

# WEB Canvas

version 1.0

# Manuel d'utilisation de WebCanvas 1.0

Copyright © 1997-2003 Namu Interactive Inc.

Tous les contenus du présent manuel et du logiciel Namu WebCanvas lui-même sont protégés par les lois sur le copyright de la République de Corée et par des traités internationaux sur la propriété intellectuelle. La reproduction ou le transfert de toute partie du présent manuel est interdite sans l'autorisation expresse de Namu Interactive Inc.

Namu Interactive Inc.

P.O. Box 317

Kangnam Post Office

Séoul, Corée, 135-603

Téléphone : + 82-2-5599-333

Télécopie : + 82-2-5599-334

Web : <http://www.namu.com>

WebCanvas est une marque déposée de Namu Interactive. Tous les autres noms de produits contenus dans ce livre sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

# Sommaire

A propos de ce manuel .....	5
Support technique .....	6
Introduction à WebCanvas .....	7
Namo WebEditor et WebCanvas .....	11
Chapitre 1   Fonctions de base .....	13
Environnement de travail de base .....	14
Barres d'outils .....	15
Outils et Options d'outils .....	17
Fenêtres d'attributs .....	20
Chapitre 2   Création de documents .....	39
Créer un nouveau document .....	40
Travailler avec les boutons vectoriels avec Namu WebEditor 5.5 ..	42
Chapitre 3   Création d'objets .....	43
Qu'est-ce qu'un objet ? .....	44
Insérer un objet .....	45
Insérer une forme .....	50
Travailler avec les objets de chemin .....	51
Travailler avec les textes .....	61
Importer des fichiers .....	65
Chapitre 4   Décorer des objets .....	67
Travailler avec les bibliothèques .....	68
Travailler avec le Remplissage et le Contour .....	70
Utiliser les Couleurs .....	74
Utiliser les Dégradés .....	77
Utiliser les motifs .....	81
Utiliser les styles .....	82
Chapitre 5   Modifier des objets .....	85
Sélectionner un objet .....	86
Modifier un objet .....	91
Aligner plusieurs objets .....	102
Appliquer des effets .....	105
Chapitre 6   Travailler avec les Couches et les Feuilles .....	109
Travailler avec les couches .....	110
Travailler avec les feuilles .....	114
Chapitre 7   Enregistrement et impression de documents .....	117
Travailler avec la zone d'exportation .....	118
Enregistrer des documents .....	120
Exporter des documents .....	121
Imprimer des documents .....	123

Chapitre 8   Introduction aux Menus .....	125
Menu Fichier.....	126
Menu Edition/Affichage .....	127
Menu Modifier.....	129
Menu Effet/Fenêtre.....	131
Menu Aide .....	132
Chapitre 9   Didacticiel .....	133
Travailler avec les boutons vectoriels .....	134
Travailler avec les boutons vectoriels dynamiques .....	145
WebCanvas et SVG .....	149
Annexe   Touches de raccourci par menus.....	153
Touches de raccourci par menu.....	154
Index .....	159

## A propos de ce manuel

---

Le présent manuel a été spécialement conçu pour correspondre aux besoins des utilisateurs débutants et ceux disposant d'une expérience limitée en conception de documents Web. Ainsi, chaque chapitre commence par une introduction générale sur le sujet concerné, suivi de directives étape par étape pour utiliser les fonctions fournies dans WebCanvas 1.0.

Des informations détaillées sont fournies sur tous les aspects de la création et de la modification d'éléments graphiques avec WebCanvas. Vous bénéficiez ainsi d'une aide précieuse pour obtenir les résultats voulus en suivant les étapes décrites.

## Conventions typographiques

Les symboles et formatages suivants possèdent une signification spéciale et peuvent être trouvés tout au long de ce manuel :

### **i** Information

Indique des informations additionnelles sur le contenu principal d'une section ou sous-section.

### **A** Attention

Indique des informations d'avertissement sur le contenu principal d'une section ou sous-section.

### **R** Ressource programme

Une police sans sérif, gras, est utilisée pour les éléments de menu et autres éléments de texte trouvés dans l'interface utilisateur de WebCanvas. Le chemin de menu est inclus dans des parenthèses carrées “[“et ”]”. De plus, la parenthèse à angle droit, “>”, est utilisée pour séparer le menu, le sous-menu et les noms d'éléments. Par exemple, **[Insérer > Objet > Plug-in...]** indique l'élément de menu Plug-in dans le sous-menu Objet du menu Insertion.

### **T** Touches

Les mots entre les signes "<" et ">" utilisant la police de caractères standard, comme <Entrée> représentent des touches du clavier.

### **N** Nom de fichier

Une police de caractères à espacement non proportionnel est utilisée pour écrire les noms de fichiers, les balises, les noms de champs de bases de données et autres.

## Support technique

---

Le support de technique pour WebCanvas est généralement fourni par le distributeur principal de Namu Interactive dans votre pays ou dans votre zone géographique.

Pour trouver le contact de support, consultez notre site Web à l'adresse

**<http://www.namo.com/compay/contact/index.html>**. Si votre pays ou région ne figure pas sur la liste, visitez notre page de support en ligne à l'adresse **<http://www.namo.com/support/>**. Vous pouvez poser des questions et de recevoir des réponses dans notre Forum, ou nous envoyer votre question à **[support@namo.com](mailto:support@namo.com)** ou encore la faxer au **+82-2-5599-334**.

Avant de contacter le support technique, nous vous conseillons de consulter la section dépannage dans l'aide en ligne de WebCanvas. Cette section présente quelques-unes des questions techniques les plus fréquentes (FAQ). Pour accéder à l'aide en ligne, appuyez sur la touche <F1> de votre clavier ou utilisez la commande **Aide de WebCanvas** présente dans le menu **Aide**. Le fait d'appuyer sur la touche <F1> vous permet d'accéder directement à l'aide relative à l'élément affiché à l'écran.

Vous pouvez également vérifier l'existence de mises à jour du programme en utilisant la commande de menu **Mises à jour de WebCanvas...** du menu **Aide**. Pour vérifier l'existence de mises à jour, vous devez préalablement être connecté à Internet.

## Introduction à WebCanvas

---

WebCanvas est un outil de création graphique vectoriel inclus dans Namu WebEditor 5.5. Grâce au programme WebCanvas, vous pouvez créer facilement et rapidement des images variées pour des documents Web. Vous pouvez également travailler efficacement sur des graphiques utilisés pour des sites Web qui s'intègrent totalement avec Namu WebEditor.

### [Images vectorielles]

A l'inverse des images Bitmap, qui sont définies par une plage de valeurs de couleurs, les images vectorielles sont composées de vecteurs. En termes simples, un vecteur est une ligne d'une longueur et d'une direction définie. Les images vectorielles peuvent également inclure des courbes, même si techniquement une courbe n'est pas un vecteur. Le point important sur les images vectorielles est qu'elles sont décrites sous forme de formules mathématiques, et non par des plages de bits. Cet état de fait a deux conséquences importantes: Les images vectorielles possèdent des fichiers d'une taille relativement petite, et ils peuvent être redimensionnés sans perte de définition ou de précision d'image. Les images créées avec WebCanvas sont enregistrées au format vectoriel. De fait, vous pouvez efficacement éditer des documents Web en profitant des avantages fournis par les images vectorielles.

Exemple d'une image vectorielle agrandie	Exemple d'une image Bitmap agrandie
	

### [Prise en charge du format SVG (Scalable Vector Graphic, Graphiques vectoriels échelonnables)]

SVG est un standard graphique XML, qui intègre les avantages du XML (Extensible Markup Language), comme les capacités d'extension et d'interopérabilité avec les graphiques vectoriels. WebCanvas, un programme basé sur le standard SVG, peut exporter les graphiques au format de fichier SVG.

### [ Optimisé pour Namu WebEditor 5.5 ]

Les images créées à l'aide de WebCanvas sont enregistrées au format Bouton vectoriel (\*.tng). Les boutons vectoriels sont un nouveau type d'image utilisé pour la création de documents Web au sein de Namu WebEditor 5.5. Comme les autres images vectorielles, les boutons vectoriels peuvent être redimensionnés sans perte de précision et vous pouvez modifier les fonctions de l'image dans WebCanvas selon les mêmes procédures communes à l'édition de texte.

Si vous appliquez le bouton vectoriel dynamique, créé au sein de WebCanvas, à la barre de navigation de Namo WebEditor 5.5, les boutons de navigation correspondants à la structure du site Web sont automatiquement créés et redimensionnés le cas échéant.

Les boutons vectoriels sont spécialement adaptés au travail collaboratif qui implique des designers, qui créent la forme de bouton et d'éditeurs, qui modifient le texte, la police et les couleurs.

### **Voir aussi WebCanvas et SVG**

WebCanvas est un outil de création graphique vectoriel qui prend en charge le format de fichier SVG. Dans WebCanvas vous pouvez travailler avec une image et l'exporter en tant que fichier SVG pour des usages multiples.

## **[ Qu'est-ce que le format SVG? ]**

SVG (Scalable Vector Graphic) est la norme pour les graphiques en XML, qui a été proposée par W3C (World Wide Web Consortium). Il s'agit également du format graphique vectoriel qui a intégré les mérites du XML (Extensible Markup Language) tels que les grandes capacités d'extension et d'interopérabilité. Ceci permet d'étendre significativement l'application de graphiques. Cette norme de graphiques de haute qualité vous permet de créer un design plus précis incluant les éléments de dégradé, les animations et de nombreux effets de filtres.

