la poignée à la position souhaitée.

Au début d'une ligne :

Si le point de fin est sélectionné, cliquez sur le point de début pour fermer la forme (procédure décrite dans « Fermer une forme »). Pour ajouter une nouvelle poignée de contrôle au début d'une ligne :

1. Terminez la ligne en utilisant ⇧ + clic.
2. Cliquez sur la poignée de début.
3. Positionnez le curseur et cliquez.

Sélectionner plusieurs poignées

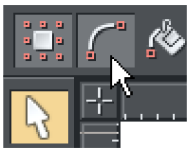
Vous pouvez sélectionner plusieurs points d'ancrage pour, par exemple, les supprimer, les déplacer en groupe ou modifier une courbe en ligne droite ou inversement. Pour ce faire :

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 124).

Outil de sélection

Lorsque la fonction **AFFICHER LES POIGNÉES D'ÉDITION DES OBJETS** est activée, les options d'édition des formes à l'aide de l'outil de **SÉLECTION** sont limitées.



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.



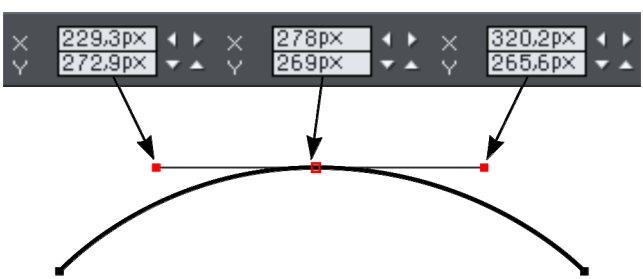
Déplacer les points d'ancrage - Outil d'édition des formes

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

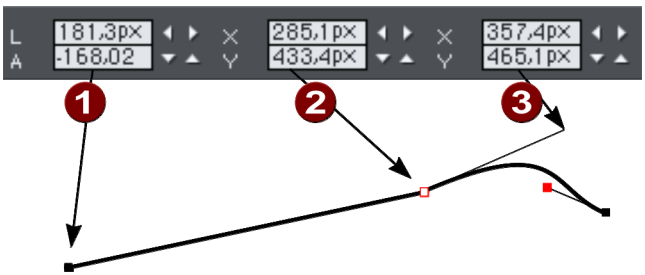


Les deux champs centraux indiquent la position du point sélectionné à l'aide de ses coordonnées X-Y.

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 553).

Si le point sélectionné se trouve à l'extrémité d'une ligne droite, les champs situés à gauche indiquent la longueur et l'angle de la ligne. Vous pouvez procéder à un ajustement en entrant une nouvelle valeur et en cliquant ensuite sur la touche Entrée.



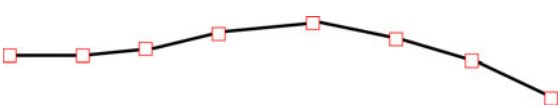
1. Longueur et angle d'une ligne droite
2. Position du point sélectionné
3. Position de la poignée de courbe

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 Photo & Graphic Designer 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**.



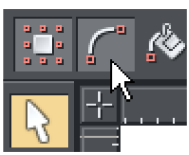


Le programme sauvegarde les points supprimés afin de pouvoir lisser à nouveau la ligne ultérieurement en déplaçant la réglette. Les points supprimés sont effacés lorsque vous éditez à nouveau la ligne, par exemple en tirant sur les poignées.

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.)

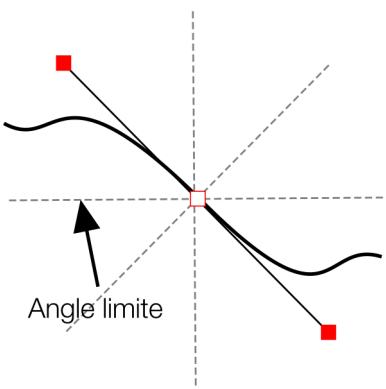
Déplacer les poignées - Outil de sélection

Vous pouvez sélectionner la fonction de déplacement des poignées uniquement lorsque la fonction « **AFFICHER LES POIGNÉES D'ÉDITION DE L'OBJET** » est active.



Limitation de la ligne

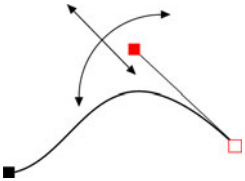
Lorsque vous tirez une poignée tout en appuyant sur la touche Ctrl, le mouvement sera limité à des multiples de l'angle de limitation (contrôlé depuis la boîte de dialogue des **OPTIONS**, **GÉNÉRAL**). Lorsque vous tirez des poignées d'une courbe, l'angle est déterminant.



Modifier les courbes

Utilisation des poignées de courbe

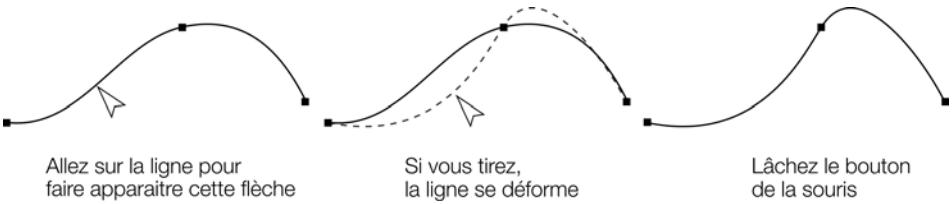
En tirant les poignées de courbe vous ajustez la courbure des segments de courbe accolés.



Déplacez la poignée de courbe en direction du point d'ancrage ou au contraire éloignez-la pour tirer la courbe dans la direction souhaitée.

Déplacement d'un segment de ligne

Vous pouvez également ajuster la courbe en tirant le segment de ligne entre deux points.



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 Photo & Graphic Designer dessine une courbe lisse à travers une poignée. Pour cela, les deux poignées de courbe sont reliées à la fin des points d'ancrage. Si vous déplacez une poignée de courbe, l'autre le sera automatiquement aussi.

Parfois, vous souhaitez obtenir un angle précis. Pour cela, vous devez séparer les poignées de courbe :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :



Cliquez sur **LIAISON EN POINTE** ou cliquez sur la touche Z.

Vous pouvez maintenant déplacer chaque poignée de courbe indépendamment.

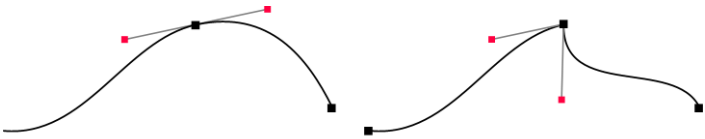
Création de courbes lisses

Pour convertir une liaison pointue en courbe lisse :

1. Double-cliquez sur le point d'ancrage.
2. Vous pouvez également sélectionner le point d'ancrage et :

 Cliquez sur **CONNEXION LISSE** ou cliquez sur la touche S.

Les deux poignées de courbe sont alors reliées et se déplacent en sens opposé du point d'ancrage. Cela peut modifier la forme de la courbe.



Connexion lisse
Les poignées de la courbes sont couplées

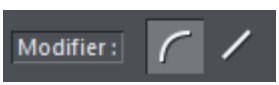
Connexion en pointe
Les poignées de la courbe sont indépendantes

Ajustement des courbes

Le procédé d'équilibrage positionne les deux poignées de courbe à la même distance de la poignée de contrôle, ce qui permet d'obtenir des courbes plus lisses et plus symétriques. Pour équilibrer une courbe, sélectionnez la poignée de contrôle puis tirez sur l'une des poignées de courbe en maintenant la touche **MAJ** enfoncée. Pendant que vous déplacez l'une des poignées de courbe, l'autre se déplace exactement à l'inverse et à la même distance de la poignée de contrôle.

Transformation d'une ligne droite en courbe

1. Sélectionnez les poignées à chaque extrémité du segment de la ligne. Vous pouvez sélectionner plusieurs segments de ligne en sélectionnant simplement toutes les poignées.
2. Cliquez sur **TRACER UNE LIGNE** ou **TRACER UNE COURBE** dans la barre d'infos ou cliquez sur les touches L ou C du clavier. (ces raccourcis fonctionnent uniquement dans l'outil d'édition de formes.)



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

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

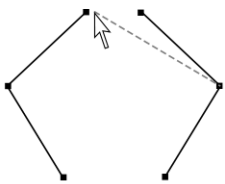
Connexion de lignes

Vous pouvez connecter des lignes uniquement si elles sont toutes les deux sélectionnées (les points d'ancrage doivent être activés sur les deux lignes) :

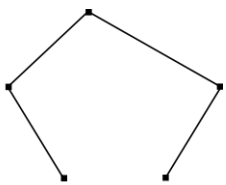
Avec l'outil de **SÉLECTION**, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les lignes pour les sélectionner (si vous êtes déjà dans l'**ÉDITEUR DE FORMES**, vous pouvez appuyer sur Alt + S pour passer temporairement à l'outil de **SÉLECTION**, Maj + clic pour sélectionner la seconde ligne, puis Alt + S une nouvelle fois pour revenir à l'**ÉDITEUR DE FORMES**).

Le mode de sélection des objets est décrit en détail dans le chapitre « Sélection d'objets (voir page 132) ».

Une fois que les deux objets sont sélectionnés, dans l'**OUTIL** d'**ÉDITION DES FORMES** ou l'**OUTIL CRAYON**, 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 zoomer ou éloigner le point d'ancrage de fin pour le rapprocher à nouveau et le placer sur le point d'ancrage de fin. Un symbole + indique qu'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.

Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet sous Manipulation des formes (voir page 182).

Remarques :

- Pour utiliser l'**OUTIL CRAYON**, sélectionnez **BARRES DE CONTRÔLE** dans le menu **FENÊTRE** puis cochez la case de la **PALETTE DE BOUTONS** ou appuyez sur Maj + F5.
- Vous pouvez également utiliser l'**OUTIL** de **DESSIN AU PINCEAU ET À MAIN LEVÉE** (décrit plus haut) pour connecter des lignes.
- Il existe une option de menu **ARRANGER** > **CONNECTER DES FORMES**, qui permet de joindre une ou plusieurs formes en une seule forme, même si elles sont séparées

sur la page. Cela permet d'obtenir des zones superposées transparentes. Par exemple, si vous reliez un objet à un petit cercle se trouvant au dessus, vous obtenez un objet avec un trou circulaire.

Segmentation d'une forme

Si vous souhaitez segmenter une ligne ou une forme, vous pouvez sélectionner une poignée existante sur la ligne ou le contour de la forme, ou créer une nouvelle poignée à l'emplacement où vous souhaitez casser la ligne (cliquez sur la ligne dans l'outil d'**ÉDITION DES FORMES** - voir plus haut).

Cliquez sur **SÉPARER AU NIVEAU DES POINTS** ou cliquez sur la touche B.



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

Remarque : la segmentation d'une forme (dans Arranger > Combiner des formes) vous permet aussi de segmenter des formes en deux formes distinctes. Ceci est décrit dans le chapitre Manipulation des formes.

Modification de la largeur de la ligne (épaisseur)

Pour modifier la largeur de la ligne ou la largeur du contour d'une forme, sélectionnez d'abord l'objet ou les objets :

Entrez une nouvelle largeur de ligne dans le champ de texte sur la barre de contrôle **STANDARD** ou choisissez l'une des largeurs par défaut dans le menu.



L'épaisseur de la ligne est traditionnellement mesurée en points, avec l'abréviation pt. 1 point est égal à 1/72 de pouce ou environ 0,3 mm, c'est-à-dire à peine un peu moins que l'épaisseur d'un pixel sur l'écran lorsqu'il est affiché avec un zoom à 100 %.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle unité de mesure standard de MAGIX Photo & Graphic Designer.

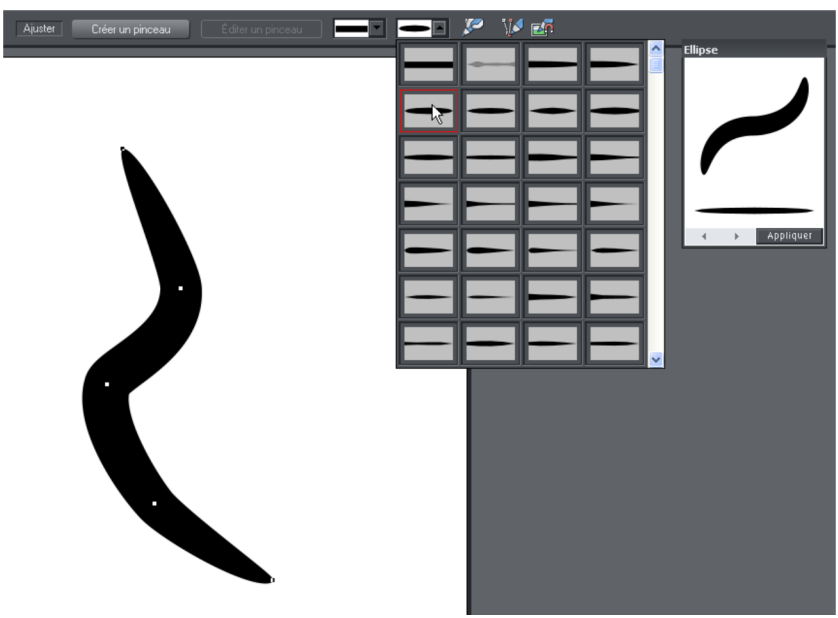
Vous pouvez entrer la valeur de l'épaisseur dans n'importe quelle unité, et MAGIX Photo & Graphic Designer la convertira dans un nombre de points correspondants. Par exemple, vous pouvez entrer 0,5 cm et vous obtiendrez une ligne d'un demi-centimètre d'épaisseur, mais cette valeur sera affichée sous forme de points dans le champ de largeur.

Si vous n'avez sélectionné aucun objet et que vous modifiez l'épaisseur de la ligne, les modifications seront appliquées par défaut à toutes les lignes.

Remarque : une ligne avec une épaisseur égale à zéro est un cas spécial et n'est pas utilisée normalement. Une ligne d'une épaisseur de 1 pixel est alors créée. La taille actuelle sera toujours dépendante de l'appareil et du dessin qui y est affiché. Sur un écran d'ordinateur, un pixel est clairement visible et n'est jamais affiché avec anti-aliasing. Sur les appareils particuliers comme les imprimantes ou imprimantes photos dont la résolution est particulièrement élevée, la ligne est pratiquement invisible. (Les lignes avec une épaisseur égale à 0 dans les fichiers importés sont converties en lignes d'une épaisseur de 0,25 pt).

Lignes à largeur variable

Depuis la barre d'infos de l'outil de **DESSIN À MAIN LEVÉE ET AU PINCEAU**, vous pouvez sélectionner un menu déroulant contenant divers types de largeur de ligne. Lorsque vous déplacez la souris sur la sélection, un aperçu plus grand s'affiche sur la droite.



En sélectionnant l'un des styles, vous attribuez à la ligne (ou au contour de la forme) une épaisseur non plus fixe mais variable. Il s'agit d'une option particulièrement utile pour l'outil crayon et le dessin, qui est souvent utilisée pour la création de dessins animés.

Il est judicieux de sélectionner une largeur de ligne pour modifier la largeur générale d'une ligne. Pour restaurer une largeur de ligne constante, sélectionnez l'élément du coin gauche supérieur du menu.

Le profil « **PRESSION** » indique si vous avez utilisé un profil personnalisé pour une ligne car vous avez utilisé un périphérique sensible à la pression et activé l'option Dessin sensible à la pression (voir page 104).

Galerie des lignes

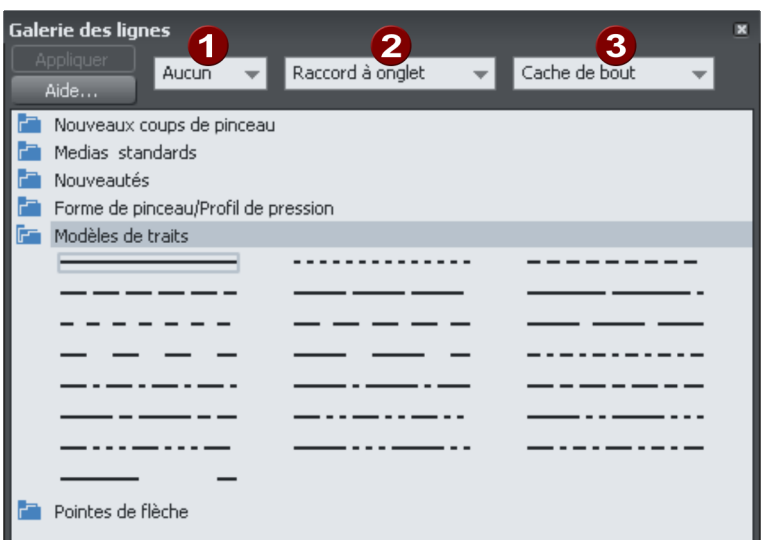
Vous pouvez utiliser la **GALERIE DES LIGNES** pour appliquer une série de styles ou d'attributs de ligne comme des coupes de pinceau, des motifs en pointillés, des pointes de flèches et plus encore.

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.



1 Largeur de la ligne

2 Type de raccord

3 Cache de contour

Pour appliquer un style ou un attribut de ligne depuis la galerie, vous pouvez :

- Glisser et déposer le style sélectionné depuis la galerie jusque sur la forme ou la ligne.
- Ou double-cliquez sur le style requis dans la galerie.
- Ou sélectionnez le style puis cliquez sur le bouton **APPLIQUER**.

Largeur de la ligne

Le champ de texte en haut de la galerie est un double de celui de la barre de contrôle Standard.

Coups de pinceau

Plusieurs sections affichent une sélection de différents styles de pinceaux.

Motifs en pointillés

Cette section propose une sélection de styles de lignes en pointillés.

Pointes de flèche

La meilleure manière d'appliquer une pointe de flèche consiste à utiliser l'outil **LIGNES DROITES ET FLÈCHES** (voir page 106), 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**.

Photo & Graphic Designer 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.

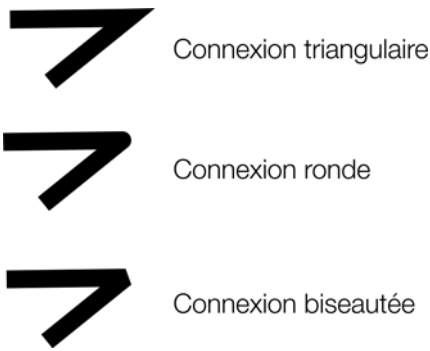


Une ligne dotée d'un modèle de trait et de flèches de début et de fin de la galerie.

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.



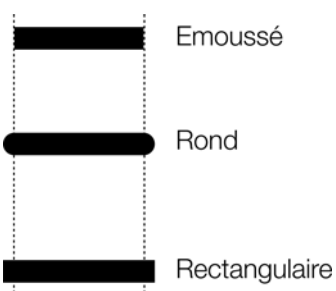
Pour modifier une ligne existante, vous devez d'abord la sélectionner.

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

Sélectionnez le type requis depuis le menu.

Modification des extrémités

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



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

Pour modifier les extrémités de ligne par défaut, vous devez désélectionner toutes les lignes.

Sélectionnez le type requis depuis le menu.

Pinceaux

L'apparence des lignes est déterminée par le type de trait du pinceau (vous pouvez par exemple appliquer un effet de bombe aérosol). Photo & Graphic Designer possède deux types de pinceaux :

1. **NUAGE DE POINTS** : les pinceaux répètent une forme par estampage ou pointillé des paramètres du pinceau par intervalles sur une ligne - l'estompage, le text, l'extrusion, etc. peuvent être appliqués dans les paramètres.
2. **ARTISTIQUE** : les pinceaux étirent ou répètent la forme du pinceau en mode point ou vectoriel sur une ligne.



Pinceau d'artiste (gauche) Pinceau nuage de points (droite)

Utilisation d'un pinceau existant



Cliquez sur l'outil de **DESSIN AU PINCEAU ET À MAIN LEVÉE** pour sélectionner un pinceau.

Choisissez maintenant un pinceau dans la barre d'infos et un profil de trait.



1. Sélectionnez un pinceau
2. Sélectionnez une forme de trait

Vous disposez d'un large choix de pinceaux de type **NUAGE DE POINTS** et d'**ARTISTE.** Pour faciliter l'identification, les pinceaux d'artiste sont suivis d'un A dans la fenêtre d'aperçu. Dessinez une ligne, elle sera automatiquement créée avec le pinceau et la forme de trait définis au préalable.

Vous pouvez naviguer entre les différents types de pinceaux en utilisant la **GALERIE DES LIGNES (VOIR PAGE 126).** Il est plus simple d'avoir recours à la galerie des lignes pour naviguer entre les pinceaux car ils y sont classés par catégories.

Vous pouvez également sélectionner une ligne existante dans le document puis modifier son apparence en choisissant un pinceau et une forme de trait différents.

Créer un nouveau pinceau

Pour créer un nouveau type de pinceau :

1. Dessinez la forme de pinceau que vous souhaitez créer dans Photo & Graphic Designer, puis sélectionnez-la et ouvrez **OUTIL PINCEAU ET DESSIN À MAIN LEVÉE**.
2. Cliquez sur **CRÉER UN PINCEAU**.
3. Une boîte de dialogue s'affiche - veuillez entrer le nom de votre pinceau et sélectionner le type, **NUAGE DE POINTS**ou pinceau d'**ARTISTE**.
4. Cliquez sur **CRÉER.**

Vous pouvez vous servir immédiatement de votre nouveau pinceau. Le nouveau pinceau correspond maintenant à la première entrée du **MENU DÉROULANT DES PINCEAUX DE LA BARRE D'INFOS**, et dans le premier dossier de **DOCUMENTS DES PINCEAUX** de la galerie des lignes (voir page 124).

Les pinceaux sont enregistrés dans le document. Si vous voulez réutiliser un pinceau dans un autre document, vous devez tout d'abord charger le document dans lequel se trouve le pinceau qui vous intéresse. Seuls les pinceaux par défaut sont toujours disponibles.

Important : bien que vous puissiez éditer un pinceau par défaut, vous ne pouvez pas enregistrer les modifications apportées à ce pinceau pour les réutiliser dans une autre session. Les pinceaux par défaut sont réinitialisés à chaque démarrage du programme. Si vous souhaitez éditer un pinceau par défaut et le réutiliser par la suite, vous devez l'enregistrer en tant que nouveau pinceau, avec la touche « Enregistrer sous » dans la boîte de dialogue de réglage du pinceau.

Lignes d'aide pour les nouveaux pinceaux

Les pinceaux en mode point doivent être détourés afin d'éviter autant que possible les espaces vides des bordures extérieures. Cela évite les problèmes de rendu et l'affichage de parties invisibles inutiles dans le trait tracé avec le pinceau. Si la forme du pinceau contient des espaces à ses extrémités, le début et la fin des lignes ne correspondra pas exactement au trait exécuté. Si les bords supérieurs et inférieurs de la forme contiennent des espaces vides, la ligne n'apparaîtra pas à la bonne largeur ; elle semblera alors plus étroite.

Les pinceaux devrait être plus ou moins horizontaux. Dans le cas contraire, le trait semblerait dévier de la trajectoire que vous dessineriez.

Il est préférable de toujours définir les pinceaux en couleurs totalement saturées. Cela évite l'apparition de nuances autres que celles des couleurs sélectionnées lorsque vous modifiez la couleur du trait.

Colorer les coups de pinceau

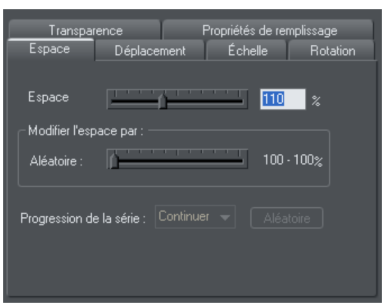
Par défaut, lorsque vous sélectionnez un pinceau et que vous dessinez avec, vous obtiendrez une ligne de la couleur du pinceau. Mais vous pouvez modifier la couleur de la ligne en la sélectionnant et en cliquant sur une couleur de la palette des couleurs (voir page 224), ou en utilisant l'éditeur de couleurs (voir page 228). Les lignes que dessinerez ensuite seront tracées avec le même pinceau et la même couleur. Pour reprendre les caractéristiques d'une ligne existante, il suffit de cliquer sur celle-ci : la prochaine ligne que vous tracerez sera identique.

Éditer un pinceau en nuage de points

Il existe deux boîtes de dialogue différentes pour l'édition des pinceaux et selon leur type : artistique ou nuage de points. Pour accéder aux options d'édition avancées d'un pinceau de type nuage de points,

1. veuillez sélectionner la ligne que vous souhaitez éditer avec **L'OUTIL POUR DESSIN AU PINCEAU ET À MAIN LEVÉE**
2. et cliquer sur **ÉDITER LE PINCEAU** dans la barre d'infos.

La boîte de dialogue suivante s'affiche - vous pouvez la modifier :



- **ESPACEMENT** : écart entre les objets du pinceau.
- **DÉCALAGE** : distance entre la ligne d'origine et les objets du pinceau.
- **REDIMENSIONNEMENT** : taille des objets du pinceau.
- **ROTATION :** rotation des objets dans le pinceau pendant qu'ils suivent la ligne.
- **TRANSPARENCE** : transparence du pinceau.
- **PROPRIÉTÉS DE REMPLISSAGE** : diverses options, dont les options de couleur.

Le thème de la transparence est décrit dans Transparence, et celui des couleurs dans Utilisation des couleurs (voir page 222).

Si vous utilisez une palette de dessin sensible à la pression, les options de calibrage et de transparence vous permettent de configurer les degrés de sensiblité du pinceau. Si

vous n'avez pas de palette de dessin sensible à la pression, vous pouvez imiter ces effets en utilisant les différentes formes de brosses (voir page 123).

Enregistrez vos modifications en cliquant sur le bouton **ENREGISTRER** ; le bouton **ENREGISTRER SOUS** crée un nouveau pinceau.

Édition d'un pinceau d'artiste

Pour éditer un pinceau d'artiste :

1. veuillez sélectionner la ligne du pinceau d'art que vous souhaitez éditer avec **L'OUTIL POUR DESSIN AU PINCEAU ET À MAIN LEVÉE**
2. et cliquer sur **ÉDITER LE PINCEAU** dans la barre d'infos.

Les options de **REDIMENSIONNEMENT** définissent la structure du pinceau pour qu'il corresponde à votre ligne.

- **ÉTIRER POUR AJUSTER À LA LONGUEUR DU TRAIT** : par défaut, le pinceau est étiré le long de la ligne pour qu'il corresponde au trait
- Veuillez sélectionner l'option de **REDIMENSIONNEMENT PROPORTIONNEL** si vous souhaitez conserver les proportions du design du pinceau et ignorer la largeur de la ligne.
- **RÉPÉTER LE LONG DU TRAIT** : au lieu d'être étiré le long du trait, la forme du pinceau est répétées le long de celui-ci, en suivant précisément sa trajectoire et son orientation.

Les options de **COULEUR DE LIGNE** vous permettent d'ajuster les attributs de couleur de ligne actuels appliqués au pinceau. Par exemple, si la couleur de ligne actuelle est définie sur rouge et que vous sélectionnez un pinceau vert, souhaitez-vous obtenir un trait rouge ou un trait vert ?

- **IGNORER (APPLIQUER LES COULEURS DE DÉFINITION UNIQUEMENT)** Ceci est l'option par défaut. Lorsque vous dessinez avec ce pinceau, la couleur de ligne actuelle est ignorée, et vous conserverez la couleur définie dans les paramètres du pinceau. Mais vous pourrez modifier la couleur de ligne de ce trait de pinceau plus tard, avec l'éditeur de couleurs (voir page 224) ou en cliquant sur une couleur de la palette des couleurs (voir page 226).
- **MÉLANGER LA COULEUR DE LA LIGNE AVEC LES COULEURS DE DÉFINITION** Cette option est prévue pour les pinceaux aux nuances intenses, comme certains des pinceaux par défaut. Les nuances intenses de ces pinceaux seront remplacées par la couleur de votre choix, mais mais les tons en niveaux de gris (blanc-gris-noir) restent les mêmes.
- **MÉLANGER LA COULEUR DE LA LIGNE AVEC LES GRIS DE DÉFINITION** Cette option est prévue pour les pinceaux en niveaux de gris. Les nuances de gris et les nuances d'autres couleurs du pinceau seront remplacées par les nuances de la couleur de la ligne sélectionnée. Lorsque vous créez un nouveau pinceau gris, cette option de mise en couleur est activée par défaut.

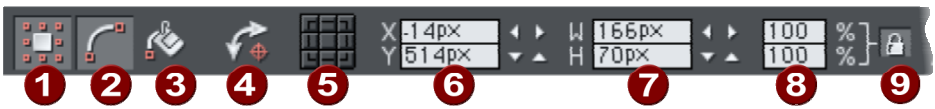
Les pinceaux sont partagés entre les documents : lorsque vous modifiez l'une de ces options, le programme vous demande si vous souhaitez appliquer ces modifications à toutes les lignes de tous les documents chargés à ce moment créées avec ce pinceaux ou seulement aux lignes sélectionnées à ce moment.

Veuillez utiliser le bouton **ENREGISTRER SOUS** pour créer un nouveau pinceau au lieu de modifier le pinceau actuel.

Sélection d'objets

L'outil de sélection

L'outil de **SÉLECTION** est l'outil principal pour les fonctions de sélection, de déplacement, de calibrage et de rotation. Il est généralement plus utilisé que les autres outils et est l'outil central dans la manipulation des documents.



Barre d'outil de sélection - côté gauche

1. Afficher les limites
2. Afficher les poignées d'édition
3. Afficher les poignées de remplissage
4. Afficher les poignées de rotation
5. Centre de rotation
6. Position de la sélection
7. Dimensions de la sélection
8. Contrôle taille en %
9. Verrouiller le rapport d'aspect



Barre d'outil de sélection - côté droit

1. Tourner et incliner
2. Basculer à l'horizontale
3. Basculer à la verticale
4. Modifier les largeurs de contours
5. Créer de nouveaux noms
6. Périmètre et indicateur de zone

Pour utiliser l'outil de **SÉLECTION** :

- Cliquez sur l'outil de **SÉLECTION** dans la **BARRE D'OUTIL PRINCIPALE**.
- Ou appuyez sur « Alt + S », « V » ou « F2 ».

Lorsque vous passez sur l'**OUTIL DE SÉLECTION**, si des objets ou un autre type de composant sont sélectionnés dans un groupe, l'objet parent (groupe) est sélectionné à la place.

Barre d'infos

Tous les boutons de la barre d'infos sont décrits dans les sections suivantes, excepté :

- **AFFICHER LES POIGNÉES D'ÉDITION**, décrit dans le chapitre Dessiner des lignes (voir page 118).
- **AFFICHER LES POIGNÉES DE REMPLISSAGE**, décrit dans le chapitre Remplissages (voir page 300).
- **APPLIQUER, ENLEVER OU INSPECTER LES NOMS DES OBJETS**, décrit dans le chapitre Manipulation du document.

Les deux premiers boutons vous permettent d'éditer les contours et remplissages des objets sans devoir alterner entre les outils.

Alt+S

L'outil de **SÉLECTION** étant l'outil le plus utilisé, il existe des combinaisons de touches supplémentaires permettant d'alterner entre l'outil de sélection pour sélectionner ou pour une autre opération, puis pour revenir ensuite rapidement à l'outil précédent. Si vous utilisez un autre outil, vous pouvez passer rapidement à l'outil de **SÉLECTION** de la manière suivante :

- Utilisez la combinaison Alt+S pour alterner vers l'outil de **SÉLECTION**. En répétant l'opération, vous alternez à nouveau vers l'outil précédent, ou

Sélection d'objets

Pour sélectionner un objet, cliquez sur n'importe quelle partie visible de cet objet.

Modifier la sélection d'objet

Lorsqu'un objet est sélectionné, vous pouvez utiliser les touches suivantes pour modifier la sélection :

- Fin permet de sélectionner l'objet en fond.
- Orig permet de sélectionner l'objet en premier plan.
- La touche de tabulation permet de sélectionner le prochain objet se trouvant sur le calque arrière.
- Maj+Tab permet de sélectionner le prochain objet se trouvant sur le calque avant.

Les objets de premier-plan et d'arrière-plan sont décrits en détail dans le chapitre Manipulation des objets (voir page 142).

Sélection

Cliquez et maintenez le bouton de la souris appuyé pour réaliser des sélections multiples. 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 Maj appuyée pendant que vous tracez le rectangle de sélection.

Par défaut, seuls les objets se trouvant entièrement dans le rectangle sont sélectionnés. Il est possible de modifier cette configuration afin d'harmoniser ce mode de sélection à celui d'autres applications, c'est-à-dire que les objets touchés par le rectangle sont également sélectionnés. Pour cela, maintenez la touche **CTRL** appuyée lorsque vous tracez le rectangle afin d'inclure les objets qui touchent le rectangle dans la sélection.

La boîte de dialogue **SERVICES** > Options (voir page 549) vous permet de modifier la configuration par défaut pour la sélection. Vous pouvez donc décider si vous souhaitez avoir des objets touchant le rectangle de sélection sélectionnés sans devoir maintenir la touche « Ctrl » appuyée lors de la sélection. Dans ce cas de figure, si vous maintenez la touche « Ctrl » appuyée lors de la sélection, seuls les objets se trouvant entièrement dans le rectangle seront sélectionnés.

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 dans

Les groupes et fondus sont décrits ultérieurement. La rédaction de texte est décrite au chapitre Utilisation du texte (voir page 243). Les modelages sont décrits sous « Déformer des objets (voir page 200) ».

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.

Veuillez noter que certaines opérations ne sont pas permises avec une sélection interne. Par exemple, il n'est pas permis de supprimer l'extrémité d'un objet d'un fondu (car le fondu n'aurait plus de sens).

Le rectangle de sélection ne fonctionne pas pour la fonction sélectionner à l'intérieur car « Ctrl » est utilisé pour passer d'un mode de rectangle de sélection à l'autre.

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 ou 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 208) 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 387) 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 402) 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.

Sélection avec des groupes souples

Lorsque vous cliquez sur un objet faisant partie d'un groupe souple, tous les membres de ce groupe souple se retrouvent sélectionnés. C'est l'un des buts principaux d'un groupe souple : garder ensemble des objets apparentés même lorsqu'ils sont dispersés sur différents calques. Si vous ne souhaitez sélectionner qu'un seul membre d'un groupe souple, utilisez la touche Ctrl pour faire une sélection interne, comme décrit ci-dessus. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à la section Groupes souples (voir page 168) du chapitre « Utilisation des objets ».

Raccourcis vers les outils par double-clic

Pour certains types d'objet, un double-clic sur ces objets vous permettant d'accéder à l'outil le plus pertinent pour cet objet. Par exemple, si vous voulez éditer du texte, double-cliquez sur l'outil Texte pour pouvoir l'éditer immédiatement. Le tableau suivant résume les raccourcis disponibles pour les différents types d'objets :

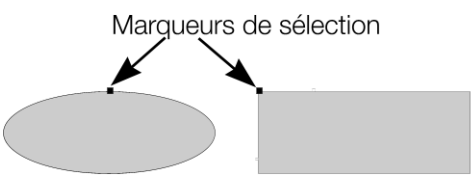
Double-clic sur	Sélectionne cet outil
Texte	Outil d'ajout de texte
Photo	Outil photo
Rectangle	Outil de sélection rectangulaire
Ellipse	Outil de sélection elliptique
Forme	Éditeur de formes

Identifier un objet sélectionné.

L'objet sélectionné affiche les **MARQUEURS DE SÉLECTION** ainsi que les **POIGNÉES DE LA LIMITE DE SÉLECTION** ou les **POIGNÉES DE ROTATION** (bien que celles-ci puissent être désactivées).

Marqueurs de sélection

Chaque objet sélectionné affiche un marqueur de sélection unique indiquant que l'objet est sélectionné. Il s'agit d'un rappel utile lors de la sélection et désélection de plusieurs objets.



Barre d'état

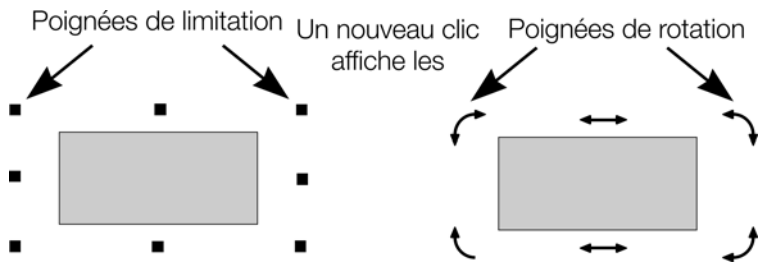
La barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre décrit le contenu de la sélection.

Poignées de limites de la sélection



Les poignées de limites de la sélection englobent la sélection complète. Elles sont contrôlées par le bouton des **LIMITES DE LA SÉLECTION** dans la barre d'infos.

Les poignées des limites de la sélection vous permettent de calibrer ou étirer les objets sélectionnés (voir chapitre Manipulation des formes (voir page 182), Manipulation des objets (voir page 142) et Distorsion des objets (voir page 200) pour de plus amples informations). Des clics successifs sur un objet permet d'alterner entre l'affichage des poignées de rotation et des limites de la sélection.



Trouver des objets dans la Galerie d'objets

Vous pouvez localiser un objet rapidement dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** en le sélectionnant et en cliquant sur le bouton Trouver en haut de la Galerie des pages et des calques. La Galerie des pages et des calques étend automatiquement les modules nécessaires et met en avant l'objet sélectionné. Voir Calques & Galerie des pages et des calques (voir page 208) pour plus d'informations.

Poignées de rotation



Les poignées de rotation englobent toute la sélection. Elles sont contrôlées par le bouton des **POIGNÉES DE ROTATION** dans la barre d'infos.

Les poignées de rotation permettent de faire tourner et d'incliner les objets sélectionnés (voir le chapitre Manipulation des objets (voir page 142) pour de plus amples 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).

Masquer des objets

La **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** vous permet de rendre des objets, des groupes ou des calques entiers temporairement invisibles. Une fois que l'objet est invisible, il ne peut plus être sélectionné. Cette fonction est utile si vous souhaitez travailler sur des objets situés à proximité, au-dessus ou en dessous d'autres objets que vous ne voulez pas modifier.

Ainsi, si vous avez une grande forme semi-transparente au-dessus de votre travail, vous pouvez masquer cet objet pour mieux travailler sur les éléments situés en dessous. Lorsque la forme est invisible, vous pouvez cliquer sur les objets situés sous cette dernière pour les sélectionner et les déplacer sans avoir à utiliser la touche Alt pour les sélectionner sous la forme, comme décrit précédemment. Une fois votre travail terminé, vous pouvez rendre l'objet de nouveau visible.

Cliquez sur l'icône en forme d'œil située  contre l'objet dans la galerie des pages et des calques pour le rendre invisible (l'œil se ferme ). Cliquez de nouveau dessus pour le rendre visible à nouveau. Voir « Galerie des calques et des objets (voir page 208) » pour plus d'informations.

Verrouiller des objets

Il est également possible de verrouiller des objets dans votre design pour qu'ils apparaissent sur le canevas mais ne puissent pas être sélectionnés. Cette fonction est utile pour sélectionner facile d'autres objets situés à proximité, au-dessus ou en dessous d'un objet, tout en ayant toujours en vue ce dernier.

Vous pouvez par exemple avoir une grande forme située derrière des formes plus petites sur lesquelles vous travaillez. Une fois que la grande forme est verrouillée, vous pouvez sélectionner les plus petites formes sans sélectionner ni tirer sur la forme située en dessous. Dans la mesure où ces objets ne sont pas sélectionnés, c'est comme s'ils n'étaient pas sur le document.

Pour verrouiller un objet, cliquez droit sur cet objet et sélectionnez l'option Verrou dans le menu. Vous pouvez également verrouiller l'objet en cliquant sur l'icône  à côté dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**. L'icône se change en verrou.  Cliquez sur l'icône située à côté pour déverrouiller.

Il n'est pas possible de déverrouiller l'objet par un clic-droit sur le canevas, car une fois verrouillé, il n'est plus sélectionnable. Cependant, le menu du canevas accessible par clic-droit inclut une option pratique pour déverrouiller tous les objets.

Vous pouvez verrouiller des groupes ou des calques entiers ainsi que des objets individuels. Voir « Galerie des calques et des objets (voir page 208) » pour plus d'informations.

Placer des objets en mode Solo

Vous pouvez placer un objet en mode solo en cliquant sur le bouton Solo situé près d'un objet dans la Galerie des pages et des calques pour rendre tous les autres objets invisibles temporairement. Il est alors plus facile de travailler sur un objet spécifique si vous ne souhaitez pas ou n'avez pas besoin de voir les autres objets situés autour. De même, pour trouver un objet spécifique, vous pouvez cliquer et faire glisser les boutons de mode solo dans la Galerie. Pendant le déplacement, seul l'élément se trouvant sous le pointeur de la souris est affiché sur la page, vous permettant de retrouver facilement l'objet recherché. Pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre Galerie de pages et de calques (voir page 208).

Utilisation des objets

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 Photo & Graphic Designer (voir page 548).)

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.

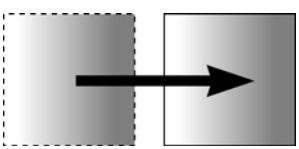
Déposer une copie

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

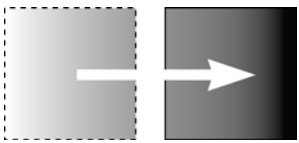
Généralement, lorsque vous déplacez un objet, vous déplacez également son remplissage :



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.

Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer (voir page 552).)

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

Remarque : si les objets que vous copiez sont tous sur **le même calque**, vous pouvez les coller sur un même calque en commençant par faire de lui le calque actuel puis en sélectionnant **ÉDITER > COLLER > COLLER SUR LE CALQUE** ou **COLLER AU MÊME ENDROIT SUR LE CALQUE ACTUEL**. Dans ce cas, le calque à partir duquel les objets furent copiés est ignoré.

Toutefois, si les objets que vous copiez se situent sur plusieurs **calques différents**, alors 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 Photo & Graphic Designer. 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 qu'une page.

S'il y a plusieurs formats dans le presse-papiers, MAGIX Photo & Graphic Designer 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 informations de format.

Coller format/attributs

Préserve le format (par exemple le choix de la police et de sa taille) ou les attributs de style (par exemple la ligne et la couleur de remplissage) de l'objet collé.

Coller la position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné ; ce dernier se déplace alors à la position exacte de l'objet copié.

Si plusieurs éléments ont été copiés dans le presse-papiers, Photo & Graphic Designer 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 200x200 pixels, et que vous sélectionnez 10 autres photos par la suite et que vous 'collez la taille', alors toutes les 10 photos seront en 200x200 pixels. Ceci est une façon rapide pour donner une taille particulière à un nombre d'objets.

Coller la taille et la position

Comme le nom le suggère, 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. Ceci donne non seulement de la consistence à votre document, mais cela signifie également, que si les cadres sont reliés et que vous redimensionnez ou déplacez la zone de texte par la

suite, vous serez demandé, si vous souhaitez déplacer/redimensionner tous les cadres similaires. Cette option est uniquement affichée là où des cadres reliés ont exactement la même taille et la même position, donc cette option de collage vous aide à 're-synchroniser' des cadres reliés, si vous avez préalablement ajusté un cadre isolé.

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**.

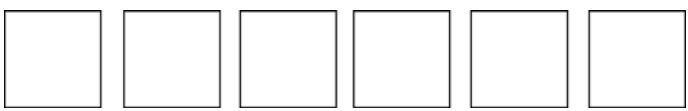
Dans ce cas, les objets supprimés ne sont pas copiés dans le presse-papiers. Si vous supprimez un objet accidentellement, faites Annuler pour le récupérer.

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.

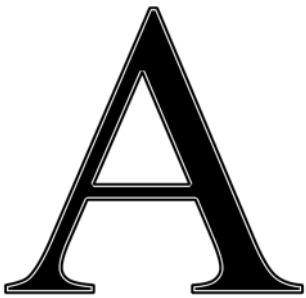
Dupliquer

Sélectionnez « Éditer > Dupliquer » ou pressez Ctrl + D, ou encore sélectionnez l'objet dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** (voir page 208, voir page 208) et cliquez sur le bouton **DUPLIQUER**. La copie est légèrement déplacée, généralement vers le bas, à droite de l'original.

La distance de duplication est définissable par l'utilisateur - voir Personnaliser Photo & Graphic Designer) (voir page 552).

Cloner

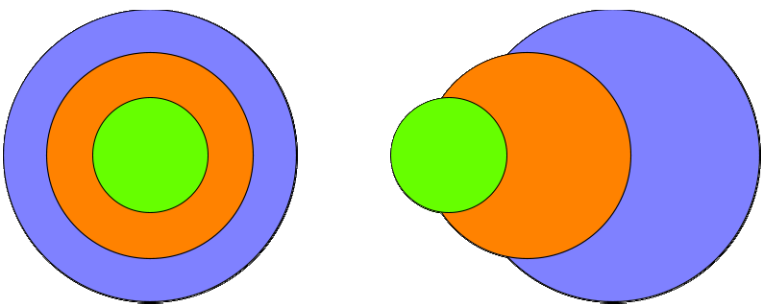
Choisir **ÉDITER > CLONER** ou appuyer sur Ctrl+K. Ceci place une copie exactement au-dessus de l'original. Le clonage constitue un moyen facile de créer des formes concentriques.



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

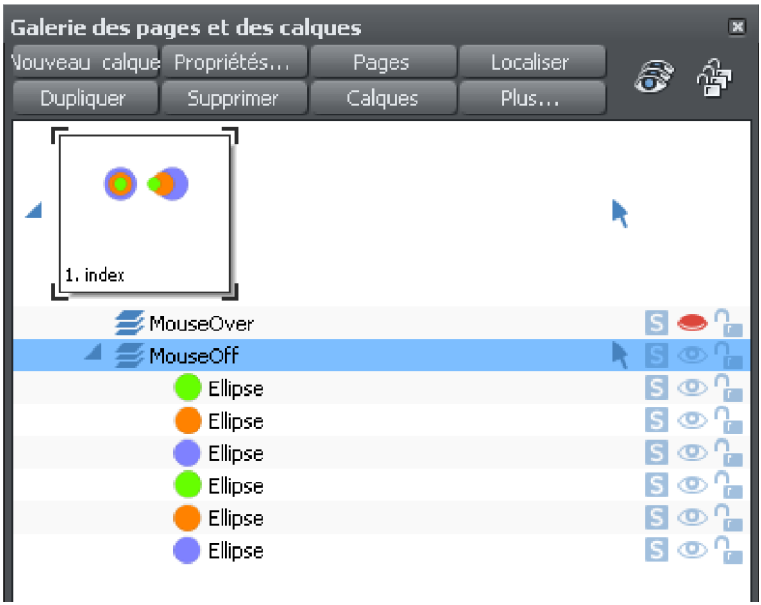
Les documents complexes ont des objets empilés les uns sur les autres, telles que cette cible :



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.

La **GALERIE DES OBJETS** permet de voir et de manipuler l'ordre des objets. Elle affiche les objets dans l'ordre où ils apparaissent. L'ordre des objets de la galerie, de haut en bas, reflètent l'ordre d'apparition de ces objets sur le design, de l'avant vers l'arrière. Ainsi, le design cible ci-dessus aura l'aspect suivant dans la galerie des pages et des calques (voir page 208, voir page 208) :



Il est possible de changer l'ordre d'apparition des objets en utilisant la galerie des pages et des calques et en tirant sur les objets vers le haut ou vers le bas. Dans l'exemple du design cible, tirer sur le cercle bleu et le faire glisser sur le cercle vert le fera passer au-dessus. Le menu **ARRANGER** vous offre quatre options :

- **METTRE AU PREMIER PLAN** (Ctrl+F) : permet à l'objet sélectionné de passer au premier plan et de masquer tous les objets qu'il recouvre.
- **DÉPLACER VERS L'AVANT** (Ctrl+⇧+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+⇧+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 (lorsque vous déplacez des objets, les calques invisibles sont sautés).

Plus d'informations dans Galerie des pages et des calques (voir page 208, voir page 208)

Faire tourner les 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.



Cliquer de nouveau simplement sur un objet afin de passer l'Outil de sélection en mode Rotation ou cliquer sur le bouton **POIGNÉES DE ROTATION** sur la barre d'infos.

Pour déplacer le point de référence :

- Faire glisser la cible du point de référence à l'endroit souhaité.
- Ou utiliser la matrice 3x3 de la barre d'infos pour un positionnement précis.



- Ceci déplace le point de référence vers les angles, le centre ou les points médians latéraux de l'objet ou de la sélection. Le point de référence s'aligne sur les angles extérieurs de l'objet. Ainsi, si l'objet a un contour épais appliqué, le point de référence peut se trouver à l'extérieur de l'objet.

Attention : si le centre de rotation est déplacé, il restera dans cette même position pour tout objet sélectionné jusqu'à ce que tous les objets sélectionnés aient été désélectionnés, et à ce moment il retourne au milieu de n'importe quel objet.

Faire pivoter à l'aide de la souris

L'**OUTIL DE SÉLECTION** doit être en mode Rotation / Inclinaison (les poignées de sélection ont une forme de flèche).

En tirant sur les poignées latérales, l'objet s'étire. Ceci est décrit dans le chapitre Étirer et écraser des objets (voir page 200).

Tirez sur une flèche d'angle. En tirant, l'objet tourne autour du point de référence. La barre d'infos affiche l'angle de rotation en cours.

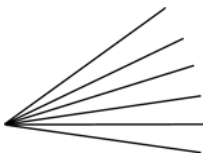
« ⇧+ tirer » fait pivoter l'objet autour de son centre (le point de référence est ignoré).

Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pour restreindre la rotation aux angles forcés. Notez que pour les objets rectangulaires, le fait de contraindre les angles inclut les rotations qui permettent d'aligner le rectangle avec le bord de l'écran. Cela permet de

« redresser » très facilement des objets rectangulaires de la façon suivante : maintenez la touche Ctrl enfoncée et effectuez un mouvement de rotation jusqu'à ce que le rectangle s'emboîte sur la rotation alignée sur l'écran qui vous convient.

Les angles forcés sont définissables par l'utilisateur. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Personnaliser Photo & Graphic Designer (voir page 552) ».

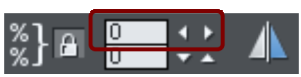
Pour créer une copie tout en faisant pivoter l'objet, cliquez sur la touche « + » du pavé numérique tout en faisant tourner l'objet ou cliquez sur le bouton droit de la souris.



Pour créer rapidement un éventail tel que celui-ci, dessinez une ligne simple puis positionnez le point de référence en bas à droite (cliquez sur le bouton en bas à gauche de la commande du point de référence 3x3 de la barre d'infos) puis faites tourner l'objet en tirant et faites un clic droit pour créer des lignes supplémentaires si vous le souhaitez.

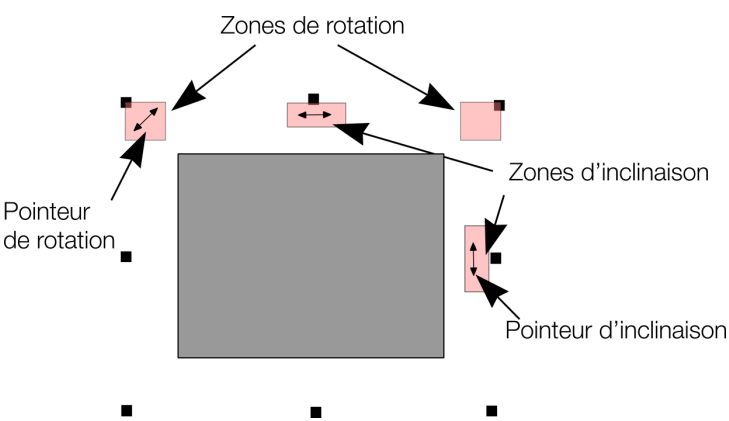
Faire tourner à un angle précis (à l'aide de la barre d'infos)

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

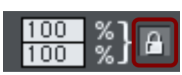


Une fois le bouton **MODIFIER LES LARGEURS DE CONTOUR** activé, modifier l'échelle d'un objet modifie aussi les largeurs de ses contours. Si ce bouton est inactivé, les largeurs des contours resteront inchangées.

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



Une fois le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** activé, le ratio largeur/taille reste constant lors de la modification de l'échelle de l'objet.

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

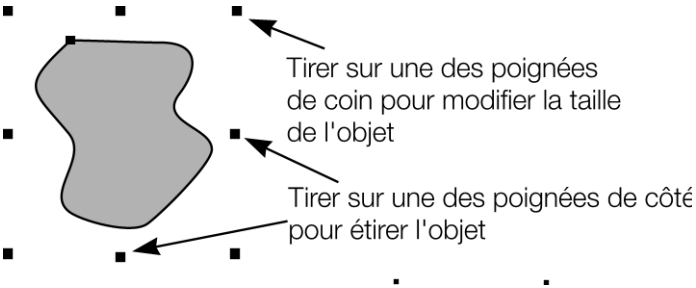
Une fois ce bouton désactivé, vous pouvez modifier les proportions lorsque vous modifiez l'échelle de l'objet ; en d'autres termes, vous pouvez étirer l'objet dans un sens ou l'autre en tirant une poignée d'angle de modification de taille ou en saisissant une nouvelle taille.

Redimensionnement des photos (documents Web uniquement)

Lors du déplacement des poignées latérales d'une photo dans un document Web, la photo n'est ni étirée ni écrasée (ce qui est rarement utile et peut gâcher la photo) mais plutôt coupée. Si vous souhaitez que l'image soit déformée, maintenez la touche **ALT** appuyée lors du déplacement.

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.



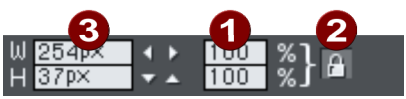
Tirez une des poignées d'angle. L'objet change d'échelle à mesure que vous bougez le pointeur en diagonale. La barre d'infos affiche la modification d'échelle en cours. La modification de l'objet se fait entre la poignée que vous êtes en train de tirer et celle d'en face. Si vous voulez utiliser un autre 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 (voir page 153).

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 (voir page 200).

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**.

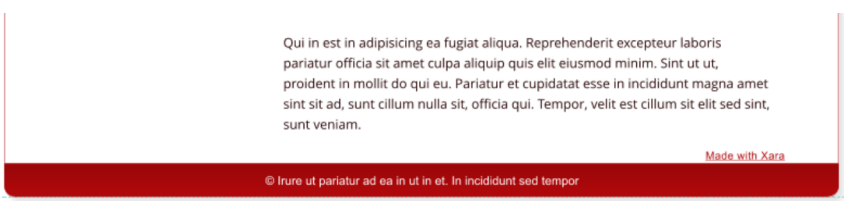
Si le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** est activé, l'objet sera redimensionné en maintenant ses proportions. Vous pouvez saisir la taille dans l'unité de votre choix, 1 cm par exemple.

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 (voir page 149) ».

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.

Considérez l'exemple de ce groupe pied de page.



Le résultat du redimensionnement devrait avoir l'apparence suivante :



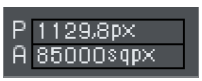
Le texte a conservé sa taille et les coins arrondis ont été préservés.

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.

Périmètre et surface



Les 2 contrôles situés sur la droite de la barre d'infos de l'outil de Sélection affichent le périmètre et la surface de la ou des formes actuellement sélectionnées. Le périmètre est affiché dans les unités actuelles du document et la surface est affichée dans les unités au carré actuelles. Il n'est pas possible d'éditer ces champs.

Faire tourner les objets



Cette option se trouve sous **OUTIL DE SÉLECTION**. En cliquant sur les boutons **FAIRE TOURNER**, l'objet tourne verticalement ou horizontalement autour du point de référence.

L'échelle et les proportions ne sont pas modifiées — l'objet se contente de tourner.

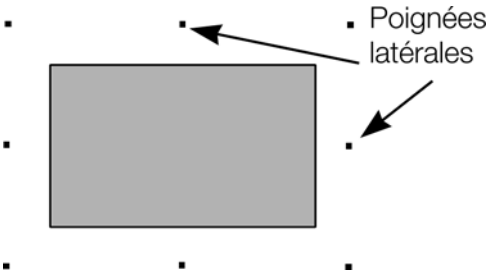
Étirer et écraser des objets

Cette opération est analogue à la modification d'échelle d'objets à cela près que la modification d'échelle de l'objet s'effectue uniquement dans une direction. Étirer et écraser des objets sont des opérations similaires, l'étirement rend l'objet plus grand, l'écrasement le rend plus petit.

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

L'**OUTIL DE SÉLECTION** doit être en mode échelle. (Les poignées de sélection ont la forme de carrés.) Si nécessaire, cliquer sur l'objet pour passer en mode échelle.

Utilisez les poignées latérales, du haut et du bas au lieu des coins pour étirer ou écraser une forme dans une seule dimension. Notez que les poignées ne sont affichées que sur les rectangles sans remplissage photo car étirer d'autres objets dans une seule dimension ne produit que très rarement des résultats corrects (les photos sont déformées).



Tirer l'une des poignées latérales. L'objet change d'échelle à mesure que vous bougez le pointeur dans la direction appropriée. La barre d'infos affiche la modification d'échelle en cours.

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

Un clic droit ou appuyer sur la touche « + » du pavé numérique tout en tirant permet d'étirer ou d'écraser une copie de l'objet, tout en laissant l'original à sa place.

Étirer/écraser des objets à l'aide de la barre d'infos

Le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** doit être désactivé (s'il est activé, vous modifierez l'échelle de l'objet au lieu de l'étirer ou de l'écraser).

Saisissez la largeur ou la hauteur dans un des champs de texte correspondants (selon vos besoins) puis appuyez sur « ↵ ». Vous pouvez également saisir une échelle en % (largeur ou hauteur). Ainsi, saisissez 200 % dans le champ d'échelle du haut pour doubler la largeur de l'objet tout en conservant la même hauteur.

Si l'option **CONSERVER LES PROPORTIONS** est activée, alors il ne sera pas étiré.

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 Photo & Graphic Designer offre trois types d'accrochage.

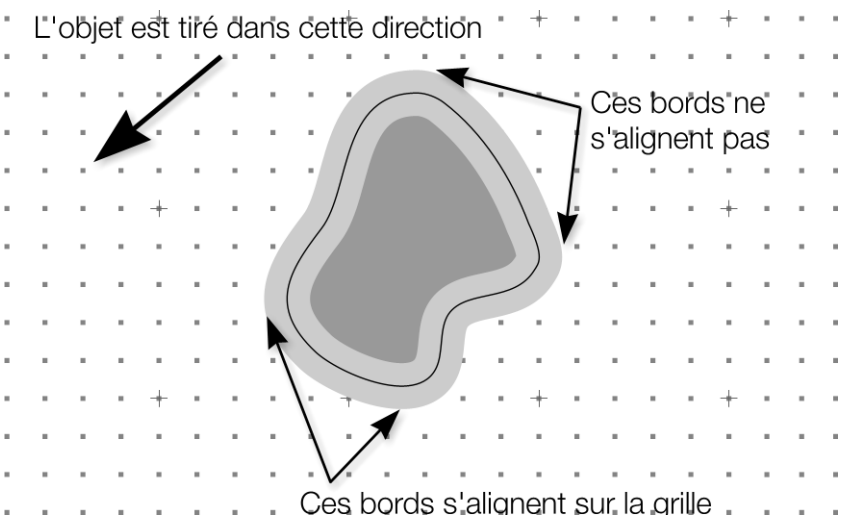
- Accrochage sur la grille
- Accrochage magnétique
- Accrochage sur les lignes de repère et les objets d'aide

L'accrochage sur la grille est utile pour espacer les objets uniformément, ou pour que les tailles soient des multiples exacts d'une valeur donnée. Les lignes de repère sont utiles pour aligner les bords (bien qu'il soit bien plus efficace d'utiliser les objets d'aide) et enfin, l'accrochage magnétique est un moyen courant de positionner les lignes, les points ou les bords avec précision au-dessus d'autres lignes, points ou bords d'objets proches.

Magnétisme de la grille

Lorsque **MAGNÉTISME DE LA GRILLE** est sélectionné, les points de la grille agissent comme des aimants. Faites un clic droit sur le presse-papiers et sélectionnez **MAGNÉTISME** > **MAGNÉTISME DE LA GRILLE** ou utilisez l'option de menu **FENÊTRE**> **MAGNÉTISME DE LA GRILLE** (ou appuyez sur la touche « . » (point des décimales) du pavé numérique de votre clavier). Vous pouvez contrôler l'espacement de la grille dans l'onglet Grille et Règle de la boîte de dialogue des options (faites un clic droit et sélectionnez **OPTIONS DE LA PAGE** ou utilisez la commande de menu **SERVICES** > **OPTIONS**). La fonction de magnétisme de la grille est activée par défaut pour les modèles de document web qui utilise une grille à un pixel de sorte que les dimensions et les positions de tous les objets correspondent normalement à des valeurs entières de pixels.

Lorsque vous déplacez un objet, ses bords s'alignent sur les points de la grille. Si la taille de l'objet est telle que ses côtés opposés ne peuvent pas être alignés, le bord magnétisé dépend de la direction dans laquelle l'objet est déplacé.



Cela affiche une grille grossière avec 5 subdivisions entre les divisions principales. La forme possède un contour gris très épais. L'objet ayant été déplacé vers la gauche et vers le bas, son bord inférieur et son bord gauche sont alignés sur les points de la grille les plus proches.

Remarque : l'espacement par défaut de la grille est de 50 pixels pour les lignes de grille principales comportant 50 subdivisions. Cela signifie que la grille est constituée d'espaces d'un pixel d'écran et qu'elle risque de ne pas s'afficher correctement en zoom normal à 100 %. Avec un facteur de zoom de 500 %, vous constaterez que le magnétisme se fait correctement.

Vous pouvez également modifier les valeurs de la grille pour obtenir 10 subdivisions, ce qui implique que les points de la grille soient espacés de 5 pixels.

Magnétisme et largeurs de ligne



Le paramètre **REDIMENSIONNER LES LARGEURS DE LIGNE** de la barre d'information de l'**OUTIL DE SÉLECTION** influence l'endroit où à lieu l'alignement sur le bord des objets en tenant compte de leurs contours.

L'exemple ci-dessus montre une forme avec un contour gris très épais. Il montre également (fine ligne noire) le contour de la forme elle-même (vous pouvez voir que le contour épais est réparti équitablement des deux côtés de la ligne centrale de sorte qu'il déborde partiellement vers l'intérieur et l'extérieur de la forme).

Lorsque « Redimensionner les largeurs de ligne » est activé, la largeur du contour est prise en compte de sorte que « Magnétisme de la grille » aligne les bords des objets, y compris les contours, sur la grille. Magnétisme des objets vous permettra d'aligner à partir des contours ou des lignes de contour centrales. Si les contours tels qu'ils apparaissent à l'écran sont fins, il y a peu de différence entre ces deux positions d'alignement et le magnétisme des contours est favorisé. Dans ce cas, zoomez si vous souhaitez aligner sur les contours centraux.

Lorsque « Redimensionner les largeurs de ligne » est désactivé, « Magnétisme de la grille » et « Magnétisme des objets » alignent les lignes centrales des objets et ignorent la largeur des contours.

Étant donné que le magnétisme tient compte de « Redimensionner les largeurs de ligne », le fait de modifier son état signifie que les bords utilisés pour le magnétisme sont toujours les mêmes que ceux signalés dans la barre d'information de l'**OUTIL SÉLECTIONNER**.

Alignement magnétique 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.

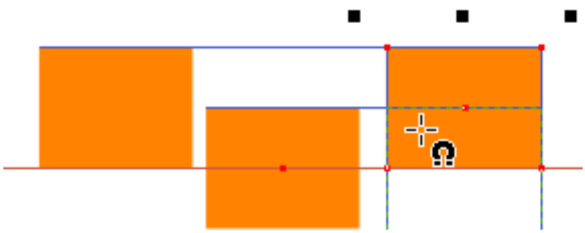
L'alignement magnétique fonctionne lorsque vous déplacez ou redimensionnez des objets à l'aide de l'**OUTIL DE SÉLECTION**.



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, Photo & Graphic Designer 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

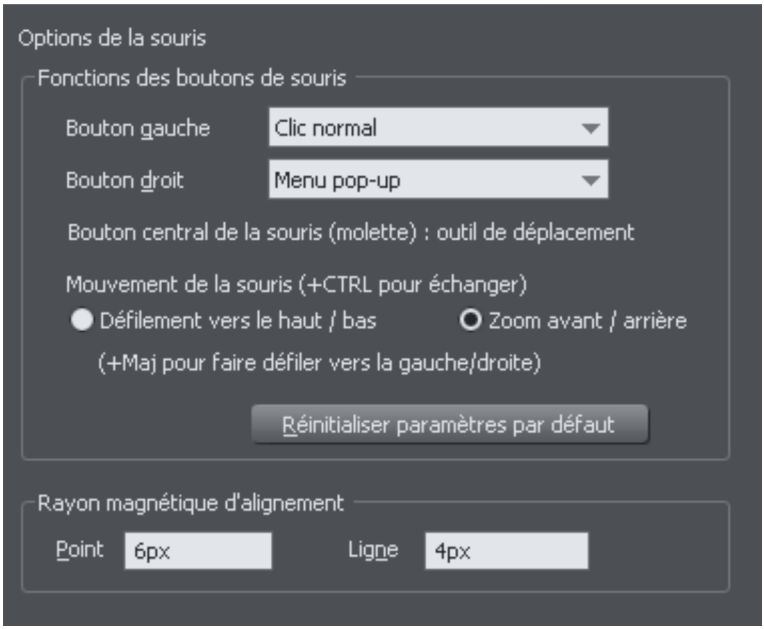


Les indicateurs de magnétisme apparaissent lorsqu'un alignement par magnétisme est possible. Il s'agit du moment où un point intéressant de l'objet que vous déplacez arrive dans la zone d'un point intéressant du document (par exemple, un autre objet ou une partie de la page). Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer (voir page 548) fournit de nombreux détails concernant la boîte de dialogue des options.

Modes d'accrochage

Vous pouvez modifier le comportement d'accrochage d'objets pendant que vous les déplacez : appuyez sur une touche pour activer ou désactiver différents modes. Ces changements de mode ne sont effectifs que pour la durée du déplacement en cours.

S Activez/désactivez « Accrochage sur les objets ». Cela remplace temporairement la configuration « Fenêtre > Accrochage sur les objets ».

G Accrochage des groupes Par défaut, pour minimiser la complexité et le nombre de lignes d'accrochage affichées, les objets compris dans des groupes sont ignorés et seuls les contours et le centre du groupe entier sont pris en compte pour l'accrochage. Si vous appuyez sur G, vous activez l'accrochage de groupe de manière à ce que les objets inclus dans des groupes soient pris en compte comme s'ils étaient autonomes.

A Accrochage des angles. Cf. Accrochage des angles plus bas.

Accrochage à la position d'origine

Si vous avez activé « Accrochage sur les objets » et que vous déplacez un objet à l'aide de la souris, les contours de la position d'origine de l'objet sont indiqués par un rectangle en pointillés rouges. Cela vous aide donc pour l'accrochage (par exemple) afin de déplacer un objet dans une seule dimension. Cela dit, remarquez que vous pouvez également bloquer l'angle de tout déplacement en appuyant sur Ctrl tout en tirant.

Accrochage des angles

MAGIX Photo & Graphic Designer n'est pas réduit à l'accrochage aligné sur les axes. Avec l'accrochage des angles activé, le système d'accrochage peut accrocher des lignes parallèles, peu importe leur alignement, et trouver les intersections entre des lignes. Par exemple, vous pouvez accrocher le bord d'une forme ayant été pivotée de 30º au bord d'une autre forme ayant le même angle de rotation.

L'accrochage des angles n'est pas paramétré par défaut car dans la plupart des cas, vous n'en avez pas besoin. Pour l'activer pendant un déplacement d'objet, appuyez sur A (pour angle). Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour désactiver.

Remarques sur l'accrochage

Remarque: seuls les objets visibles entièrement ou en partie dans l'affichage actuel sont pris en compte pour l'accrochage. Vous ne pouvez pas accrocher à des objets extérieurs à l'affichage (sauf la page).

Remarque: les distances d'accrochage sont mesurées en pixels de l'écran donc si vous avez plusieurs positions d'accrochage proches les unes des autres, il est préférable de zoomer pour être sûr d'accrocher la bonne position.

Remarque: lorsque vous accrochez du texte à du texte, la ligne de base du texte a la priorité sur tous les autres points du rayon d'accrochage. Cela vous facilite l'alignement vertical des objets textes entre eux avec des lignes de base correspondantes, ce qui est habituellement plus utile que d'accrocher les centres ou les contours des champs de texte.

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 D'OBJETS**galerie des pages et des calquesnant **CRÉER UN CALQUE DE LIGNES** (voir Galerie des calques et des objets (voir page 208) pour plus d'informations sur les calques).

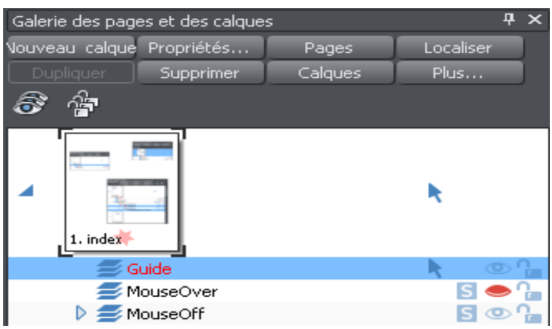
Utilisez **ACCROCHAGE SUR LA LIGNE ET LES OBJETS D'AIDE** dans le menu Fenêtre (ou touche 2 du pavé numérique) pour activer l'accrochage sur des objets de ligne.

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 en utilisant la Galerie des pages et des calques (voir page 208, voir page 208) :

1. Cliquez droit sur la Galerie des pages et des calques et sélectionnez **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.

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 328).

Vous créerez 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.

Pour ajouter des objets supplémentaires à un groupe

1. Sélectionner le groupe.
2. Dégrouper (Ctrl+U)
3. Sélectionner les objets supplémentaires.
4. Grouper de nouveau (Ctrl+G)

Vous pouvez également incorporer un groupe à un second groupe en sautant l'étape 2. Photo & Graphic Designer retiendra l'information concernant le groupe original. Si vous dégroupez les objets ultérieurement, le groupe original existera toujours.

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 sur les calques dans la Galerie des calques et des objets (voir page 208).

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, c'est-à-dire que le groupe n'est pas automatiquement placé devant les autres.

Si les objets se trouvent dans plusieurs calques, le groupe est créé dans le calque contenant l'objet le plus proche du premier plan. La **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** vous montre la structure d'un groupe. Cliquez sur le nœud du groupe dans la galerie, dans leur ordre d'apparition.

Si vous souhaitez grouper des objets ensemble tout en les conservant sur des calques distincts, utilisez un **GROUPE SOUPLE**. Voir la section Groupes souples (voir page 168) de ce chapitre pour plus de détails.

Groupes de photos

Les groupes de photos sont très semblables aux autres groupes, à la différence près qu'ils sont composés à leur base d'un objet photo auquel s'ajoute un nombre indéterminé d'autres objets au-dessus, qui peuvent être traités par la plupart des outils de MAGIX Photo & Graphic Designer comme s'il s'agissait de photos ordinaires.

Les groupes de photos sont utilisés pour maintenir ensemble une photo et un ou plusieurs objets vectoriels qui la modifient d'une certaine façon. Par exemple, si vous importez une photo, puis que vous l'éditez grâce à l'outil photo « **SUPPRESSION DES YEUX ROUGES** », vous obtiendrez un groupe de photos composé de la photo elle-même ainsi que des formes elliptiques qui permettent de supprimer les yeux rouges. Pour obtenir plus d'informations sur les groupes de photos, veuillez vous reporter au chapitre Traitement des photos.

Édition à l'intérieur des groupes

Si vous souhaitez éditer des objets situés à l'intérieur d'un groupe, vous avez deux moyens de le faire. Vous pouvez soit sélectionner les objets à l'intérieur du groupe et les éditer directement dans votre document, ou vous pouvez double-cliquer sur le groupe pour ouvrir son contenu dans un affichage séparé.

Sélection à l'intérieur

Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur un objet avec l'outil de sélection pour sélectionner cet objet même s'il fait partie d'un ou de plusieurs groupes. Cela s'appelle une opération de « sélection interne ». Par ailleurs, quelques outils vous permettent de sélectionner directement des objets intéressants à l'intérieur de groupes tout simplement en cliquant dessus. Par exemple, avec l'outil photo, il vous suffit de cliquer sur une photo pour la sélectionner, même si elle est dans un groupe.

Édition du contenu de groupes

Si vous souhaitez éditer plusieurs objets au sein d'un groupe, il peut être laborieux d'avoir d'abord à cliquer sur chacun de ces objets avec la touche Ctrl enfoncée. Alors, au lieu de faire cela, vous pouvez ouvrir instantanément le contenu du groupe dans un sous-affichage séparé du document pour vous en faciliter l'édition.

Double-cliquez sur un groupe et un nouvel affichage du document apparaît (ou effectuez un clic droit dessus et sélectionnez **OUVRIR** dans le menu contextuel). Cet affichage comprend seulement ce que le groupe contient, et non le groupe lui-même, de sorte que vous pouvez sélectionner chaque « enfant » direct du groupe en cliquant dessus. Vous pouvez également dessiner de nouveaux objets, ils seront ajoutés au groupe lorsque vous enregistrerez vos modifications. Puisque le sous-document ne comprend que le contenu du groupe, vous ne verrez pas les effets des attributs du groupe dans l'affichage du sous-document. Alors, si vous avez par exemple appliqué une transparence au groupe dans le document principal, cette transparence ne sera pas visible dans le sous-document.

Une fois que vous avez fini d'éditer le groupe, appuyez sur les touches Ctrl + S pour refermer immédiatement l'affichage du sous-document et enregistrer vos modifications en retournant dans le document parent. Vous pouvez également fermer l'affichage en cliquant sur le bouton de la croix en haut et à droite de la fenêtre, de la même manière que vous fermez des documents ordinaires, et il vous sera demandé d'enregistrer ou de rejeter les changements effectués.

Si le groupe que vous éditez contient d'autres groupes (parce que le document parent comprenait plusieurs niveaux de groupes imbriqués), double-cliquez sur ces groupes pour les ouvrir eux aussi dans un sous-document. De cette manière, vous pourrez rapidement « creuser » à travers plusieurs niveaux de groupes dans un document complexe afin d'en modifier le contenu. Pensez à bien enregistrer chaque modification

séparément avant de revenir au document parent afin d'éviter de perdre toute modification.

Veuillez noter que lorsque vous commencez à éditer un groupe, l'affichage du sous-document s'ouvre avec le même degré de zoom et le même niveau de défilement que le document parent. Ainsi, les objets du groupe apparaissent à l'écran avec la même taille et à la même position que dans le document parent. Mais évidemment, vous pouvez modifier le degré de zoom et le niveau de défilement comme vous le voulez pendant que vous travaillez sur le contenu du groupe.

Si vous essayez de fermer un document alors qu'un ou plusieurs de ses groupes sont ouverts dans des sous-documents, et si ces sous-documents ont été modifiés, il vous sera demandé d'enregistrer d'abord les changements réalisés dans ces sous-documents. Une fois que tous ces sous-documents sont fermés, il vous sera demandé si vous souhaitez enregistrer ou rejeter les modifications effectuées dans le document principal.

Répéter les objets

Vous pouvez éditer un objet répété comme s'il s'agissait d'un groupe normal – il suffit de double-cliquer dessus pour l'ouvrir dans un affichage de sous-document. Comme pour toutes les modifications réalisées sur les objets inclus dans un objet répété, lorsque vous enregistrez vos modifications, toutes les copies de cet objet répété sont actualisées.

Modelages

Vous pouvez modifier le contenu d'un modelage, ce qui n'est pas possible en utilisant la sélection directe du contenu (les modelages ne permettent pas de sélectionner les objets qu'ils contiennent). Effectuez un clic droit sur le modelage puis sélectionnez **OUVRIR MODELAGE** dans le menu contextuel.

Limites

Les groupes ne peuvent pas contenir de calques, donc si vous insérez des calques lorsque vous éditez un groupe, ces calques seront « aplatis » lorsque vous enregistrerez les modifications pour revenir au document parent. En d'autres termes, tous les objets seront déplacés vers l'unique calque d'origine lors de l'enregistrement et toute structure de calque que vous aurez introduite sera perdue.

De même, un groupe ne peut pas contenir plusieurs pages, donc toute page ajoutée au cours de l'édition sera ignorée et perdue à l'enregistrement – seule la première page est prise en compte.

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

d'enregistrer les modifications des groupes en retournant régulièrement dans le document parent.

Si vous fermez le programme ou des fenêtres alors que des sous-documents de groupes sont ouverts avec des modifications non encore enregistrées, ces sous-documents sont d'abord fermés puis enregistrés en retournant vers le document parent avant que le document parent soit à son tour enregistré dans le dossier de sauvegarde et que le programme se ferme. Ainsi, au démarrage suivant du programme, le document principal est chargé et comprend toutes les modifications de groupes non enregistrés au moment de la fermeture.

Autres types de groupe

Les types de groupes spéciaux sont utilisés par certains outils et fonctions pour garder certains objets groupés et/ou pour attribuer un comportement particulier à un objet.

Lorsque vous ancrez un objet dans du texte par exemple, cet objet est placé dans un groupe ancré comme vous pouvez le voir dans la barre d'état lorsque vous sélectionnez un tel objet. De même, lorsque vous produisez un objet répété (voir Objets répétés (voir page 175)), les objets sont placés à l'intérieur d'un « Groupe répété ».

Groupes souples

Les groupes ordinaires tels que ceux décrits sous « Grouper et dégrouper des objets » (voir page 163) 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 objets 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. Cette fonction fut ajoutée avant la prise en charge des **LIVE COPIES**, qui sont bien plus flexibles et puissantes, ce qui rend la fonction précédente moins utile qu'auparavant. Toutefois, elle est encore utilisée par beaucoup de modèles et d'éléments faisant partie de la **GALERIE DES DESIGNS** et est en général appliquée aux boutons survolés, lorsque 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 de des autres mais légèrement décalées. Encore une fois, éditer l'une d'elles modifie toutes les autres.

Pour rester synchrones, les objets texte doivent :

- Tous faire partie du même groupe souple.
- Tous avoir exactement le même texte 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.

Si vous avez besoin de texte pour rester synchrone dans d'autres circonstances, utilisez les **LIVE COPIES**.

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 »).



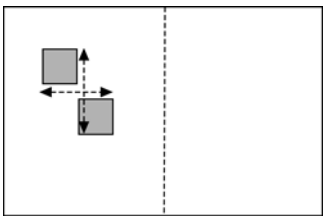
Le petit schéma en haut de la boîte de dialogue vous montre l'effet produit par la sélection des différentes options. Les objets sélectionnés dans le document ne sont pas modifiés tant que vous n'avez pas cliqué sur **APPLIQUER**.

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.

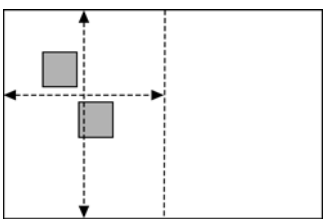
Si vous vous êtes trompé dans la sélection, vous pouvez la modifier et cliquer sur le bouton **APPLIQUER** pour appliquer à nouveau les derniers réglages d'alignement. Cela peut vous faire gagner un temps précieux.

Dans

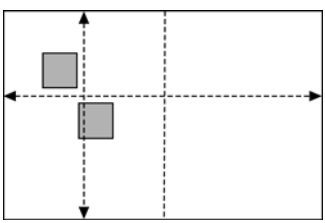
Cette section de la boîte de dialogue contrôle les limites à l'intérieur desquelles vous alignez ou répartissez les objets. Les options sont les suivantes :



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.



PAGE(S) : si les objets sont sur une simple page, les limites en sont les bords. (Ce qui vous permet par exemple, de centrer les objets sur la page ou de les aligner contre le bord de la page.)



DOUBLE PAGE : les limites sont les bords extérieurs de la double page. Dans la plupart des cas, cela est identique à Page(s) 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.

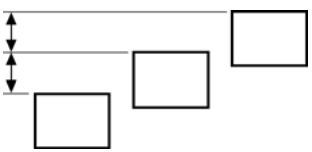
Pour sélectionner rapidement n'importe quelle combinaison d'alignement vertical et horizontal, cliquez dans le diagramme avec la souris :

- 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.

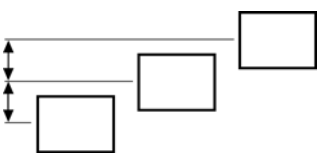
Répartir

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**).

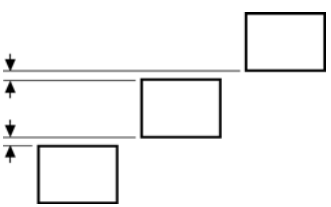
De même, ici, toutes les options de répartition fonctionnent de façon similaire. Les exemples suivants montrent comment les différentes options de position verticale alignent les objets.



RÉPARTITION DES BORDS SUPÉRIEURS : les sommets des objets sont espacés uniformément. La **RÉPARTITION DES BORDS INFÉRIEURS** est l'inverse : le bas des objets est espacé uniformément.



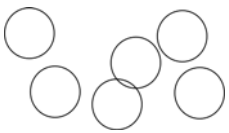
RÉPARTITION DES CENTRES : les centres des objets sont espacés uniformément.



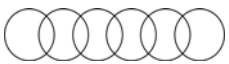
RÉPARTITION ÉQUIDISTANTE : les objets sont espacés uniformément.

Les options de position horizontale sont semblables mais fonctionnent dans la direction horizontale. Ainsi, à titre d'exemple, pour répartir cette série d'ellipses

positionnées de manière aléatoire de façon à ce qu'elles soient espacées à l'identique et alignées sur le bord supérieur :



- Sélectionner les formes
- Afficher la boîte de dialogue d'alignement (Ctrl + ⇧+ 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.

Copier des styles : coller des attributs

Cette option vous permet de copier des attributs (tels que le type de ligne ou la couleur de remplissage) entre des objets. C'est un moyen rapide d'appliquer une multitude d'attributs à un objet.



Le carré a une couleur, un type d'ombre, de contour et de remplissage spécifique. Le copier puis coller ses attributs sur le cercle du centre produit un cercle à droite.

1. Sélectionner l'objet dont vous souhaitez copier les attributs.
2. Copier la sélection dans le presse-papier. (**ÉDITION** > **COPIER** ou CTRL + C)
3. Sélectionner l'(es) objet(s) au(x)quel(s) vous souhaitez appliquer les attributs.
4. **ÉDITER** > **COLLER DES ATTRIBUTS** (ou 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. Créer 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 :

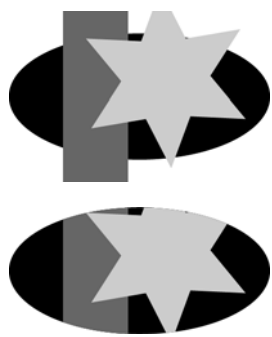
- Cliquer sur l'objet source, Ctrl+C pour copier le style
- Passer à l'objet de destination (qui peut être dans un autre document, faire Ctrl+Tab pour passer rapidement d'un document ouvert à l'autre), cliquer sur l'objet auquel appliquer le style
- Appuyer sur Ctrl+Maj+A pour appliquer les attributs

Remarque : la plupart des attributs peuvent être copiés de cette façon, dont les ombres, les valeurs d'estompage, les styles de remplissage, les effets en direct, etc. Toutefois, les biseaux ne peuvent être copiés d'un objet à l'autre que si l'objet dans lequel le biseau est copié dispose déjà d'un biseau auquel les attributs peuvent être attribués.

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 195). 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 343).
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 différentes parties pour un clipview

Il existe 3 méthodes pour sélectionner un clipview afin de manipuler son contenu. Vous pouvez sélectionner l'objet Clipview entier, uniquement l'objet clippé ou les objets qui vont être clippés.

Si vous cliquez simplement sur le clipview, tout l'objet clipview est sélectionné et vous pouvez supprimer, déplacer ou transformer cet objet comme les autres à l'aide de l'outil de sélection.

Effectuez un clic droit sur le Clipview et vous verrez apparaître deux options de sélection supplémentaires dans le menu contextuel affiché.

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.