## **[ Caractéristiques du format SVG ]**

SVG est le standard graphique marqué par le texte. Il vous permet de rechercher des graphiques de la même manière que du texte, à l'aide de l'indexage de recherche d'images ainsi que l'application simple du format d'image SVG à d'autres applications. En outre, le DOM (Document Object Model, objet de modèle de document) de XML et SVG peut accéder à une foule d'éléments graphiques. Il est donc possible de créer des documents graphiques dynamiques reliés à un système de base de données. Toutes ces fonctions SVG permettent un rendu d'impression de haute qualité tout en prenant en charge la création d'éléments graphiques, quel que soit le type de plate-forme ou d'ordinateur que vous utilisez.

## [ Visionneuse SVG ]

Un plug-in SVG correspondant doit être installé sur votre système pour afficher les contrôler les fichiers SVG dans des navigateurs Web. Adobe SVG Viewer 3.0 est contenu dans le CD d'installation du programme Namo WebEditor 5.5. Vous pouvez également télécharger le plug-in depuis la zone SVG (<http://www.adobe.com/svg/viewer/install/main.html>) d'Adobe Systems.

### **Voir aussi WebCanvas et Boutons Vectoriels**

WebCanvas prend en charge le format TNG (Tagged Namo Graphics) ; le format de fichier des boutons vectoriels de Namo WebEditor. Vous pouvez ouvrir l'image enregistrée sous Boutons vectoriels et l'utiliser d'une foule de manières différentes pour créer des documents Web.

## [ Bouton vectoriel ]

Les boutons vectoriels sont un nouveau type d'image utilisé pour la création de documents Web avec Namo WebEditor 5.5. Dans la mesure où le bouton vectoriel est exprimé sous forme d'une formule mathématique, et non en plage de bits, il n'y a pas de perte de qualité lorsque celui-ci est redimensionné. Vous pouvez directement modifier le bouton vectoriel dans un document Web. Vous pouvez recycler les images en simplement modifiant les fonctions telles que le texte ou la couleur. Le bouton vectoriel peut également être appliqué à des images de textes.

Les boutons vectoriels peuvent être utilisés pour une variété d'applications dans des documents Web :

- **Bannière ou En-tête de paragraphe**

Vous pouvez utiliser les boutons vectoriels pour créer des images de texte. Son caractère pratique réside dans la simplicité de modification du texte des en-têtes de tables des boutons vectoriels fréquemment utilisés.



- **Puce, Ligne horizontale, Texte décoré**

Vous pouvez également utiliser les boutons vectoriels pour créer une foule infinie de tableaux décorés. En utilisant le bouton vectoriel En-tête de tableau, vous pouvez facilement créer un tableau à l'aspect décoratif complexe comme dans l'exemple ci-dessous.



- **En-tête de tableau utilisé pour un Tableau décoré**

Vous pouvez également utiliser les boutons vectoriels pour créer une foule infinie de tableaux décorés. En utilisant le bouton vectoriel En-tête de tableau, vous pouvez facilement créer un tableau à l'aspect décoratif complexe comme dans l'exemple ci-dessous.



- **Utilisation des polices Dingbat dans les images**

Dans la mesure où le texte présent dans les images est exprimé sous forme de graphique lorsque vous utilisez les boutons vectoriels, vous êtes libre d'utiliser des polices Dingbats à la place de polices basiques. Vous pouvez ainsi créer une foule de boutons amusants en appliquant une police Dingbat au texte du programme de bouton vectoriel. Dingbat vous permet d'insérer des graphiques dans des documents comme vous le faites pour du texte.



## [ Bouton vectoriel dynamique ]

Le bouton vectoriel possédant un effet dynamique est le bouton vectoriel dynamique. Les boutons vectoriels dynamiques peuvent être utilisés dans la barre de navigation d'un site Web dans Namo WebEditor. Vous pouvez économiser des heures de production d'un site Web dans la mesure où la barre de navigation d'un site entier peut être automatiquement gérée par la création d'un seul bouton vectoriel dynamique.

## Namo WebEditor et WebCanvas

---

WebCanvas est connecté à WebEditor et facilite la gestion de toutes les ressources de boutons vectoriels grâce à un environnement unifié.

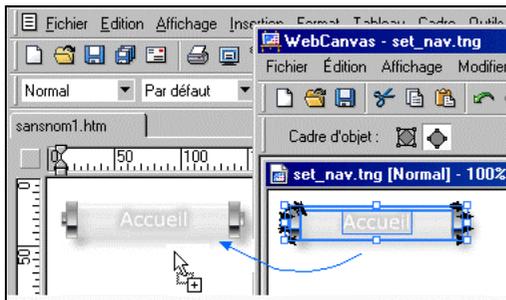
### [ Lancement automatique confortable, application de la méthode Glisser & Déposer ]

Dès que vous commencez à modifier un Bouton vectoriel dans Namo WebEditor, WebCanvas est automatiquement lancé. Celui-ci vous permet de basculer simplement vos créations entre WebCanvas et Namo WebEditor en appliquant la méthode Glisser & Déposer.

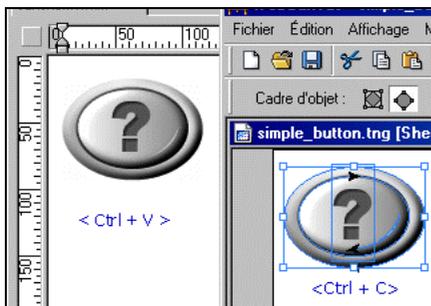
### [ Boutons Vectoriels créés avec WebCanvas ]

Les boutons vectoriels créés avec WebCanvas peuvent être insérés dans WebEditor selon l'une des méthodes suivantes.

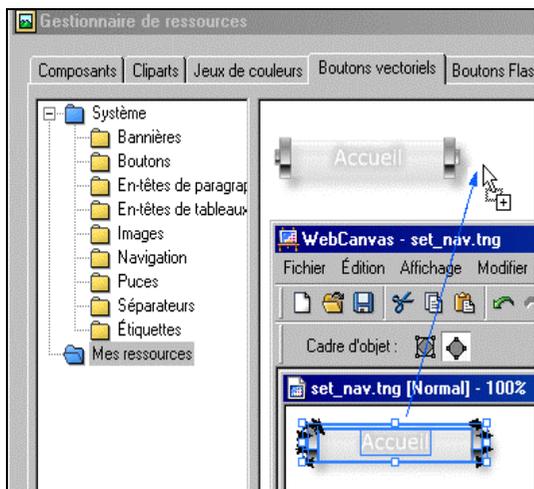
Pour insérer un bouton vectoriel, glissez le bouton créé de la fenêtre **Édition** de WebCanvas et déposez-le dans la fenêtre **Édition** de Namo WebEditor.



Pour insérer le bouton vectoriel, copiez le bouton en appuyant sur la combinaison de touches <Ctrl + C> et collez-le en appuyant sur <Ctrl + V> dans la fenêtre **Édition** de Namo WebEditor.



Pour ajouter le bouton vectoriel au **Gestionnaire de ressources**, glissez le bouton créé de la fenêtre **Édition** de WebCanvas et déposez-le dans l'onglet Boutons vectoriels de la fenêtre **Gestionnaire de ressources** de Namu WebEditor.



Vous pouvez importer le bouton vectoriel enregistré dans WebCanvas à l'aide de la commande de menu **[Importer un fichier]** du **Gestionnaire de ressources**.

Lorsque vous modifiez des boutons vectoriels déjà ajoutés au **Gestionnaire de ressources** de Namu WebEditor, l'onglet **Bouton vectoriels** du **Gestionnaire de ressources** sont automatiquement mis à jour.

**i** Pour faire glisser le bouton vectoriel de la fenêtre **Édition** de WebCanvas et le déposer dans Namu WebEditor, vous devez d'abord sélectionner l'outil **Sélection**  de WebCanvas.

## [ Modification des boutons vectoriels avec Namu WebEditor ]

Dès que vous commencez à modifier un Bouton Vectoriel dans Namu WebEditor, WebCanvas est automatiquement lancé. Une fois toutes les modifications avec WebCanvas terminées, vous pouvez actualiser le bouton vectoriel de l'une des méthodes suivantes.

Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]** dans WebCanvas pour mettre à jour le bouton vectoriel dans Namu WebEditor.

Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer sous...]** de WebCanvas pour enregistrer le bouton vectoriel modifié sous un nouveau nom au lieu de le mettre à jour.

Dès que vous quittez WebCanvas, une boîte de dialogue vous demande si vous désirez enregistrer le bouton vectoriel. Si vous cliquez sur **Oui**, le bouton vectoriel est mis à jour.