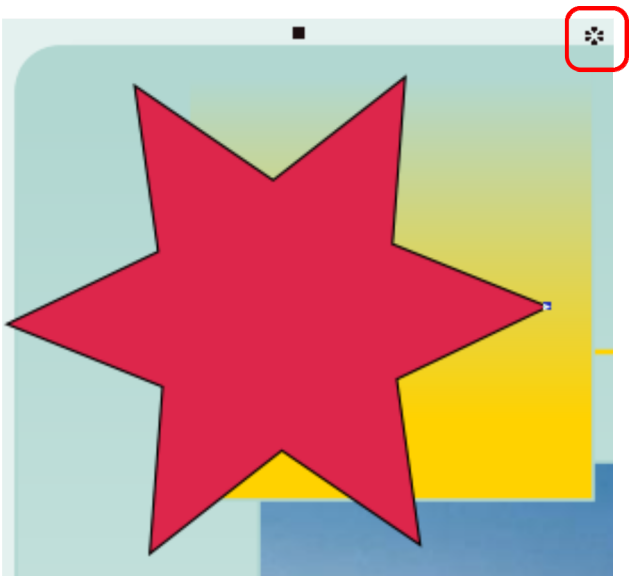
Remarque : vous pouvez avoir des objets ClipView à l'intérieur d'autres objets ClipView.

Objets répétés

Il est courant que des éléments tels que des en-têtes, une numérotation de pages ou des logos soient répétés sur toutes les pages d'un document de plusieurs pages.

Vous pouvez transformer n'importe quel objet en objet répété en effectuant un clic droit dessus puis en sélectionnant **REPRODUIRE SUR TOUTES LES PAGES**. L'objet est reproduit 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.

Remarque : c'est la page actuelle qui est considérée ici comme source des éléments répétés à copier sur toutes les autres pages. Assurez-vous donc de vous trouver sur la bonne page avant d'actualiser des objets. La page actuelle est celle sur laquelle vous êtes en train de travailler, vous la reconnaissez aux marqueurs qui figurent aux coins de la page. Cliquez n'importe où sur la page (ou même à l'extérieur) pour l'activer. Ou cliquez sur la page dans la galerie des pages et des calques.



Le symbole d'objet répété, affiché dans toutes les instances de l'objet répété, est ici entouré d'un cadre rouge.

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.

Modifier les contenus d'un objet répété

Lorsque Photo & Graphic Designer 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.

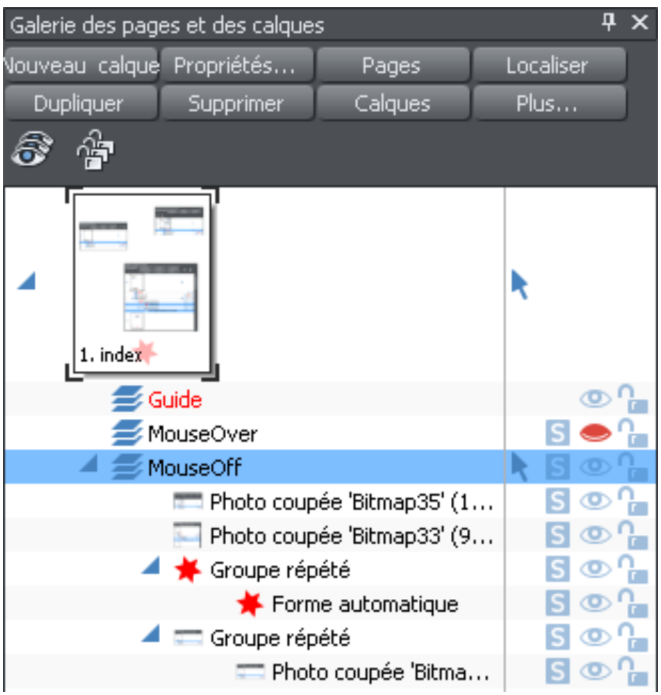


Photo & Graphic Designer place chaque objet répété dans un groupe répété.

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 (voir page 135) du groupe répété. Vous pouvez également aller dans un outil spécifique qui permettra généralement de cliquer directement sur n'importe quel objet pouvant été 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.

En-têtes / pieds de page

Votre site comporte éventuellement des pages de longueurs différentes et vous souhaitez peut-être positionner certains objets répétés en haut (en-têtes) ou en bas (pieds de page) de chaque page. Vous pouvez configurer MAGIX Photo & Graphic Designer pour que les objets répétés de l'en-tête et du pied de page se déplacent en fonction du haut et du bas de chaque page.

La position d'un objet répété sur la page détermine s'il est considéré comme un en-tête ou un pied de page. Si une partie de l'objet est dans la moitié supérieure de la page, MAGIX Photo & Graphic Designer considère qu'il s'agit d'un en-tête et le placera toujours à la même position relative en haut de chaque page.

Les objets entièrement dans la moitié inférieure de la page sont considérés comme des pieds de page par MAGIX Photo & Graphic Designer qui les placera toujours à la même position relative en bas de chaque page, quelle que soit la longueur de cette dernière.

Pour certains objets répétés, cette décision automatique relative à la position relative de l'objet en haut ou en bas des pages peut s'avérer inappropriée. Ainsi, au besoin, vous pouvez forcer tout objet répété à avoir une position relative en haut ou en bas des pages en faisant un clic droit sur l'objet et en sélectionnant **POSITION RÉPÉTÉE** > **HAUT** ou **POSITION RÉPÉTÉE** > **BAS**.

Pour restaurer le positionnement relatif automatique d'un objet répété, faites un clic droit sur ce dernier et sélectionnez **POSITION RÉPÉTÉE** > **AUTOMATIQUE**.

Stopper la répétition d'objets

Effectuez un clic droit et sélectionnez **ARRÊTER L'ACTUALISATION** pour désactiver la répétition d'un objet ou de toutes ses copies dans votre document. Vous pouvez également procéder en sélectionnant **ARRÊTER L'ACTUALISATION** dans le menu **ARRANGER.**

Le programme vous demandera si vous souhaitez arrêter la répétition de l'objet ou de toutes les copies dans le document. Sélectionnez l'option **TOUTES LES COPIES**. 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 **REPRODUIRE SUR TOUTES LES PAGES** pour copier un objet sur toutes les pages de votre document mais que vous souhaitez ensuite modifier individuellement ces objets sur chaque page afin qu'ils n'aient plus de lien.

ARRÊTER L'ACTUALISATION 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 que vous ne souhaitez pas que cette copie soit actualisée. Dans ce cas, sélectionnez l'option **JUSTE CETTE COPIE** quand vous y serez invité.

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 Photo & Graphic Designer 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.

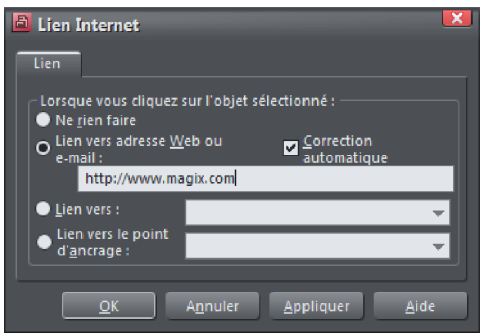
Ajout d'hyperliens



Utilisez le bouton « Lien » pour ouvrir la boîte de dialogue « Lien ». Cette boîte de dialogue vous permet d'appliquer des hyperliens à un texte ou à tout objet sélectionné tel qu'une photo ou des éléments graphiques.

Lorsque vous exportez votre document au format PDF (voir page 521), ce lien est conservé. Si vous cliquez sur le lien dans le fichier PDF exporté, un navigateur Internet s'ouvre pour afficher le site Web spécifié.

Remarque : les liens sont ignorés lorsque vous exportez vers un format image ou si vous imprimez le document.



Les paramètres de cet onglet s'appliquent à l'objet/aux objets sélectionné(s) ou au texte sélectionné. Pour ajouter un lien à quelques mots d'un paragraphe de texte seulement, utilisez l'outil texte pour surligner le texte auquel vous souhaitez attribuer le lien. Configurez ensuite le lien en question dans cette boîte de dialogue.

Saisissez l'adresse d'un site Internet ou une adresse e-mail pour renvoyer vers cette adresse. Si vous laissez la case « **CORRECTION AUTOMATIQUE** » cochée, votre adresse sera corrigée si nécessaire lorsque vous cliquerez sur « **OK** » ou « **APPLIQUER** ». Par exemple, si vous saisissez « www.exemple.com », cela sera corrigé en « http://www.exemple.com/ ».

Sélectionnez l'option « **LIEN VERS :** » pour créer un lien vers une autre page de votre site Internet actuel. Le menu déroulant vous permet de choisir la page ou la section à laquelle le lien doit renvoyer. Vous pouvez également choisir cette option pour qu'un objet renvoie vers le haut de la page, afin de pouvoir retourner rapidement au haut de la page depuis la fin d'une page très longue.

Sélectionnez l'option « **LIEN VERS L'ANCRE :** » pour que votre visiteur passe à une partie spécifique de toute page de votre site Internet.

Pour configurer un point d'ancrage, allez tout d'abord sur la page et à l'objet vers lequel vous souhaitez renvoyer. Sélectionnez l'objet et ajoutez-lui un nom en

effectuant un clic droit puis en sélectionnant l'option **NOMS...**. Sélectionnez ensuite l'objet auquel vous souhaitez attribuer le lien et sélectionnez le nom d'ancre que vous avez ajouté dans la liste fournie à côté de l'option « Lien vers l'ancre : ».

Lorsque vous avez créé un lien pour un objet, vous pouvez le changer en cliquant simplement sur l'objet. Un pop-up apparaît et affiche les détails du lien ainsi que des options permettant de **changer** ou de **supprimer** le lien.



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 164) 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 » 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 268)

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.

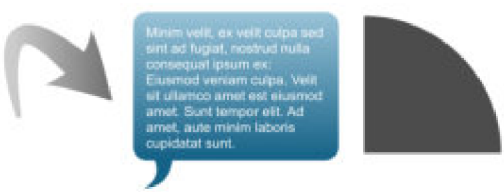
SmartShapes

Les SmartShapes sont une fonction améliorée qui peut être ajoutée à Photo & Graphic Designer. Les SmartShapes sont des plug-ins. Chaque SmartShape incorpore ses propres éléments de contrôle d'édition, généralement sous forme de petites poignées sur lesquelles il est possible de tirer 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.



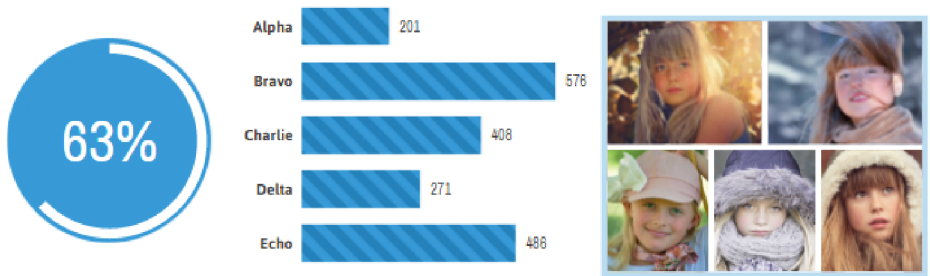
Il est également possible de sélectionner l'**OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES** et cliquer sur le bouton **INSÉRER** dans la barre d'infos.



SmartShapes simples : Cadre, Coins variables, Segment d'anneau, Spirale, Zone de texte et SmartShapes triangulaires

Même s'il existe des SmartShapes simples, l'architecture sous-jacente de SmartShapes permet des utilisations plus complexes, telles que les diagrammes, les anneaux de pourcentage, les grilles photo et les panneaux de texte, qui peuvent être personnalisés.

Consultez Grilles photo (voir page 358) dans la section Traitement des photos (voir page 357) pour plus de détails sur l'édition de SmartShapes de grilles photo.

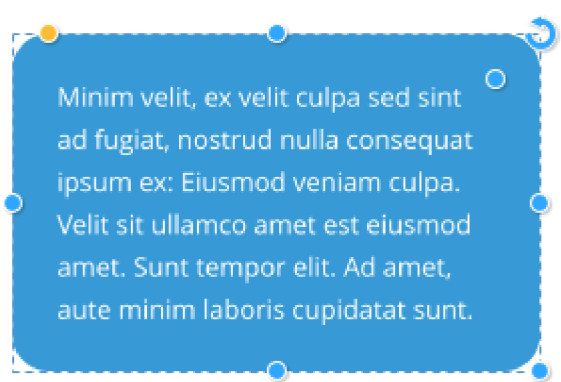


SmartShapes de diagrammes et grilles photo

Édition de SmartShapes

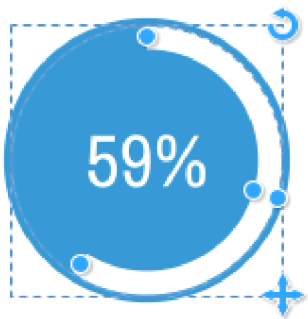
Vous pouvez éditer une SmartShape simplement en double-cliquant sur la forme avec l'outil de sélection. Il est également possible de les sélectionner à l'aide des outils QuickShape (ou rectangle, ellipse, etc.) dans la barre d'outils principale.

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



Ceci est une SmartShape Panneau de texte simple. Les poignées bleues circulaires sur les côtés vous permettent d'étirer le panneau aux dimensions de votre choix. En tirant sur 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 contrôle. Si vous positionnez le curseur de la souris sur une poignée, un conseil relatif 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 DE TEXTE** (voir page 598) : taille, police, etc.



Cette SmartShape Anneau de pourcentage comporte des éléments de contrôle permettant de tirer sur 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** (voir page 226). 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 234) apparaîtra pour vous permettre de choisir la couleur que vous souhaitez modifier.

Diagrammes SmartShape

Les diagrammes SmartShape (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 598) ; les éléments graphiques s'actualisent automatiquement.

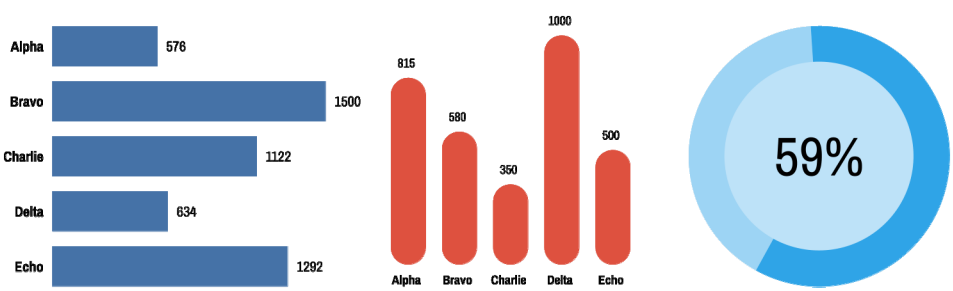


Diagramme en barres, diagramme en colonnes et anneau de pourcentage

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 en 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 598).

Personnalisation de diagrammes en barres et en 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**. La boîte de dialogue **REMPLACER DES COULEURS** qui s'affiche vous permet de modifier les couleurs du diagramme. De manière similaire, vous pouvez utiliser l'**ÉDITEUR DE COULEURS** (voir page 226) ; 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** (voir page 301). 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 »**.

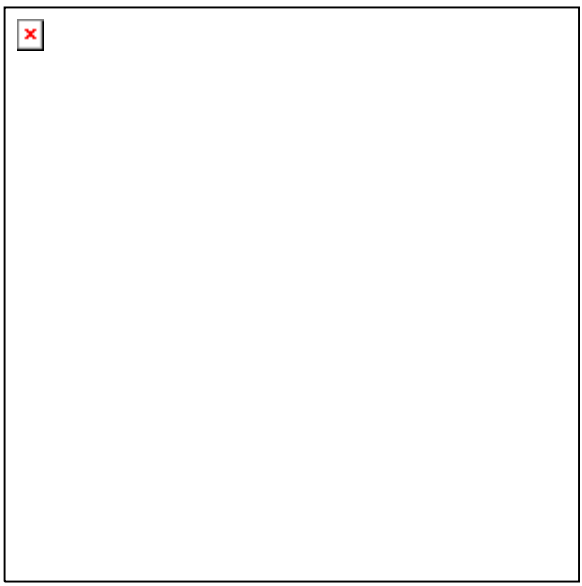
Modification des styles de textes de description et de valeur

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 des styles de texte distincts sont appliqués aux descriptions et aux valeurs, vous pouvez utiliser l'actualisation du style du texte habituelle pour appliquer les modifications du style à toutes les descriptions ou valeurs. (Dans le menu de la barre d'infos de l'**OUTIL TEXTE**, sélectionnez le menu déroulant **STYLE** et sélectionnez **ACTUALISER LE STYLE**).

Diagramme, Diagramme en barres, Diagramme en colonne, Graphique, Tableau à courbes, Diagramme circulaire, Diagramme.

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 243).** 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 **REMPLACER LE SYMBOLE** dans le menu contextuel.

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 »** > **« FORME »** > **« PLUS DE CHAMPS DE TEXTE »**.



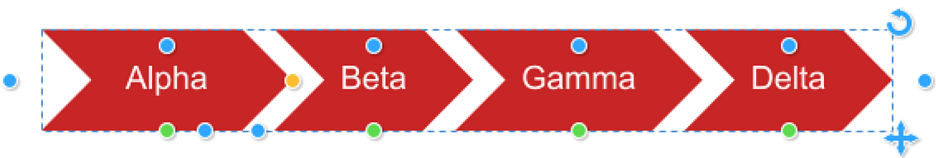
Ces panneaux de texte sont intelligents, cela signifie qu'ils s'adaptent au texte saisi. Vous pouvez éditer librement le texte à l'aide de l'**OUTIL TEXTE**. Si vous affichez les éléments de contrôle de SmartShapes (double-cliquez dessus à l'aide de l'**OUTIL DE**

SÉLECTION ou de l'**OUTIL DE FORMES AUTOMATIQUES**), vous pouvez ajuster la largeur et la hauteur (le texte est de nouveau mis en page), les marges autour du texte et la forme des coins du panneau. Vous pouvez également faire pivoter l'objet, qui reste entièrement fonctionnel.

De plus, de nombreux champs de texte contenant du texte et des photos sont proposés. Ils sont disponibles dans le **CATALOGUE DE CONTENUS EN LIGNE** sous **« RESSOURCES D'IMAGES »** > **« PANNEAUX PHOTO »**.

Nouvelles Smartshapes Chevron et Flèches

Les nouvelles Smartshapes Chevron et Flèches sont particulièrement utiles pour les présentations. Voir**« INSÉRER »** > **« FORMES »** > **« FLÈCHES... »**



Nouvelle SmartShape Chevron

Déplacez les différentes poignées pour ajouter/supprimer la SmartShape 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 598)** .



Flèches SmartShapes

La plupart des flèches dans le dossier Flèches **« INSÉRER »** > **« FORME »** > **« FLÈCHES... »** peuvent être modifiées pour utiliser une variété de différents agencements d'en-têtes et de fins de texte. Cliquez sur ou déplacez les poignées de sélection de style vertes pour feuilleter à travers tous les styles disponibles.

Création de rectangles et carrés

Pour créer un rectangle

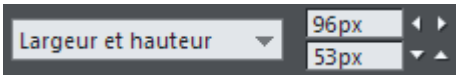


Utilisez l'outil rectangle (Maj + F3 ou M) Sur la barre d'outil principale.

Cliquez et glissez sur l'espace de travail pour former un rectangle.

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

Vous pouvez aussi entrer les dimension de largeur et de hauteur dans le menu **ÉLÉMENTS ÉDITABLES**sur la barre d'infos.

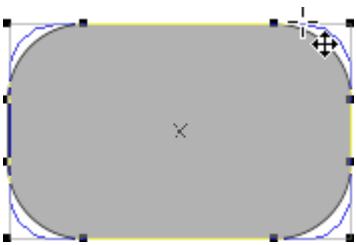


Créer des rectangles aux coins arrondis.



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

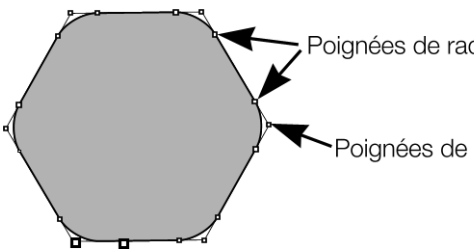
Pour créer le polygone l'étoile, déplacer exactement de la même manière qu'un cercle ou une ellipse en utilisant les boutons de création « Rayon », « Diamètre » et « Limites » pour contrôler le point d'origine de votre forme.

- 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 radius) disposées au départ de l'arrondi. Pour augmenter ou réduire le radius, tirez n'importe quelle poignée radius.

Pour supprimer les coins arrondis :

- Cliquez sur 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 142).

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. 

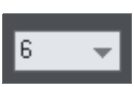
Tirez les côtés pour créer des courbes. Placez le pointeur de la souris sur un des bords du polygone (la forme de la flèche est modifiée). Vous pouvez à présent tirer les bords.



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.



Déplacement à partir du centre

Déplacement angulaire

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

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.

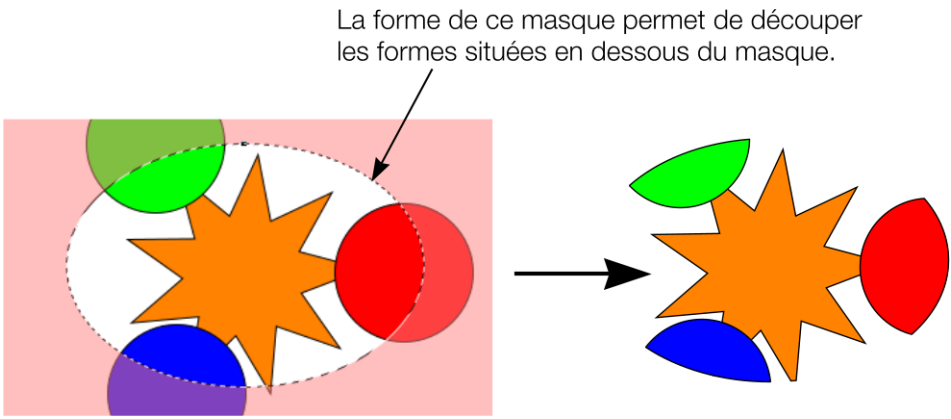
Lorsque vous faites des retraits, des intersections ou de la segmentation, vous pouvez utiliser soit la forme sélectionnée pour découper les formes inférieures, soit utiliser un masque.



Pour utiliser un masque afin de couper des formes, sélectionnez dans un premier temps les formes puis activez le mode masque. Tous les objets sont masqués excepté les formes sélectionnées lorsque le mode masque est actif.

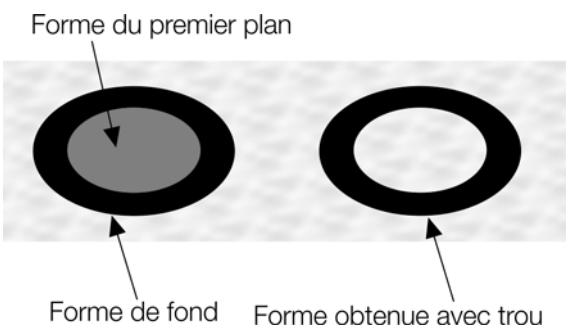
Dessinez ensuite la forme à découper en utilisant les principaux outils de dessins (outil Main levée, éditeur de formes, outil rectangle, etc.) ou collez la forme si vous l'avez déjà dessinée et copiée. Sélectionnez la fonction **ARRANGER -> COMBINER LES FORMES**. La forme du masque est utilisée pour découper les formes sous-jacentes.

Voir le chapitre Masque (voir page 343) pour plus d'informations sur le mode masque.



La fonction « Ajouter des formes » n'utilise pas de masques parce qu'il n'y a pas de forme de découpage unique pour cette opération.

Créer des trous dans les formes

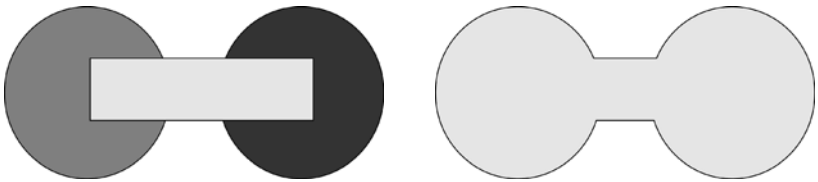


Effectuez un clic droit et sélectionnez « **COMBINER DES FORMES > SOUSTRAIRE DES FORMES »**. Cette fonction est similaire à « Relier les formes » (décrit plus haut). Les différences sont :

- La forme du dessus (ou la forme du masque si le calque masque est utilisé) devient 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).

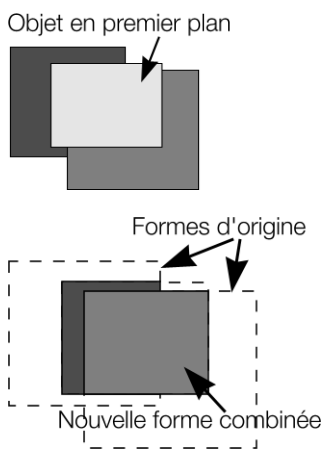
Croisement de formes

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 ou par la forme du masque sur le calque du masque.

Sélectionnez les formes que vous souhaitez masquer et la forme de premier-plan (le masque). Vous pouvez aussi placer la forme du masque sur le calque du masque en utilisant le mode masque.



Effectuez un clic droit et sélectionnez « **COMBINER DES FORMES > CROISER DES FORMES** ». Une nouvelle forme est créée. La forme de premier-plan ou le masque disparaît.



Les attributs et couleurs des contours des formes du dessous demeurent inchangées. Les sections non couvertes par la forme de premier-plan ou le masque sont effacées. La forme de premier-plan peut être formée par un groupe pour obtenir des soustractions plus complexes. Les groupes sont décrits dans Manipulation des objets (voir page 164).

Segmentation des formes

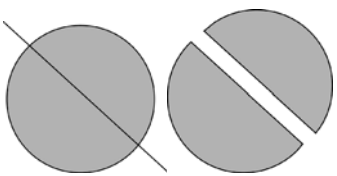
MAGIX Photo & Graphic Designer vous permet de segmenter facilement des formes en deux ou plusieurs parties, et pour ce faire, vous pouvez utiliser soit un objet solide ou une ligne pour effectuer la segmentation. Par exemple, voici comment couper un segment dans un cercle :



1. Créez un cercle et placez un triangle au-dessus ou sur le calque masque.
2. Sélectionnez-les tous les deux (ceci n'est pas nécessaire si vous utilisez le calque masque).
3. Effectuez un clic droit et sélectionnez « **COMBINER DES FORMES** > **COUPER DES 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 :

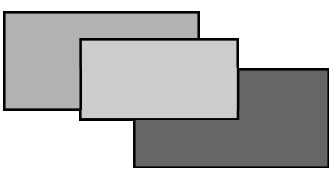


La ligne doit traverser l'objet de part en part et dépasser également de ses contours (voir l'illustration). Si la ligne est trop courte, l'opération coupe un segment très fin.

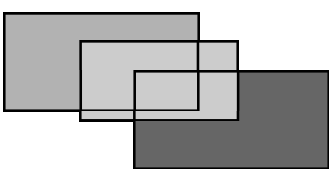
Découpe de formes complexes

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

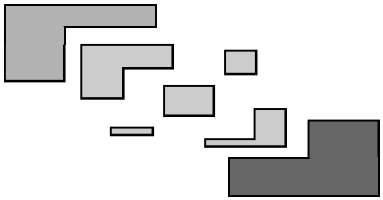
Trois rectangles sélectionnés, avec un contour d'1 pixel.



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 point.



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



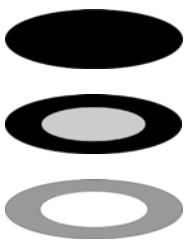
Les attributs des lignes et les couleurs des formes intersectées demeurent inchangées.

Relier les formes

ARRANGER > RELIER LES FORMES vous permet de créer des trous dans des formes fixes. Comme les parties de la même forme superposées ne contiennent pas de couleur de remplissage (c'est-à-dire que vous pouvez voir à travers les parties superposées), vous pouvez utiliser cet effet pour créer des trous dans des formes, mais tout en conservant la possibilité de les séparer ultérieurement.

Par exemple, pour créer une forme en cercle :

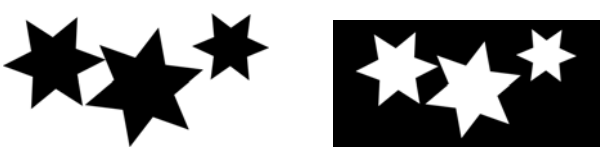
1. Créez une ellipse (décrit plus bas).
2. Créez une seconde ellipse, placée sur la première. (La couleur de la seconde a été modifiée pour simplifier l'affichage).
3. Sélectionnez les deux ellipses
4. Allez dans **ARRANGER > RELIER LES FORMES**



Cette fonction crée une forme unique contenant un trou.

Vous pouvez combiner ou relier différentes formes.

L'objet du dessus est utilisé pour créer la coupe. Si cet objet est un groupe, vous pouvez faire plusieurs trous en une opération. Par exemple, un groupe de trois étoiles peut faire un trou de cette forme dans un rectangle :

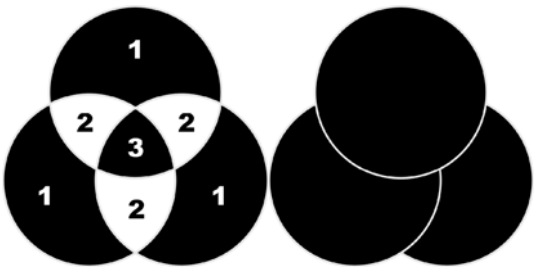


Les groupes sont décrits en détail dans le chapitre Manipulation des objets (voir page 164).

Lorsque plusieurs formes sont superposées :

- La forme de dessus (ou le groupe de dessus) devient un « trou » à travers les autres formes.

- Les attributs et couleurs des contours des autres formes sont modifiés en fonction de ceux de la forme de dessus.
- Si plusieurs formes sont superposées :
  - Lorsqu'un nombre pair de formes sont superposées, la section devient transparente ;
  - lorsqu'un nombre impair de formes sont superposées, la section devient solide.
- Les nombres dans cet exemple basé sur trois cercles montre combien de formes sont superposées dans chaque section :



Les formes reliées sur la gauche indiquent le nombre de segments superposés. Sur la droite se trouvent les trois cercles originaux, non reliés.

Séparer des formes reliées

Allez dans **ARRANGER > SCINDER LES FORMES**. Les formes reliées vont être séparées en plusieurs objets, cependant les attributs d'origine ne pourront être rétablis pour chacun des objets séparés. Vous pouvez également scinder plusieurs formes reliées en une seule opération.

Rendre les formes éditables

Sélectionnez **ARRANGER > CONVERTIR EN FORMES ÉDITABLES** (raccourci : Ctrl+Maj+S) pour convertir des objets prédéfinis comme des bitmaps et rectangles, des ellipses, des formes automatiques et du texte en formes. Cela vous permet d'éditer leurs contours comme pour des formes normales.

Il existe plusieurs utilisations possibles :

- vous pouvez manipuler uniquement une partie des objets prédéfinis après les avoir rendus éditables.
- Vous pouvez manipuler le texte de manière presque illimitée, en ajoutant des nouvelles courbes et décorations selon vos souhaits. Notez que vous ne pouvez pas éditer du texte converti en forme car il ne s'agit plus alors de texte.
- Il peut arriver que vous souhaitiez envoyer un fichier au format .xar à une personne ne possédant pas ce type de police particulier. Un texte converti étant une collection de lignes et courbes, il n'est pas nécessaire d'utiliser la police originale.

L'inconvénient réside dans le fait que vous ne pouvez plus éditer les objets à l'aide des outils d'origine.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au chapitre Manipulation du texte (voir page 243).

Vous pouvez également convertir des lignes (formes ouvertes) en formes fermées équivalentes, tout simplement en sélectionnant la ligne puis Arranger, Convertir ligne en forme. Si par exemple vous disposez d'une ligne droite de 10 pixels de large, la conversion en une forme va la modifier en une forme rectangle pleine sans ligne de contour.

Déformer des objets

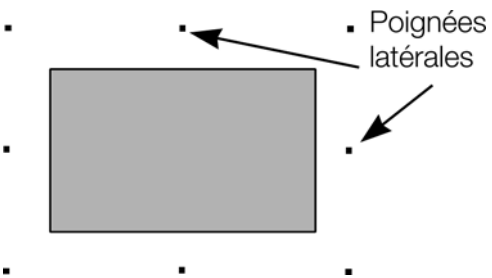
Étirer et écraser des objets

Cette fonction est similaire au redimensionnement d'objets, mais n'est redimensionné que dans une direction. Étirer et écraser des objets sont des opérations similaires, l'étirement rend l'objet plus grand, l'écrasement le rend plus petit.

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



L'**OUTIL DE SÉLECTION** doit être en mode échelle. (Les poignées de sélection sont carrées). Si nécessaire, cliquer sur l'objet pour passer en mode Modification d'échelle.



Tirez une des poignées latérales. L'objet est redimensionné lorsque vous déplacez le curseur dans la direction appropriée. La barre d'infos affiche la modification d'échelle en cours.

Un clic droit ou appuyer sur la touche « + » du pavé numérique tout en tirant permet d'étirer ou d'écraser une copie de l'objet, tout en laissant l'original à sa place.

Étirer/écraser des objets à l'aide de la barre d'infos

Le bouton **CONSERVER LES PROPORTIONS** doit être désactivé (s'il est activé, vous modifierez l'échelle de l'objet au lieu de l'étirer ou de l'écraser).

Saisissez la largeur ou la hauteur dans un des champs de texte correspondants (selon vos besoins) puis appuyez sur « ↵ ». Vous pouvez également saisir une échelle en % (largeur ou hauteur). Ainsi, saisissez 200 % dans le champ d'échelle du haut pour doubler la largeur de l'objet tout en conservant la même hauteur.

Si l'option **CONSERVER LES PROPORTIONS** est activée, alors il ne sera pas étiré.Veuillez noter que le texte dans les zones et le colonnes de texte n'est pas écrasé ou étiré lorsqu'il est ajusté au moyen de l'**OUTIL DE SÉLECTION**, à moins qu'il s'agisse d'un groupe qui a été redimensionné. Au lieu, la largeur/hauteur de la zone ou de la colonne est ajustée.

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. 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. Voir Redimensionner les groupes (voir page 154) pour plus d'infos.

Incliner des objets



Cette option se trouve sous **OUTIL DE SÉLECTION**.

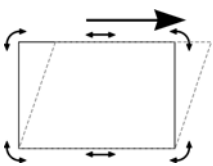


À gauche, l'objet d'origine, à droite, l'objet incliné à l'horizontale

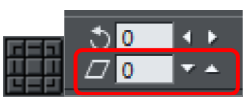
Incliner à l'aide de la souris

Permutez l'outil de **SÉLECTION** en mode rotation / inclinaison (les poignées de sélection ont une forme de flèche.) en cliquant sur l'objet.

Tirer une flèche latérale pour incliner l'objet.



Lorsque vous tirez, l'objet s'incline dans la direction du mouvement (vertical ou horizontal).



La barre d'infos affiche l'angle d'inclinaison en cours.

Ctrl + tirer pour 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, cliquez droit ou appuyer 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'inclination. Pour en savoir plus, reportez vous au chapitre Faire tourner les objets en mode Modification de la taille (voir page 151).

Incliner à l'aide de la barre d'infos

Pour incliner horizontalement, saisir un angle dans le champ de texte d'inclinaison et appuyer sur Entrée.



Pour incliner verticalement :



1. Cliquer sur le bouton droit du centre sur la matrice 3x3 de la barre d'infos.
2. Saisir un angle dans le champ de texte d'inclinaison et appuyer sur Entrée. Des valeurs positives permettent une inclinaison vers le bas, des valeurs négatives, vers le haut.

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).

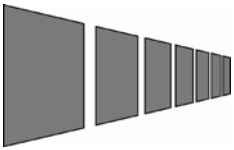


Barre d'infos de l'outil de modelage

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.

Photo & Graphic Designer 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.

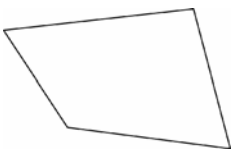
Le filet de perspective



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 tirer 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

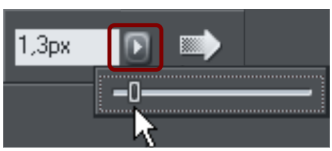
Vous pouvez éditer la forme d'enveloppe ou de perspective avec l'outil de changement des formes (ou les éditez des poignées avec l'outil de sélection s'il est montré). Selon la nature des moules, quelques restrictions doivent être prises en compte :

- 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.

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. Taper une valeur de taille numérique pour l'estompage dans le champ de texte
   Ou
   Cliquer sur la flèche et déplacer la réglette du menu contextuel en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Les objets sont estompés au fur et à mesure que vous la faites glisser.



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.

Vous pouvez également modifier le profil d'estompage. Généralement, une transition linéaire à travers l'estompage produit un effet optimal, mais vous pouvez aussi faire autre chose. Sélectionnez le bouton **PROFIL** pour afficher la boîte de dialogue **PROFIL** et ajuster les réglettes.

Galerie des pages et des calques

Galerie des pages et des calques

Par défaut, la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** est affichée ouverte dans la partie droite de Photo & Graphic Designer lorsque vous ouvrez le programme. Si vous préférez, vous pouvez détacher la galerie, la déplacer, la fixer ou la fermer. Voir le chapitre Galeries (voir page 86) pour plus d'informations.



Si vous avez fermé au préalable la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** qui s'ouvre par défaut, vous pouvez l'ouvrir à nouveau 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 : pages, calques et tous les autres éléments individuels de la page. Elle permet de sélectionner, masquer, verrouiller et réarranger les éléments.

Cela fonctionne à tous les niveaux : **PAGES**, **CALQUES, GROUPES** et **OBJETS**. La hiérarchie des éléments se présente ainsi :

Pages

Calques

Les éléments de page, qui peuvent inclure des groupes

Contenus de groupes

Voici quelques fonctionnalités clés de la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** :

Contrôle des pages

- Affiche la liste des pages
- Le mode Page 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 les pages

Contrôle des calques

- Une liste de tous les calques de chaque page, du calque le plus bas (généralement le calque d'arrière-plan) au calque supérieur s'affiche.
- Créer de nouveaux calques, supprimer, réordonner ou renommer les calques
- Masquer ou afficher les calques

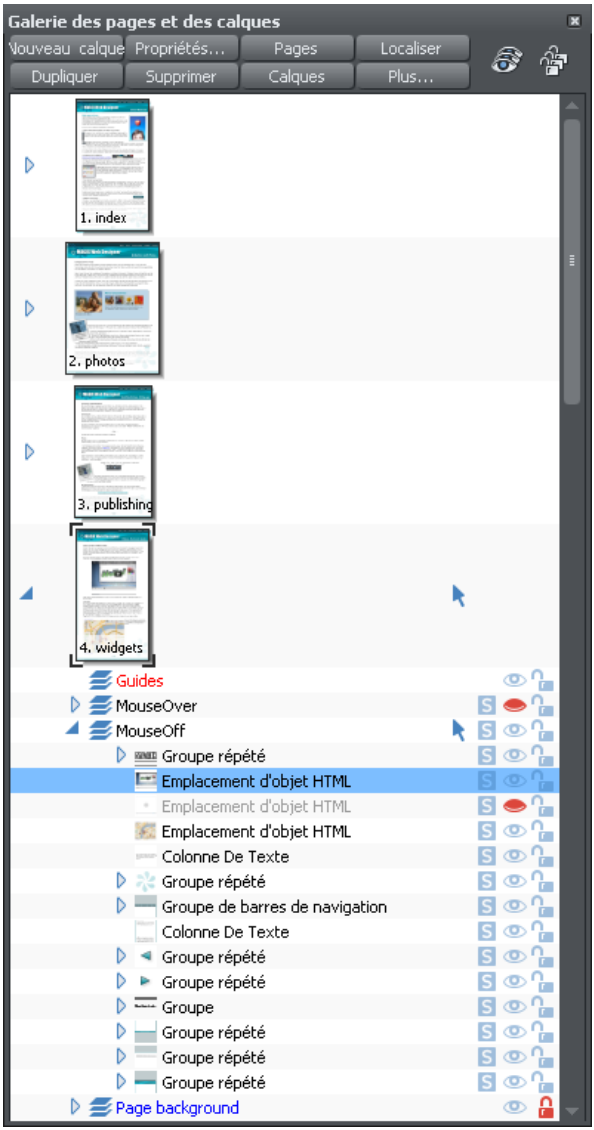
- Verrouiller les calques (le calque ne peut pas être modifié)
- Calque en mode solo : tous les autres calques sont désactivés

Contrôle des objets

Une liste s'affiche où tous les éléments (objets) de la page sont ordonnés de bas en haut dans l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la page.

- 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 » (cliquer sur le bouton **LOCALISER** pour activer/désactiver la fonction).
- Objet en mode solo : tous les autres objets sont désactivés
- Faites sortir ou rentrer des objets d'un groupe en utilisant la technique de glisser-déposer, ou déplacez un objet d'un groupe à un autre. (Remarquez que cette option n'est prise en charge que pour les groupes spéciaux, non ancrés, ou répétés par exemple.)

De plus, la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** affiche une miniature de chaque page et une petite miniature de chaque élément de la page. Placez le curseur de la souris au-dessus d'un élément pour voir une miniature plus grande.



Le calque MouseOff est déployé afin de montrer ses contenus. On peut voir un groupe de barre de navigation ainsi que d'autres groupes variés, des lignes et des colonnes de texte et quelques éléments d'un groupe d'ombres.

Le fait de passer le curseur de la souris sur la petite miniature ouvre une miniature plus grande qui vous permet d'identifier facilement chaque objet de la page.

Remarquez que les deux colonnes de droite indiquent (et permettent de contrôler) si les 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).

Le fait de cliquer sur ces icônes change la visibilité et/ou le verrouillage ou encore la possibilité d'éditer un objet.

Pages

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 renommer une page en effectuant un clic à droite dessus et en sélectionnant **RENOMMER PAGE**.

Calques

Que sont les calques ? Tous les éléments de votre document ont un ordre d'apparition : les nouveaux objets sont placés au-dessus des objets plus anciens de la même façon que si vous placiez des bouts de papiers les uns au dessus des autres sur votre bureau. Vous pouvez cliquer pour sélectionner et déplacer un objet, mais avec des documents plus complexes qui ont des dizaines, des centaines voire des milliers d'objets, votre espace de travail peut devenir encombré et difficile à organiser. Vous aurez aussi peut-être envie de travailler sur des objets cachés par d'autres éléments.

Les calques sont une manière utile d'organiser des pages ou des dessins plus complexes qui contiennent de nombreuses pages distinctes. En utilisant des calques, vous pouvez regrouper des objets ensemble et les afficher ou les masquer (les rendre visibles ou non) d'une simple manipulation. Imaginez un calque comme un dossier en plastique transparent contenant des papiers séparés. En ouvrant le dossier, vous pouvez accéder à son contenu et le réorganiser. Votre bureau contient de tels dossiers, et de la même façon que vous pouvez les réorganiser, vous pouvez réorganiser vos calques.

Les calques sont donc des groupes d'objets. Ils peuvent être rendus invisibles, pour masquer des zones de votre document, ce qui rend votre espace de travail moins encombré et plus facile à gérer. Vous pouvez donner des noms aux calques, vous pouvez créer facilement de nouveaux calques ou les supprimer. Et de la même façon que vous cliquez sur la petite icône flèche pour ouvrir une page et visualiser son contenu (les calques sur la page), vous pouvez faire la même chose pour chaque calque pour en voir le contenu.

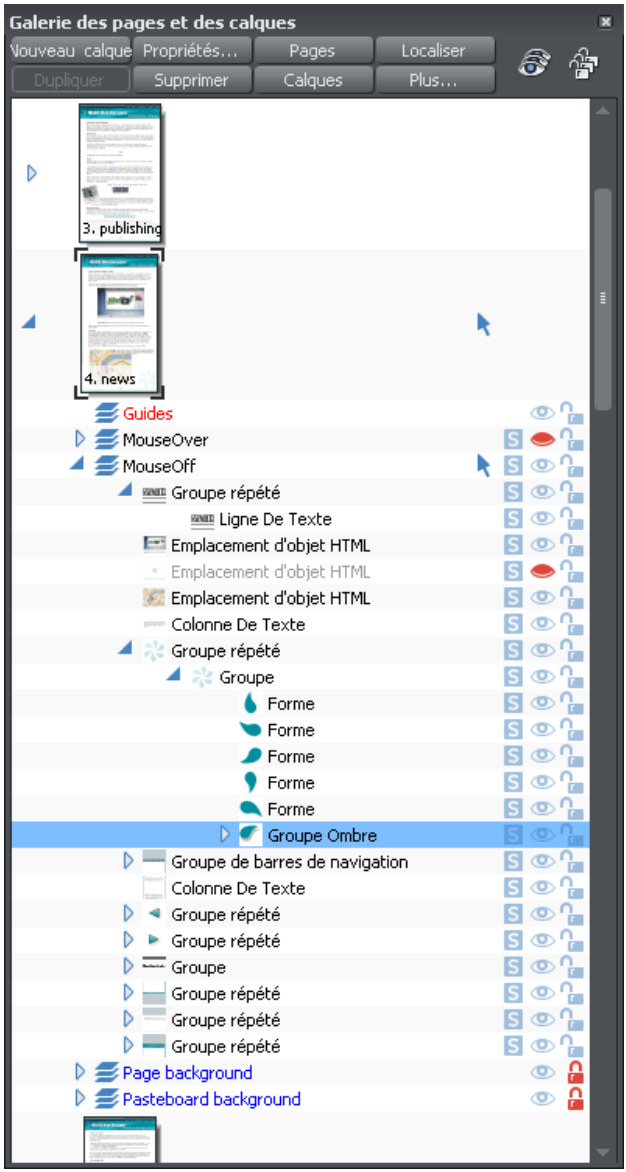
Lorsque vous sélectionnez un objet, le calque est affiché dans la barre de statut en bas de la fenêtre.

Le calque actif

Lorsque vous créez un nouvel objet sur la page, il est placé sur un calque appelé calque actif ou simplement calque actuel. Un document vide s'appellera simplement Calque 1 ou, dans le cas de documents Internet, MouseOff. Le calque actuel est affiché avec une flèche de sélection  .

Important : 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 549) 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 dans des documents PDF

Les calques sont utiles pour créer des superpositions. Si par exemple vous avez l'image du sol d'un bâtiment, vous pouvez superposer les issues de secours, les prises de courant ou les câblages. En mettant ces éléments sur des calques nommés, vous pouvez facilement les afficher ou les masquer. Lorsque vous enregistrez un document en PDF (voir page 521), vous pouvez choisir d'activer ces calques dans votre document et d'utiliser les commandes de calques dans le lecteur de PDF pour activer et désactiver les calques.

Activer les calques dans votre document PDF : lorsque vous exportez un fichier au format PDF, sélectionnez l'option avancée sur l'écran d'exportation puis choisissez Adobe Reader 6 ou supérieur (PDF version 1.5 ou supérieur) de la liste des versions de PDF. Puis sur l'onglet Calques de la même boîte de dialogue, sélectionnez l'option « Activer les calques Reader... ». Lorsque vous visualisez votre fichier PDF dans Adobe Reader, des commandes destinées aux calques sont disponibles.

Groupes souples et calques

Les groupes souples (voir page 168) ne sont pas habituels car ce sont des groupes d'objets qui peuvent couvrir plusieurs claques. (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 168).

Opérations des calques

Cliquez sur le bouton **CALQUES** en haut de la Galerie des pages et des calques (ou effectuez un clic droit dans la galerie et sélectionnez **MODE CALQUE**) 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 nœuds de page sont fermés. Cliquez sur le bouton **CALQUES** (ou effectuez un clic droit et sélectionnez **MODE CALQUE**) pour désactiver le mode calque.

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. Sinon, effectuez un clic droit sur le calque et sélectionnez **RENOMMER CALQUE**.

Cliquez sur la petite flèche de droite  ou double-cliquez n'importe où sur la rangée de calque pour étendre le calque et afficher son contenu. Répétez cette action pour entasser et masquer le contenu du calque.

En maintenant le pointeur de la souris sur la petite icône de page  vous pouvez afficher une miniature du contenu du calque.

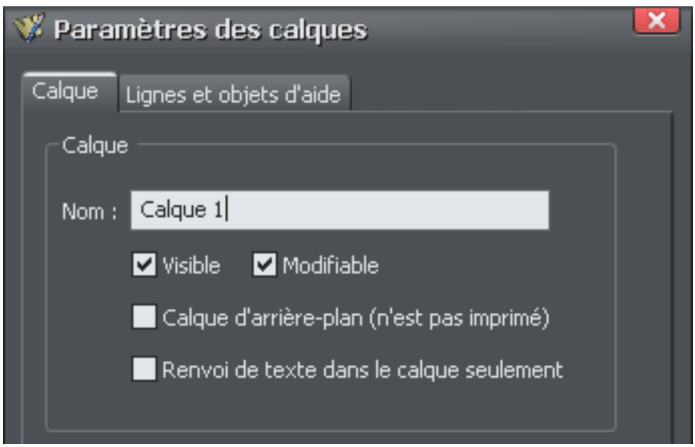
Lorsque vous avez sélectionné un calque (cliquez dessus pour mettre le calque en surbrillance), les boutons **NOUVEAU**, **DUPLIQUER** et **SUPPRIMER** dans la partie supérieure de la galerie des pages et des calques rempliront leurs fonctions. Le bouton **NOUVEAU CALQUE** crée un nouveau calque vierge et le place sur le haut de la pile. Vous pouvez le placer dans un ordre différent en le déplaçant sur la position désirée à l'aide de la souris.

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.

Effectuez un clic droit sur le calque et sélectionnez **NOUVEAU CALQUE**, **DUPLIQUER LE CALQUE** ou **SUPPRIMER LE CALQUE** pour effectuer les mêmes opérations.

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 de page qui n'apparaîtra pas à l'impression.
- Spécifier que tous les objets du calque ne renvoient que les objets texte (voir page 268) 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 Guides vous permet de créer des lignes d'aide pour les calques selon des valeurs numériques précises, mais aussi de choisir une couleur pour les objets d'un calque d'aide.

Voir la section **OBJETS ET LIGNES D'AIDE** dans le chapitre Manipulation des objets pour plus d'informations concernant l'utilisation des lignes d'aide.

Calques spéciaux

Il existe plusieurs sortes de calques spéciaux. Ils apparaissent dans la galerie de calques et de pages et peuvent être activés ou désactivés comme d'habitude, mais se comportent un peu différemment.

Les **CALQUES D'ARRIÈRE-PLAN** sont des calques exclus de l'impression qui apparaissent sur le fond du document, en dessous de tout. 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** sera créé automatiquement. Normalement, ce dernier est verrouillé.

Vous pouvez aussi définir la couleur de la table de montage (la zone autour de la page) en faisant glisser une couleur depuis la palette de couleurs puis en la déposant sur la table de montage. Un calque d'**ARRIÈRE-PLAN DE LA TABLE DE MONTAGE** est alors créé automatiquement. Ce dernier est également verrouillé.

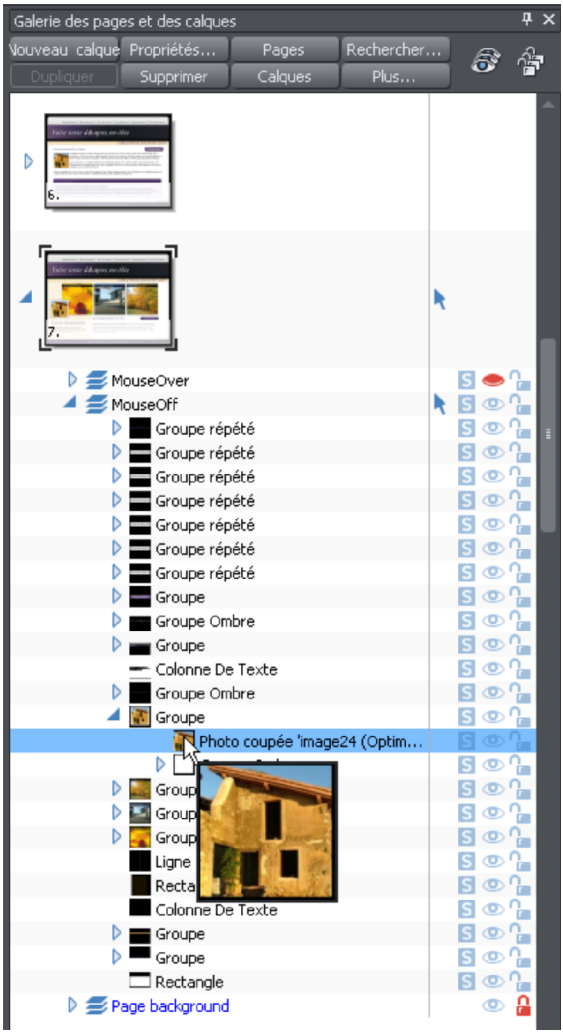
Le **CALQUE DE LIGNES** est le calque sur lequel sont placés lignes et objets d'aide. Lorsque vous créez une ligne d'aide, un calque de lignes est automatiquement créé. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Objets et lignes d'aide (voir page 161) du chapitre Manipulation des objets.

Le **CALQUE DE MASQUES** est le calque sur lequel sont dessinés les objets masques. Il est créé et activé (rendu visible) automatiquement lorsque vous activez le mode masque. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre dédié aux masques (voir page 343).

Objets

Tous les éléments contenus dans votre document, tels que des lignes, des formes, des textes, des photos etc., sont placés sur chaque calque. Si vous ouvrez les niveaux de calques, vous voyez tous les objets de manière normale, dans l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la page. Étant donné que les nouveaux objets sont toujours placés avant les autres, ils apparaissent en tête de liste.

La galerie des pages et des calques vous permet de trouver des objets cachés ou difficiles à atteindre. Grâce à l'image d'aperçu affichée, vous pouvez reconnaître les éléments rapidement.



Ici aussi est affichée une image d'aperçu d'une des photos située en fin de liste.

L'exemple de galerie d'objet montre la hiérarchie des éléments dans le document.

La page « Photo » est ouverte et vous présente 6 niveaux de calques. Le calque MouseOff est également ouvert afin que tous ses éléments soient affichés, en commençant par trois groupes d'ombres, une ligne de texte et un groupe. Dans ce groupe, deux éléments sont affichés : la colonne de texte et la ligne : l'élément Ligne est sélectionné et coloré en bleu sur la page, pour le mettre en avant.

Si vous modifiez la sélection sur la page, la galerie des pages et des calques s'actualise également et met en avant l'objet sélectionné en bleu.

Vous pouvez ainsi également sélectionner des objets en cliquant sur ces derniers sur la galerie d'objet.

Ombres, bordures & contours

Chacun de ces effets permet de créer un nouvel objet qui sera attaché à l'objet d'origine. Par exemple, si vous dotez un objet d'une ombre, un second objet Ombre sera créé et groupé à l'objet d'origine : ils apparaissent alors comme liés l'un à l'autre. Ceci vaut également pour les bordures et les contours. Dans la galerie des pages et des calques, ces éléments sont nommés Groupe Ombres, Groupe Bordures et Groupes Contours. Si vous ouvrez ces groupes, vous voyez la forme d'origine et l'ombre (ou la bordure ou le contour selon le cas).

Étant donné que ces effets sont groupés à l'objet de manière étroite, les modifications de ces effets se répercutent sur l'objet. Si vous déplacez ou supprimez une ombre par exemple, la forme sera également déplacée ou supprimée. Afin de modifier les attributs d'une ombre, d'une bordure ou d'un contour sans modifier l'objet, vous devez tout d'abord sélectionner l'outil correspondant.

Chercher des objets

Afin de trouver un objet dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**, sélectionnez-le dans le document et cliquez sur le bouton **RECHERCHER**.

Masquer les calques et les objets

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 et tous les objets situés sur la page.

Cliquez sur l'icône oeil afin de masquer le calque ou l'objet sur la page et l'icône se transforme en œil fermé. Cliquez de nouveau pour rendre le calque ou l'objet 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.

Verrouiller des calques et des objets

Cliquer sur l'icône du cadenas à droite de la rangée du calque ou du côté droit d'un objet pour verrouiller le calque ou l'objet (l'icône se change en verrou). Vous pouvez maintenant sélectionner cet objet ou 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 ou l'objet. 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 (ou un objet faisant parti d'un calque verrouillé) appartient à un Groupe souple (voir page 168), 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).

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

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 dévérouiller » est très utile si vous avez verrouillé un objet dans l'espace de travail et que vous désirez le dévérouiller sans avoir à le localiser dans la Galerie des pages et des calques. Activez ou désactivez la commande « Tout dévérouiller »-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 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**.

Utilisation des couleurs

MAGIX Photo & Graphic Designer 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 226).**
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 227) 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. **Couleur de remplissage actuelle -** couleur de remplissage de l'objet actuellement sélectionné (affiche un marqueur en diamant en haut à gauche).
6. **Couleur de ligne actuelle -** couleur de ligne de l'objet actuellement sélectionné (affiche un marqueur en diamant en haut à droite).

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 Photo & Graphic Designer propose diverses options

concernant la taille affichée de la palette de couleurs (décrites dans le chapitre Personnaliser Photo & Graphic Designer, voir page 568).

Si vous ne souhaitez pas afficher une palette de couleurs, désélectionner **FENÊTRE** > **BARRES** > **PALETTE DE COULEURS**.

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 240).
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 icones 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 227). 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

Cliquer droit sur une couleur de la palette de couleurs pour afficher un menu contextuel avec les options suivantes :

ÉDITER	Ouvre l'Éditeur de couleurs avec la couleur sélectionnée (non disponible pour les couleurs de palette)
DÉFINIR LA COULEUR DE REMPLISSAGE/DÉFINIR LA COULEUR DE CONTOUR	Définir la couleur de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné avec cette couleur
RENOMMER	Renommer une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)
SUPPRIMER	Supprimer une couleur nommée (non disponible pour les couleurs de la palette)

Si l'objet sélectionné est un bitmap, les options de couleur de remplissage et de contour seront remplacées par **DÉTERMINER LA COULEUR SOMBRE CONTONE/DÉTERMINER LA COULEUR CLAIRE CONTONE.** Voir Colorer un bitmap (voir page 309) pour plus d'informations.

Cliquer droit sur « Aucune couleur », pour que les options de couleur de remplissage et de contour soient remplacées par **SUPPRIMER LA COULEUR DE REMPLISSAGE/SUPPRIMER LA COULEUR DE CONTOUR**. Ceci règle les attributs relatifs à l'objet sélectionné sur « Aucune couleur ».

Appliquer des couleurs de remplissage et de contour par glisser-déposer

- Pour appliquer une couleur de remplissage à un objet (sélectionné ou non), faire glisser une couleur de la palette de couleurs et la déposer au centre de la forme.
- Pour définir la couleur d'une ligne ou d'un contour, la déposer sur la ligne, 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, Ctrl+tirer une couleur sur l'arrière-plan de la page.

Lorsque vous tirez des couleurs, un indicateur à côté du pointeur vous indique l'effet qu'aura la dépose de la couleur :


Définir la couleur de remplissage continue (lorsque vous passez au-dessus d'un objet) ou les couleurs intermédiaires dans le cas d'un remplissage multicolore (voir page 312)


Définir la couleur de contour (lorsque vous passez au-dessus d'une ligne).


Définir la couleur de remplissage courante (vue lorsque vous passez au-dessus d'une zone vide).


Définir la couleur de départ du remplissage gradué (vue lorsque vous passez au-dessus du début du remplissage).

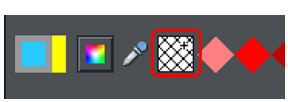

Définir la couleur de fin du remplissage gradué (vue lorsque vous passez au-dessus de la fin du remplissage). Pour trois ou quatre remplissages, un nombre est ajouté pour délimiter les champs d'emploi des couleurs.


Définir la couleur de l'arrière-plan d'une page (vue lorsque vous faites Ctrl+tirer sur la page).

À la place de glisser-déposer, si vous avez sélectionné un objet, vous pouvez simplement cliquer sur la palette de couleurs. Si seules des formes ou des contours ouverts sont sélectionnés, cela définira la couleur de remplissage ou de contour. Cela signifie que vous pouvez, par exemple, dessiner une ligne puis en déterminer la couleur en cliquant simplement avec le bouton gauche de la souris sur la palette de couleurs.

Dans tout autre cas, vous pouvez modifier la couleur de contour en faisant Maj+clic sur la palette de couleurs.

Si un bitmap ou une forme comportant des bitmaps est sélectionnée, cliquer sur la palette de couleurs modifiera la couleur du bitmap. Cela signifie que le bitmap sera converti en niveaux de gris (noir et blanc) et la couleur utilisée sera utilisée comme couleur claire. La couleur sombre est généralement le noir. Vous pouvez régler les deux couleurs dans le menu contextuel de la palette de couleurs (voir ci-dessus). Voir Colorer un bitmap (voir page 309) 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.

L'éditeur de couleurs (simple)

L'éditeur de couleurs a un mode simple et avancé.

1. Pipette de couleurs
2. Options avancées
3. Tirez ici pour choisir une nuance de la teinte sélectionnée.
4. Tirez ici pour sélectionner une teinte de couleur.



Le moyen le plus facile de créer une nouvelle couleur est de sélectionner la tonalité sur la bande de couleur inférieure. Toutes les nuances possibles de cette tonalité s'affichent dans la section supérieure, il vous suffit de cliquer ou de tirer dans la

section supérieure pour sélectionner une nouvelle couleur. Vous constaterez que les objets sélectionnés changent de couleur lorsque vous les ajustez dans l'éditeur de couleurs (appelé « Aperçu en direct »).

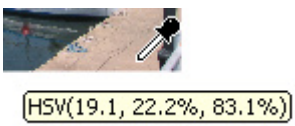
Par exemple, pour sélectionner une couleur rose, qui correspond à une nuance pâle de rouge, sélectionnez rouge dans la section inférieure puis un rouge très pâle (rose) en haut à droite de la section supérieure.

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.



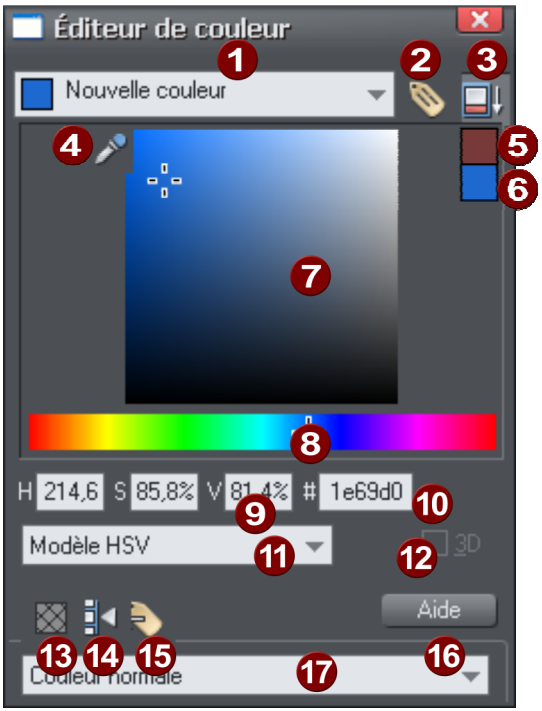
Un petit pop-up au niveau du pointeur de la souris apparaît et indique la couleur échantillonnée à l'instant. Cela sera soit le nom de la palette de couleur, soit le nom de la couleur nommée ou le modèle de couleur ou bien la valeur de la couleur.

Opérations de couleur avancées



Cliquez sur l'icône **AFFICHER LES OPTIONS AVANCÉES** de l'Éditeur de couleurs afin de faire apparaître la partie inférieure de la boîte de dialogue affichant des options supplémentaires.

L'Éditeur de couleurs en détail



1. Affiche ce que vous êtes en train d'éditer
2. Nouvelle couleur nommée
3. Afficher/Masquer les options avancées
4. Pipette de couleurs
5. Couleur précédente
6. Couleur actuelle
7. Panneau de couleur (dépendant du modèle de couleur)
8. Sélection teinte TSV
9. Valeurs numériques (dépendant du modèle de couleur)
10. Valeur hexadécimale RVB
11. Modèle de couleur (TSV, RVB, CMJ ou dégradés de gris)
12. Option mode d'édition 3D (seulement pour RVB et CMJ)
13. Aucun patch de couleur(disponible uniquement lors de l'édition de la couleur locale)

14 Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque

15 Renommer la couleur nommée

16 Aide de l'éditeur de couleurs

17 Type de couleur : normal, spot (si disponible), teinte, nuance ou couleur liée

L'illustration montre la version complète de l'**ÉDITEUR DE COULEURS**. Cliquez sur **MASQUER LES OPTIONS AVANCÉES** pour afficher la version réduite la plus simple.

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.

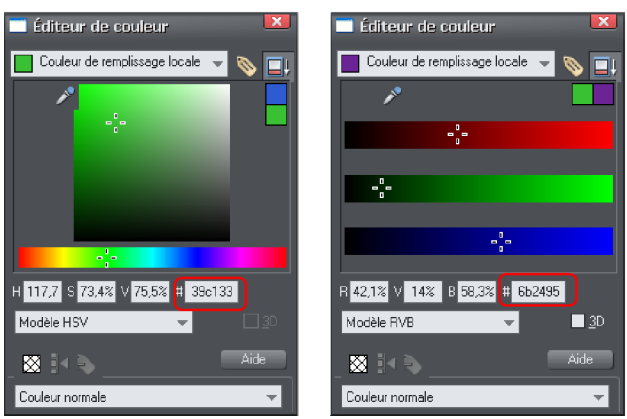
Éditeur de couleurs 3D

Lorsque vous éditez des couleurs RVB ou CMJN, l'éditeur peut être activé en mode avancé 3D affichant les couleurs sous forme d'un cube de couleurs. Certaines personnes préféreront travailler ainsi.

Spécifier des couleurs dans l'Éditeur de couleurs

Vous pouvez saisir des valeurs de couleur RVB (ou TSV) précises de différentes façons. Généralement, le graphisme Internet requiert de choisir la valeur hexadécimale de couleur RVB.

Vous pouvez procéder ainsi avec l'Éditeur de couleurs affichant soit des couleurs TSV (par défaut) soit des couleurs RVB.



Affiche l'Éditeur de couleurs déroulé, avec le sélecteur TSV à gauche et le sélecteur RVB à droite.

Pour sélectionner le sélecteur RVB, cliquer droit sur la boîte de dialogue et sélectionnez RVB. Vous pouvez de cette façon entrer des valeurs GVB en pourcentage ou des valeurs de 0 à 225. Les pourcentages sont utilisés par défaut mais Photo & Graphic Designer vous permet également de modifier le format utilisé. Pour ce faire :

1. Afficher l'onglet **UNITÉS** de la boîte de dialogue des **OPTIONS** (Services > Options).
2. Cliquez sur la case d'option appropriée dans la section **UNITÉS DE COULEUR**.
3. Cliquer **OK** pour fermer la boîte de dialogue.

Limiter à la palette du navigateur

Une fois cliqué, ce bouton intégrera la couleur sélectionnée aux 216 couleurs de la palette du navigateur web. Ce 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.

Les modèles de couleurs

Les modèles de couleur vous permettent de définir une couleur en différents composants de couleurs. RVB et TSV sont généralement utilisés pour l'affichage à l'écran. Si vous savez que votre document est destiné à être imprimé et nécessite par conséquent des valeurs CMJN spécifiques, alors vous pouvez utiliser les couleurs CMJN.

Contrairement à certains logiciels de graphisme, MAGIX Photo & Graphic Designer vous permet de mélanger les couleurs RVB, TSV et CMJN dans le même document.

Les modèles proposés par Photo & Graphic Designer sont les suivants :

- RVB (Rouge-Vert-Bleu),
- CMJN (Cyan-Magenta-Jaune-Noir),
- TSV (teinte-saturation-valeur)
- Niveaux de gris.

Les couleurs RVB et TSV sont stockées dans Photo & Graphic Designer au format 24 bits. Ce qui vous donne accès à 16,7 millions de couleurs possibles.

Les couleurs CMJN sont stockées au format 32 bits. Lorsqu'elles sont imprimées ou sorties en EPS ou PDF, elles le sont au format CMJN.

Les couleurs CMJN et les effets de transparence

Lors de l'utilisation d'un effet qui intègre la transparence, y compris l'estompage, les couleurs sont calculées en RVB. Cela vaut aussi pour les Effets en direct.

La transparence est décrite au chapitre Transparence.

Cela signifie que les zones de transparence d'objets en couleurs CMJN seront converties et imprimées en couleurs RVB, ce qui peut causer de légers changements de couleurs lors de l'impression sur certaines machines.

Les couleurs CMJN sont surtout utilisées lorsque vous avez besoin de valeurs d'impression CMJN précises (comme par exemple des logos de société qui doivent être reproduits dans une couleur CMJN exacte) et qui ainsi ne contiennent pas de transparences ni d'autres effets qui modifient la couleur. Il est donc par conséquent recommandé d'éviter d'utiliser les effets de transparence ou effets en direct si vous travaillez sur des formes aux couleurs CMJN, ou sur n'importe quelle forme se trouvant sur le dessus d'une superposition.

Couleurs à l'écran et sur l'imprimante

Un des problèmes avec les écrans d'ordinateur est que leurs couleurs ne correspondent pas aux couleurs disponibles sur une imprimante. Les écrans émettent un mélange de rouge, vert et bleu. Le réglage de la luminosité a un effet terrible sur les couleurs affichées. Les images imprimées reflètent des mélanges de cyan, de magenta, de jaune et de noir.

ASTUCE : pour obtenir un bleu brillant sur une imprimante, sélectionner une couleur à l'écran qui ressemble à un cyan pur (le cyan de l'imprimante est bien plus bleu que le cyan de l'écran).

Par exemple, le vert pur sur un écran d'ordinateur est une couleur claire fluorescente impossible à reproduire précisément sur une imprimante. De même, un bleu pur sur un écran d'ordinateur apparaîtra d'un bleu-violet bien plus sombre à l'impression. Techniquement, la palette de couleurs sur un écran d'ordinateur (connue sous le nom de gamme de couleurs) est bien plus grande que celle d'une imprimante. Ainsi, il existera toujours des différences entre les couleurs à l'écran et les couleurs à l'impression.

MAGIX Photo & Graphic Designer offre la possibilité de simuler la façon dont les couleurs apparaîtront. Sélectionner le menu **FENÊTRES** > **VOIR COULEURS D'IMPRESSION** > **SIMULER COULEURS D'IMPRESSION** afin d'obtenir une idée plus précise de la façon dont elles apparaîtront. Ceci ne constitue qu'une approximation dans la mesure où les imprimantes varient légèrement mais cela reste bien plus précis que des couleurs normales vues à l'écran.

Couleurs locales et couleurs de thème

Photo & Graphic Designer possède deux types de couleurs :

- **COULEURS LOCALES** n'est utilisé qu'à un seul endroit du document. Chaque objet a 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 « Utiliser une couleur » et « Éditer la couleur d'un objet » décrivent l'utilisation de couleurs locales.
- Les **COULEURS DE THÈME (OU COULEURS NOMMÉES)** peuvent être utilisées à volonté dans le document. (En tant que couleurs nommées, elles sont comparables à des styles d'un traitement de texte.) Toute modification effectuée sur une Couleur du thème est immédiatement répercutée sur tous les objets et parties du dessin utilisant cette couleur. Vous pouvez également copier des Couleurs de thème d'un document à l'autre. Des couleurs du thème apparaissent sur la palette de couleurs ainsi que dans la **GALERIE DES COULEURS**. Si des couleurs de thème sont déjà présentes dans le design et que vous importez ou collez des modèles depuis la Galerie de designs contenant les Couleurs de thème avec le même nom, il vous sera demandé si vous souhaitez assortir la couleur actuelle des Couleurs de thème importées à celles existantes. Les Couleurs de thème 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 : si vous sélectionnez un objet sur la page ayant une **COULEUR NOMMÉE** appliquée puis la modifiez avec l'éditeur de couleurs, celle-ci deviendra alors une **COULEUR LOCALE** au lieu d'une **COULEUR NOMMÉE** (car il est supposé que si vous essayez d'éditer la couleur de l'objet, c'est effectivement ce que vous souhaitez faire. Si vous souhaitez vraiment changer la **COULEUR NOMMÉE**, celle-ci et toutes ses occurrences de la couleur, alors vous devriez le faire en éditant la **COULEUR NOMMÉE** (voir page 235)).

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 Photo & Graphic Designer 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 235).

3. Une fois que vous êtes satisfait du nouveau schéma de couleur, vous pouvez le sauvegarder avec l'option **FICHIER** > **ENREGISTRER SOUS**. Le nom choisi DOIT inclure la mention « ThemeColorScheme ». Cela permet à Photo & Graphic Designer 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 ».

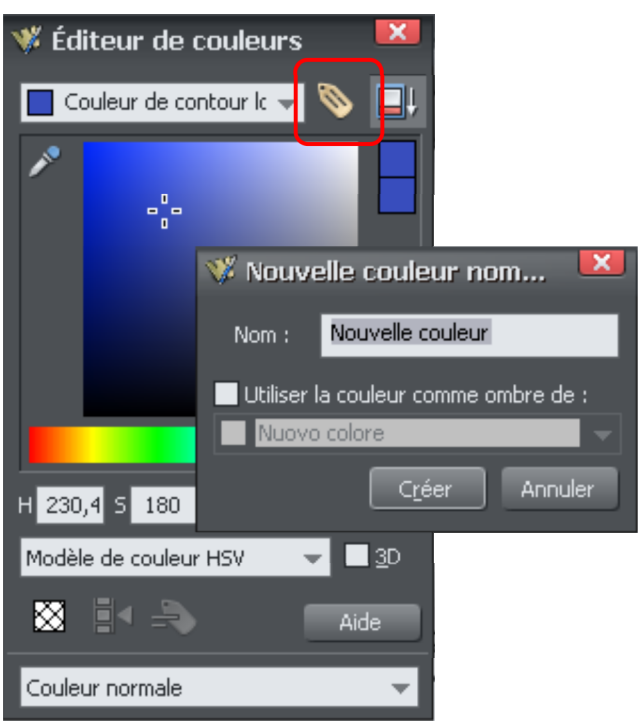
Pour tester votre schéma de couleur, placez-le par un glisser-déposer depuis l'explorateur de fichiers sur la page qui dispose toujours de la gamme de couleurs par défaut. La page devrait être instantanément actualisée avec les nouvelles couleurs de votre schéma.

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 Photo & Graphic Designer :

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.



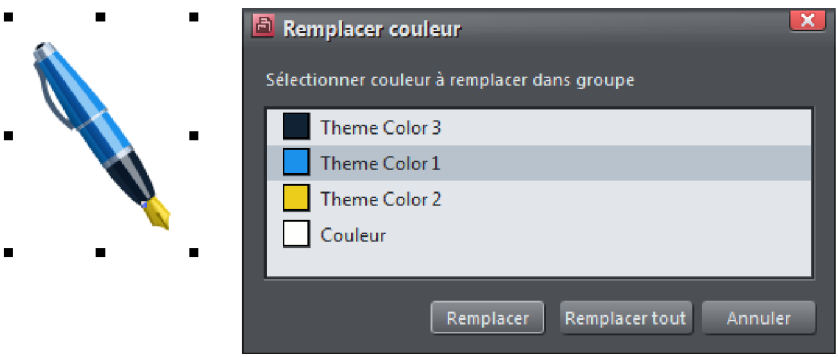
Donnez un nom approprié à la couleur, par exemple « Couleur Voiture » et cliquez sur Créer. La nouvelle couleur s'ajoute à la **PALETTE DE COULEURS**.

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

Photo & Graphic Designer 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.



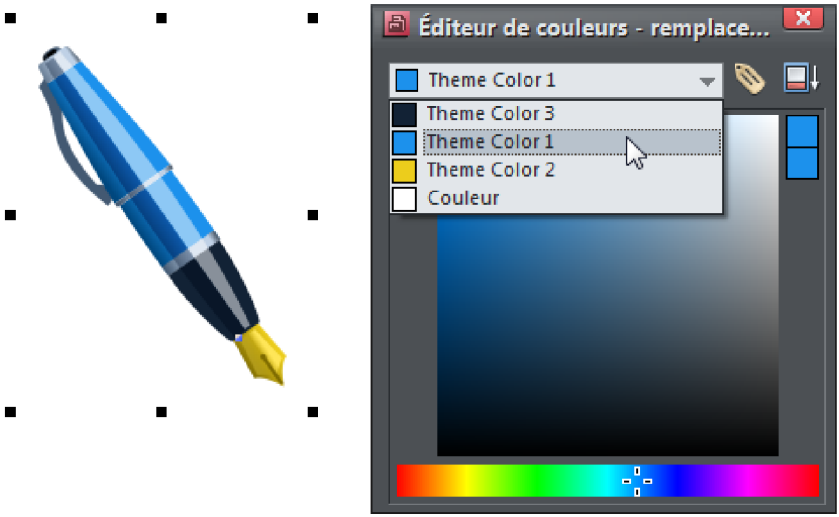
La boîte de dialogue de remplacement de couleur vous invite à sélectionner la couleur du groupe à remplacer.

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**, cliquer droit sur l'**ÉDITEUR DE COULEURS** et sélectionner **RENOMMER**, ou
- Sélectionner la couleur dans la **GALERIE DES COULEURS** et sélectionner le bouton **NOM**, ou
- Cliquer droit sur la couleur de la palette de couleurs et sélectionner **RENOMMER**.

Supprimer les couleurs nommées

Pour supprimer une couleur nommée :

1. Sélectionner la couleur ou les couleurs que vous souhaitez supprimer dans la **GALERIE DES COULEURS**.
2. Cliquer sur **SUPPRIMER** dans la **GALERIE DES COULEURS**.

ou :

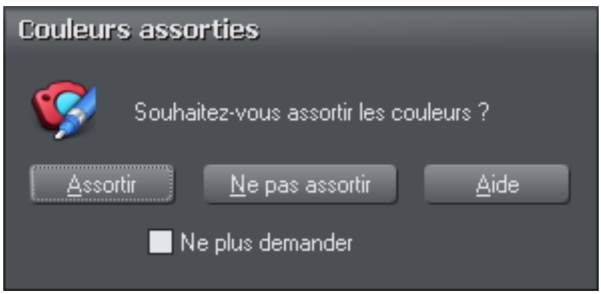
1. Cliquer droit sur la couleur de la palette de couleurs et choisir **SUPPRIMER**.

Supprimer une couleur inutilisée

Pour supprimer les couleurs inutilisées de la Palette de couleurs, ouvrez la Galeries de couleurs (voir page 242) et sélectionnez une série de couleurs (cliquez sur l'une et Maj+cliquez sur une autre) puis sélectionnez le bouton Supprimer. On vous demandera si vous souhaitez supprimer uniquement les couleurs inutilisées. Notez cependant que par défaut, les couleurs nommées inutilisées sont automatiquement effacées lorsqu'un document est sauvegardé ou chargé. Vous pouvez modifier cette option dans l'onglet Visualiser de la boîte de dialogue Services -> Options. (voir page 566)

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 reposée 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 Photo & Graphic Designer peut également définir des couleurs liées à une autre couleur, à savoir, lorsque la couleur mère change, la couleur liée change également. Vous pouvez liéer 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.

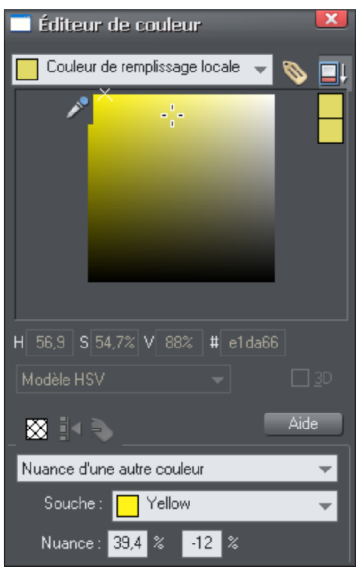
Les **TEINTES**, **NUANCES** et **COULEURS LIÉES** doivent avoir une couleur « mère » dominante qui doit être une Couleur nommée, de façon à ce que lorsque vous modifiez cette couleur mère, la teinte change aussi. Créez donc au besoin tout d'abord une couleur mère. (Voir Créer des nouvelles couleurs nommées (voir page 233)).

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**.

Importer des couleurs et des palettes

Vous pouvez importer les tables de couleurs et palettes suivantes.

- Palette CorelDraw .CPL et .PAL
- Tables des couleurs Adobe .ACT
- Échantillons de couleurs Adobe .ACO
- Palettes Paint Shop Pro .PAL
- Palettes Microsoft .PAL

Vous pouvez importer les couleurs d'une palette dans un document ou les placer dans la Galerie de couleurs de façon à ce qu'elles soient toujours disponibles. Pour importer une palette de couleurs vers un document existant, faites glisser l'icône du fichier à partir de l'Explorateur et déposez-la dans la fenêtre du document loin de la Palette de couleurs. Pour l'importer dans un nouveau document vierge, faites glisser l'icône du fichier de l'Explorateur et déposez-la dans la Palette de couleurs.

Pour ajouter une palette à la Galerie de couleurs, ouvrez le dossier dans lequel vous avez installé le programme, ouvrez le dossier Palettes et copier le fichier palette dans ce dossier. Le fichier doit être dans un des formats décrits ci-dessus.

Les couleurs importées sont toujours des couleurs nommées.

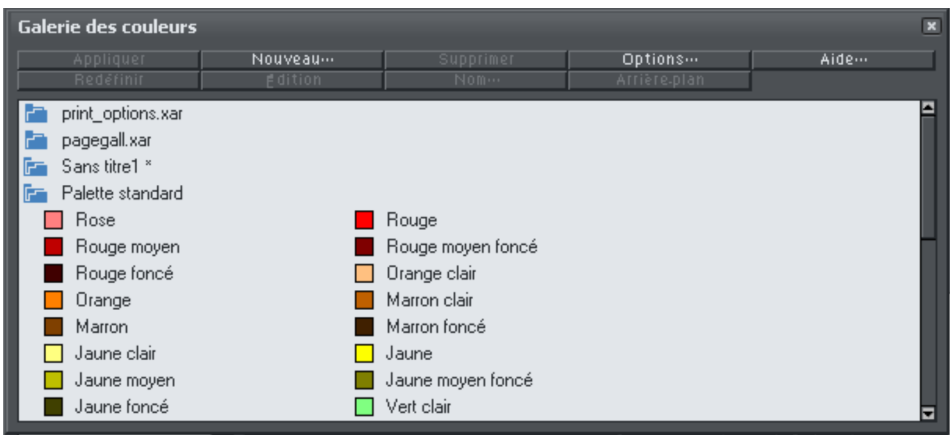
La Galerie de couleurs

La **GALERIE DE COULEURS** affiche toutes les **COULEURS NOMMÉES** utilisées dans le document sur lequel vous êtes en train de travailler et dans tous les documents ouverts. Elle vous permet également de créer, éditer, copier et supprimer des **COULEURS NOMMÉES**.

Pour accéder à la **GALERIE DES COULEURS** :

- Allez dans **SERVICES** > **GALERIES** > **GALERIE DE COULEURS** (F9).
- Ou cliquez sur le bouton **GALERIE DE COULEURS** dans la barre des **GALERIES**.





La Galerie de couleurs montre les couleurs de tous les documents chargés actuellement.

Les boutons du haut sont désactivés s'ils ne sont pas disponibles, par exemple si aucune couleur n'est sélectionnée, ou si plus d'une couleur est sélectionnée. La plupart des options sont communes à l'ensemble des galeries et sont décrites dans Utilisation du document.

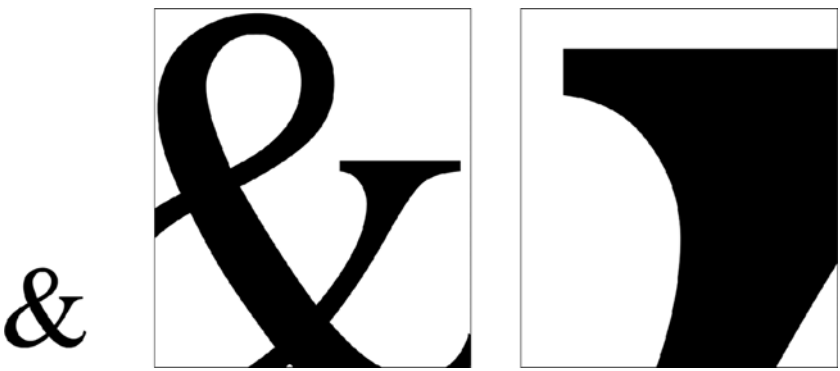
Le bouton **REDÉFINIR** redéfinit les couleurs sélectionnées dans la galerie pour qu'elles s'appliquent à l'objet sélectionné.

Le chapitre Manipulation du document comprend des informations générales concernant les galeries.