# Chapitre 1 | Fonctions de base

Environnement de travail de  
base

Barres d'outils

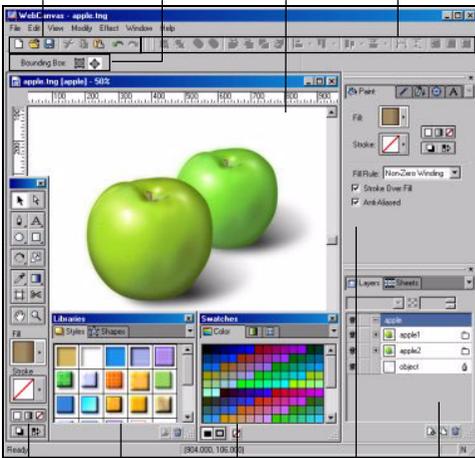
Outils et Options d'outils

Fenêtres d'attributs

# Environnement de travail de base

WebCanvas présente différentes fenêtres d'attributs, barres d'outils et autres contrôles. Vous pouvez appliquer directement des commandes à un objet sans passer par des étapes compliquées. A l'aide de ces commandes vous pouvez créer et modifier des objets facilement et rapidement en quelques clics seulement. WebCanvas est composé des fenêtres **Edition**, **Palette d'outils**, **Bibliothèques**, **Propriétés**, **Echantillons** et **Couches**. Ces commandes de travail peuvent être ouvertes ou fermées à votre convenance.

Barre d'outil Standard    Options d'outils    Fenêtre Edition    Barre d'outils Format



Palette d'outils    Fenêtre Bibliothèques    Fenêtre Echantillons    Fenêtre Propriétés    Fenêtre Couches

- **Fenêtre d'édition**  
L'espace d'édition dans lequel vous créez et modifiez des images.
- **Barre d'outils Standard**  
Une barre d'outils pour les attributs basiques comme l'ouverture et l'enregistrement de fichiers. La barre d'outils Standard est affichée en dessous des menus par défaut. Vous pouvez la masquer en désélectionnant la commande de menu [Affichage > Barre d'outils > Standard].
- **Barre Outils Objets**  
Une barre d'outils avec des commandes relatives à la mise en forme. Sélectionnez la commande de menu [Affichage > Barres d'outils > Outils Objet], lorsque cette barre n'est pas visible.
- **Palette d'outils**  
Un ensemble d'outils le plus fréquemment utilisés lors de la création et la retouche d'objets.
- **Options d'outils**  
Affiche les options de l'outil sélectionné.
- **Fenêtre Propriétés**  
Modifie les propriétés de l'image sélectionnée. Applique ou modifie les propriétés. Elle est composée des onglets Peinture, Contour, Transformation, Effet et Texte.
- **Fenêtre Couches**  
Affiche les informations sur les couches et les feuilles. Indique le mode de couche et l'opacité.
- **Fenêtre Echantillons**  
Contient des bibliothèques de couleurs, dégradés et motifs.
- **Fenêtre Bibliothèques**  
Contient des bibliothèques de styles et de formes variées.

# Barres d'outils

---

## [ Barre d'outils Standard ]

La **Barre d'outils Standard** est un ensemble de boutons permettant d'ouvrir, d'enregistrer, de copier et d'imprimer un document. Elle s'affiche au format par défaut en dessous de la barre de menu de WebCanvas et elle peut être masquée en désélectionnant la commande de menu [Affichage > Barre d'outils > Standard].

### Boutons

	<b>Nouveau</b> Crée un nouveau document. Vous pouvez spécifier la taille et la couleur du document dans la boîte de dialogue Nouveau.
	<b>Ouvrir</b> Ouvre un document existant.
	<b>Enregistrer</b> Enregistre le document courant.
	<b>Couper</b> Coupe le ou les objets sélectionnés et les enregistre dans le presse-papiers.
	<b>Copier</b> Copie le ou les objets sélectionnés et les enregistre dans le presse-papiers.
	<b>Coller</b> Colle les objets coupés ou copiés.
	<b>Annuler</b> Annule la dernière modification et restaure l'état présent avant celle-ci.
	<b>Rétablir</b> Rétablit la dernière action 'annulée'.

## [ Barre d'outil Objets ]

La **barre d'outils Objets** est un ensemble de boutons utilisés pour arranger la disposition d'un objet. Ceci est effectué en modifiant la taille et la position de l'objet. Lorsque la **barre d'outils Objet** est invisible, sélectionnez la commande de menu [Affichage > Barre d'outils > Objet].

### Boutons

	<b>Grouper</b> Rassemble plusieurs objets en un seul groupe. Les objets groupés se comportent comme un seul objet.
	<b>Dissocier</b> Dissocie les objets groupés. Les objets dissociés se comportent individuellement.
	<b>Chemin Composé</b> Crée un chemin composé en combinant les objets sélectionnés et traite la zone de chevauchement de manière transparente.
	<b>Libérer chemin composé</b> Libère un chemin de composition.
	<b>Avant</b> Amène l'objet sélectionné à l'avant-plan. L'objet est positionné en haut de la couche à laquelle il appartient.
	<b>Un pas en avant</b> Amène l'objet sélectionné d'un pas en avant dans la couche à laquelle il appartient.
	<b>Un pas en arrière</b> Amène l'objet sélectionné d'un pas en arrière dans la couche à laquelle il appartient.
	<b>Arrière</b> Amène l'objet sélectionné à l'arrière-plan. L'objet est positionné en bas de la couche à laquelle il appartient.

 <b>Alignement horizontal</b>	 <b>Gauche</b> Aligne les objets du côté gauche du dernier objet sélectionné.
	 <b>Centre</b> Aligne les objets sélectionnés au centre horizontal du dernier objet sélectionné.
	 <b>Droite</b> Aligne les objets du côté droit du dernier objet sélectionné.
 <b>Alignement vertical</b>	 <b>Haut</b> Aligne les objets du côté supérieur du dernier objet sélectionné.
	 <b>Milieu</b> Aligne les objets sélectionnés au centre vertical du dernier objet sélectionné.
	 <b>Bas</b> Aligne les objets du côté inférieur du dernier objet sélectionné.
 <b>Distribution Horizontale</b>	 <b>Gauche</b> Distribue également les coins gauches des objets sélectionnés.
	 <b>Centre</b> Distribue également les centres horizontaux des objets sélectionnés.
	 <b>Droite</b> Distribue également les coins droits des objets sélectionnés.

 <b>Distribution verticale</b>	 <b>Haut</b> Distribue également les coins supérieurs des objets sélectionnés.
	 <b>Milieu</b> Distribue également les coins médians verticaux des objets sélectionnés.
	 <b>Bas</b> Distribue également les coins inférieurs des objets sélectionnés.
 <b>Même Largeur</b> Uniformise l'espacement horizontal entre les objets.	
 <b>Même Hauteur</b> Uniformise l'espacement vertical entre les objets.	
 <b>Même largeur</b> Ajuste les largeurs des objets sélectionnés par rapport à celle du dernier objet sélectionné.	
 <b>Même Hauteur</b> Ajuste les hauteur des objets sélectionnés par rapport à celle du dernier objet sélectionné.	
 <b>Même taille</b> Ajuste les tailles des objets sélectionnés par rapport à celle du dernier objet sélectionné.	

Le dernier objet sélectionné sert de point de référence pour l'alignement. Lorsque la totalité d'un ensemble d'objets est sélectionnée à l'aide de la souris, l'objet tout en bas de la fenêtre **Couches** devient la référence d'alignement.

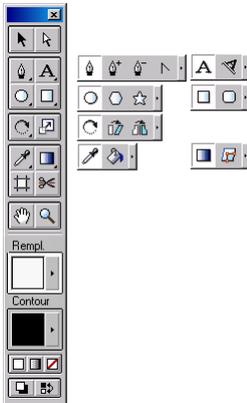
# Outils et Options d'outils

---

## [ Palette d'outils ]

La **Palette d'outils** est un ensemble d'outils le plus fréquemment utilisés lors de la création et la retouche d'images. Sélectionnez la commande de menu [**Fenêtre > Palette d'outils**] pour afficher ou masquer la **Palette d'outils**. Certains outils possèdent des **Options d'outils**. A l'aide des **Options d'outils**, vous pouvez indiquer les options relatives à l'outil sélectionné dans la **Palette d'outils**.

Pour sélectionner une variante d'outil affichée dans la **Palette d'outils**, appuyez sur le petit triangle en bas à droite de l'outil.



## [ Options d'outils ]

A l'aide des **Options d'outils**, vous pouvez indiquer les options relatives à l'outil sélectionné dans la **Palette d'outils**. Sélectionnez la commande de menu [**Fenêtre > Palette d'outils**] pour afficher ou masquer la **Palette d'outils**. Certains outils ne possèdent pas d'autres options.

### • Boutons

	<b>Outil Sélection</b>	Vous pouvez sélectionner un objet et le déplacer ou de redimensionner.
	<b>Outil sélection directe</b>	Permet de sélectionner et modifier les nœuds d'un objet.
	<b>Outil Crayon</b>	Permet de créer des chemins droits ou en courbe.
	<b>Outil Ajout point d'ancrage</b>	Permet d'ajouter des points d'ancrage à un chemin.
	<b>Outil Suppression point d'ancrage</b>	Permet de supprimer des points d'ancrage d'un chemin.
	<b>Outil Conversion point d'ancrage</b>	Permet de convertir des lignes en courbe en un chemin de ligne droite et vice versa.
	<b>Outil Texte</b>	Permet d'insérer des objets de texte variés au sein du Canevas et modifier leurs polices, tailles et chemins.
	<b>Outil Chemin du texte</b>	Permet d'écrire du texte le long d'un chemin particulier.
	<b>Outil Ellipse</b>	Permet de dessiner des ellipses sur le Canevas.
	<b>Outil Polygone</b>	Permet de dessiner des polygones sur le Canevas. Vous avez la possibilité de définir le nombre de points d'angles.
	<b>Outil Etoile</b>	Permet de dessiner des étoiles sur le Canevas. Vous avez la possibilité de définir le nombre de points d'angles.
	<b>Outil Rectangle</b>	Permet de dessiner des rectangles.