Utilisation du texte

Introduction

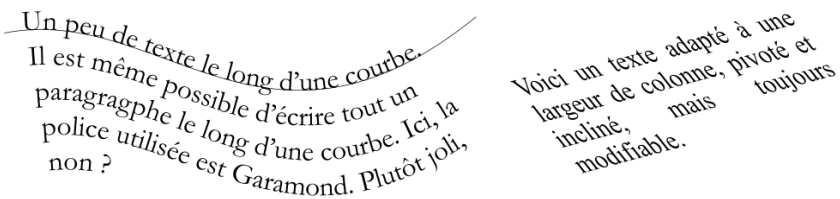
Les options d'édition de texte de MAGIX Photo & Graphic Designer sont très proches de celles de votre éditeur de texte ou de votre programme de traitement de texte, mais elles fournissent en outre une série de caractéristiques que vous ne trouverez pas dans ces logiciels :



vous pouvez agrandir ou grossir un texte de façon conséquente.



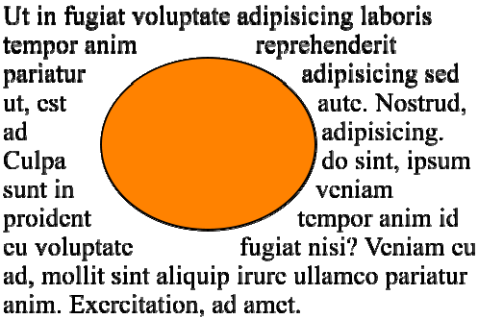
Vous pouvez appliquer l'ensemble des attributs et des effets du MAGIX Photo & Graphic Designer : remplissages, estompage, transparence, fondus de couleurs, biseau, ombres, effets en direct tout en continuant à éditer le texte. Vous pouvez convertir les contours de personnages en formes que vous pouvez éditer comme des formes normales.



Vous pouvez ajuster le texte à une courbe. Tout texte peut être tourné, incliné ou étiré.



Degré de commande de l'espacement entre les lettres et de positionnement précis. Kerning manuel et automatique.



Texte renvoyé autour d'un objet.

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. Un texte complètement justifié est aligné sur les marges gauche et droite.

KERNING : rapprocher ou éloigner des paires de caractères individuelles en fonction de la forme du caractère. Les informations concernant le kerning de paires sont généralement intégrées dans la plupart des bonnes polices, il s'effectue donc automatiquement bien qu'il soit possible de procéder au kerning par degré manuellement.

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.

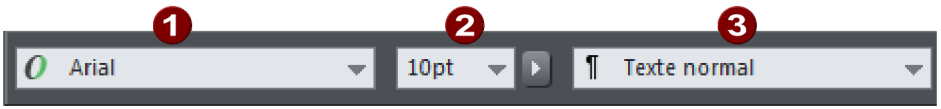
POINT : la taille du texte ou de la police est généralement mesurée en points, abrégée en pt. 1 pt correspond environ à 1/72 de pouce ; ainsi un texte de 72 pt fait environ 1 pouce, bien que différentes polices d'une taille donnée puissent varier.

TRACKING : augmenter ou diminuer l'espacement entre les caractères de manière uniforme.

L'outil texte

Utilisez l'**OUTIL** Texte (touche F8) pour saisir ou modifier un texte.





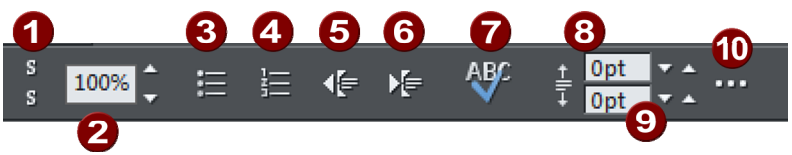
Côté gauche de la barre d'infos de l'outil texte

1. Police
2. Taille de police
3. Style





4. Gras
5. Italique
6. Souligné
7. Barré
8. Justifié



Côté droit de la barre d'infos de l'outil texte

1. Indice/exposant
2. Espacement des lignes
3. Listes à puces
4. Listes à numéros
5. Annulation de l'indentation
6. Indentation
7. Correcteur d'orthographe / Correction automatique

8 Espace avant le paragraphe

9 Espace après le paragraphe

10 Afficher/masquer la barre de fonctions de texte avancées (activé/désactivé)



Barre de fonctions de texte avancées

1 Décalage de la ligne de base

2 Suivi/crénage

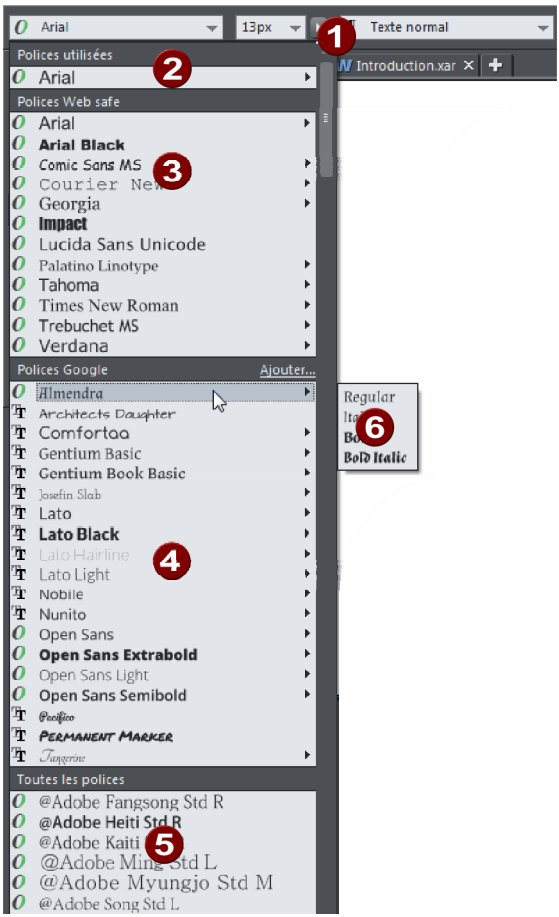
3 Ratio

MAGIX Photo & Graphic Designer prend en charge trois types d'objets texte de base

- **Lignes de texte simples :** cliquez sur la page et saisissez votre 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 Web couramment utilisés

les prennent en charge. Voir la section Polices pour le Web. La troisième section affiche les polices Google disponibles. La section finale dresse la liste complète de toutes les autres 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 Photo & Graphic Designer. 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 en gras, en italique synthétiques

MAGIX Photo & Graphic Designer ne permet d'appliquer les options gras ou italique à un texte si la police italique/gras correspondante n'est pas installée. Photo & Graphic Designer 3.2 et les versions précédentes permettraient cette opération en synthétisant de manière artificielle une apparence italique ou en gras. Les résultats sont généralement de moindre qualité. En outre, cela peut poser ultérieurement des problèmes si vous souhaitez exporter vos designs au format PDF puisque d'autres applications ont tendance à ne pas synthétiser cette apparence gras/italique ou à produire des résultats de qualité encore moindre.

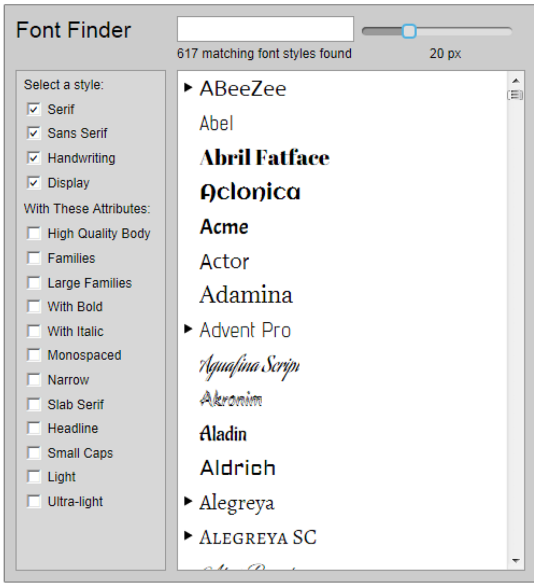
Néanmoins, vous pouvez émuler facilement le même effet. Pour rendre une police en gras, attribuez-lui une épaisseur très fine. Pour incliner une police, utilisez la fonction inclinaison de l'outil de sélection.

Polices Google

Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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).

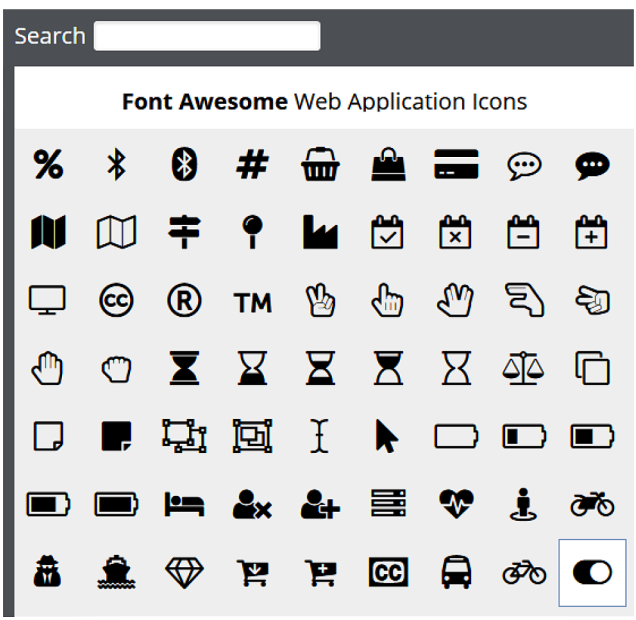
Si vous envoyez un fichier .xar ou .web contenant une police Google à un autre utilisateur de Photo & Graphic Designer, il devra indiquer lors du chargement du document s'il souhaite télécharger et installer la police.

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.

Icônes de police Incroyable

Les icônes de police Incroyable constitue une vaste gamme d'icônes redimensionnables. Vous pouvez soit les insérer dans un texte, soit les insérer dans votre document comme graphiques autonomes.

Les symboles sont répartis entre différentes catégories telles que les icônes d'application Web, les icônes de marque, les icônes d'éditeur de texte, les icônes de direction, etc. Vous pouvez les trouvez dans le **MENU « INSÉRER ». « INSÉRER »** > **« SYMBOLES DE POLICE INCROYABLE ».** Faites dérouler vers le bas pour visualiser la liste entière.

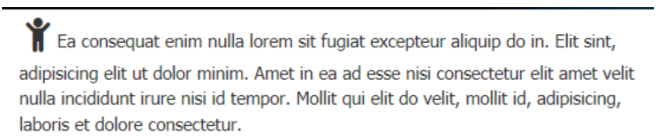


Certains symboles de police Incroyable

Insertion des symboles dans le texte

Placez l'**OUTIL DE TEXTE** (voir page 598) 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

Lorsque vous insérez un symbole dans votre document de cette manière, le caractère de symbole utilise la police Incroyable. Si vous publiez votre document au format HTML, un avertissement s'affichera vous informant que la police Incroyable sera publiée avec votre document ou votre site Web, parce que celui-ci requiert la police. Ceci ne pose pas problème dans la mesure où la licence de police Incroyable autorise une telle utilisation.



Le symbole de police Incroyable 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 598).

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 (voir page 245), veuillez effectuer un clic droit sur le texte contenant la police à remplacer et sélectionner l'option **REMPLACER 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 126) 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 larguer de la ligne (épaisseur) (voir page 122). L'application de couleurs est décrite dans le chapitre Utilisation des couleurs (voir page 222).

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 Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer (voir page 86).

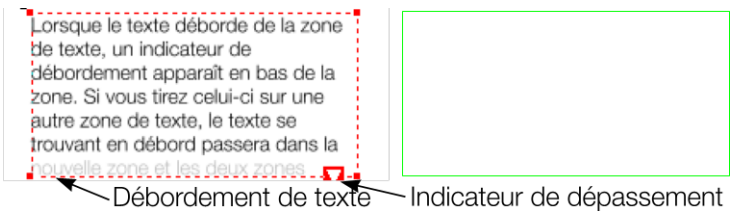
Zones de texte

Dans l'**OUTIL TEXTE**, si vous cliquez et tirez diagonalement sur la page, vous créerez 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 dépassement 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 dépassement.



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

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.

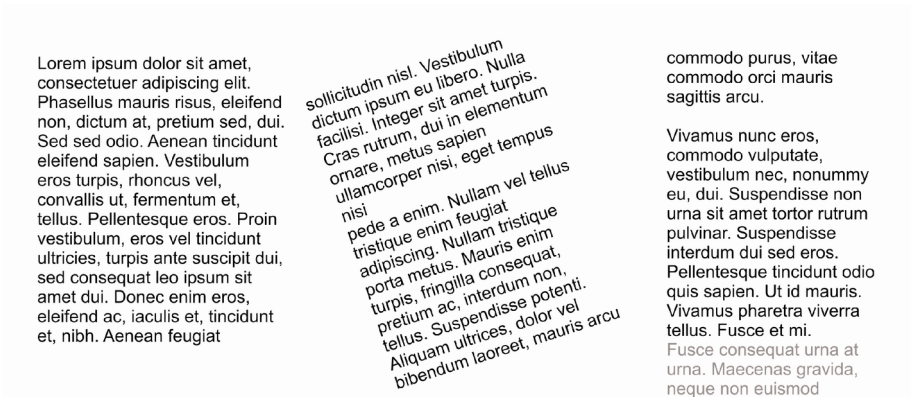
Pour déconnecter une zone de texte d'une autre, faites glisser l'indicateur de dépassement et déposez-le hors d'une zone de texte. Sinon, cliquez sur la flèche de dépassement en bas de la zone de texte et sélectionnez « **DÉCONNECTER LE FLUX DU TEXTE** ».

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

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.



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**.

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 « ⇧+clic » 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 222).

Ajuster la marge gauche et droite d'un texte à une courbe

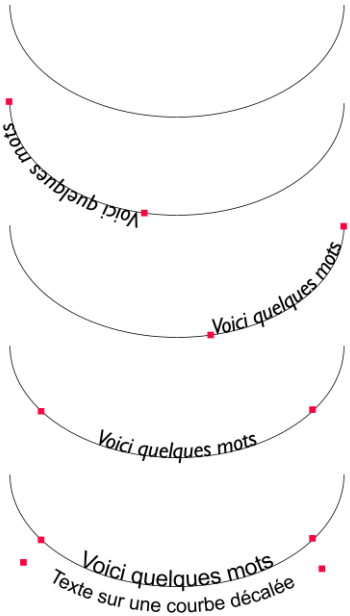
Si vous commencez à saisir ou placer une colonne de texte sur une courbe, vous pouvez changer la position de départ et de fin des poignées rouges. Il vous suffit de les tirer le long de la courbe comme requis. Si vous centrez du texte, il se trouvera entre ces deux marges.

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.

Un exemple



Créer une ellipse. Convertir en formes éditables. Dans l'Outil de changement de formes, sélectionnez la moitié supérieure (les trois points de contrôle supérieurs) et sélectionner la fonction « Couper au niveau des points ». Supprimer la moitié supérieure pour laisser juste la moitié inférieure comme illustré. Dans l'Outil d'ajout de texte, cliquer sur 6 heures et saisir.

Cliquer droit sur le texte et sélectionner **INVERSER LE TEXTE SUR LA COURBE** pour faire passer le texte de l'autre côté.

Tirer les poignées de marges rouges des deux extrémités. Sélectionner l'option d'alignement Centrer texte.

Pour créer un texte en décalage, créer une courbe séparée et ajuster sa courbure et son décalage. Dans ce cas, la ligne aura été rendue invisible et la taille du texte réduite.

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 déplacez 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, tout 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 une nouvelle couleur, n'apparaîtra que lorsque vous saisirez un nouveau texte.

Sélectionner la totalité de l'objet texte

Il existe un raccourci rapide permettant de sélectionner la totalité de l'objet texte. Au lieu d'utiliser Ctrl+A ou de passer sur tout le texte, appuyez simplement sur la touche **ECHAP**. Cela supprimera le curseur mais sélectionnera la totalité du texte (la ligne de statut confirmera 1 objet texte). L'application d'un effet ou d'un attribut à l'ensemble de l'article de texte est ainsi grandement facilitée.

Par exemple, pour changer la taille de police de l'ensemble de l'objet texte, appuyez simplement sur **ECHAP** et sélectionnez la nouvelle taille dans la barre d'infos.

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 Photo & Graphic Designer 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 599) 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... ».

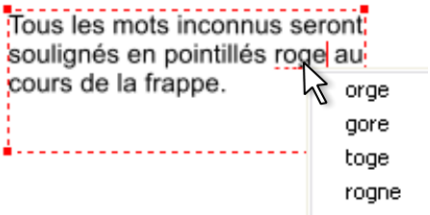
Note historique : ce même texte factice est utilisé depuis plus de 500 ans dans le domaine de l'imprimerie et des parties de ce texte en latin appartiennent à de vrais textes écrits il y a de cela plus de 2000 ans.

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.ff

Sélection de la langue

Le menu qui s'affiche lorsque vous cliquez sur l'icône du vérificateur d'orthographe énumère toutes les langues pour lesquelles des dictionnaires sont installés. Par défaut, la langue correspondant au réglage local actuel est sélectionnée.

Afin de modifier la langue associée à tous les objets texte de votre document, choisissez la langue souhaitée dans le sous-menu **« DÉFINIR LA LANGUE POUR TOUS LES TEXTES »**. 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.

Si vous ne souhaitez vérifier aucun objet texte dans votre document, sélectionnez **« DÉFINIR LA LANGUE POUR TOUS LES TEXTES »** > **« AUCUNE LANGUE (IGNORER) »**. Si vous ne souhaitez pas faire corriger certains de vos objets texte, sélectionnez l'objet à l'aide de l'objet texte et choisissez l'option « Aucune langue (ignorer) » depuis le menu du vérificateur orthographique.

Dictionnaire utilisateur

Les termes utilisés régulièrement mais qui ne sont pas inclus dans le dictionnaire fourni avec MAGIX Photo & Graphic Designer 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 251). 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 **REMPLACER** , 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 **REMPLACER** , 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.

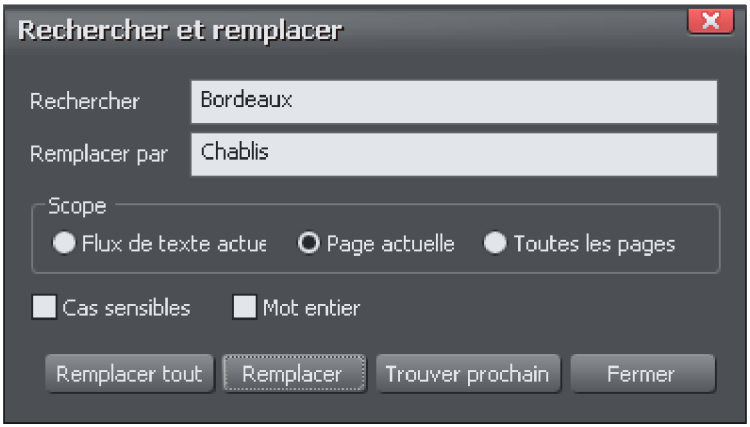
Donc si vous saisissez...

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

Chercher et remplacer

La fonction Chercher et remplacer exécute une recherche en temps réel, c'est-à-dire que la recherche est lancée dès que vous entrez le texte à rechercher et les résultats sont mis en surbrillance en temps réel.

Pour rechercher du texte, sélectionnez le menu **ÉDITER** > **CHERCHER/REMPLACER...** ou **CTRL+ALT+F** pour afficher la boîte de dialogue suivante :



Entrez le terme à chercher et il sera mis en surbrillance dans le texte. Vous pouvez effectuer la rechercher 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 ».

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. Puis, 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 dégrouper un groupe souple, sélectionnez **ARRANGER** > **SUPPRIMER LE GROUPE SOUPLE** (« Ctrl + Alt + U »). Voir la section Groupes souples du chapitre Utilisation de l'objet (voir page 142) 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

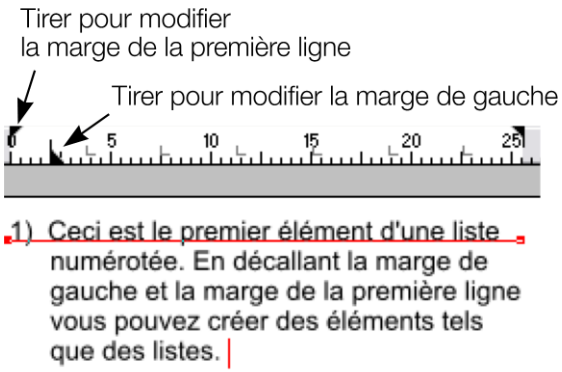
Toute modification effectuée concerne le paragraphe de texte courant. (C'est-à-dire le paragraphe contenant le curseur de texte) ou, si vous avez une section de texte sélectionnée, les paragraphes de la section sélectionnée.

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.

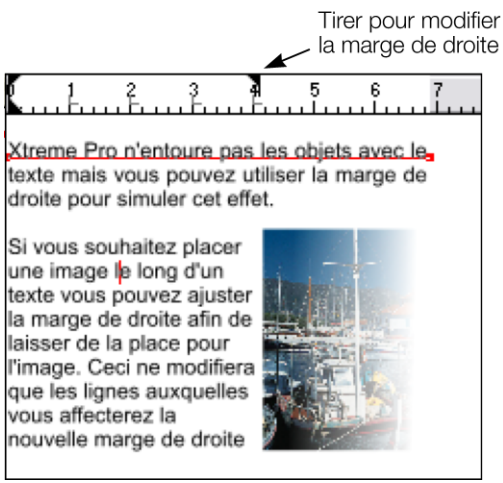
Marge de gauche . La faire glisser pour modifier la marge gauche du texte.

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.



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.

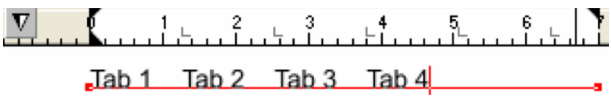
La justification **COMPLÈTE** ajustera systématiquement le texte sur la ligne, empiétant sur les caractères si nécessaire.

Si vous avez cliqué sur la ligne ou ajusté une colonne de texte à une courbe ou ligne, des indicateurs de marges gauche et droite (petits carrés rouges) peuvent être tirés le long de la ligne afin d'ajuster les marges utilisées pour la justification.

Tabulations

Par défaut, les articles de texte sont créés avec des tabulations de 0,5 cm d'espacement. Ce qui signifie qu'il vous suffit d'appuyer sur la touche Tabulation et votre texte sera déplacé jusqu'au taquet suivant. Si vous souhaitez un autre espacement entre les tabulations, il vous suffit de définir de nouveaux taquets.

Ces tabulations par défaut sont affichées sous forme de petits L sur la règle :



Tabulations standard, indiquées par des petits L

Personnaliser les tabulations

Pour créer une tabulation personnalisée, cliquez simplement sur la règle où vous souhaitez placer la nouvelle. Elle remplacera les tabulations par défaut jusqu'à cet endroit de la règle.

Par exemple :

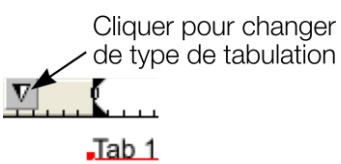


Le triangle indique une tabulation personnalisée.

Pour définir plus d'une tabulation, cliquer plusieurs fois sur la règle. Pour déplacer une tabulation personnalisée, la faire glisser le long de la règle. Pour supprimer une tabulation, la faire glisser hors de la règle (les tabulations par défaut se repositionneront).

Personnaliser les types de tabulations

Vous pouvez définir différents types de tabulations personnalisées. Par défaut, les tabulations personnalisées sont des tabulations d'alignement à gauche. Ce qui signifie que le texte sera aligné sur la tabulation à gauche du texte. Pour changer de type de tabulation, cliquer sur l'icône de tabulation sur la règle.



Les types de tabulations suivantes sont disponibles. Vous n'êtes pas limité à un seul type par article, vous pouvez choisir un type différent puis définir d'autres tabulations.

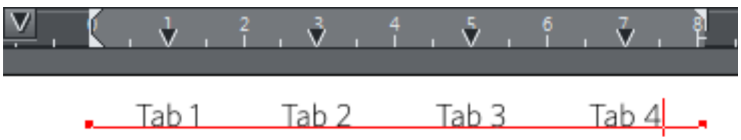
Alignement gauche : le texte sera aligné sur la tabulation de gauche.



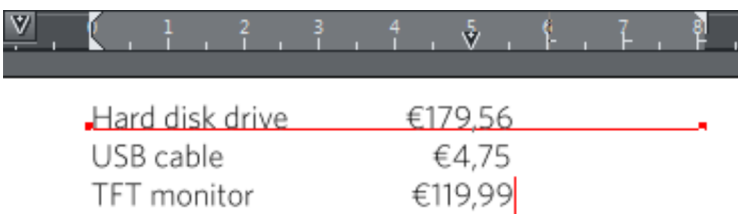
Alignement droite : le texte sera aligné sur la tabulation de droite.



Alignement centré : le texte sera centré sur la tabulation.



Alignement décimal : les virgules dans le texte seront alignées sur la tabulation. Ceci est utile pour les listes et, quelle que soit la longueur du nombre, les virgules (points) seront alignées sur les tabulations.



Comment créer des alinéas en retrait

Les alinéas en retrait, tels qu'ils sont généralement connus, constituent la première ligne d'un paragraphe avec une marge négative ou une marge en retrait vers la droite de la marge de gauche usuelle. Les listes avec numéros ou avec puces sont des exemples d'alinéas en retrait. Pour créer des alinéas en retrait

1. Tirer la marge de gauche vers l'intérieur.
2. Cliquez sur la règle en vous éloignant de la marge gauche (créant ainsi un nouveau taquet de tabulation) et faites glisser ce taquet afin qu'il se trouve exactement au-dessus de la marge gauche.
3. Chaque ligne commencera désormais avec un retrait : vous pouvez insérer un caractère spécial ou un nombre et appuyer sur la touche Tabulation pour vous déplacer vers la marge gauche. Toutes les autres lignes de texte (comme ce paragraphe) seront en retrait par rapport à la marge gauche.

Objets de renvoi de texte

Dans MAGIX Photo & Graphic Designer, 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.

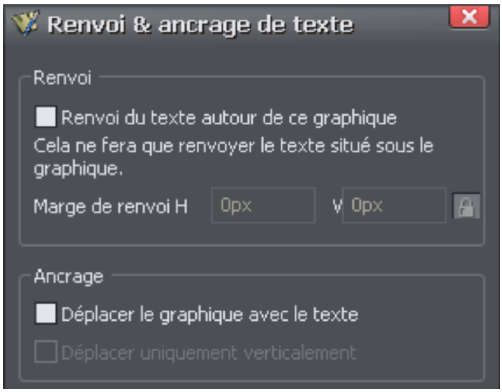
Vous pouvez aussi choisir de renvoyer le texte dans un seul calque, ce qui empêche les objets d'un calque de renvoyer le texte d'autres calques et empêche également le texte du calque d'être renvoyé par des objets de calques supérieurs.



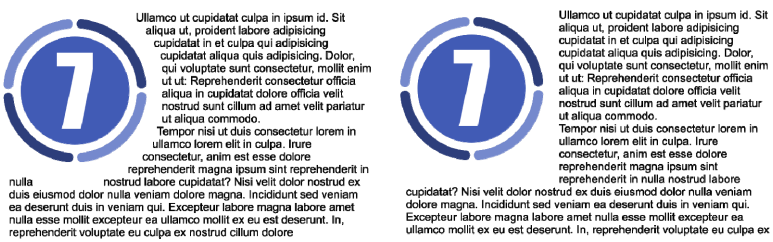
Renvoi de texte par un objet

Pour qu'un objet renvoie du texte, effectuez un clic droit sur l'objet et sélectionnez **RENVOYER 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 208)) 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 **RENVOI & ANCRAGE** pour afficher la boîte de dialogue **RENVOI ET ANCRAGE DE TEXTE**.



Cochez la case **RENVOYER LE TEXTE AUTOUR DE CE GRAPHIQUE**. Si vous souhaitez faire renvoyer le texte comme un rectangle autour d'un objet, cliquez sur l'option **RENVOI 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 **RENVOYER LE TEXTE EN DESSOUS** pour la désactiver. Ou faites un clic droit et sélectionnez **RENVOYER ET ANCRER** pour afficher de nouveau la boîte de dialogue de Renvoi et d'ancrage de texte. Décochez la case **RENVOYER LE TEXTE AUTOUR DE CE GRAPHIQUE** et cliquez sur **OK**.

Veuillez 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 216).

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 en ce qui concerne les objets situés à l'intérieur des marges (voir ci-dessous).

1. Le moyen le plus rapide d'ancrer un fichier image ou un groupe est d'effectuer un clic droit puis de sélectionner l'option **ANCRER AU TEXTE**. Cependant, si vous souhaitez éditer les propriétés de l'ancrage, effectuez un clic droit sur l'objet et sélectionnez **RENVOYER ET ANCRER** pour afficher la boîte de dialogue de Renvoi et d'ancrage de texte.
2. Cochez la case **DÉPLACER LE GRAPHIQUE AVEC LE TEXTE**.
3. Par défaut, **DÉPLACER UNIQUEMENT VERTICALEMENT** est également sélectionné pour que vos fichiers image 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.



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 déplacez le point d'ancrage à un endroit de la page qui ne comporte 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.

Cependant, notez que du fait du déplacement du point d'ancrage, l'objet ancré ne sera pas déplacé hors de la surface de la page. L'objet ancré s'arrêtera au bord de la page.



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. Regarder 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 est limité 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 pasce 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.

Groupes souples

Vous pouvez coller les groupes souples (voir page 168) 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.

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, Photo & Graphic Designer affiche le signe « T » inversé ainsi qu'une flèche pointant vers l'icône Ancre pour vous signaler la proximité du point d'ancrage.

Objets ancrés dans une ligne

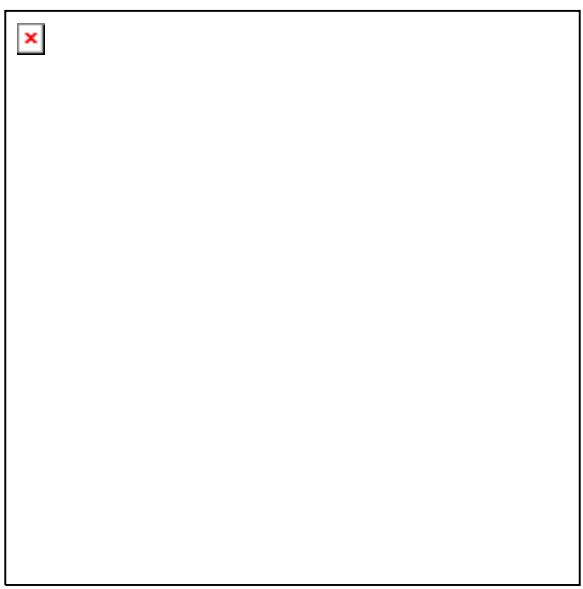
Si vous souhaitez incruster un petit graphique dans une ligne de texte, par exemple une icône comme celle-ci placée dans le texte, de sorte qu'elle se déplace avec le texte, glissez ou collez une image sous forme d'objet ancré de renvoi et placez son point d'ancrage dans le texte. Nous vous recommandons d'utiliser des espaces insécables (« Ctrl + barre d'espace »).

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 document.

Pour intégrer un objet, copiez-le ou coupez-le vers le presse-papiers, allez à l'outil Texte (voir page 598) 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 :

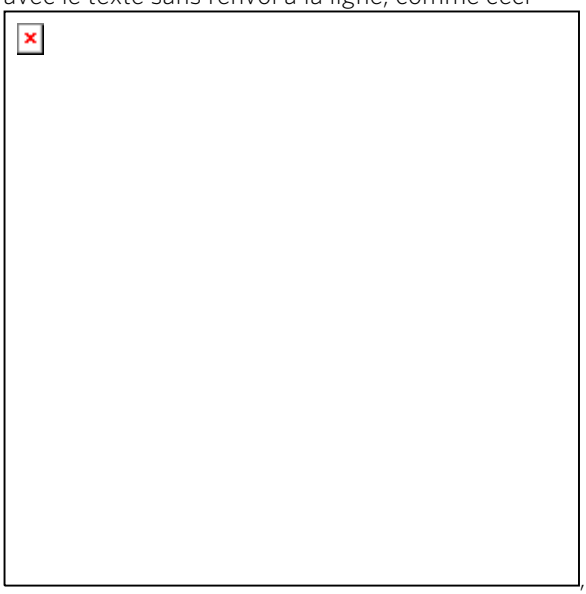


Les options de **REDIMENSIONNEMENT** vous permettent de spécifier la manière dont le fichier image intégré doit se comporter si la largeur de la colonne/zone de texte est modifiée ou si le fichier est ajouté dans une zone de texte avec une largeur différente.

- **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.

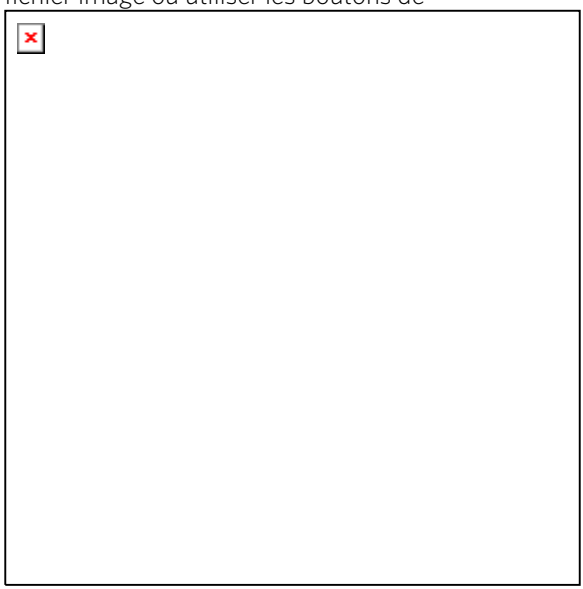
Ajoutez un simple séparateur de soulignement à la position voulue à l'aide de l'option de menu **« INSÉRER »** > **« SOULIGNEMENT »**.

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 62) et la galerie des pages et des calques (voir page 208) 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 243).

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.

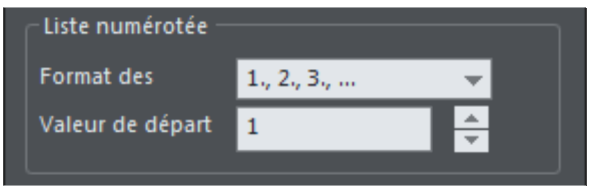
Les boutons de retrait et d'annulation du retrait permettent ainsi d'éditer facilement des listes à point en retrait.

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.

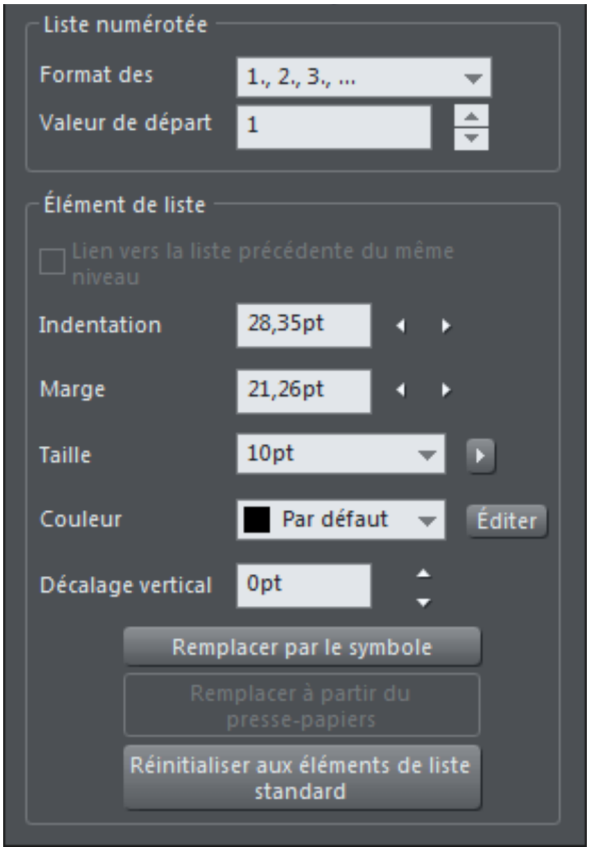


Boîte de dialogue de liste à numéros

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.



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
  - petite indentation
  - petite indentation
- Deux
- Trois

- Une
  - plus grande indentation
  - plus grande indentation
- Deux
- 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
  - petite marge
  - petite marge
- Deux
- Trois

- Uno
  - plus grande marge
  - plus grande marge
- Dos
- 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. (voir page 226) 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 234) 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 251). 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

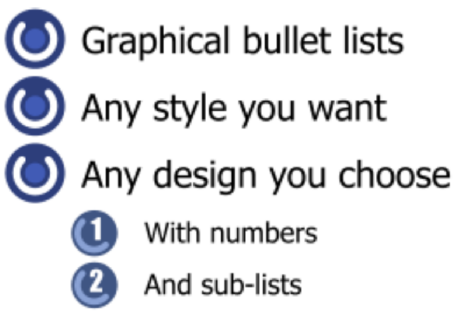
Photo & Graphic Designer vous permet d'utiliser un élément graphique pour les points ou numéros de vos listes. **REMPLACER À PARTIR DU PRESSE-PAPIERS** produit le même résultat que la fonction **COLLER EN TANT QUE LISTE À POINTS** dans le menu contextuel. Consultez ci-dessous la section **LISTES À POINTS 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 numéros 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 numéros 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 DE TEXTE** (voir page 598). 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.



La procédure est la même pour une liste à numéros, excepté que vous 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 **REMPLACER À PARTIR DU PRESSE-PAPIERS**).

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 », l'en-tête plus petit en dessous et toutes les sections ou titres équivalents peuvent être appelés « 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.

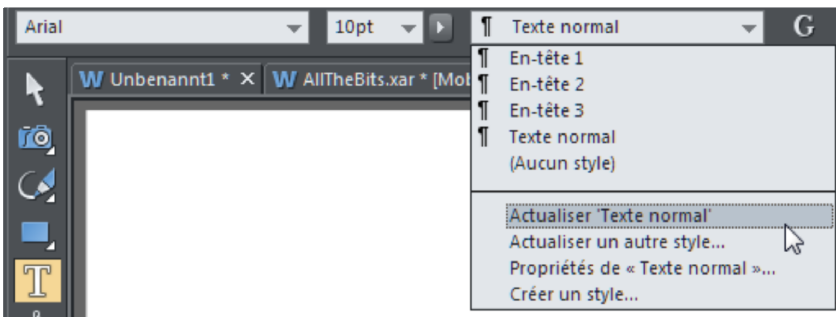
De la même façon, le texte principal, parfois appelé « corps de texte » d'un document correspond lui aussi à un style que Photo & Graphic Designer appelle « Texte Normal ». En mettant à jour ce style, par exemple à la taille 12 points et de police

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 les « Couleurs nommées », fonction que propose également Photo & Graphic Designer. 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, incluant le « Texte normal » et trois styles d'en-tête, En-tête 1 à En-tête 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 symbôle ¶ dans le menu de style. Le symbôle **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 284) pour en savoir plus.

Les styles de paragraphe vous permettent de définir tous les attributs de texte exceptés les propriétés de listes à points 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.

Actualiser les styles de texte

Pour mettre à jour un style de texte existant :

1. Sélectionnez une partie 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 « NOM DU STYLE »...** du menu de style déroulant de la barre d'infos Texte.

Par exemple, pour appliquer une police différente à tout le **TEXTE NORMAL**, sélectionnez quelques mots en **TEXTE NORMAL**, modifiez la police (ou tout autre attribut) et sélectionnez **ACTUALISER LE STYLE** du menu de style de la barre d'infos de de l'outil texte.

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

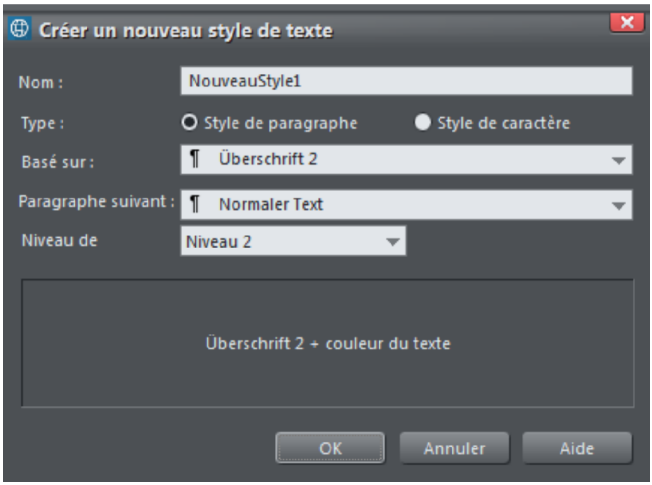
Dans Photo & Graphic Designer, vous pouvez créer un style à partir d'un autre style. Par exemple, vous désirez une variante de « En-tête 2 » qui est identique au premier style mais dont seule la couleur est différente. Vous pouvez créer ce style à partir de « En-tête 2 » dans la boîte de dialogue de **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**.

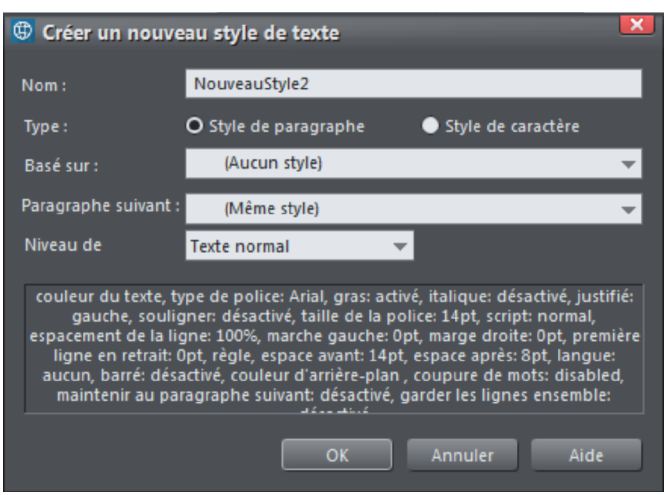
Si vous souhaitez créer un nouveau style de paragraphe, il est préférable que vous sélectionniez au préalable un paragraphe entier auquel vous allez appliquer les changements avant de sélectionner l'option **CRÉER UN STYLE**.



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.

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.

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 là 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.

Propriétés de style

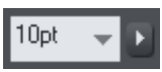
Si vous désirez consulter ou changer la définition d'un style, comme par exemple le style sur lequel celui-ci est basé, sélectionnez **PROPRIÉTÉS...** dans le menu de Style. Vous devez au préalable sélectionnez le texte dont vous voulez consulter la définition de style.

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 248).
- 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.

Compression et extension de caractères (rapport largeur/hauteur)

Le rapport largeur/hauteur est le rapport entre la hauteur et la largeur du texte. Les rapports supérieurs à 100 % rendent le texte plus large que la normale ; en dessous de 100 %, le texte devient plus étroit.

Pour modifier le rapport largeur/hauteur :



Saisissez une nouvelle valeur dans le champ de texte **ASPECT** dans la barre d'infos et appuyez sur ↵.

Ou utilisez l'**OUTIL DE SÉLECTION** pour étirer ou écraser la ligne de texte entière.

Il est déconseillé d'utiliser des valeurs inférieures à 80 % ou supérieures à 130 %. Il vaut mieux utiliser une variante condensée spécifique de la famille de police si elle existe. Vous pouvez aussi utiliser la commande d'approche pour ajuster l'espacement sans déformer les formes réelles des caractères.

IMPORTANT : lorsque vous créez un site Web, évitez de modifier le rapport largeur/hauteur ou l'approche du texte car ces modifications ne seront pas reproduites dans le texte de votre site Web.

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 affíchée en gras ou en italique.

Attention : MAGIX Photo & Graphic Designer ne permet d'appliquer les options gras ou italique à un texte si la police italique/gras correspondante n'est pas installée. Néanmoins, vous pouvez émuler facilement le même effet. Pour rendre une police en gras, attribuez-lui une épaisseur très fine. Pour incliner une police, utilisez la fonction inclinaison de l'outil de sélection. Pour en savoir plus, consultez la section Menu des polices (voir page 249).

Souligner



Cliquez sur le bouton Souligner dans la barre d'outil 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.

Souligner des liens

Pour ajouter une adresse URL à un texte, consultez la boîte de dialogue des adresses Web. Vous pouvez décider si tous les liens doivent être automatiquement soulignés. Une case à cocher présente cette options dans la boîte de dialogue des adresses Web (Ctrl+Maj+W). Lorsque vous cochez la case, tout le texte correspondant au lien est souligné et la commande Souligner n'a pas d'influence sur cette opération.

Si vous appliquez un URL à un groupe contenant du texte, le texte ne sera pas souligné.

Justification ou alignement du texte

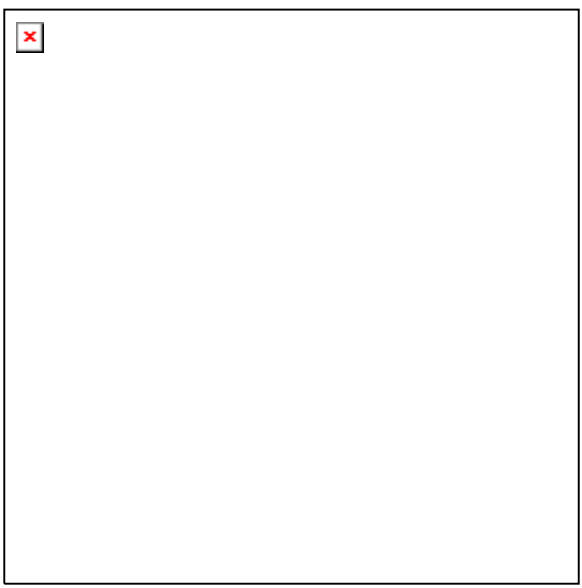
La justification s'applique systématiquement à toute la ligne. Toute section sélectionnée est ignorée.

Lorsque vous utilisez un texte simple, la position initiale du pointeur sur la page est considérée comme point de départ de la justification du texte.



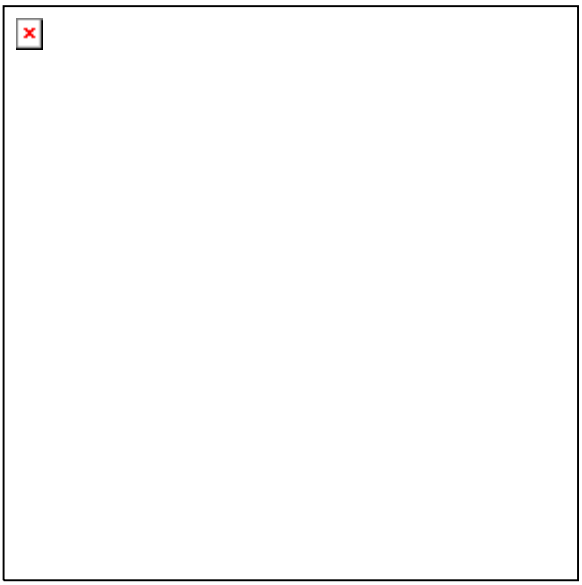
1. Justification **GAUCHE** : aligne le bord gauche du texte sur la position initiale du pointeur.
2. Justification **CENTRÉE** : centre le texte sur la position du pointeur.
3. Justification **DROITE** : aligne le bord droit du texte sur la position initiale du pointeur.
4. Justification **COMPLÈTE** : ceci s'applique uniquement lorsque le texte est le long d'une courbe ou dans une colonne et lorsqu'au moins une ligne complète de texte doit être justifiée.

Ligatures



Une ligature est un lien entre deux caractères ou plus 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.



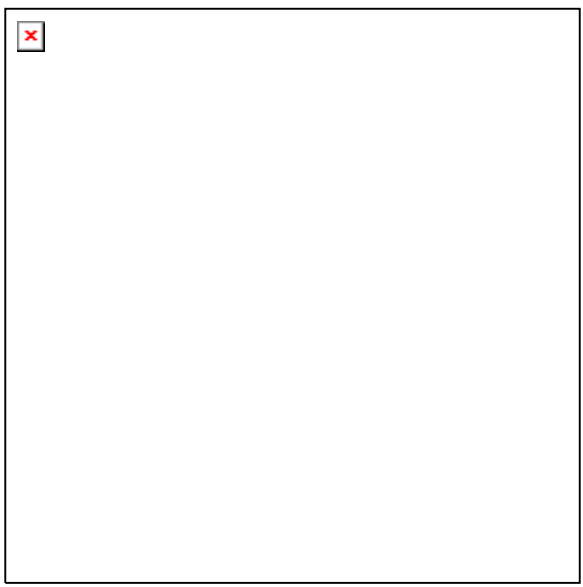
Ligatures : G à D, standard, discrétionnaire and historique

Les différentes options sont...

STANDARD	Seule la sélection standard des ligatures proposées par le créateur de la police d'écriture sera affichée.
DISCRÉTIONNAIRE	Les ligatures discrétionnaires sont décoratives : elles peuvent être appliquées à la discrétion de l'utilisateur.
HISTORIQUE	Les ligatures historiques sont principalement des ornements qui suggèrent un contexte historique.
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.

Il existe une autre option : **SÉLECTIONS STYLISTIQUES**. Certaines polices incluent des sélections alternatives de caractères de ligature pouvant être choisis 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.



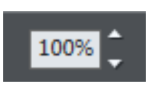
Gabriola (gauche) et avec la sélection stylistique appliquée (droite)Indice et exposant



Cliquer sur le bouton approprié sur la **BARRE D'INFOS**.

Texte normal $_{\text{Indice}}$ $^{\text{exposant}}$

Espacement des lignes



L'espacement des lignes vous permet de modifier l'espacement entre deux lignes (et affecte ainsi l'espacement vertical).

L'espacement des lignes se mesure en pourcentages (120 %) ou points (12 pt). Vous pouvez soit saisir la valeur d'espacement de lignes dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Un paramètre en pourcentage a l'avantage de modifier l'échelle proportionnellement si vous changez la taille de la police. Si un pourcentage est appliqué à une ligne de texte avec plus d'une taille de police, la police la plus grande sera utilisée. Par

exemple, si une ligne contient du texte en 90 % et 100 %, l'espacement de ligne sera calculé en 100 %.

Retraits



Mettre en paragraphe en retrait



Annuler la mise en retrait d'un paragraphe

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.

Tracking

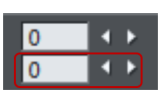
Alors que le kerning (voir plus bas) modifie l'espacement entre deux caractères, le tracking modifie l'espacement de manière égale dans une section de texte. Un cadratin est la largeur de la lettre capitale M dans sa police et sa taille de police courantes. Il dépend donc de la taille de la police et non d'une valeur déterminée.



1. Sélectionner l'a section à laquelle vous souhaitez appliquer le tracking.
2. Saisir une valeur dans le champ de texte **TRACKING** (valeurs en 1/1000 de cadratin).

Vous pouvez augmenter ou diminuer le tracking à partir du clavier en appuyant sur Alt+ Flèche droite ou Alt+ Flèche gauche. À caque fois que vous appuyez sur la touche, le tracking est modifié de 10/1000 de cadratin.

Kerning



Le kerning vous permet de modifier l'espacement entre deux caractères (et affecte ainsi l'espacement horizontal).

La plupart des bonnes polices ont une fonction d'auto-kerning permettant de déplacer légèrement des paires de caractères ensemble de façon appropriée, comme vous pouvez le voir sur ce graphique.

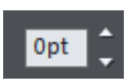


Auto-kerning désactivé *Auto-kerning activé* *Kerning manuel*

Le kerning se mesure en cadratins. (Saisir des valeurs en 1/1000 de cadratin.) Vous pouvez soit saisir la valeur de kerning dans le champ de texte soit cliquer sur les flèches pour faire progresser les valeurs.

Il partage les mêmes raccourcis clavier que ci-dessus. S'il y a juste un curseur, il modifie le kerning, s'il y a une sélection de texte, il modifie le tracking. Chaque pression de touche le modifie de 10/1000 de cadratin.

Décalage de la ligne de base



L'option Décalage de la ligne de base vous permet de déplacer une partie d'une ligne vers le haut ou le bas. Des valeurs positives déplacent le texte vers le haut, des valeurs négatives, vers le bas.

La ligne de base est la ligne imaginaire à la base des caractères.

Sélectionnez les caractères pour lesquels vous souhaitez décaler la ligne de base puis saisissez une valeur dans le champ de texte **DÉCALAGE DE LA LIGNE DE BASE**.

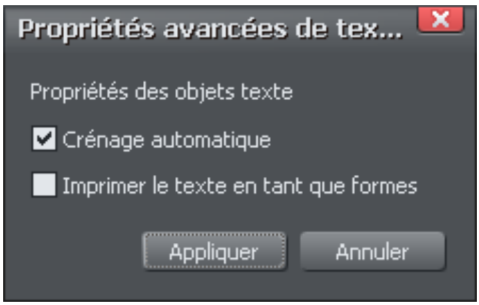


Effet de la sélection de d-h et de l'application d'un décalage de ligne de base vers le bas (de -5 pt).

Le décalage de la ligne de base se mesure en points mais vous pouvez utiliser toute unité de mesure standard de Photo & Graphic Designer. Notez que le décalage de la ligne de base est une valeur absolue, en points, et ne change pas si vous modifiez la taille de la police.

Propriétés avancées de texte

Effectuez un clic droit sur un objet texte puis sélectionnez **PROPRIÉTÉS AVANCÉES DU TEXTE** pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés avancées du texte.



Vous pouvez ici désactiver le crénage automatique sur l'objet de texte sélectionné. Consultez la section Crénage pour en savoir plus sur le crénage (Kerning).

Vous avez également la possibilité de préciser si le texte sélectionné doit être converti en formes avant l'impression, ce qui peut être utile si l'impression de la police utilisée pose problème.

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 Photo & Graphic Designer ; 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 Photo & Graphic Designer 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 Microsofot Word, disposent d'un menu « Coller » spécial, proposant de nombreuses options. Ces applications permettent même de sélectionner le format de l'objet collé (texte ou graphique).

Visualiser les polices utilisées actuellement

Il est parfois utile de visualiser les polices actuellement utilisées dans le document, en particulier lorsque vous souhaitez partager des fichiers avec d'autres utilisateurs de Photo & Graphic Designer qui n'ont pas forcément installé les mêmes polices.

Pour obtenir une liste complète des polices utilisées dans votre document, sélectionnez **FICHIER > INFO DOCUMENT**.

Toutes les polices utilisées dans le document mais qui ne sont pas installées dans votre système sont signalées par la mention **NON INSTALLÉ**.

Lorsque vous souhaitez partager un document avec un utilisateur qui n'a pas installé les mêmes polices que vous, et que cette personne ne doit pas éditer le texte, vous pouvez alors convertir le texte en formes éditables (voir plus bas).

Convertir un texte en formes éditables

Il peut arriver que vous souhaitiez convertir un texte en formes éditables afin de le modifier ultérieurement ou si vous souhaitez transférer le document à un utilisateur qui n'a pas installé les polices utilisées dans votre document.

Pour cela :

1. Allez dans l'**OUTIL DE SÉLECTION**.
2. Sélectionnez le texte.
3. Sélectionnez **ARRANGER > CONVERTIR EN FORMES ÉDITABLES** (Ctrl+Maj+S).

Cette opération convertit des caractères en une série de lignes droites et courbes. Pour modifier les différents caractères individuellement, sélectionnez le texte puis Arranger > Dégrouper (ou Ctrl+U) deux fois. Tous les caractères seront alors considérés comme des objets séparés.

Remarque : il est impossible d'éditer le texte avec l'outil de texte après la conversion, assurez-vous donc avant l'opération que le texte est correct.

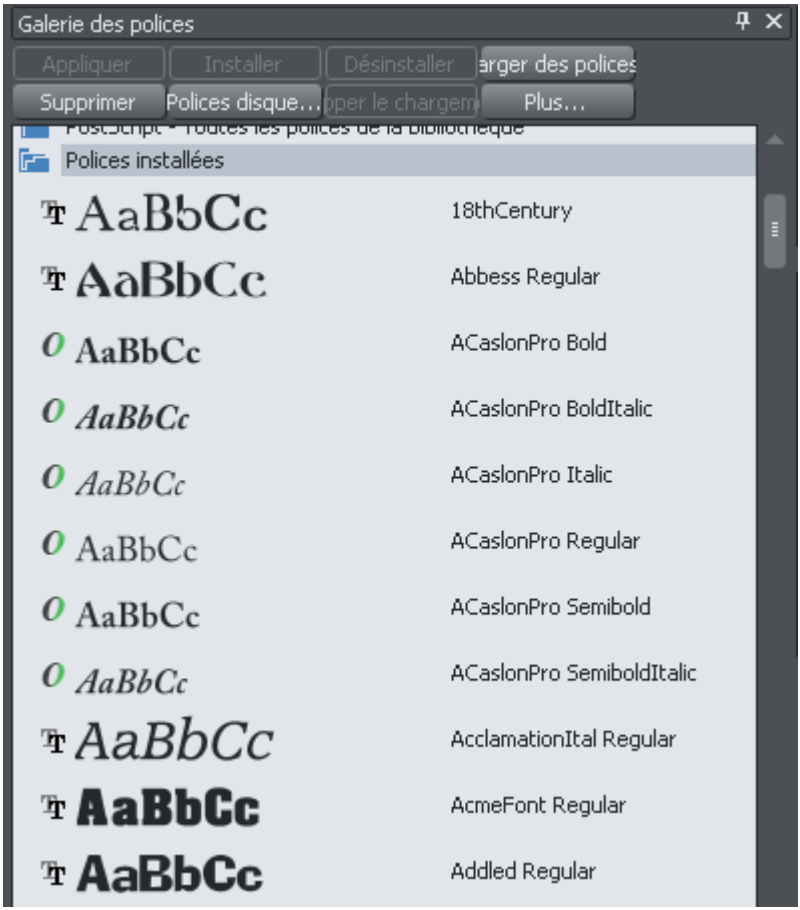
La galerie des polices

La **GALERIE DES POLICES** est très utile :

- vous pouvez y visualiser très simplement le style de toutes les polices installées sur votre système.
- Vous y trouvez la liste de toutes les polices inclues sur le CD de MAGIX Photo & Graphic Designer (qu'elles soient installées ou pas).
- Vous pouvez y installer des polices du CD (ou disque dur), ou les désinstaller.
- Vous pouvez appliquer des polices par simple glisser-déposer.



Pour afficher la **GALERIE DES POLICES**, cliquez sur l'onglet correspondant dans la barre des galeries, à droite de la fenêtre de Photo & Graphic Designer. Ou vous pouvez afficher/masquer la **GALERIE DES POLICES** en sélectionnant **SERVICES** > **GALERIES** > **GALERIE DES POLICES** ou en appuyant sur Maj + F9.



Ces polices sont regroupées en différentes catégories :

- vous trouvez d'abord les polices installées sur votre ordinateur (par exemple les polices situées dans Windows/Polices).
- Puis vous avez toutes les autres polices (installées ou disponibles sur le CD de Photo & Graphic Designer), classées par apparence par exemple : Script, decorative, Sans Serif)
- Enfin, vous avez le classement par ordre alphabétique qui regroupe l'ensemble des polices, installées ou prêtes à l'installation.

Le chapitre Utilisation des documents présente des informations générales sur les galeries.

Appliquer une police de la galerie des polices

Il s'agit d'une alternative à l'utilisation de la **BARRE D'INFOS** de l'**OUTIL DE TEXTE**. Vous pouvez :

- sélectionner la police dans la galerie puis cliquer sur **APPLIQUER** pour appliquer à l'objet texte sélectionné, ou double-cliquer sur une police
- ou encore déposer le style de police dans n'importe quel texte (sélectionné ou non) par glisser-déposer. Le pointeur de la souris modifie sa forme lorsqu'il est en position.

Lorsque vous appliquez une police non installée, le système vous demande si vous souhaitez l'installer.

Installer et désinstaller une police

La première partie de la galerie affiche les polices déjà installées. Les autres sections montrent les polices contenues sur le CD (données du CD ou du disque dur au moment de l'installation).

1. Cliquez sur un nom de police pour la sélectionner. Vous pouvez sélectionner des polices supplémentaires en cliquant sur Maj+Clic pour sélectionner un groupe ou sur Ctrl+clic pour ajouter une police individuelle à la sélection.
2. Cliquez sur les boutons **INSTALLER** ou **DÉSINSTALLER** dans le haut de la galerie. Si vous utilisez une police non installée, cette opération permet de l'installer automatiquement.

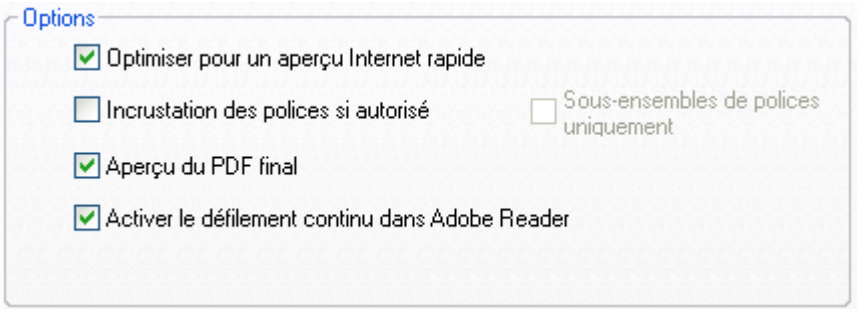
En cliquant sur **CHARGER UNE POLICE**, vous pouvez télécharger une sélection de polices, mais cela est utile uniquement si vous n'avez pas installé les polices contenues sur le CD de Photo & Graphic Designer.

Il est également possible d'installer des polices proposées par d'autres fournisseurs en utilisant le tableau de commandes Windows (décrit dans l'Aide Windows et la section support Windows).

Veuillez noter que pour installer des polices depuis la Galerie des polices, vous devez utiliser MAGIX Photo & Graphic Designer avec les droits administrateurs.

Polices et PDF

Quand vous créez un PDF (**FICHIER > EXPORT**), vous avez la possibilité d'intégrer des polices dans le fichier PDF. L'intégration des polices permet d'être sûr que la personne qui reçoit le fichier PDF peut voir et imprimer le document avec les polices correctes ; ceci alourdit cependant le PDF.



Options d'exportation PDF

Elle n'est possible que pour les polices dont les créateurs ont décidé qu'elles pouvaient être intégrées. Si une police ne peut pas être intégrée, vous serez prévenu.

Intégration des polices

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

Remplissages

Introduction

Photo & Graphic Designer propose ce type de remplissage :

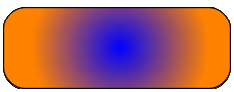
Remplissage uniforme : la surface de la forme est composée d'une seule couleur unie.



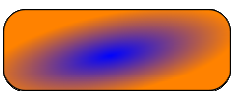
Remplissage linéaire : la couleur de remplissage est graduellement modifiée.



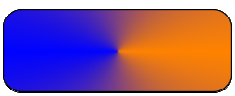
Remplissage circulaire : le dégradé de couleur s'effectue de façon circulaire, partant d'un point pour s'étendre vers l'extérieur en cercles.



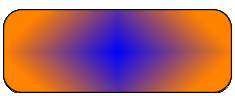
Remplissage elliptique : similaire au remplissage circulaire, mais le dégradé s'effectue dans une forme elliptique.



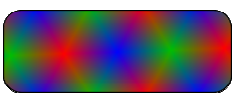
Remplissage en cône : le dégradé de couleur s'effectue autour d'un seul point. Cela produit un effet semblable à un cône qui serait éclairé d'un côté et aurait une autre couleur en face.



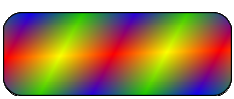
Remplissage en diamant : similaire au remplissage elliptique, mais le remplissage prend la forme d'un diamant.



Remplissage à trois couleurs : affiche trois couleurs différentes, comme si l'objet était éclairé par des spots.



Remplissage à quatre couleurs : identique au remplissage à trois couleurs, mais quatre couleurs sont affichées.

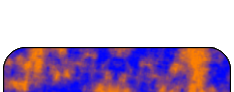


Remplissage bitmap : l'objet est rempli avec un ou plusieurs copies empilées du bitmap. Vous pouvez utiliser n'importe quel bitmap compris dans les galeries **BITMAP** ou de **REMPLISSAGES**.

Nuage fractal : cette fonction produit un motif de remplissage aléatoire, très utile pour des nuages ou de la brume.



Plasma fractal : il s'agit d'un motif de remplissage aléatoire qui possède plus de contraste qu'un remplissage en nuage fractal.



L'outil de **REMPLISSAGE** vous permet d'appliquer et éditer toute sorte de remplissage pour l'objet sélectionné.



En plus de l'outil de **REMPLISSAGE**, si vous activez l'option **AFFICHER LES POIGNÉES D'ÉDITION DE REMPLISSAGE** dans la barre d'infos de l'outil de **SÉLECTION**, vous pouvez ajuster les remplissages en utilisant l'outil de **SÉLECTION**. (Raccourci clavier : Ctrl+Maj+3)

Sélectionner automatiquement l'intérieur

Dans l'outil de remplissage, la sélection de l'intérieur (voir page 135) est automatique si vous cliquez sur un objet , c'est-à-dire une partie d'un groupe, au lieu de sélectionner un groupe en entier. Cela facilite l'édition de remplissages à l'intérieur d'un groupe. Si vous souhaitez modifier les attributs du remplissage d'un groupe, vous devez d'abord sélectionner le groupe en utilisant l'outil de sélection.

L'outil de remplissage

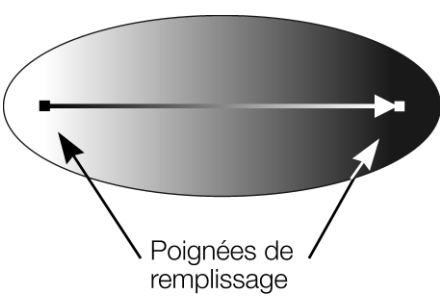
Création d'un remplissage couleur dégradé



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 **REMPLISSAGE** (« 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 Photo & Graphic Designer 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.

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.

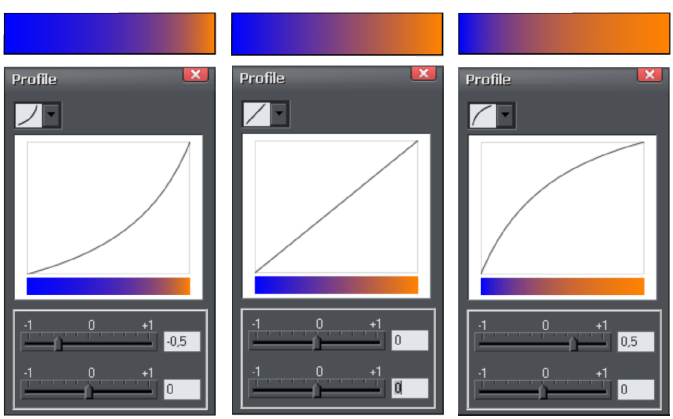
Cette option est sans effet lorsque les deux couleurs sont noir, blanc ou gris.

- **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 poignée de remplissage ne sont pas sélectionnées). Vous pouvez entrer des nouvelles valeurs de résolution pour modifier la taille du bitmap. Les résolutions basses montrent les différents pixels du bitmap. Vous avez rarement besoin d'une résolution supérieure à 150 dpi, même lorsqu'il s'agit de caractères d'écriture.

COULEUR DE POIGNÉE DE REMPLISSAGE (excepté pour les remplissages bitmap) : indique la couleur appliquée à la poignée de remplissage sélectionnée.

Remplissages uniformes

La galerie des couleurs et la palette sont décrites dans le chapitre Manipulation des couleurs (voir page 222).

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** ou la **GALERIE DES COULEURS**.

Remplissages linéaires

Pour appliquer un remplissage linéaire :



1. Sélectionnez un remplissage linéaire dans le menu des types de remplissage. (Pas nécessaire si l'objet actuel dispose d'un remplissage uniforme).
2. Positionnez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez démarrer le remplissage. (Cela peut également se situer en dehors de l'objet)
3. Tirez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez terminer le remplissage. (Ce point peut également se trouver en dehors de l'objet).

La flèche affichée sur l'objet sélectionné est appelée flèche de remplissage. Elle indique la direction et l'étendue du remplissage. Vous pouvez au choix sélectionner chaque fin de la flèche en cliquant dessus.

Déplacer la poignée de début ou de fin du remplissage

Pour modifier la direction et l'étendue du remplissage :



1. Positionnez le pointeur de la souris sur la poignée que vous souhaitez déplacer. Lorsqu'il est en position, le pointeur change de forme.
2. Tirez la poignée.

Modifier les couleurs de remplissage

Pour modifier la couleur dans un remplissage :

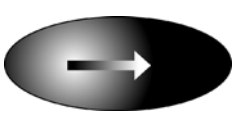
- Faire un glisser&déplacer de la couleur depuis la **PALETTE DES COULEURS** sur une poignée de remplissage (vous n'avez pas besoin de sélectionner la poignée en premier).
- Ou placez la couleur dans l'objet par glisser&déposer. Chaque remplissage dispose d'une ligne médiane imaginaire le long de la flèche de remplissage. Si vous placez la couleur sur la poignée de début, vous en modifiez la couleur, de même pour la poignée de fin.
- Ou, si l'une des poignées de fin est sélectionnée (surlignée), cliquez simplement sur une couleur. Vous pouvez utiliser le « Tabulateur » pour sélectionner l'autre poignée de remplissage, et cliquer sur la couleur choisie.

La palette de couleurs est décrite dans le chapitre Utilisation des couleurs (voir page 222).

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

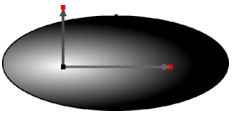


Pour les remplissages circulaires, les opérations d'application du remplissage, de déplacement des poignées et de modification des couleurs sont les même que pour les remplissages linéaires. La poignée de début est le centre du remplissage.

Les remplissages circulaires sont utiles pour créer des effets projecteurs.

Toute modification du rapport largeur hauteur de l'objet entraîne automatiquement la modification d'un remplissage circulaire en remplissage elliptique (vois plus bas).

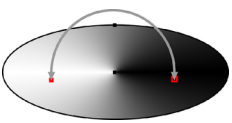
Remplissages elliptiques



Un remplissage elliptique s'applique de la même manière qu'un remplissage linéaire. Lorsque vous tirez le pointeur de la souris, vous créez d'abord un cercle avec deux poignées de fin. Vous pouvez ensuite tirer les poignées de fin pour créer une ellipse adaptée.

Appuyer sur la touche Maj de votre clavier et faire glisser le curseur de la souris préserve les proportions du remplissage. Appuyer sur CTRL et faire glisser limite la rotation aux angles prédéfinis. Le déplacement des poignées et la modification des couleurs se font de la même façon que pour les remplissages linéaires. Une façon rapide d'appliquer un remplissage elliptique : Appuyez sur la touche Maj de votre clavier et faites glisser le curseur de la souris.

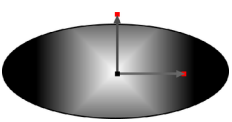
Remplissages en cône



Lorsque vous appliquez un remplissage en cône, la flèche de remplissage est affichée sous forme de demi-cercle avec deux poignées de fin. Ensuite, vous pouvez faire pivoter les poignées de fin autour de la poignée de début pour créer une ombre adaptée.

La taille du demi-cercle est sans importance dans la mesure où elle n'influe pas sur le remplissage. Ctrl+tirer limite la rotation aux angles prédéfinis. Vous pouvez également tirer la poignée centrale pour modifier la position du remplissage. Le déplacement des poignées et le changement de couleurs sont similaires aux remplissages linéaires.

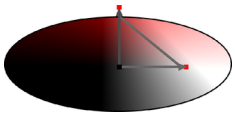
Remplissages en diamant



Le remplissage en diamant fonctionne de la même façon que le remplissage elliptique. Lorsque vous faites glisser le curseur de la souris, le remplissage s'affiche sous forme d'un carré à deux poignées. Vous pouvez alors faire glisser les poignées de fin pour redimensionner le diamant.

Appuyer sur la touche Maj de votre clavier et faire glisser le curseur de la souris en même temps déverrouille les proportions du remplissage, ce qui vous permet de bouger les poignées de remplissage individuellement. Appuyer sur CTRL et faire glisser limite la rotation aux angles prédéfinis.

Remplissages à trois couleurs

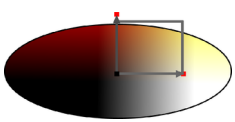


Le remplissage à trois couleurs présente l'effet d'un objet éclairé par trois projecteurs de couleurs différentes. Lorsque vous tirez le curseur de la souris, le remplissage s'affiche sous forme de triangle à trois poignées.

Par défaut, un angle de 60 degrés est placé entre les deux flèches de remplissage. Appuyez sur la touche N et tirez pour créer des triangles avec des angles différents pour former le triangle de remplissage de votre choix.

Contrairement à d'autres types de remplissage à trois poignées, vous pouvez appliquer une couleur différente à chaque poignée pour les remplissages à trois couleurs (le centre et les deux points finaux). Un objet peut contenir une seule instance (simple) ou de multiples instances (répété) du remplissage.

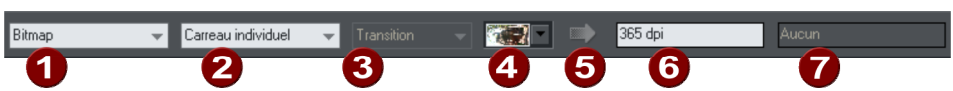
Remplissages à quatre couleurs



Les remplissages à quatre couleurs sont similaires aux remplissages à trois couleurs et produisent l'effet d'un éclairage à l'aide de 4 projecteurs de couleurs différentes. Lorsque vous appliquez un remplissage à quatre couleurs, le remplissage s'affiche sous forme d'un carré à quatre poignées.

Vous pouvez ensuite tirer chacune des poignées pour former le parallélogramme souhaité. Vous pouvez appliquer des couleurs différentes à chacune des quatre poignées de remplissage. Un objet peut contenir une seule instance (simple) ou de multiples instances (répété) du remplissage.

Remplissages bitmap



1. Type de remplissage
2. Quadrillage du remplissage
3. Non utilisé
4. Nom du bitmap
5. Résolution
6. Non utilisé

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 312).

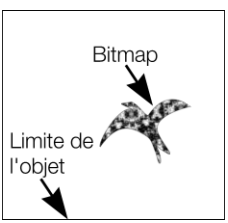
Les remplissages bitmap sont parmi les plus puissants types de remplissage. Ils permettent d'utiliser n'importe quelle photo ou texture comme remplissage, et cela pour n'importe quelle forme, et vous pouvez en modifier directement la taille, l'angle, la position et le quadrillage. Vous pouvez également 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 Photo & Graphic Designer (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.

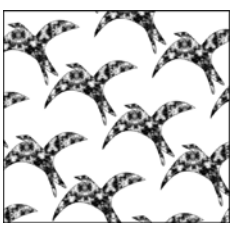
Pour remplir une forme avec un remplissage bitmap ou photo, opérez de la manière suivante :

- 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).

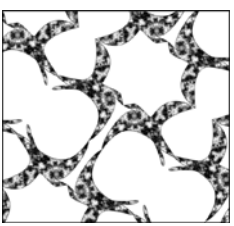
Vous pouvez remplir un objet avec un ou plusieurs quadrillages (répétitions de l'image bitmap).



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 (voir page 310). Une méthode alternative de définition de la taille du bitmap consiste à entrer manuellement la valeur de la résolution. Commencez par désélectionner les poignées de remplissage en cliquant n'importe où sur l'image autre que sur une de ces poignées puis entrez une nouvelle résolution dpi.

Remplacer des remplissages bitmap

Si une forme contient déjà un bitmap, ou qu'il s'agit d'une photo, vous pouvez juste placer par glisser-déposer un nouveau bitmap depuis n'importe quelle source, comme

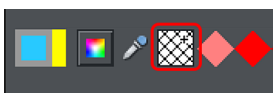
l'explorateur Windows, et il remplacera automatiquement le bitmap existant. La nouvelle image est ajustée dans la forme de manière à y être adaptée. Par défaut, cette opération remplacera aussi toutes les autres instances de cette photo sur la page en cours. Mais si vous maintenez la touche **CTRL** enfoncée pendant que vous déposez la nouvelle photo, une boîte de dialogue apparaîtra et vous permettra de choisir si une seule instance, toutes les instances de la page, ou toutes les instances du document doivent être remplacées.

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.

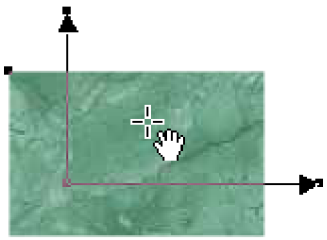


Pour annuler n'importe quelle couleur appliquée, cliquez sur **NON**. Cliquez sur **COULEUR** pour chacune des poignées de remplissage. La couleur originale du bitmap est restaurée.

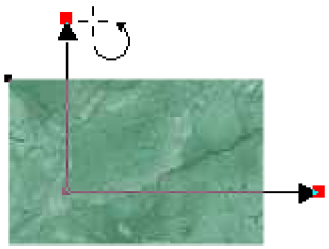
Le champ **RÉSOLUTION** dans la **BARRE D'INFOS** affiche la résolution que vous pouvez définir en déplaçant les poignées de remplissage ou en entrant manuellement une valeur.

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.

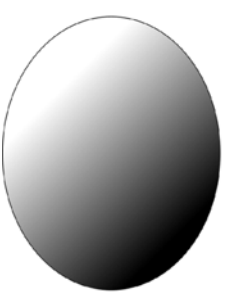


Une fois que le remplissage est créé, vous pouvez le déplacer dans l'image pour le repositionner à l'intérieur de la forme.



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).

Un exemple







Pour remplir l'ellipse située sur la gauche avec la photo du centre ;

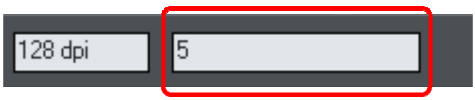
1. Tirez la photo ou le fichier Bitmap de l'explorateur Windows (ou de la Galerie des Bitmaps s'ils sont déjà utilisés dans le document) sur l'ellipse et faites-la glisser en maintenant la touche Maj. L'outil de Remplissage devient l'outil actuel.
2. Vous pouvez alors ajouter les angles et la taille de l'image en tirant sur les poignées de Remplissage.

L'exemple ci-dessus présente une ombre simple. Voir le chapitre sur l'outil ombres pour de plus amples informations.

Remplissages fractals

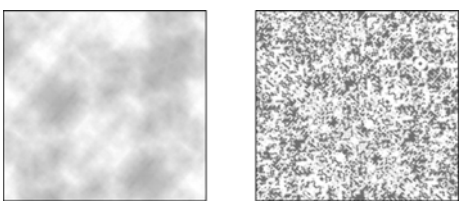
MAGIX Photo & Graphic Designer prend en charge deux types de remplissages fractals qui, grâce à un calcul mathématique, présentent un aspect très naturel. Ils sont très adaptés pour simuler un ciel ou des nuages, ou une autre texture naturelle.

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.

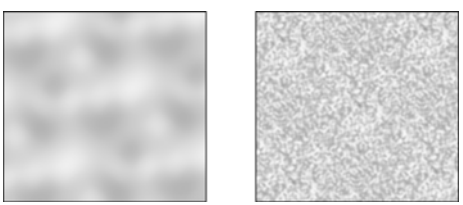


Le contrôle du **GRAIN** dans la **BARRE D'INFOS** permet de contrôler précisément le grain du motif. Les valeurs faibles produisent un motif doux et fluide, les valeurs élevées produisent un motif granuleux.

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.



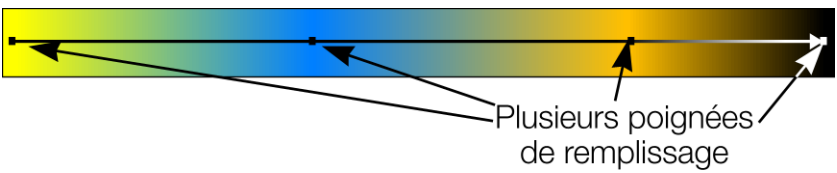
Remplissage en plasma fractal. Sur la gauche, un grain égal à 5, sur la droite, un grain égal à 50.

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.

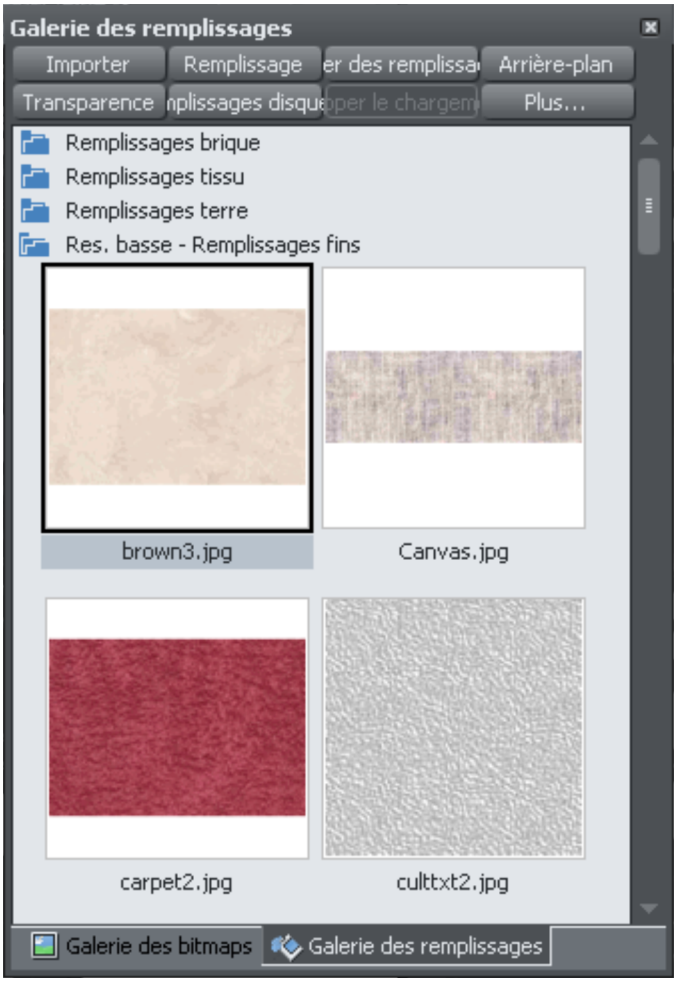
Pour supprimer une poignée étape de remplissage, cliquez dessus pour la sélectionner puis cliquez sur la touche Suppr.

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.



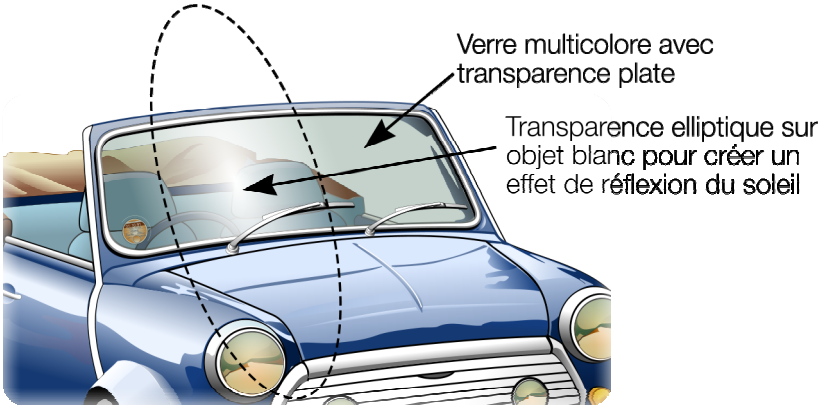
1. Forme
2. Type de transparence
3. Carrelage
4. Nom du bitmap
5. Profil
6. Poignée/résolution
7. Degré de transparence

Vous pouvez contrôler tous les degrés de transparence, de complètement transparent à totalement opaque. Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer propose un aperçu en temps réel. Lorsque vous déplacez la réglette de transparence, l'effet sur les objets du document est affiché en direct.

Appliquer une transparence en dégradé

La transparence en dégradé fonctionne de manière similaire au remplissage de couleur par graduation. Il suffit de tirer sur les objets dans l'outil de transparence pour créer une transparence en transition. Il existe une palette de formes de transparence très semblable, allant de la forme linéaire au circulaire, elliptique, en cône, fractale ou encore bitmap. Pour créer un fondu dégradé :

1. Sélectionnez le ou les objets.
2. Dans l'outil de transparence, tirez sur les objets pour produire une transition linéaire sur l'objet.
3. Sélectionnez des formes alternatives de transparence depuis le menu déroulant sur la barre d'infos.

Vous pouvez sélectionner et ajuster la position et la transparence en utilisant les poignées de remplissage affichées sur l'objet.

Référez-vous au chapitre Remplissages (voir page 301) pour de plus amples informations sur la manipulation des poignées de remplissage et les différentes formes de remplissage (dans ce cas, formes de transparence).

Transparence graduée sur plusieurs niveaux

De la même façon que vous pouvez ajouter plusieurs niveaux à un remplissage gradué, vous pouvez procéder de la même façon avec la transparence graduée. Cela vous permet, par exemple, de passer d'un niveau opaque à 50 % de transparence puis de revenir à 25 % de transparence, puis de nouveau à un niveau opaque, etc.

Vous pouvez définir le niveau de transparence à chaque niveau, en sélectionnant une poignée et en ajustant le curseur de transparence. Ajoutez des niveaux supplémentaires en double-cliquant sur la ligne de transparence graduée.

Voir le chapitre Remplissage (voir page 301) pour plus d'informations sur la manipulation des poignées.

Types de transparence

Photo & Graphic Designer prend en charge la plupart des types de transparences W3C 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 vitrail. L'effet est utile 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.

Recouvrir

Recouvrir est une combinaison de Superposition et de Produit utilisée pour dynamiser le contraste d'une image. Les zones de l'objet placé au-dessus correspondants aux zones claires des objets du dessous s'éclaircissent et les zones correspondant aux zones sombres deviennent respectivement plus sombres.

- Un gris (supérieur à 50 %) va assombrir et augmenter le contraste de l'image du dessous.
- Un gris (inférieur à 50 %) va éclaircir et augmenter le contraste de l'image du dessous.
- Autres couleurs - éclaircissent et augmentent le contraste des couleurs non saturées et assombrissent et augmentent le contraste des couleurs saturées.

Lumière crue

Cette fonction est la même que Recouvrir, mais elle permute l'objet de base avec celui situé au-dessus.

- Blanc - pas d'effet sur les couleurs des objets situés dessous, les blancs restent blancs.
- Noir - pas d'effet sur les couleurs des objets situés en-dessous, les noirs restent noirs.

Lumière douce

Cette fonction est une version moins extrême de Lumière crue. Le fonctionnement est similaire à celui de Recouvrir, bien que l'effet soit plus doux que Lumière crue.

Luminosité

Ce mode permet de modifier la luminosité d'une image. Il mélange les valeurs de la luminosité des objets placés au-dessus avec les valeurs de la luminosité des objets placés en-dessous, tout en conservant les valeurs des couleurs.

Couleur

Ce mode combine teinte et saturation. Contrairement au type Luminosité, les couleurs des objets placés au-dessus sont mélangées avec les couleurs des objets placés en-dessous, tout en conservant les valeurs de luminance.

Densité couleur +

Ce mode est similaire à Produit. Il obscurcit les objects situés au-dessus. L'image devient généralement plus sombre.

Densité couleur -

Ce mode est similaire à Superposition (Décoloration). Il illumine les objets situés en-dessous. L'image devient généralement plus claire.

Pour cela, 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, consultez Manipulation des couleurs (voir page 222).

Optimisation

Consultez Optimisation ci-dessous pour plus d'informations sur la transparence d'optimisation.

Remarque : Pour des raisons de compatibilité, les documents de Photo & Graphic Designer qui contiennent des types de transparence plus anciens vont conserver les appellations des types d'origine, même si ceux-ci ne sont plus pris en charge par Photo & Graphic Designer. Consultez pour cela la liste des types de transparence correspondante.

Optimisation

La transparence optimisée permet de modifier n'importe quelle partie de votre design à l'aide de l'outil d'optimisation de photo, comme s'il s'agissait d'une photo. Par exemple, il est possible de dessiner une forme sur n'importe quelle partie de votre design, d'appliquer la transparence optimisée puis d'ajuster uniquement la luminosité de la zone de votre design recouverte par la forme.



Appliquer une transparence optimisée

Pour appliquer une transparence optimisée :

1. dessinez ou sélectionnez la forme à laquelle vous souhaitez appliquer l'effet de transparence optimisé.
2. Puis ouvrez l'outil de transparence et sélectionnez l'option **OPTIMISER** dans la liste des **TYPES DE TRANSPARENCE** située sur la barre d'infos.
3. La forme semble alors avoir disparu de votre page ! En réalité, des optimisations photos sont appliquées à tous les éléments se trouvant sous la forme dans votre design. Mais par défaut, tous les attributs sont définis de manière à ce qu'aucune modification visuelle s'applique, ainsi la forme n'a pas d'incidence et elle n'est pas du tout visible. Mais elle doit rester sélectionnée.
4. Basculez dans l'Outil d'optimisation des photos. Augmentez la luminosité à l'aide des commandes situées sur la barre d'infos. Vous voyez à présent que la zone couverte par la forme est plus lumineuse que la zone externe à la forme.

5. Vous pouvez ajuster la clarté, le contraste, la saturation et la température.
6. Déplacez la forme ou transformez-la, et les optimisations photo seront toujours appliquées à la zone recouverte par la forme.

Généralement, vous souhaitez également estomper la forme à l'aide de l'outil estomper (voir page 206) afin d'adoucir les bords de votre forme et la fondre dans votre design.

Édition de photo avec transparence optimisée

Lorsque vous appliquez une transparence optimisée comme décrit plus haut, la forme demeure un objet indépendant qui n'est lié à aucune photo ou autre objet de votre design (à moins de grouper manuellement la forme aux autres objets naturellement). Comme il est fort probable que vous souhaitiez appliquer cet effet lors de l'édition de photos, il existe une méthode plus pratique d'utiliser la transparence optimisée, plus adaptée au travail sur des photos.

Pour appliquer la fonction de transparence optimisée à une partie d'une photo... :

1. Sélectionnez la photo.
2. Sélectionnez l'un des outils de dessin de masque à partir du sous-menu latéral des outils de masque et délimitez la zone de la photo que vous souhaitez modifier.
3. Inversez ensuite le masque afin que la zone que vous avez délimitée devienne la zone non masquée. Cliquez sur **INVERSER MASQUE** sur la barre d'infos ou sur l'icône correspondante se trouvant sur le sous-menu latéral des outils de masque.
4. Ouvrez ensuite l'**OUTIL D'OPTIMISATION DE PHOTO** et modifiez la photo à l'aide des commandes situées sur la barre d'infos.

Le masque inversé est converti en une forme à laquelle une transparence optimisée a été appliquée. La forme est également groupée avec la photo, afin de former un Groupe photo (voir page 357). Cela signifie que lorsque vous déplacez ou modifiez la photo de quelconque manière, les formes optimisées seront également déplacées ou transformées. La forme optimisée est également découpée aux bords de la photo.

Pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la transparence optimisée sur les photos, consultez le chapitre Outil photo.

Notez qu'il n'est pas possible d'appliquer des effets de flou/netteté à des objets à transparence optimisée à moins qu'ils ne soient appliqués en tant que partie d'un groupe photo, comme décrit plus haut.

Profil

Vous pouvez modifier le déroulement entre le début et la fin des transparences. Ceci est valable pour tous les types de transparences sauf les trois points et les quatre points (là, l'option n'est pas disponible).

Pour modifier le profil d'une transparence :

1. Sélectionner l'objet.
2. Dans la barre d'info **TRANSPARENCE**, cliquez sur Profil. La boîte de dialogue **PROFIL** s'affiche.
3. Vous pouvez soit sélectionner un profil prédéfini dans le menu déroulant ou ajuster la réglette pour créer un profil personnalisé. La première option du menu déroulant (la ligne droite) crée une transition linéaire entre le début et la fin de la transparence.

Bitmaps

Les galeries bitmap et de remplissage sont décrites en détail dans le chapitre Manipulation bitmap (voir page 357).

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.

Transparence de groupe sur les transitions

Pour obtenir de plus amples informations sur les fondus, référez-vous au chapitre Fondus (voir page 349).

Lorsque vous appliquez une transparence à un objet en fondu, la transparence sera appliquée au fondu entier. L'effet correspond à une transparence de groupe.



Si vous souhaitez appliquer une transparence à chaque étape de la transition, vous devez d'abord appliquer la transparence à chacun des objets, puis réaliser un fondu.



Masques d'opacité

Comme décrit plus haut, l'outil de transparence permet d'appliquer une transparence plate ou graduée à n'importe quel objet ou groupe. Vous aurez cependant besoin dans certains cas d'un contrôle plus précis sur la transparence (ou l'opacité) d'un objet. Les masques d'opacité sont un outil très puissant dans ce domaine.

Le système des masques d'opacité permet d'utiliser la couleur (généralement noir avec ombres blanches) de n'importe quel objet ou groupe d'objets pour définir quelles parties d'un autre objet sont transparentes ou opaques.



Modèle de montre original



Masque d'opacité rectangle appliqué à la montre

Dessinez d'abord les formes pour lesquelles vous souhaitez définir l'opacité (le masque d'opacité). Il peut s'agir d'une forme simple ou d'un fondu, ou même d'un dessin complexe groupé. Toutes les teintes de noir deviendront alors 100 % transparentes tandis que les blancs seront 100 % opaques et les teintes situées entre les deux vont créer différents degrés de transparence.

Vous pouvez appliquer le masque d'opacité à tout autre objet de votre modèle de design de deux manières différentes (les deux menant au même résultat). De même, si vous utilisez l'**OUTIL DE GOMMAGE DE FORMES** avec une plume souple réglée, un masque d'opacité sera créé en utilisant vos coups de gomme afin d'obtenir l'effet de gommage sur les objets sélectionnés.

Application à l'aide de la mémoire temporaire

Sélectionnez l'objet qui correspond au masque et copiez-le dans la mémoire temporaire. Sélectionnez ensuite l'objet, la photo ou le groupe auquel vous souhaitez appliquer ce masque et sélectionnez l'option **ÉDITER** > **COPIER MASQUE D'OPACITÉ**. Il existe deux options : la première place le masque d'opacité au centre de l'objet sélectionné. La seconde option « Copier masque d'opacité à cette position » place le

masque d'opacité dans l'objet sélectionné en fonction de la position originale du masque.

Appliquer directement

Placez l'objet auquel vous souhaitez appliquer le masque derrière le ou les objets qui doivent servir de masque. Sélectionnez ensuite le ou les objets masque ainsi que l'objet auquel le masque va être appliqué et ouvrez l'option **ARRANGER** > **APPLIQUER MASQUE D'OPACITÉ**.

L'objet le plus en arrière est considéré comme cible pour le masque et tous les autres objets de la sélection composent le masque d'opacité. Si vous souhaitez appliquer un masque à plusieurs objets de cette manière, vous devez dans un premier temps les grouper puis les placer derrière les objets masque.

Vous obtenez à présent un type de groupe spécial nommé « Groupe masque d'opacité ».

Gommage souple à l'aide de l'outil de gommage de formes



Sélectionnez l'objet/les objets à gommer, cliquez sur l'**OUTIL DE GOMMAGE DE FORMES** et réglez une valeur supérieure à 0 pour le paramètre de souplesse de la barre d'infos (si la souplesse est à 0, un « gommage net » est effectué ; on utilise cela pour couper des objets de façon permanente et sans utiliser de masque d'opacité). Choisissez une taille de plume appropriée dans la barre d'infos et dessinez sur les objets. Un masque d'opacité est automatiquement créé et vos coups de gomme sont utilisés en tant que masque.

Éditer à l'intérieur d'un groupe de masques d'opacité

Vous pouvez sélectionner des objets à l'intérieur du groupe de **MASQUES D'OPACITÉ** directement dans l'espace de travail. Les opérations Ctrl + clic permettent de sélectionner les objets à masquer, et non pas les objets masques qui forment le masque lui-même. Pour sélectionner les objets masques directement, utilisez Ctrl + Alt + clic. Le premier Ctrl + Alt + clic sélectionne la totalité du groupe de masques d'opacité. Ctrl + Alt + clic une nouvelle fois sélectionnera le groupe d'objets masques de sorte que vous pourrez le déplacer comme bon vous semble à l'intérieur du masque. Ctrl + Alt + clic une nouvelle fois sélectionnera séparément les différents objets masques.

Vous pouvez également sélectionner l'un des objets à l'intérieur d'un groupe de masques d'opacité en utilisant la galerie des pages et des calques qui vous permet de voir la structure du groupe dans sa totalité.

Il peut être difficile d'effectuer des changements sur les objets masqués ou sur les objets qui masquent tels qu'ils apparaissent dans l'espace de travail. C'est pourquoi vous avez la possibilité d'éditer l'un d'eux dans un sous-affichage de document séparé comme si vous éditiez à l'intérieur de groupes normaux. Effectuez un clic droit sur le groupe de masques d'opacité puis sélectionnez **OUVRIR GROUPE DE MASQUES D'OPACITÉ** pour éditer uniquement les objets masqués (ou double-cliquez simplement sur le groupe de masques d'opacité). Ou choisissez **OUVRIR MASQUE D'OPACITÉ** dans ce même menu contextuel (dans le sous-menu **MASQUE D'OPACITÉ**) pour n'éditer que les objets formant le masque.

Options avancées

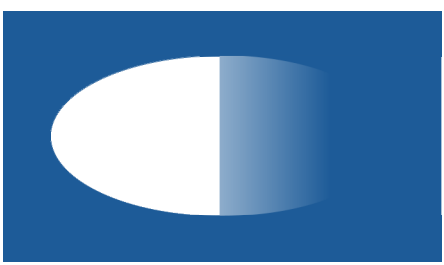
Si vous effectuez un clic droit sur un groupe de masques d'opacité, le menu contextuel comprend un sous-menu **« MASQUE D'OPACITÉ »** proposant les opérations suivantes.

Ouvrir masque d'opacité

Cela est décrit plus haut et permet d'éditer les objets masques dans un affichage séparé du document.

Inverser masque d'opacité

Cela permet d'inverser la nature de la transparence du groupe de masques d'opacité de sorte à ce que les parties transparentes deviennent opaques et vice versa. En réalité, cette opération ne fait que changer les paramètres Clippé et Inversé décrits ci-dessous car l'inversion totale d'un groupe de masques d'opacité implique de changer ces deux paramètres.



Masque d'opacité initial



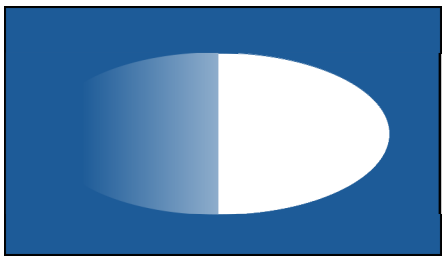
Inversé

Détache le masque d'opacité de la sélection

Cette opération extrait les objets de masque du groupe de masques d'opacité, ce qui en fait des objets normaux sur la page et fait du groupe de masques d'opacité un groupe ordinaire.

Clippé (Ctrl + Alt + C)

Cette option permet de découper le groupe de masques d'opacité sur les contours du ou des objets masque.



Non clippé (par défaut)



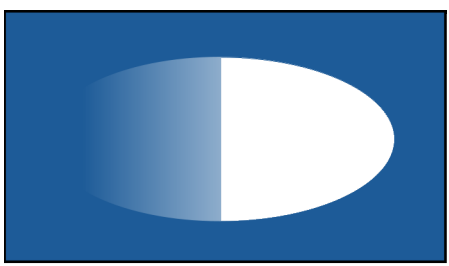
Clippé à l'objet masque

Utilise alpha seulement (Ctrl + Alt + A)

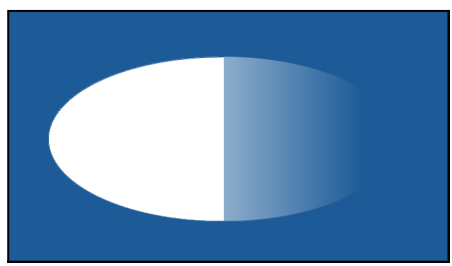
Ici, lors de la génération du masque d'opacité, les niveaux de saturation des couleurs sont ignorés et seuls les niveaux de transparence du ou des objets masque sont utilisés pour définir la transparence du groupe masque d'opacité.

Inversé (Ctrl + Alt + V)

Cela inverse la nature de la transparence produite par les objets masque comme nous le montrons à l'aide de cet exemple simple.



Par défaut



Inversé

Consultez le chapitre Manipulation des photos (voir page 401) pour voir un exemple des masques d'opacité et obtenir d'autres conseils.

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).

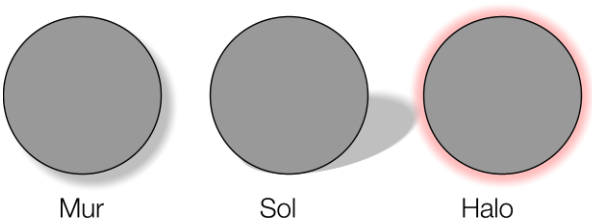
La transparence des ombres douces augmente vers les pointes, ce qui rend l'effet très réaliste. Les ombres sont totalement indépendantes de la résolution : vous pouvez les calibrer sans perte de qualité.



1. Aucune ombre
2. Types d'ombres
3. Ombre floue
4. Transparence de l'ombre
5. Profil
6. Positionnement de l'ombre

MAGIX Photo & Graphic Designer 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.



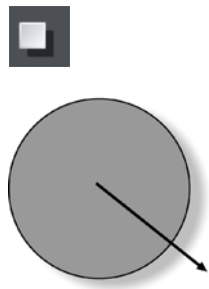
La transparence des ombres douces augmente vers les pointes, ce qui rend l'effet très réaliste. Les ombres sont totalement indépendantes de la résolution : vous pouvez les calibrer sans perte de qualité.

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.

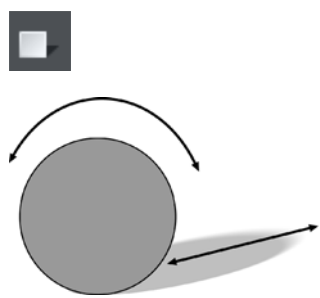


Pour créer d'une autre manière une ombre verticale :

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.

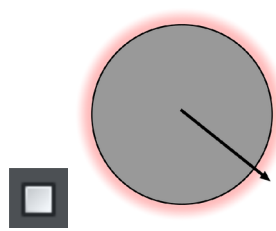


Appliquer un halo

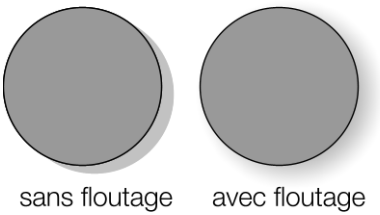
Un halo appliqué à un objet peut apporter une certaine dramatique au graphisme.

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



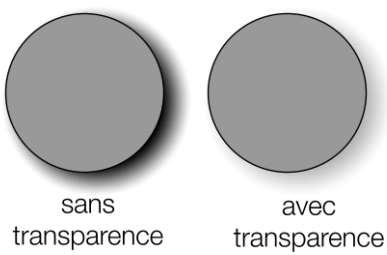
Cela modifie la taille de l'ombre. Un léger flou créé l'impression d'une source lumineuse précise, un large flou donne l'impression d'une lumière diffuse ou distante. Il est recommandé de toujours créer un léger flou sur les ombres, car cela est plus réaliste.

Pour rendre une ombre floue :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **OMBRES**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la réglette de flou sur la barre d'infos de l'outil **OMBRES**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier la transparence de l'ombre



Une ombre semi-transparente est plus réaliste qu'une ombre opaque. Vous pouvez modifier le niveau de transparence de l'ombre comme vous le souhaitez.

Pour modifier la transparence :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **OMBRES**.
3. Vous pouvez au choix déplacer la réglette de transparence sur la barre d'infos de l'outil **OMBRES**, ou entrer une valeur dans le champ situé sur la droite.



Modifier le profil de l'ombre

Après avoir appliqué une ombre, vous pouvez modifier la façon dont la transparence de l'ombre change à travers le flou. Vous pouvez avoir une transition linéaire (profil par défaut, donne les résultats les plus réalistes) ou une transition profilée.

Pour changer le profil de l'ombre :

1. Créez une ombre.
2. Dans l'outil **OMBRE**, 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.

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 Photo & Graphic Designer 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 222).

- 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.

Convertir des ombres en formes

Vous pouvez convertir une ombre en un groupe comprenant cette ombre et l'objet correspondant. L'ombre est alors convertie en une forme simple que vous pouvez éditer après l'avoir dégroupée. Notez qu'après la conversion de l'ombre en forme, vous ne pouvez pas utiliser l'outil **OMBRES** pour l'édition, car il ne s'agit plus d'une ombre.

Pour convertir une ombre en formes :

1. Sélectionnez l'ombre ou l'objet (ou les objets) projetant l'ombre.
2. Sélectionnez **ARRANGER > CONVERTIR EN FORMES ÉDITABLES**.

Pour convertir une ombre rapidement, vous pouvez également effectuer un clic-droit sur l'ombre ou l'objet la projetant. Un menu popup s'ouvre alors. **SÉLECTIONNEZ CONVERTIR EN FORME ÉDITABLE**.

Supprimer une ombre

Pour supprimer une ombre douce :

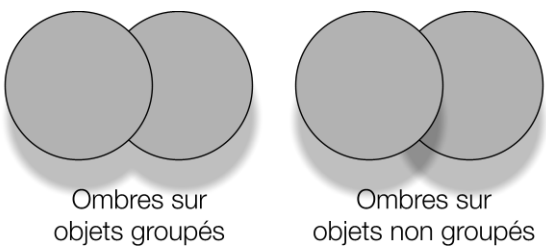
1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil **OMBRES**.
3. Sélectionnez le bouton **AUCUNE OMBRE** sur la barre d'infos de l'outil **OMBRES**.



Appliquer une ombre à plusieurs objets

Le résultat de l'application d'une ombre sera différent si les objets sont groupés ou non :

- si les objets sont groupés, les ombres superposées sont fusionnées (c'est-à-dire que les superpositions ne seront pas plus foncées).
- Si les objets ne sont pas groupés, chaque objet dispose de son ombre propre. Les zones où les ombres se chevauchent sont donc plus foncées.
- Si plusieurs objets avec ombres sont sélectionnés, tout changement sera appliqué à toutes les ombres.



Sélectionner des objets à l'aide de l'outil ombres

Avant d'appliquer ou éditer une ombre sur un objet, vous devez d'abord sélectionner l'objet. Pour sélectionner un objet, utilisez l'outil de sélection. Vous pouvez également utiliser l'outil **OMBRES**, en cliquant simplement sur l'objet lorsque l'outil **OMBRES** est activé.

Appliquer des ombres copiées à d'autres objets

Lorsque vous avez obtenu une ombre comme vous le souhaitez, vous pouvez la copier et l'appliquer à un autre objet en utilisant la fonction « coller ». Copiez simplement l'ombre souhaitée (**ÉDITION > COPIER**), sélectionnez l'objet ou les objets auxquels vous souhaitez attribuer l'ombre, puis sélectionnez **ÉDITION > COLLER DES ATTRIBUTS**.

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

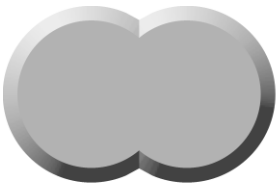
Pour appliquer un biseau à un seul objet :

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.

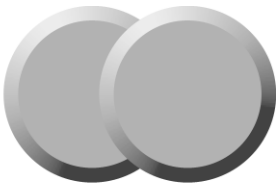
Appliquer un biseau à plusieurs objets

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**.

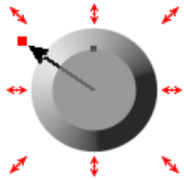


Modifier la source lumineuse du biseau

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 RÉGLETTE**. Puis déplacez la réglette ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, l'angle de lumière modifie tous les biseaux. En tirant sur les flèches, vous modifiez uniquement le ou les biseaux auxquels se réfère la flèche.

Modifier l'intensité de la lumière (contraste)

Pour modifier l'intensité de la lumière :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **CONTRASTE** dans la liste de **TYPE DE RÉGLETTE**. Puis déplacez la réglette ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Si plusieurs objets biseautés sont sélectionnés, toute modification sera appliquée à tous les biseaux. Les couleurs utilisées dans le biseau affectent le contraste. Par exemple, des couleurs fortes (saturées) nécessitent un contraste plus important que des couleurs faibles pour obtenir un effet similaire. Vous obtiendrez un meilleur résultat en ajustant le contraste pour chaque objet.

Modifier l'élévation de la lumière (angle vertical)

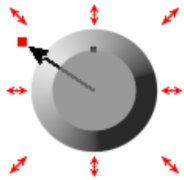
Cette option vous permet de déplacer la lumière partout dans un angle situé juste au dessus de l'objet (90°) jusque sur le côté de l'objet (0°).

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez le bouton **ÉLÉVATION DE LA LUMIÈRE** dans la liste de **TYPE DE RÉGLETTE**. Puis déplacez la réglette ou entrez une valeur dans le champ de texte.



Pour des biseaux arrondis, il est recommandé de définir une élévation à 30°. À cette valeur, le biseau se fond doucement avec l'objet.

Modifier la taille du biseau



Pour modifier la taille du biseau :

1. sélectionnez un objet.
2. Tirez sur les flèches extérieures pour élargir le biseau.

Alternative :

1. sélectionnez un objet.
2. Dans la **LISTE DE 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 Photo & Graphic Designer, 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 222).

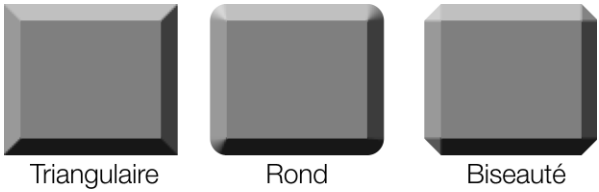
Pour modifier la couleur du biseau :

- 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



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**.

Contours

Outil de contour



L'outil de **CONTOUR** (Ctrl+F7) permet de créer des effets intéressants autour des angles des objets. L'outil de **CONTOUR** créé une série de lignes concentriques à l'intérieur ou à l'extérieur de la forme sélectionnée.



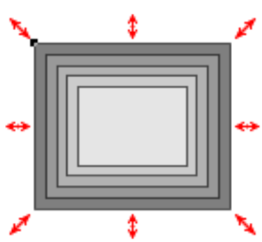
1. Modifier la distance entre les étapes
2. Nombre d'étapes
3. Supprimer le contour
4. Effet de couleurs
5. Largeur de contour
6. Contour extérieur
7. Contour intérieur
8. Profil de position
9. Profil de l'attribut
10. Chemin encastré
11. Types de jonctions

Attribuer des contours à un objet

Pour appliquer des contours à un objet :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil de **CONTOUR**.
3. Puis :

- Déplacez l'une des huit poignées situées autour de l'objet. Pendant que vous tirez, vous avez déjà un aperçu du contour de l'objet.
- Ou déplacez la réglette de contour dans la barre d'info.
- Ou encore entrez une nouvelle valeur dans le champ de texte.





Les contours peuvent se trouver à l'intérieur ou à l'extérieur des objets. (Les contours extérieurs élargissent les objets.)

Pour modifier la direction d'un contour :

1. sélectionnez l'objet avec contour.
2. Sélectionnez l'outil de **CONTOUR**.
3. Puis :
   - Déplacez l'une des huit poignées situées autour de l'objet (déplacez les poignées vers l'intérieur ou l'extérieur de l'objet).
   - Ou cliquez sur les boutons de contour **INTÉRIEUR** ou **EXTÉRIEUR**.



Notez que les objets ne peuvent pas avoir un contour et un biseau.

Modifier le nombre d'étapes dans un contour

Les contours sont à l'origine créés avec 5 étapes intermédiaires. Vous pouvez augmenter le nombre d'étapes pour rendre les rendre moins visibles. Vous pouvez de même réduire le nombre d'étapes pour les voir plus clairement. En outre, vous avez la possibilité d'entrer le nombre d'étapes intermédiaires ou entrer la distance séparant les différentes étapes.

Pour modifier le nombre d'étapes dans un contour :

1. sélectionnez l'objet avec contour.
2. Sélectionnez l'outil de **CONTOUR**.
3. Sélectionnez la distance ou le nombre d'étapes à l'aide de l'un des deux boutons situés sur la gauche de la barre d'infos.
4. Indiquez la valeur requise dans le champ des étapes (ou la distance, selon la sélection effectuée plus haut) dans l'outil de **CONTOUR**, puis cliquez sur Εντρ⌠ε.

Si nécessaire, MAGIX Photo & Graphic Designer arrondit une distance pour produire un nombre entier d'étapes.

Modifier la couleur du contour

Après avoir appliqué un contour à un objet, vous pouvez en modifier la couleur.

Pour obtenir de plus amples informations concernant la palette de couleurs, référez-vous au chapitre Manipulation des couleurs (voir page 222).

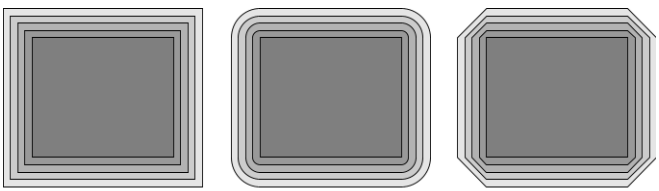
Comment modifier la couleur du contour : la méthode la plus simple consiste à appliquer une couleur directement depuis la palette par glisser-déposer. (Assurez-vous que vous avez déposé la couleur sur le contour et non sur l'objet.)

Une autre méthode, beaucoup plus complexe, vous permet de contrôler entièrement la couleur :

1. sélectionnez le contour à l'aide de l'outil de **SÉLECTION**. (Assurez-vous que vous avez sélectionné le contour et non l'objet.)
2. Utilisez l'**ÉDITEUR DE COULEUR** pour l'édition.

Notez que vous pouvez également sélectionner le contour à l'aide de l'outil de **CONTOUR**. Cliquez sur le contour pour le sélectionner.

Modifier le type d'intersection des contours



Après avoir appliqué un contour à un objet, vous pouvez en modifier la forme des coins (intersections).

Pour modifier le type d'intersection des contours :

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquez sur le bouton d'intersection approprié dans la barre d'infos de l'outil de **CONTOUR**.



1 Onglet 2 Rond 3 Biseau

Modifier le profil des attributs de contour

Après avoir créé un contour, vous pouvez modifier la façon dont les attributs (la couleur ou l'épaisseur de la ligne par exemple) évoluent. Vous pouvez souhaiter obtenir un taux régulier d'évolution, ou un changement plus prononcé vers la fin ou le milieu.

Pour changer le profil d'un attribut :

1. Créez le contour.
2. Dans l'outil de **CONTOUR** cliquez sur **PROFIL DE L'ATTRIBUT**. 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) est l'option par défaut et crée un taux de modification régulier.

Modifier le profil de la position du contour

Après avoir créé un contour vous pouvez modifier l'espacement entre les étapes intermédiaires. Vous pouvez avoir un espacement régulier ou un plus serré à une extrémité qu'à une autre, ou plus serré au centre.

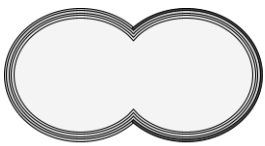
Pour modifier le profil de position :

1. Créez le contour.
2. Dans l'outil de **CONTOUR** cliquez sur **PROFIL DE POSITION**. 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) est l'option par défaut et crée un espacement régulier.

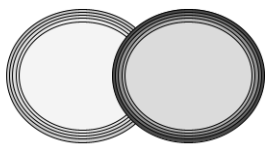
Appliquer un contour à plusieurs objets

Si les objets sont groupés, les contours superposés fusionnent. La couleur du contour est la même que celle de l'objet le plus en retrait dans le groupe.

Si les objets ne sont pas groupés, chaque objet dispose d'un contour séparé. La couleur du contour est la même que celle de l'objet.



Contours sur objets groupés



Contours sur objets non groupés

Les étapes de contour ne sont pas des objets séparés. Pour les sélectionner, vous devez d'abord convertir le contour en forme éditable (voir plus bas).

Utiliser les contours pour recalibrer les objets

Vous pouvez utiliser les contours pour modifier la taille des objets en épaississant ou affinant la ligne de contour. Cette méthode présente des avantages pour des formes comme la lettre « C » :



Sur la gauche se trouve l'objet original. La lettre centrale est calibrée à l'aide d'un contour, la lettre située à droite est calibrée par modification de la taille de l'objet.

Pour recalibrer en utilisant les contours :

1. sélectionnez un objet.
2. Sélectionnez l'outil de **CONTOUR**.
3. Attribuez à un objet un contour à la taille requise.
4. Cliquez sur **CHEMIN ENCASTRÉ** dans la barre d'infos de l'outil de **CONTOUR**. Les étapes de contour disparaissent et l'objet est à la taille de l'objet avec contour.

Convertir des contours en formes

Vous pouvez convertir un contour en un groupe contenant toutes les étapes du contour. Chaque étape est alors convertie en une forme simple que vous pouvez éditer après l'avoir dégroupée. Notez qu'après la conversion du contour en forme, vous ne pouvez pas utiliser l'outil **CONTOURS** pour l'édition, car il ne s'agit plus d'un contour.

Pour convertir un contour en formes :

1. Sélectionnez le contour.
2. Sélectionnez **ARRANGER > CONVERTIR EN FORMES ÉDITABLES**.

Pour convertir rapidement un contour, effectuez un clic droit sur le contour pour ouvrir le menu contextuel et sélectionnez **CONVERTIR EN FORMES ÉDITABLES**.

Supprimer un contour

Si un contour ne vous donne pas satisfaction, vous pouvez le supprimer rapidement.

1. sélectionnez l'objet avec contour.
2. Sélectionnez l'outil de **CONTOUR**.

Cliquez sur le bouton supprimer sur la barre d'outil **CONTOUR**.

Régions photo et masques

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.

Créer des régions et des masques

Pour créer une région photo, utilisez l'**OUTIL DE DESSIN DE ZONE**, **OUTIL DE RÉGION À MAIN LEVÉE** ou **L'OUTIL DE RÉGION RECTANGULAIRE** depuis le sous-menu latéral **OUTILS DE RÉGION PHOTO ET DE MASQUE** pour dessiner autour d'une zone sur laquelle vous voulez effectuer une opération. La zone sélectionnée est alors encerclée avec une ligne de tirets clignotants.

Pour créer un masque, sélectionnez l'**OUTIL DE DESSIN DE MASQUE** à partir du sous-menu latéral des **OUTILS DE RÉGIONS PHOTO ET OUTILS MASQUE** puis utilisez-le pour dessiner un masque rose sur les parties de la photo que vous souhaitez protéger.

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.

Masques souples

Un masque souple est un masque dont l'intensité est variable au lieu de simplement correspondre à des parties masquées ou non masquées. Par exemple, une partie d'image peut se voir appliquer un masque de 50 %, de sorte que toute opération effectuée ultérieurement aura un effet réduit de 50 % à cet endroit. Ou alors, un masque progressif peut être appliqué à une forme et l'intensité du masquage être augmentée progressivement de 0 % à 100 %. 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.

Toutes les opérations ne prennent pas les masques souples en charge. Par exemple, le redimensionnement en fonction du contenu, le clonage ou la gomme magique et la création ClipView ignoreront toute souplesse du masque.

Outils zone de photo et masque



Les outils de dessin zone de photo et masque se trouvent dans le sous-menu latéral de l'outil région de photo et masque sur la barre d'outils principale.



Le sous-menu latéral de l'outil zone photo et masque



L'outil de **DESSIN DE ZONE** vous permet de peindre la zone ou l'objet que vous souhaitez sélectionner. Choisissez une taille de plume appropriée dans la barre d'infos et créez une forme de masque en traçant le contour de l'objet.



Utilisez **L'OUTIL DE ZONE À MAIN LEVÉE** pour dessiner les formes fermées des zones ou objets que vous souhaitez sélectionner comme vous le feriez avec un crayon. Cet outil possède un contrôle du lissage. Vous pouvez également effacer votre ligne de dessin tout en maintenant la touche Maj enfoncée. L'outil comporte un mode **LASSO MAGNÉTIQUE (VOIR PAGE 380)** (décrit dans Traitement des photos (voir page 357)), qui vous permet de tracer des objets ronds dans une photo et de les découper. Ce mode peut être activé en cliquant sur le mode **LASSO MAGNÉTIQUE** dans la barre d'infos.



L'outil de **MASQUE DE ZONE RECTANGULAIRE** vous permet de déplacer une sélection de masque rectangulaire autour d'une zone ou d'un objet. Vous pouvez modifier la forme en modifiant les réglages de largeur et de hauteur dans la barre d'infos.



L'**OUTIL DE DESSIN DE MASQUE** vous permet de peindre en rose la zone ou l'objet que vous souhaitez masquer pour les protéger. Choisissez une taille de plume appropriée dans la barre d'infos et créez une forme de masque en peignant au-dessus de l'objet.



Utilisez le bouton **AFFICHER LE MASQUE OU LA ZONE** pour activer/désactiver le masque ou 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 OU ZONE** inverse la sélection masquée de sorte que tout soit masqué à part les formes de masque initiales.



Utilisez le bouton **EFFACER MASQUE OU ZONE** pour effacer toutes les formes du calque de masque.

Les fonctions **INVERSER MASQUE** et **EFFACER** apparaissent également dans la barre d'infos.

Il est également possible d'activer/désactiver les contours du masque ou 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, elle 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 ou de la zone. Consultez Groupe photo (voir page 357) pour plus d'informations.



Il est possible de changer rapidement la taille de la plume des outils de dessin de masque et de zone avec la molette de la souris tout en maintenant la touche Alt enfoncée. Cependant, la façon la plus simple est d'effectuer un zoom avant là où vous souhaitez tracer une zone plus précise.

Pour plus d'informations sur la sélection à la plume, consultez la section dédiée à l'outil d'édition des formes (voir page 107). Consultez la section dédiée à l'outil de dessin au pinceau et à main levée (voir page 101) pour davantage d'informations sur la fonction de contrôle du lissage.

Opérations compatibles avec les masques

Effacer l'arrière-plan d'une photo

Avant d'utiliser cette fonction de la barre d'infos de l'outil de gommage de formes, utilisez l'outil de dessin de masque pour délimiter les parties de la photo que vous ne souhaitez pas effacer. Reportez-vous au chapitre Outil de gommage de formes (voir page 447) pour plus de détails sur la suppression d'arrière-plans.

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.

Veuillez vous reporter au chapitre Redimensionnement des photos en fonction du contenu (voir page 429) pour plus d'informations.

Outil de clonage photo

L'outil de clonage va convertir une forme de masque en forme clonée, c'est-à-dire qu'une partie de la photo est copiée dans une autre partie. Consultez la section sur l'Outil de clonage (voir page 416) dans le chapitre de l'outil Photo pour en savoir plus.

Opérations utilisant les régions photo

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.

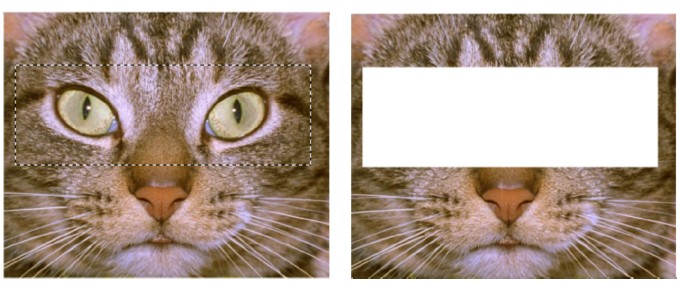
1. Sélectionnez l'un des outils masque à partir du sous-menu latéral de l'outil masque et dessinez n'importe quelle forme de masque dont vous avez besoin comprenant la zone que vous souhaitez protéger.
2. Ouvrez maintenant l'outil d'optimisation des photos (sous-menu latéral de l'outil photo sur la barre 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.

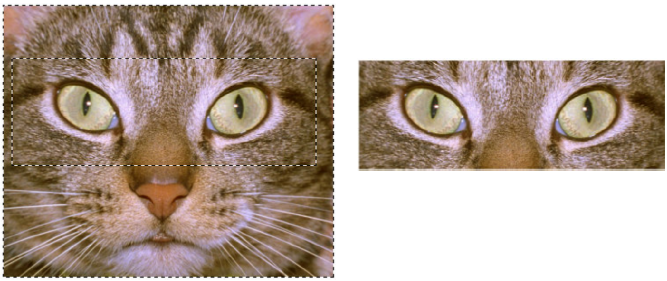
Couper, copier et effacer

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.

Vous pouvez utiliser des masques sur n'importe quel dessin ou photo.

> Si vous effectuez ces opérations avec des masques souples, un masque d'opacité est créé à l'aide du masque souple. Voir la section Masques d'opacité (voir page 324) du chapitre Transparence pour plus de détails concernant les masques d'opacité.

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.

ClipView

Vous pouvez extraire votre dessin ou votre photo pour être intégré à la forme du masque. Sélectionnez le ou les objets que vous souhaitez clipper, passez en mode masque et dessinez la forme requise sur le masque. À présent, lorsque vous sélectionnez **ARRANGER -> CLIPVIEW** (ou que vous appuyez sur la touche de raccourci Q), le dessin sera extrait des zones visibles du masque. Les ClipViews sont en direct et ne sont pas destructifs, afin que l'intégralité du dessin soit retenue dans l'objet ClipView. Consultez le chapitre Manipulation d'objets (voir page 174) 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**.

Avancé

Vous pouvez également éditer les régions et formes de masque en utilisant la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** afin d'accéder au calque de 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 ou région 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** (voir page 107). Si vous avez créé la forme en utilisant l'**OUTIL DE RÉGION RECTANGULAIRE**, un double-clic activera l'édition avec l'**OUTIL RECTANGLE.**

Il est aisé de passer des outils de régions à ceux de masques, et vice versa. Si vous avez créé une sélection en utilisant l'un des outils de régions et que vous souhaitez la transformer en masque, cliquez sur l'outil de **DESSIN DE MASQUE**. Vous constatez que la sélection est maintenant une zone de masque rose. Le contraire est aussi vrai. Créez une forme de masque avec l'outil de **DESSIN DE MASQUE**, cliquez sur l'un des outils de région. Le masque devient une région.

Copier des formes sur le calque de masque

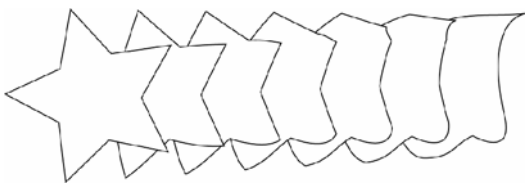
Il est également possible de dessiner des formes de masque en se servant des outils classiques de dessin au lieu des outils de masque, ou d'utiliser une forme existante sur votre calque de masque. Ceci est particulièrement utile lorsque l'on travaille avec des masques souples et que l'on applique différents 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.

Fondus

Fondus

Cette opération mélange un objet à l'autre par une série d'objets intermédiaires. On appelle cela aussi interpolation, in-betweening, tweening ou morphing.



Un fondu d'une étoile en cinq étapes en une forme arbitraire.

Les fondus ont différentes utilisations. Cette section décrit tout d'abord certaines de leurs utilisations puis l'utilisation de l'outil de **FONDU ENCHAÎNÉ**.

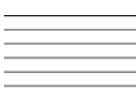
Les groupes sont décrits dans le chapitre Utilisation des objets (voir page 164).

Photo & Graphic Designer est si rapide qu'il crée les étapes intermédiaires à la volée lors de l'affichage ou de l'impression—cela signifie que les fondus ont besoin de très peu de mémoire et que lorsque vous réglez le début ou la fin du fondu, les étapes intermédiaires sont instantanément créées.

Un fondu est considéré comme un groupe que vous pouvez déplacer et copier comme tel.

Utilisation des fondus

- Pour créer un design récurrent, tel qu'une série de règles :

  Pour cela, créez un objet, dupliquez-le afin de créer l'objet final puis mélangez-les entre eux.

  Ou un motif :

- Pour transformer un objet en un autre. L'étoile au fondu ci-dessus en est un exemple. En utilisant plusieurs étapes intermédiaires, vous pouvez créer des effets de formes et de reflets complexes.

Le fondu ne mélange pas seulement les formes, mais également d'autres attributs tels que l'épaisseur du contour, les couleurs du contour et de remplissage ainsi que la transparence. Lors du mélange d'un objet d'une couleur avec un objet d'une autre couleur, les étapes intermédiaires prendront les couleurs intermédiaires.

Utilisation de l'outil de fondu enchaîné

Pour créer un fondu :



1. Sélectionner l'outil de **FONDU ENCHAÎNÉ**. (« F7 »)
2. Déplacer le pointeur sur une partie visible de l'objet de départ.
3. Faire glisser le pointeur sur l'objet final. Au fur et à mesure que vous tirez le pointeur, une « ligne de fondu » apparaît.
4. Lorsque vous vous trouvez sur une partie visible de l'objet final, relâchez le bouton de la souris.

Pour les fondus entre objets, la ligne de fondu apparaît en noir. Lors du fondu des poignées de contrôle, elle apparaît en rouge.



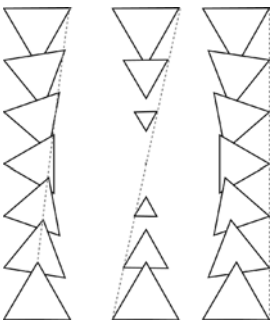
La barre d'outil de fondu enchaîné

1. Modifier la distance entre les étapes
2. Modifier le nombre d'étapes
3. Étapes de fondu
4. Supprimer le fondu
5. Profil de position
6. Profil de l'attribut
7. Effet de fondu de couleurs
8. Mappage nœud 1:1
9. Étapes de fondu anti-aliasing
10. Fondu le long d'une courbe
11. Tourner les étapes de fondu le long de la courbe

ÉTAPES correspond au nombre d'étapes intermédiaires du fondu. Lorsque le réglage est bas, les étapes individuelles sont apparentes. Ceci est utile pour les transformations d'objets. Lors de réglages plus élevés, les étapes fusionnent. Ceci est plus adapté aux effets de reflets. L'expérience montre que 50 étapes suffisent généralement, même pour un fondu complexe.

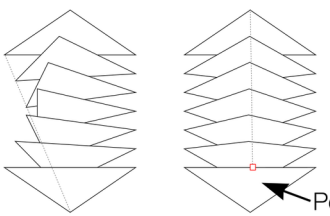
Les deux objets peuvent avoir des nombres de poignées de contrôle différents et être de types différents (par exemple, des formes aux contours).

Lorsque MAGIX Photo & Graphic Designer effectue un fondu, il lui faut une poignée de « départ » sur un objet qui plaque une poignée de « départ » équivalente sur l'autre objet.



Si vous créez un fondu en faisant glisser le remplissage d'une forme vers l'autre, alors MAGIX Photo & Graphic Designer choisira automatiquement les poignées en bas à gauche. Vous pouvez toutefois obliger un fondu à utiliser n'importe quelle poignée de contrôle comme poignée de départ en tirant précisément d'une poignée de contrôle à l'autre.

Le mélange de différentes poignées de contrôle produit différents types de fondus.



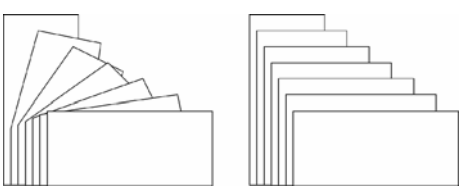
Une autre façon de régler le fondu consiste à rajouter des poignées de contrôle à un objet. L'exemple de gauche est un fondu entre deux triangles. L'exemple de droite comporte une poignée de contrôle supplémentaire dans le triangle inférieur. Le fondu a été effectué avec cette poignée de contrôle.

Une troisième possibilité consiste à utiliser le bouton **MAPPAGE NŒUD 1 À 1**.



Mais cette méthode est efficace uniquement si les deux objets ont le même nombre de poignées de contrôle. Généralement, Photo & Graphic Designer ajoute ou supprime les poignées en fonction du besoin pour transformer une forme.

Mélanger des formes ayant le même nombre de poignées (telles que des copies ou des duplicatas), peut parfois produire d'étranges résultats. Dans ce cas, le bouton **1:1** empêche l'ajout de poignées supplémentaires. Vous pouvez toujours contrôler les poignées de départ en tirant avec précision entre les poignées de contrôle comme décrit précédemment.



L'exemple de gauche est un fondu normal entre deux rectangles. L'exemple de droite utilise la fonction 1:1.

Sélectionner l'objet de départ ou l'objet final.

Après avoir créé un fondu, vous voudrez peut-être modifier un attribut de l'objet de départ ou de l'objet final, tel que sa couleur, la largeur de son contour ou sa position.

Pour modifier les attributs d'un objet :

1. Choisir l'**OUTIL DE SÉLECTION**.
2. Ctrl+cliquer sur l'objet de départ ou l'objet final pour effectuer une « sélection intérieure »
3. Effectuer les modifications requises.

L'outil de sélection est décrit dans le chapitre Sélectionner les objets (voir page 132).

Pour modifier la couleur, glisser-déposer la couleur de la palette de couleurs sur l'objet. Vous ne pouvez pas sélectionner d'étapes intermédiaires d'un fondu à moins de **CONVERTIR EN FORMES ÉDITABLES**—voir plus loin.

Fondus multi-étapes

Vous n'êtes pas limité à des fondus entre deux objets. Photo & Graphic Designer peut mélanger plusieurs objets entre eux.



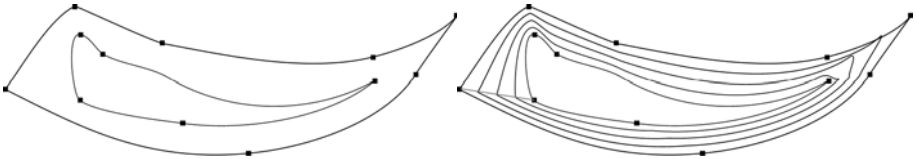
Les trois objets d'origine à gauche et le résultat de leur mélange à droite (Montre également le mélange entre différents types d'objets.)

Pour produire un fondu multi-étape, mélanger le premier avec le second, puis le second avec le troisième, etc.

Produire des effets de reflets

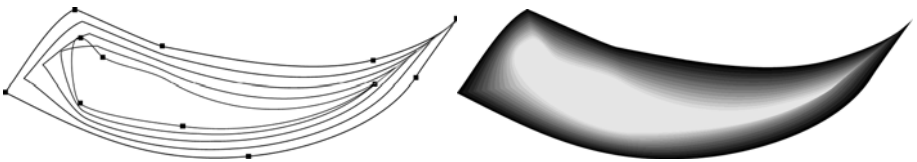
Créez des effets de reflets complexes en augmentant le nombre d'étapes de fondu. Une des caractéristiques les plus puissantes de Photo & Graphic Designer consiste à pouvoir mélanger n'importe quelle forme à n'importe quelle autre malgré la différence de nombre de poignées.

Toutefois les mélanges entre objets à angles aigus peuvent produire des déformations non souhaitées dans le fondu.



Les deux formes ont des nombres de poignées différents et un fondu de l'un avec l'autre produit le résultat de droite. Il fait un coude en haut à droite.

Vous pouvez contrôler exactement quelle poignée de contrôle permet de mapper lors de la création d'un fondu, en tirant la poignée de contrôle d'une forme vers la poignée correspondante de l'autre forme. Il vous faudra avoir les deux formes sélectionnées pour pouvoir voir les points de contrôle.



L'exemple de gauche a les poignées en haut à droite mappées, de sorte qu'il ne comporte pas de coude à droite. Pour obtenir l'effet désiré précis, il est parfois nécessaire d'expérimenter en mappant différents points ensemble ou en ajoutant ou supprimant les poignées de contrôle d'une des formes. Le dessin de la pomme au début de ce chapitre est un exemple de reflets complexes créés intégralement à partir de fondus.

Le nombre d'étapes



Pour changer le nombre d'étapes de votre fondu, saisissez une valeur dans la boîte de dialogue **ÉTAPES**.

Il est également possible de changer la distance entre les étapes, mais cette option est uniquement disponible lors de la création d'un fondu le long d'une courbe (voir ci-dessous).

Le bouton Lissage de bordures sur la barre d'infos

Lors de l'application d'effets de reflet, la fonction de lissage de bordures (anti-aliasing) sur les étapes intermédiaires n'a pas d'effet visible. Toutefois, sur des ordinateurs lents, il ralentit le rafraîchissement de l'écran jusqu'à 30 %.



Par conséquent, désélectionner le bouton **ANTI-ALIASING** signifie que Photo & Graphic Designer n'appliquera aucun anti-aliasing aux étapes intermédiaires de ce fondu.

Profils



PROFIL DE POSITION vous permet de sélectionner la façon d'espacer les étapes intermédiaires dans un fondu. Vous pouvez avoir un espacement régulier ou un plus serré à une extrémité qu'à une autre, ou plus serré au centre.



PROFIL DE L'ATTRIBUT vous permet de sélectionner la façon dont les attributs (par exemple la transparence, les couleurs ou la largeur du contour) sont modifiés dans un fondu. Vous pouvez décider d'obtenir un changement régulier, un changement plus important à la fin ou au centre.

Modification des profils

Pour modifier un profil :

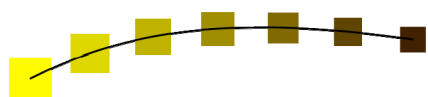
1. Sur la **BARRE D'INFO** de l'outil de fondu enchaîné, cliquez soit sur **PROFIL DE POSITION** soit sur **PROFIL DE L'ATTRIBUT**. La boîte de dialogue souhaitée s'affiche.
2. Vous pouvez soit sélectionner un profil prédéfini du menu déroulant, soit ajuster les réglettes pour créer un profil personnalisé. La première option du menu déroulant (la ligne droite) crée un espacement régulier.

Mélanger le long d'une courbe

Pour faire en sorte que votre fondu suive une ligne ou une forme courbe :



1. Sélectionner le fondu et une ligne ou une forme.
2. Sélectionner l'**OUTIL DE FONDU ENCHAÎNÉ**. 
3. Sélectionner le bouton **FONDU LE LONG D'UNE COURBE** 

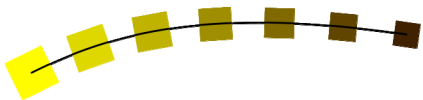


Vous voudrez sans doute masquer la ligne ou la forme et laisser juste les objets accompagner la courbe invisible. Pour cela :

1. Sélectionnez le fondu enchaîné. 
2. Cltr+clic (sélection intérieure) pour sélectionner uniquement la ligne ou choisissez l'**ÉDITEUR DE FORME**. Ceci sélectionne juste la ligne ou la forme.
3. Maj+clic (ou droit+clic) sur le bouton **AUCUNE COULEUR** sur la palette de couleurs, (décrite plus loin dans le chapitre Utilisation des couleurs voir page 222),
ou sélectionner la largeur de contour Aucun.

Rotation le long d'une courbe

Si vous avez un fondu le long d'une courbe, vous pouvez faire tourner les objets pour suivre la courbe.





Pour cela, sélectionner le bouton **PIVOTER LE LONG DE LA COURBE** sur l'outil de **FONDU ENCHAÎNÉ** de la **BARRE D'INFOS**.

Fondus et PDF ou fichiers PostScript

Lorsque vous imprimez ou exportez vers un fichier PDF, le fait d'utilisez un grand nombre d'étapes de fondu peut créer des fichiers très lourds (de plusieurs Mo dans certains cas), ce qui ralentit énormément l'impression ou la création de l'aperçu. Si besoin est, réduisez le nombre d'étapes du fondu.

Éditer les formes d'un fondu

Les étapes intermédiaires d'un fondu sont calculées à la volée et ne sont pas sélectionnables ou éditables. Utiliser le menu **ARRANGER >** Convertir **EN FORMES ÉDITABLES** pour convertir les étapes de fondu individuel en objets distincts. (Le résultat est groupé, il vous faudra donc le dégrouper avant de pouvoir éditer les étapes individuelles.) Ceci est moins efficace car pour éditer le fondu, vous allez devoir recommencer de l'objet de départ à l'objet final.

Effet de fondu de couleurs

Le menu **EFFET DE FONDU DE COULEURS** sur l'outil **FONDU ENCHAÎNÉ** de la la barre d'infos vous donne le contrôle sur les couleurs intermédiaires :

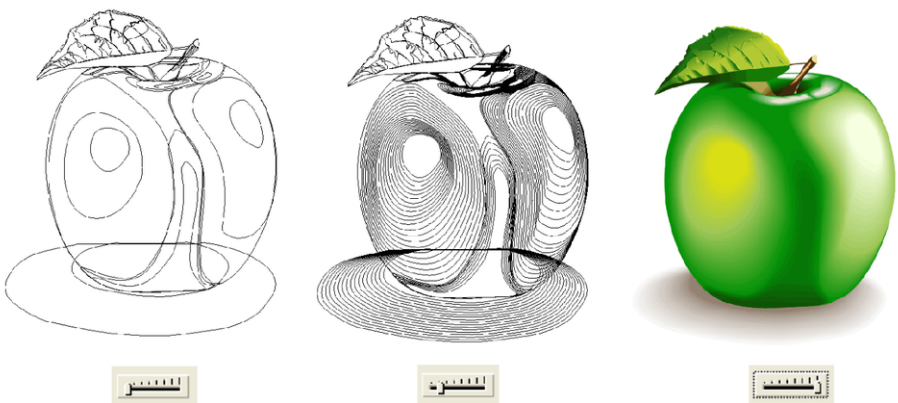
- **FONDU**—effectue un fondu entre deux couleurs
- **ARC-EN-CIEL**—mélange le long du bord le plus court du cercle chromatique TSV. Par exemple, un mélange de jaune et de cyan donnera un cyan jaune vert. (Cette option n'a pas d'effet lorsque les deux couleurs sont noires, blanches ou grises.)
- **ALT 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.

Le cercle chromatique TSV est décrit dans le chapitre Utilisation des couleurs (voir page 222). Ce menu est identique au menu d'effet de remplissage dans l'outil Remplissage.

Voir les fondus comme des contours

FENÊTRE > **QUALITÉ** contrôle la façon dont les fondus s'affichent :

- Avec **CONTOUR** seuls les objets de début et de fin apparaissent. Les objets intermédiaires ne sont pas dessinés.
- Avec **CONTOURS AVEC ÉTAPES DE FONDU**, les objets de début, fin et intermédiaires sont dessinés comme des contours.
- Avec **COULEUR INTENSE** les couleurs des contours et des remplissages des objets intermédiaires sont dessinées.
- Le bouton **ANTI-ALIAS** (décrit plus haut) permet de lisser les espaces intermédiaires.



À l'aide de la réglette de qualité en seconde position vous pouvez visionner toutes les étapes intermédiaires d'un fondu sous forme de contours.

Supprimer les fondus

Supprimer un fondu enchaîné standard

Sélectionner le fondu, puis cliquer sur **SUPPRIMER** sur la barre d'infos de l'outil **FONDU ENCHAÎNÉ**.

Supprimer un fondu d'une courbe

Sélectionner le fondu puis désélectionner le bouton **FONDU LE LONG D'UNE COURBE**.

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 dans Photo & Graphic Designer est très différente de celle que vous connaissez d'autres programmes graphiques.

Avec MAGIX Photo & Graphic Designer, vous pouvez colorer, recouper, copier, mélanger, masquer, optimiser, cloner 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 importée 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 Photo & Graphic Designer. Le fonctionnement de l'Outil Photo est exposé dans le chapitre Outil Photo.

Objets photo

Dans Photo & Graphic Designer, 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 tels que l'outil de suppression des yeux rouges ou l'outil Clone (voir page 416), la photo est groupée avec d'autres objets qui modifient en partie l'image. Dans l'exemple de l'outil de suppression des yeux rouges, la forme en ellipse utilisée pour modifier la zone des yeux rouges sur la photo est groupée avec la photo elle-même. Ceci est appelé un **GROUPE PHOTO** ; vous le verrez dans la ligne d'état lorsque vous sélectionnerez 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

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.

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 opérations, comme le redimensionnement en fonction du contenu, la suppression de l'arrière-plan de la photo et le « contoning », convertissent les groupes de photos en photos plates parce qu'elles ne permettent pas de conserver la structure du groupe de photos.

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 208) pour vérifier !)

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 387) pour ajuster l'image avec son cadre, mais il n'est pas recommandé de modifier le rognage ou la taille des images individuelles.

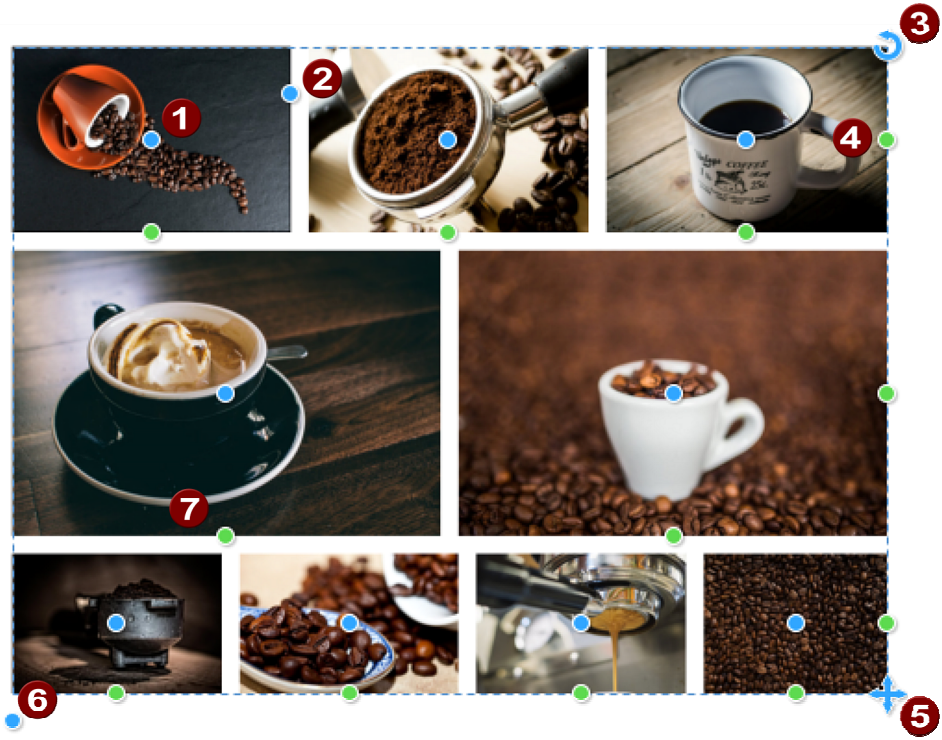


Une grille photo statique

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.



1. Tirez sur les poignées bleues dans le centre des images pour modifier l'ordre des images.
2. Ajuste l'espace vide entre les images.
3. Faites pivoter la grille entière.
4. 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.
5. Vous pouvez redimensionner la grille entière en utilisant l'outil de sélection.
6. Déplacez la souris vers le bas en maintenant le curseur enfoncé pour ajouter une autre rangée d'images.
7. 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 402) 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.

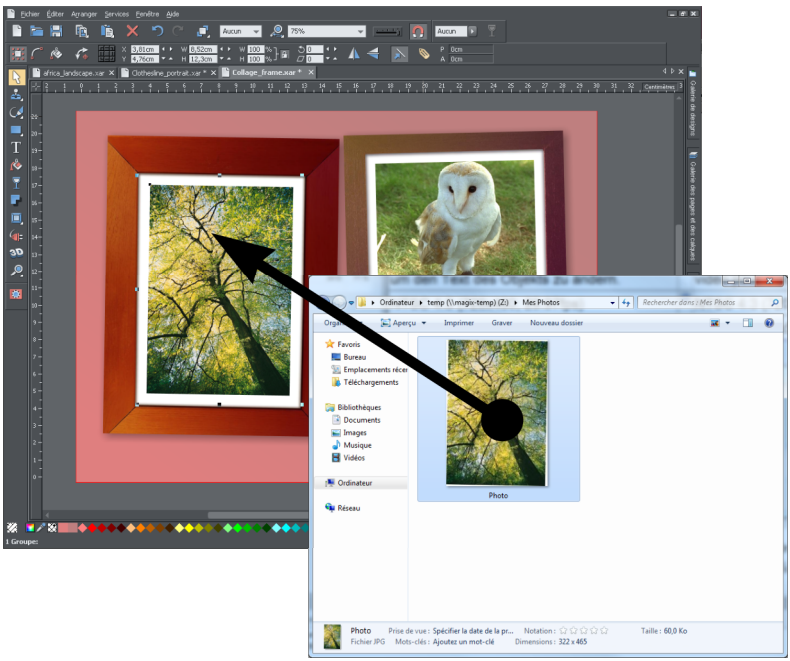
Note : La hauteur d'une rangée est calculée en adaptant le nombre d'images de cette rangée à la largeur de la grille. Ainsi, plus une rangée contient d'images, moins cette rangée sera grande, en particulier si les images sont larges comme des photos panoramiques. De la même manière, les rangées contenant 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 remplir pour créer l'effet de bordure de votre choix.

Importation de photos

MAGIX Photo & Graphic Designer 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, PNG, 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 Photo & Graphic Designer. Vous pouvez aussi sélectionner les options du menu **FICHIER** > **OUVRIR** ou **IMPORTER**.

Vous pouvez sélectionner de multiples fichiers photo dans la boîte de dialogue de fichiers en maintenant les touches Maj ou Ctrl appuyée pour ajouter à la sélection ou, comme dans l'explorateur Windows, pour ouvrir ou importer de multiples photos.

Lorsque vous importez des photos haute résolution (au-dessus de 1920 pixels en largeur ou en hauteur) dans un document Web, MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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.

La photo est alors importée et positionnée là où vous la déposez.

Optimisation à l'importation

Lorsque vous importez des photos haute résolution (au-dessus de 1920 pixels en largeur ou en hauteur) dans un document Web, MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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.

Conversion automatique au format JPEG

Le format d'image JPEG est en général le meilleur choix pour les photos car il maintient une haute qualité pour des tailles de fichier plus réduites. Ainsi, lorsque vous importez des fichiers photo autres que JPEG, MAGIX Photo & Graphic Designer examine l'image pour voir si le format JPEG serait plus approprié. Si c'est le cas, une fenêtre s'affiche pour vous proposer de la convertir au format JPEG lors de l'importation. Cela permet de réduire la taille des fichiers de votre document et ainsi que les ressources utilisées au cours de l'édition.

Lorsque vous collez des images depuis le presse-papiers, la même analyse est effectuée et l'image est importée au format JPEG si cela est approprié. Cela se fait sans demande de confirmation. Cela est particulièrement utile lorsque vous copiez et collez des images issues de navigateurs Web car bien que les images soient souvent au format JPEG sur Internet, certains navigateurs ne le signalent pas au presse-papiers.

Remplacer des photos

Si vous placez un fichier photo (depuis l'Explorateur Windows ou depuis la galerie des images) sur un autre par glisser-déposer, il va remplacer la photo existante mais la taille du conteneur ou du cadre original sera conservée. 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. Mais attention, il existe une exception pour les documents photo : lorsque vous déposez une photo sur la page, elle sera toujours importée comme un nouveau document photo.

Lorsque vous remplacez une photo ou un bitmap de cette façon, il est redimensionné de sorte à se loger le mieux possible dans le contour de l'image existante Si vous maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous remplacez une photo, la nouvelle photo héritera de l'échelle et de la rotation de l'ancienne photo au lieu d'être simplement « ajustée au mieux ». 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.

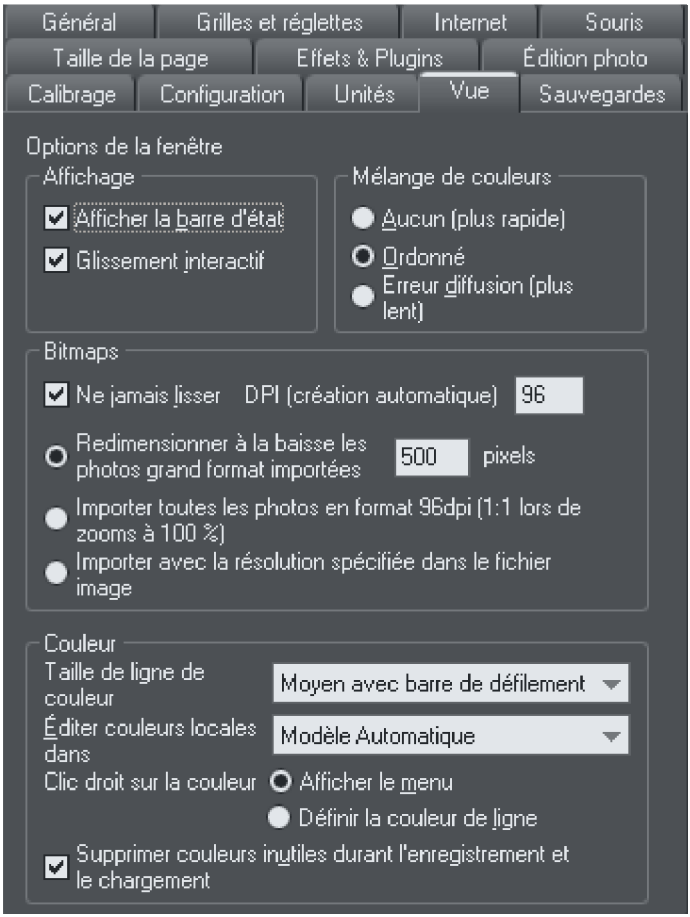
Lorsque vous déposez une nouvelle photo sur un groupe de photos (voir page 357), c'est tout le groupe de photos qui sera remplacé, vous laissant avec un objet photo qui montre la nouvelle image.

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 photo dans un dessin ou un document web, si sa largeur dépasse les 500 pixels la photo est automatiquement redimensionnée à 500 pixels par défaut. Cela s'explique par le fait qu'il est rare d'importer une photo depuis son appareil photo numérique et de l'afficher à sa taille réelle. C'est pour cela qu'elle est redimensionnée à une taille plus manipulable. Vous pouvez changer ce réglage dans l'onglet **VISUALISER** de la boîte de dialogue **SERVICES -> OPTIONS** :



Vous pouvez choisir une autre taille à laquelle redimensionner vos photos ou les importer à 96 dpi (résolution d'écran par défaut). Ainsi, avec un zoom à 100 %,elles seront affichées à une dimension de 1:1. Vous pouvez également choisir d'importer des photos à la résolution dpi indiquée dans la photo elle-même. Il est à noter que certains appareils photos numériques définissent des valeurs dpi erronées, donc cette dernière option peut ne pas donner le résultat attendu.

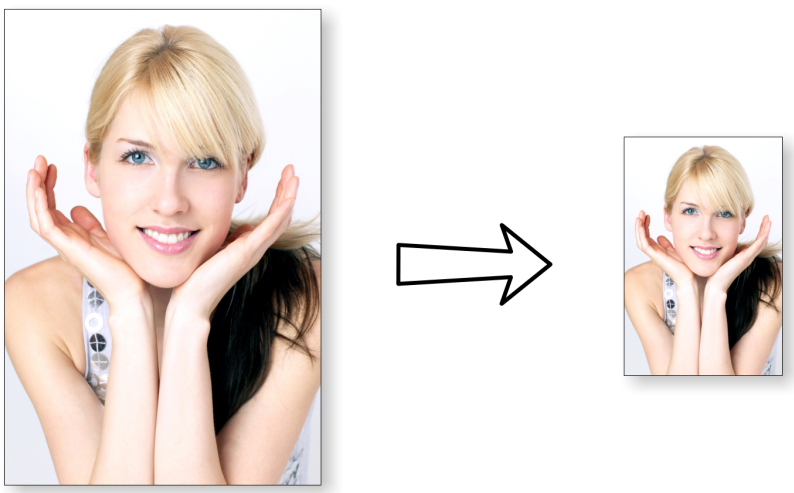
Lorsque vous importez une photo à 96 dpi, chaque pixel de la photo correspond à un pixel de l'écran. Avec un zoom à 100 %, vous voyez l'image en pleine résolution.

Néanmoins, comme la plupart des photos numériques ont une résolution très élevée, cela signifie que vous ne pourrez voir qu'une infime partie de votre photo ; c'est pourquoi MAGIX Photo & Graphic Designer ajuste automatiquement l'échelle de zoom afin de visionner la photo entière. Cela signifie en outre qu'une photo numérique typique sera normalement beaucoup plus large que la taille de la page (votre écran est généralement de 1200 pixels, et une photo numérique typique est 3 à 4 fois plus large, parfois beaucoup plus).

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.

Résolution photo

Une des différences fondamentales entre MAGIX Photo & Graphic Designer et les autres outils photo est que, lorsque vous redimensionnez une photo, celle-ci conserve sa pleine résolution. Le fait de redimensionner une image pour la rendre plus petite ne fait qu'augmenter le dpi ou ppp (point par pouce). Autrement dit, aucun des pixels n'est perdu, ils sont simplement rétrécis.



Lorsque l'on réduit l'image de 96 ppp sur la gauche, sa résolution double et passe à 192 ppp.

La ligne de statut montre la résolution des images que vous sélectionnez. La conservation de la pleine résolution est importante car cela signifie que vous pouvez encore voir tous les détails quand vous zoomez dans l'image, et que la résolution maximale est envoyée à l'imprimante quand vous imprimez. Cela signifie aussi que vous pouvez agrandir l'image complètement ou en partie, et que Photo & Graphic Designer conserve la qualité maximale originale.

Lorsque vous faites une sauvegarde vers un site Internet (exportation HTML) ou vers Flash, MAGIX Photo & Graphic Designer convertit automatiquement les photos dan sla résolution nécessaire à une page Internet.

Copies zéro mémoire

L'une des nouveautés révolutionnaires de Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 détourer, 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 déplacez 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.

Enregistrer

Sélectionnez le bitmap et cliquez sur **SAUVEGARDER** pour enregistrer l'image d'origine. Dans le cas d'un JPEG intégré, le fichier JPEG d'origine sera sauvegardé. Nous recommandons de sauvegarder les autres types de bitmap au format PNG.

Propriétés du bitmap

Le bouton **PROPRIÉTÉS** permet d'afficher les informations concernant le bitmap sélectionné dans la galerie. Il permet également de stopper le lissage de l'image lorsque vous agrandissez un bitmap. Généralement, les bitmaps sont lissés automatiquement lorsque vous les agrandissez ou dans l'affichage avec zoom sur l'écran. Si vous cochez la case d'option dans la boîte de dialogue des propriétés pour désactiver cette fonction, les différents pixels seront visibles lors du zoom avant.

> Veuillez noter que cette option affecte uniquement les bitmaps recalibrés. Notez également que l'option **NE JAMAIS LISSER** dans l'onglet **AFFICHAGE** de la boîte de dialogue des **OPTIONS** annule les effets de cette case.

Cette fonction propose également des informations sur les propriétés d'animation du bitmap. Cela ne peut néanmoins être réellement appliqué qu'aux images Gif animées.

ANIMATION GIF :

- **DÉLAI** (durée d'affichage du frame sur l'écran)
- **RESTAURER** : les paramètres de restauration des animations GIF permettent de configurer l'action entre chaque frame d'une animation GIF. « Rien » signifie qu'aucune action n'a lieu. De nombreux navigateurs comprennent cette fonction comme « Aucune modification ». Aucune modification affiche les frames l'un sur l'autre, de sorte que de nombreux frames sont visibles si certains sont transparents. Certains navigateurs effacent l'animation avant qu'elle soit rejouée, et d'autres non. Arrière-plan permet de restaurer la zone où se trouve le

graphique en lui conférant la couleur d'arrière-plan de l'animation GIF (généralement blanc). Rétablir l'image précédente restaure la zone où se trouve le frame en son état précédent. Certains navigateurs interprètent cela comme un ordre de supprimer le frame pour rétablir l'arrière-plan avant d'afficher chaque frame et certains autres navigateurs interprètent ceci comme un ordre d'afficher chaque frame au-dessus du précédent. Comme les navigateurs ont différentes interprétations de ces valeurs, il peut s'avérer nécessaire d'expérimenter un peu pour obtenir le résultat désiré.

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 Photo & Graphic Designer, la taille du fichier n'est pas modifiée, peu importe le nombre de copies.

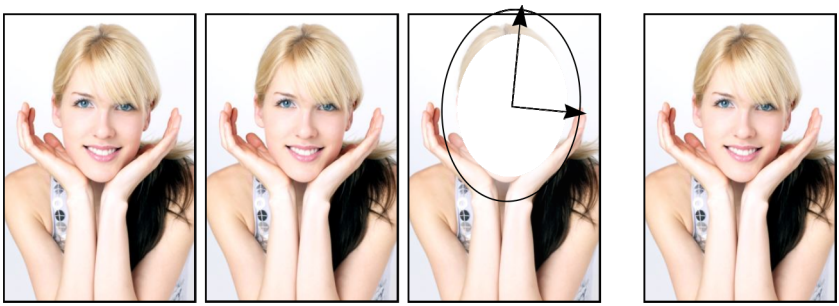
Ainsi si vous incrustez le fichier JPEG original au lieu de sauvegarder l'image décompressée, vous réalisez un énorme gain d'espace mémoire en comparaison à d'autres éditeurs graphiques. Le fait qu'il existe quatre copies complètes de l'image signifie que dans ce cas particulier, on fait appel près de 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

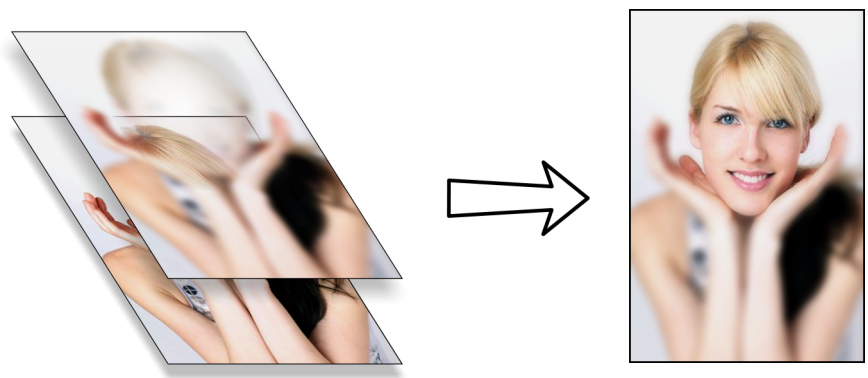
Effectuez un clic droit sur n'importe quelle image de la **GALERIE DE BITMAP** et sélectionnez l'option de menu **ENREGISTRER** pour enregistrer le JPEG d'origine dans votre système de fichiers.

Fondu & fusionnement de photos

Vous pouvez créer aisément des compositions en fondu de photos en copiant des photos les unes sur les autres et en appliquant différents effets aux copies. Le tout combiné aux commandes de transparence avançés de Photo & Graphic Designer. Cette fonction vous permet par exemple de flouter de manière sélective des parties d'une photo en seulement quelques secondes.



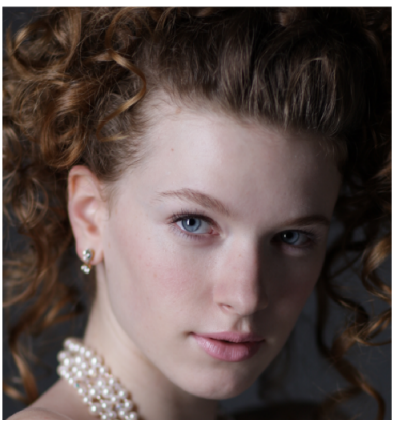
Si vous placez la copie floutée comportant le « trou » crée par l'effet de transparence sur l'original net, le résultat de la fusion des photos laisse transparaître une zone nette.

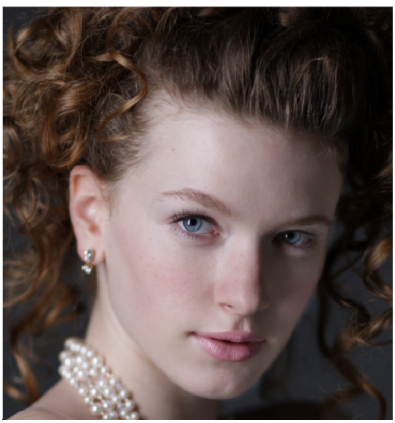


Il suffit d'appuyer sur une seule touche ou d'un seul clic (tirer avec le bouton droit de la souris) pour créer des copies d'un objet quel qu'il soit. Pour rendre une photo floue, il suffit de déplacer le curseur de l'effet de flou de l'outil photo (voir page 402) ; pour appliquer une transparence graduelle, il suffit de déplacer celui de l'outil de transparence ; il n'y a plus qu'à placer les photos l'une sur l'autre. Ainsi, l'ensemble du processus n'a coûté que quelques clics et déplacements ; autrement dit, le tout n'a pris que quelques secondes dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

Vos possibilités ne se limitent biens sûr pas aux effets de floutage. Vous pouvez également ajuster les couleurs, les niveaux de luminosité et de contraste, ou encore appliquer un des nombreux effets live (voir page 425) pour créer une gamme infinie de résultats intéressants et créatifs.

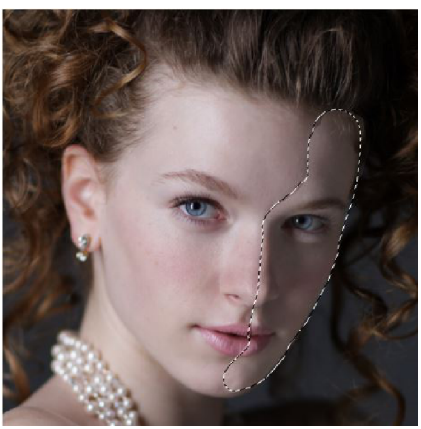
Exemple utilisant un masque





L'image de gauche montre un manque de luminosité de la moitié droite du visage de la jeune fille. La version de droite montre un éclaircissement de cette partie droite du visage.

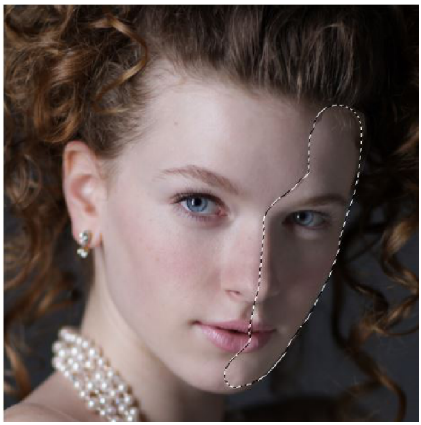
Voici les étapes permettant de recréer cet effet :



Passez sur le masque, dessinez la zone que vous voulez éclairer avec l'outil **MAIN LEVÉE**.

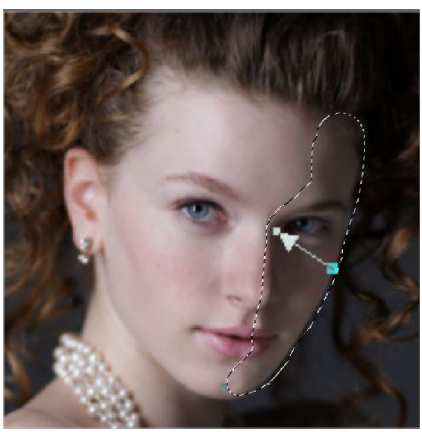
Sélectionnez l'outil Photo puis ajustez la luminosité (vous pouvez également régler le contraste, la saturation et la température des couleurs ainsi que les effets flou/netteté). Lors de cette opération, la forme du masque est convertie en forme ordinaire et une transparence optimisée est appliquée, ce qui confère un effet de luminosité à tous les objets qui se trouvent au-dessous, ici, la photo.

La forme et la photo ont été regroupées dans un groupe de photos (voir plus haut) pour les conserver ensemble.



Voici le nouvel aspect de la photo, avec une zone visiblement éclaircie.

L'outil de Transparence permet d'ajuster la puissance de l'effet.



Dans cet exemple, la transparence a été graduée sur l'ensemble de la zone pour que l'effet soit atténué de la droite vers la gauche.

Sélectionnez simplement l'outil **TRANSPARENCE** et ajustez la réglette de transparence principale (si la forme n'est pas sélectionnée, sélectionnez-la dans le groupe de photos avec Ctrl+clic). Pour créer un fondu gradué comme dans l'exemple, il suffit de faire glisser la souris sur l'image avec l'outil de transparence. Une flèche indique la direction et la taille de la transparence graduée. Vous pouvez ajuster ces valeurs en tirant sur l'une des deux pointes de la flèche et ajuster l'intensité de l'effet à chaque extrémité à l'aide de la réglette de transparence.

L'étape finale consiste à masquer les bords de la zone illuminée à l'aide de l'outil estomper (voir page 206). Vous obtenez ainsi le résultat montré dans l'exemple en haut à droite.

Qualité d'affichage des photos

MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 affichez 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

En sélectionnant l'option **ENREGISTRER**, une sauvegarde du fichier natif .xar sera toujours effectuée (à moins d'éditer un document photo, voir la section Document photo plus bas). 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.

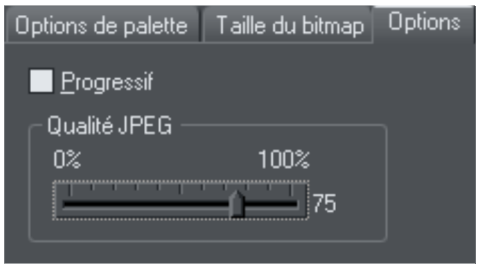
La boîte de dialogue de prévisualisation d'exportation permet d'ajuster la taille, la résolution, la qualité JPEG et même le type de fichier d'exportation que vous souhaitez. Les valeurs par défaut sont adaptées à toutes les situations et vous pouvez donc également juste cliquer sur le bouton d'exportation 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 538) 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 : pour modifier la taille d'une photo et la sauvegarder comme nouveau JPEG.