	Permet de dessiner des rectangles arrondis sur le Canevas.
	Permet de tourner l'objet sélectionné d'un angle particulier.
	Permet de distordre l'objet sélectionné dans toute direction voulue.
	Permet de renverser un objet horizontalement ou verticalement.
	Permet d'ajuster la taille d'un objet.

- **Boutons de la barre d'outils**

	Permet de copier les propriétés de Remplissage/Contour ou des propriétés de peinture de l'objet sélectionné.
	Permet d'appliquer les propriétés de Remplissage/Contour ou des propriétés de peinture à d'autres objets.
	Permet de modifier le Dégradé vectoriel de l'objet sélectionné.
	Permet d'effacer la zone d'exportation.
	Permet de couper un objet sélectionné.
	Permet de parcourir manuellement les objets de canevas afin de les modifier.

	Permet de zoomer en avant ou en arrière dans une image, sur le Canevas.
	Permet d'indiquer ou de modifier les propriétés de remplissage d'un objet. Vous pouvez sélectionner les éléments dans les onglets Couleur, Dégradé et Motifs.
	Permet d'indiquer ou de modifier les propriétés de contour d'un objet. Vous pouvez sélectionner les éléments dans les onglets Couleur, Dégradé et Motifs.
	Permet de définir les propriétés de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné sur blanc (#FFFFFF), la valeur par défaut.
	Permet de définir les propriétés de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné au dégradé par défaut.
	Permet de supprimer toutes les propriétés de Remplissage/Contour.
	Permet d'interchanger les propriétés du Remplissage et du Contour d'un objet.
	Permet de définir les propriétés de remplissage et de contour à la valeur par défaut.

- Options d'Outil

Outil	Options d'Outil
 <b>Outil Sélection</b>	 <b>Cadre d'objet normalisé</b> Spécifie le cadre d'objet sous forme rectangulaire pour entourer l'objet
	 <b>Cadre d'objet transformé</b> Minimise le cadre d'objet pour qu'il épouse l'objet.
 <b>Outil Ellipse</b>	<input type="checkbox"/> <b>Créer en tant que chemin</b> Sélectionnez cette case à cocher pour créer un chemin sous forme d'ellipse.
	 <b>Outil Rectangle</b>
 <b>Outil Polygone</b>	<b>Côtés</b> <input type="text" value="6"/> Permet d'indiquer le nombre de côtés d'un polygone à créer. La valeur par défaut est 6.
	 <b>Outil Etoile</b>

 <b>Outil Rectangle arrondi</b>	<b>Taille d'ArcX</b> <input type="text" value="50"/> % L'arc d'angle est soit indiqué en pixels ou en pourcentage de l'arc d'angle par rapport à la moitié de la largeur du rectangle. La valeur par défaut est 50 pixels.
	<b>Taille d'Arc Y</b> <input type="text" value="50"/> % L'arc d'angle est soit indiqué en pixels ou en pourcentage de l'arc d'angle par rapport à la moitié de la hauteur du rectangle. La valeur par défaut est 50 pixels.
 <b>Outil Rotation</b>	<input type="checkbox"/> <b>Echelonner les contours</b> Sélectionnez cette case à cocher pour échelonner la largeur du contour. Sélectionnez l'option et le contour est échelonné.
	<input type="checkbox"/> <b>Transformer dégradé</b> Cochez cette case pour modifier le dégradé.
 <b>Outil Miroir</b>	<input type="checkbox"/> <b>Transformer motif</b> Cochez cette case pour modifier le motif.
	 <b>Outil Echelle</b>

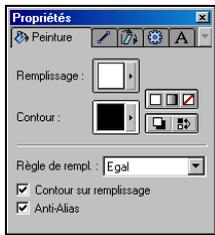
# Fenêtres d'attributs

---

Les fenêtres d'attributs contiennent les fenêtres **Propriétés**, **Couches**, **Echantillons** et **Bibliothèques**. Chaque attribut est décrit ci-dessous.

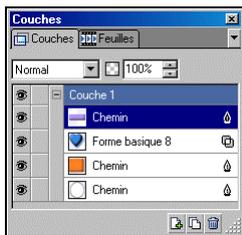
## [ Fenêtre Propriétés ]

Vous pouvez contrôler et modifier les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** ainsi que les effets des objets à l'aide de la fenêtre **Propriétés**. Pour afficher la fenêtre **Propriétés**, sélectionnez la commande de menu **[Fenêtre > Propriétés]**. La fenêtre **Propriétés** contient les onglets **Peinture**, **Contour**, **Transformat.**, **Effet** et **Texte**.



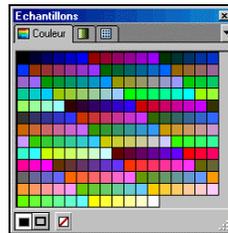
## [ Fenêtre Couches ]

Vous permet de consulter les informations sur les couches et les feuilles, de modifier ses propriétés. La commande de menu **[Fenêtre > Couches]** permet d'afficher la fenêtre **Couches** et vous pouvez soit ancrer ou non la fenêtre **Couches** en sélectionnant ou non la commande de menu **[Fenêtre > Activer l'ancrage]**. Les onglets **Couches** et **Feuilles** sont des composants de la fenêtre **Couches**.



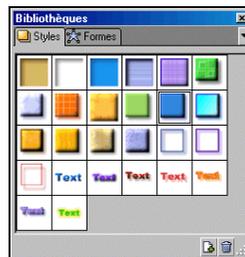
## [ Fenêtre Echantillons ]

La fenêtre **Echantillons** est un ensemble d'éléments nécessaire à la peinture des objets de plusieurs manières différentes. Elle est composée des bibliothèques **Couleur**, **Dégradé** et **Motif**. Vous pouvez peindre les objets à l'aide des éléments de chacun des onglets de plusieurs manières différentes.



## [ Fenêtre Bibliothèques ]

Une bibliothèque est un ensemble de fichier contenant les informations sur ses sous-routines ou ses fonctions; C'est également une série de fichiers contenant les informations spécifiques sur les ressources utilisées pour le logiciel. Le fenêtre **Bibliothèques** est affichée lorsque vous sélectionnez la commande de menu **[Fenêtre > Bibliothèques]**. L'onglet **Styles** est un ensemble de propriétés différentes et l'onglet **Formes** un ensemble d'images vectorielles intégrées difficiles à créer.



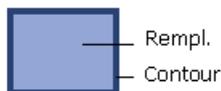
## [ Fenêtre Propriétés ]

Vous pouvez contrôler et modifier les propriétés de Remplissage et de Contour ainsi que les effets des objets à l'aide de la fenêtre Propriétés. Les concepts et les attributs de chaque onglet de la fenêtre **Propriétés** sont décrits ci-dessous.

### Onglet Peinture

Le Remplissage et le Contour sont des objets créés à l'aide de WebCanvas, tels que les objets, les formes, les textes et les chemins.

Exemples de Remplissage et de Contour d'un rectangle



Vous pouvez appliquer le Remplissage et le Contour de ses trois propriétés de peinture (**Couleur**, **Dégradé** et **Motif**). Vous pouvez appliquer les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** en même temps en choisissant les propriétés à appliquer ou à exclure à l'aide de l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.

Exemples de Remplissages et Contours



### Onglet Contour

Le Remplissage et le Contour sont des objets créés à l'aide de WebCanvas, tels que les objets, les formes, les textes et les chemins. Le Remplissage et le Contour possèdent leurs attributs de peinture propres. Le contour possède des attributs supplémentaires comme la **Largeur**, **Capitales**, **Limite de Joint** et le **Joint**.

Exemples de contours



### Onglet Transformation

Les objets présents dans le Canevas peuvent être modifier de nombreuses manières. La commande **Transformation** vous permet de modifier la position, la taille et la forme d'un objet. Vous pouvez transformer un objet à l'aide de la souris en faisant tout d'abord glisser l'objet dans le Canevas. Vous pouvez entrer des pourcentages dans l'onglet **Transformat.**. Utilisez l'onglet **Transformat.** pour les formulaires de texte nécessitant des spécifications exactes en pixels ou en pourcentage.

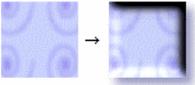
Exemples de deux objets transformés



## Onglet Effet

Vous pouvez rendre l'apparence d'objets tridimensionnelle ou adoucie en appliquant différents effets.

Exemple d'une image à laquelle les effets Biseau et Ombre portée ont été appliqués



## Onglet Texte

Vous pouvez insérer du texte à l'aide de l'outil **Texte** et de l'outil **chemin**. Utilisez l'outil **Texte** lors de l'insertion d'un objet de forme droite et l'outil **chemin de texte** lors de l'insertion de texte curviligne.

Exemples de l'objet texte et chemin du texte



## Fenêtre Propriétés - Onglet peinture

Vous pouvez contrôler et modifier les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** d'un objet à l'aide de l'onglet **Peinture** de la fenêtre **Propriétés**.



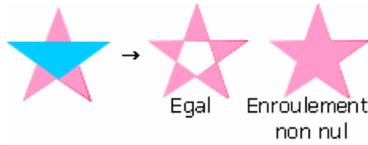
- **Remplissage**  
Permet d'indiquer ou de modifier les propriétés de remplissage d'un objet. Votre choix se fait dans les onglets **Couleur**, **Dégradé**, **Motifs**.
- **Contour**  
Permet d'indiquer ou de modifier les propriétés de contour d'un objet. Votre choix se fait dans les onglets **Couleur**, **Dégradé**, **Motifs**.
- **Boutons**

<input type="checkbox"/>	Définit les propriétés de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné sur blanc (#FFFFFF), la valeur par défaut.
	Définit les propriétés de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné au dégradé par défaut.
<input checked="" type="checkbox"/>	Permet de supprimer toutes les propriétés de Remplissage/Contour.
	Définit les propriétés de remplissage et de contour à la valeur par défaut. La valeur par défaut est blanc (#FFFFFF) pour le remplissage et noir (#000000) pour le contour.
	Intervient les propriétés de remplissage et de contour les unes avec les autres.

- **Règle de remplissage**  
Définit le remplissage de parties se chevauchant de deux ou plusieurs objets.

Egal	Rend les parties se chevauchant transparentes.
Enroulement non nul	Mélange les parties se chevauchant.

Exemples d'application du chevauchement Egal et Enroulement non nul au chemin composé.



**i** Lorsque vous combinez des objets avec des directions de chemin différentes dans un chemin composé, la règle Egal s'applique.

Exemples de chemins composés avec différentes directions de chemin



- **Contour sur remplissage**  
Choisit de créer ou non le contour au-dessus ou en dessous de la zone de remplissage.
- **Anti-Alias**  
Applique l'anti-alias à un objet pour adoucir ses angles.

### Fenêtre Propriétés - Onglet Contour

Vous pouvez indiquer la largeur, le type de point de début/de fin et la forme du coin de contour.



- **Largeur**  
Permet d'indiquer la largeur du contour en pixels.

### Capitales

Indique le type de point de début ou de fin.

	La fin coupée de la ligne de contour est le point de fin du chemin ouvert.
	Le rendu de la fin coupée de la ligne de contour est arrondi.
	La fin coupée de la ligne de contour est projetée en largeur.

Exemples de fins de lignes



### Limite de joint

Indiquée en pixels. Cette option est uniquement activée lorsque la jointure à onglet de joint est sélectionnée.

### Limite de joint

Indique la forme des coins de chemin du contour.

	Le rendu du coin en jointure à onglet. Vous pouvez ajuster l'angle du joint en modifiant les valeurs de dans Limite de joint.
	Le rendu du coin en jointure en biseau.
	Le rendu du coin en jointure ronde.

Exemple de plusieurs formes de coins (jointures)



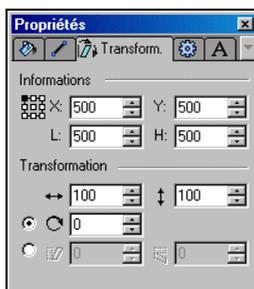
- **Liste déroulante Début/Fin**  
Indique le type de flèche sur le point de début/de fin du chemin.. Vous pouvez choisir la forme de flèche dans la première liste déroulante Début/Fin. Sélectionnez la taille dans la deuxième liste déroulante Début/Fin.

- **Pointillés**  
Modifie la forme du chemin d'une ligne pleine à une ligne en pointillés en sélectionnant le style de ligne dans le menu déroulant.

	Ligne pleine
	Ligne en pointillés
	Ligne en tirets courts
	Ligne tirets
	Ligne tirets points
	Ligne points points
	Ligne tirets longs
	Ligne tirets longs points
	Ligne long tirets points points

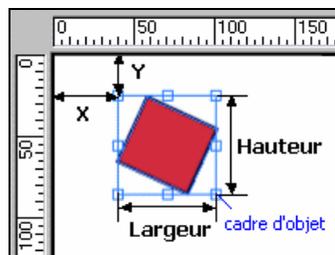
### Fenêtre Propriétés - Onglet Transformat.

L'onglet **Transformat.** vous permet de contrôler ou de modifier la position et la taille d'un objet. Pour transformer un objet, appuyez sur les boutons **Haut/Bas** ou tapez des numéros. Les numéros modifiés sont appliqués à un objet lorsque vous appuyez sur la touche <Entrée> ou lorsque vous modifiez la position du curseur de la souris dans la fenêtre **Propriétés**. L'information sur la position et la taille d'un objet est affichée dans le Cadre d'objet.



### Informations

- X** Affiche les coordonnées X d'un objet. L'information sur la position et la taille d'un objet est affichée dans le Cadre d'objet.
- Y** Affiche les coordonnées Y d'un objet.
- L** Affiche la largeur d'un objet en pixels.
- H** Affiche la hauteur d'un objet en pixels.



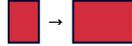
## Transformation



### Transformation de la Largeur

Modifie la largeur d'un objet. Indiqué en taux (pourcentage) de l'objet transformé par rapport à la largeur d'origine.

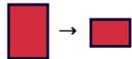
Exemple d'élargissement de l'objet de 200 % :



### Transformation de la Hauteur

Modifie la hauteur d'un objet. Indiqué en taux (pourcentage) de l'objet transformé par rapport à la hauteur d'origine.

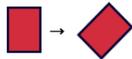
Exemple de mise à l'échelle de l'objet de 50 % :



### Rotation

Tourne un objet en degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.

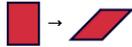
Exemple de rotation de l'objet de 45 degrés :



### Distorsion des coordonnées X

Applique une distorsion en degrés des coordonnées X d'un objet.

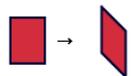
Exemple de distorsion d'un objet des coordonnées X d'un angle de 45 degrés :



### Distorsion des coordonnées Y

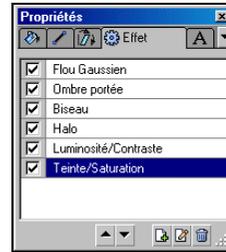
Applique une distorsion en degrés des coordonnées Y d'un objet.

Exemple de distorsion d'un objet des coordonnées Y d'un angle de 45 degrés :



## Fenêtre Propriétés - Onglet Effet

Dans l'onglet **Effet** de la fenêtre **Propriétés**, vous pouvez contrôler et modifier tous les effets appliqués à l'objet actuellement sélectionné. Les effets fréquemment utilisés (**Flou Gaussien**, **Ombre portée**, **Biseau** et **Halo**) peuvent être appliqués à un objet. En modifiant l'ordre d'application de ces effets, vous pouvez modifier la manière dont l'objet sera affiché. Vous pouvez réorganiser les effets à l'aide des boutons **Monter/Descendre** ainsi que les modifier en double-cliquant sur l'effet. Vous pouvez également supprimer un effet de l'objet en le désactivant.



### Menus

**Modifier l'effet** Modifie l'effet actuellement sélectionné dans la boîte de dialogue Biseau/Ombre portée/Flou Gaussien/Halo.

**Supprimer l'effet** Supprime de manière définitive l'effet sélectionné de la liste. Vous pouvez contrôler le résultat de l'objet sélectionné dans le Canevas.

### Boutons

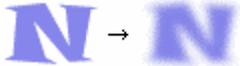
**Monter** Modifie l'ordre d'importance ;ordre des effets appliqués à l'objet sélectionné. L'apparence d'un objet peut être modulée en modifiant l'ordre des effets appliqués. Les effets affichés ci-dessous dans la section Ajouter un Effet présente différents exemples d'utilisations fréquentes.

 **Descendre** Modifie l'ordre des effets appliqués à l'objet sélectionné par ordre d'importance descendant.

 **Ajouter Effets** Vous pouvez ajouter les effets suivants à un objet. La liste des effets s'affiche en appuyant sur le bouton.

#### Flou Gaussien

Ajoute l'effet Flou Gaussien pour donner un effet visuel obscur à l'objet sélectionné.



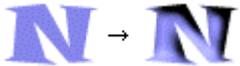
#### Ombre portée

Ajoute l'effet d'Ombre portée pour faire se refléter image l'objet sélectionné dans l'arrière plan de celui-ci.



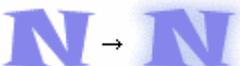
#### Biseau

Ajoute l'effet de Biseau pour donner un effet oblique aux angles de l'objet sélectionné afin de simuler une dimension supplémentaire.



#### Halo

Ajoute l'effet de Halo pour élever l'objet sélectionné de son environnement.



**Luminosité/Contraste** Contrôle la luminosité et le contraste d'un objet.

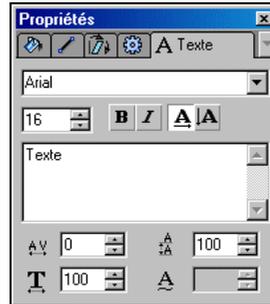
**Teinte/Saturation** Contrôle la teinte et la saturation d'un objet.