Ce procédé est très rapide et simple :

- Déposez votre photo dans MAGIX Photo & Graphic Designer (dans une page blanche ou dans la barre de titre pour créer un nouveau document)
- Dans l'outil de sélection, tirez l'une des poignées d'angle pour agrandir l'image ou entrez la largeur ou hauteur désirée dans les champ appropriés de la barre d'outil. Vérifiez si la taille de l'image est correcte à 100 %.
- Entrez Ctrl+Maj+E pour démarrer l'exportation.
- Entrez un nom de fichier et assurez-vous que le mode JPEG est sélectionné dans le menu déroulant des types de fichier.
- Cliquez simplement sur le bouton Exportation dans la boîte de dialogue de prévisualisation.

Pour sauvegarder n'importe quelle image comme un PNG, suivez le même procédé mais sélectionnez PNG comme type de fichier.

Attributs de l'édition photo

L'édition complète est réalisée à l'aide de l'**OUTIL PHOTO** (voir page 402) comme toutes les modifications de clarté, contraste, couleur, flou ou netteté, ainsi que des ajustements plus complexes, et les modifications sont sauvegardées avec la photo comme attributs. Pour en savoir plus, consultez la section Terminologie (voir page 23).

De la même manière qu'il est possible de modifier la couleur d'une forme ou d'une ligne sans modifier la forme correspondante, vous pouvez à l'aide de l'outil photo modifier l'apparence d'une photo sans affecter l'image d'origine (édition non destructive). Une autre manière de voir cela est que MAGIX Photo & Graphic Designer enregistre une liste d'éditions 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 s'applique non seulement aux attributs traditionnels comme la couleur et l'épaisseur de ligne, mais cela fonctionne également avec tous les attributs de l'**OUTIL PHOTO**, y compris les paramètres de **NIVEAUX**. Cela signifie donc que vous pouvez facilement copier toutes les optimisations faites sur une photo vers une autre en utilisant la fonction copier/coller. Par exemple, pour appliquer la même balance des blancs à une autre photo, il vous suffit de copier la photo éditée dans le presse-papiers puis de sélectionner le menu **ÉDITION** -> **COLLER LES ATTRIBUTS** sur l'image que vous avez sélectionnée.

Cela s'applique également à certains autres attributs de la photo comme la largeur et les ombres de ligne, 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** (voir page 182) 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 402).

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 387) 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 387) 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 402) ; cela vous permettra de commander les proportions et le clipping numérique.

Vous trouverez également un bouton De-clip qui supprimera les rectangles de clips et rétablira l'image originale.

La fonction de 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.

Découpe de photos à l'aide de l'outil de gommage de formes

L'**OUTIL DE GOMMAGE DE FORMES** (dans le même sous-menu latéral que tous les autres outils d'édition et de dessin des formes) vous permet de découper une photo en passant une plume dessus. Si vous faites cela avec le paramètre de souplesse réglé sur 0 (gommage net), la découpe sera permanente, comme lorsque vous utilisez l'outil de découpe mentionné plus haut.

Si vous utilisez une plume souple avec l'outil de gommage, vous obtenez des bords souples où que vous gommiez.

Remarque technique : pour cela, appliquez un masque d'opacité à l'image ; voir le chapitre sur l'outil de transparence pour plus d'informations sur les masques d'opacité.

Recadrer des photos avec un masque

Si vous souhaitez réaliser des photos non rectangulaires ou couper des parties d'une photo, utilisez un masque. Sélectionnez d'abord la photo puis sélectionnez l'**OUTIL DE MASQUE À MAIN LEVÉE** dans le sous-menu latéral des outils de masque.



Utilisez l'outil de masque à main levée pour dessiner des formes fermées autour de la zone de la photo que vous souhaitez couper.

Sélectionnez ensuite l'**OUTIL DE SÉLECTION** puis sélectionnez la photo située en-dessous du masque ou effacez la sélection (appuyez sur Echap). Si vous copiez (Ctrl + C), vous copierez seulement la partie non masquée de la photo dans le presse-papiers. Appuyez sur la touche Suppr pour supprimer la partie non masquée. Ou appuyez sur Ctrl + X pour la supprimer. Vous pouvez également utiliser le masque pour appliquer des opérations **ARRANGER** > **COMBINER LES FORMES**.

Voir le chapitre Masque (voir page 343) pour plus d'informations sur l'utilisation des masques.

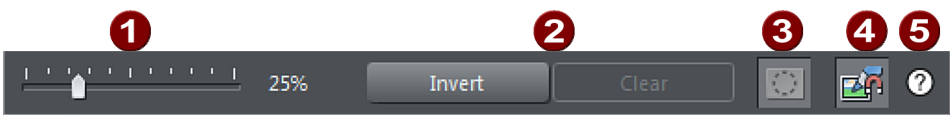
Lasso magnétique



Le lasso magnétique vous permet de tracer de manière semi-automatique une région autour d'objets dans une photo. Une fois la région créée, vous pouvez copier ou découper l'objet, appliquer un effet ou optimiser la région.

Vous trouverez l'outil dans le sous-menu latéral Outils de zones photo et de masque (voir page 344).

L'outil est activé par défaut, mais vous pouvez activer ou désactiver les propriétés de traçage automatique à l'aide du bouton d'activation situé dans la barre d'infos ou en appuyant sur la touche T de votre clavier. Cliquez sur le bouton ? à côté du **LASSO MAGNÉTIQUE** pour afficher un guide étape par étape.



Barre d'infos du lasso magnétique

1. Lissage
2. Inverser/supprimer les contours
3. Afficher/cacher les contours (Ctrl + H)
4. Activer/désactiver le lasso (T)
5. Aide

Tracer

Pour commencer, tracez une ligne pointillée autour du bord d'un objet dans votre photo.

Il existe deux moyens pour cela : cliquez et déplacez la souris autour du bord. Commencez avec le coin que vous souhaitez suivre. Pendant que vous déplacez l'élément, vous verrez le contour en pointillés s'aligner avec le bord à proximité. Appuyez sur Maj pour supprimer a posteriori le chemin s'il ne correspond pas à vos attentes. Si vous appuyez sur la barre espace, cela « ancrera un point » à la position actuelle du stylo. En appuyant pendant cela sur la touche T, vous pourrez activer ou désactiver l'accrochage magnétique.

Il est également possible de cliquer sur le bord, puis de cliquer à côté pour tracer une ligne entre les deux points de clic. Continuez de cliquer autour du bord pour tracer autour de l'objet.

Si la ligne pointillée tracée ne correspond pas au bord que vous souhaitez suivre, appuyez sur Retour arrière ou Annuler (Ctrl+Z). Effectuez ensuite un zoom avant et cliquez plus près du dernier point sur le bord qui doit être suivi. Aux endroits où le bord n'est pas clairement défini, vous devez tracer de manière plus minutieuse, mais là où le bord tranche sur l'arrière-plan, vous pouvez vous déplacer le long du bord de manière moins précise.

Concernant les deux méthodes : si vous appuyez sur la touche Alt tout en cliquant ou en déplaçant avec la souris, cela dessinera une ligne droite du dernier point vers la position actuelle. Si vous appuyez sur la touche T, vous pourrez activer ou désactiver l'aspect magnétique. Si l'accrochage magnétique est désactivé, le traçage fonctionne de la même manière que l'outil de dessin à main levée (voir page 101). Si vous cliquez sans accrochage magnétique activé, cela ajoutera seulement un segment de ligne droite au point actuel.

Suivi du bord de la photo

Il est parfois souhaité que le contour suive le bord de la photo. Pour cela, cliquez simplement en dehors du bord de la photo.

Finalisation

Lorsque vous retournez à proximité de l'endroit où vous avez commencé, cliquez sur le point de départ encore une fois pour fermer le contour (le curseur montrera alors un **+** lorsque vous vous trouverez au dessus du point de début).

Une fois le contour fermé, vous pouvez copier (Ctrl + C), couper (Ctrl + X) ou supprimer la partie sélectionnée de la photo. Vous remarquerez que pendant l'opération, l'**OUTIL DE SÉLECTION** est automatiquement sélectionné.

Estompage

Une fois que vous avez découpé un objet, vous pouvez appliquer un faible adoucissement des contours (voir page 206) en utilisant le curseur d'adoucissement dans la barre d'infos en haut.

Le lasso magnétique est adapté aux images qui présentent un contraste élevé entre l'objet que vous souhaitez découper et son arrière-plan. De plus, si l'une de vos images comporte de nombreux détails (tels que des cheveux), le résultat sera meilleur si vous utilisez la fonction de suppression de l'arrière-plan.

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 Photo & Graphic Designer ou celle intégrée dans Windows.

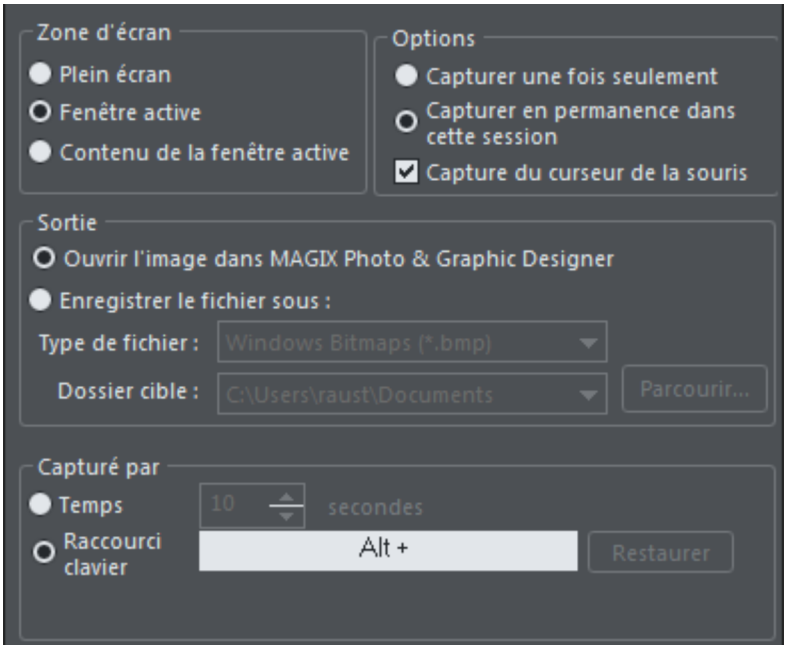
Utilisation de Windows pour faire des captures d'écran

- 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 Photo & Graphic Designer, sélectionnez « Ctrl+V » pour coller puis sélectionnez « Bitmap » pour coller les résultats sur la page.

Vous pouvez maintenant détourer, 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 Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer, 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**.

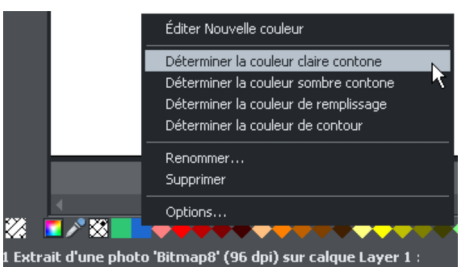
Le fait de cliquer sur le bouton **DÉMARRER** ferme la boîte de dialogue de capture d'écran et active le raccourci pour tout le système. Basculez dans la fenêtre dans laquelle doit être réalisée la capture d'écran puis cliquez sur le raccourci clavier sélectionné ou patientez pendant la période définie dans l'option Temps. La capture d'écran est ensuite insérée dans Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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.

Coloration de photos

Pour attribuer une couleur à une photo, il suffit de la sélectionner et de cliquer sur la palette de couleurs. Si vous cliquez sur la couleur blanc dans la palette, l'image sera alors affichée en noir et blanc. C'est ce qu'on appelle techniquement un « contone » (une tonalité continue du noir vers le blanc), ou parfois un « duotone ».

Cliquez sur une couleur jaune pale dans la palette de couleurs pour créer une image contone jaune.

Ou effectuez un clic droit dans la palette pour ouvrir un menu contextuel qui vous permet d'appliquer la couleur sélectionnée comme couleur claire ou sombre.



Vous pouvez également utiliser l'éditeur de couleur pour sélectionner n'importe quelle couleur comme couleur contone claire ou sombre. Sélectionnez simplement la photo, affichez l'éditeur de couleur (Ctrl+E) et sélectionnez le contone clair ou sombre dans le menu déroulant sur le haut de la palette de couleurs.

Vous pouvez rétablir la couleur d'origine d'une photo en cliquant sur le bouton « Aucune couleur » sur la gauche de la palette de couleur, ou en effectuant un clic droit et en sélectionnant l'option « Rétablir la couleur ».

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.



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 DE L'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 autant que vous le souhaitez les préréglages de tous les autres dossiers à ceux du dossier **SUPERPOSITIONS**. 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 les outils **YEUX ROUGES** ou **RETOUCHE** (voir page 416), 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 apparaissant. 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 CONTENU** dans le dossier de **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 PHOTO** et la **BOÎTE DE DIALOGUE DES NIVEAUX DE LUMINOSITÉ**. 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 des 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.**

Appliquer des préréglages à votre photo et examiner les paramètres dans l'**OUTIL PHOTO** et la **BOÎTE DE DIALOGUE DES NIVEAUX DE LUMINOSITÉ** est un moyen approprié pour connaître les capacités de l'**OUTIL PHOTO**.

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 'phantôme' 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 357) et les **CLIPVIEWS (VOIR PAGE 174).**

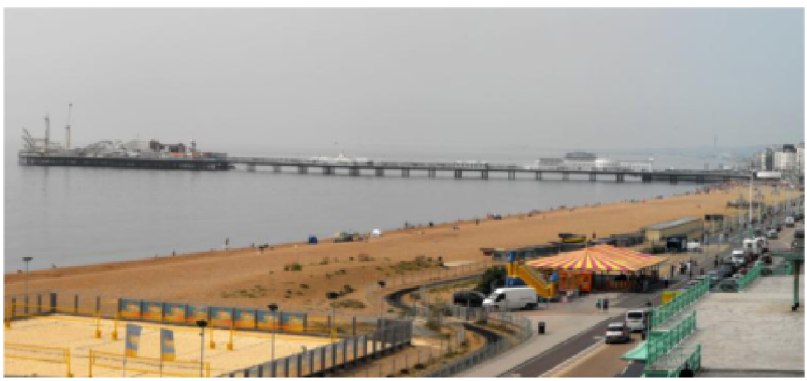
Pour plus de contrôle concernant le rognage, utilisez l'**OUTIL EXTRAIT**.

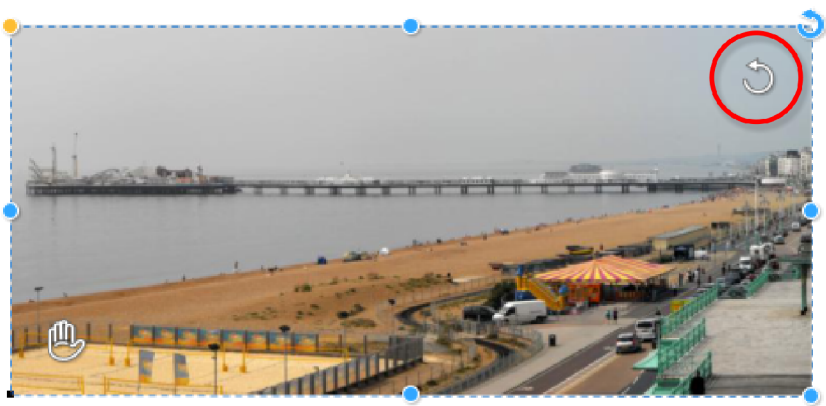
Rectification de l'horizon

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 Photo & Graphic Designer) 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 ».

Intégration dans des éditeurs photo externes

Alors que MAGIX Photo & Graphic Designer propose des fonctionnalités d'édition et de composition abouties, le programme n'est pas un « éditeur pixel » et vous pourrez être amené à utiliser un programme séparé. MAGIX Photo & Graphic Designer simplifie grandement l'intégration de vos travaux dans ces éditeurs. Vous pouvez configurer le démarrage automatique d'un programme externe pour que ce dernier démarre quand vous double-cliquez sur une photo dans l'Outil Photo et pour que l'image ainsi exportée soit reconduite dans votre document Photo & Graphic Designer après son édition externe.

Le fait de double-cliquer sur une photo alors que vous n'êtes pas dans l'Outil Photo sélectionne l'Outil Photo pour que vous puissiez éditer la photo avec les fonctionnalités de MAGIX Photo & Graphic Designer. Dans l'outil Photo, double-cliquez sur une photo pour appeler l'éditeur externe.

Pour choisir un éditeur externe, sélectionnez l'onglet **ÉDITION DE PHOTO** de la boîte de dialogue des Options.



Xara Picture Editor (XPE) est l'éditeur d'image de base de Xara. La plupart de ses fonctionnalités sont également offertes par l'outil photo ; par conséquent, ce produit ne propose aucun avantage particulier. Il est présent dans le programme pour des raisons de compatibilité.

Lorsque vous sélectionnez l'option « Édition bitmap » dans le programme et naviguez pour sélectionner un programme externe, vous pouvez le lancer en double-cliquant sur n'importe quelle image ans l'Outil Photo, (il faudra certainement naviguer dans les répertoires de votre programme sur votre disque dur et sélectionner le fichier exécutable .exe du programme).

Notez que les images transférées vers et depuis un éditeur externe sont transférées non compressées (afin d'éviter les cycles de compression et décompression), ce qui va augmenter la taille de votre fichier .xar.

Lorsque vous éditez une photo dans un programme séparé de cette manière, vous pouvez utiliser MAGIX Photo & Graphic Designer comme d'habitude. Chaque fois que vous enregistrez une image depuis l'éditeur de photo (ou si vous fermez le programme et cliquez sur l'option enregistrer), MAGIX Photo & Graphic Designer va automatiquement prendre la version modifiée et remplacer l'image originale. Cela signifie que vous pouvez juste continuer à éditer la photo dans le programme externe, et voir l'affichage en contexte dans votre document Photo & Graphic Designer (faites simplement « Ctrl+S » ou le raccourci clavier de votre logiciel d'édition photo).

Remarque : MAGIX Photo & Graphic Designer envoie toujours le document original non découpé vers l'éditeur externe. Toutes les images qui ont été optimisées (par exemple modification de la luminosité) ou découpées, ou encore auxquelles des effets ont été appliqués, ne seront pas envoyées avec ces modifications lorsque vous les éditez de cette manière. Néanmoins, lorsque l'image éditée est renvoyée, les attributs sont appliqués à nouveau à l'image éditée. Ainsi, il n'est pas recommandé de modifier la taille ou la découpe des images dans un éditeur externe.

Bien sûr, vous pouvez annuler n'importe quelle étape de l'édition à l'aide de la fonction correspondante de Photo & Graphic Designer (une copie de l'image « précédente » est toujours conservée). Cependant, après l'enregistrement du fichier .xar , toutes les informations d'annulation sont perdues pour la prochaine utilisation du fichier.

Ce mode d'édition est appelé destructif car l'image est modifiée de manière permanente par l'outil d'édition photo externe, et la photo originale ne peut être rétablie après que le fichier a été enregistré et fermé.

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

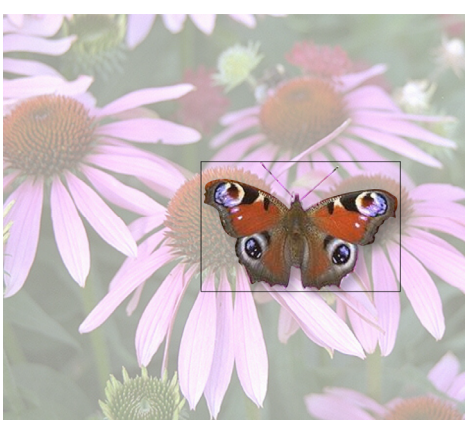
Le bouton **AGRANDIR LA PHOTO À 100 %** situé sur la barre d'infos de l'outil photo agrandit la photo sélectionnée pour l'afficher en taille entière sur la page. Par exemple, si la photo sélectionnée est réduite à une largeur de 500 pixels mais que la photo d'origine a été importée avec une largeur de 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.

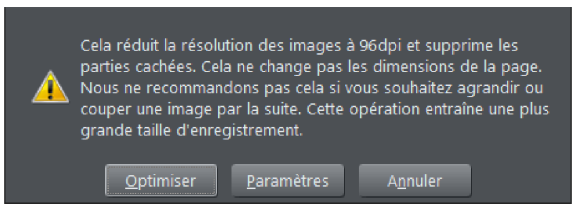


L'image du papillon découpé est toujours rattachée au reste de la photo. À l'aide de l'**OUTIL DE REMPLISSAGE**, vous pourrez vous en rendre compte en modifiant la taille du remplissage à l'intérieur des contours. Ainsi, les parties de l'image à l'extérieur du papillon seront sûrement superficielles 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 96dpi.

Lorsque vous optimisez des images autres que JPEG, Photo & Graphic Designer 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 538).

Veuillez 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 Photo & Graphic Designer, 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 Photo & Graphic Designer
- 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 Photo & Graphic Designer :

- 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 Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer permet d'éditer facilement des photos au format JPEG et sauvegarder la version modifiée au format JPEG. Et contrairement à de nombreux programmes d'édition photo, il est possible de réaliser cette opération plusieurs fois sans perte de qualité, même si le format JPEG est un format avec perte de qualité (voir la section Sans perte et avec perte plus haut dans ce chapitre). Cela

est dû au fait que MAGIX Photo & Graphic Designer peut sauvegarder les éditions que vous avez effectuées sans perte, parallèlement à la photo originale. Voici l'explication.

Pour commencer, ouvrez le document JPEG à l'aide de l'option **FICHIER** > **OUVRIR**, effectuez un glisser-déposer ou dans l'explorateur de fichiers Windows, effectuez un double-clic sur le fichier et sélectionnez MAGIX Photo & Graphic Designer dans la liste « Ouvrir avec ». La photo s'ouvre alors dans un document photo.

Éditez la photo à l'aide des outils photo, comme décrit plus haut.

Si vous sélectionnez l'option **FICHIER** > **ENREGISTRER** (Ctrl+S), le fichier JPEG que vous avez téléchargé sera écrasé par l'image modifiée. Cependant, MAGIX Photo & Graphic Designer enregistre également votre photo dans son format .xar natif. Le fichier est placé dans un dossier maître aux côtés de votre fichier JPEG. Il porte exactement le même nom que votre fichier photo mais avec une extension .xar. Le fichier .xar inclut la photo originale sans les modifications et naturellement les détails de l'édition que vous avez effectué.

À l'avenir, si vous chargez le fichier JPEG modifié afin de l'éditer, MAGIX Photo & Graphic Designer cherchera dans le dossier Maître si un fichier .xar est disponible pour cette photo. Si c'est le cas, le fichier .xar est chargé au lieu du fichier JPEG et vous pouvez continuer l'édition la où vous avez arrêté. Lors de la prochaine sauvegarde, le fichier JPEG est écrasé à nouveau et un fichier .xar mis à jour est également enregistré dans le dossier maître.

Naturellement si vous ne souhaitez pas écraser le fichier JPEG original après l'avoir modifié, vous pouvez utiliser l'option **FICHIER** > **ENREGISTRER SOUS** pour sauvegarder la photo modifiée à un autre emplacement ou utiliser les nombreuses fonctionnalités d'exportation pour exporter votre photo en différents formats.

Vous pouvez accéder à la photo originale depuis le fichier .xar en l'ouvrant dans la **GALERIE DES BITMAPS**, en effectuant un clic droit sur la photo et en sélectionnant l'option **ENREGISTRER**.

Dans l'onglet d'édition de photo (voir page 561) de la boîte de dialogue **SERVICES** > **OPTIONS**, vous avez la possibilité de modifier le mode de sauvegarde décrit plus haut. Vous pouvez décider de ne pas sauvegarder automatiquement un fichier .xar dans le sous-dossier maître ou décider de sauvegarder le fichier de la photo originale à la place.

Veuillez noter que si vous désactivez la fonction de sauvegarde de la photo d'origine, elle sera perdue lorsque vous effectuez une sauvegarde !

Traceur

« Services » > « Traceur bitmap » vous permet de tracer un bitmap, puis de le convertir en formes vectorielles éditables. Le traceur est l'outil traditionnellement utilisé pour deux types de photographies artistiques et des graphiques ou logo à une seule ligne. Le traceur peut être utilisé pour chacun de ces types de dessin, le plus important étant de sélectionner le mode de tracé correct.



1. Bitmap original
2. Affichage de la sortie vectorielle
3. Nom du bitmap
4. Mode de tracé

À l'origine, le traceur indique :

- si un bitmap est sélectionné, ou si un bitmap a été copié depuis la galerie des **BITMAP** ou **REMPLISSAGES**,
- ou encore le bitmap défini comme standard.

Vous pouvez sélectionner un bitmap différent :

- Dans la liste déroulante,
- Ou depuis la galerie des **BITMAP** (cliquez sur le bouton **TRACER**).
- Ou en cliquant sur n'importe quel bitmap dans n'importe quel document de Photo & Graphic Designer.

Le traceur réalise un tracé « photographique » par défaut. C'est-à-dire qu'il produit un dessin avec de nombreuses formes colorées pour simuler le bitmap photographique qui est en cours de création. Si vous souhaitez réaliser un tracé sur un bitmap scanné en noir et blanc, comme par exemple un logo ou un symbole, sélectionnez l'un des autres modes de tracé comme monochrome ou 256 couleurs. Ceux-ci sont optimisés pour produire des tracés plus simples mais généralement plus précis.

Cliquez sur **INSÉRER** pour copier le tracé dans le document.

Cliquez sur **TRACER** pour démarrer l'opération.

Pressez sur **ECHAP** pour annuler l'opération.

Mode de tracé

Cette option vous permet de spécifier le nombre maximum de couleurs dans l'objet final :

- Monochrome 2 couleurs
- Niveaux de gris 256 couleurs
- 256 couleurs, 256 couleurs
- Photographie 16 millions de couleurs (24 bit)

Il est généralement inutile de sélectionner un nombre de couleurs supérieur à celui du document initial. Cela peut être utile uniquement lorsque vous réalisez le tracé d'un bitmap 256 couleurs dans lequel le mélange de couleurs est très important et vous souhaitez obtenir une qualité photographique.

Chacun de ces modes peut avoir des paramètres différents pour les transitions, la tolérance des couleurs, etc.

Pour restaurer les paramètres par défaut, cliquez sur **RÉINITIALISER**.

Pour définir les paramètres actuels comme paramètres par défaut, cliquez sur **SAUVEGARDER LES PARAMÈTRES**.

Pour restaurer les paramètres aux paramètres par défaut d'origine, cliquez sur **PAR DÉFAUT**.

Transitions

(Rang 1 - 5)

Plus le nombre de transitions est élevé, plus l'opération de tracé sera longue et plus grande sera la taille du fichier final, mais le résultat sera plus proche de la réalité du fichier original.

À chaque transition, le traceur tente de restituer au mieux toutes les ombres du bitmap d'origine. Cela requiert naturellement une plus grande mémoire pour l'objet final. Vous aurez éventuellement besoin d'un objet avec des ombres minimum et des bordures de couleur. Utilisez une transition pour cela.

Vous pouvez également avoir besoin d'ombres de couleurs pour rester fidèle au bitmap. Pour cela, utilisez des transitions multiples.

Supprimer bruit

Lorsque vous scannez une photo, il n'est pas rare de scanner également de minuscules grains de poussière se trouvant sur la surface de la photo. Cela produit un « bruit » ou des petites zones non souhaitées avec une couleur différente.

De nombreux bitmaps tentent d'améliorer cela en utilisant un mélange de pixels ce qui produit souvent des perturbations non souhaitées. (Cela est très courant pour les bitmaps 256 couleurs ou moins.)

Lorsque vous tracez des bitmaps 256 couleurs employant un grand mélange de couleurs, il est recommandé de veiller à bien utiliser l'option Supprimer les bruits. (Si vous zoomez dans le bitmap dans le document, vous pouvez voir si un grand mélange a été employé.)

Cette réglette supprimer les perturbations et mélanges de couleur en ignorant de toutes petites zones de couleur.

Zone minimum

Toutes les zones dont la taille est inférieure à celle définie ici sont ignorées. (La taille est définie en pixels.) Les exemples de photographies scannées montrent de nombreux détails comme des brins d'herbe.

Tolérance initiale et finale des couleurs

La tolérance des couleurs indique quelle intensité de changement est requise avant que le traceur de reconnaisse deux zones comme ayant une couleur différente.

La tolérance de couleurs initiale est utilisée pour la première des transitions multiples. Elle est similaire aux larges traits de pinceaux utilisés pour créer les couleurs de fond sur une peinture conventionnelle.

La tolérance de couleurs finale est utilisée quant à elle pour la dernière transition. Elle est similaire à la fusion de bordures de transitions de couleurs pour simuler des ombres.

Pour les transitions multiples, le traceur réduit graduellement la tolérance de couleurs de la valeur initiale vers la valeur finale. Ainsi, la tolérance de couleur initiale devrait

toujours être définie d'une valeur plus élevée que la tolérance de couleurs finale. Pour une transition unique, seule la valeur finale a de l'importance.

Précision

Cette option contrôle la précision de suivi des contours du bitmap original par le traceur. Plus il est précis, plus vous aurez besoin des poignées de contrôle sur chaque forme, ce qui augmente la mémoire requise pour l'objet final.

Cette option n'a aucun effet sur les coins, uniquement sur les courbes lisses.

Lissage

Cette opération permet de contrôler la précision de tracé des coins (changements abrupts de direction). L'augmentation du lissage ralentit la procédure de tracé mais peut produire des fichiers finaux de taille moins élevée.

Masques d'opacité



L'outil de transparence permet d'appliquer une transparence plate ou graduée à n'importe quel objet ou groupe. Vous aurez cependant besoin dans certains cas d'un contrôle plus précis sur la transparence (ou l'opacité) d'un objet. Le système des **MASQUES D'OPACITÉ** permet d'utiliser la couleur (généralement noir avec ombres blanches) de n'importe quel objet ou groupe d'objets pour définir quelles parties d'un autre objet sont transparentes ou opaques.

Voir la section Masques d'opacité (voir page 324) du chapitre Transparence pour plus d'informations.

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 Photo & Graphic Designer, celle-ci est chargée dans un nouveau document photo, car Photo & Graphic Designer 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 appuierez sur Suivant ou Précédent.

Pour obtenir de plus amples informations sur les Documents photo, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation du document.

Zoom 1:1



Sélectionnez une photo et cliquez sur le bouton zoom 1:1.

Le facteur de zoom des documents est défini de façon à ce que la photo sélectionnée soit affichée à 1:1 (1 pixel de la photo équivaut à 1 pixel de l'écran). Utilisez cette option si vous souhaitez travailler sur une photo en pleine taille dans un document dont vous avez réduit la taille de la photo.

Agrandir la photo à 100 %



L'opération **AGRANDIR LA PHOTO À 100 %** agrandit la photo sélectionnée pour atteindre la taille entière.

Par exemple, si la photo sélectionnée est réduite à une largeur de 500 pixels mais que la photo d'origine a été importée avec une largeur de 1 000 pixels, la photo sera agrandie sur la page jusqu'à une largeur de 1 000 pixels. Lorsque la valeur du zoom dans le document correspond à 100 %, chaque pixel de l'image correspond à chaque pixel de l'écran.

Utilisation de l'Outil Photo



Pour accéder aux **OUTILS PHOTO**, placez le pointeur de la souris sur l'icône d'appareil photo située sur la barre d'outils principale sur la gauche de la fenêtre. Une barre escamotable s'affiche alors, contenant les icônes des différents outils photo disponibles.



Si vous vous trouvez dans l'Outil de sélection, faites un double clic sur une photo pour basculer vers l'**OUTIL PHOTO**.

Les six premiers boutons situés sur la gauche de la barre d'infos, communs à tous les outils, permettent d'accéder aux fonctions **ROTATION À 90 °**, **IMAGE PRÉCÉDENTE/SUIVANTE**, **AJUSTER LE ZOOM** et **AGRANDIR LA PHOTO À 100 %**. Ces fonctions sont décrites plus bas.



Outil d'optimisation



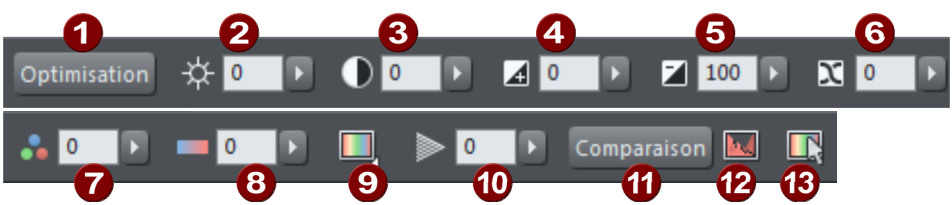
Cliquez sur l'icône d'appareil photo pour entrer dans l'**OUTIL OPTIMISATION**.

L'outil d'optimisation propose une manière directe et rapide d'ajuster la luminosité, le contraste, les niveaux de variation de la couleur et la netteté de vos photos. Vous pouvez également ajuster les couleurs individuelles au sein d'une photo, même pour les images présentant une très haute résolution.

L'outil fournit :

- Optimisation automatique en un clic de vos photos, particulièrement adaptée pour les photos sous-exposées.
- Ajustement manuel de la luminosité, du contraste, de la saturation des couleurs, de la température de couleur, de la teinte et de la netteté des photos.
- Ajustement manuel de la luminosité de l'ombre dans une photo.
- Ajustement manuel de la luminosité du relief dans une photo.
- Affichage d'un histogramme des niveaux de luminosité de vos photos.
- Ajustement de la courbe des niveaux de luminosité pour un contrôle avancé.
- Correction des couleurs et de la balance des blancs.
- Amélioration des couleurs individuelles d'une photo.
- Fonction « Comparaison » en un seul clic, pour observer rapidement les changements effectués par rapport à l'original.
- Couper les images. Vous pouvez redimensionner « en direct », cela signifie que vous pouvez modifier et ajuster la taille de l'image à tout moment.
- 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, cela signifie 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.

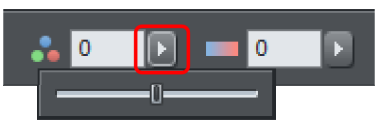
1. Optimisation automatique
2. Luminosité
3. Contraste

4. Luminosité ombres
5. Luminosité reliefs
6. Effet de développement croisé
7. Saturation des couleurs
8. Température des couleurs
9. Teinte de la photo
10. Netteté/flou de la photo
11. Comparer les paramètres actuels aux paramètres d'origine
12. Boîte de dialogue des niveaux de luminosité
13. Optimisation des couleurs de la photo

Vous pouvez saisir les valeurs directement dans les champs de texte ou utiliser les petits curseurs 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

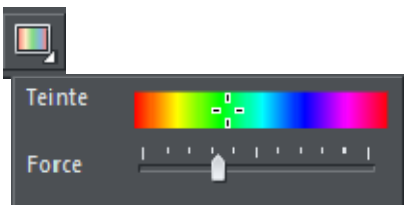
 Luminosité

 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

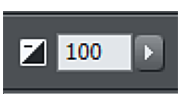
Le curseur de la teinte contrôle l'intensité de la couleur sélectionnée.

Luminosité ombres



La commande de luminosité des ombres vous permet d'apporter certaines nuances aux zones d'ombres (zones plus sombres) de votre photo sans affecter le reste de l'image.

Luminosité reliefs



La luminosité du relief contrôle l'intensité des zones de relief (zones lumineuses) dans une photo. Cela vous permet de mettre en évidence certains détails qui ne sont pas visible normalement. Veuillez toutefois noter que les détails de relief de certaines photos peuvent être écrasés ou brûlés. Dans ce cas, le contrôle restera sans effet.

La position initiale du curseur se situe à droite de l'échelle de curseur car il est supposé que vous souhaiterez toujours diminuer l'intensité.

Effet de développement croisé



Le développement croisé simule une technique de développement photographique qui était historiquement obtenue en utilisant des produits chimiques inhabituels. Il permet de créer des effets de contraste et de saturation prononcés. Photo & Graphic Designer et les autres programmes d'édition photo manipulent pour cela les canaux RVB. Expérimentez en utilisant le curseur.

Flou / Netteté



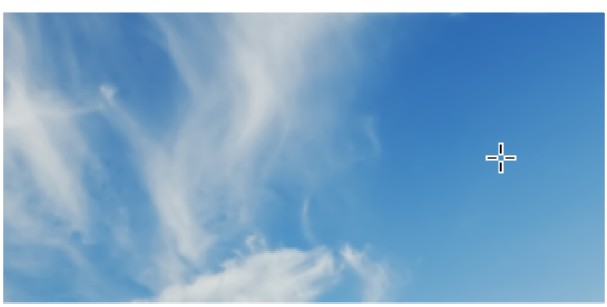
Cette commande permet de flouer l'image lorsqu'elle se trouve en dessous de zéro et de rendre l'image plus nette lorsqu'elle est supérieure à zéro. Nous recommandons d'utiliser uniquement des valeurs faibles pour la netteté et uniquement sur des photos dont la taille a été réduite de manière importante.

Optimisation des couleurs de la photo



Habituellement, la commande **OPTIMISATION** s'applique à la totalité d'une photo sélectionnée. Mais si vous souhaitez modifier une couleur en particulier, il est préférable d'utiliser l'option d'**OPTIMISATION DES COULEURS DE LA PHOTO**. Il se peut que vous souhaitiez modifier la couleur du ciel ou ajuster la luminosité et le contraste d'une zone de pelouse par exemple. En complément, vous disposez d'une option permettant de rendre transparente une couleur sélectionnée.

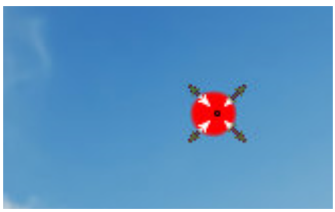
Veuillez simplement cliquer sur le bouton **SÉLECTIONNER LA COULEUR À OPTIMISER** sur la barre d'infos de l'outil d'optimisation pour passer au mode d'optimisation des couleurs. Vous pouvez maintenant cliquer sur la section de la photo que vous souhaitez retoucher.



Placer la croix sur la couleur pour la sélectionner.

La couleur au point cliqué correspond à la couleur sélectionnée dans la photo - un flash bref avec un quadrillage (damier) affiche l'importance de la sélection sur la photo.

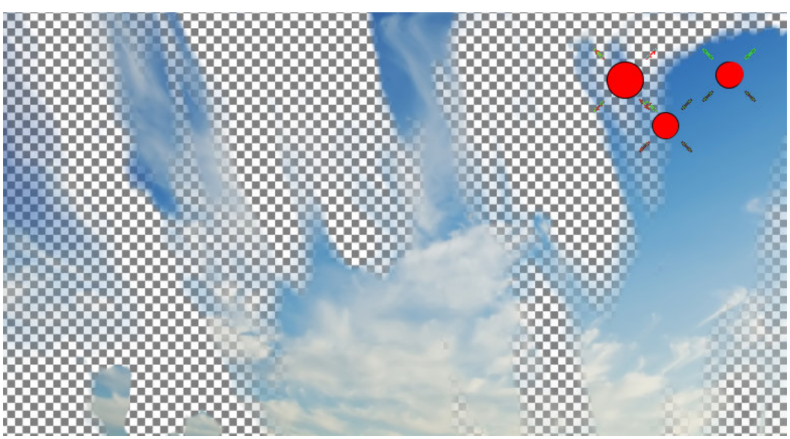
Un point de couleur rouge apparaît également où vous avez cliqué.



Point de couleur rouge à l'endroit du clic

Vous pouvez cliquer dessus et le déplacer si vous n'avez pas sélectionné la couleur souhaitée. Lors du déplacement, le quadrillage apparaît à nouveau. Ils est mis à jour de manière dynamique afin de vous indiquez les parties de la photo qui ont été sélectionnées. Pour visualiser à nouveau la sélection, cliquez et maintenez enfoncé sur un point sans le déplacer. Cette commande affiche à nouveau le quadrillage.

Si vous n'avez pas sélectionné toutes les couleurs souhaitées, cliquez à nouveau pour ajouter un autre point de sélection. Par exemple, si vous essayez de sélectionner la totalité du ciel bleu, il se peut qu'il y ait des nuances de bleu différentes dans le ciel. Vous devez alors cliquer sur les différentes parties du ciel pour le sélectionner dans sa totalité et pour que le quadrillage le couvre complètement. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le souhaitez afin d'étendre la sélection.



Quadrillage indiquant les sélections de couleur

Il se peut également que vous ayez sélectionné des parties de la photo que vous ne souhaitiez pas sélectionner. Il y a deux manières de résoudre ce problème. Vous pouvez ajuster l'étendue de la sélection de couleurs en modifiant les valeurs de

transition et de tolérance et/ou vous pouvez utiliser une zone ou un masque pour limiter la section de la photo correspondant à la sélection de couleur. Voir les sections ci-dessous.

Veuillez noter que le mode d'optimisation des couleurs de la photo est désactivé automatiquement lorsque vous quittez l'outil photo, ou que vous passez à un autre document.

Appliquer l'optimisation

Choisissez maintenant l'une des fonctions d'optimisation pour modifier la sélection.

- Luminosité
- Contraste
- Saturation de la photo
- Température de la photo
- Teinte
- Netteté
- Niveaux de luminosité

Pour rendre la sélection de couleurs transparente, vous pouvez aussi utiliser l'option du menu contextuel en effectuant un clic droit.

Même après avoir démarré l'optimisation de votre sélection de couleurs, vous pouvez toujours revenir en arrière et modifier la sélection comme il est décrit ci-avant, en déplaçant les points, en ajoutant des points, etc.

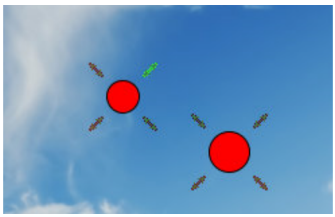
Menu contextuel

Si vous déplacez le pointeur de la souris sur un point de la sélection de couleurs et cliquez sur le bouton droit de la souris, un menu contextuel apparaît avec les options suivantes.

DÉSÉLECTIONNER	Désélectionne la sélection de couleurs actuelle afin de pouvoir effectuer une nouvelle sélection de couleurs. Vous pouvez aussi désélectionner en appuyant sur la touche Echap.
SUPPRIMER LA SÉLECTION DE COULEURS	Supprime la sélection de couleurs à laquelle appartient le point sur lequel vous avez cliqué. Ainsi, tous les points qui font partie de la même sélection de couleurs disparaîtront.
SUPPRIMER CE POINT DE COULEUR	Supprime seulement le point sur lequel vous avez cliqué. Tous les autres points de la même sélection de couleurs sont conservés.
RENDRE TRANSPARENT	Rend la sélection de couleurs transparente. À activer/désactiver.

Redimensionnement des point de couleurs

Les points de couleur sélectionnés sont affichés en rouge et comportent des poignées de redimensionnement autour d'eux.



Points de couleurs avec poignées de redimensionnement

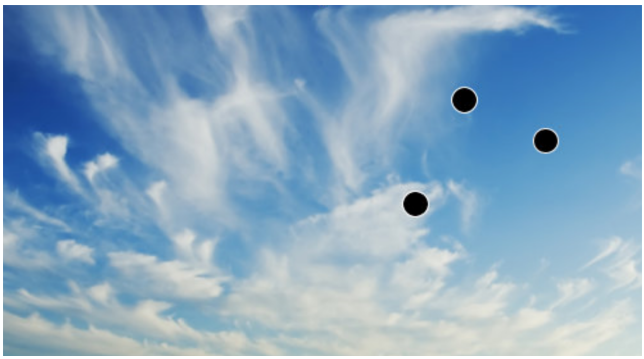
Tirez sur les poignées de redimensionnement pour modifier la taille du point de couleur. Ceci est utile si vous devez être très précis dans votre sélection et si vous trouvez qu'il est difficile de placer un point de couleur uniquement sur la couleur que vous souhaitez sélectionner. Rapetissez le point pour rendre l'opération plus facile.

La couleur sélectionnée par un point de couleur correspond à la couleur moyenne de la zone qu'elle couvre. L'utilisation d'une plus petite taille de point vous permet donc de contrôler cette couleur de manière plus précise.

Optimisation de différentes couleurs

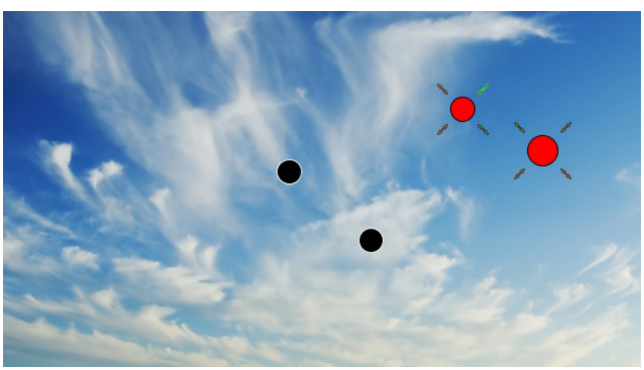
Comme décrit ci-avant, vous pouvez cliquer autant de fois que vous le souhaitez pour continuer à étendre la sélection lorsque vous essayer de sélectionner une couleur dans votre photo. Chaque point apparaît en rouge pour montrer qu'il est sélectionné et fait partie de la même sélection de couleurs. Mais que faire si vous souhaitez commencer à sélectionner une partie différente de votre photo pour y appliquer des paramètres de sélection différents ? Par exemple, après avoir ajuster le ciel, il se peut que vous souhaitiez retoucher une autre partie de la photo.

Pour commencer une nouvelle sélection de couleurs, vous devez tout d'abord désélectionner la première sélection de couleurs que vous avez retouchée. Faites ceci en effectuant un clic droit sur l'un des points de couleur rouge et en choisissant **« DÉSÉLECTIONNER »** à partir du menu contextuel, ou simplement en appuyant sur la touche Echap. Vous pouvez maintenant voir que les points de sélection de couleurs que vous avez déjà ajouté sont affiché en noir et non plus en rouge. Ceci vous indique qu'il ne sont plus sélectionnés.



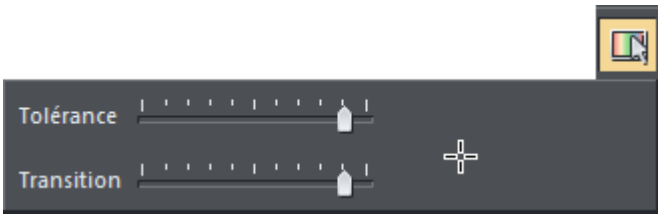
Vous pouvez maintenant commencer à nouveau à cliquer sur une partie différente de votre photo pour faire apparaître d'autres points rouges. Il s'agit d'une nouvelle sélection de couleurs et vous pouvez l'étendre et l'ajuster de la même manière que la première, et ensuite l'optimiser.

Vous avez alors maintenant deux sélections de couleurs séparées. Pour modifier ou étendre l'une d'entre elles, il vous suffit de cliquer sur l'un des points. Tous les points appartenant à cette sélection de couleurs deviennent rouge pour indiquer que cette sélection de couleurs est sélectionnée. Une clic sur la photo ajoutera des points à la sélection de couleurs actuelle et les commandes d'optimisation sur la barre d'infos montreront les paramètres actuels correspondant à cette sélection de couleurs.



En bref, un clic sur la photo destiné à ajouter de nouveaux points ajoutera ces derniers à la sélection de couleurs actuelle (dont les points sont affiché en rouge). Pour commencer une toute nouvelle sélection de couleur, assurez-vous d'abord que tous les points existants sont noirs (non sélectionnés) lorsque vous commencez, en choisissant **DÉSÉLECTIONNER** dans le menu contextuel. Vous pouvez alors commencer à ajouter la nouvelle sélection de couleurs.

Ajustement de la tolérance et des transitions



Curseur des commandes de la tolérance et des transitions

Vous pouvez ajuster la mesure dans laquelle une couleur est sélectionnée en utilisant les commandes de tolérance et de transitions. Celles-ci sont accessibles à partir du bouton situé à côté du bouton d'optimisation des couleurs de la photo, mais elles ne s'affichent que lorsque le mode **OPTIMISATION DES COULEURS DE LA PHOTO** est activé. Le curseur de tolérance affecte la zone d'une sélection de couleurs spécifique, en capturant une vaste gamme de teintes et de tons de la couleur sélectionnée. Le curseur de transition contrôle dans quelle mesure la sélection déteint sur les zones adjacentes.

Tolérance : cette valeur détermine comment les couleurs sont traitées qui sont proches (mais pas égales) par rapport à la couleur du point échantillon. Si la tolérance est définie sur 0, seules les couleurs correspondantes à la couleur du point échantillon sont sélectionnées. Si la tolérance est augmentée, les couleurs de plus en plus éloignées de la couleur du point échantillon sont aussi sélectionnées, comme si elles correspondaient exactement à la couleur de l'échantillon.

Transition : cette valeur détermine la manière de traiter les couleurs limites qui ne sont plus incluses dans la tolérance de couleurs. Si la transition est définie sur 0, les couleurs sont sélectionnées ou non en fonction de leur appartenance ou non à la zone tolérée. Ceci peut avoir comme résultat des « contours durs » puisque chaque couleur est soit complètement sélectionnée, soit pas du tout. Si la valeur est augmentée, les couleurs en dehors de la zone de tolérance sont sélectionnées partiellement, en fonction de leur distance par rapport à la valeur de tolérance. Ceci résulte en une sélection douce de couleurs.

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 344) pour marquer la zone de la photo que vous souhaitez modifier. Ou bien utilisez un outil de masque (voir page 344) 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-là dans la galerie des pages et des calques (voir page 74) dans laquelle elle doit apparaître en tant que zone d'un Groupe photo (voir page 357). La ligne d'état (voir page 62) signale également clairement la présence d'une zone sélectionnée à l'intérieur d'un groupe photo.

Veuillez noter que vous devriez pratiquement toujours appliquer un contour 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 (voir page 206)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.

Recadrage facile

Lorsque vous êtes dans l'outil Optimisation, vous pouvez tirer sur les poignées situées dans les angles de la photo sélectionnée pour rectifier rapidement le cadrage de la photo sans avoir besoin d'aller dans l'outil Extrait.

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 détourage à un ratio spécifique lorsque vous tirez en déplaçant dans le document. Les boutons de ratio sur la droite de la case à cocher déterminent le ratio utilisé. Sélectionnez **ACTUEL** pour conserver le ratio d'aspect de la photo avant détourage. Veuillez noter que le rectangle passe automatiquement du format paysage au format portrait lorsque vous tirez sur l'un des angles. Ainsi, si vous tirez vers un côté, il aura tendance à prendre la forme du format paysage. Si vous tirez plutôt vers le bas, le rectangle prendra la forme portrait.

Les ratios d'aspect de détourage ou extraction communs disponibles sont 4:3 (la plupart des appareils photo numériques et les téléviseurs et écrans anciens), 3:2 (les caméscopes traditionnels et les appareils photo numériques SLR haute qualité) et enfin 16:9 (le ratio d'aspect des téléviseurs écran large).

Vous pouvez redéfinir l'option d'aspect de ratio en utilisant la touche Ctrl lorsque vous tirez. Ainsi, si vous tirez sur le rectangle (ou que vous l'ajustez) sans avoir verrouillé le ratio, vous pouvez quand même verrouiller le ratio comme le dernier ratio sélectionné en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière, si l'option 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 détourage est accroché à la grille. Cela simplifie énormément une extraction très précise. Pour réaliser des ajustements très précis au pixel près, il est recommandé d'opérer en mode photo et de zoomer afin de voir les pixels clairement.

Pour obtenir de plus amples informations, consultez le paragraphe Documents photo.

Outil de clonage de photo



Ceci est un outil (dans le sous-menu latéral de l'outil photo) qui permet de supprimer rapidement et efficacement des objets dans des images. L'**OUTIL DE CLONAGE** vous permet soit de copier, soit de « cloner » des portions d'une photo et de remplacer les objets non désirés par la portion clonée en supprimant véritablement les objets.

Vous pouvez cloner soit automatiquement des portions d'une même photo (en permettant à Photo & Graphic Designer de choisir la portion de photo la plus appropriée pour le clonage), soit manuellement (en choisissant vous-même une portion de la même photo ou d'une autre photo).

1. L'**OUTIL DE CLONAGE** permet de dessiner une ligne à main levée autour de la zone que vous souhaitez effacer, en forme de pointillés avançant comme des fourmis et avec 8 poignées de redimensionnement.
2. Pour cloner automatiquement une portion de la même photo pour remplacer la portion sélectionnée (ou « zone de clonage »), cliquez sur le bouton de la **GOMME MAGIQUE** dans la barre d'infos de l'**OUTIL DE CLONAGE**.
3. Photo & Graphic Designer remplace la zone du clone par une autre portion de la photo. Tirez les poignées de redimensionnement pour agrandir ou réduire la zone que vous souhaitez remplacer. Si vous déplacez le pointeur de la souris au-dessus de la zone clonée, l'**OUTIL DE CLONAGE** affiche un ȝ« M » vous indiquant que vous avez utilisé la gomme magique (ce qui désactive la possibilité de déplacer la portion clonée pour choisir une nouvelle portion de photo – voir étape 5).
4. Si vous n'aimez pas ce remplacement, cliquez une nouvelle fois sur la **GOMME MAGIQUE** pour avoir une autre proposition de remplacement. Cliquez sur « Annuler » dans la barre d'outils standard (ou appuyez sur Ctrl + Z) pour revenir au remplacement que vous préférez.
5. Pour cloner manuellement une portion de la même photo ou d'une autre photo, dans l'étape 2, tirez à n'importe quel endroit de la photo à l'extérieur de la zone de clonage pour choisir la nouvelle source pour la zone de clonage, laquelle s'actualise et affiche la portion de photo sur laquelle vous venez de faire le déplacement. Vous pouvez maintenant aussi tirer à l'intérieur de la zone de clonage pour choisir une nouvelle partie de la photo.
6. Pour accepter les modifications, cliquez à l'extérieur de la photo en outil de clonage ou sélectionnez un autre outil.

Notez que lorsque vous appliquez plusieurs clones, les nouveaux clones sont faits en utilisant l'image finale que vous voyez sur la page, et non celle de l'image originale. Cela signifie qu'une fois que vous effacez un élément de votre photo, il ne réapparaîtra pas dans les formes clonées créées ultérieurement.

Barre d'informations de l'outil de clonage



1 **AFFICHER/MASQUER LES CONTOURS**

Les contours de toutes les formes clonées sur la photo sélectionnée sont affichés sous forme de pointillés. La forme clonée actuelle ou sélectionnée est affichée avec un contour sous la forme de pointillés avançant comme des fourmis, comportant des poignées de redimensionnement et une flèche indiquant le point source.

2 **CURSEUR DE TAILLE**

Elle permet d'agrandir ou réduire la taille de la forme clonée. Cet outil est particulièrement utile lorsque vous utilisez de grandes valeurs d'estompage (qui exécute un fondu sur les bords intérieurs de la forme clonée) en agrandissant la forme clonée.

3 **LISSAGE À MAIN LEVÉE**

Après avoir dessiné à main levée la forme clonée, vous pouvez ajuster le lissage de la ligne. Cette opération est exactement la même que le contrôle de lissage de l'outil de dessin à main levée. Il n'est activé qu'après avoir dessiné la forme clonée. Si vous procédez à l'édition du contour du clone avec d'autres outils comme l'éditeur de formes, ce contrôle est désactivé.

4 **GOMME MAGIQUE**

Cliquez sur ce bouton pour permettre à Photo & Graphic Designer de sélectionner automatiquement des zones de la même photo à copier et cloner dans la forme de clone. Continuez à cliquer pour voir tous les autres remplacements automatiques possibles.

5 **CONTRÔLE D'ESTOMPAGE**

Ce curseur pop-up permet d'ajuster l'affichage des bords de la forme de clonage sélectionnée. Il fonctionne exactement comme l'outil d'estompage principal.

Résumé de l'opération de l'outil de clonage

Pour effacer une partie d'une photo, sélectionnez l'**OUTIL DE CLONAGE** et dessinez une ligne autour de la zone que vous souhaitez effacer. Vous pouvez ensuite :

- Cliquer sur le bouton de la gomme magique dans la barre d'infos de l'**OUTIL DE CLONAGE** pour permettre à Photo & Graphic Designer de sélectionner automatiquement des zones de la même photo à copier et cloner dans la forme de clonage.

- Faire glisser hors de cette zone vers la même photo ou vers une autre photo pour définir le point source de la copie.



Il est possible d'afficher et masquer les contours des formes clonées à l'aide de l'icône située sur la barre d'infos de l'**OUTIL DE CLONAGE**.

- Vous pouvez ajuster l'estompage de la forme clonée grâce au curseur d'estompage situé dans la barre d'infos, et ajuster la taille de la forme clonée en tirant sur l'une des poignées de redimensionnement.
- Cliquez sur une forme clonée pour la sélectionner. La forme clonée sélectionnée est affichée avec un contour sous forme de pointillés animés (si les contours sont affichés), 8 poignées de redimensionnement et une flèche indiquant le point source pour la zone de clonage (si vous la choisissez manuellement plutôt qu'en cliquant sur la gomme magique). .
- Vous pouvez déplacer le contenu du clone sélectionné en faisant glisser la forme clonée (si vous avez sélectionné la zone copiée/clonée manuellement). Il s'agit d'une autre méthode d'ajustement de la position de remplissage ou du point source de remplissage pour le clonage manuel.
- Lorsque vous définissez le point source pour une forme clonée manuellement, vous pouvez copier des portions d'une photo vers une autre photo en les plaçant dessus à l'aide de la souris.
- En tirant sur les 8 poignées de redimensionnement situées autour de la forme, vous pouvez élargir ou réduire la taille de la forme clonée.
- Utilisez le curseur d'estompage de la barre d'infos, ou le curseur d'estompage principal dans la barre supérieure, pour ajuster le degré d'affichage des bords.
- Il est possible de supprimer une forme clonée en la sélectionnant puis en cliquant sur Suppr.
- La copie du clone sera toujours basée sur la photo originale et les optimisations ou clones réalisés sur cette photo ne seront pas pris en compte.
- En cliquant sur la photo d'arrière-plan vous désélectionnez toutes les formes clonées, vous permettant de dessiner de nouvelles formes clonées si nécessaire.
- Les formes clonées sont de formes vectorielles normales que vous pouvez éditer et une fois sélectionnées, vous pouvez ouvrir n'importe quel outil d'édition des formes ou de ligne pour procéder à d'autres ajustements des contours.
- Une photo comprenant des éditions de clonage est conservée dans un nouveau groupe de photos. Ce dernier se comporte comme une photo normale dans la plupart des cas (vous pouvez le redimensionner, le tourner, l'optimiser et il est considéré comme un objet photo individuel). Mais à l'aide de l'option de sélection à l'intérieur (Ctrl+clic) ou de la Galerie des pages et des calques pour afficher la structure du groupe, vous pouvez sélectionner et éditer les différents objets clonés du groupe de photos individuellement.

Outil retouche photo



Utilisez l'outil de retouche photo pour supprimer des objets et artéfacts indésirables de vos photos.

Sélectionnez l'outil puis une taille de pinceau à partir de la barre d'infos.

Voir le chapitre sur l'outil de dessin de formes (voir page 107) pour des informations détaillées sur la taille de pinceau.

Placez simplement le pinceau au-dessus de la zone que vous souhaitez réparer puis cliquez. Sélectionnez de plus grandes zones en cliquant dessus, en tirant au-dessus d'elles puis en relâchant le bouton de la souris afin de procéder à la suppression.



Sélectionnez simplement l'outil et cliquez sur tout défaut ; il est immédiatement supprimé.

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats, cliquez sur le bouton **GOMME MAGIQUE** sur la barre d'infos pour générer d'autres résultats. Vous pouvez comparer plusieurs résultats en faisant des va-et-vient avec les boutons **ANNULER/RÉTABLIR** ou en vous servant des commandes Ctrl + Z/Ctrl + Y sur le clavier.

Les « empiècements » laissés par l'outil de retouche sont compatibles avec l'**OUTIL DE CLONAGE PHOTO**. Donc, si vous passez à l'**OUTIL DE CLONAGE**, vous verrez que tous les empiècements sont munis d'un pourtour en pointillé. De cette manière, vous pouvez sélectionner, supprimer ou régénérer (avec le bouton Gomme magique) n'importe quel empiècement.

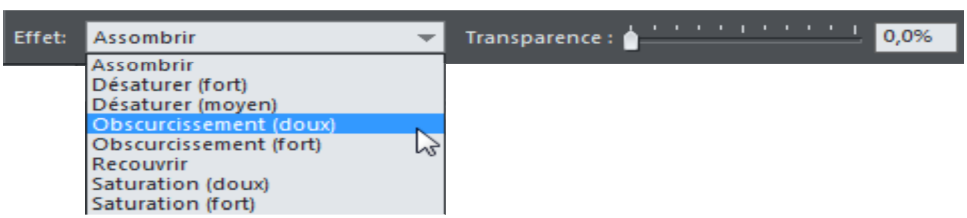
Outil pinceau d'effets



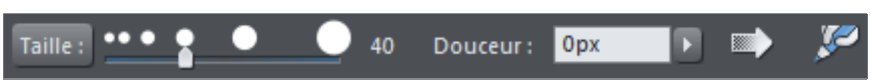
L'**OUTIL PINCEAU D'EFFETS** (dans le sous-menu latéral de l'outil photo) est un moyen simple et intuitif pour retoucher des photos et des images. Vous pouvez appliquer des optimisations photo à des zones particulières d'une photo en peignant directement sur l'image à l'aide d'un stylo. L'outil est basé sur l'outil de dessin de formes (voir page 107) et utilise une grande partie des éléments de contrôle de cet outil, tels que le paramétrage de la taille de la plume, le lissage de la forme peinte et l'adoucissement des contours.

Sélection et application d'un effet

Choisissez l'effet que vous souhaitez appliquer dans la liste à gauche de la barre d'infos. Par exemple, l'effet Désaturer réduit la saturation (couleur) dans les zones de la photo sur lesquelles vous peignez.



Choisissez une taille de pinceau à l'aide du contrôle de taille. Note : Comme dans l'**OUTIL DE DESSIN DE FORMES**, la taille du pinceau sur l'écran reste la même par défaut si vous modifiez le zoom. Il est ainsi facile d'effectuer un zoom avant et de travailler sur toutes les parties de la photo sans devoir modifier la taille du pinceau. Néanmoins, vous avez la possibilité de définir une taille de pinceau absolue en cliquant sur le bouton **TAILLE**.



Utilisez le contrôle **DOUCEUR** pour adoucir vos traits de manière à ce qu'ils se fondent dans la photo au lieu d'avoir une bordure prononcée (douceur = 0 %). Commencez par peindre sur votre photo pour appliquer l'effet. Cela crée une nouvelle zone sur votre photo. Votre trait sera entouré avec un effet de pointillés mobiles pour indiquer qu'il s'agit de la forme actuelle ou active. Activez ou désactivez les pointillés à l'aide du raccourci « Ctrl + H ».

Ajustement d'effets appliqués

Après l'application de l'effet, la nouvelle zone d'effet créée en haut de votre photo reste sélectionnée, ce qui vous permet de l'ajuster si nécessaire. Vous pouvez ajuster

l'intensité de l'effet en utilisant le curseur **TRANSPARENCE** et la douceur peut être ajustée à l'aide du curseur Adoucissement des contours (voir page 206) située sur la barre d'infos supérieure. Vous pouvez également poursuivre la peinture pour élargir la zone sélectionnée ou maintenir la touche Maj enfoncée pour effacer des parties de la zone.

Vous pouvez même passer à l'**OUTIL PHOTO** (voir page 402) pendant que la zone est sélectionnée pour ajuster la luminosité ou le contraste de la zone.

Pour peindre une nouvelle zone, retournez au **PINCEAU D'EFFETS** et désélectionnez la zone existante. Pour cela, cliquez simplement en dehors de la photo ou appuyez sur Echap. Maintenant, si vous peignez sur la même photo ou sur une photo différente, cela créera une nouvelle zone avec les mêmes attributs que la dernière zone sélectionnée. Il est également possible de sélectionner un autre effet dans la commande Effet.

Vous pouvez à tout moment sélectionner une zone existante en cliquant dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Une fois la section sélectionnée, vous pouvez la modifier comme décrit précédemment. Si ensuite vous la désélectionnez et dessinez une nouvelle zone, la nouvelle zone possèdera les mêmes attributs.

L'outil de suppression des yeux rouges



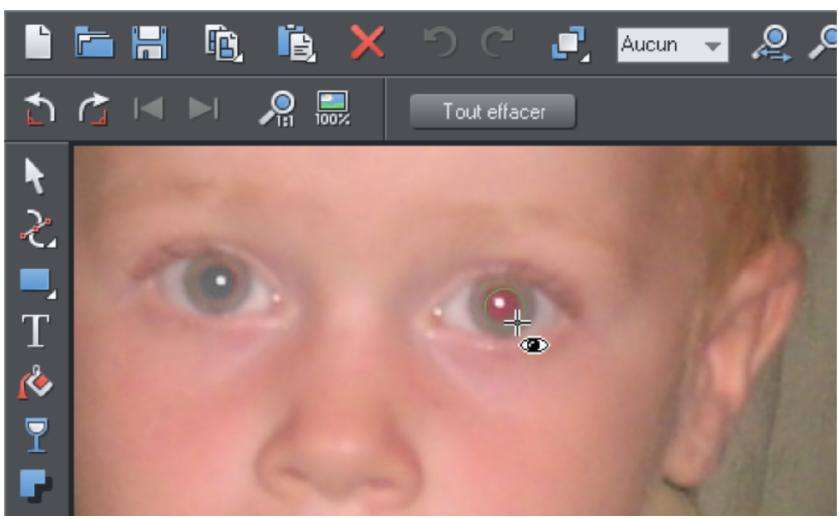
L'outil de suppression des **YEUX ROUGES** vous permet de supprimer rapidement les effets d'yeux rouges sur des visages de vos photos.





Cliquez sur l'icone affichée au-dessus pour passer en mode yeux rouges. Puis :

- Zoomez sur les yeux rouges en utilisant l'**OUTIL ZOOM (VOIR PAGE 64)** 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 357), 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)

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 Photo & Graphic Designer. La troisième série d'effets sont des effets plugins 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 Photo & Graphic Designer.

Effets verrouillés contre Effets en direct

Lors de l'utilisation des plugins « Old-style » d'Adobe Photoshop (connus également sous le nom de plugins « non scriptables »), l'effet une fois appliqué est verrouillé à sa place et il est impossible d'éditer la forme du dessous. Nous appelons cela des effets verrouillés. Pour éditer un objet avec un effet de verrouillage appliqué, il est tout d'abord nécessaire de supprimer l'effet, d'éditer la forme puis d'appliquer l'effet de nouveau.

Tous les effets de l'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA** et les effets « New-style » de Photoshop (parfois appelés effets « scriptables »), peuvent être utilisés comme véritables effets en direct où l'objet du dessous reste éditable même une fois l'effet appliqué.

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.

Adobe Photoshop contre plugins de l'Éditeur d'image Xara

L'outil **EFFETS EN DIRECT** supporte deux types de plugins basiques. Les plugins Photoshop (« Old-style » et « New-style ») et les plugins de l'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA**. Par exemple, l'effet **AMÉLIORATION** est le même outil qui apparaît dans l'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA**, mais peut maintenant être directement utilisé sur tout objet de MAGIX Photo & Graphic Designer. Un avantage des plugins **XPE** est qu'ils opèrent généralement directement et interactivement sur le dessin de Photo & Graphic Designer de sorte qu'une fenêtre d'aperçu séparée ne soit pas requise. Ainsi, par exemple, vous pouvez sélectionner l'effet en direct **AMÉLIORATION** et régler directement la luminosité de l'objet ou des objets sélectionnés.

Verrouiller les effets

Lorsque vous redimensionnez ou faites tourner un objet avec un effet en direct appliqué, Photo & Graphic Designer 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 cliquer 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 souhaiterez sans doute une meilleure résolution que celle que vous utilisez pour travailler à l'écran.

Éditer les effets en direct

La liste déroulante affiche les effets appliqués à l'objet sélectionné dans l'ordre où ils ont été appliqués. Sélectionnez l'effet que vous souhaitez à partir de la liste déroulante et cliquez sur le bouton **ÉDITER**. Ceci fera apparaître les commandes pour cet effet ; dans le cas d'un plugin Photoshop, il s'agit généralement d'une fenêtre pop-up permettant de modifier l'apparence de l'effet.

Fonctionnement des effets en direct

Ces effets étant tous des effets bitmaps, l'objet auquel l'effet en direct est appliqué est tout d'abord rastérisé (converti en bitmap) puis transféré au plugin qui applique l'effet et renvoie un bitmap modifié. Vous pouvez modifier la résolution d'un bitmap à l'aide des commandes de la barre d'infos **EFFETS EN DIRECT**.

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 Photo & Graphic Designer (voir page 548).

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 plugins 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.

Info sur le document et effets en direct

Pour plus d'informations sur les infos concernant les documents, voir le chapitre Utilisation du texte (voir page 243).

Vous pouvez voir rapidement quels effets ont été utilisés dans un graphique en sélectionnant Fichier > Info sur le document. La boîte de dialogue qui s'affiche répertorie les effets utilisés, juste après la liste des polices utilisées dans le graphique. Elle indique également les effets utilisés dans le graphique qui ne sont pas installés. Ces effets n'apparaîtront pas dans le graphique à moins qu'ils n'aient été verrouillés.

Ajouter plus d'effets en direct

Plusieurs plugins Adobe Photoshop fonctionneront avec MAGIX Photo & Graphic Designer et avec l'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA** et il est facile d'en ajouter de nouveaux. Xara prévoit également de fournir de nouveaux plugins d'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA** qui fonctionneront aussi avec MAGIX Photo & Graphic Designer.

Pour ajouter un nouveau plugin de l'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA**, copiez-le ou installez-le dans un dossier propre dans le dossier Xara Picture Editor\XPEplug-ins de votre installation de MAGIX Photo & Graphic Designer, à savoir C:\Program Files\Xara\Xtreme\Xara Picture Editor\XPEplug-ins\ puis redémarrez MAGIX Photo & Graphic Designer et/ou l'**ÉDITEUR D'IMAGE XARA**.

Pour ajouter de nouveaux plugins Photoshop, vous pouvez les copier ou les installer dans le dossier de Xara Picture Editor\PSplug-ins de l'installation de MAGIX Photo & Graphic Designer. Vous pouvez également utiliser le bouton de **CONFIGURATION** de l'outil **EFFETS EN DIRECT** pour ajouter l'emplacement du dossier contenant les fichiers de plugins sur votre ordinateur. Ou ajouter les plugins dans un dossier déjà répertorié dans la boîte de dialogue de **CONFIGURATION**. Vous pouvez accéder à la même liste d'emplacements de dossiers de plugins via l'onglet **EFFETS & PLUGINS** de la boîte de dialogue **OPTIONS** (Services > Options), ou via l'outil de **PLUGINS PS** de **L'ÉDITEUR D'IMAGE XARA**.

Copier des effets en direct

Pour plus d'informations concernant Copier et Coller, voir le chapitre Utilisation de l'objet (voir page 143).

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 plugins « 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 Photo & Graphic Designer 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.

Photo & Graphic Designer 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.

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.



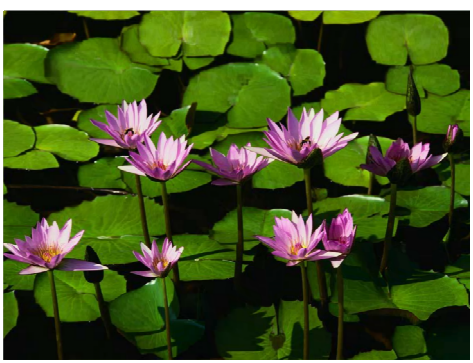




Utilisez la réglette de zoom située sur la barre d'infos pour contrôler le zoom dans les photos en fonction du contenu.

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.

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 343) 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 appliquiez un masque à l'image originale.

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.

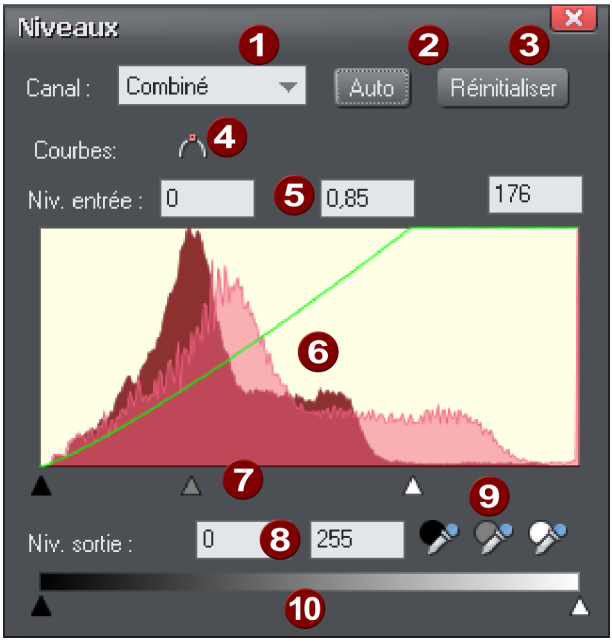
Remarques sur le calibrage en fonction du contenu

- 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.

Boîte de dialogue des niveaux de luminosité

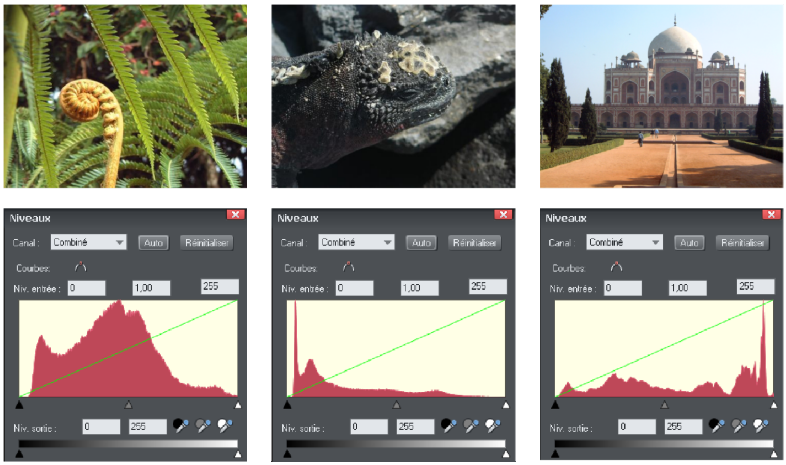
 Cliquez sur l'icône d'outils Niveaux sur la barre escamotable de l'outil Photo.

L'**OUTIL DE NIVEAUX** propose un contrôle détaillé sur les niveaux de luminosité des photos. Il s'agit d'un outil puissant qui ne propose pas seulement un histogramme des niveaux de luminosité de la photo mais également un contrôle plus détaillé que les outils traditionnels. Il permet d'éclaircir des ombres sans affecter les autres parties de l'image. Vous pouvez en outre ajuster la balance des blancs d'une image ainsi que les points blancs et noirs.

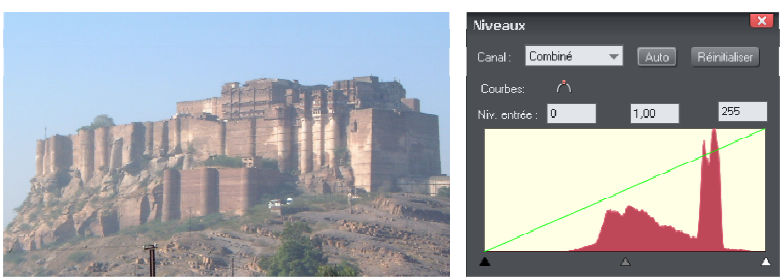


1. Sélection de canal
2. Auto (Optimisation automatique dans l'outil **OPTIMISATION**)
3. Réinitialiser
4. Désactiver Courbe
5. Niveaux d'entrée et valeur de luminosité (Gamma)
6. Histogramme
7. Ajustement visuel des niveaux d'entrée et de la luminosité (point noir, clarté, point blanc)
8. Niveaux de sortie
9. Pipette de point noir/gris/blanc
10. Ajustement visuel du niveau de sortie

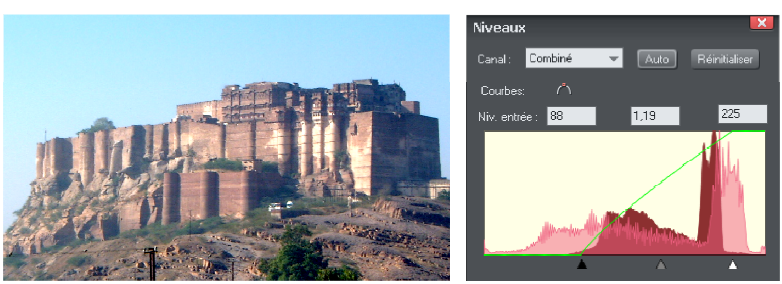
L'histogramme rouge indique la distribution des niveaux de luminosité dans l'image sélectionnée, en partant des ombres sombres sur la gauche vers les ombres les plus claires (blancs) sur la droite. La hauteur du graphique rouge indique le nombre (le nombre de pixel) d'ombres utilisées dans l'image. Une photo dont l'exposition est correcte typiquement affiche une répartition des niveaux de luminosité du sombre vers le clair comme dans l'exemple ci-dessus. Voici quelques images et exemples d'histogrammes.



1. La première image indique une bonne répartition, des ombres sombres vers les plus claires, avec une prédominance d'ombres à luminosité moyenne.
2. Le seconde image est nettement plus sombre ce que reflète l'histogramme à l'aide de pointes sombres.
3. La troisième image présente des pointes du côté des tons clairs, ce qui est typique pour des images avec un ciel clair. Mais ceci n'est pas négatif, l'exposition complète de la photo comptant, et l'histogramme présente une bonne distribution des tons dans l'histogramme.



L'histogramme indique une gamme étroite de tons, l'image a donc peu de contraste. Le but est donc de distribuer ce peu de tons sur les noirs et blancs entièrement. En tirant le contrôle des points noirs sous le coin gauche de l'histogramme, et le triangle blanc vers la pointe droite, vous pourrez redistribuer les niveaux de luminosité. Lors de cette opération, deux histogrammes sont affichés ;



L'histogramme superposé rouge pale est le nouvel histogramme, et vous pouvez suivre les modifications lorsque vous déplacez le contrôle. Les points noirs et blancs ont été tirés vers l'intérieur. Cela a pour effet de redistribuer les tons. Vous pouvez maintenant voir la nouvelle répartition de tons qui a pour effet d'optimiser considérablement la photo.

Ajustement de la luminosité

En tirant sur le triangle gris central, vous pouvez régler la luminosité (il s'agit techniquement d'une modification des gamma). Le résultat est le même que lorsque vous déplacez la réglette de luminosité dans la barre d'infos.

La réglette de luminosité modifie les zones sombres dans une image plus que les ombres claires, elle est donc particulièrement indiquée pour révéler des détails dans les ombres.

Sélection des points noirs, gris et blancs



Les trois icônes pipette permettent de saisir les points noir, gris ou blanc sur la photo et ajuster automatiquement les trois commandes. Ces outils présentent l'avantage d'ajuster également la balance des blancs ou les couleurs de votre photo.

- Placez l'un des icônes de la boîte de dialogue des niveaux sur votre photo par glisser-déposer. En faisant cela, vous pourrez observer les modifications sur votre photo. Relâchez les boutons de la souris lorsque vous êtes satisfait des modifications.

Pour définir le point noir automatiquement, vous pouvez positionner la pipette du noir sur la partie la plus sombre de votre photo. Procédez de la même manière pour les blancs.

Remarque : ces boutons peuvent être déplacés, ils ne fonctionnent pas de la manière courante. Au lieu de sélectionner et cliquer sur le bouton, vous devez le positionner sur la photo. Ils sont interactifs, c'est-à-dire que la photo est modifiée lorsque vous le déplacez sur la photo.

Couleur - réglage de la balance des blancs

La pipette du centre définit le point gris et est très utile pour modifier la balance des blancs de vos photos. Vous pouvez la tirer depuis la boîte de dialogue des **NIVEAUX**, comme les deux autres, mais faites-la glisser sur tout point de l'image qui doit être gris. Cela permet de modifier la balance des couleurs pour transformer tout élément se trouvant sous le pointeur de la souris en un ton pur de gris et modifie ainsi la balance des couleurs de l'image dans son ensemble.

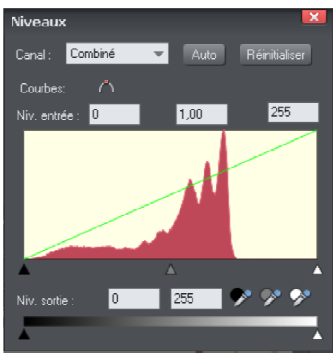
Si le réglage lumière d'une photo est mauvais, les couleurs auront des tons orange ou bleu. Cette commande permet d'améliorer ce défaut mais sans garantir de résultat parfait pour toutes les photos.

Astuce : si la photo ne comprend aucun objet gris, trouvez un élément censé être blanc et trouvez une zone dans cette nuance ou plus sombre que blanc.

Astuce : si plusieurs photos ont été prises dans les mêmes tons, vous pouvez copier les réglages de correction d'une photo à l'autre à l'aide de la fonction des attributs Copier/coller.

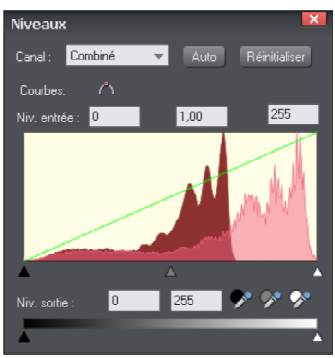
Dans l'exemple suivant, une scène de lieu enneigé est grandement sous-exposée et comporte une tonalité bleue prononcée. L'histogramme sur la droite indique que les niveaux de blanc sont faibles.





En déplaçant la pipette de blanc sur la partie blanche de l'image vous pouvez non seulement rétablir un équilibre dans l'histogramme, mais également corriger la tonalité bleue afin de rendre la neige vraiment blanche.





Une fois les corrections apportées, l'histogramme indique une balance nettement plus équilibrée (il se trouve principalement dans les blancs, ce qui est normal pour une scène avec de la neige).

Niveaux automatiques

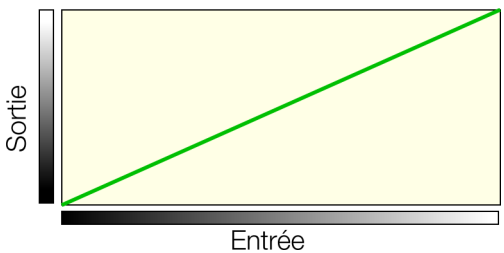
Le bouton **AUTO** va ajuster automatiquement les points blanc et noir pour correspondre aux nuances les plus claires et sombres de l'image sélectionnée. Cela fonctionne mieux pour certaines photos que d'autres (on obtient un très bon résultat avec la scène avec neige ci-dessus, de sorte qu'il est possible d'apporter des corrections en un clic).

Réinitialiser

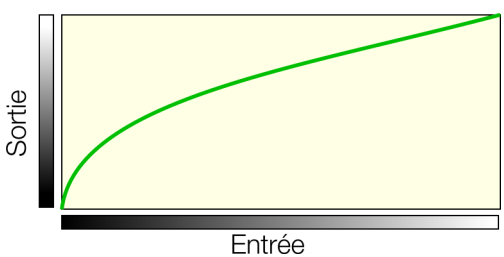
Le bouton **RÉINITIALISER** va rétablir tous les paramètres de niveau à leur valeur de départ. Le bouton **COMPARER** dans la barre d'outils photo propose la même fonction mais permet de rétablir les paramètres modifiés si vous cliquez à nouveau dessus.

Niveaux avancés - la ligne verte

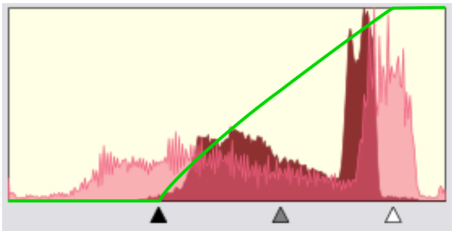
Pour les utilisateurs plus avancés, la commande des niveaux permet réellement de réaliser un mappage des niveaux de clarté vers un groupe de niveaux alternatif. La ligne verte superposée à l'histogramme représente la fonction de mappage.



La ligne droite par défaut signifie qu'il n'y a aucune modification, de sorte que les nuances sombres sont mappées vers le noir et les claires vers la nuance claire correspondante. Lorsque vous modifiez les commandes, la ligne verte est modifiée pour refléter le nouveau mappage. Ainsi par exemple, lorsque vous augmentez le contrôle de clarté ou des gamma, la ligne verte sera modifiée comme suit ;



Vous pouvez maintenant voir qu'il ne s'agit plus d'un mappage en ligne droite et que les nuances sombres vont subir un mappage pour correspondre aux nuances de sortie claires.