 **Modifier l'effet** Ouvre la boîte de dialogue concernée, dans laquelle vous pouvez modifier l'effet sélectionné.

 **Supprimer l'effet** Supprime l'effet sélectionné.

## Fenêtre Propriétés - Onglet Texte

Dans l'onglet **Texte** vous pouvez contrôler et modifier les propriétés de l'objet texte ou chemin de texte



- **Police**  
Sélectionnez en une à appliquer à l'objet de texte.

- **Taille de la police**  
Sélectionnez en une à appliquer à l'objet de texte.

#### Style de texte

	<b>Gras</b>	Affiche le texte en gras.
	<b>Italique</b>	Affiche le texte en italique.
	<b>Horizontal</b>	Affiche le texte horizontalement.
	<b>Vertical</b>	Affiche le texte verticalement.

- **Texte**  
Tapez le texte à insérer dans le document. Appuyez sur la combinaison de touches <Ctrl + Entrée> et tapez plusieurs lignes de chemins de texte. Dans la mesure où SVG ne prend pas en charge les lignes multiples, tous les cases texte sont imprimées sur une seule ligne lors de l'exportation de plusieurs lignes sous SVG.

- **Interlettrage**  
Ajuste l'interlettrage exprimé en pourcentage.

- **Etirement de police**  
Ajuste le ratio horizontal/vertical de la police, exprimé en pourcentage.
- **Interlignage**  
Appuyez sur <Ctrl+Entrée> pour ajuster l'interlignage exprimé en pourcentage.
- **Démarrer Décalage**  
Indique le point de début du texte en pourcentage. Si l'on tape '0', le texte commencera au point de début du chemin et la saisie d'un nombre plus grand éloignera le début du texte du point de début du chemin. Cette option est uniquement applicable au chemin de texte.

Exemple de point de début de 0%.



Exemple de point de début de 30%.



## [ Fenêtre Echantillons ]

La fenêtre **Echantillons** est un ensemble d'éléments nécessaire à la peinture des objets de plusieurs manières différentes. Elle est composée des bibliothèques **Couleur**, **Dégradé** et **Motif**.

## Onglet Couleur

La Couleur est l'élément le plus important impliqué dans la création et la retouche d'images. Vous pouvez également modifier les propriétés d'une couleur ou utiliser plusieurs bibliothèques intégrées, telles que Couleurs Web, Windows, Macintosh, et Niveaux de gris. De plus, vous avez la possibilité d'ajouter votre propre bibliothèque de couleurs ou d'en fusionner deux ou plusieurs.

## Onglet Dégradé

Un dégradé est une sorte de peinture qui de mélange en affichant plusieurs tons de couleurs ascendants ou descendants à l'aide de l'outil transparence. Dans l'onglet **Dégradé** de la fenêtre **Echantillons**, vous pouvez contrôler et appliquer le dégradé souhaité à l'objet. Vous pouvez ajouter des échantillons de dégradés personnalisés à la bibliothèque.

## Onglet Motifs

Un motif est une sorte de peinture que vous pouvez appliquer aux objets. La bibliothèque de **Motifs** est composée de plusieurs motifs à base d'images Bitmap.

## Boutons

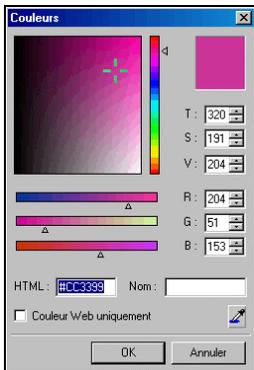
<input type="checkbox"/>	<b>Appliquer au remplissage</b> Applique le motif sélectionné aux propriétés de remplissage de l'objet actuellement sélectionné dans le canevas.
<input type="checkbox"/>	<b>Appliquer au contour</b> Applique le motif sélectionné aux propriétés de contour de l'objet actuellement sélectionné dans le canevas.
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Aucun</b> Supprime les propriétés de remplissage ou de contour de l'objet sélectionné.

## Fenêtre Echantillons - Onglet Couleur

Vous pouvez appliquer une couleur à un objet à l'aide de l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.



La boîte de dialogue **Couleurs** s'ouvre lorsque vous double-cliquez sur une couleur. Vous pouvez sélectionner la couleur que vous désirez ajouter.



Vous pouvez également modifier les propriétés d'une couleur ou utiliser plusieurs bibliothèques intégrées, telles que Couleurs Web, Windows, Macintosh et Niveaux de gris. Appuyez sur le bouton sous-menu  et sélectionnez la bibliothèque de couleurs pour définir celle que vous désirez utiliser.

Les sous-menus s'affichent lorsque vous sélectionnez le bouton  dans chaque onglet. Reportez-vous au chapitre 'Travailler avec les bibliothèques'.

 *Travailler avec les Bibliothèques (p 68)*

## ▪ Menus

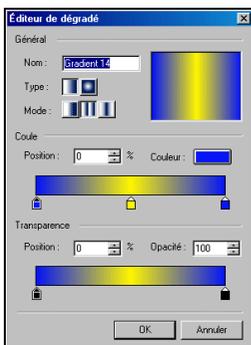
<b>Modifier couleur</b>	Modifie la couleur sélectionnée dans l'onglet en cours à l'aide de la boîte de dialogue Couleurs.
<b>Ajouter couleur</b>	Ajoute une nouvelle couleur à la liste des couleurs courante Indique la couleur à ajouter dans la boîte de dialogue Couleurs.
<b>Ajouter la couleur à partir du remplissage</b>	Ajoute les propriétés de Remplissage de l'objet sélectionné à la bibliothèque de couleurs en cours.
<b>Ajouter la couleur à partir du contour</b>	Ajoute les propriétés de contour de l'objet sélectionné à la bibliothèque de couleurs en cours.
<b>Supprimer couleur</b>	Supprime la couleur sélectionnée de la bibliothèque de couleurs en cours.
<b>Nouvelle Bibliothèque</b>	Crée une nouvelle bibliothèque de couleurs vierge. Ajoutez le nom de la nouvelle bibliothèque de couleurs dans la boîte de dialogue Nom de bibliothèque.
<b>Charger la bibliothèque</b>	Ouvre une bibliothèque de couleurs existante. Indiquez les bibliothèques à ouvrir dans la boîte de dialogue Ouvrir.
<b>Enregistrer sous Bibliothèque</b>	Enregistre la bibliothèque en cours sous un autre fichier de bibliothèque.
<b>Joindre la bibliothèque</b>	Ajoute une bibliothèque de couleurs existante à celle en cours.
<b>Réinitialiser la bibliothèque</b>	Annule les modifications apportées à la bibliothèque en cours. Ce menu ne s'applique pas aux bibliothèques créées par l'utilisateur.
<b>Macintosh</b>	Ouvre une bibliothèque de couleurs basique pour Macintosh.
<b>Windows</b>	Ouvre une bibliothèque de couleurs basique pour MS Windows.
<b>Couleurs Web</b>	Ouvre une bibliothèque de couleurs Web, qui ne contient que 216 couleurs qui peuvent être affichées de manière identique, quel que soit le système d'exploitation et le navigateur.
<b>Niveaux de gris</b>	Ouvre une bibliothèque de niveaux de gris, qui contient des couleurs grises différenciées par leur luminosité.

## Fenêtre Echantillons - Onglet Dégradés

L'onglet **Dégradé**, affiche les dégradés inscrits dans la bibliothèque sous forme de vignettes. Vous pouvez appliquer le Dégradé sélectionné aux propriétés de **Remplissage** ou de **Contour** d'un objet.



Vous pouvez réorganiser les vignettes en les glissant et en les déposant dans la position souhaitée. Un double-clic sur la vignette ouvre la boîte de dialogue **Editeur de dégradé**. Cette dernière vous permet de modifier les types et les formes du dégradé.



Les sous-menus s'affichent lorsque vous sélectionnez le bouton ▼ dans chaque onglet. Reportez-vous au chapitre 'Travailler avec les bibliothèques'.

 *Travailler avec les bibliothèques (p 68)*

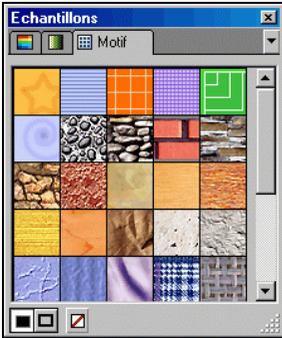
## ▪ Menus ▼

<b>Modifier le dégradé</b>	Modifie le dégradé sélectionné dans l'onglet en cours de la boîte de dialogue Editeur de dégradé.
<b>Ajouter un nouveau dégradé</b>	Ajoute un nouveau dégradé à la bibliothèque des dégradés en cours.
<b>Ajouter le dégradé à partir du remplissage</b>	Ajoute les propriétés de remplissage de l'objet sélectionné à la bibliothèque de dégradés en cours.
<b>Ajouter le dégradé à partir du contour</b>	Ajoute les propriétés de contour de l'objet sélectionné à la bibliothèque de dégradés en cours.
<b>Supprimer le dégradé</b>	Supprime le dégradé sélectionné de la bibliothèque de dégradés en cours.
<b>Nouvelle Bibliothèque</b>	Crée une nouvelle bibliothèque vierge de dégradés. Ajoutez le nom de la nouvelle bibliothèque de dégradés dans la boîte de dialogue Nom de bibliothèque. Dans la mesure où la bibliothèque est vide lorsque vous créez une nouvelle bibliothèque de dégradés, sélectionnez Ajouter Nouveau dégradé pour ajouter vos nouveaux dégradés à la nouvelle bibliothèque.
<b>Charger la bibliothèque</b>	Ouvre une bibliothèque de dégradés existante.
<b>Enregistrer sous Bibliothèque</b>	Enregistre la liste de dégradés courante en tant que fichier de bibliothèque.
<b>Joindre la bibliothèque</b>	Ajoute une bibliothèque de dégradés existante à celle en cours.
<b>Réinitialiser la bibliothèque</b>	Annule les modifications apportées à la bibliothèque en cours. Ce menu ne s'applique pas aux bibliothèques créées par l'utilisateur.
<b>Bibliothèque par défaut</b>	Charge la bibliothèque de dégradés par défaut.

Vous pouvez modifier la direction et le sens du dégradé à l'aide de l'outil **Dégradé Vectoriel** situé dans la **Palette d'outils**.

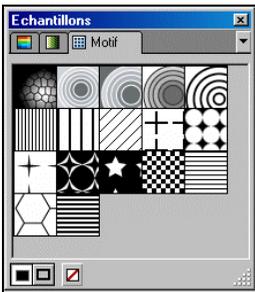
## Fenêtre Echantillons - Onglet Motifs

Vous pouvez appliquer plusieurs motifs à un objet à l'aide de l'onglet **Motif** de la fenêtre **Echantillons**. L'onglet **Motif**, affiche les dégradés motifs dans la bibliothèque sous forme de vignettes. Vous pouvez appliquer le motif sélectionné aux propriétés de **Remplissage** ou de **Contour** d'un objet.



Vous pouvez ajouter de nouveaux motifs ou en supprimer des superflus et réorganiser les vignettes en les glissant et en les déposant dans la position souhaitée.

WebCanvas fournit la bibliothèque de motifs de gris ainsi que la bibliothèque par Défaut. Appuyez sur le bouton sous-menus  et sélectionnez la bibliothèque Motifs de gris pour la fonction de masque.



Les sous-menus s'affichent lorsque vous sélectionnez le bouton  dans chaque onglet. Reportez-vous au chapitre 'Travailler avec les bibliothèques'.

 *Travailler avec les Bibliothèques (p 68)*

<b>Menus</b> 	
<b>Ajouter un nouveau Motif</b>	Ajoute un nouveau motif à la bibliothèque de motifs en cours. Sélectionnez le motifs que vous désirez ajouter dans la boîte de dialogue Ouvrir.
<b>Ajouter motif à partir du remplissage</b>	Ajoute les propriétés de remplissage de l'objet sélectionné à la bibliothèque de motifs en cours.
<b>Ajouter motif à partir du contour</b>	Ajoute les propriétés de contour de l'objet sélectionné à la bibliothèque de motifs en cours.
<b>Supprimer motif</b>	Supprime le motif sélectionné de la bibliothèque de motifs en cours.
<b>Nouvelle Bibliothèque</b>	Crée une nouvelle bibliothèque vierge de motifs. Ajoutez le nom de la nouvelle bibliothèque de dégradés dans la boîte de dialogue Nom de bibliothèque. Dans la mesure où la bibliothèque est vide lorsque vous créez une nouvelle bibliothèque de motifs vierge, sélectionnez Ajouter Nouveau Motif pour ajouter vos nouveaux motifs à la bibliothèque.
<b>Charger la bibliothèque</b>	Ouvre une bibliothèque de motifs existante.
<b>Enregistrer sous Bibliothèque</b>	Enregistre la liste de motifs courante en tant que fichier de bibliothèque.
<b>Joindre la bibliothèque</b>	Ajoute une bibliothèque de motifs existante à celle en cours.
<b>Réinitialiser la bibliothèque</b>	Annule les modifications apportées à la bibliothèque en cours. Ce menu ne s'applique pas aux bibliothèques créées par l'utilisateur.
<b>Bibliothèque par défaut</b>	Charge la bibliothèque de motifs par défaut.

## [ Fenêtre Couches ]

Vous permet de consulter les informations sur les couches et les feuilles, faisant référence à l'image en cours et de modifier ses propriétés. Les onglets **Couches** et **Feuilles** sont des composants de la fenêtre **Couches**. Les concepts et les attributs de chaque onglet de la fenêtre **Couches** sont décrits ci-dessous.

### Onglet Couches

Vous pouvez penser aux couches comme étant des films transparents. Chaque couche possède ses propres objets et lorsque vous les empilez, vous pouvez apercevoir la totalité de l'objet en une seule fenêtre. Vous pouvez également ajouter ou retirer des films de la pile ou déplacer un objet d'un film à un autre.

Vous pouvez contrôler les informations à propos des couches et des feuilles qui constituent l'image courante et modifier les propriétés dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

### Onglet Feuilles

Une feuille est un élément d'image supérieur à une couche. Une feuille peut contenir plusieurs couches constituant une image. Lorsque vous créez un bouton vectoriel dynamique, vous devez indiquer les trois feuilles 'Normal', 'Highlight' et 'Rollover' (insensible à la casse), de manière à ce que Namu WebEditor puisse reconnaître le fichier comme étant un bouton vectoriel.

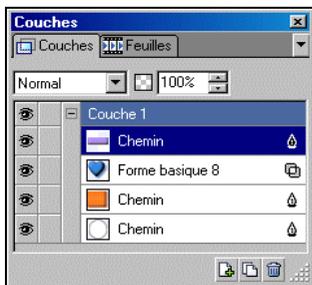
Un fichier peut contenir de nombreuses feuilles et vous pouvez passer de feuille en feuille.

## ▪ Boutons

	<b>Ajouter Couche/Feuille</b> Crée une nouvelle couche vierge dans l'image courante. Une nouvelle couche/feuille est ajoutée en haut de la liste des couches.
	<b>Dupliquer la Couche/Feuille</b> Effectue une copie de la couche/feuille sélectionnée. Tous les éléments de la couche seront également copiés.
	<b>Supprimer la Couche/Feuille</b> Supprime la couche/feuille sélectionnée de la liste des couches.

## Fenêtre Couches - Onglet Couches

L'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches** vous permet de gérer de manière efficace de nombreux objets et couches. Vous avez la possibilité de modifier la visibilité et le caractère éditable des couches et des objets ainsi que d'ajuster l'opacité et d'appliquer de nombreux modes d'harmonisation aux objets. L'onglet **Couches** grâce à structure arborescente qui peut être étendue et réduite, vous permet de gérer un ensemble d'objets ou de groupes dans une couche. Vous pouvez réorganiser ou supprimer des couches ainsi que leurs sous éléments associés, comme les groupes ou les objets.



## ▪ Menus ▾

---

**Ajouter une couche** Créé une nouvelle couche vierge dans l'image courante. Une couche appelée 'nouvelle couche' est ajoutée à la liste des couches.

---

**Supprimer une Couche** Supprime la couche sélectionnée ainsi que ses sous éléments comme les objets ou groupes.

---

**Dupliquer la couche** Effectue une copie de la couche sélectionnée. Tous les éléments de la couche seront également copiés.

---

**Dupliquer l'objet** Effectue une copie de l'objet sélectionné.

---

**Renommer la couche** Permet de saisir le nouveau nom de la couche sélectionnée dans la boîte de dialogue Renommer.

---

**Renommer l'objet** Permet de saisir le nouveau nom de l'objet sélectionné dans la boîte de dialogue Renommer.

---

**Afficher toutes les couches** Affiche toutes les couches dans la liste des couches en cours. Pour activer ou non la visibilité de la couche/de l'objet individuel, utilisez l'icône Afficher/Masquer .

---

**Masquer toutes les couches** Masque toutes les couches dans la liste des couches en cours. Pour activer ou non la visibilité de la couche/de l'objet individuel, utilisez l'icône Afficher/Masquer .

---

**Verrouiller toutes les couches** Verrouille toutes les couches dans la liste des couches en cours de manière à ce qu'il soit impossible de les modifier. Pour activer ou non l'éditabilité de la couche/de l'objet individuel, utilisez l'icône Verrouiller .

---

**Déverrouiller toutes les couches** Déverrouille toutes les couches dans la liste des couches en cours de manière à ce que l'on puisse à nouveau les modifier. Pour activer ou non l'éditabilité de la couche/de l'objet individuel, utilisez l'icône Verrouiller .

---

**Options des vignettes** Définit la méthode d'affichage des vignettes de couches dans la boîte de dialogue Options des vignettes.

---

## ▪ Liste déroulante Mode Mélange

---

<b>Normal</b>	Aucun effet n'est appliqué aux images courantes.
<b>Multiplier</b>	Crée une image représentant les propriétés de l'objet en cours et de l'objet disposé en dessous de lui. Le blanc est affiché en blanc, sans modification et toute couleur mélangée avec du noir redevient noire.
<b>Ecran</b>	Crée une image représentant la valeur de couleur la plus claire des deux images. Par contraste avec le mode Multiplier, une couleur mélangée avec du noir ne subit aucun changement et une couleur mélangée avec du blanc redevient blanche.
<b>Assombrir</b>	Seule l'image dotée de la valeur la plus foncée des deux s'affiche. De même, le blanc ne subit aucun changement.
<b>Éclaircir</b>	Seule l'image dotée de la valeur la plus claire des deux s'affiche. De même, le noir ne subit aucun changement.