À l'aide de l'un des exemples à bas contraste ci-dessus vous pouvez voir l'histogramme modifié montrant les aspects avant, après et la ligne verte de mappage modifiée.

Vous pouvez voir que les points noirs et blancs ont été tirés vers l'intérieur. Cela se reflète dans la ligne verte qui indique que les tons médians sont maintenant mappés vers le noir et que les points les plus blancs (environ 80% sur la ligne horizontale) sont maintenant mappés vers le blanc. Ainsi la zone limitée des nuances d'entrée est représentée entièrement des couleurs les plus sombres aux plus claires.

RVB combiné ou Rouge, Vert, Bleu séparés

Lorsque vous modifiez la luminosité ou le contraste général, cette opération est appliquée de la même manière aux différents composants RVB qui composent l'image couleur. En d'autres mots, la balance des couleurs n'est pas modifiée (toutes les couleurs sont affectées de la même manière), seule la luminosité générale est modifiée. Le menu déroulant en haut de la boîte de dialogue indique « RVB combiné » pour refléter cette action. Cependant vous pouvez ajuster les niveaux de chaque nuance de rouge, vert ou bleu (canal) séparément en les sélectionnant dans la liste déroulante. Et chacun de ces composants dispose de son propre set de commandes qui fonctionnent indépendamment des commandes « RVB combiné ». En ajustant les courbes d'un composant couleur uniquement, le bleu par exemple, vous modifiez la balance des couleurs entière. Vous pouvez ainsi ajouter ou supprimer manuellement du rouge, vert ou bleu de chaque photo.

Notez que lorsque vous utilisez le bouton « Auto » ou que vous tirez sur la pipette du noir, gris ou blanc, ces fonctions modifient les composantes RVB séparées plus que les commandes « RVB combiné ». C'est ainsi que la balance des couleurs est corrigée. L'inconvénient de cette manipulation est que les commandes du RVB combiné ne semble pas avoir changé.

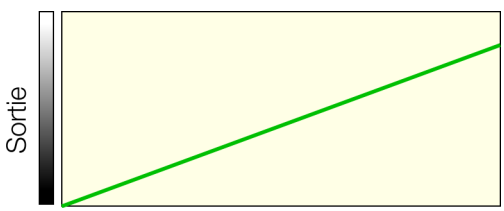
Niv. sortie :

Les deux commandes inférieures permettent d'ajuster les niveaux de sortie minimum (noir) et maximum (blanc). Lorsque vous les ajustez, le contraste est réduit.

Astuce : il n'est habituellement recommandé pour l'impression que les photos ne contiennent pas de blanc pur mais plutôt une valeur maximum de blanc autour de 90%, spécialement lorsqu'il s'agit de photos en noir et blanc. L'histogramme permet de vérifier facilement l'état des blanc (les pics à l'extrémité droite) et de l'ajuster simplement à l'aide de la réglette des niveaux de sortie de blanc.



Lorsque vous déplacez la réglette de niveau de sortie des blancs vers l'intérieur, la ligne verte est légèrement modifiée :



cela signifie que la valeur maximale des blancs a été légèrement diminuée.

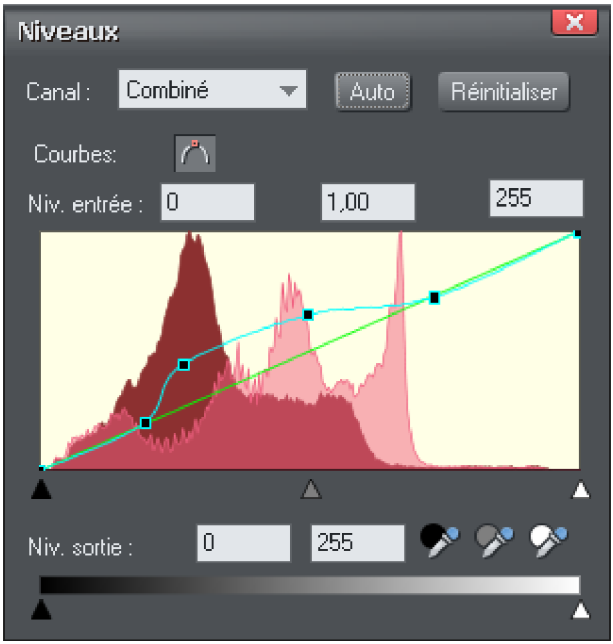
Courbes de luminosité

Dans la boîte de dialogue des Niveaux, il est possible de créer des courbes de luminosité manuellement afin d'exercer un plus grand contrôle sur les niveaux de luminosité des photos.

Pour créer une courbe manuellement, il suffit de cliquer ou glisser sur la zone de l'histogramme, et un nouveau point de contrôle sera ajouté à la courbe.

Effectuez un clic droit sur le point de contrôle pour le supprimer. Utilisez le bouton **DÉSACTIVER LA COURBE**  pour désactiver temporairement la courbe.

Le contrôle des courbes est utilisé combiné avec les autres commandes des niveaux, comme le contrôle central des gamma et les niveaux d'entrée et sortie des noirs et blancs. Cela signifie que vous pouvez travailler sur une courbe entrée manuellement tout en procédant à des ajustements généraux comme l'ajustement des gamma ou encore le contraste sur la barre d'infos principale de l'outil Photo.



Cet exemple montre une courbe entrée manuellement comprenant trois points de contrôle. Dans cet exemple, les teintes moyennes à noires ont été allégées (éclaircies) mais les teintes les plus lumineuses de la photo (sur la droite de la courbe) n'ont pas été modifiées.

Le graphique de l'histogramme montre les deux histogrammes d'origine (rouge sombre) de la photo non modifiée et l'histogramme modifié (couverture rouge pale) qui correspond à la courbe ajustée.

Appliquer les mêmes corrections de niveau à plusieurs images

Généralement, les photos prises en même temps et dans les mêmes conditions présentent les mêmes problèmes d'exposition ou de nuances de couleurs. MAGIX Photo & Graphic Designer permet de copier et appliquer très facilement à plusieurs photos les même corrections. Il suffit de copier l'image source dans le presse-papiers (Ctrl+C) puis de sélectionner **ÉDITER > COLLER LES ATTRIBUTS** (Ctrl+Maj+A).

Notes à propos de l'outil niveaux

1. La boîte de dialogue des **NIVEAUX** fonctionne parallèlement aux réglettes de **CLARTÉ** et **CONTRASTE**. Vous pouvez utiliser ces deux moyens de contrôle conjointement ou séparément. Toutes les modifications se reflètent dans l'histogramme et la ligne verte de mappage.
2. La boîte de dialogue des **NIVEAUX** fonctionne de manière non modale, c'est-à-dire que vous pouvez utiliser MAGIX Photo & Graphic Designer en même temps. Elle sera mise à jour pour afficher l'histogramme de chaque photo sélectionnée et sera vide si aucune photo n'est sélectionnée.

Comparer et rétablir l'original

Le bouton **COMPARER** peut être utilisé pour réinitialiser toutes les valeurs par défaut des outils **OPTIMISER** et **NIVEAUX** afin de restaurer l'état initial de la photo. Cliquez sur le bouton comparer une seconde fois pour rétablir les valeurs précédentes. Vous pouvez en outre utiliser ce bouton pour alterner les deux affichages afin de visionner les effets des modifications effectuées.

Toutes les modifications d'optimisation ou de niveaux étant non destructives, le bouton comparer supprime simplement les attributs d'optimisation pour rétablir l'image d'origine. Vous pouvez utiliser le bouton comparer à tout moment lors des modifications.

Assemblage panoramique



MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 oeil de poisson
- Correction automatique de la distorsion en coussinet, en barillet, et mise en vignette
- Correction automatique de l'exposition
- Détection automatique et incorporation des superpositions
- Recadrage automatique de l'image finale

Pour créer un panorama, il est nécessaire de prendre une série de photos à partir d'une position centrale. Idéalement, chaque photo présente une superposition de 30% avec la photo précédente bien que cela ne soit pas absolument nécessaire.

Le processus de création du panorama est très simple :

1. 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 402).

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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer. 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.

Outil Correction des perspectives



Cet outil est disponible dans la barre escamotable de l'outil Photo. Il est conçu pour corriger automatiquement en un clic les effets de perspective communs.





La photo sur la gauche, prise dans une grande basilique de Rome, montre les effets de perspective communs de photos prises en plaçant l'appareil photo près du sol. Pour obtenir une photo « droite », il faudrait prendre la photo à une hauteur de 9 mètres environ. L'outil de correction des perspectives peut créer un effet similaire automatiquement (exemple sur la droite).

Sélectionnez simplement la photo puis l'outil de Correction des perspectives. Ce processus peut prendre du temps, en fonction de la résolution de la photo.

Astuce : la photo corrigée obtenue est un fichier au format brut BMP qui occupe un grand espace mémoire, il est donc recommandé d'optimiser votre photo au format JPEG pour réduire l'espace mémoire occupé et la taille du fichier. Sélectionnez l'option **SERVICES** > **OPTIMISER PHOTO...**.

Utilisateurs expérimentés : ce service ne fournit aucune interface et aucun contrôle utilisateur. Cependant, un programme indépendant existe, offrant d'autres fonctions de contrôle sur les paramètres de correction de la perspective. Ce programme est disponible dans le dossier des fichiers installés de Designer (ex. C:\Program Files\Xara\Xara Designer Pro 6\ShiftN).

Outil EXIF



En cliquant sur le bouton EXIF dans la barre escamotable de l'outil Photo vous ouvrez la boîte de dialogue EXIF. Elle indique les valeurs intégrées EXIF d'une photo au format JPEG.



Cette boîte de dialogue est transparente (elle ne gêne donc pas l'affichage). En cliquant sur la petite flèche pointée vers le bas située sur la barre de titre, vous pouvez configurer les valeurs EXIF actuelles affichées et le degré de transparence de la boîte de dialogue.

Les données EXIF sont à présent conservées lors de l'exportation de photos JPEG et durant toute l'opération d'optimisation des photos.

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).

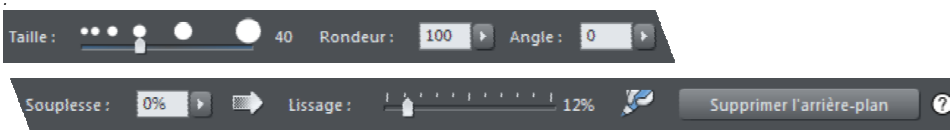
4. Toutes les opérations sur les photos peuvent être annulées. Contrairement aux programmes traditionnels d'édition de photo, la photo originale n'est jamais modifiée à moins que vous optimisiez la photo et enregistrez les changements de façon permanente.. Aussi souvent que vous le souhaitez, vou pouvez 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 Photo & Graphic Designer (**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.

Outil gomme

Utiliser l'outil de gommage de formes



L'**OUTIL DE GOMMAGE DE FORMES** est utilisé pour effacer des parties précises de n'importe quel élément, des photos aux formes vectorielles. Il offre une fonction de suppression dure qui permet de découper des formes et des photos de manière permanente, ou de suppression douce, non destructive et qui produit des bords doux. Il existe aussi une fonction de suppression intelligente de l'arrière-plan d'une photo, ce qui rend très facile la découpe d'objets lorsque le contraste entre le premier plan et l'arrière-plan est bon.



*La barre d'infos de cet outil vous fournit des commandes permettant de régler la **TAILLE DU PINCEAU**, l'**ARRONDI**, l'**ANGLE DE LA POINTE** de pinceau et la **SOUPLESSE**, ainsi qu'un contrôle du degré de lissage qui règle la précision avec laquelle le coup de pinceau suivra les mouvements de la souris (exactement comme le contrôle de lissage de l'**OUTIL DE DESSIN À MAIN LEVÉE**).*

Taille de la plume

Ajustez la taille du pinceau en déplaçant le curseur afin de réduire ou d'augmenter la taille. La taille du pinceau change de manière relative aux objets de la page lorsque vous modifiez le degré de zoom. En d'autres termes, si vous zoomez, du fait que la plume conserve la même taille à l'écran, vous pourrez effacer de plus petits détails. Vous pouvez aussi ajuster la taille du pinceau de manière conventionnelle, en utilisant la molette de la souris tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

Supprimer l'arrière-plan

Cette fonction est particulièrement utile pour effacer ou changer l'arrière-plan des formes complexes telles que la fourrure, les cheveux, les arbres, etc. Effectuer cette action manuellement serait fastidieux ou même impossible. Indiquez seulement les zones approximatives à effacer (avec l'**OUTIL DE GOMMAGE DE FORMES**) et les zones à protéger (avec l'**OUTIL DE DESSIN DE MASQUE**), ensuite cliquez sur le bouton **SUPPRIMER L'ARRIÈRE-PLAN**.

1. En utilisant l'**OUTIL DE GOMMAGE**, peignez grossièrement les parties de l'image que vous souhaitez supprimer (l'arrière-plan).
2. En utilisant l'outil de dessin de masque, peignez les zones du premier plan que vous souhaitez conserver.



3. Sélectionnez l'**OUTIL DE GOMMAGE** à nouveau, puis cliquez sur **SUPPRIMER L'ARRIÈRE-PLAN** sur la barre d'infos supérieure.

Si le premier plan ne comporte qu'une seule couleur, il n'est pas nécessaire de tout couvrir avec le masque. Si le premier plan est composé de couleurs différentes, dessinez un masque pour chacune des zones de couleur. Zoomez (Ctrl + molette de la souris) pour masquer de manière plus ou moins détaillée tout en tentant de ne pas masquer de couleur ou de région d'arrière-plan.

Si vous faites une erreur, gardez la touche Maj enfoncée pour effacer le masque. Si les résultats ne sont pas satisfaisants, vous pouvez aussi **ANNULER** (Ctrl + Z) et changer le masque ou les parties effacées et réessayer. De cette manière, vous pouvez petit à petit améliorer le résultat en annulant, en ajustant le masque et les parties effacées puis en appuyant à nouveau sur Supprimer l'arrière-plan. Afin d'améliorer les résultats pour une partie précise d'une image, faites en sorte que les zones masquées et effacées aient un premier plan et un arrière-plan bien contrastés dans la partie d'image concernée, ceci pour que les résultats obtenus soient meilleurs. Vous disposez également d'un bouton **?** pratique en haut de la barre d'infos. Ce bouton vous guide étape par étape lors de l'utilisation de la fonction.



Cette image a un arrière-plan blanc que vous souhaitez faire disparaître.



*Utilisez l'**OUTIL DE DESSIN DE MASQUE** pour indiquer la zone de l'image que vous souhaitez **protéger** (zone rose).*

*Utilisez l'**OUTIL DE GOMMAGE**, pour marquer grossièrement les parties de l'image que vous souhaitez **supprimer** (zone blanche).*

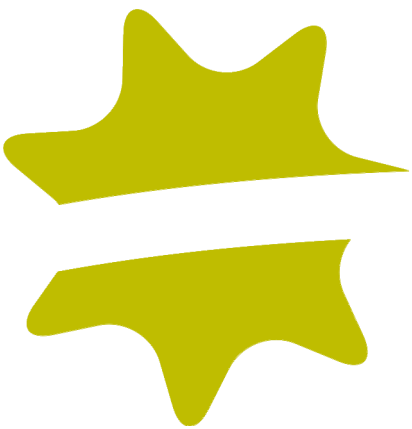


*Cliquez sur le bouton **SUPPRIMER L'ARRIÈRE-PLAN** sur la barre d'infos supérieure de l'outil de gommage. La zone blanche disparaît.*

Gommage souple

Si vous placez le curseur de souplesse sur une valeur différente de zéro, cet outil devient une gomme souple et des « coups de souris » donnés sur tout objet (toute forme, tout texte ou toute photo) gommeront, c'est-à-dire rendront transparente la zone affectée. Le contrôle de la souplesse permet d'indiquer le degré de souplesse ou de netteté du bord du coup de pinceau.

Remarque : vous pouvez utiliser l'outil de gommage sur tout objet, dont du texte, des fondus ou des extrusions 3D.



Souplesse réglée sur 0 % : suppression dure modifiant de façon définitive le contour de la forme ou de la photo.



Souplesse réglée sur 50 % : suppression douce.

Edition de formes

Réglez la souplesse sur 0 (valeur par défaut) pour effacer de manière dure (destructive). Ceci découpe des formes et des photos, ce qui modifie leurs contours de façon permanente. Il s'agit d'une façon simple et directe d'ajuster les contours vectoriels d'une forme vers l'intérieur. Si vous « donnez un coup de souris » sur le bord d'une forme, cela renfoncera ses contours vers l'intérieur.

Sélectionnez d'abord la forme que vous souhaitez effacer en cliquant dessus puis donnez un coup de pinceau sur celle-ci tout en maintenant le bouton gauche de la souris. Cliquez sur l'arrière-plan pour annuler la sélection.

Si vous effacez une forme afin de la segmenter en plusieurs parties, celle-ci restera une forme individuelle pouvant être sélectionnée. Si vous souhaitez la segmenter en formes éditables individuelles, utilisez la fonction **ARRANGER** > **SCINDER LES FORMES**.

Si vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé (sans déplacer la souris d'un coup sec), cela perforera l'objet avec la forme du pinceau.

Gommage de texte, d'extrusions 3D, de fondus, etc.

Pour certains types d'objets complexes, il n'est pas utile de procéder au gommage vectoriel et dans ce cas, l'outil de gommage effectuera toujours un gommage non destructif, même si la souplesse est réglée sur 0. Cela signifie que vous pouvez continuer à éditer (par exemple) le texte ou l'extrusion 3D que vous avez effacée, en réalisant une **SÉLECTION À L'INTÉRIEUR**.

Édition non-destructive

Il est important de comprendre que cette fonctionnalité de gommage souple n'est pas destructive, comme la plupart des fonctionnalités de Photo & Graphic Designer, c'est-à-dire qu'elle ne modifie pas du tout la forme ou la photo située en dessous et ayant été gommée. Cela est totalement différent de la manière dont la plupart des programmes de retouche photo fonctionnent (de manière destructive, c'est-à-dire qu'ils altèrent les pixels mêmes de l'image).

Les bénéfices de cette approche sont non seulement que vous pouvez changer d'avis à tout moment pour réajuster vos opérations de gommage, mais de plus, vous pouvez annuler le gommage (récupérer ce qui a été gommé) et même supprimer tous les mouvements de gommage pour retrouver la forme, la photo ou le texte original, non modifié.

Cette approche vectorielle non destructive signifie que vous pouvez par exemple appliquer un gommage souple à du texte ou peut-être à une forme extrudée en 3D puis continuer à éditer ce texte ou modifier l'extrusion 3D après avoir effectué le gommage.

Il est également important de réaliser que la fonctionnalité de gommage souple est indépendante de la résolution. La valeur de « souplesse » est une valeur vectorielle mathématique et les coups de plume sont des tracés vectoriels pouvant être entièrement édités. Vous pouvez sélectionner, ajuster ou supprimer tout coup de gomme appliqué plus tôt, et pour les utilisateurs avancés, la structure vectorielle entière peut être observée dans la galerie des pages et des calques.

Utilisateurs avancés : lorsque vous effectuez une opération de gommage souple sur un objet, il devient un « groupe de masques d'opacité ». Dans la galerie des pages et des calques, vous pouvez voir que le groupe contient un objet masque d'opacité, et au sein de cet objet, vous avez la ou les forme(s) que vous avez utilisée(s) pour gommer. Vous pouvez même les sélectionner en utilisant la galerie et continuer à les éditer.

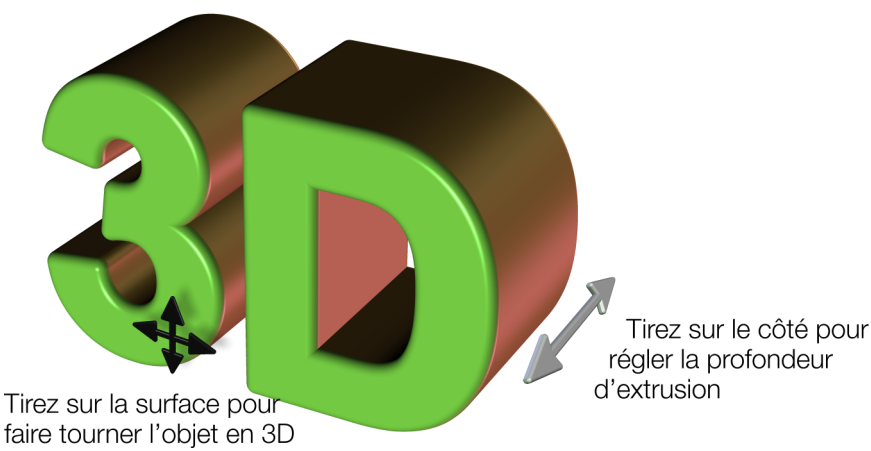
Une fois qu'un objet est devenu un groupe de masques d'opacité, les opérations de gommage, qu'elles soient souples ou nettes, sont alors appliquées en tant qu'opération de masque souple au sein de ce groupe.

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.

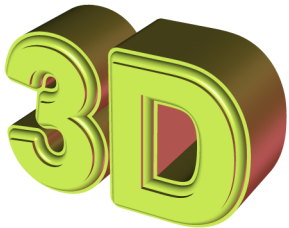
Il permet également, via un glissement du curseur de la souris sur l'écran, de faire pivoter l'objet 3D en temps réel, de personnaliser la profondeur d'extrusion et de déplacer trois sources de lumières dans l'espace 3D autour de l'objet.



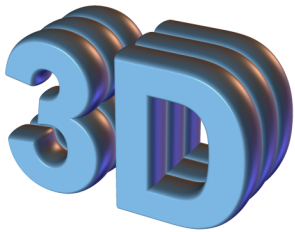
La barre d'infos permet de sélectionner le type de bordure qui peuvent être dessinées le long de l'extrusion. Plus de 25 types de bordures sont à votre disposition.



Biseau incurvé



Biseau intérieurs fantaisie



Biseau accidenté

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 173).

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.

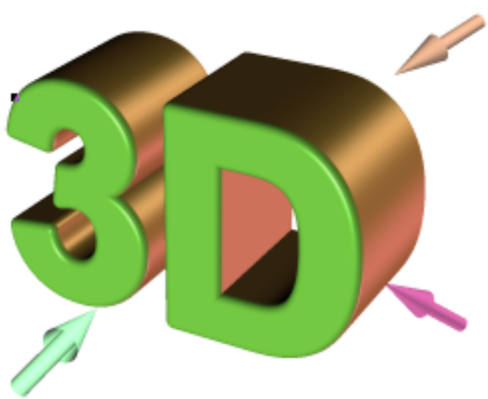
Une autre possibilité de raccourci consiste à ajuster la taille du biseau en tirant sur le côté de l'objet en 3D tout en maintenant la touche « Ctrl » appuyée.

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 réflection 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 Photo & Graphic Designer. 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.

Graphiques Internet

Créer des boutons, des bannières et d'autres graphiques Web

Photo & Graphic Designer 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 designs. Il suffit de dessiner, de configurer ou d'importer un élément de la galerie des designs 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. Voici par exemple comment créer un graphique de bouton à partir d'un modèle :

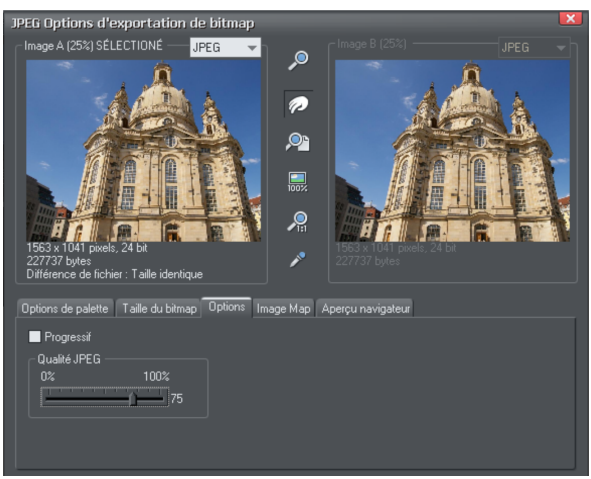
Ouvrez la **GALERIE DES DESIGNS** > **ÉLÉMENTS DE PAGE** > **BOUTONS**.



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**
- Modifiez la couleur en cliquant sur les couleurs appropriées à gauche sur la palette et sélectionnez « Éditer ».
- Modifiez le texte avec l'**OUTIL TEXTE** (voir page 598)

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.



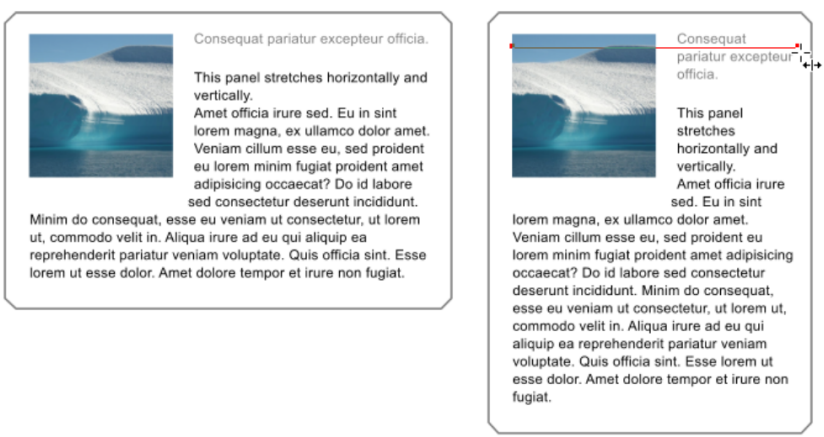
Lorsque vous exportez un fichier, vous pouvez comparer côte-à-côte deux versions différentes de la même image dans la boîte de dialogue des paramètres. Par exemple, vous pouvez comparer les versions JPEG et PNG d'un même graphique pour constater les différences de qualité et/ou de taille ; vous pouvez également comparer deux images PNG optimisées de façons différentes. Consultez le chapitre dédié à la boîte de dialogue d'exportation (voir page 538). Dans l'exemple ci-dessus, la compression au format JPEG est ajustée pour générer une taille de fichier optimale.

Objets extensibles

Bon nombre d'objets graphiques, comme les boutons et les panneaux de texte peuvent être automatiquement ajustés à la taille ou à la longueur du texte. La plupart des modèles et tous les boutons du dossier **ÉLÉMENTS DE PAGE** > **BOUTONS** de la **GALERIE DES DESIGNS** existent en deux versions : largeur fixe ou extensible. Si vous installez un ensemble de boutons de navigation (généralement une suite de liens ou de boutons horizontale ou verticale), il est recommandé d'utiliser des boutons à largeur fixe pour qu'ils soient tous de la même taille.



De la même façon, vous pouvez ajuster verticalement et parfois horizontalement de nombreux panneaux de côté, des panneaux de texte dans les modèles mais aussi la zone de texte principale. Pour les panneaux de texte, vous pouvez ajuster la largeur de la colonne dans **L'OUTIL TEXTE** (voir page 598) en tirant à gauche ou à droite de l'indicateur de la colonne.



Remarque : vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant Xara Designer Pro.

Panneaux de texte

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



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

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

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

Remarque : vous pouvez créer de nouveaux éléments extensibles en utilisant MAGIX Photo & Graphic Designer. Veuillez vous reporter au chapitre Utilisation du document (voir page 97) pour plus de détails.

Résolution des photos - tout est automatique !

Lorsque vous importez des photos haute résolution (au-dessus de 1920 pixels en largeur ou en hauteur) dans un document Web, MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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.

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

Photo & Graphic Designer enregistre toujours l'image originale importée (ou la taille réduite si cela été fait lors de l'importation comme vu ci-dessus). Ainsi, vous pouvez redimensionner ou recadrer votre image comme vous le souhaitez sans perte de qualité. Photo & Graphic Designer convertit automatiquement toutes les photos au format JPEG dans une résolution correcte lorsque vous sauvegardez votre site Web. Inutile de vous préoccuper à propos des dpi, de la taille des images, des pixels ou autres. Ce que vous voyez dans Photo & Graphic Designer (zoom à 100 %) correspond exactement à ce qui se produira sur votre site Web.

Si vous souhaitez redimensionner une photo ou un objet à une taille spécifique, il vous suffit de saisir les mesures dans les champs longueur et largeur de la barre d'infos de **L'OUTIL SÉLECTION**.

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

Travail avec des modèles

L'utilisation des modèles disponibles dans la galerie de modèles est le moyen le plus rapide et le plus simple de créer des graphiques de haute qualité tels que des albums photo, des calendriers, des cartes, des lettres d'informations et autres documents.

Pour charger un modèle de conception, ouvrez la galerie des modèles et double-cliquez sur un modèle miniature dans l'une des catégories de graphismes. Une fois chargé, vous pouvez personnaliser le modèle afin de produire votre propre graphique de qualité personnalisé. Vous voudrez sans doute remplacer des photos par les vôtres, taper votre propre texte et peut-être même changer la gamme de couleur, ce qui est très facile dans MAGIX Photo & Graphic Designer. Ce chapitre explique comment procéder à la personnalisation du modèle très simplement.

Remplacement des photos

Pour remplacer une photo, faites simplement glisser votre fichier image (JPEG, GIF, PNG, BMP) de votre Explorateur Windows et posez-le au-dessus de la photo que vous souhaitez remplacer. Votre photo sera automatiquement redimensionnée pour remplacer la photo modèle. La nouvelle photo sera alors sélectionnée avec les poignées d'ajustement de photos intelligentes (voir page 387), vous permettent d'ajuster facilement la position et les dimensions de votre photo si nécessaire (voir ci-dessous).

Vous pouvez également charger vos photos dans le design actuel à l'aide de **« FICHIER »** > **« IMPORTER »**. Cela ajoute un nouvel objet photo à votre design ainsi qu'à la **GALERIE DES IMAGES**. Supprimez la nouvelle photo de la page en la sélectionnant puis en appuyant sur « Supprimer ». Puis faites glisser votre photo depuis la **GALERIE DES IMAGES** et posez-la sur une photo modèle pour la remplacer comme décrit ci-dessus.

Par défaut, le remplacement d'une photo entraîne également le remplacement de toutes les autres copies de cette photo sur la page actuelle. Il s'agit souvent de l'effet souhaité, car certains modèles comportent de multiples copies de la même photo qui peuvent être remplacées, dont certaines sur des calques cachés : par exemple, une version plus grande d'une photo et une version miniature de la même photo. Cependant, si vous souhaitez plus de contrôle concernant le remplacement de photos, maintenez la touche **CTRL** enfoncée et déplacez votre photo. Il vous sera ensuite demandé quelles instances de la photo vous souhaitez remplacer.

Note : Ne remplacez pas des photos en supprimant d'abord la photo modèle car cela supprimera également la forme qui la maintient et qui détermine sa taille. Si vous avez supprimé une photo de cette façon, utilisez la fonction Annuler (Ctrl+Z) pour la rétablir et remplacez l'image comme décrit ci-dessus.

Ajustement d'une photo dans un cadre

Il est souvent utile d'ajuster la position et le calibrage d'une photo et de la faire pivoter dans son cadre. Sélectionnez la photo : les poignées d'ajustement de smartphoto qui apparaissent vous permettent de faire pivoter et de redimensionner l'image, de la déplacer à l'intérieur de son cadre, de redimensionner celui-ci ou d'arrondir ses coins.

Note: Si vous souhaitez déplacer une photo dans la page avec ce cadre, au lieu de déplacer la photo dans son cadre, allez dans l'**OUTIL DE SÉLECTION**. Désélectionnez alors la photo en cliquant sur une zone vide de la page ou sur la touche Echap, puis cliquez et faites glisser la photo pour la déplacer avec son cadre.

Éditer des photos

La façon la plus simple et pratique d'éditer des photos dans votre design est d'utiliser l'**OUTIL PHOTO** intégré. Vous le trouverez dans la barre escamotable des outils Photo sur la barre d'outils principale.

L'outil d'optimisation des photos permet de procéder aux ajustements courants sur votre photo comme la luminosité, le contraste et la saturation. Vous avez également la possibilité de découper des photos dans cet outil simplement en glissant sur la photo. Ou ouvrez l'outil Clip correspondant pour voir les autres options de clip. L'outil de clonage est utile pour supprimer des parties indésirables d'une photo de manière non-destructive en copiant une partie d'une photo sur une autre. Il existe également des outils permettant de procéder au redimensionnement intelligent d'une photo, de supprimer les yeux rouges, de créer des photos panoramiques, de corriger la perspective et d'autres fonctions d'édition des photos.

Voir le Chapitre outil photo (voir page 402) pour plus de détails.

Modifier du texte



Pour passer à l'**OUTIL TEXTE**, double-cliquez sur le texte que vous voulez modifier ou cliquez sur l'icône de l'**OUTIL TEXTE** dans la barre d'outils principale.

Vous pouvez sélectionner le texte en passant dessus puis taper du texte pour le remplacer, tout comme dans un logiciel de traitement de texte.

Pour modifier la police, sélectionnez la zone de texte à modifier en faisant glisser la souris dessus, puis sélectionnez une police dans le menu déroulant de la barre d'infos.

Ajoutez de nouveaux passages de texte au design en cliquant puis en tapant le texte, ou créez un bloc de texte avec une largeur et une longueur définies en cliquant et en

déplaçant le pointeur de la souris diagonalement sur la page avec l'outil texte, puis entrez votre texte dans le cadre de texte qui apparaît. Vous pouvez facilement faire qu'un passage de texte entoure automatiquement des photos et autres objets sur votre page. Pour cela, il vous suffit d'effectuer un clic droit sur un objet et de choisir « Renvoi & ancrage de texte » pour faire en sorte que l'objet renvoie le texte qui se trouve en dessous de lui. Voir la section « Renvoi de texte » (voir page 268) dans l'aide de l'outil texte pour plus de détails.

Vous pouvez également ancrer un objet à un endroit particulier du texte pour que l'objet suive le texte lorsque le point d'ancre est déplacé. Effectuez un clic droit dessus et sélectionnez **« ANCRER AU TEXTE ».** Après l'avoir ancré, déplacez l'objet là où vous voulez le positionner par rapport au texte en utilisant l'**OUTIL DE SÉLECTION.** Désormais, lorsque vous éditez le texte et que le point d'ancre est déplacé, l'objet ancré se déplace également. Voir le chapitre outil Texte (voir page 270) pour plus d'informations.

Modifier les couleurs

Éditer individuellement les couleurs d'un thème

Pour éditer le thème de couleurs d'un modèle, cliquez droit sur l'un des grands patches carrés de couleurs nommées à gauche de la palette de couleurs, en bas de la fenêtre, puis choisissez Éditer dans le menu qui apparaît. Ceci ouvre l'Éditeur de couleurs. Il y a généralement plusieurs thèmes de couleurs nommées dans la Palette de couleurs ; passez le pointeur de la souris au-dessus de la couleur pour voir apparaître l'infobulle affichant le nom de la couleur. Parfois, plusieurs couleurs liées à un thème de couleurs changeront en même temps – celles-ci sont affichées sur la palette de couleurs avec les petits carrés de couleur, mais normalement vous n'aurez pas à les éditer car elles changent automatiquement lorsque les couleurs de thème principales sont modifiées.

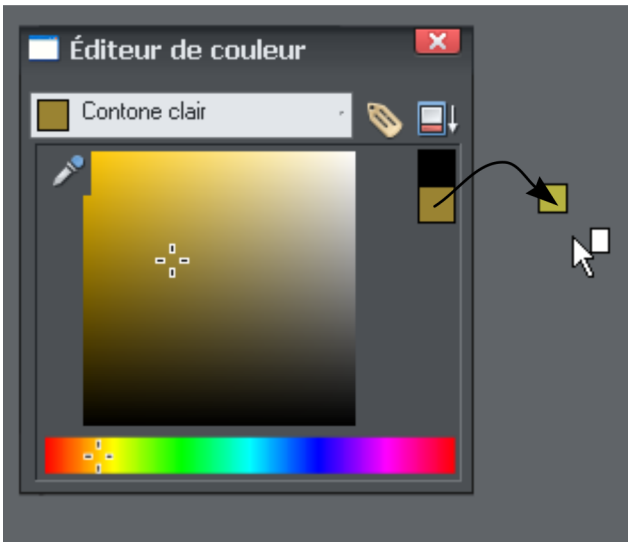
Vous pouvez aussi cliquer sur n'importe quel objet du graphique pour le sélectionner puis cliquer sur une couleur nommée ou une couleur de la palette pour modifier la couleur de l'objet. Mais ceci ne constitue pas le meilleur moyen d'éditer les couleurs d'un modèle, car en choisissant une couleur de la palette, vous écartez définitivement l'objet des couleurs de thème du graphique. Mieux vaut modifier les couleurs du thème comme décrit plus haut afin que toutes les occurrences de cette couleur, ainsi que ses nuances, soient mises à jour dans votre design.

Une fois les couleurs du thème modifiées dans le document, si vous collez ou importez des modèles de conception qui utilisent toujours les couleurs originales du thème, il faudra faire un choix. Si vous souhaitez importer les nouveaux objets avec leurs couleurs d'origine, sélectionnez l'option « Ne pas faire correspondre ». Mais si vous voulez les modifier pour qu'elles correspondent aux couleurs choisies pour votre document, sélectionnez l'option « Faire correspondre ». La boîte de dialogue d'adaptation des couleurs s'affiche dès que vous importez des objets qui partagent un

nom de couleur avec celles document, alors que les valeurs des couleurs diffèrent. Voir Manipulation des couleurs pour plus d'informations.

Couleur d'arrière-plan de page

Pour définir une couleur d'arrière-plan, faites glisser une couleur depuis la palette de couleurs et déposez-la sur l'arrière-plan.



Une fois que vous avez défini la couleur de cette manière, vous pouvez encore l'affiner avec l'éditeur de couleurs. Faites un clic droit sur la page et sélectionnez l'option **MODIFIER L'ARRIÈRE-PLAN DE LA PAGE**. L'éditeur de couleurs apparaît pour vous permettre d'éditer la couleur de la page.

Pour définir une texture d'arrière-plan répétée, déplacez la photo ou le bitmap vers le document. Ouvrez la Galerie des images, recherchez la photo que vous venez de télécharger, cliquez dessus pour la sélectionner, cliquez sur le bouton **ARRIÈRE-PLAN** de la galerie et sélectionnez **DÉFINIR L'ARRIÈRE-PLAN DE PAGE**.

Modifier la taille de page des modèles.

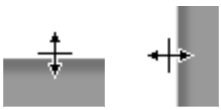
Vous pouvez changer verticalement la taille des modèles déjà créés en tirant le bord en bas de la page. Lorsque vous effectuez cette manoeuvre, les pieds de pages restent en bas de la page et les fonds d'écran sont étirés automatiquement. Le design de la page est ainsi respecté quelle que soit la longueur de la page.

Taille de la page

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

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



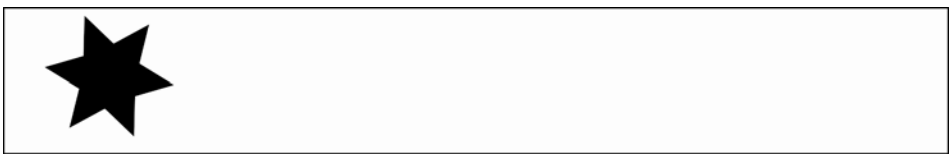
Ajout de pages

Vous pouvez facilement ajouter des pages supplémentaires à votre design pour créer des documents multipages. Faites glisser un modèle de page de la Galerie des modèles sur votre document et il sera ajouté en tant que nouvelle page immédiatement à la suite de la page actuelle.

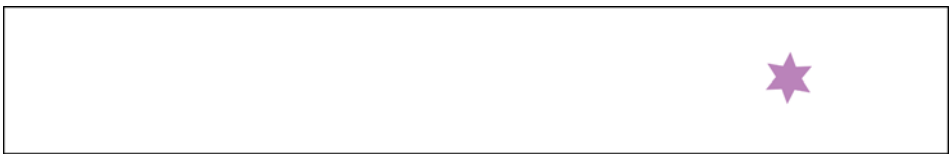
Animations Flash

Introduction

L'approche d'animateur de MAGIX Photo & Graphic Designer envers les animations Flash est traditionnelle. Vous créez des keyrfames de votre animations au cours du temps et MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer, 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 Photo & Graphic Designer, 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 Photo & Graphic Designer 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.

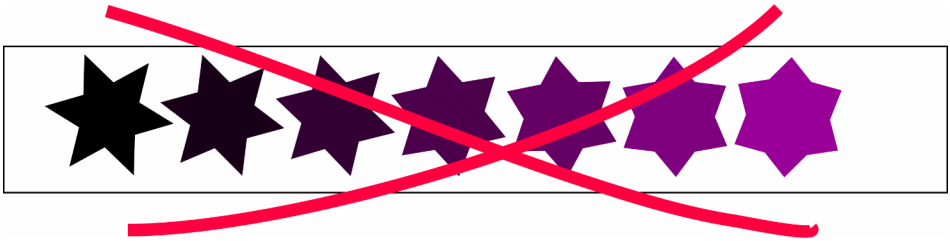
Le dernier élément (le changement de couleurs) peut être appliqué à des photos (aux couleurs) continues. Vous ne pouvez transformer une photo aux couleurs pleines en une photo avec des couleurs continues, mais vous pouvez transformer une photo contenant une couleur continue en une autre couleur.

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 tres simple de produire des animations comme celles-ci dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

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 Photo & Graphic Designer.

Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Photo & Graphic Designer

MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer, vous pouvez créer des animations Flash plus facilement qu'avec tout autre outil.

L'approche ayant été simplifiée, MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer (ou des versions précédentes), la méthode va vous paraître simple. La différence est qu'avec des fichiers Flash, MAGIX Photo & Graphic Designer 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 pur 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.

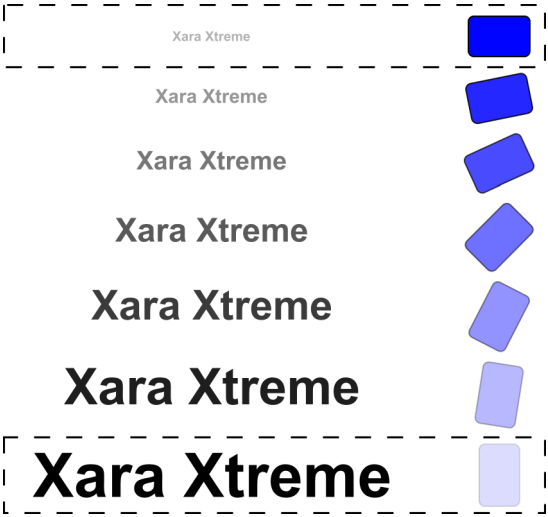


Le premier keyframe contient du texte simple et une forme simple à l'intérieur d'un rectangle statique.



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.



Keyframe 1

Etapes intermédiaires de tween produites par MAGIX Photo & Graphic Designer

Keyframe 2

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 Photo & Graphic Designer



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 Photo & Graphic Designer

En utilisant MAGIX Photo & Graphic Designer, vous pouvez simplement déposer le fichier Flash sur votre page Internet pour l'insérer dans votre site Internet. Une image statique d'objet fictif est créée automatiquement et placée sur votre page. Sur l'aperçu de la page, vous devriez voir votre animation Flash !

Vous pouvez également créer un objet fictif manuellement. Dans votre page Internet, créez un objet fictif, qui peut être par ex. un simple rectangle ou une image. Positionnez et donnez les dimensions de votre choix à l'objet fictif à l'endroit où vous voulez voir apparaître votre animation Flash.

Puis, dans la boîte de dialogue des **PROPRIÉTÉS INTERNET** (Ctrl+Maj+W), sélectionnez l'onglet **OBJETS FICTIFS** et **REMPLACER PAR FLASH** dans Parcourir pour localiser le fichier .SWF de votre choix. Cliquez sur **APPLIQUER**.

Maintenant, lorsque vous faites un aperçu de votre site Internet, l'objet fictif est remplacé par l'animation Flash.

Les deux options ci-dessus permettent de copier le fichier .swf dans le dossier de support près du fichier .xar afin qu'une copie du fichier se trouve avec le fichier .xar. Par conséquent, si vous modifiez à l'avenir votre animation et que vous l'exportez sous la forme d'un fichier .swf mis à jour que vous souhaitez utiliser, vous pouvez au choix rechercher le nouveau fichier .swf en sélectionnant l'option Service > Options Internet > Onglet objet fictif, ou le remplacer manuellement dans le dossier de support par le fichier mis à jour.

Pour en savoir plus sur les dossiers de support, veuillez vous reporter au chapitre Utilisation des documents.

Insertion à l'aide d'un autre outil de création web

pour placer votre animation SWF dans votre HTML, cliquez sur le lien **APERÇU HTML** de l'écran d'aperçu Flash pour obtenir le code que vous pourrez coller dans votre page Internet en utilisant votre éditeur HTML préféré.

Remarque : vous devez modifier le nom du fichier SWF dans le code pour le faire correspondre au nom actuel de votre fichier SWF exporté. Vous devez aussi placer votre fichier SWF dans le même répertoire que celui de votre page Internet pour que le code puisse fonctionner. Si vous placez le fichier SWF dans un autre répertoire, vous devrez modifier le code HTML en conséquence.

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 par 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.

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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer sont transférés tels quels dans les frames GIF qui en résultent. Si vous souhaitez obtenir des animations fluides comme avec Flash, vous devez créer un grand nombre de frames.
- GIF est un format bitmap et non un format vectoriel comme Flash. Il produit des fichiers beaucoup plus lourds même pour des formes géométriques très simples ou pour du texte.
- La profondeur colorimétrique maximale est de 256 couleurs.
- Les fonctions avancées de Flash telles que le flux de séquence /stop/goto), la mise en lien avec des URL ou l'accélération ne sont pas disponibles.

Néanmoins et grâce À leur simplicité, les GIF animés sont toujours très utilisés pour les bannières publicitaires ou en tant qu'avatars dans des forums ou messageries instantanées.

Ouvrir un document d'animation

Pour créer un GIF animé, vous devez d'abord ouvrir un document d'animation. Pour ce faire, choisissez **FICHIER > NOUVEAU> ANIMATION**. Vous aurez alors accès à la galerie de **FRAMES**.

Créer une animation



Pour créer un GIF animé :

1. Choisissez **SERVICES > GALERIES > GALERIE DE FRAMES**. Ou cliquez sur l'icône de la galerie de **FRAMES** qui se trouve sur la barre d'outils **GALERIES**.
2. Dessinez l'objet que vous souhaitez faire apparaître dans le premier frame.
3. Dans la galerie **FRAME** cliquez sur **NOUVEAU** afin de créer le prochain frame.
4. Marquez chaque frame en tant qu'arrière-plan ou superposition.
5. Créez les objets que vous souhaitez faire apparaître dans le premier frame.
6. Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que vous ayez créé une séquence de frames.

Exporter une animation

Pour sauvegarder une animation, choisissez **FICHIER > EXPORTATION DE L'ANIMATION GIF.**

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 496)
- Vitesse de vidéo Flash (voir page 487)
- Qualité JPEG (voir page 483)
- Zone à enregistrer (voir page 485)

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.

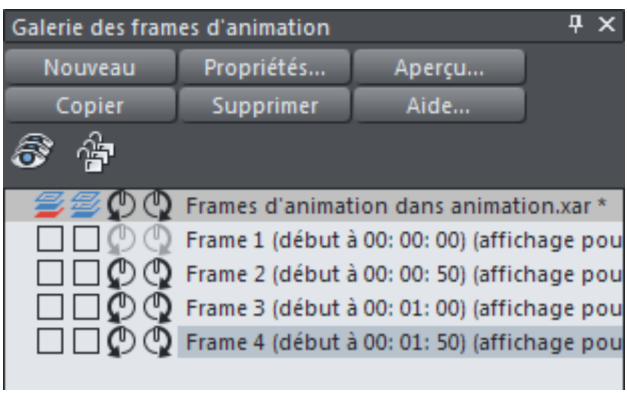
Zone à sauvegarder: si vous définissez la zone à enregistrer en tant que **DESSIN**, cela créera une animation AVI qui ne sera pas plus grande que nécessaire - c'est-à-dire de la même taille que les bords extérieurs de l'animation. Ceci peut être utile si vous n'avez pas besoin d'une taille de page spécifique.

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 Photo & Graphic Designer (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**.

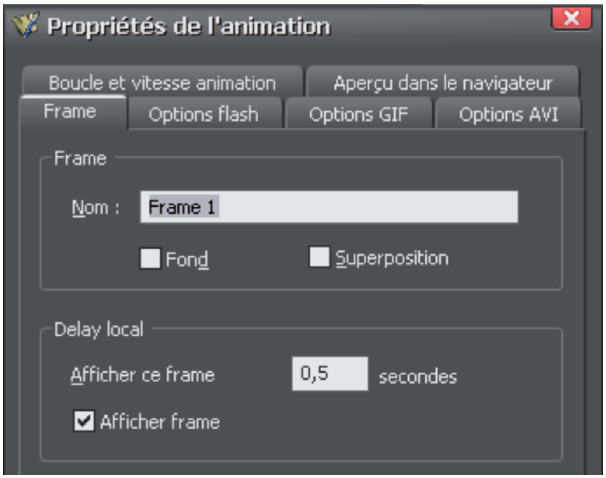


*Une **GALERIE DES FRAMES** typique. La frame 3 est sélectionnée et donc visible.*

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 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 Photo & Graphic Designer 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.

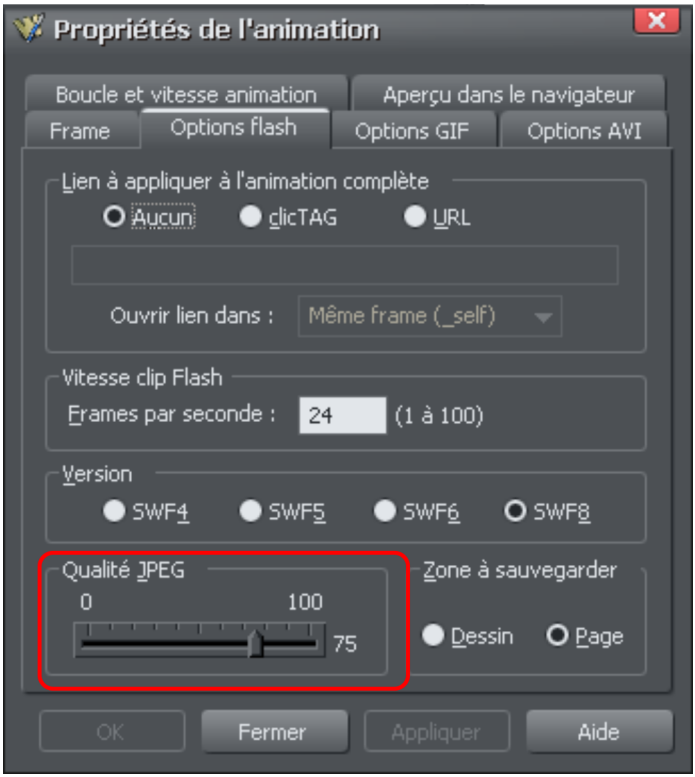
Lors du tweening de bitmaps ou de photos, une seule copie du bitmap est sauvegardée dans le fichier Flash : cela vous permet d'effectuer des transformations sur le bitmap avec peu de temps de traitement. En d'autres termes, ce n'est pas parce que le bitmap apparaît sur les frames 1, 2 et 3 de votre animation 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 conservé 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 pou cette conversion JPEG automatique en utilisation 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.

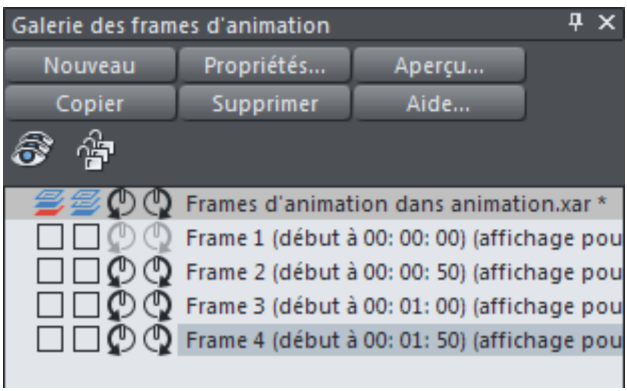
> Vous pouvez indiquer la version de Player que vous possédez en faisant un clic droit sur votre animation Flash dans votre navigateur Internet, puis en regardant dans le menu « À propos de ».

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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer dans l'animation Flash, soit 12 frames en tout. (On ne voit pas ces frames intermédiaires d'interpolation dans MAGIX Photo & Graphic Designer, 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**.

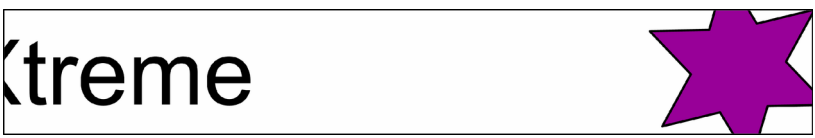
 Déplacer le frame d'1/25e de s. vers l'avant

 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

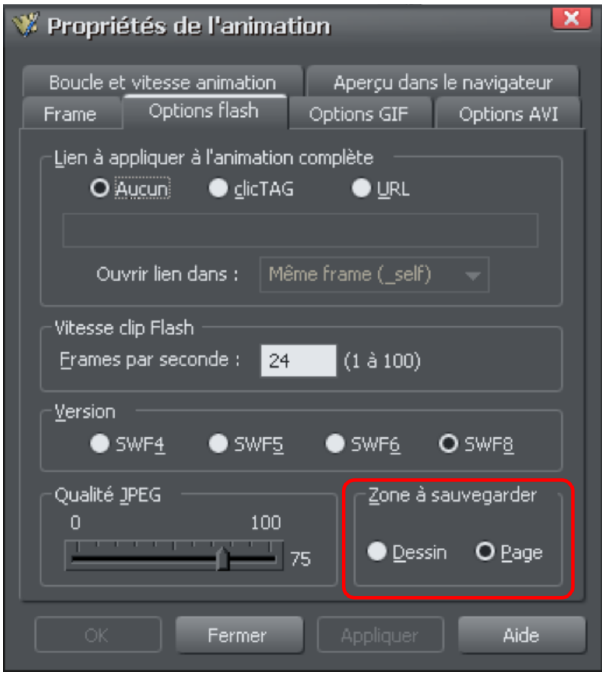
Dans peu de temps, vous allez commencer à créer des animations Flash comme celles que vous voyez sur Internet, par exemple avec des titres ou des photos qui arrivent par les côtés.



Pour créer une animation comme celle-ci, tout ce dont vous avez besoin est de définir la taille de la page dans MAGIX Photo & Graphic Designer 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 pixles 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 558) (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).

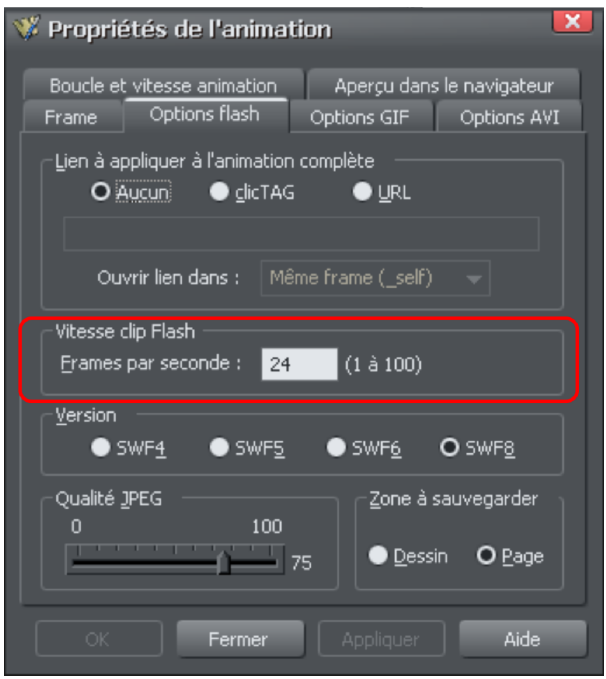


Si vous définissez l'affichage du frame à 2 secondes, cela signifie que l'animation mettra 2 secondes à tweener de ce frame au frame suivant.

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 Photo & Graphic Designer 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**.

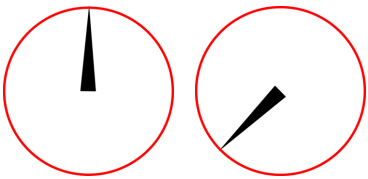


L'onglet des options Flash, dans lequel vous pouvez modifier la vitesse du film ainsi que la version d'exportation Flash.

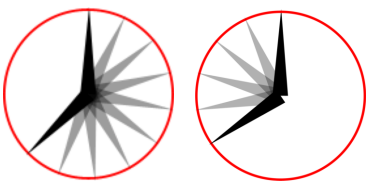
Remarque : plus le taux de frame est rapide, et plus le fichier Flash qui en résulte est lourd. Vous constaterez cela si votre animation est composée essentiellement d'objets apparaissant et disparaissant avec une animation relativement lente, et vousp ourrez réduire le taux de frame à moins de 24 frames 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

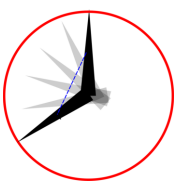
MAGIX Photo & Graphic Designer calcule et génère automatiquement les tween frames en calculant la façon de transformer les formes d'une keyframe à l'autre. Cependant il est parfois impossible de savoir exactement quel type de rotation est souhaité. Prenez cet exemple. Supposez que vous fassiez un tweening 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 Photo & Graphic Designer fait tourner les objets de cette façon.

La commande Rotation

Pour forcer la rotation à se produire autour de tout autre point, vous pouvez utiliser un mot clé spécial « rotation » joint au nom de l'objet. (Voir la Galerie de Noms plus bas). Ou bien vous pouvez utiliser « rotation+ » pour forcer la rotation à s'effectuer dans le sens des aiguilles d'une montre, ou « rotation- » pour une rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

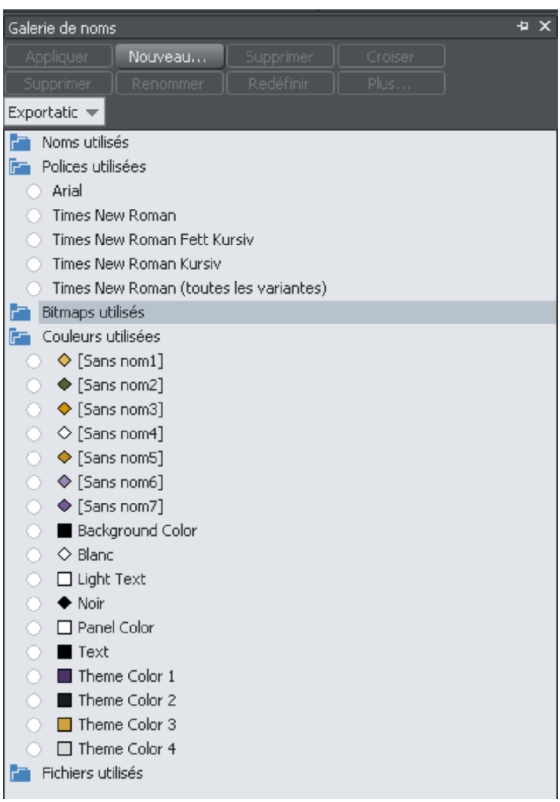
Pour prendre l'exemple simple d'animation des deux keyframes exposé à la page précédente, où l'aiguille des heures doit aller de 12 heures à 8 heures. Si vous nommez l'objet aiguille « rotation+ aiguille » vous obtiendrez une animation dans laquelle les aiguilles tournent dans le sens habituel des aiguilles d'une montre. Si vous le nommez « rotation- aiguille », l'aiguille tournera alors dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si vous n'indiquez aucune commande de rotation, le tween prendra le chemin le plus court entre les objets d'une keyframe à l'autre, en tournant autour de son centre. Avec une commande de rotation jointe au nom de l'objet, le point de rotation réel est calculé, qui, dans l'exemple, est la « base élargie » de l'aiguille.

Note: il n'est pas possible de faire tourner un objet à 360° entre les keyframes si le point de rotation n'est pas le centre. Par exemple, pour faire faire un tour complet aux aiguilles de la montre, vous devrez créer une keyframe intermédiaire.

La galerie de noms

Pour afficher la **GALERIE DE NOMS** , sélectionnez **« SERVICES** > **GALERIES** > **GALERIE DE NOMS »**.



La **GALERIE DE NOMS** recense tous les noms des polices, bitmaps, couleurs et objets nommés, utilisés dans tous les dessins et animations. Vous pouvez voir les sections des dossiers pour chaque type de nom. L'important ici est le nom des objets pour les animations, le dossier le plus important, puisque vous devez nommer tous les objets que vous souhaitez animer d'une keyframe à l'autre.

Une galerie de noms typique

Voici les points principaux à retenir lorsque vous utilisez la **GALERIE DE NOMS** :

- Pour nommer un nouvel objet, sélectionnez-le et utilisez le bouton **NOUVEAU** de la galerie ou le **BOUTON NOMS** de la barre d'info de l'outil de **SÉLECTION**. Chaque objet que vous souhaitez animer doit posséder un nom unique et doit le conserver pendant toute la durée de l'animation, c'est-à-dire que l'objet doit être nommé correctement dans toutes les keyframes dans lesquelles il apparaît. Heureusement, il vous suffit de le nommer une fois, et l'objet retient ce nom, même si vous faites des copier-coller.
- Vous pouvez appliquer un nom à partir de la **GALERIE DE NOMS** à n'importe quel objet en le faisant glisser sur l'objet (ou en sélectionnant l'objet et en double cliquant sur le nom). Dans ce cas, appliquer un nom à un objet est comme lui appliquer une couleur. Cela peut être utile par exemple si vous avez copié un objet vers plusieurs keyframes et que vous avez oublié de le nommer. Vous pouvez alors créer le nom, puis sélectionner tous les objets auxquels vous voulez donner ce nom, puis double cliquer sur le nom dans la **GALERIE DE NOMS**.
- Lorsque vous sélectionnez un objet, son nom apparaît dans la galerie de noms marqué d'un demi-cercle ou d'un cercle rouge :

  indique qu'il y a d'autres objets ou copies de l'objet portant ce nom.

  indique que le ou les objet(s) sélectionné(s) sont les seules occurrences du nom. Ceci est utile lorsque vous voulez être sûr de bien sélectionner toutes les occurrences d'un objet nommé.

- Vous pouvez sélectionner des objets en utilisant la **GALERIE DE NOMS**. En cliquant sur le cercle situé à gauche du nom, vous sélectionnerez une partie ou l'ensemble des occurrences des objets portant ce nom.

  Comme plus haut, signifie qu'il y a d'autres occurrences de cet objet nommé qui n'étaient pas sélectionnées, la plupart du temps parce qu'ils apparaissent dans d'autres frames et qu'on ne peut donc pas voir ni sélectionner.

  signifie que toutes les occurrences des objets portant ce nom sont sélectionnées.

- Si vous souhaitez sélectionner toutes les occurrences de toutes les frames, vous devez alors cliquer sur les boutons **TOUS LES FRAMES VISIBLES** ou **ÉDITER TOUS LES FRAMES** de la Galerie des **FRAMES**.
- Vous pouvez ignorer les symboles JPG ou GIF sur la droite. Ces caractéristiques ne sont utiles que pour l'exportation d'images Internet segmentées.

Vous pouvez aussi créer, appliquer et supprimer des noms d'objets en utilisant la boîte de dialogue des **NOMS**, à laquelle vous pouvez accéder depuis **« SERVICES > NOMS »**, ou en appuyant sur le bouton « Noms » de la barre d'infos de l'outil de **SÉLECTION**.

La **BOÎTE DE DIALOGUE DES NOMS** est beaucoup plus simple à utiliser, mais n'est pas aussi puissante que la **GALERIE DES NOMS** lorsqu'il s'agit d'analyser quels noms ont été appliqués à quels objets. Cependant, puisque vous pouvez créer de nouveaux noms, appliquer des noms existants et supprimer des noms via la boîte de dialogue, vous avez déjà les fonctions principales sous la main pour créer des animations complètes.

Pour plus d'informations sur la façon de nommer les objets, veuillez vous reporter à la section « Nommer des objets » du chapitre « Utilisation du document ».

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 Photo & Graphic Designer se chargera d'animer la totalité du groupe d'une keyframe à l'autre. Vous pouvez bien sûr appliquer les transformations habituelles à groupe (modifier la taille, faire tourner, mais pas appliquer de transparence à tout le groupe - voir la page suivante).

Si vous souhaitez animer certaines parties du groupe d'une autre façon que le reste du groupe, vous devez alors nommer ces parties séparément (Ctrl+clic pour sélectionner un objet à l'intérieur d'un groupe, puis nommez-le comme à votre habitude).

Remarque : si vous dégroupez, que vous effectuez des changements sur certaines parties du groupe puis que vous regroupez les objets :

- vous devez alors appliquer à nouveau le nom au nouveau groupe (sélectionnez le groupe puis faites un double clic sur le nom dans la galerie de **NOMS**).
- Vous ne devez pas modifier l'ordre d'apparition des objets dans le groupe.
- Vous ne devez ni ajouter ni supprimer des éléments dans le groupe.

Transparence dans le groupe

Si vous souhaitez rendre un groupe transparent, vous devez appliquer la transparence à chacun des objets du groupe. Il y a deux façons d'arriver à ce résultat :

- Sélectionnez chaque objet du groupe tour à tour et appliquez-leur une transparence.
- Ou bien décochez l'option **RENDRE LES GROUPES TRANSPARENTS** dans la boîte de dialogue des **OPTIONS** (**SERVICES > OPTIONS** puis onglet **GÉNÉRAL**).
  Si vous faites cela, lorsque vous appliquez la transparence à tout le groupe, MAGIX Photo & Graphic Designer l'applique à en fait individuellement à chaque élément du groupe, et non au groupe lui-même.

Quelles fonctions de MAGIX Photo & Graphic Designer sont prises en charge par Flash ?

Le rendu vectoriel de Flash est assez simpliste comparé à celui de MAGIX Photo & Graphic Designer, et un grand nombre des caractéristiques avancées de MAGIX Photo & Graphic Designer telles que l'estompage, les transparences et types de remplissage complexes, les biseaux, les ombres douces et les contours ne sont pas utilisables. Les lignes ne peuvent avoir qu'une épaisseur constante, et des extrémités arrondies. Aucun effet de ligne n'est pris en charge. L'épaisseur minimale des lignes est d'un pixel, et donc les lignes les plus fines de MAGIX Photo & Graphic Designer seront affichées dans Flash avec une épaisseur d'un pixel.

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 Photo & Graphic Designer prises en charge par Flash :

- Tous les dessins normaux de lignes et de formes (bien que Flash soit beaucoup moins précis que MAGIX Photo & Graphic Designer, 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 en même temps.
- 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.

Vous ne pouvez donc pas utiliser, entre autres choses :

- Tout type de transparence autre que la transparence mélangée.
- L'estompage.
- Tous les remplissages complexes en dégradé (coniques, en diamand, 3 couleurs, etc.).
- Tous les styles complexes de transparence en dégradé (comme ci-dessus). (Vous pouvez utiliser des transparences linéaires ou elliptique sur des objets au remplissage régulier).
- Les effets en direct.

Les types d'objets suivants seront exportés en Flash statique, et ne seront pas animés.

- Les ombres douces.
- Les biseaux.
- Les contours.
- Les fondus.
- Les moules.

Ainsi, même si certains effets de MAGIX Photo & Graphic Designer comme les ombres douces et les biseaux fonctionnent dans des fichiers statiques, ceux-ci sont exportés en tant que bitmaps dans le fichier Flash et ne sont donc pas très efficaces ni appropriés à l'animation.

Ce qui peut être animé :

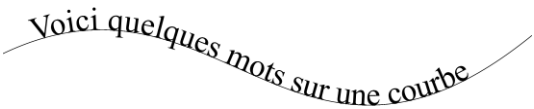
Comme énoncé au début de ce chapitre, voici les règles d'or des modifications pouvant être effectuées d'un keyframe à l'autre :

- 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 certains cas spéciaux de transformation de la couleur des photos qui sont prises en charge par Flash. Vous pouvez modifier la saturation (et donc tweener une photo en couleur plein avec une photo en noir et blanc), vous pouvez aussi ajuster le contrôle de la température de la couleur (chaud / froid) ainsi que la valeur de flou. Cette dernière fonction vous permet de tweener une photo floue dans une photo nette. Notez cependant que cela fonctionne uniquement pour des valeurs de flou et non de netteté. Il y a aussi une légère différence avec la manière dont Flash rend les photos floues. Flash brouille toute la photo, bords inclus, tandis que le brouillage de MAGIX Photo & Graphic Designer 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.



Pour finir, vous pouvez aussi tweener l'épaisseur des contours entre un keyframe et le suivant, mais cela est valable seulement pour les formes dont le contour a une épaisseur constante (cela ne fonctionnera par exemple pas pour des formes au contour en pointillés).



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 Photo & Graphic Designer 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).

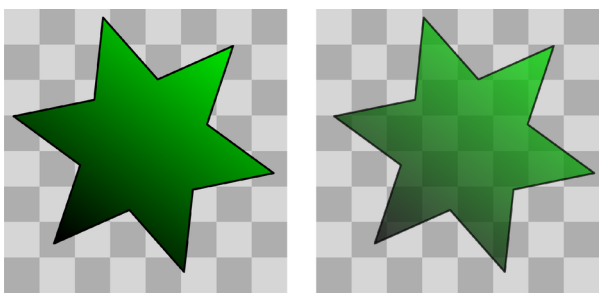
Transformation des couleurs - animer les modifications de couleur

Voici ce qu'il est possible et impossible de faire avec les transformations de couleurs dans Flash de MAGIX Photo & Graphic Designer :

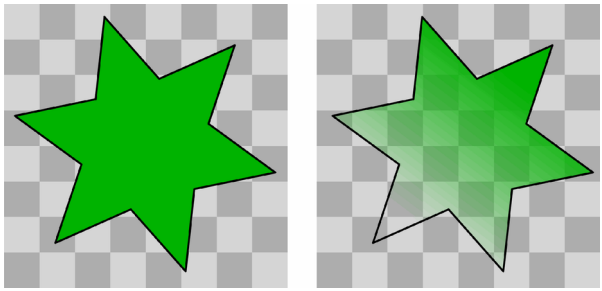
- Vous pouvez animer des modifications de couleurs simples et régulières d'objets d'une keyframe à l'autre.
- Vous pouvez modifier la couleur des contours indépendamment de la couleur de remplissage.
- Vous pouvez modifier les couleurs contone.
- Vous ne pouvez pas définir la position des remplissages en dégradé.
- Vous pouvez utiliser les couleurs RVB, TSV ou CMJN. Elles sont toutes converties en RVB lors de l'exportation vers Flash (seul modèle de couleur pris en charge par Flash).

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 Photo & Graphic Designer n'est pas vraiment prise en charge par Flash. Il n'y a qu'un seul cas de figure dans lequel vous pouvez utiliser la transparence en dégradé, et ce sur des objets remplis avec des couleurs régulières.



Il est possible de régler et d'animer la transparence régulière appliquée à tout type d'objets, de formes, de texte et de photos.



Il est possible d'appliquer une transparence en dégradé (linéaire, circulaire ou elliptique) aux objets remplis avec une couleur régulière, mais il n'est par contre pas possible d'animer les changements de transparence. Et ce bien que vous puissiez animer les changements de couleur (règle 6).

URL dans les animations Flash

Pour faire d'un objet de votre animation Flash un lien sur lequel on peut cliquer, sélectionnez l'objet que vous voulez rendre cliquable puis sélectionnez **SERVICES -> PROPRIÉTÉS INTERNET**.

Entrez l'URL de votre choix. (Si vous voulez que le lien s'ouvre dans une nouvelle fenêtre ou un nouveau frame de votre navigateur, sélectionnez le frame cible en le choisissant dans le menu déroulant **OUVRIR LE LIEN DANS**).

Si vous voulez rendre du texte cliquable, sélectionnez l'option **RECTANGLE ENTOURANT L'OBJET**. Elle permet aux visiteurs de votre animation Flsah 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.

Example : 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

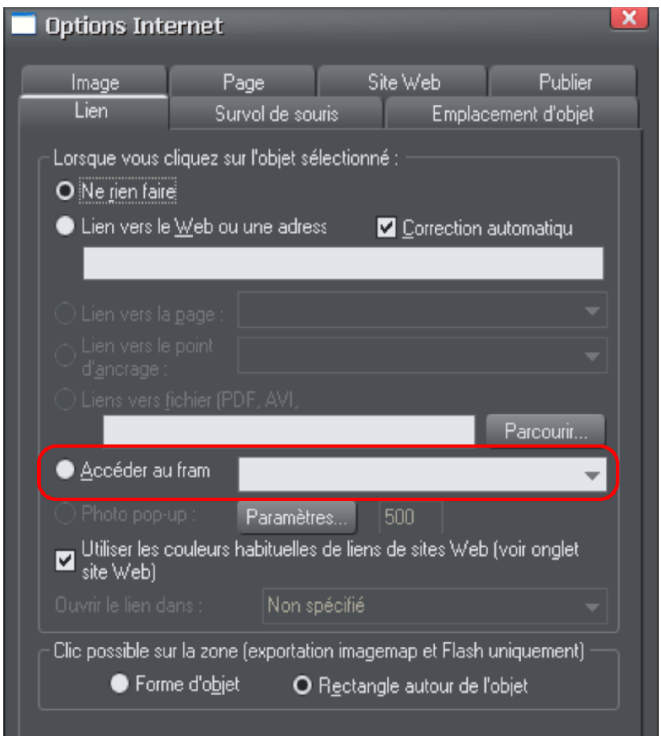
Vous pouvez jouter les commandes **STOP** ou **GOTO** aux noms des frames en les séparant par un point-virgule ;) pour contrôler le flux de séquence. Ainsi par exemple si votre premier frame était nommé « Frame 1;Goto Frame 6 », alors la séquence de l'animation sauterait au frame 6 au démarrage du frame 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'arrêrait 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 Photo & Graphic Designer

- Les keyframes de MAGIX Photo & Graphic Designer sont des « instantanés » de votre animation pris à différents moments. MAGIX Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer.

Imprimer

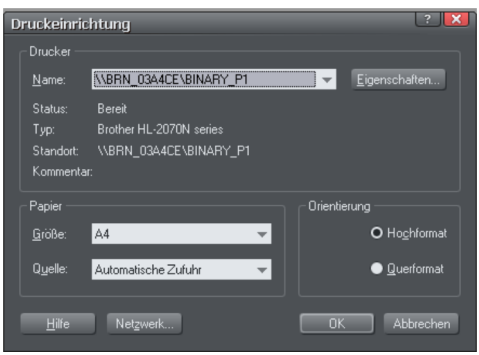
Afficher les marges d'impression

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 les fonctionnement du système standard. En cas de difficultés, contactez le fabricant de votre imprimante ou de votre ordinateur.

Bouton Propriétés

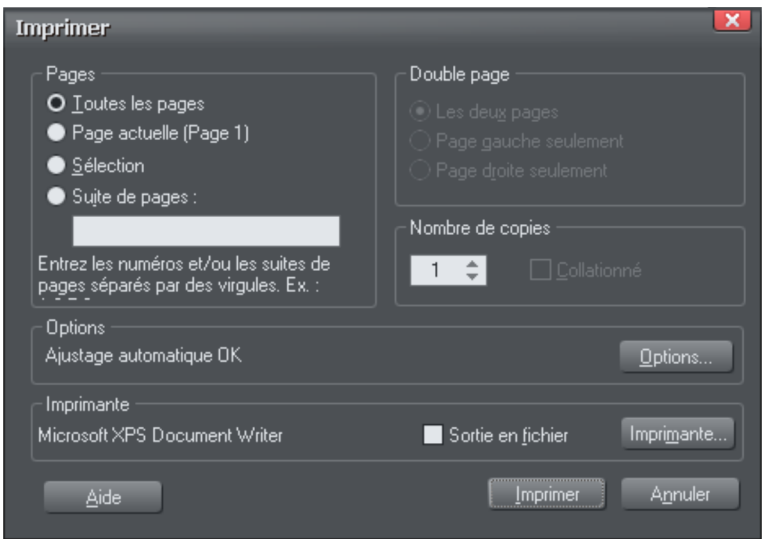
Affiche une boîte de dialogue vous permettant de régler les options du type d'imprimante sélectionné. Cette boîte de dialogue n'est pas contrôlée par Photo & Graphic Designer.

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 Photo & Graphic Designer.

La boîte de dialogue d'impression

Sélectionnez **FICHIER > IMPRIMER** (raccourci Ctrl+P).



Bouton Impression

Lorsque vous avez sélectionnez 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 504).

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 masqués, les objets sur des calques masqués et le calque des guides ne sont jamais imprimés. Voir Galerie des pages et des calques pour plus de détails.

SÉLECTION DE PAGES : vous permet de définir les pages que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez saisir des numéros de pages, séparés par des virgules, ou des sélections de pages en saisissant deux numéros séparés par un tiret.

Exemples de sélections de pages :

2 :seule la page numéro 2 sera imprimée.

1,3,5-7 : 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.

Double page

Si le document comprend une page double, vous pouvez imprimer les deux côtés ou juste la page de gauche ou de droite.

Cette option est désactivée lorsque la page double comporte une page simple (voir le chapitre Utilisation du document (voir page 69) pour savoir comment sélectionner une page simple ou une page double). Ou l'option **IMPRIMER/EXPORTER PAGES INDIVIDUELLES** est active dans les Options page (voir page 559), de façon à ce que les deux pages d'une double page soient traitées comme des pages individuelles.

Sortie en fichier

Vous pouvez sélectionner l'option **SORTIE EN FICHIER** pour créer un document que vous pouvez donner à une imprimerie (s'ils acceptent ce type de fichier).

Après avoir sélectionné cette option, lorsque vous cliquez sur **IMPRIMER** Photo & Graphic Designer affiche la boîte de dialogue standard de Windows **ENREGISTRER** où vous pouvez spécifier un nom de fichier et un lecteur pour le fichier.

Les fichiers d'impression ont l'extension .prn par défaut.

Si vous voulez créer un fichier PDF, nous vous recommandons de sélectionner l'option **FICHIER > EXPORTER** et de sélectionner PDF. Cela donne une meilleur qualité et un fichier plus compact que si vous imprimiez un fichier PDF.

Pour de plus amples informations sur l'exportation PDF, veuillez vous reporter au chapitre Importer et Exporter (voir page 508).

Nombre de copies

Détermine le nombre de copies du document à imprimer.

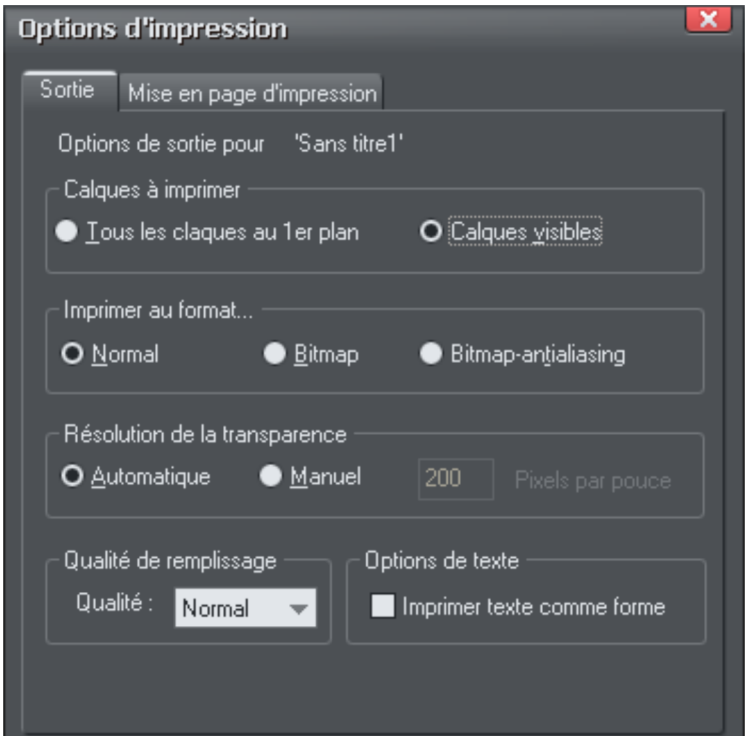
Collage

Cette option est désactivée sauf lors de l'impression de copies multiples de doubles pages imprimées séparément. Quand cette option est sélectionnée, les pages sont imprimées selon l'ordre gauche-droite-gauche-droite, etc. Lorsque l'option est désactivée, toutes les pages de gauche sont imprimées, puis toutes les pages de droite.

Les imprimantes qui conservent une image de page en mémoire mettent un certain temps à traiter l'image. L'imprimante imprime ensuite des copies multiples à sa vitesse maximum. Pour ce type d'imprimantes, il est souvent plus rapide de trier les pages après l'impression.

D'autres types d'imprimantes doivent traiter la page à chaque copie. Pour ces dernières, sélectionnez Copies assemblées et épargnez-vous ainsi le tri.

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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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.

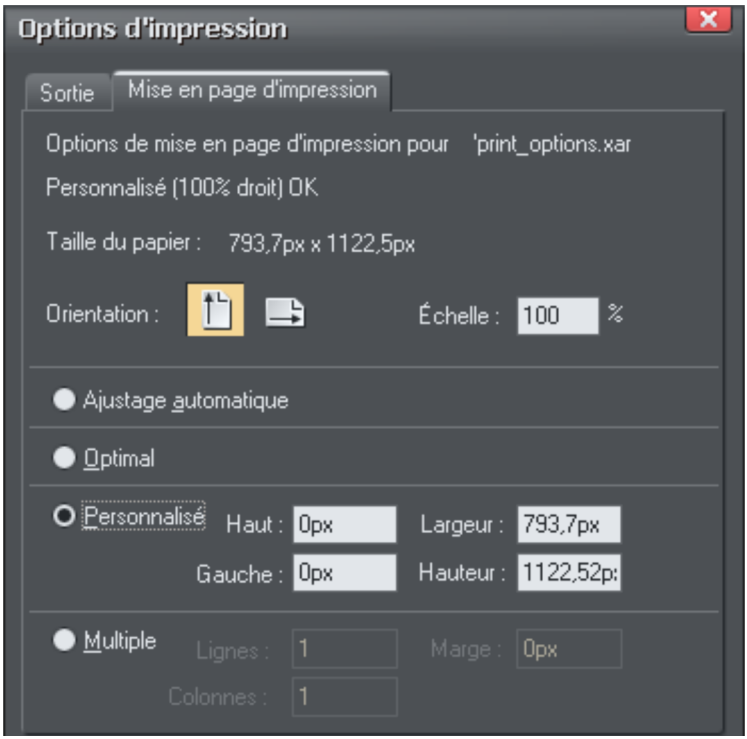
Qualité de remplissage

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 Photo & Graphic Designer 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).

Importer et exporter

Remarques générales sur l'importation et l'exportation

Vous souhaitez peut-être exporter les documents MAGIX Photo & Graphic Designer vers d'autres applications ou les exporter pour les utiliser sur un site Web. Ou bien importer des designs en provenance d'autres sources. Pour un transfert facile, Photo & Graphic Designer offre un large éventail 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 pour l'ouvrir et le retravailler ultérieurement. MAGIX Photo & Graphic Designer sauvegarde votre travail au format .xar. Considérez ce dernier comme le format du « document master ».
- **EXPORTER** permet la conversion de designs dans les autres formats pris en charge. L'exportation vous permet d'utiliser et de distribuer vos graphiques. Vous voudrez peut-être créer un fichier PNG pour un site Internet, ou un fichier TIFF ou PDF pour une imprimerie. Les fichiers exportés ne remplacent pas les fichiers .xar car ils ne constituent pas une représentation complète de vos designs MAGIX Photo & Graphic Designer ; il est donc important de toujours sauvegarder votre design également en tant que fichier .xar.

Formats recommandés

Les formats d'exportation universels pouvant être lus par la plupart des logiciels sont les formats bitmap, les GIF, PNG et JPEG. Ils apparaîtront exactement comme vous les voyez à l'écran dans MAGIX Photo & Graphic Designer. Le format PNG offre la meilleure qualité et peut inclure la prise en charge de la transparence ; il est recommandé pour les applications Microsoft Office.

Le format PDF est recommandé pour l'exportation de fichiers partagés qui seront visionnés ou exportés dans Adobe Illustrator. MAGIX Photo & Graphic Designer offre une exportation au format PDF de très haute qualité, basée sur la technique vectorielle et qui prend en charge des fonctions avancées telles que les transparences graduées.

Exportez votre document au format HTML pour exporter chaque page en tant que page Internet pouvant ensuite être publiée et visionnée à l'aide de n'importe quel navigateur Internet courant. Voir le chapitre Graphiques Web & Sites Internet pour plus d'informations.

Autres remarques

Pour les fichiers EPS et bitmap, vous disposez d'une série d'options permettant de convertir les données. Certaines de ces options peuvent produire des fichiers très volumineux (si, par exemple, votre document comporte de nombreux remplissages dégradés, circulaires ou transparents).

Dans le cas d'une illustration complexe, la conversion peut prendre un certain temps.

Veuillez noter que d'autres fabricants peuvent, et c'est fréquemment le cas, modifier la spécification d'autres formats de fichier. Les informations transmises ici le sont en toute bonne foi mais nous ne pouvons toutefois pas garantir que les fichiers puissent être transférés entre Photo & Graphic Designer et tout autre progiciel. Par ailleurs, il existe souvent différentes versions d'un format de fichier donné et MAGIX Photo & Graphic Designer ne peut pas les prendre en charge, surtout si ce sont des versions récentes et qu'il s'agit de formats non documentés.

Étant donné que certains programmes ne prennent pas en charge toutes les fonctions de MAGIX Photo & Graphic Designer, tels que les types de remplissage avancés et de transparence par exemple, ces fonctions doivent être simulées, généralement en exportant ces objets en bitmaps.

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 Photo & Graphic Designer.

Formats d'importation Bitmap

.BMP Windows Bitmap

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 créée à l'aide d'un logiciel de télécopie

.GIF : Graphics Interchange Format

.ICO : Microsoft Windows Icon (16 couleurs)

.JPEG : JPEG

JPEG2000 (.JP2, .J2C, .J2K, .JPX, .JPF)

.MXB : MAGIX Bitmap

.PAI : Image MAGIX Photo Clinic

.PBM : Unix monochrome

.PCD : CD photo

.PCT : PICT

.PCX : PaintBrush PCX

.PGM : UNIX niveaux de gris

.PNG : PNG

.PPM : couleur UNIX (jusqu'à 24 bits)

.PSD Photoshop (cf. Importer (voir page 513) et exporter des fichiers PSD (voir page 519)) les fichiers 16 bits et les couleurs CMJN sont prises en charge dans Designer Pro uniquement.

.RAS : Sun Raster

.SGI : Silicon Graphics Image

.TGA : image Truevision TARGA.TGA : image Truevision TARGA

.TIF : TIFF (RVB, RVBA avec canal de transparence alpha).

MAGIX Photo & Graphic Designer prend en charge : les fichiers fax TIFF (images en noir et blanc, les fax multipage 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 en TIFF (transparence impossible dans ce cas).

.XAR : MAGIX Photo & Graphic Designer

.XBM : X Windows (2 couleurs)

.XPM : X Windows (256 couleurs)

.WBMP : Image Wireless Bitmap. Format d'image en noir et blanc (1 bit) utilisé pour les appareils mobiles.

.RAW : formats d'importation pour appareils photo (voir Importation Photo RAW (voir page 516) pour obtenir une liste des types de fichiers pris en charge).

Formats d'importation EPS

.AI : Illustrator EPS

.EPS : ArtWorks EPS

.EPS : Illustrator EPS

.EPS : CorelDraw 3 & 4 EPS

.EPS FreeHand 3.0 EPS

.EPS Photoshop EPS (pour l'importation de données de Photoshop dans MAGIX Photo & Graphic Designer, utilisez des fichiers PSD au lieu des fichiers EPS pour de meilleurs résultats)

.EPS : XaraX EPS

Autres Formats d'importation

.ART : Xara Studio

.WEB : fichiers Xara Webster

.AFF : Acorn Draw

.CDR CorelDRAW (3, 4 et 5)

.CDT : modèle CorelDRAW

.CMX : Corel CMX 5 & 6

.DRW : Acorn Draw

.HTM, .HTML graphiques sur pages HTML, fichiers HTML

.WMF : métafichier Windows (16 bits)

.EMF/.WMF : (métafichier optimisé de Windows)

.DOCX/.DOC Document Microsoft Word

RTF : texte en Rich Text Format

.SVG : graphiques vectoriels Internet aux dimensions modifiables

.WIX : pour usage interne dans Xara

Formats d'importation de palettes

.CPL : palette CorelDRAW

.PAL : palette CorelDRAW

.PAL : Palette Microsoft

.PAL Palette Paint Shop Pro

ACT : Adobe Color Table

.ACO : Adobe Color Swatch

Pour obtenir des informations sur l'importation de palettes, voir Importer des couleurs et des palettes (voir page 241)

Formats d'exportation

Formats d'exportation Bitmap (voir l'aperçu de la boîte de dialogue d'exportation GIF, PNG, BMP et JPEG (voir page 538))

*.BMP : Bitmap Windows

*.DCX : DCX

.PCX PCX

*.GIF : Compuserve GIF

*.GIF : fichiers GIF animés (voir Créer des fichiers GIF animés (voir page 477))

*.JPEG : JPEG

JPEG2000 (*.JP2, *.J2C, *.J2K, *.JPX, *.JPF)

*.PDF Portable Document Format (voir Créer des fichiers PDF (voir page 523))

*.PSD : Photoshop (voir Importer et Exporter des fichiers PSD (voir page 519))

*.PCT : PICT

*.PNG : PNG

*.RAS : Sun Raster

*.TGA Image True Vision TARGA

.TIF TIFF (RVB)

*.WBMP Image Wireless Bitmap Format d'image bitmap en noir et blanc (1 bit) utilisé pour les appareils mobiles.

Formats d'exportation EPS

*.AI Illustrator EPS

*.EPS EPS ArtWorks

*.EPS Illustrator EPS

.EPS Xara Xtrem EPS

Autres formats d'exportation

*.AVI Animation AVI (documents d'animation)

.XAR CorelXARA

*.XAR Photo & Graphic Designer

Fichiers *.WEB Xara Webster

*.WMF Métafichiers Windows

.EMF Métafichier Windows optimisé

*.CMX Corel CMX 5 & 6

.HTM Image Map

*.HTM, *.HTML Site Web (HTML)

*.SWF Flash (exportation Flash animé avec tweening automatique et exportation Flash single frame - cf. Animations Flash (voir page 469))

*.RTF : texte en Rich Text Format

*.SVG : graphiques vectoriels Internet aux dimensions modifiables

*.WIX : pour usage interne dans Xara

Importer des fichiers

Pour importer un fichier :

- Sélectionnez « **FICHIER** > **IMPORTER** » : cette manipulation fusionne 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.
- Ou bien sélectionnez « **FICHIER** > **OUVRIR** » : le fichier s'ouvre en tant que nouveau document.

MAGIX Photo & Graphic Designer prend en charge l'importation de fichiers par glisser-déposer. Si vous faites glisser un fichier depuis votre explorateur vers un document MAGIX Photo & Graphic Designer ouvert, le fichier sera importé et placé sur la page actuelle. Vous pouvez également faire un glisser-déposer d'un fichier approprié depuis l'explorateur vers une barre de votre choix ou vers la barre de titre d'une fenêtre de Photo & Graphic Designer : 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.

Importation d'un fichier Photoshop PSD

Pour importer un fichier PSD, il est nécessaire d'importer le fichier via **« FICHIER »** > **« IMPORTER »** ou de glisser-déposer le fichier .psd dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

La boîte de dialogue qui s'ouvre vous demande si vous souhaitez importer les calques Photoshop comme des objets (configuration par défaut) ou les importer comme tels.

Il est recommandé d'utiliser la configuration par défaut, dans laquelle les calques PSD deviennent des objets Xara. En effet, tandis que dans Photoshop, les effets comme la transparence sont appliqués aux calques, les calques dans Xara sont de simples conteneurs. Les objets situés sur le même calque peuvent avoir une configuration différente, notamment concernant la transparence.

Le paramètre par défaut (DPI) est celui avec lequel le fichier PSD a été créé.

Le fichier s'ouvrira dans votre espace de travail. Regardez la structure du fichier/objet en ouvrant la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**.

Tous les modes de transparence Xara (à part ceux du mode optimisation) sont compatibles avec les transitions Photoshop équivalentes et peuvent être édités dans MAGIX Photo & Graphic Designer à l'aide de l'**OUTIL DE TRANSPARENCE**.

Dans Photoshop, ce mode est appelé Opacité et fonctionne de la manière inverse. Dans ce mode, 90 % d'opacité dans Photoshop correspond à 10 % de transparence dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

Conseil : Si vous souhaitez déplacer ou modifier individuellement plusieurs objets PhotoShop dans MAGIX Photo & Graphic Designer, placez-les sur des calques séparés dans PhotoShop avant de les exporter.

Attention : Seul Designer Pro peut importer des fichiers PSD en couleurs 16 bits ou CMJN.

Importation TIFF

L'importation TIFF de MAGIX Photo & Graphic Designer prend en charge un grand éventail de types de fichiers TIFF, y compris :

- les fichiers TIFF CMJN.
- les fichiers fax TIFF (images en noir et blanc. Les fax multipages seront importés en tant que pages multiples dans MAGIX Photo & Graphic Designer).
- les fichiers TIFF avec des transparences. (Si vous exportez un TIFF à partir de PhotoShop (Enregistrer sous) vous pouvez sélectionner la case **ENREGISTRER LA TRANSPARENCE**).
- fichiers TIFF à ordre d'octets Mac ou PC.
- les fichiers TIFF avec calques et transparences.
- JPEG en TIFF (pas de transparence possible dans ce cas).

Généralement, les fichiers TIFF ont pour extension .tif.

Importation 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, 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 Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer. Enregistrez vos fichiers au format PDF puis importez-les dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

Attention aux points suivants :

- Les fichiers PDF multipages sont importés en tant que documents multipages dans MAGIX Photo & Graphic Designer.
- 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 Photo & Graphic Designer essaie de reconstituer des lignes et paragraphes de texte qui soient éditables, mais vous remarquerez qu'il est possible que le texte soit parfois interrompu.
- Afin de faciliter l'extraction de texte d'un fichier PDF, un nouveau calque contenant simplement le texte est créé. Allez dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES** pour consulter ce calque.
- Les fichiers PDF permettent d'utiliser librement la procédure de clipping. Cela apparaît dans MAGIX Photo & Graphic Designer en tant qu'objet ClipView, et vous devrez souvent utiliser le menu « Arranger > Retirer un ClipView » afin de pouvoir éditer les objets dans la page.
- Toute annotation sur le fichier PDF est importée sur un calque distinct appelé « Annotations PDF » dans votre document MAGIX Photo & Graphic Designer.

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 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 APERÇU** » tente d'afficher le fichier importé le

plus similairement possible que dans Acrobat, mais il sera à ce moment-là plus difficile de l'éditer (il est possible que de nombreux ClipViews soient groupés par exemple). Solution : l'option alternative **« OPTIMISATION POUR ÉDITION »** dissocie certaines structures difficiles à éditer manuellement (des ClipViews groupés par exemple).

Importation d'un document Word

Rien n'est plus simple que d'importer un document Microsoft Word (.docx). Il vous suffit d'insérer le fichier dans le programme par glisser-déposer depuis l'Explorateur Windows ou de sélectionner **« FICHIER »** > **« IMPORTATION »**.

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 Photo & Graphic Designer.

Extensions de fichier prises en charges : *.crw, *.cr2, *.nef,*.mrw,*raf,*.kdc,*.orf, *.dng, *.ptx, *.pef, *.anw, *.x3f Cependant, il existe un grand nombre d'extensions différentes utilisées pour les fichiers RAW par les différents fabricants d'appareils photo, si bien que si vous avez un fichier RAW avec une extension de fichier non répertoriée dans la liste ci-dessus, il vaut quand même la peine d'essayer de l'importer.

Importation 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 « **FICHIER** » > **« 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 Photo & Graphic Designer ave 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 Photo & Graphic Designer.

Lorsque vous importez des éléments depuis des pages Web, la longueur de votre page dans MAGIX Photo & Graphic Designer 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 **FICHIER > EXPORTER**.
- Ou appuyer sur Ctrl+Maj+E.

Une boîte de dialogue **EXPORTER** apparaît. Choisissez un nom pour votre fichier et sélectionnez le format requis dans la liste déroulante **ENREGISTRER SOUS**. Certains des formats sont détaillés ci-dessous.

Exporter au format PDF

Le format PDF est le format idéal pour diffuser votre document. Il peut servir à présenter votre création à une imprimerie, ou servir à l'importation dans d'autres programmes comme Adobe Illustrator 9 et au-delà. Vous trouverez une description précise dans la section suivante.

Exportation d'un document Word

Sélectionnez **« FICHIER »** > **« EXPORTATION »** puis choisissez l'option **MICROSOFT WORD (.DOCX)** dans la liste déroulante.

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 469) pour plus de détails sur l'exportation Flash.

Exporter en AVI

Sélectionnez **FICHIER** > **EXPORTER L'ANIMATION** et sélectionnez le type AVI dans la liste des formats. Cliquez sur le bouton **OPTIONS** de la boîte de dialogue du fichier pour modifier le codec et d'autres paramètres utilisés à l'exportation.

Exporter comme EPS de Photo & Graphic Designer

Ceci enregistre le document comme fichier EPS. Le format EPS est recommandé pour l'exportation vers (par exemple) d'autres programmes de graphisme, car toutes les informations y sont contenues.

Exporter comme EPS ArtWorks

Ceci enregistre le document de façon à ce que vous puissiez le charger vers ArtWorks, le logiciel d'illustration de Computer Concepts pour les ordinateurs Acorn RISC. Les fichiers dans ce format ne peuvent pas être chargés vers d'autres logiciels sur PC. Certaines caractéristiques telles que la transparence, n'existent pas dans ArtWorks.

Exporter au format EPS Illustrator

Ceci est recommandé pour les versions anciennes de Adobe Illustrator (à partir de la version 9, nous vous recommandons d'utiliser l'export au format PDF, voir ci-dessus).

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 Photo & Graphic Designer 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.

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 Photo & Graphic Designer 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 le produit de la qualité de vue active ; pour de meilleurs résultats, assurez-vous que dans Fenêtre > Qualité ou la réglette de la barre de contrôle **STANDARD** est réglée sur anti-aliasing.



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 Photo & Graphic Designer avant de l'exporter. Ainsi, si vous souhaitez modifier l'original de vos objets dans le futur, ouvrez MAGIX Photo & Graphic Designer, faites vos modifications puis exportez à nouveau les objets de votre choix. Pour exporter en tant que fichier PSD, sélectionnez **FICHIER > EXPORTER** puis sélectionnez **ADOBE PHOTOSHOP** dans la liste **ENREGISTRER SOUS**.

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 Photo & Graphic Designer. 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 Photo & Graphic Designer, 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.

Segmentation de l'image

Les graphiques Internet complexes et de grande taille peuvent générer des fichiers lourds, ce qui allonge considérablement le temps de chargement sur Internet. Vous pouvez réduire cet effet en « segmentant » l'image en plusieurs sections qui peuvent alors être chargées séparément.

Un autre intérêt de la segmentation est l'optimisation. Par exemple si vous avez une photo avec un fond uni et régulier, vous pouvez optimiser le graphique en exportant la zone très détaillée (la photo) au format JPEG ou GIF 256 couleurs, et les autres zones au format GIF 2 couleurs par exemple. Cela réduit la quantité de données à télécharger.

Pour segmenter une image :

1. Étant donné que les objets nommés contrôlent la segmentation, donnez un nom à la partie de l'image qui doit former une segmentation à part (la photo par exemple). Utilisez la galerie Nom ou l'icône **CRÉER DE NOUVEAUX NOMS** dans la

barre d'info de l'outil de **SÉLECTION**. (Pour des images plus compliquées, vous pouvez donner un nom à plus d'objets).

2. Dans la galerie **NOM** choisissez les options d'exportation pour la segmentation. Cliquez sur **EXPORTATIONS** dans le menu déroulant, puis sur le type de fichier près de l'image nommée, réglez les options d'exportation pour cette segmentation et cliquez sur **APPLIQUER**.

Pour plus d'informations sur la galerie Nom, reportez-vous au chapitre Utilisation du document (voir page 94).

Exporter le graphique par tranches

Vous n'avez pas besoin d'indiquer comment segmenter l'image, MAGIX Photo & Graphic Designer le fait automatiquement à partir des informations de la galerie **NOM**.

1. Sélectionner l'image complète, y compris les segmentations
2. Sélectionnez **FICHIER > EXPORTATION DES IMAGES PAR TRANCHES**.
3. Sélectionnez le format de fichier (il s'appliquera à toutes les zones de l'image autres que vos segmentations).
4. Le nom du fichier correspond au fichier HTML qui contient le code HTML de l'image segmentée. Vous pouvez modifier le nom du fichier si vous le souhaitez.
5. Cliquez sur **ENREGISTRER**.
6. Sélectionnez les options de sauvegarde de votre choix (elles s'appliqueront à toutes les zones de l'image autres que vos segmentations).
7. Cliquez sur **EXPORTATION** pour sauvegarder l'image segmentée.

Pour empêcher des objets nommés spécifiques de subir une segmentation :

1. Dans le menu déroulant de la galerie **NOM**, sélectionnez **TRANCHES**.
2. Les noms à côté desquels se trouvent une case à cocher segmentent le graphique ; si nécessaire, décochez des cases.

Exportation PDF

Le format PDF est le meilleur moyen pour transférer des dessins et documents. Adobe PDF Reader est gratuit, très répandu et permet à chacun de lire et d'imprimer votre document PDF.

Dans le cas de graphiques vectoriels très complexes, le PDF peut être affiché très lentement (parfois 20 fois plus lent que MAGIX Photo & Graphic Designer). C'est pourquoi des graphiques qui ne prennent que quelques secondes à dessiner dans MAGIX Photo & Graphic Designer peuvent prendre plusieurs minutes à charger surtout lors de l'impression. Il est donc parfois plus rapide de convertir des graphiques vectoriels complexes en bitmap avant d'exporter votre PDF.

Les fichiers PDF sont des fichiers graphiques vectoriels (ce qui signifie qu'ils sont dépendants de la résolution et sont parfaitement adaptés pour une impression sur des appareils haute résolution), et sur lesquels vous pouvez zoomer sans perte de qualité. Vos graphiques et documents exportés au format PDF sont fidèles à ce que vous voyez dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

Il existe plusieurs versions de PDF, y compris PDF/X, développée par l'industrie de l'imprimerie et qui est devenue un moyen très apprécié de transférer des fichiers en vue d'une impression commerciale.

La création de PDF/X est uniquement disponible dans Designer Pro

MAGIX Photo & Graphic Designer dispose des contrôles étendus sur de nombreux aspects de la sortie de votre PDF. Ici ne sont exposées qu'une partie des options et fonctions que vous avez la possibilité de contrôler. Vous pouvez :

- incruster des polices, ce qui assure que chaque lecteur du fichier verra celui-ci tel que vous l'avez conçu, mais cela alourdit le fichier. Vous avez également la possibilité de n'incruster que des sous-ensembles de polices (c'est-à-dire seulement les caractères de cette police qui sont vraiment utilisés dans le document) pour réduire la taille du fichier PDF ;
- toutes les images et photos peuvent être compressées dans une résolution particulière pour éviter une résolution trop élevée ;
- les bitmaps peuvent être convertis en JPEG si vous le souhaiter ;
- faire que les calques de vos dessins MAGIX Photo & Graphic Designer soient visibles et puissent être activés ou désactivés dans Adobe Reader ;
- choisir la version de PDF ou PDF/X que vous souhaitez créer ;
- sélectionner les pages d'un document multipage ;
- créer un mot de passe pour protéger votre document PDF ;
- et même incruster le fichier original .xar (ou autres fichiers) dans le document PDF pour les transférer facilement.

Pour simplifier les choses, les options ont été regroupées en quatre catégories. Lorsque vous exportez au format PDF, vous devez définir les paramètres suivants :

- Qualité de l'ébauche.
- Diffusion par e-mail ou chargement Internet.
- Haute qualité.
- Impression à but commercial (PDF/X). (Designer Pro uniquement)

Vous pouvez personnaliser les réglages de tous ces paramètres en cliquant sur le bouton des **OPTIONS AVANCÉES**.

Exporter des fichiers PDF

Versions PDF

Le format PDF a évolué avec les années, de plus en plus de fonctions lui ont été ajoutées. Chaque nouvelle version du format PDF est accompagnée de la sortie d'une nouvelle version de Acrobat Reader qui prend en charge les nouvelles fonctions. Malheureusement le nombre de versions de PDF Reader et de fichier PDF ne concorde pas. Ainsi, par exemple, Adobe Reader version 5 est nécessaire pour pouvoir lire les versions PDF 1.4.

La version 1.4 de PDF a été la première version à prendre en charge la transparence et ainsi, c'est la version minimale recommandée. Les versions suivantes prennent en charge certaines fonctions supplémentaires. Par exemple, si vous souhaitez utiliser la fonction Calque (de façon à pouvoir activer ou désactiver les calques de MAGIX Photo & Graphic Designer dans Adobe Reader) vous devez exporter avec la version PDF 1.5 ou versions suivantes, ce qui nécessite d'avoir au moins la version 6 de Adobe Reader.

Vous pouvez exporter des fichiers dans les versions PDF 1.3, 1.4, 1.5, 1.6 et 1,7.

Objets non pris en charge par le format PDF

Quelques fonctions de MAGIX Photo & Graphic Designer n'existent pas dans le format PDF si bien que lors de la conversion PDF, ces fonctions doivent être simulées ; cela se fait généralement en faisant une conversion en bitmap ou remplissage bitmap.

Transparence

Le format PDF 1.3 ne prend pas en charge la transparence. Tout objet contenant des zones de transparence sera exporté au format bitmap, un processus parfois appelé « flattening ». MAGIX Photo & Graphic Designer se charge de cela automatiquement. Le fichier PDF qui en résulte doit cependant encore être correct.

Types de transparence

MAGIX Photo & Graphic Designer prend en charge un grand nombre de types de transparences et 3 d'entre eux ont un équivalent direct dans PDF 1.4.

- **Mix :** il s'agit du type de transparence par défaut de MAGIX Photo & Graphic Designer qui a son équivalent direct dans le format PDF (transparence « normale »).
- **Blanchir :** ceci correspond au type de transparence PDF « screen ».
- **Vitrail :** ceci correspond au type de transparence PDF « multiple ».

D'autres types de transparence de MAGIX Photo & Graphic Designer n'ont pas d'équivalent PDF direct, et sont donc convertis au format bitmap dans le fichier PDF.

Types de remplissage

Les types de remplissage uniforme, linéaire, circulaire et elliptique ont tous une correspondance avec des types PDF mais les autres types, plus compliqués, (conique, diamant, trois couleurs, quatre couleurs, remplissages en nuage fractal et en plasma fractal) pris en charge par MAGIX Photo & Graphic Designer doivent être représentés par des remplissages bitmap dans le fichier PDF.

ClipViews

Le filtre d'export PDF ne prend pas directement en charge les ClipViews composés de lignes ou de texte. Convertit toutes les lignes et textes en formes pour assurer la conversion correcte d'un ClipView qui contient ces objets.

Fondus, Moules et Formes automatiques.

Les fondus et les moules ne font pas partie du format PDF. Ils sont exportés en tant qu'objets individuels. Toutes les formes automatiques sont converties en formes simples.

Intégration des polices

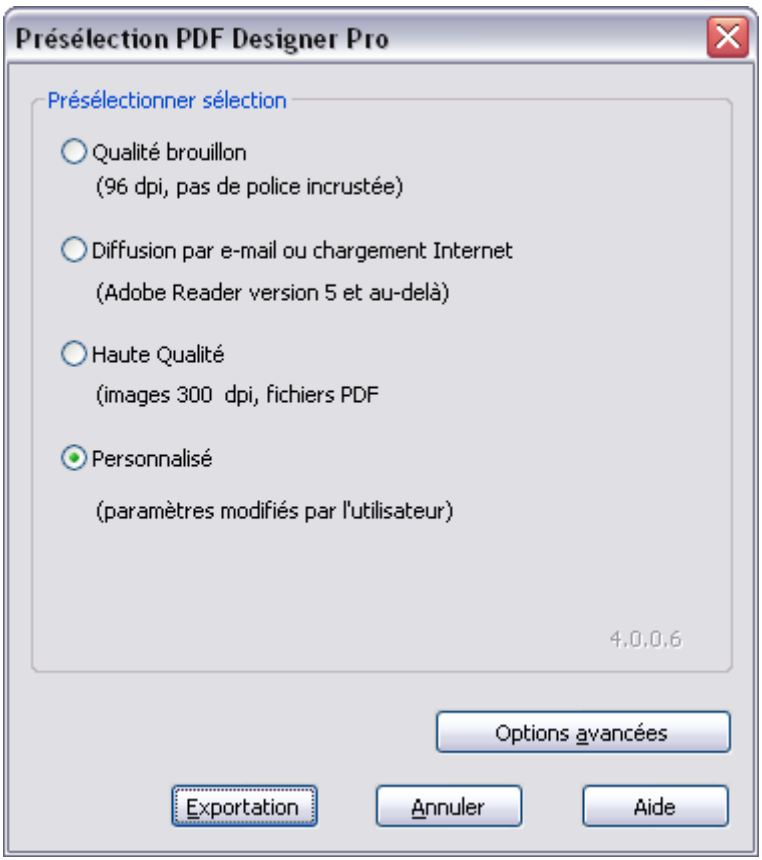
Le filtre PDF inclut une prise en charge de l'intégration des polices dans un document PDF qui a reçu l'accord de la marque de la police pour être utilisée dans ce but. Là où les polices ne sont pas intégrées, elles sont généralement remplacées par une police à peu près équivalente pour les lecteurs ne disposant pas de la police correcte dans leur système, ce qui revient à une perte de fidélité du document original.

Lors de l'exportation d'un fichier PDF, vous recevez une alerte dans le cas où des polices manquent ou dans le cas où elles ne pourraient pas être intégrées. Si vous avez l'intention de diffuser votre fichier PDF ou de le faire imprimer, nous vous recommandons les actions suivantes :

Assurez-vous que la plateforme de destination est bien équipée de copies légales des polices que vous souhaitez.

Pour exporter un fichier PDF

1. Sélectionnez Fichier > Exporter (raccourci Ctrl+Maj.+E).
2. Sélectionnez **PDF OU PDF/X (*PDF.)** dans la liste **ENREGISTRER SOUS**.
3. Nommez le fichier puis cliquez sur **ENREGISTRER**. La boîte de dialogue de l'importation PDF s'ouvre :



Les quatre options de préréglage conviennent à la plupart des PDF. Ce sont les suivantes :

Qualité brouillon (96 dpi, pas de police incrustée)
La qualité brouillon est généralement utilisée pour vérifier un dessin et propose le mode le plus rapide de la génération PDF. Les paramètres suivants sont utilisés :

- Version PDF 1.4.
- Aucune police incrustée.
- Tous les bitmaps et toutes les photos sont incrustés en tant qu'images JPEG 96dpi.

Cette option produit les fichiers les plus petits possibles, et ce parce qu'aucune police n'est incrustée. Si vous transférez le fichier, la personne qui veut le lire doit posséder

les mêmes polices que celles utilisées dans le document pour pouvoir le voir tel que vous l'avez conçu.

Diffusion par e-mail ou chargement Internet (Adobe Reader version 5 et au-delà)
Ce paramètre définit les options de filtre optimales pour la diffusion par mail ou Internet de documents PDF. Les polices sont incrustées, vous pouvez donc être sûr que votre document sera visualisé tel que vous l'avez conçu, et toutes les images sont dans une résolution moyenne appropriée pour les imprimantes à jet d'encre et le visionnage à l'écran.

- Version PDF 1.4.
- Les polices sont incrustées et définies en tant que sous-ensembles (ce qui signifie que seuls les caractères utilisés dans le document sont incrustés).
- Tous les bitmaps et photos sont convertis en JPEG 150dpi.

Haute qualité (300 dpi, fichiers PDF lourds)
Ce paramètre est prévu pour des fichiers PDF de haute qualité lorsque qu'une fidélité complète et une haute résolution sont nécessaires. Ceci est le paramètre idéal pour les imprimantes à jet d'encre ou le grossissement du document (zoom). Les paramètres suivants sont utilisés :

- PDF 1.4.
- Les polices sont incrustées et définies en tant que sous-ensembles (ce qui signifie que seuls les caractères utilisés dans le document sont incrustés).
- Tous les bitmaps et les photos sont conservés tels quels à moins que leur taille ne dépasse 300 dpi, au quel cas cette dernière est réduite à 300 dpi, et leur format est conservé (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas convertis en JPEG).

Personnaliser l'exportation PDF en utilisant les options avancées

Si vous sélectionnez le bouton **OPTIONS AVANCÉES** vous avez la possibilité de personnaliser les paramètres ci-dessus. Une fois que vous avez modifié la valeur d'un paramètre, cette modification sera prise en compte lors de l'exportation PDF suivante et l'option **PERSONNALISER** apparaîtra. La section suivante propose un aperçu de cette fonction.

Ces quatre paramètres inclus dans les filtres d'exportation PDF sont la plupart du temps suffisants, mais il peut se trouver des situations dans lesquelles vous aurez besoin d'exercer un plus grand contrôle pour définir encore plus précisément les propriétés du document final.

Personnalisation des réglages :

1. Sélectionnez le préréglage le plus proche du type de PDF que vous souhaitez.
2. Cliquez sur **OPTIONS AVANCÉES...**
3. Modifiez les paramètres de votre choix.
4. Cliquez sur Exportez pour générer le document PDF.

Les paramètres modifiés seront enregistrés automatiquement dans les options **PERSONNALISER** et sont disponibles dès maintenant.

Lorsque le bouton des **OPTIONS AVANCÉES** est cliqué, les options de filtre d'exportation PDF apparaissent dans une boîte de dialogue à part proposant les catégories suivantes : Général, Objets, Document, Calques, Pré-impression (uniquement Designer Pro) et Sécurité.

PDF pour importation dans Adobe Illustrator (à partir de la version 9)

Le format PDF est le meilleur format à utiliser si vous devez transférer des créations de MAGIX Photo & Graphic Designer vers des versions récentes de Adobe Illustrator. Les formes vectorielles, les bitmap, les textes et les remplissages et transparences simples seront tous transférés sans aucune perte de qualité.

Calques

Adobe Illustrator 9 et 10 prennent complètement en charge l'édition de calques exportés dans des fichiers PDF. Désélectionnez l'option **EXCLURE LES CALQUES INVISIBLES** pour vous assurer que tous les calques de votre création sont inclus. Illustrator CS et CS2 ne préservent pas le calquage.

Texte

Pour éditer des textes dans des documents PDF dans Adobe Illustrator 9 et 10, les polices intégrées doivent être installées sur le système hôte. Vous devez donc désélectionner l'option **UTILISER UNICODE POUR ENCODAGE DU TEXTE** dans la boîte de dialogue **PARAMÈTRES**.

Quadrillage bitmap

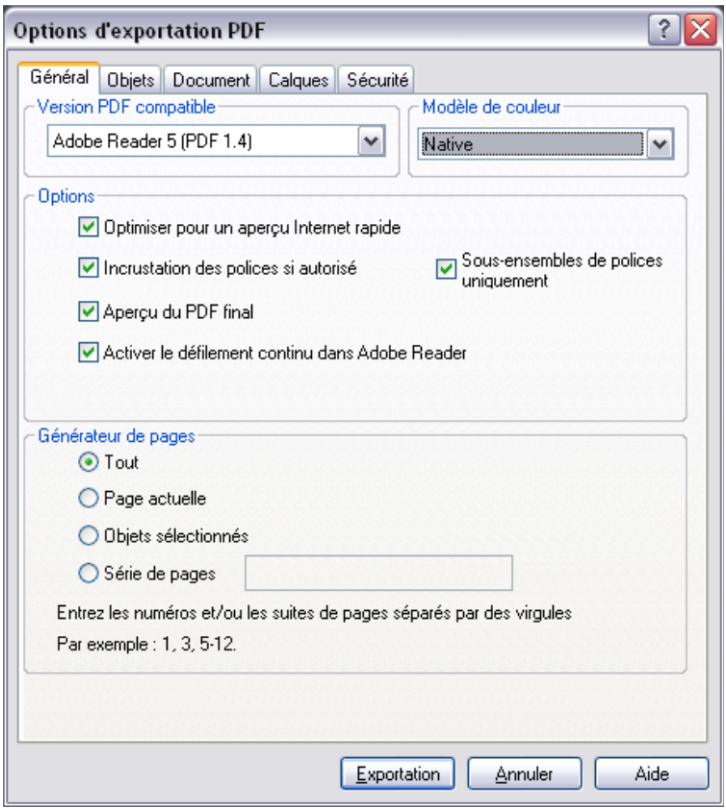
Étant donné que Adobe Illustrator 9 et 10 ne pourront pas lire le PDF si un quadrillage a été utilisé, désélectionnez l'option **CONSERVER LE QUADRILLAGE BITMAP**. Ceci n'est pas nécessaire pour les versions CS et CS2.

Groupes

Sélectionnez l'option **CONSERVER LES GROUPES** dans les paramètres d'exportation si votre document contient des groupes de façon à ce qu'ils soient conservés dans Adobe Illustrator.

Notez cependant que comme le format PDF ne prend pas naturellement en charge les groupes, les masques de découpe apparaîtront comme des parties de groupes importés dans Illustrator CS et CS2. C'est pourquoi vous devez supprimer les masques de découpe lorsque vous dégroupez.

Paramètres des filtres d'exportation PDF : options générales



L'onglet des **OPTIONS GÉNÉRALES** du filtre d'exportation PDF propose un ensemble de paramètres que vous pouvez configurer pour définir les attributs du document PDF, parmi lesquels la version compatible, la façon dont le contenu doit être encodé et quelles pages doivent être reproduites.

Compatibilité des versions PDF

Le filtre d'exportation PDF prend en charge les versions 1.3, 1.4, 1.5, 1.6 et 1.7 du format PDF pour assurer la compatibilité avec un grand nombre d'applications. Bien que la compatibilité avec la version PDF 1.3 soit requise, sélectionnez la version PDF 1.4 ou au-delà car ce format prend en charge également la transparence.

Modèle de couleur

Le standard d'encodage des couleurs pour les documents PDF peut au choix être **RVB** ou **NATIVE**. L'option **NATIVE** représente les couleurs dans le fichier PDF telles qu'elles sont spécifiées dans un dessin utilisant le RVB et/ou le CMJN.

Remarque : si votre design comporte des bitmaps, vous ne pouvez pas utiliser l'option **« NATIVE »** pour créer un PDF aux couleurs CMJN à utiliser en pré-impression, car les couleurs CMJN ne peuvent pas être assignées à des objets bitmap. Designer Pro comprend une option permettant de convertir toutes les couleurs en CMJN.

Options

- **OPTIMISER POUR UN APERÇU INTERNET RAPIDE (LINÉARISATION)**. La linéarisation de fichiers PDF générée par le filtre d'exportation encode le PDF pour un transfert et un aperçu Internet parfaits. Cette option est activée par défaut.
- **INCRUSTATION DES POLICES SI AUTORISÉ**. Sélectionnez cette option afin d'inclure des copies des polices dans le fichier PDF qui ne font pas partie des 14 polices PDF de base prises en charge par Adobe Reader. Notez bien que seules les polices libres de droits d'auteurs pourront être incrustées dans le fichier PDF. Cette option est activée par défaut.

Remarque : les documents PDF/X (Designer Pro uniquement) nécessitent que toutes les polices soient incrustées dans le document final.

- **SOUS-ENSEMBLES DE POLICES UNIQUEMENT**. Cette option peut être utilisée en même temps que l'option **INCRUSTATION DES POLICES SI AUTORISÉ** pour indiquer quels caractères d'une police sont utilisés et doivent être incrustés dans le fichier PDF final. En sélectionnant cette option, la taille du fichier PDF peut être réduite, mais d'un autre côté, sa capacité d'édition sera plus limitée. Cette option est désactivée par défaut.
- **APERÇU DU PDF FINAL**. Cette option sert à lancer et voir automatiquement le PDF final en utilisant l'application par défaut associée au format dans Windows. Cette option est activée par défaut.
- **ACTIVER LE DÉFILEMENT CONTINU DANS ADOBE READER**. Sélectionnez cette option afin que Adobe Reader synchronise le défilement du document PDF avec le mouvement des barres de défilement. Cette option est activée par défaut. Remarque : cette option s'applique uniquement aux documents PDF contenant plus d'une page.

Générateur de pages

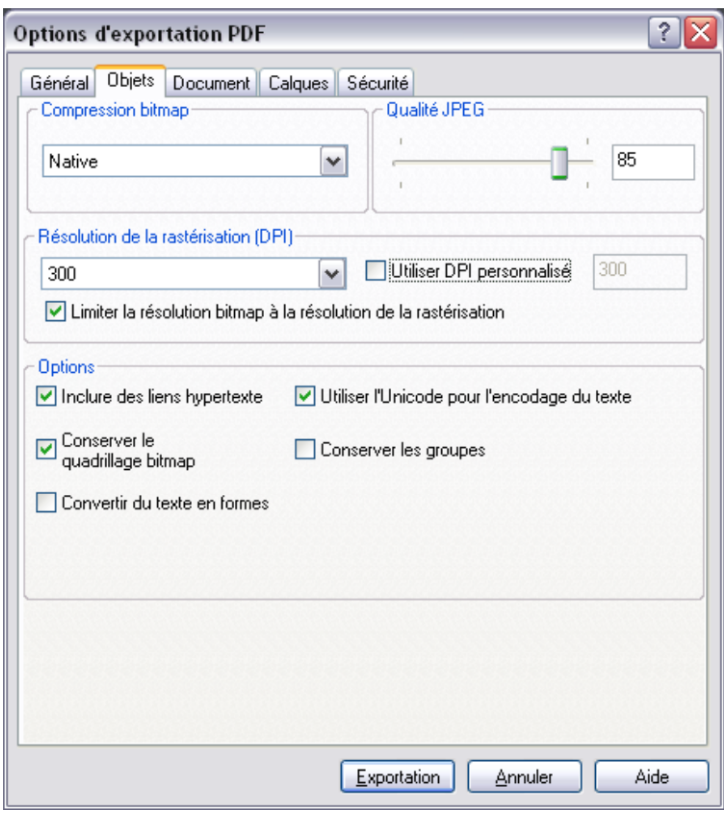
Lorsqu'un document PDF est généré à partir d'un design multi-pages, MAGIX Photo & Graphic Designer inclut une option qui permet la spécification d'un ensemble de pages.

Afin de définir quelles pages doivent être reproduites dans le document PDF final :

- Sélectionnez **TOUTES** pour exporter toutes les pages contenues dans le design
- Sélectionnez **PAGE ACTUELLE** pour exporter la page sélectionnée actuellement ou
- Sélectionnez **OBJETS SÉLECTIONNÉS** pour imprimer uniquement les objets qui sont sélectionnés.

- Pour exporter un ensemble de pages du design, sélectionnez **PAGES** et saisissez l'ensemble de votre choix dans le champ prévu à cet effet. Définissez les pages individuelles par leur numéro, et séparez ces numéros par des virgules. Pour définir un ensemble de pages, saisissez les numéros de la première et de la dernière page. Par exemple, si vous voulez inclure les pages 1, 3 et les pages 5 à 12 dans le document PDF final, saisissez votre choix comme suit : **1, 3, 5-12**. Note : les pages seront exportées dans le document PDF dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans le design original.

Paramètres des filtres d'exportation PDF : options des objets



L'onglet **OBJETS** du filtre d'exportation PDF propose une série de paramètres pouvant être utilisés pour définir la façon dont les éléments du dessin sont reproduits dans un document PDF.

Compression bitmap

Choisissez le schéma de compression pour les images bitmap qui apparaissent dans votre document en sélectionnant les options dans le menu déroulant. Les schémas de compression incluent : **NATIVE** (utilise la compression bitmap dans le document), **AUCUNE** (n'applique pas la compression) et **JPEG** et **FLATE**.

Qualité JPEG

Utilisez la réglette de contrôle pour paramétrer l'index de qualité JPEG lors de l'utilisation de la compression JPEG pour des images bitmaps. Les valeurs vont de 0 à 100, les valeurs les plus élevées représentant une qualité élevée et les valeurs les plus basses une compression élevée et une certaine perte de fidélité à l'image. La qualité JPEG par défaut est 85.

Résolution de la rastérisation (DPI)

Pour les objets graphiques de MAGIX Photo & Graphic Designer qui ne peuvent être exportés en tant qu'objets PDF vectoriels (comme les ombres douces, les objets estompés, les biseaux) Xara opère une rastérisation automatique qui consiste à les convertir en bitmap. Cette option vous permet de choisir le DPI (points par pouce) pour la résolution de la rastérisation en utilisant le menu déroulant ou en cliquant sur **PERSONNALISER DPI** et en saisissant une valeur de votre choix en cochant l'option **PERSONNALISER DPI** et en définissant une valeur entre 20 et 600. Plus la résolution est élevée, plus le fichier sera lourd. Généralement il n'est pas nécessaire, même pour une qualité d'impression excellente, d'utiliser une valeur supérieure à 300 DPI.

Options

INCLURE LES LIENS : Sélectionnez cette option afin de conserver tout objet contenant des liens hypertextes dans un fichier PDF. Cette option est activée par défaut.

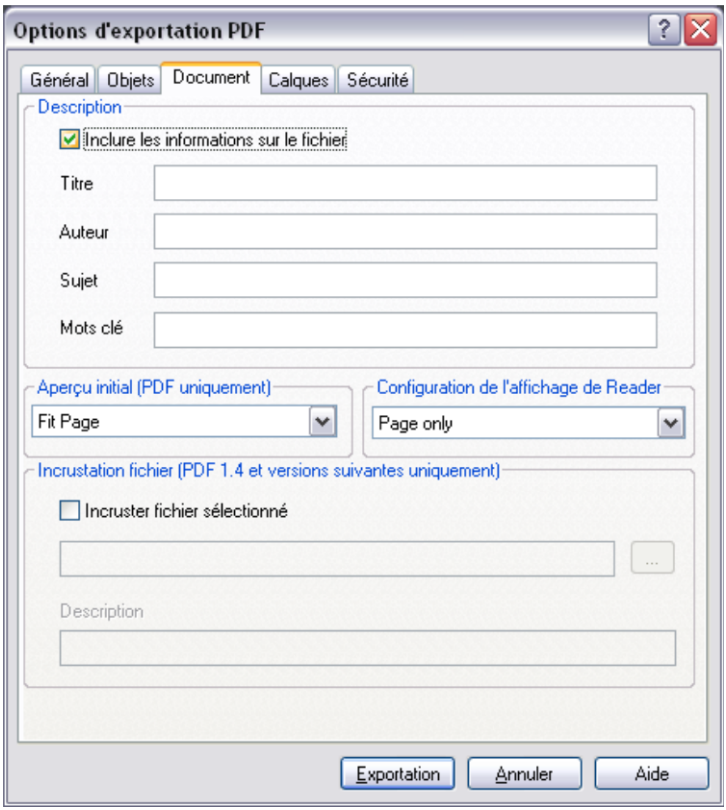
CONVERTIR LE TEXTE EN FORMES : Cette option peut être sélectionnée pour convertir tout le contenu d'un texte en formes vectorielles. Cette option peut être définie pour conserver l'apparence d'un texte lorsque des polices équivalentes peuvent ne pas être disponibles sur le système vers lequel le fichier est envoyé ou lorsque l'incrustation des polices n'est pas autorisée. Notez que le texte du PDF final sera traduit en formes et qu'il perd sa capacité à être édité. Cette option n'est pas activée par défaut.

UTILISER L'UNICODE POUR L'ENCODAGE DU TEXTE : cette option peut être utilisée pour sélectionner la méthode à utiliser pour encoder du texte dans le document PDF résultant. Par défaut, cette option n'est pas activée et l'encodage du texte utilise le schéma d'encodage ANSI. Sélectionner cette option signifie que le texte doit être encodé au format Unicode.

PRÉSERVER LE QUADRILLAGE DE BITMAPS : Cette option détermine la méthode que le filtre d'exportation doit utiliser pour générer des quadrillages dans le fichier PDF. Par défaut, cette option est activée et un ensemble de bitmaps individuels est utilisé pour remplir les objets correspondants. Cette option ne doit pas être sélectionnée si vous utilisez les versions 9 ou 10 d'Adobe Illustrator ou toute autre application que ne prend pas directement en charge les quadrillages bitmap en tant que remplissages.

PRÉSERVER LES GROUPES : cette option vous sert à maintenir les groupes dans le document PDF final. Notez qu'étant donné que le format PDF ne prend pas en charge les groupes, le groupage est émulé par l'utilisation de masques de découpe.

Paramètres des filtres d'exportation PDF : options des documents



L'onglet **DOCUMENT** contient des éléments pouvant être utilisés pour définir des informations d'édition et la façon dont un document PDF sera vu dans Adobe Reader.

Description

Dans cette section, le titre, l'auteur, le sujet et des mots-clés relatifs au document peuvent être ajoutés en option. Sélectionnez **INCLURE INFORMATIONS DOCUMENT** afin d'incruster ces détails dans le PDF final. Cette option est désactivée par défaut.

Aperçu initial

Parmi les options d'aperçu du document, sélectionnez dans le menu déroulant le niveau d'agrandissement du fichier PDF final lorsqu'on peut faire un aperçu de celui-ci dans les applications prenant en charge cette fonction. Le niveau d'agrandissement par défaut est de 100%.

Remarque : cette fonction n'est pas disponible pour les documents PDF/X.

Configuration de l'affichage de Reader

Lors de la génération d'un fichier PDF destiné à être affiché dans Adobe Reader, vous pouvez faire vos choix dans le menu déroulant des options de configuration de l'affichage afin de définir la configuration de la visionneuse lorsque le fichier est ouvert.

Options incluses : afficher une page, la page et le panneau des marque-pages, la page et le panneau des pages, une version plein écran du document, la page et le panneau des calques (PDF 1.5) et les panneaux des pièces jointes (PDF 1.6). Les options de configuration de l'affichage des marque-pages et des panneaux des pages et des calques sont particulièrement utiles lors de la génération de fichiers PDF dans lesquels des claques sont utilisés.

L'option de configuration de l'affichage par défaut de Reader est **PAGE SEULE**.

Remarque : cette fonction n'est pas disponible pour les documents PDF/X.

Incruster un fichier

Une option remarquable prise en charge par le format PDF est l'incrustation des fichiers au niveau du document. Le filtre d'exportation PDF de MAGIX Photo & Graphic Designer permet à un fichier, quelle que soit sa taille et son type, d'être ajouté au PDF exporté. Lorsque le fichier PDF est ouvert par des applications qui prennent en charge l'incrustation des fichiers, (comme Adobe Reader ou Acrobat), le fichier incrusté apparaît dans le panneau de la piste des pièces jointes.

Incruster un fichier dans un document PDF est particulièrement utile pour diffuser le document ou pour le présenter à des agences. Par exemple, avec cette fonction vous pouvez attacher le fichier original .xar de MAGIX Photo & Graphic Designer, un fichier readme résumant les informations relatives aux droits d'auteurs et au copyright ou une version rastérisée haute résolution de l'illustration du PDF final.

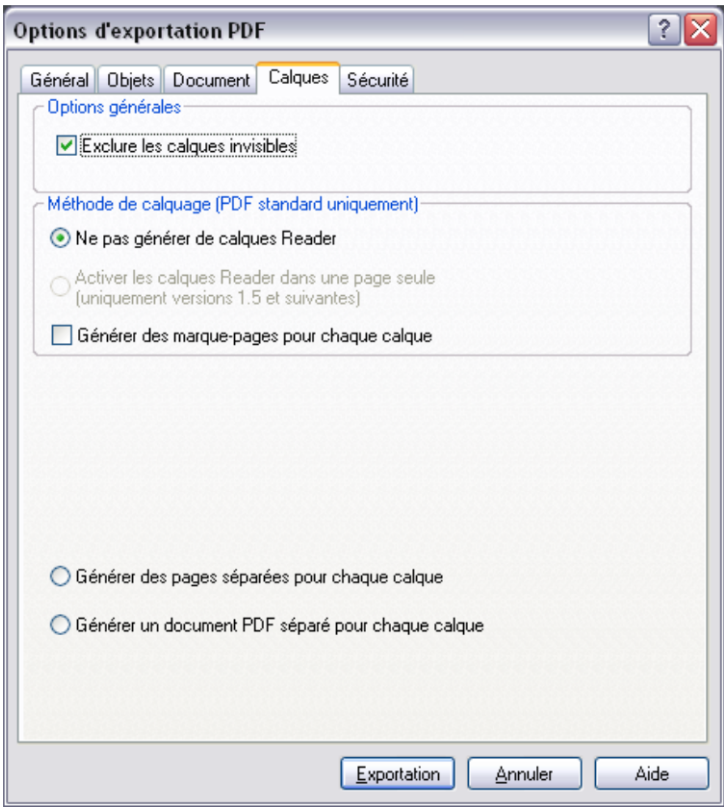
Pour incruster un fichier dans un document PDF, cliquez sur le bouton en ellipse [...]. Vous pouvez de cette façon choisir un fichier.

Activez **INCRUSTER FICHIER SÉLECTIONNÉ** pour ajouter le fichier au document PDF. Cette option est désactivée par défaut.

Vous pouvez également ajouter une description du fichier incrusté. Cette description apparaîtra en tant que commentaire lorsque le panneau des pièces jointes est affiché dans Adobe Reader et Acrobat.

Remarque : la version PDF 1.4 est la version minimale pour l'incrustation de fichier.

Paramètres des filtres d'exportation PDF : options des calques



L'onglet des **CALQUES** du filtre d'exportation PDF est un moyen de définir la façon dont les calques sont reproduits dans un dessin dans un document PDF.

Options générales

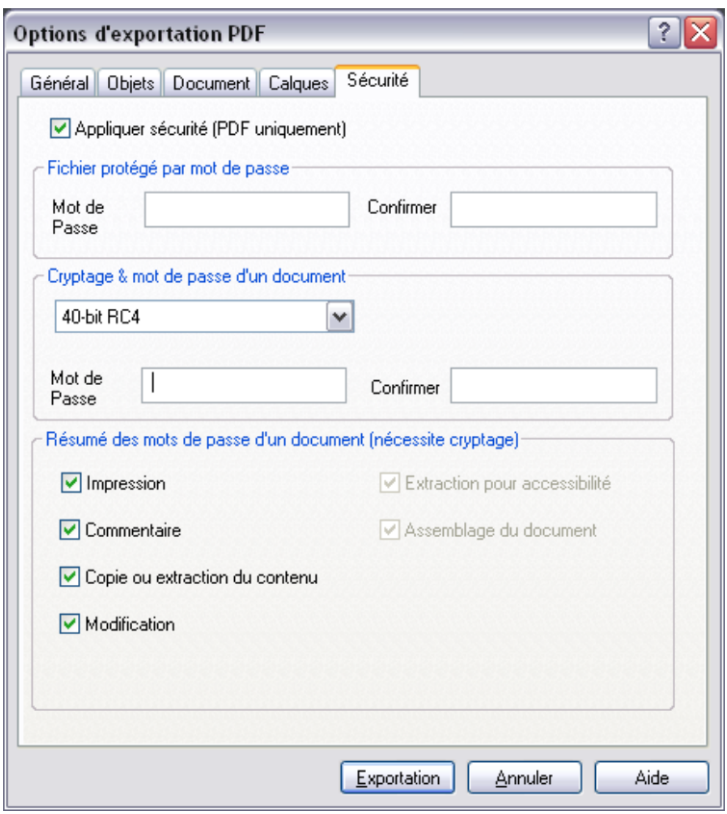
Exclure les calques invisibles. Cette option peut être sélectionnée afin d'exclure tous les calques invisibles du document PDF final. Pour supprimer les calques de ligne d'un document PDF, paramétrez les calques en tant qu'invisibles dans la galerie des pages et des calques de MAGIX Photo & Graphic Designer et exportez le dessin en cochant cette option.

Méthodes de calquage (PDF standard uniquement)

1. **NE PAS GÉNÉRER LES CALQUES READER :** les calques séparés n'apparaissent pas dans le document PDF final. Cette option est activée par défaut.
2. **ACTIVER LES CALQUES READER DANS UNE SEULE PAGE (PDF 1.5 ET SUPÉRIEUR SEULEMENT) :** les calques sont reproduits dans le document sur une page seule, avec des labels de calquage inclus pour l'affichage dans la galerie de calques de Adobe Reader.

3. **GÉNÉRER DES MARQUE-PAGES POUR CHAQUE PAGE :** sélectionnez cette option pour inclure des marque-pages dans le document PDF final pour chaque page de votre document. Un marque-pages est généré pour chaque page en utilisant la valeur « Titre de la page » comme défini dans l'onglet Pages de la boîte de dialogue Services -> Propriétés web. Si aucun titre de page n'est défini, le « Nom de fichier de page » (comme défini dans la même boîte de dialogue) sera utilisé. S'il n'y a pas non plus de nom de fichier de page, les pages seront alors simplement nommées Page 1, Page 2, etc. Dans Adobe Reader, vous pouvez afficher la liste des marque-pages dans le document puis cliquez dessus pour passer d'une page à l'autre.

Paramètres des filtres d'exportation PDF : options de sécurité



L'onglet **SÉCURITÉ** comporte la prise en charge de certains attributs de sécurité et des paramètres de permission qui déterminent la façon dont le document PDF peut être utilisé une fois qu'il a été diffusé. Ces options sont disponibles uniquement pour les documents PDF standards et ne peuvent être utilisées pour la générations de fichiers PDF/X.

Pour inclure ces paramètres de sécurité dans le PDF sortant, cochez « Appliquer sécurité ». Cette option est désactivée par défaut.

Fichier protégé par mot de passe

Pour protéger un document avec un mot de passe, définissez et confirmez un mot de passe. Ce mot de passe sera nécessaire à tout utilisateur pour ouvrir le document.

Notez que si vous voulez vraiment protéger un document, il est en plus conseillé de le crypter, la méthode du mot de passe n'étant pas complètement fiable. Par conséquent, le mot de passe ouvrant le fichier n'est utile que contre des utilisateurs inexpérimentés qui essayeraient d'accéder à un document contenant des informations sensibles.

Cryptage et mot de passe d'un document

Pour crypter un document PDF, sélectionnez une méthode de cryptage et définissez puis confirmez un mot de passe. Ce mot de passe sera nécessaire à tout utilisateur qui souhaite apporter des modifications au document, y compris des modifications sur les paramètres de sécurité et de permission. Le mot de passe de cryptage est souvent appelé mot de passe utilisateur ou maître et sert à ouvrir le document PDF.

Des paramètres supplémentaires de permission (exposés dans la section ci-dessous) peuvent être appliqués pour déterminer à quel degré un utilisateur peut interagir avec le document crypté.

Quatre méthodes de cryptage sont disponibles :

- **AUCUNE**. Ce paramètre ne crypte pas le document. Ceci est l'option par défaut.
- **40-BIT RC4**. Ce paramètre applique un algorithme de cryptage de 40 bit au document.
- **128-BIT RC4**. Ce paramètre applique un algorithme de cryptage de 128 bit au document.
- **128-BIT AES**. Ce paramètre applique un algorithme de cryptage de 128 bit AES au document. Si le document PDF contient des information confidentielles ou très sensibles, cette méthode de cryptage est considérée comme étant la plus sûre. Remarque : PDF 1.6 est nécessaire pour prendre en charge cette méthode de cryptage.

Paramètres des permissions d'utilisation du document

La section des paramètres des permissions d'utilisation du document vous permet de définir les actions possibles sur un document crypté lorsqu'il est reproduit par une autre application.

Dans la section **RÉCAPITULATIF DES PERMISSIONS D'UTILISATION DU DOCUMENT**, cochez l'un des paramètres suivants pour permettre aux utilisateurs de réaliser les actions suivantes :

Impression : cette option permet à l'utilisateur d'imprimer le document PDF. Cette option est activée par défaut.

Extraction pour accessibilité :cette option permet l'extraction du contenu grâce à des applications d'aide aux utilisateurs handicapés. Cette option est activée par défaut.

Commentaire : en cochant cette option, vous permettez à l'utilisateur d'ajouter des commentaires et des annotations au document PDF. Cette option est activée par défaut.

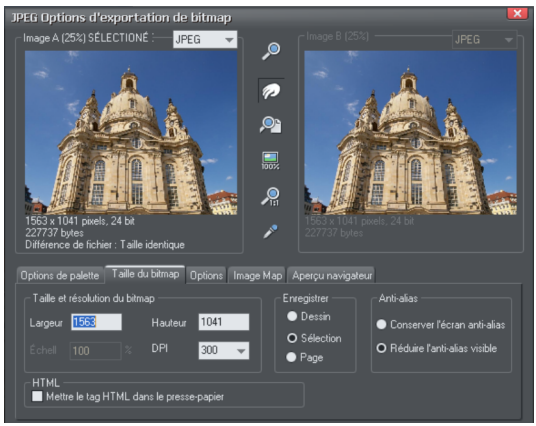
Modification : cette option permet à l'utilisateur de modifier le contenu du document PDF. Cette option est activée par défaut.

Assemblage du document (requiert cryptage 128 bit) : cette option permet à l'utilisateur d'inclure ou d'annexer ce document à d'autres. Cette option est activée par défaut.

Copie ou extraction du contenu (requiert cryptage 128 bit) : cette option permet à l'utilisateur de copier ou d'extraire des éléments du document, y compris du texte et des graphiques. Cette option est activée par défaut.

Remarque : le document PDF doit être crypté pour que ces paramètres de permissions puissent être appliqués. En outre, la responsabilité du respect de ces paramètres de permission d'utilisation du document est prise en charge par l'application servant à ouvrir le document PDF elle-même.

Vue d'ensemble de la boîte de dialogue d'exportation des JPEG, PNG, GIF et BMP



La boîte de dialogue de configuration de l'exportation possède deux fenêtres d'aperçu, **IMAGE A** à gauche et **IMAGE B** à droite : elles vous permettent de comparer les différentes possibilités de configuration d'exportation ou les types de fichiers. Il suffit de cliquer sur la fenêtre d'aperçu gauche ou droite pour modifier l'aperçu actif.

Au-dessus de la fenêtre d'aperçu se trouve une petite liste déroulante vous permettant de sélectionner le format d'exportation désiré parmi les quatre formats les plus courants : JPEG, PNG, GIF et BMP.

Après avoir sélectionné l'aperçu **A** ou **B**, vous pourrez régler de nombreuses options d'exportation à l'aide des cinq onglets sous l'aperçu. Certaines options, notamment celles de la palette, ne s'appliquent qu'à certains types de fichiers, notamment le PNG, mais pas aux fichiers JPEG.

Les autres options dans l'onglet **OPTIONS** changent en fonction du type de fichier. Par exemple, lors de l'exportation au format JPEG, c'est là que vous pourrez définir la qualité requise.

Voici comment exporter une image :

1. Sur la page, sélectionnez le ou les objets que vous souhaitez exporter.
2. Sélectionnez le menu Exporter ou utilisez le raccourci clavier « Ctrl + Maj + E », saisissez un nom de fichier puis sélectionnez le type de fichier souhaité dans la liste déroulante. Le type d'exportation principal affiche la boîte de dialogue d'aperçu ci-dessus.
3. Dans cette boîte de dialogue, réglez les paramètres (si nécessaire) ou continuez sans rien modifier si les valeurs par défaut vous conviennent.
4. Cliquez sur le bouton **EXPORTER**.

Pour les formats les plus courants JPEG et PNG, à l'étape 2, vous pouvez utiliser les opérations directes disponibles dans le **MENU FICHIER** : **EXPORTER EN JPEG** et **EXPORTER EN PNG**. La boîte de dialogue d'exportation affichée possède un bouton « Paramètres » qui vous conduira jusqu'à la boîte de dialogue d'exportation ci-dessus.

La plupart des paramètres d'exportation sont mémorisés pour la prochaine exportation. Par exemple, si vous réglez la qualité JPEG, la prochaine fois que vous exporterez un JPEG, l'opération reprendra le dernier réglage de la qualité.

Taille de l'image exportée

Lors de l'exportation, la taille normale par défaut d'une image est identique à celle que vous voyez à l'écran avec un zoom de 100 %. La taille en pixels est affichée au-dessous de la fenêtre d'aperçu. Vous pouvez régler les dimensions en pixels soit en réglant la taille de l'objet dans la page avant l'exportation, soit en saisissant d'autres valeurs en pixels ou en dpi (ppp) dans l'onglet **TAILLE DU BITMAP**.

Commandes

Ces boutons modifient l'aperçu des images mais n'affectent pas le fichier exporté :



- Outil de **ZOOM** : cliquer sur un aperçu pour faire un zoom avant. Maj+cliquer pour faire un zoom arrière. Faire glisser sur une partie de l'aperçu pour faire un zoom avant sur cette zone
- Outil de **DÉPLACEMENT** : vous permet de faire glisser l'image dans la fenêtre d'aperçu.
- **ZOOM PLEIN ÉCRAN** : redimensionne l'image d'aperçu pour l'ajuster à la fenêtre.
- **ZOOM À 100% :** redimensionne l'image à sa taille normale (100 %).
- **ZOOM À LA RÉSOLUTION DE L'IMAGE** (1:1) : aucun effet pour les GIF. Redimensionne l'image de sorte qu'un pixel du bitmap corresponde à un pixel à l'écran. Ceci est utile pour voir les détails d'un bitmap.

L'outil suivant ne sert qu'à des fichiers utilisant moins de 256 couleurs (mais vous verrez le résultat quand l'onglet des **OPTIONS DE PALETTE** sera sélectionné) :



SÉLECTEUR DE COULEUR : la couleur se trouvant sous le pointeur est mise en surbrillance lorsqu'il est déplacé au-dessus du graphique. Cliquer pour sélectionner la couleur sur la palette. Vous pouvez alors utiliser les boutons des **OPTIONS DE LA PALETTE** (décrits ci-dessous) pour modifier cette couleur.

APERÇU : le bouton d'aperçu est disponible sur tous les onglets de cette boîte de dialogue. Il met à jour la fenêtre d'aperçu pour refléter tout changement apporté aux options d'exportation.

Onglet options de palette

Cet onglet vous permet de modifier les paramètres de couleur de votre image exportée.

Mélange de couleurs & Palette

Les options **MÉLANGE DE COULEURS** et **PALETTE** s'appliquent uniquement lorsque vous exportez avec 256 couleurs ou moins, et affectent la façon dont l'image s'affiche ainsi que sa palette de couleurs. Il est recommandé de toujours utiliser une **PALETTE OPTIMISÉE**. Réglez **MÉLANGE** sur Aucun, ce qui produira des fichiers plus petits mais parfois regroupés, ou **DIFFUSION D'ERREUR**, qui donnera des résultats de meilleure qualité, mais des fichiers plus grands.

Profondeur de couleur

Choisissez le nombre de couleurs que votre bitmap requiert. Plus vous avez de couleurs dans un fichier, plus il sera grand (généralement) et meilleure sera sa qualité. L'option **TRUE COLOR** supporte jusqu'à 16 millions de couleurs. Les options **TRUE COLOR + ALPHA** comprennent des caractéristiques semi-transparentes telles que des ombres douces et des transparents. Pour les applications qui supportent les fichiers PNG gérant l'alpha-channel, ceci est le format recommandé.

Si vous choisissez 256 couleurs ou moins, vous avez la possibilité d'utiliser la transparence simple (icône verre à vin, voir ci-dessous). Cela ne supporte pas les pixels semi-transparents, 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.

Anticrénelage

L'anticrénelage améliore l'apparence des graphiques en lissant les bords irréguliers :

- **CONSERVER L'ANTICRÉNELAGE DE L'ÉCRAN** : le bitmap exporté utilise exactement la même position qu'à l'écran et donc le même anticrénelage. 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'ANTICRÉNELAGE VISIBLE** : cette option permet de repositionner légèrement les objets par fraction de pixel pour minimiser l'anticrénelage 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 réitérer 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 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 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 75 % permet une bonne compression sans causer de perte remarquable de qualité pour la plupart des utilisations.

Entrelacé: (GIF et PNG uniquement) similaire au JPEG.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: la sélection de cette option lors de l'exportation d'un graphique contenant plusieurs calques résultera en un fichier individuel exporté pour chaque calque. Les noms de chaque calque (tels que définis dans la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**) sont utilisés pour nommer les fichiers exportés.

Image Map

Une image map vous permet d'avoir des zones « cliquables » sur le graphique lorsqu'il s'affiche dans un navigateur. Le fait de cliquer sur l'une de ces zones vous envoie sur une nouvelle page Internet. Si vous souhaitez créer une image map, utilisez Services >

Adresse Internet pour ajouter des adresses Internet (URL) aux différentes parties de votre dessin.

Exporter une image map vers le presse-papier : ceci copie l'image map HTML dans le presse-papier de façon à ce que vous puissiez la coller dans votre éditeur de texte ou de page Internet. Il existe une option sur l'onglet de taille de **BITMAP** pour sauvegarder le tag IMG HTML dans le presse-papier. La sélection d'une de ces options de presse-papier annule la sélection de l'autre option automatiquement

Exporter une image map vers un fichier : ceci copie le texte de l'image map vers un fichier. Vous pouvez :

- **INSÉRER UNE IMAGE MAP DANS UN FICHIER EXISTANT**. Ceci insère l'image map dans le fichier spécifié. Si le fichier contient déjà une image map avec le même nom, l'image map existant sera remplacée. S'il s'agit d'une nouvelle image map, elle sera insérée à la fin du fichier.
- **REMPLACER UN FICHIER EXISTANT** : ceci écrase tout contenu existant du fichier. Cette option est utile si vous voulez sauvegarder le texte de l'image map pour une utilisation ultérieure.

Notez que lorsque vous ouvrez ce fichier dans un navigateur, une fenêtre blanche apparaît, vous ne voyez donc pas le graphique. Ceci est dû à l'absence du tag IMG nécessaire à l'affichage du graphique. Le tag IMG ressemblera peut-être à cela : .

Intégration Macromedia Dreamweaver : avec cette option sélectionnée, le bitmap dans Dreamweaver est lié au document MAGIX Photo & Graphic Designer d'origine. Si vous avez besoin d'éditer le bitmap ultérieurement, Dreamweaver peut charger MAGIX Photo & Graphic Designer et afficher le document original. Pour plus d'informations, voir Intégration Dreamweaver ci-dessous.

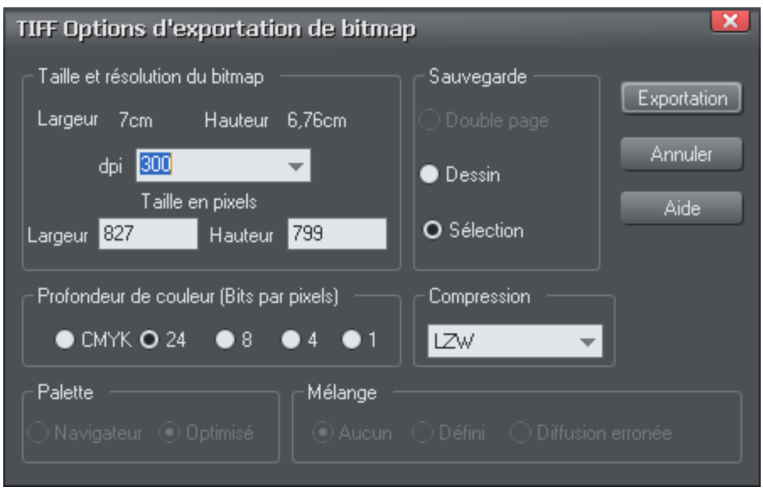
Options d'image Map

- **Nom.** Les images maps sont nommées. (Les noms doivent être uniques dans un même document.) Si vous fusionnez cette image map dans un fichier existant, vous pouvez soit taper un nouveau nom de map, soit choisir le nom d'un map existant. Ceci vous permet de remplacer un map existant par de nouvelles données.
- **Rapprocher courbes et lignes.** Les polygones d'image map sont une série de lignes droites et cette option vous permet de sélectionner la distance à laquelle les courbes des zones cliquables sont suivies. (Notez que les cercles sont un cas spécial d'images maps.) L'option **Très proche** donne la meilleure approximation. Cela augmente la taille de votre page Internet et ralentit par conséquent son téléchargement.
- **Sauvegarder les zones cliquables en rectangles.** Ignorez la forme des zones cliquables. Sauvegardez toutes les zones cliquables sous forme de rectangles comprenant la totalité de la zone cliquable.

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.

Autre boîte de dialogue d'exportation bitmap



Les bitmap autres que GIF, PNG, BMP et JPEG (par exemple TIF) utilisent cette boîte de dialogue d'**EXPORTATION**. Toutes les options ne s'appliquent pas à tous les type de bitmap :

Taille et résolution du bitmap

Les résolutions basses engendrent des petits fichiers mais réduisent la qualité de l'image. La meilleure résolution dépend de l'usage qui sera fait du bitmap. Pour un affichage à l'écran, une résolution de 96 dpi est appropriée. Pour l'impression, des résolutions plus élevées sont nécessaires.

L'expérience montre qu'il est rarement nécessaire de sortir des bitmap à plus de 300 dpi (spécialement lorsqu'ils ont subi un anti-aliasing) même pour des résultats d'écriture de haute qualité.

L'agrandissement ou la réduction de l'image affichée change la résolution apparente. Par exemple, un bitmap 100 dpi affiché à la moitié de sa taille a une résolution apparente de 200 dpi. À l'inverse, lorsqu'on agrandit l'image, la résolution apparente est réduite.

Vous pouvez également spécifier la résolution en pixel. Faites votre sélection soit par le menu, soit en saisissant une valeur dans les champs de texte.

Compression

Les options de compression varient en fonction du type de bitmap. Les fichiers BPM proposent une compression RLE. Les fichiers TIF proposent une compression LZW, ou pour les monochromes (1 bit) vous avez également le choix entre **HUFFMAN**, **GROUP 3 FAX**, **GROUP 4 FAX** et **COMPRESSION PACKBITS**.

Sauvegarder une double page/Sauvegarder un dessin/Sauvegarder une sélection

Vous pouvez :

- Sauvegarder la totalité de la zone (la double page). Ceci peut engendrer des fichiers très lourds, surtout si vous sélectionnez plus de 256 couleurs.
- Ou sauvegarder la zone recouverte par le dessin.
- Ou sauvegarder la zone qui contient tous les objets sélectionnés. Tout ce qui se trouve dans cette zone est sauvegardé, y compris certains objets non sélectionnés.

Personnaliser Photo & Graphic Designer

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** » > « **OUVRIR** » 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.

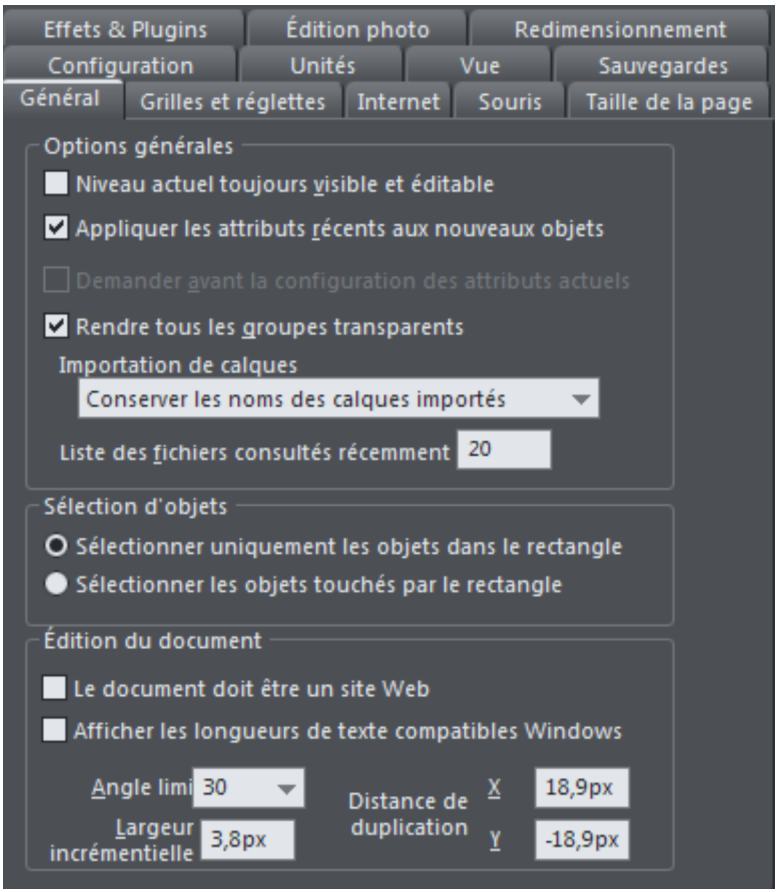
Pour définir votre nouveau modèle comme modèle par défaut (c'est-à-dire celui que vous voyez lorsque vous ouvrez Photo & Graphic Designer et qui apparaît lorsque vous appuyez sur Ctrl+N), cochez l'option **UTILISER COMME MODÈLE PAR DÉFAUT** lorsque vous sauvegardez le modèle.

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 Photo & Graphic Designer. 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

Lorsque cette option est sélectionnée, la sélection d'un calque dans la galerie des **OBJETS** 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 30) 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, Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer 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 (voir page 134) (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.

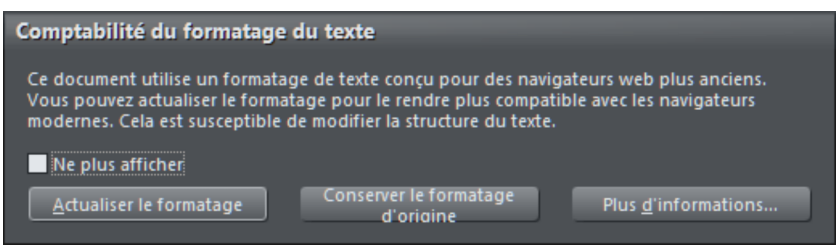
Longueurs de ligne compatibles avec les navigateurs Web

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 Photo & Graphic Designer, Word, les documents PDF et tous les programmes de DTP modernes.

Les versions plus anciennes de Photo & Graphic Designer 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 inclu le crénage automatique, le crénage manuel et l'espacement des caractères.

Si vous importez un ancien document web Photo & Graphic Designer, 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 Photo & Graphic Designer, sélectionnez simplement l'option **CONSERVER LA MISE EN FORME ORIGINALE**.

*Au moment ou 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).

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.)

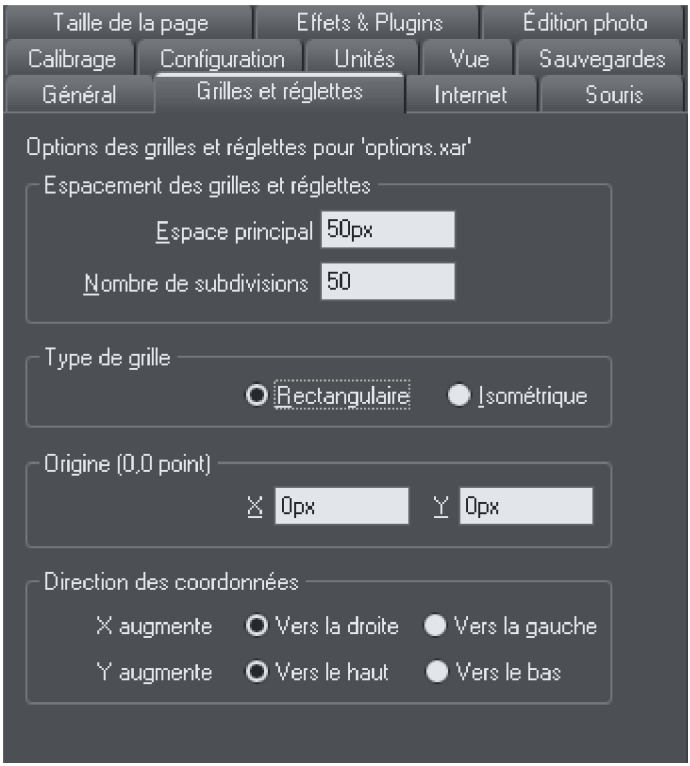
Distance de duplication

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.

Type de grille

MAGIX Photo & Graphic Designer permet l'utilisation d'une grille standard **RECTANGULAIRE** ou **ISOMÉTRIQUE**.

Origine (0,0 point)

Normalement, l'origine de la grille et des réglettes se trouve dans l'angle en bas à gauche de la page. Si vous souhaitez vous déplacer à un autre endroit, changez la valeur originale.

Direction des coordonnées

Ici vous pouvez modifier la direction des coordonnées de la page de façon à ce que, par exemple, les valeurs Y augmentent lorsque vous descendez dans la page. Ceci est utile lorsque vous voulez que le point 0,0 soit situé dans le coin en haut à gauche de la page et qu'il augmente lorsqu'on descend dans la page, comme c'est le cas pour le HTML.

Onglet Internet



Cache Internet

Lorsque MAGIX Photo & Graphic Designer télécharge des galeries d'objets d'internet, il les stocke dans une zone réservée de la mémoire disque appelée mémoire cache. Lorsque MAGIX Photo & Graphic Designer utilise ces objets par la suite, il peut les charger directement depuis la mémoire cache, ce qui reste un moyen bien plus efficace qu'un téléchargement depuis Internet.

UTILISATION DE LA MÉMOIRE CACHE indique la quantité de mémoire cache actuellement utilisée. Ceci permet de savoir si la taille de la mémoire cache est correcte. Ainsi, si l'utilisation de la mémoire cache avoisine les 100 %, il faudra l'augmenter si possible. Une taille plus importante n'affectera pas le programme ni ne prendra d'espace inutile sur le lecteur. Nous recommandons une taille de mémoire cache de 15-20 Mo. La taille de mémoire cache minimum est de 500 Ko, le maximum correspond à l'espace libre sur le lecteur lorsque la taille est définie. Toute valeur hors

de ces limites est génératrice d'erreur. Vous pouvez taper en valeurs d'octets directement (800 000). Pour les kilooctets ou les mégaoctets, suivez la valeur avec un K ou un M (500 K ou 8 M).

Le bouton **MÉMOIRE CACHE VIDE** supprime tous les fichiers de la mémoire cache hormis quelques fichiers de données essentiels dont MAGIX Photo & Graphic Designer a besoin. (Ce qui explique que l'Utilisation de la mémoire cache ne reviendra sans doute pas à 0 % après avoir été vidée.) Pour utiliser un fichier supprimé de la mémoire cache, vous devrez le télécharger de nouveau.

Type de connection

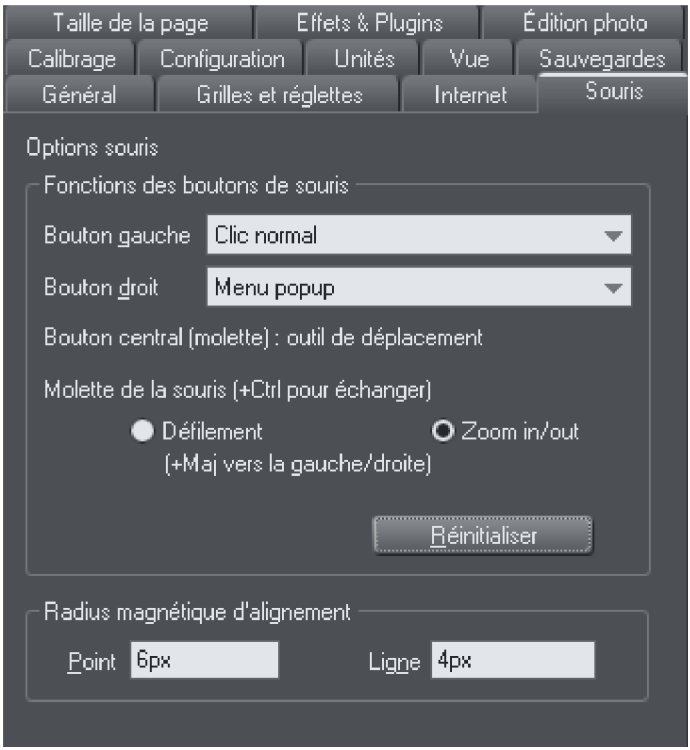
Par l'intermédiaire de modems plus rapides, de l'ISDN et de réseaux, MAGIX Photo & Graphic Designer peut accélérer les téléchargements en utilisant des connexions multiples. Ces connexions multiples vous sont invisibles et vous ne constaterez qu'une accélération.

Si vous vous connectez à Internet via un modem, sélectionnez l'option de vitesse appropriée. Si vous n'êtes pas sûr de l'option pour votre modem, sélectionnez le paramètre par défaut. Si vous vous connectez à Internet via une large bande (comme l'ADSL ou le câble), sélectionnez ISDN ou mieux.

Configuration du serveur Proxy

Si votre ordinateur utilise un serveur Proxy, les détails seront énumérés ici. Cette information ne revêt aucun intérêt pour la plupart des utilisateurs.

Onglet Souris



Fonctions des boutons de souris

Photo & Graphic Designer 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 63)).
- Zoom avant ou arrière - cliquer pour le zoom avant, Maj+cliquer pour le zoom arrière (décrit dans Utilisation du document (voir page 64)).
- 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 142)).

MOUVEMENT DE LA MOLETTE DE LA SOURIS : ici, vous pouvez modifiez l'action de la molette de la souris entre le Défilement et le Zoom.

Cliquer sur **PAR DÉFAUT** pour revenir aux attributions du bouton originales. Ceci prend effet immédiatement - vous n'avez pas besoin de cliquer sur **OK** ou **APPLIQUER MAINTENANT**.

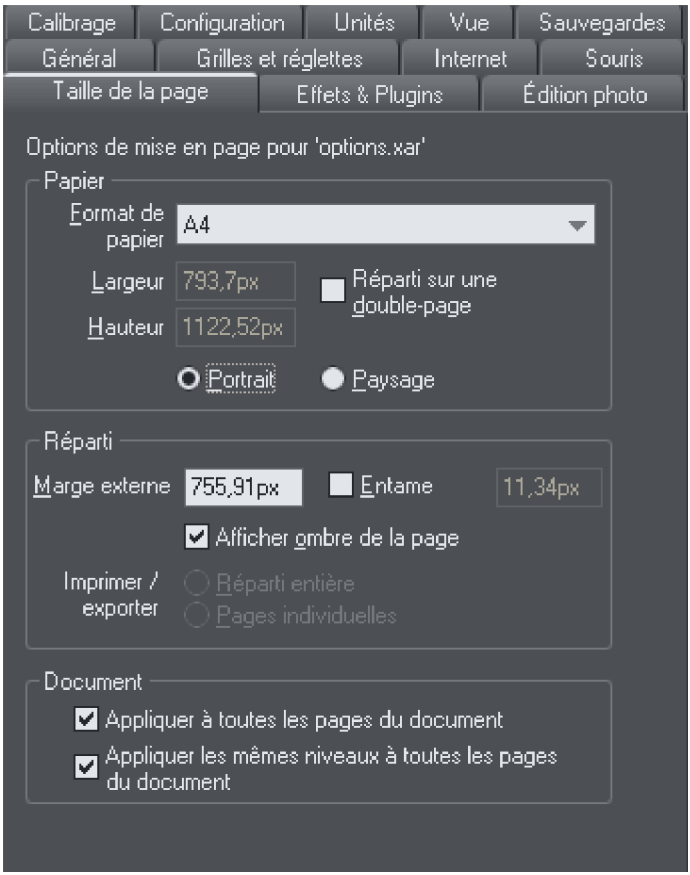
Le panneau de configuration de Windows vous permet également d'intervertir les boutons droit et gauche de la souris.

Radius magnétique d'alignement

L'accrochage est décrit dans le chapitre Utilisation de l'objet (voir page 156).

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 page



Ces options s'appliquent uniquement au document sélectionné.

Papier

Les options relatives au paramétrage de la taille de la page (papier, orientation, double page) sont décrites dans « Modifier la taille de la page » dans le chapitre Utilisation du document (voir page 66).

Si l'option verrouillage la taille de la page est activée, vous ne pouvez pas redimensionner une page en en tirant les bords en bas ou à droite, et les objets **ANTI-CHEVAUCHEMENT** sont poussés vers les bords bas de la page ne provoqueront pas l'agrandissement de la page.

Double-page

MARGE EXTÉRIEURE définit la taille des marges ou du presse-papier autour de la page. Débordement détermine la taille de la zone de débordement autour de votre document.

AFFICHER L'OMBRE DE LA PAGE définit si une ombre s'affiche sous la page (uniquement à l'écran, ni exporté, ni imprimé).

Si vous sélectionnez **DOUBLE PAGE**, vous pouvez créer un document composé de deux pages. Cette option ajoute une seconde page à votre document.

IMPRIMER/EXPORTER LA TOTALITÉ DE LA DOUBLE PAGE : Lorsque cette option est sélectionnée, chaque double-page est imprimée et exportée (par exemple vers un PDF) sur une page simple, exactement comme elle apparaît dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

IMPRIMER/EXPORTER DES PAGES INDIVIDUELLES : Lorsque cette option est sélectionnée, chaque double-page est imprimée et exportée sur 2 pages distinctes, exactement comme si elles étaient dessinées comme des pages séparées dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

Document

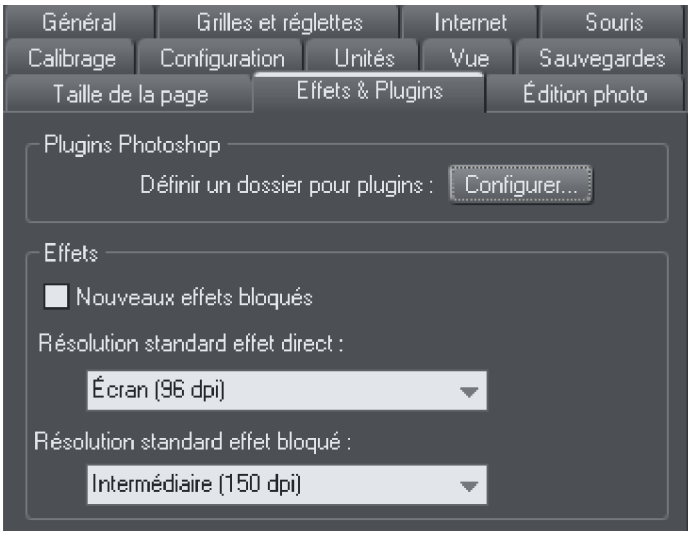
APPLIQUER À TOUTES LES PAGES DU DOCUMENT : lorsque cette option est sélectionnée, toutes les pages de votre document multipage ont les mêmes dimensions. Donc, si vous changez les dimensions d'une page, toutes les autres seront également mises à jour.

APPLIQUER LES MÊMES NIVEAUX À TOUTES LES PAGES DU DOCUMENT : si cette option est sélectionnée, toutes les pages de votre document multipage ont les mêmes calques. Si vous ajoutez ou supprimez des calques d'une page, toutes les autres pages sont mises à jour de la même façon. Voir le chapitre Galerie des pages et des calques (voir page 208) pour plus d'informations concernant les calques.

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 76) pour obtenir de plus amples informations sur ces fonctions.

Onglet Effets & Plugins



Pour plus d'effets en direct, se reporter au chapitre Effets en direct (voir page 425).

Plug-in Photoshop (Photo & Graphic Designer 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.

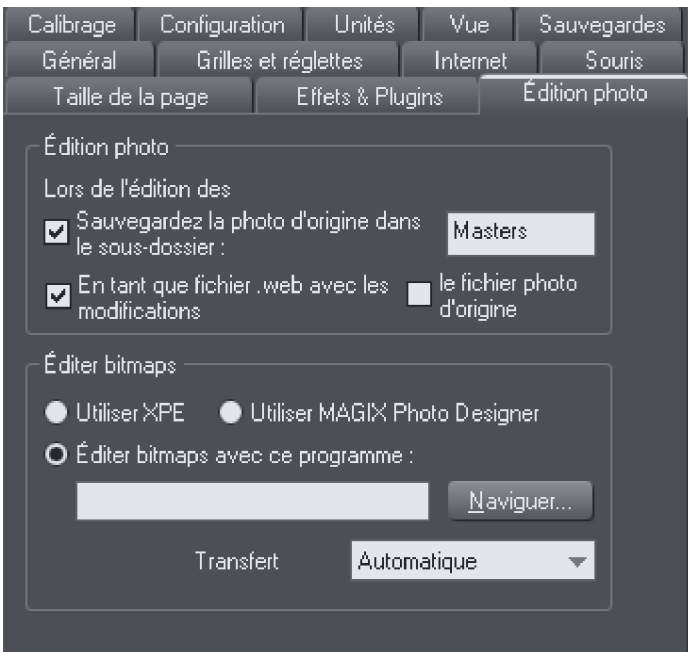
Résolution standard effet direct

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.

Onglet Édition photo



Édition photo

Vous pouvez définir le comportement d'un document photo lorsqu'il est enregistré avec une photo modifiée. Par défaut, le fichier de la photo originale est conservé dans un fichier .xar dans un sous-dossier maître et le fichier photo original ouvert est écrasé. Il est également possible de sauvegarder le fichier photo original dans le dossier maître, ou de ne pas conserver du tout la photo originale. Consultez la section Édition de fichiers photo (voir page 396) dans le chapitre Manipulation des photos pour en savoir plus.

Éditer Bitmaps

Ici vous pouvez sélectionner l'éditeur bitmap que vous souhaitez utiliser pour éditer des bitmap dans MAGIX Photo & Graphic Designer.

Voir Intégration avec des éditeurs de photo externes (voir page 390) dans le chapitre Manipulation des photos pour plus de détails.

Transfert bitmap

Toujours utiliser BMP

Les images sont toujours transférées au format BMP. Ceci est la façon la plus rapide de transférer des images en provenance et à destination de l'éditeur bitmap, mais le format BMP ne prend pas en charge la transparence. Si vous voulez éditer des bitmap qui contiennent des zones de transparence, ou si vous voulez introduire des zones de transparence au cours de l'édition de votre image, renoncez à utiliser cette option.

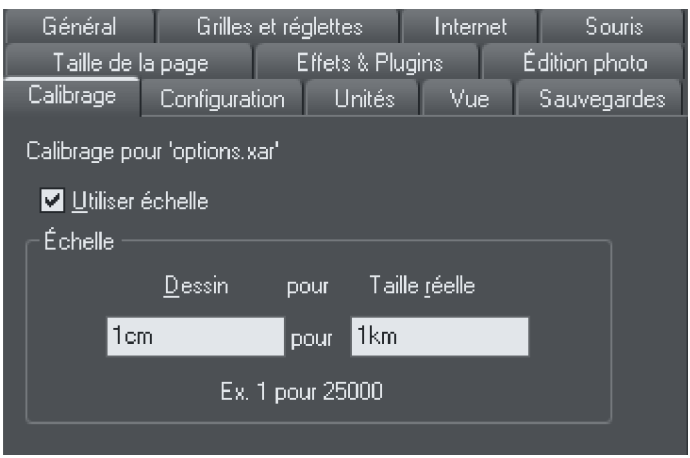
Toujours utiliser PNG

Les images seront transférées vers l'éditeur de bitmap en tant que fichiers PNG non compressés, et toutes les zones de transparence de l'image seront conservées. La plupart des éditeurs retournent l'image en tant que fichier PNG comprimé dans ce cas, ce qui peut prendre un peu de temps pour les images lourdes. Utilisez cette option si vous voulez éditer des bitmap au format 24 BPP (opaque) et que vous voulez introduire des zones de transparence au cours de l'édition.

Automatique

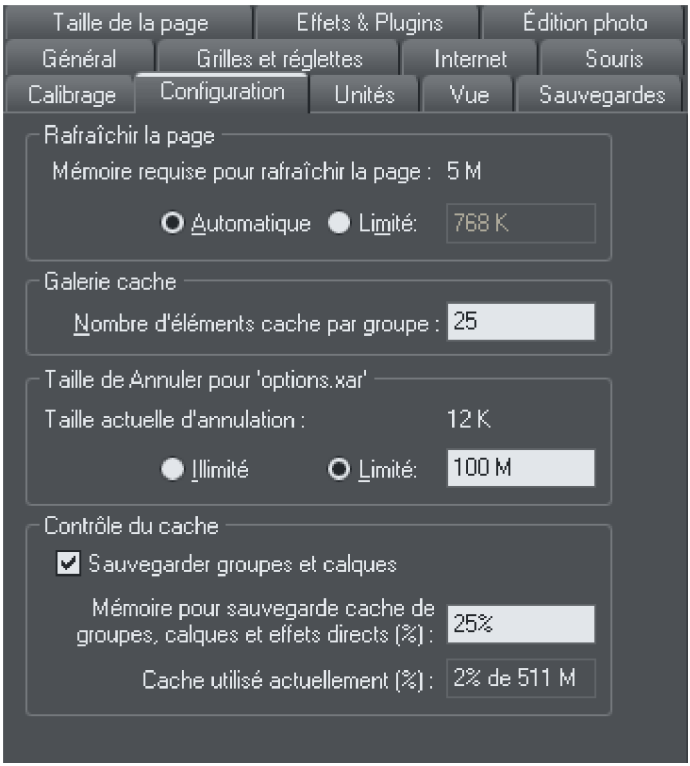
Ceci est l'option par défaut. MAGIX Photo & Graphic Designer décidera automatiquement s'il faut transférer les bitmap dans l'éditeur de bitmap au format BMP ou PNG. Si les bitmap ne contiennent pas de zones de transparence (24 BPP), le format BMP sera alors utilisé. Dans le cas contraire, c'est le format PNG qui sera utilisé. Cette option est normalement appropriée pour la plupart des éditions, mais si vous voulez introduire des zones de transparence dans votre image pendant que vous l'éditez, choisissez plutôt l'option PNG.

Onglet Calibrage



Décrit dans Unités de mesure dans le chapitre Utilisation du document (voir page 83).

Onglet Configuration



Rafraîchir

La valeur définie dans cette option est utilisée lors du rafraîchissement d'un document à l'écran et lors de l'exportation et de l'impression. Normalement, le réglage automatique donne les meilleurs résultats, mais si vous disposez d'un ordinateur ancien avec une mémoire limitée, vous pouvez spécifier une valeur plus basse. Ceci risque toutefois de ralentir les rafraîchissements.

Cache de galerie

Lorsqu'il affiche des objets dans une galerie, Photo & Graphic Designer lit les informations à partir du disque et les met dans la mémoire cache. Ceci accélère la vitesse de rafraîchissement de la galerie pour les objets récents.

La valeur par défaut est généralement adaptée. Vous souhaiterez peut-être la réduire si la mémoire est limitée ou l'augmenter si vous utilisez fréquemment les galeries.

Taille annuler

S'applique uniquement au document sélectionné décrit dans le chapitre Annuler & Rétablir (voir page 99).

Contrôle du cache

MAGIX Photo & Graphic Designer comprend un support de cache puissant qui n'était pas disponible dans les versions précédentes de l'application. Des objets complexes y compris des calques, des groupes, des biseaux, des ombres, des fondus, des modelages, des contours, des ClipViews et des effets en direct peuvent être cachés en tant que bitmap lorsqu'ils sont rendus. Cela signifie que la prochaine fois que ces objets seront modifiés, le bitmap peut généralement être utilisé au lieu de rendre les objets à nouveau, ce qui permet des modifications et des déplacements de l'objet bien plus rapides. La différence est particulièrement notable pour les document complexes.

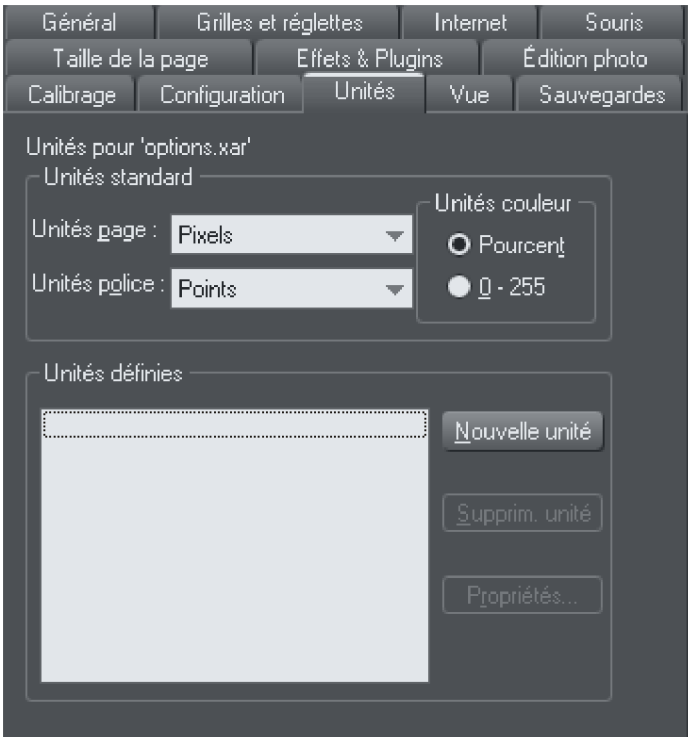
L'utilisation de caches implique le stockage de bitmap supplémentaires dans la mémoire, ce qui augmente considérablement la quantité de mémoire utilisée par MAGIX Photo & Graphic Designer. C'est pourquoi cette boîte de dialogue vous donne la possibilité d'activer ou de désactiver la mémoire cache ainsi que de contrôler la quantité de mémoire utilisée pour la mémoire cache lorsqu'elle est activée. Si vous augmentez le pourcentage de mémoire pour que MAGIX Photo & Graphic Designer cache un plus grand nombre d'objets dans votre dessin, cela rend les modifications et le déplacement des objets généralement plus rapide aux dépens de l'utilisation d'une plus grande quantité de mémoire. Ou réduisez-le pour abaisser le volume de mémoire que MAGIX Photo & Graphic Designer utilise pour le cache. Dans des graphiques complexes, certains objets masquables ne seront pas cachés s'il n'y a pas assez de mémoire pour cela.

Cette boîte de dialogue vous montre la quantité de mémoire utilisée pour le cache.

Déplacement en temps réel est décrit au chapitre Utilisation du document (voir page 62).

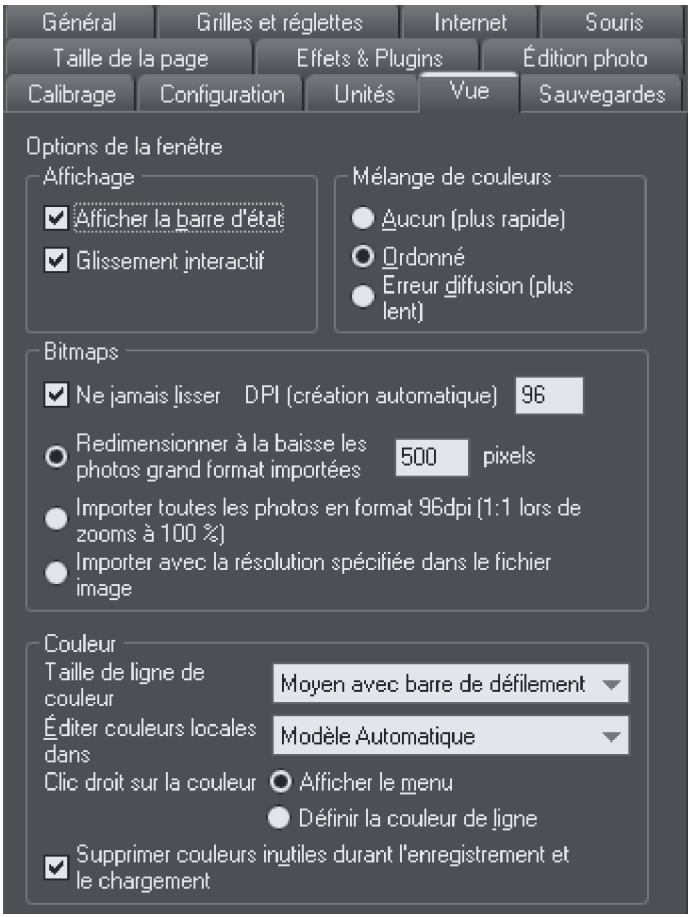
Remarque : les bitmaps cachés seront uniquement utilisés pendant le déplacement d'un objet si vous utilisez **DÉPLACEMENT EN TEMPS RÉEL**. Si l'option **DÉPLACEMENT EN TEMPS RÉEL** n'est pas activée, vous ne verrez que les contours des objets lorsque vous les déplacerez.

Onglet Unités



Décrit dans Unités de mesure dans le chapitre Utilisation du document (voir page 81).

Onglet Vue



Affichage

Afficher la barre d'état : Au cours de longues opérations, Photo & Graphic Designer peut afficher une barre d'état sur la ligne de statut. Si vous préférez voir un sablier à la place du pointeur de la souris jusqu'à ce que l'opération soit terminée, décochez le paramètre **AFFICHER BARRE D'ÉTAT**.

Le sablier et la barre d'état sont là pour information, ils n'ont aucun effet sur le document.

Glissement interactif : Le glissement interactif vous permet de voir comment les remplissages et les transparences apparaissent lorsque vous tirez les poignées de remplissage. Cette option est activée par défaut.

Mélange de couleurs

Ces options définissent la méthode de mélange de couleurs utilisée pour afficher votre document à l'écran.

Nous vous recommandons de laisser ce paramètre par défaut.

Bitmaps

Ces options s'appliquent uniquement au document sélectionné. Elles n'ont aucun effet sur les documents en cours de chargement.

NE JAMAIS LISSER : Lorsque MAGIX Photo & Graphic Designer redimensionne un bitmap, il lisse généralement les pixels (interpolation) pour conférer une apparence lisse au bitmap. Cela donne généralement les meilleurs résultats. Cochez cette option si vous ne voulez pas cet effet.

PPP (CRÉATION AUTOMATIQUE) : Certaines caractéristiques telles que les ombres et les biseaux sont créées à l'aide de bitmap. MAGIX Photo & Graphic Designer calcule la résolution de ces bitmaps lorsqu'ils sont affichés. Toutefois, lorsque vous effectuez des opérations sur les ombres et les biseaux telles que **CONVERTIR EN FORMES ÉDITABLES**, **COMBINER LES FORMES**, **EXPORTER EN TANT QU'EPS** et **EXPORTER EN TANT QUE FLASH**, MAGIX Photo & Graphic Designer crée un nouveau bitmap utilisant la résolution que vous spécifiez ici. Pour une utilisation à l'écran (telle que pour des graphiques pour page Internet), 72 ppp est la meilleure valeur. Pour un travail destiné à être imprimé, vous aurez sans doute besoin d'une valeur plus élevée. Les changements apportés à cette valeur s'appliquent aux nouveaux bitmaps auto-générés, ils n'ont aucun effet sur les bitmaps existants.

Le groupe de 3 boutons radio vous permet de choisir la façon dont les grandes photos doivent être traitées quand vous les importez. Compte-tenu de la taille des photos des appareils numériques, si vous travaillez sur un document la photo que vous importez représentera plusieurs fois la taille de votre page.

REDIMENSIONNEZ DE GRANDES IMAGES IMPORTÉES À ... PIXELS : Il s'agit de l'option par défaut. Les grandes images sont redimensionnées à une taille plus manipulable de 500 pixels ou une autre taille de votre choix. Le zoom sur le document n'est pas modifié.

IMPORTER TOUTES LES PHOTOS À 96 DPI (1:1 À UN ZOOM À 100 %) : Avec cette option le DPI de l'image est ignoré est elle est chargée à un DPI de 96 (taille écran 1:1). Ainsi, si une image est d'une largeur de 1 000 pixels, elle s'affichera à une largeur de 1 000 pixels dans Xtreme Pro. MAGIX Photo & Graphic Designer effectuera donc automatiquement un zoom arrière si nécessaire afin que la photo soit visible en entier.

IMPORTER DANS L'IMAGE À UNE DPI SPÉCIFIÉE : Avec cette option, toute valeur de DPI spécifiée dans l'image elle-même est lue et l'image est importée à cette valeur. Il est à

noter que certains appareils photo numériques notent des valeurs DPI incorrectes ou inutiles dans les photos. Cette option risque de ne pas toujours donner le résultat attendu.

Note : les options d'importation ci-dessus ne s'appliquent pas aux documents photo. Les photos sont toujours importées/ouvertes dans leur intégralité dans les documents photos.

Couleur

TAILLE DE LA PALETTE DE COULEURS : Cette option vous permet de choisir la taille de la barre de couleurs en bas de l'écran. Une barre de défilement s'affiche lorsque le nombre de couleurs est plus large que la largeur de la barre de couleur.

ÉDITER LES COULEURS LOCALES EN : Ceci affecte le modèle de couleur affiché lors de l'édition d'une couleur locale.

Automatique affiche le modèle de couleur du style de couleur original sur laquelle la couleur locale se base. Par exemple, le modèle de couleur TSV pour un style de couleur défini en TSV. Ceci est important si vous avez besoin de vous assurer que vos objets sont en CMJN par exemple.

Les autres options vous permettent de sélectionner quel modèle parmi les quatre modèles de couleurs (RVB, CMJN, TSV et niveaux de gris) utiliser par défaut.

CLIC DROIT SUR UNE COULEUR : Cette option sert à désactiver le menu clic droit de la palette de couleurs (voir page 224) et donne au clic droit la fonction de paramétrer la palette de couleurs, comme dans les versions précédentes de MAGIX Photo & Graphic Designer.

SUPPRIMER LES COULEURS NON UTILISÉES LORS DE LA SAUVEGARDE ET DU CHARGEMENT : Lorsque cette option est acivée, toutes les couleurs nommées non utilisées de votre document seront supprimées lors de la sauvegarde/du chargement. Ainsi votre palette de couleurs n'est pas encombrée par des couleurs nommées qui ne sont pas utilisées dans le dessin. Ceci est particulièrement utile lors du chargement de dessins anciens, car les versions précédentes de MAGIX Photo & Graphic Designer créaient des couleurs nommées de façon implicite. Et donc de nombreux dessins anciens contiennent des couleurs nommées inutiles. Si vous les chargez avec cette option désactivée, il est difficile de distinguer les couleurs nommées pertinentes des autres dans la palette de couleurs.

Barres de contrôle

Vous pouvez déplacer les barres de contrôle de Photo & Graphic Designer 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

Photo & Graphic Designer 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.

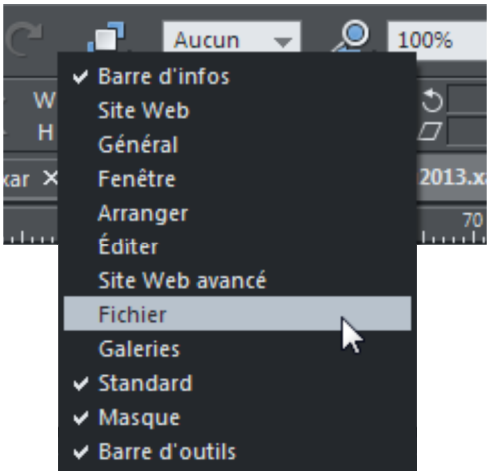
Afficher et masquer les barres de contrôle



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 Photo & Graphic Designer.

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 Photo & Graphic Designer.

Modifier la taille des boutons

Les boutons peuvent être grands ou petits en fonction de la sélection de la boîte de dialogue **BARRES DE CONTRÔLE**.

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 Photo & Graphic Designer 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 escamotables

Certains boutons disposent d'un petit triangle noir qui indique la présence d'une barre escamotable que vous pouvez ouvrir en positionnant le pointeur de la souris sur le bouton durant un court moment. Il n'est pas possible de personnaliser le contenu de ces barres escamotables mais vous pouvez faire glisser le bouton entier dans et hors des barres, comme avec les boutons ordinaires.

Accrocher et décrocher des galeries

Il est possible d'accrocher une ou plusieurs galeries sur chaque côté de la fenêtre de Photo & Graphic Designer.

Restaurer les barres de contrôle/galeries par défaut

Sélectionnez **FENÊTRE > BARRES DE CONTRÔLE** et cliquez sur **RÉINITIALISER** pour restaurer la configuration par défaut des barres de contrôle.

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.

Nouveautés du catalogue de contenu

Ouvre le catalogue de contenu en ligne. Choisissez des SmartShapes, 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.

Nouveautés de la galerie de modèles

Cette option permet d'ouvrir la galerie de modèles si celle-ci ne l'est pas déjà : vous pourrez y choisir un modèle pour commencer un nouveau document. Cliquez sur un des icones de dossiers dans la galerie pour en ouvrir un, puis double-cliquez sur le modèle souhaité pour l'utiliser dans un nouveau document.



Vous pouvez également ouvrir la galerie de modèles en cliquant sur l'icone dans la barre d'outils de la galerie.

Ouvre (barre de contrôle standard ou Ctrl+O)

Ouvre une nouvelle fenêtre d'édition et charge un fichier. Ce fichier peut être :

- Un fichier Photo & Graphic Designer .xar à voir ou un document Photo & Graphic Designer à éditer,

- Ou tout tout autre format d'importation. (Voir chapitre Importer & Exporter (voir page 508) pour une liste des formats.) Ceci ouvre un nouveau document affichant le dessin dans le fichier.

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 Photo & Graphic Designer (voir page 548) pour de plus amples informations.

Fermer (Ctrl+W)

Ferme la fenêtre d'édition actuelle. Photo & Graphic Designer 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 Photo & Graphic Designer (voir page 548)).

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 508) 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 Photo & Graphic Designer (voir Importer et exporter (voir page 508) 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.

Exportation PDF

Vous permet d'exporter le document sélectionné au format PDF. Pour plus d'informations sur l'exportation PDF, référez-vous à la rubriqueExportation de Ficher PDF (voir page 523).

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.

Exporter l'image en tranches (Ctrl+I)

exporte les objets sélectionnés en plusieurs sections. (Voir chapitre Graphismes Internet (voir page 520) pour plus d'informations.)

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 500) pour plus d'informations).

Quitter

Ferme toutes les fenêtres et Photo & Graphic Designer. 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 99).)

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 143).)

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 143).)

Coller (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+V)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **COLLER**.

Colle le contenu du presse-papiers dans le document sélectionné (voir Utilisation des objets (voir page 143)).

Lorsque vous collez les contenus du presse-papiers dans un document, il peut arriver que les contenus puissent être insérés par le biais de plusieurs formats différents. Si c'est la cas, la boîte de dialogue **COLLAGE SPÉCIAL** apparaît pour vous permettre de choisir un format. Voir Couper, Copier et Coller (voir page 143) dans le chapitre Utilisation d'objets (voir page 142) pour plus d'informations.

Coller à la même position (Ctrl+Maj+V)

Il s'agit de la même fonction que **COLLER**, mis à part que votre objet sera collé à la même position que celle où vous l'avez copié. C'est très utile pour déplacer des objets d'un calque ou d'une page à l'autre sans modifier sa position sur le calque ou la page.

Coller des attributs/le format (Ctrl+Maj+A)

Cette option vous permet de copier des attributs (tels que le modèle de ligne ou la couleur de remplissage) entre des objets. C'est un moyen rapide d'appliquer de multiples attributs. Lorsque vous faites Coller des attributs, les attributs des objets du presse-papier sont appliqués à tous les objets sélectionnés (voir le chapitre sur l'Utilisation des objets (voir page 173)).

Coller position

Cette option applique la position d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné qui prend alors exactement la même position que l'objet copié.

Si vous avez copié plusieurs éléments dans le presse-papiers, Photo & Graphic Designer les traite en tant que groupe et place l'objet actuellement sélectionné à la position du groupe copié en tant qu'unité.

L'objet actuellement sélectionné est collé ou déplacé sur la position du centre de l'objet ou du groupe d'objets copiés.

Coller taille

Cette option applique la taille d'un objet copié dans le presse-papiers à l'objet actuellement sélectionné qui est alors redimensionné autour de son centre pour prendre exactement la même taille que l'objet copié.

Si vous avez copié plusieurs éléments dans le presse-papiers, Photo & Graphic Designer les traite en tant que groupe et redimensionne l'objet actuellement sélectionné autour de son centre pour qu'il prenne la taille exacte du groupe copié en tant qu'unité.

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 sélection de repositionnement

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 à la position du centre de l'objet supprimé.

Coller dans le calque actuel

Même chose que l'option **COLLAGE SPÉCIAL** à ceci près que votre objet sera uniquement collé dans le calque actuel.

Cela est utile si vous souhaitez afficher ou masquer uniquement votre objet collé lorsque les calques situés au-dessus ou en dessous sont affichés.

Remarque : pour ouvrir un calque, double-cliquez dessus dans la galerie des pages et des calques (voir page 74).

Coller en place dans 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 avant que vous l'ayez copié.

Remarque : pour ouvrir un calque, double-cliquez dessus dans la galerie des pages et des calques (voir page 74).

Copier masque d'opacité (Ctrl+Maj+M)

Voir Masques d'opacité (voir page 324)

Coller masque d'opacité en place

Identique à **COLLER MASQUE D'OPACITÉ,** mais votre masque d'opacité sera collé dans la position exacte qu'il avait lorsque vous l'avez copié. C'est très utile pour déplacer des masques d'opacité d'un calque ou d'une page à l'autre sans modifier sa position sur les axes X/Y.

Coller sur toutes les pages

Colle les objets copiés aux mêmes tailles et positions dans toutes les pages.

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 142).)

Tout sélectionner (Ctrl+A)

Sélectionner tous les objets des calques éditables. (Les calques éditables et verrouillés sont décrits dans le chapitre Calques (voir page 208).)

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 30) sont rétablies. Vous pouvez atteindre ce résultat facilement en cliquant deux fois sur Echap.

Chercher/Remplacer (Ctrl+Alt+F)

Chercher/Remplacer des objets de texte, voir le chapitre Manipulation de texte, section Chercher et remplacer (voir page 262).

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 Photo & Graphic Designer (voir page 552)).

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.

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 142) 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 142)).

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 142)).

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 142)).

Dégrouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+U)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **DÉGROUPER**.

Dissoudre le ou les groupes en objets distincts. Grisé à moins que l'objet sélectionné ne constitue un groupe. Ou, si pour plusieurs objets sélectionnés, il existe au moins un groupe.

Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **APPLIQUER UN GROUPE SOUPLE**.

Les objets sélectionnés forment un groupe souple. Au contraire des groupes normaux, les groupes souples peuvent inclure des objets situés sur différents calques. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique Manipulation des objets (voir page 168).

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.

Appliquer/Supprimer ClipView (Q/Alt+Q)

Cette option indique :

- **APPLIQUER CLIPVIEW** lorsqu'au moins deux objets sont sélectionnés.
- **SUPPRIMER CLIPVIEW** lorsqu'un ClipView est sélectionné.

Avec **APPLIQUER CLIPVIEW**, l'objet en arrière-plan de la sélection (l'objet derrière les autres objets sélectionnés) 'rogne sur' ou 'masque' les autres objets. (L'effet rappelle la vue d'autres objets à travers une fenêtre dont la forme serait celle de l'objet en arrière-plan.) **SUPPRIMER CLIPVIEW** supprime le rognage appliqué aux objets en ClipView. Voir chapitre Utilisation de l'objet (voir page 174).

Appliquer masque d'opacité

Raccourci pour appliquer rapidement un masque d'opacité, voir la section masques d'opacité (voir page 324) dans le chapitre Transparence.

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 169) pour en savoir plus).

Relier les formes (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+J))

Permet de créer des trous dans les formes. (Voir chapitre Utilisation des formes (voir page 197) pour plus d'informations.)

Séparer les formes (barre de contrôle Arranger)

Annule la commande **RELIER LES FORMES**. (Voir chapitre Utilisation des formes pour plus d'informations.)

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 pour plus de détails).

Convertir une ligne en une forme

Cette option convertit une ligne en une forme

Convertir en formes éditables (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+B)

Convertir des objets prédéfinis tels que des rectangles, des ellipses et du texte en formes. Cela signifie que Photo & Graphic Designer ne les verra plus comme des rectangles, des ellipses ou du texte mais comme un ensemble de lignes droites et courbes.

Créer une copie bitmap (Ctrl+Maj+C)

CRÉER UNE COPIE BITMAP crée une version bitmap (voir page 395) 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 (voir page 265) pour en savoir plus).

Renvoyer et Ancrer

Ou faites un clic droit et sélectionnez **RENVOYER LE TEXTE EN DESSOUS**, **ANCRER AU TEXTE** ou **RENVOYER ET ANCRER**.

ait en sorte que l'objet renvoie le texte placé en dessous et ancre un objet à l'intérieur d'une colonne de texte. Voir Objets de renvoi de texte (voir page 268) et Graphiques ancrés (voir page 270) pour plus de détails.

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 175) 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 « Fichier », parcourez votre ordinateur pour importer un ficher image dans le document sélectionné.
- Depuis « Adresse Internet », extrayez toutes les images depuis un site Web particulier. (Ctrl+Alt+W)
- Capture d'écran : ouvre l'Outil de capture d'écran.
- Depuis « Appareil photo », détectez une webcam ou d'autres périphériques de capture vidéo associées à Windows connectés à votre ordinateur et insérez une image statique dans le document.

Forme

- Rectangle : insére un rectangle dans le document actuel (Maj + R)
- Ellipse : insére une ellipse dans le document actuel (Maj + Ctrl + Alt + E)
- Plus de formes : ouvre la section « Autres formes » de SmartShapes dans le catalogue de contenu en ligne.
- Flèches : ouvre la section « Flèches » de SmartShapes dans le catalogue de contenu en ligne.
- Panneau de texte : insére un panneau de texte dans le document actuel (Maj + C)
- Plus de panneaux de texte : ouvre la section « Panneaux de texte » dans le catalogue de contenu en ligne.
- Bulles de dialogue : insére une bulle de dialogue dans le document actuel.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter le chapitre Manipulation des formes (voir page 182).

Zone de texte

Insère une zone de texte dans le document actuel.

Symbole de police Incroyable

Insérez un symbole de police Incroyable (voir page 251) dans votre document comme caractère ou comme forme.

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.

Menu Services

Galeries

Galerie de couleurs (Barre de contrôle des galeries ou F9)

Affiche ou masque la **GALERIE DE COULEURS** (voir Manipulation des couleurs (voir page 222)).

Galerie des pages et des calques (Barre de contrôle des galeries ou F10)

Affiche ou masque la **GALERIE DES PAGES ET DES CALQUES**. Option utilisée seulement dans des documents sans animation (voir Calques (voir page 208)).

Galerie de 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 Maj+F12)

Affiche ou masque la **GALERIE DES LIGNES** (voir Dessiner des lignes (voir page 124)).

Galerie de polices (Barre de contrôle des galeries ou Maj+F9)

Affiche ou masque la **GALERIE DES POLICES** (voir Manipulation des polices (voir page 243)).

Galerie des modèles (Barre de contrôle des galeries ou MAJ+ F10)

Affiche ou masque la **GALERIE DE MODÈLES** (voir Importation et exportation (voir page 508)).

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 357)).

Galerie des images (frames) (Barre de contrôle des galeries ou Maj+F12)

Affiche ou masque la **GALERIE DES IMAGES**. Seulement utilisé dans les documents non animés (voir Graphiques Web).

Galerie des noms (Barre de contrôle des galeries ou Ctrl+Maj+F9)

Affiche ou masque la **GALERIE DES NOMS** (voir Manipulation des documents (voir page 94)).

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 92).

Lien hypertexte... (Maj + Ctrl + W)

Ajoute un lien hypertexte à un objet lors de l'exportation au format PDF ou supersite. Voir Ajouter des liens hypertextes aux objets (voir page 179) pour plus de détails.

Éditeur de bitmaps

Lorsqu'un bitmap est sélectionné, l'**ÉDITEUR DE BITMAPS** s'ouvre. Dans les options du programme (Services > Options > Effets & onglet Plugins) vous pouvez également choisir le MAGIX Photo Designer intégré ou tout autre programme d'édition de bitmap. Pour en savoir plus sur l'éditeur de bitmap, veuillez consulter l'aide du programme ou le manuel électronique (PDF) du programme correspondant.

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 Photo & Graphic Designer. 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.

Traceur de bitmaps

Ouvre la boîte de dialogue de **TRACEUR**. (Voir chapitre Utilisation des bitmaps (voir page 398).)

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.

Capture d'écran

Ouvrir l'outil de capture d'écran.

Vérification orthographique dès la saisie du texte

Cette option active le **VÉRIFICATEUR D'ORTHOGRAPHE** (voir page 260) dans l'outil Texte.

Options (Ctrl+Maj+O)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **OPTION DE PAGE**.

Ouvre la boîte de dialogue des **OPTIONS** (décrite dans Personnaliser Photo & Graphic Designer (voir page 548)).

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.

Envoyer des images vers d'autres applications MAGIX. installées

Si vous avez d'autres applications MAGIX installées, le menu de partage comporte les options pour envoyer les images sélectionnées vers ces applications. Par exemple si vous avez Vidéo deluxe MX installé sur votre ordinateur, une entrée **« Ajouter des objets à la vidéo »** sera présente dans le menu, vous permettant d'envoyer la sélection vers cette application pour l'inclure dans un film.

Menu Fenêtre

Afficher masque (barre de commandes standard ou Ctrl + M)

Entrez dans le mode **MASQUE**. Voir le chapitre Masques (voir page 343) pour plus de détails !

Inverser le masque (Ctrl+Maj+I)

Inverse le masque. Les zones de l'écran qui étaient protégées par le masque ne le sont plus et vice-versa. Voir le chapitre Masques (voir page 343) pour plus de détails !

Effacer le masque (Ctrl+D)

Efface le masque. Enlève toutes les formes de votre calque de masque afin que l'ensemble de l'écran soit protégé par ce masque. voir le chapitre Masques (voir page 343) pour plus de détails !

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 30) 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, Photo & Graphic Designer affiche uniquement la page actuelle du document actuellement ouvert. Sélectionnez Aperçu de plusieurs pages pour voir toutes les pages de votre document.

Nouvelle fenêtre

Ouvre une nouvelle fenêtre dans le document actuel.

Arranger les fenêtres

Affiche toutes les fenêtres de Photo & Graphic Designer en mosaïque.

Cascade

Affiche toutes les fenêtres de Photo & Graphic Designer les unes sur les autres de façon à ce que chaque barre de titre soit visible.

Arranger les icones

Range les icônes pour les fenêtres de Photo & Graphic Designer minimisées.

Barres de contrôle

Affiche la boîte de dialogue des **BARRES DE CONTRÔLE**. (Décrite dans le chapitre Personnaliser Photo & Graphic Designer (voir page 568).)

Barres

Entrées de menu pour activer et désactiver les barres de contrôle principales.

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 (voir page 84).)

Afficher couleurs d'impression

Vous permet de simuler l'aspect du document une fois imprimé. Cela ne modifie pas votre document, c'est juste un autre moyen de la voir à l'écran.

Dans Designer Pro, vous pouvez aussi afficher la séparation des couleurs CMJN ici.

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 Photo & Graphic Designer.

Cliquez sur l'onglet d'un document pour le sélectionner. Un nom de document suivi d'un « * » indique que le document contient des modifications non enregistrées.

Plein écran (8 sur le pavé numérique)

Passe des modes plein écran à écran normal.

Afficher la grille (#)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **AFFICHER LA GRILLE/LES GUIDES** > **AFFICHER LA GRILLE**.

Affiche la grille à l'écran (voir Utilisation des documents (voir page 79)).

Afficher les guides (1 sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **AFFICHER LA GRILLE/LES GUIDES** > **AFFICHER LES GUIDES**.

Affiche ou masque le calque des guides qui contient toutes les lignes et tous les objets de guidage.

Afficher les marges d'impression

La plupart des imprimantes ont une marge non imprimable (la marge d'impression) suivant la bordure du papier. Une fois **AFFICHER LES BORDURES D'IMPRESSION** sélectionné, deux rectangles s'affichent à l'écran. L'un montre la bordure du papier, l'autre la zone imprimable.

Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique)

Ou faites un clic droit et sélectionnez **MAGNÉTISME** > **MAGNÉTISME DE LA GRILLE**.

Avec cette option, l'objet s'accroche à tout point de la grille dont il est approché (voir Utilisation des documents (voir page 156)).

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)..

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 156) pour plus d'informations. Vous pouvez aussi régler la distance du magnétisme ; voir Personnaliser Photo & Graphic Designer) (voir page 548) 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 Photo & Graphic Designer

Utilisez la commande **AIDE DE MAGIX PHOTO & GRAPHIC DESIGNER** 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 Photo & Graphic Designer.

Raccourci : F1

Vidéos

Liste de vidéos vous permettant de profiter au mieux de Photo & Graphic Designer.

En savoir plus sur Photo & Graphic Designer

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 Photo & Graphic Designer ou non.

Enregistrer

AIDE > ENREGISTRER vous donne la possibilité d'enregistrer votre logiciel MAGIX Photo & Graphic Designer.

Vous verrez cette option seulement si vous installez le CD pour la première fois. L'option d'enregistrement vous permet d'enregistrer votre logiciel si vous avez acheté le CD autre part que chez Xara, par exemple chez un revendeur. Si vous avez acheté le CD directement chez Xara, et/ou que vous vous êtes déjà enregistré dans le passé, vous pouvez cliquer sur **ENREGISTRER MAINTENANT** pour éviter de recevoir encore des messages d'enregistrement.

Mise à jour du programme

Ouvre une boîte dialogue vous permettant d'accéder à TalkGraphics, The Outside, The XaraXone, The Xara Galler, et le site d'assistance.

Téléchargement de modèles

Vous permet d'accéder à un endroit du réseau d'où vous pouvez télécharger les derniers modèles de MAGIX Photo & Graphic Designer pour votre **GALERIE DES DESIGNS**.

Fenêtres pop-up d'informations

Dans plusieurs endroits de Photo & Graphic Designer, lorsque vous sélectionnez un outil spécifique, des conseils d'utilisation sont affichés dans un message pop-up. Vous pouvez désactiver chaque popup en cochant l'option **NE PLUS AFFICHER** dans la fenêtre du message. L'option **TOUS ACTIVÉS** permet d'afficher tous les messages à nouveau et **TOUS DÉSACTIVÉS** permet de désactiver tous les messages.

A propos de MAGIX Photo & Graphic Designer

Les indications sur le Copyright et le numéro de version de MAGIX Photo & Graphic Designer apparaissent ici.

Raccourcis clavier

Les outils

Outil de sélection	F2 ou V ou Alt + S
Outil pour dessin au pinceau & à main levée	F3 ou N
Outil de changement de formes	F4
Outil crayon	Maj + F5
Outil de sélection rectangulaire	Maj + F3 ou M
Outil de sélection elliptique	Maj + F4 ou L
Outil de formes automatiques	Maj + F2
Outil d'ajout de texte	F8 ou T
Outil de remplissage	F5 ou G
Outil de transparence	F6
Outil ombres	Ctrl + F2
Outil de modification des angles	Ctrl + F3
Outil de contour	Ctrl + F7
Outil de fondu enchaîné	F7 ou W
Outil moule	Maj + F6
Outil d'effets en direct	Ctrl + F5
Outil photo	P
Outil extrusion	X
Outil de déplacement	Maj + F8 ou H ou Alt + X (ou barre d'espace si hors de l'outil d'ajout de texte)
Outil de zoom	Maj + F7 ou Z ou Alt + Z
Outil bouton et barre de navigation	Ctrl + F8

Les galeries

Galerie des polices	Maj + F9
Galerie des designs	Maj + F10
Galerie des remplissages	Maj + F11
Galerie de cadres	Maj + F12
Galerie de couleurs	F9

Galerie des pages et des calques	F10
Galerie des bitmaps	F11
Galerie des lignes	Ctrl + F9
Galerie Nom	Ctrl + Maj + F9

Zoom en cours

Zoom précédent	Ctr l+ 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 598)

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 en cours

Dans l'Outil texte, les raccourcis marqués d'une étoile (*) ont une action différente - voir ci-dessous (voir page 598)

Tout sélectionner	Ctrl + A *
Sélectionner le prochain objet	Tab
Supprimer la sélection	Supprimer *
Effacer la sélection/Réinitialiser les attributs actuels	Echap
Mettre l'objet au premier plan	Ctrl + F
Mettre l'objet à l'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
Déplacer vers le cadre suivant (documents avec animations)	Ctrl + Maj + U
Déplacer vers le cadre précédent (documents avec animations)	Ctrl + Maj + D
Grouper les objets	Ctrl + G

Dégrouper les objets	Ctrl + U
Appliquer un groupe souple	Ctrl + Maj + G
Dissoudre le groupe souple	Ctrl + Maj + U
Cloner un objet	Ctrl + K
Dupliquer l'objet avec un décalage	Ctrl+Alt+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 en position originale	Ctrl + Maj + V
Copier masque d'opacité	Ctrl + Maj + M
Coller des attributs	Ctrl + Maj + A
Créer une copie bitmap	Ctrl + Maj + C
Exporter image découpée	Ctrl+I *
Additionner des formes	Ctrl + 1
Soustraire des formes	Ctrl + 2
Croiser des formes	Ctrl + 3
Couper des formes	Ctrl + 4
Relier les formes	Ctrl + J
Appliquer ClipView	Q
Supprimer ClipView	Alt+Q
Convertir en formes éditables	Ctrl + Maj + S
Ouvrir la boîte de dialogue d'alignement	Ctrl + Maj + L*
Adresse Web	Ctrl + Maj + W
Répéter sur toutes les pages	Ctrl + Maj + Alt + R
Actualiser les objets répétés	Maj + Alt + R
Arrêter la répétition	Ctrl + Maj + Alt + O

Déplacer les touches (flèches) de curseur des objets sélectionnés avec l'outil Sélection (voir le chapitre Déplacer les objets (voir page 143))

Déplacer les touches (flèches) de curseur des poignées vers des outils autres que l'outil de 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 + < Ctrl + >	Augmente ou diminue la taille de police du texte sélectionné (uniquement si la sélection est de la même taille)
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**

Outil Estompage

Vous pouvez contrôler la barre de réglette avec votre souris et votre clavier. Lorsque le champ de texte ou la réglette de l'estompage sont sélectionnés :

Scroller vers le haut / vers le bas	Augmente ou diminue l'estompage
Ctrl+scroller vers le haut / vers le bas	Augmente ou diminue largement.
Touches page haut/page bas	Augmente ou diminue largement.
Touches début/fin sélectionner	valeurs d'estompage minimum ou maximum.

Autres

Éditeur de couleurs	Ctrl + E (ouverture et fermeture)
Boîte de dialogue Options	Ctrl + ⇧ + O
Aide de MAGIX Photo & Graphic Designer	F1

Index

A

À la fin de la ligne : 114
A propos de MAGIX Photo & Graphic Designer 593
À propos de Photo & Graphic Designer 26
Accélérer et ralentir 497
Accrochage 156
Accrocher et décrocher des galeries 88, 572
Actions de la souris 24
Activer/désactiver l'extrusion 455
Actualiser les styles de texte 283
Adobe Photoshop contre plugins de l'Éditeur d'image Xara 426
Affichage 566
Afficher couleurs d'impression 590
Afficher et masquer les barres de contrôle 569
Afficher la grille (#) 590
Afficher la réglette de qualité 85
Afficher les guides (1 sur le pavé numérique) 590
Afficher les marges d'impression 500, 591
Afficher les onglets des documents 590
Afficher masque (barre de commandes standard ou Ctrl + M) 589
Afficher une galerie 87
Afficher une photo réduite en taille entière 391
Afficher/masquer les règles 80
Agencement du programme 27
Agrandir la photo à 100 % 403
Aide 592
Aide de MAGIX Photo & Graphic Designer 592
Ajout de pages 468
Ajout d'hyperliens 180
Ajouter des noms 93
Ajouter des objets à une galerie 91
Ajouter des pointes et queues de flèches 107
Ajouter des segments de ligne supplémentaires 107
Ajouter plus d'effets en direct 428
Ajouter un facteur de calibrage 83
Ajouter une nouvelle poignée 114
Ajustage automatique 506
Ajustement de la luminosité 437
Ajustement de la tolérance et des transitions 412
Ajustement d'effets appliqués 421
Ajustement des courbes 120
Ajustement d'une photo dans un cadre 465
Ajuster la marge gauche et droite d'un texte à une courbe 257
Ajuster la région extrait 415
Ajuster le texte à la courbe/Supprimer le texte de la courbe 584
Alignement 170

Alignement (Ctrl+Maj+L) 583
Alignement magnétique aux objets (magnétisme sur les objets) 158
Aligner 171
Allonger la ligne 113
Allonger une ligne 103
Alt+S 133
Angle limité 552
Angles précis 119
Animation 587
Animation boucle et vitesse 479
Animations Flash 469
Annuler (barre de contrôle standard ou Ctrl+Z) 577
Annuler et Rétablir 99
Annuler extrait 415
Annuler la sélection/Réinitialiser les attributs actuels (Echap) 580, 589
Aperçu de plusieurs pages 589
Aperçu initial 533
Aperçu navigateur 546
Aperçu sur le navigateur 479
Aplanir le Groupe de photos 583
Application à l'aide de la mémoire temporaire 324
Appliquer des couleurs de remplissage et de contour par glisser-déposer 224
Appliquer des ombres copiées à d'autres objets 332
Appliquer des styles de texte 287
Appliquer directement 325
Appliquer la couleur nommée locale au frame/calque 238
Appliquer les attributs à tout le texte 294
Appliquer les attributs récents aux nouveaux objets 549
Appliquer les mêmes corrections de niveau à plusieurs images 442
Appliquer l'optimisation 409
Appliquer masque d'opacité 583
Appliquer un biseau 333
Appliquer un biseau à plusieurs objets 334
Appliquer un contour à plusieurs objets 341
Appliquer un effet en direct 425
Appliquer un groupe souple (Ctrl+Alt+G) 582
Appliquer un halo 329
Appliquer une ombre 329
Appliquer une ombre à plusieurs objets 332
Appliquer une ombre horizontale 329
Appliquer une ombre verticale 329
Appliquer une police de la galerie des polices 298
Appliquer une transparence à plusieurs objets 323
Appliquer une transparence en dégradé 316
Appliquer une transparence optimisée 320
Appliquer une transparence uniforme 316
Appliquer/Supprimer ClipView (Q/Alt+Q) 582
Arranger les fenêtres 589
Arranger les icones 590
Assemblage panoramique 443
Assistance technique 14
Astuce du jour 592

Attribuer des contours à un objet 338
Attribuer des ombres 459
Attributs 23
Attributs actuels 30
Attributs de l'édition photo 378
Au centre d'une ligne : 114
Au début d'une ligne : 115
Autocorrection 262
Autre boîte de dialogue d'exportation bitmap 546
Autre calibrage en fonction du contenu 434
Autres 600
Autres types de groupe 168
Avancé 348
Avancer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+F) 581
Avancer les objets 38, 143

B

Barre d'état 138
Barre d'informations de l'outil de clonage 418
Barre d'infos 38, 61, 133
Barre d'infos de l'outil de remplissage 302
Barre d'infos Styles de texte 282
Barre d'outil d'extraction 455
Barre d'outils principale 61
Barres 23, 590
Barres de contrôle 60, 569, 590
Barres de contrôle accrochées et flottantes 570
Barres escamotables 29
Bienvenue sur MAGIX Photo & Graphic Designer 15
Biseaux 333
Bitmaps 322, 567
Bitmaps non JPEG 482
Boîte de dialogue des niveaux de luminosité 434
Boîte de dialogue des options 82
Bords extérieurs 68
Bouton Conserver les proportions 152
Bouton d'impression... 501
Bouton Impression 501
Bouton Modifier les largeurs de contours 152
Bouton Options 501
Bouton Propriétés 501
Bouton Réseau 501
Boutons cliquables et effets au passage de la souris 498
Brillant/Mat 457

C

Cache de galerie 563
Cache Internet 554
Calibrage et positionnement de remplissages bitmap 310

Calque actuel toujours visible et éditable ... 549
Calques ... 57, 211
Calques à imprimer ... 504
Calques dans des documents PDF ... 214
Calques spéciaux ... 217
Capture d'écran ... 588
Captures d'écran ... 382
Caractères spéciaux (dans l'outil de texte) ... 599
Cascade ... 589
Ce que Flash peut et ne peut pas faire ... 469
Ce qu'il est possible de faire avec les animations Flash de MAGIX Photo & Graphic Designer ... 471
Changement de la casse ... 259
Changer la taille de la police ... 287
Chemin inverse ... 107
Chercher des objets ... 219
Chercher et remplacer ... 262
Chercher/Remplacer (Ctrl+Alt+F) ... 580
Classer plusieurs fenêtres ... 63
Clic à droite - menus contextuels ... 39
ClipView ... 174, 347
ClipView à bords estompés ... 175
Cloner ... 148
Cloner (Ctrl+K) ... 580
Coin angulaire /arrondis ... 457
Collage ... 503
Coller (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+V) ... 577
Coller à la même position (Ctrl+Maj+V) ... 577
Coller dans le calque actuel ... 579
Coller des attributs/le format (Ctrl+Maj+A) ... 578
Coller en place dans le calque actuel ... 579
Coller masque d'opacité en place ... 579
Coller position ... 578
Coller sélection de repositionnement ... 578
Coller sur toutes les pages ... 579
Coller taille ... 578
Coloration de photos ... 45, 384
Colorer des cliparts importés ... 45
Colorer des formes ... 45
Colorer un bitmap ... 309
Combiner des formes ... 347
Combiner les formes ... 193
Combiner les formes (barre de contrôle Arranger) ... 583
Commandes ... 540
Commandes de rotation à 90° ... 402
Commandes Flash avancées ... 497
Commandes Stop et Goto ... 497
Comment créer des alinéas en retrait ... 267
Comparer et rétablir l'original ... 443
Compatibilité des versions PDF ... 529
Compression bitmap ... 531
Compression et extension de caractères (rapport largeur/hauteur) ... 287

Compte de mots 256
Conception de sites orientés objet 36
Configuration de l'affichage de Reader 534
Configuration du serveur Proxy 555
Configurer l'arrière-plan d'une page comme bitmap 370
Conflits dans la mise en page 181
Connexion de lignes 120
Connexion de zones de texte - flux de texte 255
Conserver les noms des calques importés 550
Contours 338
Contrôle du cache 564
Conversion d'objets ou dessins en bitmaps 395
Convertir des contours en formes 342
Convertir des ombres en formes 331
Convertir en formes éditables (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+B) 584
Convertir un texte en formes éditables 296
Convertir une ligne en une forme 584
Coordonnées X-Y 62
Copie d'attributs d'extrusion 3D 459
Copier (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+C) 577
Copier des effets en direct 429
Copier des formes sur le calque de masque 348
Copier des objets 38, 481
Copier des styles - coller des attributs 173
Copier et coller des pages 70
Copier les polices 294
Copier masque d'opacité (Ctrl+Maj+M) 579
Copier/coller un texte formaté (RTF) 295
Copies zéro mémoire 367
Copyright 2
Correcteur d'orthographe 261
Correcteur orthographique 54
Couleur 568
Couleur - réglage de la balance des blancs 437
Couleur d'arrière-plan de page 46, 467
Couleur précédente et couleur actuelle 229
Couleurs à l'écran et sur l'imprimante 231
Couleurs d'animation 479
Couleurs de la palette 223
Couleurs liées 239
Couleurs locales et couleurs de thème 232
Couleurs normales 238
Couleurs normales, teintes, nuances et Couleurs liées 238
Couper (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+X) 577
Couper des objets 146
Couper, copier et coller 144
Couper, copier et effacer 346
Courbes de luminosité 441
Création de cercles et ellipses 189
Création de courbes lisses 119
Création de nouveaux styles 284
Création de polygones et d'étoiles 190

Création de rectangles et carrés 188
Création d'un remplissage couleur dégradé 301
Création d'une teinte, d'une nuance ou d'une couleur liée 240
Créer de nouveaux objets textes..... 53
Créer des boutons, des bannières et d'autres graphiques Web..... 460
Créer des GIF animés..... 477
Créer des groupes souples 169
Créer des nouvelles barres de contrôle..... 571
Créer des nouvelles couleurs nommées 233
Créer des rectangles aux coins arrondis. 189
Créer des régions et des masques..... 343
Créer des trous dans les formes..... 194
Créer un masque 343
Créer un nouveau document..... 58
Créer un nouveau pinceau 128
Créer une animation..... 477
Créer une copie bitmap (Ctrl+Maj+C)..... 584
Créer une ligne de repère..... 163
Créer une nouvelle unité 82
Créer vos propres couleurs nommées..... 47
Créer vos propres schémas de couleur 232
Croisement de formes 195
Cryptage et mot de passe d'un document 537

D

Dans..... 171
Décalage de la ligne de base..... 293
Découpe de formes complexes..... 196
Découpe de photos à l'aide de l'outil de gommage de formes 379
Définir la couleur de l'arrière-plan du ClipView..... 174
Déformer des objets..... 200
Dégrouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+U)..... 582
Dégrouper des objets..... 164
Demander avant attribution des attributs..... 550
Démarrage 27
Déplacement des objets..... 142
Déplacement d'objets sélectionnés sous ou dans..... 135
Déplacement d'un segment de ligne..... 119
Déplacer des boutons et des outils 571
Déplacer des objets ancrés 272
Déplacer des pages à l'intérieur d'un document..... 71
Déplacer du contenu depuis les versions précédentes de Photo & Graphic Designer..... 91
Déplacer la poignée de début ou de fin du remplissage 305
Déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre..... 66
Déplacer les objets entre les calques..... 57, 221
Déplacer les objets vers l'avant et l'arrière..... 148
Déplacer les poignées - Outil de sélection..... 118
Déplacer les points d'ancrage - Outil d'édition des formes..... 116
Déplacer sur le calque au-dessus (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+U) . 581
Déplacer sur le calque en dessous (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+D)582

Déposer une copie....142
Depuis le catalogue de contenus (Maj+Alt+I)....585
Description....533
Désélection d'objet....136
Dessin de lignes et de formes....101
Dessin de lignes ou de formes....101
Dessin sensible à la pression....104
Dessiner des lignes droites avec l'outil de dessin à main levée....103
Dessiner et éditer des lignes droites....106
Dessiner un segment de courbe....113
Dessiner un segment de ligne droite....112
Diagrammes SmartShape....184
Dictionnaire utilisateur....261
Direction des coordonnées....554
Direction du biseau....334
Dissoudre le groupe souple (CTRL+ALT+U)....582
Distance de duplication....552
Document....22, 559
Document sélectionné et barre de titre....60
Documents chargés....591
Documents multipage....69
Documents photo....395
Documents sans titre....77
Double page....502
Double page dans les documents multi-pages....73
Double-page....69, 559
Dupliquer....147
Dupliquer (barre de contrôle Éditer ou Ctrl+Alt+D)....580
Dupliquer et cloner....147
Dupliquer une page....71
Dupliquer, cloner....347

E

Échanger les côtés de la ligne....257
Éditer à l'intérieur d'un groupe de masques d'opacité....325
Éditer Bitmaps....561
Éditer des formes....425
Éditer des formes de modelage....206
Éditer des photos....465
Éditer individuellement les couleurs d'un thème....466
Éditer la couleur d'un objet....226
Éditer la couleur mère....241
Éditer les couleurs nommées....236
Éditer les effets en direct....427
Éditer les formes d'un fondu....355
Éditer un pinceau en nuage de points....129
Éditeur de bitmaps....587
Éditeur de couleurs (Ctrl+E)....587
Éditeur de couleurs 3D....229
Édition à l'intérieur des groupes....166
Édition de fichiers photo....396

Edition de formes 451
Édition de lignes/formes à l'aide de l'outil de dessin au pinceau et à main levée 103
Édition de photo avec transparence optimisée 321
Édition de polygones et d'étoiles 191
Édition de préréglages de photo 387
Édition de SmartShapes 183
Édition de texte 258
Édition d'éléments de liste 277
Édition des contours des photos 378
Édition d'étoiles 192
Édition du contenu de groupes 166
Édition d'un pinceau d'artiste 130
Édition non-destructive 451
Édition photo 561
Effacer 415
Effacer l'arrière-plan d'une photo 345
Effacer le masque (Ctrl+D) 589
Effet de développement croisé 407
Effet de fondu de couleurs 355
Effets 560
Effets live (32 bits uniquement) 425
Effets verrouillés contre Effets en direct 425
Emplacement des sauvegardes 77
En savoir plus sur Photo & Graphic Designer 592
Enregistrer 370, 592
Enregistrer (barre de contrôle standard ou Ctrl+S) 574
Enregistrer et exporter des photos 376
Enregistrer et exporter votre travail. 55
Enregistrer le modèle 574
Enregistrer sous 574
Enregistrer sous (dans le menu fichier) 75
Enregistrer tout 574
Enregistrer tout (dans le menu fichier) 75
Entame 68
En-têtes / pieds de page 178
Envelopper 205
Envoyer des images vers d'autres applications MAGIX. installées 588
Espacement des grilles et réglettes 553
Espacement des lignes 291
Espacement des paragraphes 292
Estomper 206
Étendre la sélection 134
Étirer et écraser des objets 155, 200
Exemple: pour modifier la taille d'une photo et la sauvegarder comme nouveau JPEG. 377
Exemple de graphique 35
Exemple utilisant un masque 373
Exportation d'un document Word 517
Exportation d'un fichier PhotoShop PSD 519
Exportation PDF 522, 575
Exportations 96
Exportations, tranches et extensions 96

Exporter (Ctrl+Maj+E) 575
Exporter au format de fichier méta élargi (EMF) 518
Exporter au format EPS Illustrator 518
Exporter au format Flash 517
Exporter au format PDF 517
Exporter comme bitmap 518
Exporter comme EPS ArtWorks 518
Exporter comme EPS de Photo & Graphic Designer 517
Exporter comme fichiers méta Windows (.wmf) 518
Exporter des animations en AVI 476
Exporter des fichiers 517
Exporter des fichiers PDF 523
Exporter en AVI 517
Exporter en JPEG 575
Exporter en PNG 575
Exporter l'animation 576
Exporter le graphique par tranches 521
Exporter l'image en tranches (Ctrl+I) 576
Exporter un fichier Flash 474
Exporter une animation 478
Extensions 97
Extraction du JPEG d'origine 371
Extrusion d'un texte 458
Extrusion d'une forme 454

F

Faire pivoter à l'aide de la souris 150
Faire tourner à un angle précis (à l'aide de la barre d'infos) 151
Faire tourner les objets 150, 155
Faire tourner les objets en mode Modification de la taille 151
Fenêtres pop-up d'informations 593
Fermer (Ctrl+W) 574
Fermer le document 75
Fermer une forme à main levée (pour créer une forme pleine) 103
Fichier protégé par mot de passe 537
Fichiers image ancrés 270
Fichiers JPEG incrusté 371
Fichiers récents 550, 574
Flou / Netteté 407
Fluidité de l'animation 487
Fonction de capture d'écran 382
Fonctionnement des effets en direct 427
Fonctions des boutons de souris 556
Fonctions photo communes 402
Fondu & fusionnement de photos 372
Fondus 349
Fondus et PDF ou fichiers PostScript 355
Fondus multi-étapes 352
Formats d'exportation 512
Formats d'importation 509
Forme 585

Formez les outils de dessin ... 182
Fréquence image de l'animation et étapes d'interpolation ... 484
Fusionner plusieurs formes en une ... 195

G

Galerie des lignes ... 124
Galerie des pages et des calques ... 74, 208
Galerie des remplissages ... 312
Galeries ... 86, 586
Gammes de couleurs ... 43
Générateur de pages ... 530
Gommage souple ... 450
Gommage souple à l'aide de l'outil de gommage de formes ... 325
Graduations de couleurs en plusieurs étapes ... 312
Graphiques Internet ... 460
Gras et italique ... 288
Grille ... 79
Grilles photo ... 358
Grouper (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+G) ... 582
Grouper et dégrouper des objets ... 164
Groupes ... 56, 491
Groupes de photos ... 165
Groupes et calques ... 165
Groupes photo ... 358
Groupes souples ... 56, 168, 272
Groupes souples et calques ... 214
Guillemets intelligents ... 260

I

Icônes de police Incroyable ... 251
Identifier un objet sélectionné. ... 138
Image ... 585
Image Map ... 544
Important ... 519
Importation de grandes photos ... 50
Importation de photos ... 362
Importation depuis l'adresse Web (Ctrl + Alt + W) ... 575
Importation depuis un site Web ... 516
Importation d'un document Word ... 516
Importation d'un fichier Photoshop PSD ... 513
Importation et exportation de formats de fichier pris en charge ... 509
Importation PDF ... 515
Importation Photo RAW ... 516
Importation TIFF ... 514
Importer (Ctrl+Alt+I) ... 574
Importer des couleurs et des palettes ... 241
Importer des couleurs nommées ... 237
Importer des fichiers ... 513
Importer et exporter ... 508

Impression (Ctrl+P) 576
Imprimer 500
Imprimer au format... 504
Incliner des objets 201
Incorporation de fichiers image 273
Incruster un fichier 534
Indice et exposant 291
Info de document 26
Info sur le document et effets en direct 428
Infobulles 26
Informations du document 576
Insérer des pages dans un document 69
Insérer un objet Flash dans MAGIX Photo & Graphic Designer 475
Insertion à l'aide d'un autre outil de création web 475
Insertion de symboles comme éléments graphiques 252
Insertion des symboles dans le texte 252
Installer et désinstaller une police 298
Intégration dans des éditeurs photo externes 390
Intégration des polices 299
Introduction 243, 300, 357, 469, 573
Introduction à MAGIX Photo & Graphic Designer 15
Inverser le masque (Ctrl+Maj+I) 589

J

Joindre deux lignes 103
Justification ou alignement du texte 289

K

Kerning 292

L

La barre d'état 62
La boîte de dialogue d'impression 501
La commande Annuler 99
La commande Rétablir 99
La commande Rotation 488
La Galerie de couleurs 242
La Galerie de designs locaux 42
La galerie de noms 489
La Galerie des bitmaps 368
La galerie des frames d'animation 480
La galerie des noms 94
La galerie des polices 296
La page actuelle 69
La palette de couleurs 222
La touche de limitation 86
Largeur / hauteur 415
Largeur incrémentielle 552

Lasso magnétique 380
Le bouton Lissage de bordures sur la barre d'infos 353
Le calque actif 212
Le Catalogue de contenus en ligne 40
Le clavier 24
Le nombre d'étapes 353
Le presse-papier 25
L'éditeur de couleurs (simple) 226
L'Éditeur de couleurs en détail 228
Les 6 types principaux d'animations 470
Les couleurs CMJN et les effets de transparence 231
Les galeries 594
Les indicateurs 62
Les modèles de couleurs 230
Les nouveautés de MAGIX Photo & Graphic Designer 16
Les nouveaux effets sont verrouillés par défaut 560
Les outils 594
Lien hypertexte... (Maj + Ctrl + W) 587
Ligatures 289
Lignes à largeur variable 123
Lignes, formes et objets 23
Limitation de la ligne 118
Limiter à la palette du navigateur 230
Lissage 401
Lissage de ligne 117
Listes à numéros 277
Listes à points 276
Listes à puces et à numéros 53, 276
Listes à puces et numéros avec éléments graphiques 281
L'onglet Frame 478
Longueurs de ligne compatibles avec les navigateurs Web 551
L'outil biseau 333
L'outil de dessin au pinceau et à main levée 102
L'outil de modelage 202
L'outil de remplissage 301
L'outil de sélection 37, 132
L'outil de suppression des yeux rouges 423
L'outil Ombres 328
L'outil photo 402
L'outil Photo 50
L'outil texte 245
Lumières 456
Luminosité ombres 406
Luminosité reliefs 406
Luminosité/Contraste/Température de la couleur/Saturation/Teinte 406

M

Magnétisme de la grille 157
Magnétisme de la grille (. sur le pavé numérique) 591
Magnétisme des guides (2 sur le pavé numérique) 591
Magnétisme des objets (* sur le pavé numérique) 591

Magnétisme et largeurs de ligne 158
Manipulation de documents en cours 595
Manipulation des formes 182
Manipulation d'objets en cours 596
Marges et retraits 264
Marqueurs de sélection 138
Masquer des boutons et des outils 572
Masquer des objets 140
Masquer les calques et les objets 219
Masques d'opacité 324, 401
Masques souples 343
Mélange de couleurs 567
Mélange de transparence individuelle et de groupe 323
Mélanger le long d'une courbe 354
Mélanger les courbes et lignes droites 113
Menu Arranger 581
Menu contextuel de la palette de couleurs 224
Menu d'aide 592
Menu de partage 588
Menu des polices 247
Menu Éditer 577
Menu Fenêtre 589
Menu fichier 573
Menu Insérer 585
Menu Services 586
Menus 25
Menus escamotables 572
Menus et raccourcis clavier 573
Méthodes de calquage (PDF standard uniquement) 535
Mettre à l'arrière-plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+B) 581
Mettre au premier plan (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+F) 581
Millipoints 82
Minimiser les fenêtres multiples 64
Mise à jour du programme 593
Mode de tracé 399
Mode écran normal/plein écran 63
Mode plein écran 569
Mode sketch 104
Mode solo 220
Modèle de couleur 529
Modes d'accrochage 160
Modification de la largeur de la ligne (épaisseur) 122
Modification de l'échelle des objets. 152
Modification des extrémités 126
Modification du document modèle vide 548
Modification du type de connexion 126
Modifier des couleurs d'arrière-plan 235
Modifier du texte 465
Modifier la couleur du biseau ou l'effet de remplissage 336
Modifier la couleur du contour 339
Modifier la forme du biseau 336
Modifier la largeur de la colonne. 254

Modifier la netteté des pointes de l'ombre 330
Modifier la sélection d'objet....133
Modifier la source lumineuse du biseau 334
Modifier la taille de la liste....99
Modifier la taille de la page 66
Modifier la taille de page des modèles.... 467
Modifier la taille des boutons 571
Modifier la taille du biseau 336
Modifier la transparence de l'ombre....330
Modifier la valeur du zoom....64
Modifier la valeur du zoom à l'aide de la souris....64
Modifier l'angle de la colonne....254
Modifier le nombre d'étapes dans un contour 339
Modifier le point d'origine des règles 81
Modifier le profil de la position du contour 341
Modifier le profil de l'ombre....330
Modifier le profil des attributs de contour.... 340
Modifier le remplissage ou la couleur de l'ombre 331
Modifier le type d'intersection des contours 340
Modifier le type d'intersection en biseau....337
Modifier le zoom à l'aide de la barre de contrôle/barre d'infos.... 65
Modifier l'échelle à l'aide de la barre d'infos....153
Modifier l'échelle à l'aide de la souris....153
Modifier l'élévation de la lumière (angle vertical)....335
Modifier les contenus d'un objet répété 177
Modifier les couleurs.... 466
Modifier les couleurs de remplissage 305
Modifier les courbes.... 118
Modifier les unités d'affichage standard.... 82
Modifier l'intensité de la lumière (contraste)....335
Modifier un biseau 334
Multiple.... 507

N

Navigation du menu des polices instantanées 249
Naviguer entre les pages.... 72
Niv. sortie : 441
Niveaux automatiques.... 439
Niveaux avancés - la ligne verte.... 439
Nombre de copies.... 503
Nommer des objets 92
Noms 587
Noms appliqués.... 93
Notes à propos de l'outil niveaux.... 442
Nouveau (barre de contrôle standard ou Ctrl+N)....573
Nouveautés de la galerie de modèles 573
Nouveautés du catalogue de contenu 573
Nouvelle fenêtre 589
Nouvelle page 585
Nouvelle page depuis le modèle 71
Nouvelles Smartshapes Chevron et Flèches.... 188

Nuances....239
Nuances liées....47

O

Objet répété....584
Objets....217
Objets ancrés....54
Objets ancrés dans une ligne....273
Objets d'aide et lignes d'aide....161
Objets de renvoi de texte....268
Objets en rotation....38
Objets extensibles....461
Objets non pris en charge par le format PDF....523
Objets photo....357
Objets renvoyant le texte....53
Objets répétés....175
Objets statiques....494
Ombres....328
Ombres douces, texte en couleur, texte transparent....53
Ombres, bordures & contours....219
Onglet Calibrage....562
Onglet Configuration....563
Onglet Édition photo....561
Onglet Effets & Plugins....560
Onglet Général....549
Onglet Grilles et réglettes....553
Onglet Internet....554
Onglet Options....544
Onglet options de palette....540
Onglet Sauvegardes....559
Onglet Souris....556
Onglet taille de bitmap....543
Onglet Taille de page....558
Onglet Unités....565
Onglet Vue....566
Opérations compatibles avec les masques....345
Opérations de couleur avancées....227
Opérations des calques....215
Opérations utilisant les régions photo....346
Optimal....506
Optimisation....320
Optimisation à l'importation....363
Optimisation automatique....405
Optimisation de différentes couleurs....410
Optimisation de photos et d'images bitmap (matricielles)....392
Optimisation des couleurs de la photo....407
Optimisation des images....444
Optimiser....431
Optimiser tous les fichiers JPEG....587
Optimiser une photo....587
Option d'impression

onglet Imprimer mise en page 506
onglet Sortie 504
Options 530, 532
Options (Ctrl+Maj+O) 588
Options avancées 326
Options AVI 479
Options de page 576
Options de texte 505
Options du menu Services 548
Options Flash 478
Options générales 535
Ordre de superposition 37
Orientation 68
Origine (0,0 point) 553
Outil Correction des perspectives 445
Outil de clonage de photo 417
Outil de clonage photo 346
Outil de contour 338
Outil de dessin de formes 108
Outil de lignes droites et flèches 106
Outil de remplissage 32
Outil de sélection 116
Outil de transparence 33
Outil d'édition des formes 111
Outil d'extrait 414
Outil d'extrusion 3D 453
Outil d'optimisation 404
Outil d'optimisation des photos 346
Outil Estompage 600
Outil EXIF 446
Outil gomme 448
Outil ombre 35
Outil pinceau d'effets 421
Outil retouche photo 420
Outil texte 598
Outils de dessin 29
Outils zone de photo et masque 344
Ouvre (barre de contrôle standard ou Ctrl+O) 573
Ouvrir l'aide 25
Ouvrir un document d'animation 477
Ouvrir un document existant 59
Ouvrir une deuxième fenêtre 63

P

Page 22
Pages 211, 502, 580
Pages contenant différentes tailles et calques 73
Panneaux de texte 462
Papier 558
Paramétrer une transparence bitmap 369
Paramètres des filtres d'exportation PDF

options de sécurité....536
options des calques....535
options des documents....533
options des objets....531
options générales....529
Paramètres des permissions d'utilisation du document....537
Paramètres d'exportation PSD....519
PDF pour importation dans Adobe Illustrator (à partir de la version 9)....528
Périmètre et surface....155
Personnalisé....507
Personnaliser les tabulations....266
Personnaliser les types de tabulations....266
Personnaliser l'exportation PDF en utilisant les options avancées....527
Personnaliser Photo & Graphic Designer....548
Perspective....203
Photo en taille entière....392
Photos....49, 482
Pinceaux....127
Placer des objets en mode Solo....141
Placer des objets sur le calque de lignes....162
Plein écran (8 sur le pavé numérique)....590
Plug-in Photoshop (Photo & Graphic Designer 32 bits uniquement)....560
Plume....34
Poignée/résolution....322
Poignées de limites de la sélection....139
Poignées de rotation....139
Pointeur....25
Polices en gras, en italique synthétiques....249
Polices et PDF....299
Polices Google....249
Polices incrustées....54
Polices Web safe....248
Polygones ou étoiles à coins arrondis....191
Pour ajouter des objets supplémentaires à un groupe....164
Pour créer un groupe....164
Pour exporter un fichier PDF....526
Pourquoi un Outil de lignes droites ?....106
Précédent & Suivant....402
Précision....401
Préparation de votre photo....431
Préréglages des filtres photo....385
Prévisualisation de la taille des polices en temps réel....248
Prévisualisation des polices en temps réel....248
Prévisualisation Flash....575
Prévisualiser un objet Flash dans MAGIX Photo & Graphic Designer....474
Principes de base....471
Produire des effets de reflets....352
Profil....322
Profils....354
Profondeur d'extrusion....456
Propriétés avancées de texte....294
Propriétés de l'animation GIF....478

Propriétés de style 287
Propriétés des calques 216
Propriétés du bitmap 370

Q

Qualité (barre de contrôle standard) 590
Qualité Bitmap 483
Qualité d'affichage des photos 375
Qualité de remplissage 505
Qualité JPEG 532
Que signifie Annuler et Rétablir ? 99
Quelles fonctions de MAGIX Photo & Graphic Designer sont prises en charge par Flash ? 492
Quitter 576

R

Raccourcis clavier 594
Raccourcis vers les outils par double-clic 138
Radius magnétique d'alignement 557
Rafraîchir 563
Recadrage facile 414
Recadrer des photos avec un masque 380
Récapitulatif des raccourcis sur le pavé numérique 163
Rechercher un nom d'objet 90
Reclasser les couleurs sur la palette de couleurs 224
Reclasser les objets dans la galerie 90
Recouper des photos 379
Recouper ou clipper des images 485
Rectification de l'horizon 389
Reculer (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+Maj+B) 581
Récupération de sauvegardes 78
Récupérer des documents après une fermeture anormale du programme 78
Redéfinir les styles de texte 283
Redimensionnement des photos (documents Web uniquement) 152
Redimensionnement des photos en fonction du contenu 345
Redimensionnement des point de couleurs 410
Redimensionnement des zones de texte 256
Redimensionnement, rotation et positionnement d'une photo dans son cadre 387
Redimensionner la barre de contrôle 571
Redimensionner les groupes 154
Redimensionner les photos en fonction du contenu 429
Régions photo et masques 343
Règle des trois tiers 415
Règles 61, 80, 264
Réglette du menu contextuel 405
Réinitialiser 439
Relier les formes 197
Relier les formes (barre de contrôle Arranger ou Ctrl+J)) 583
Remarques générales sur l'importation et l'exportation 508

Remarques sur le calibrage en fonction du contenu 434
Remarques sur l'outil photo 446
Remplacement de photos et suppression de préréglages 386
Remplacement des photos 464
Remplacer des couleurs 234
Remplacer des fichiers image 513
Remplacer des photos 363
Remplacer des remplissages bitmap 308
Remplacer la police de caractères 253
Remplissage de formes à l'aide d'un bitmap 369
Remplissages 142, 300
Remplissages à quatre couleurs 307
Remplissages à trois couleurs 307
Remplissages bitmap 307
Remplissages circulaires 305
Remplissages elliptiques 306
Remplissages en cône 306
Remplissages en diamant 306
Remplissages fractals 311
Remplissages linéaires 304
Remplissages uniformes 304
Rendre les formes éditables 198
Rendre les groupes transparents. 550
Renommer les couleurs nommées 236
Renvoi de texte par un objet 268
Renvoyer et Ancrer 584
Répartir 172
Répéter des objets 57
Résolution de la rastérisation (DPI) 532
Résolution de la transparence 505
Résolution des effets en direct 427
Résolution des photos - tout est automatique ! 462
Résolution par défaut d'effet verrouillé 561
Résolution photo 51, 366
Résolution standard effet direct 560
Restaurer les barres de contrôle/galeries par défaut 572
Résumé de l'animation Flash dans MAGIX Photo & Graphic Designer 499
Résumé de l'opération de l'outil de clonage 418
Rétablir (barre de contrôle standard ou Ctrl+Y) 577
Retirer des objets du document 146
Retirer des objets d'un groupe 164
Retirer un ClipView 175
Retraits 292
Révisions 77
Rognage dans les documents photo 416
Rotation 488
Rotation le long d'une courbe 355
RVB combiné ou Rouge, Vert, Bleu séparés 440

S

Saisir des caractères spéciaux 260

Sauvegarde (dans le menu fichier) ... 75
Sauvegarde des documents ouverts ... 76
Sauvegarde du document ... 74
Sauvegarder des documents ouverts à la fermeture du programme ... 78
Sauvegarder et transférer des fichiers ... 428
Sauvegardes automatiques ... 55, 76
Sauvegardes durant l'arrêt du système ... 78
Segmentation de l'image ... 520
Segmentation des formes ... 196
Segmentation d'une forme ... 122
Sélection ... 134
Sélection avec des groupes souples ... 137
Sélection de la fenêtre affichée ... 63
Sélection de la langue ... 261
Sélection de tous les objets ... 136
Sélection des points noirs, gris et blancs ... 437
Sélection d'objets ... 132, 133, 550
Sélection et application d'un effet ... 421
Sélection et calques ... 135
Sélectionner dans ... 135
Sélectionner des objets ... 90
Sélectionner des objets à l'aide de l'outil ombres ... 332
Sélectionner des objets en utilisant la galerie Nom ... 98
Sélectionner des photos et des SmartShapes ... 136
Sélectionner différentes parties pour un clipview ... 174
Sélectionner et paramétrer une imprimante ... 500
Sélectionner la forme clippée ... 175
Sélectionner la totalité de l'objet texte ... 259
Sélectionner les objets clippés ... 175
Sélectionner les objets dans le ClipView ... 175
Sélectionner l'objet de départ ou l'objet final. ... 352
Sélectionner plusieurs poignées ... 115
Sélectionner sous ... 134
Sélectionner un objet individuel au sein d'un groupe ... 165
Séparateurs décimaux et séparateurs de milliers ... 84
Séparer des formes reliées ... 198
Séparer les formes (barre de contrôle Arranger) ... 583
SmartShapes ... 182
SmartShapes d'axe temporel ... 186
SmartShapes de panneaux de texte ... 187
Sortie en fichier ... 502
Souligner ... 288
Spécifier des couleurs dans l'Éditeur de couleurs ... 229
Stopper la répétition d'objets ... 179
Style de paragraphe et style de caractère ... 282
Styles basés sur d'autres styles ... 284
Styles cachés ... 286
Styles de pinceau ... 106
Styles de texte ... 281
Suppression de styles ... 286
Supprimer (barre de contrôle Éditer & standard ou Supprimer) ... 579
Supprimer bruit ... 400

Supprimer des barres de contrôle 571
Supprimer des groupes souples 169
Supprimer des images dans la galerie 369
Supprimer des objets 147
Supprimer des objets répétés 179
Supprimer des pages de votre document 72
Supprimer des points 116
Supprimer des sections d'une galerie 91
Supprimer en dessinant 102
Supprimer l'arrière-plan 448
Supprimer les couleurs nommées 236
Supprimer les fondus 356
Supprimer un biseau 337
Supprimer un contour 342
Supprimer un fondu d'une courbe 356
Supprimer un fondu enchaîné standard 356
Supprimer une couleur inutilisée 236
Supprimer une échelle 84
Supprimer une ligne de repère 163
Supprimer une ombre 332
Supprimer une unité 83
Symbole de police Incroyable 585
Synchronisation de textes 169
Synchroniser un texte à l'aide des groupes souples 263

T

Tabulateur 139
Tabulations 266
Tabulations, marges et retraits 264
Taille annuler 564
Taille de la page 55, 468
Taille de la plume 448
Taille de la police 53
Taille du papier 67
Taille originale de la photo 364
Teintes 239
Téléchargement de modèles 593
Terminer la ligne 114
Terminologie 244
Terminologie de MAGIX Photo & Graphic Designer 22
Terminologie Windows 24
Texte 51
Texte en colonne 254
Texte le long d'une courbe 257, 265
Texte simple 253
Texte synchronisé 56
Textures et photos 458
Tolérance initiale et finale des couleurs 400
Tout afficher et tout déverrouiller 220
Tout sélectionner (Ctrl+A) 579
Traceur 398

Traceur de bitmaps....587
Tracking....292
Traitement des photos....357
Tranches....96
Transfert bitmap....562
Transformation des couleurs - animer les modifications de couleur....495
Transformation d'une ligne droite en courbe....120
Transitions....399
Transparence....315, 495
Transparence dans le groupe....491
Transparence de groupe sur les transitions....323
Transparence graduée sur plusieurs niveaux....317
Travail avec des modèles....464
Travailler avec des documents....58
Trouver des objets dans la Galerie d'objets....139
Type de connection....555
Type de grille....553
Type et taille de biseau....456
Types de transparence....317

U

Un exemple....258, 310
Unités de mesure....81
URL dans les animations Flash....496
Utilisation de filtres multiples....385
Utilisation de l'outil de fondu enchaîné....350
Utilisation de l'Outil Photo....403
Utilisation de masques avec le redimensionnement des photos en fonction du contenu....433
Utilisation de masques ou de zones....412
Utilisation de photos comme remplissage....364
Utilisation de préréglages depuis la galerie de designs locaux....385
Utilisation de texte factice (....260
Utilisation de Windows pour faire des captures d'écran....382
Utilisation des couleurs....222
Utilisation des fondus....349
Utilisation des objets....142
Utilisation des poignées de courbe....118
Utilisation du champ de texte de la barre d'infos....116
Utilisation du texte....243
Utilisation d'un pinceau existant....127
Utiliser des galeries....89
Utiliser des modèles de conception et des Cliparts....39
Utiliser la pipette pour prélever des couleurs....227
Utiliser les contours pour recalibrer les objets....341
Utiliser l'outil de gommage de formes....448
Utiliser l'outil de zoom....64

V

Vérification orthographique dès la saisie du texte....588
Verrouiller des calques et des objets....219
Verrouiller des objets....140
Verrouiller les effets....426
Verrouiller ratio....416
Versions PDF....523
Vidéos....592
Visualiser les polices utilisées actuellement....295
Vitesse de l'animation....486
Voir le point d'ancrage....272
Voir les fondus comme des contours....356
Votre première animation....472
Vue d'ensemble de la boîte de dialogue d'exportation des JPEG, PNG, GIF et BMP539

Z

Zone de texte....585
Zone minimum....400
Zones de texte....255
Zoom 1:1....402
Zoom dans les photos en fonction du contenu....432
Zoom en cours....595
Zoomer / Faire défiler / Déplacer votre page....28