---

## ▪ Opacité

Indique le degré d'opacité d'objets/de groupes. Plus la valeur est faible, plus l'élément devient transparent.

## ▪ Zone de liste Couches

Affiche la liste des objets et des couches. Un double-clic sur la couche sélectionnée affiche la boîte de dialogue Renommer. Vous pouvez ensuite modifier le nom de la couche et de l'objet.

---

 Cliquez sur l'icône Développer  pour afficher tous les sous éléments d'une couche, tels que les objets ou groupes présents dans l'onglet Couches de la fenêtre Couches. Cliquez sur l'icône Réduire  pour masquer tous les sous éléments d'une couche, tels que les objets ou groupes présents dans l'onglet Couches de la fenêtre Couches.

---

 Cliquez sur l'icône en forme d'oeil  pour masquer la couche sélectionnée ou un objet présent dans le canevas. Cliquez à nouveau sur l'endroit pour afficher la couche ou l'élément.

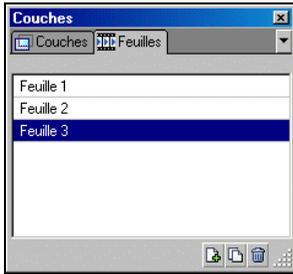
---

 Cliquez sur l'icône en forme de cadenas  pour verrouiller une couche ou un objet. Le verrouillage d'une couche ou d'un objet vous empêche de modifier par erreur les éléments sélectionnés. Le verrouillage d'une couche vous empêche de modifier tous les objets et groupes inclus dans celle-ci.

---

## Fenêtre Couches - Onglet Feuilles

L'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches** vous permet de créer une feuille, d'un supprimer une existante ou de réorganiser ou de dupliquer les feuilles.



### ▪ Menus ▾

**Ajouter une feuille** Crée une nouvelle feuille vierge. Vous pouvez créer plus d'une feuille dans un fichier.

**Supprimer la feuille** Supprime la feuille sélectionnée. Les couches et les objets seront également supprimés avec la feuille.

**Dupliquer la feuille** Effectue une copie de la feuille sélectionnée. Utile lorsque vous dupliquez et modifiez un bouton existant pour créer un bouton vectoriel dynamique.

**Renommer la feuille** Permet de saisir le nouveau nom de la feuille sélectionnée dans la boîte de dialogue Renommer. Assurez-vous de bien indiquer le nom de la feuille comme Normal/Dynamique/Surbrillance lorsque vous créez un bouton vectoriel dynamique.

### ▪ Liste des feuilles

Affiche le nom des feuilles. Si l'on double-clique sur le nom sélectionné, la boîte de dialogue Renommer s'ouvre, qui vous permet de renommer la feuille.

Les feuilles sont utilisées pour la création d'un bouton vectoriel dynamique. Le bouton vectoriel dynamique est un ensemble de bouton de trois feuilles. Les feuilles doivent être appelées 'Normal', 'Rollover', et 'Highlight'.

### ▪ Boutons

	<b>Dupliquer la Feuille</b> Effectue une copie de la feuille sélectionnée. Toutes les couches et tous les objets seront également copiés.
	<b>Ajouter une feuille</b> Ajoute une nouvelle feuille vierge appelée 'Feuille n'. Il s'agit du même attribut que Ajouter une feuille du Menu.
	<b>Supprimer la feuille</b> Supprime la feuille sélectionnée de la liste des feuilles.

## [ Fenêtre Bibliothèques ]

### Fenêtre Bibliothèques

Une bibliothèque est au sens propre un endroit où vous pouvez trouver des livres classés par sujets et matières. Vous pouvez y trouver des livres classés par sujets et matières. Dans une application logicielle, une bibliothèque est un ensemble de fichiers contenant les informations sur ses sous-routines ou ses fonctions; C'est également une série de fichiers contenant les informations spécifiques sur les ressources utilisées pour le logiciel. La fenêtre **Bibliothèques** est affichée lorsque vous sélectionnez la commande de menu **[Fenêtre > Bibliothèques]**. L'onglet **Styles** est un ensemble de propriétés différentes et l'onglet **Formes** un ensemble d'images vectorielles intégrées difficiles à créer avec les **Outils Standard**.

### Onglet Styles

Vous pouvez inscrire un ensemble de propriétés telles que **Remplissage**, **Contour**, **Effets**, et **Police**, en tant que styles séparés. Le style inscrit peut être appliqué à d'autres objets d'un seul clic. Vous pouvez également choisir d'inclure ou d'exclure un ou plusieurs ensembles de propriétés, lorsque vous appliquez le style à un objet.

Exemple d'un objet dans lequel des styles ont été appliqués



### Onglet Formes

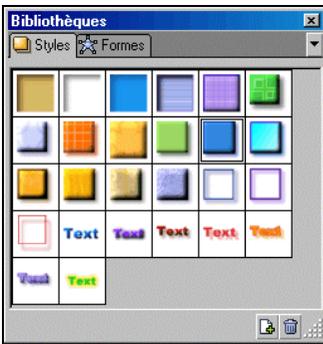
Les formes font référence à des objets intégrés d'une foule de formes symboliques. Vous pouvez insérer de nombreuses formes en sélectionnant la forme voulue dans la liste de l'onglet **Formes** et en glissant ensuite la forme sélectionnée puis en la déposant dans la position désirée. A l'inverse des images Bitmap, les formes vectorielles fournies par WebCanvas peuvent être redimensionnées sans perte de résolution ou de piqué.

Exemples d'objets de Formes



## Fenêtre Bibliothèque - Onglet Styles

L'onglet **Styles**, affiche les styles inscrits dans la bibliothèque sous forme de vignettes. Lorsque la propriété d'un objet de texte inséré est inscrite en tant que style, la vignette s'affiche sous forme de 'Texte'. Vous pouvez réorganiser les vignettes en les glissant et en les déposant dans la position souhaitée.



Si l'on double-clique sur la vignette, la boîte de dialogue **Editeur de Style** s'ouvre, qui vous permet de modifier les styles de la manière désirée.



Vous avez la possibilité d'enregistrer les propriétés d'un objet modifié par vous en tant que style dans la fenêtre **Edition**. Ceci peut s'avérer très pratique dans la mesure où le style vous permet d'appliquer plusieurs attributs en même temps.

Les sous-menus s'affichent lorsque vous sélectionnez le bouton  dans chaque onglet. Reportez-vous au chapitre 'Travailler avec les bibliothèques' pour les sous-menus précis décrits dans les Bibliothèques.

 *Travailler avec les bibliothèques (p 68)*

- **Menus** 

---

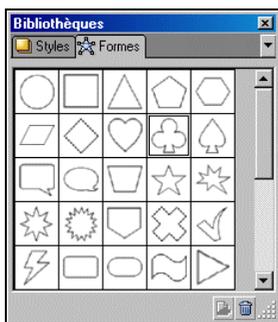
  - Modifier les options du style...** Ouvre la boîte de dialogue Modifier Style, où vous pouvez modifier les propriétés appliquées à l'élément de style sélectionné.
  - Ajouter un style** Ajoute l'objet sélectionné dans le canevas à la bibliothèque de styles en cours.
  - Supprimer le style** Supprime le style sélectionné de la bibliothèque de styles en cours.
  - Nouvelle Biblio-thèque...** Crée une nouvelle bibliothèque vierge de styles. Ajoutez le nom de la nouvelle bibliothèque de styles dans la boîte de dialogue Nom de bibliothèque. Dans la mesure où la bibliothèque est vide lorsque vous créez une nouvelle bibliothèque de styles, sélectionnez Ajouter Nouveau style pour ajouter vos nouveaux styles à la nouvelle bibliothèque.
  - Charger la biblio-thèque** Ouvre la bibliothèque de styles que vous avez précédemment enregistrée.
  - Enregistrer sous Biblio-thèque...** Enregistre la bibliothèque de style en cours sous un autre fichier de bibliothèque de style.
  - Biblio-thèque par défaut** Charge la bibliothèque de styles par défaut.
- **Boutons**

---

  -  **Ajouter un style** Ajoute l'objet sélectionné dans le canevas à la bibliothèque de styles en cours.
  -  **Supprimer le style** Supprime le style sélectionné de la bibliothèque de styles en cours.

## Fenêtre Bibliothèque - Onglet Formes

L'onglet **Formes**, affiche les formes inscrites dans la bibliothèque sous forme de vignettes. Vous pouvez réorganiser les vignettes en les glissant et en les déposant dans la position souhaitée. Pour ajouter une forme à la bibliothèque de formes, sélectionnez dans le canevas l'objet que vous désirez inscrire dans la bibliothèque de formes. Glissez et déposez-le ensuite dans la position désirée dans l'onglet **Formes**. Vous pouvez également inscrire les objets que vous avez créés en tant que formes.



WebCanvas fournit les bibliothèques **Pictogrammes**, **Signes**, **Diagramme de flux**, **Images de Site Web** ainsi que les bibliothèques **Style** et **Forme**. Sélectionnez la bibliothèque voulue dans la liste des librairies affichées dans le sous-menu ▼.



Bibliothèque de Pictogrammes

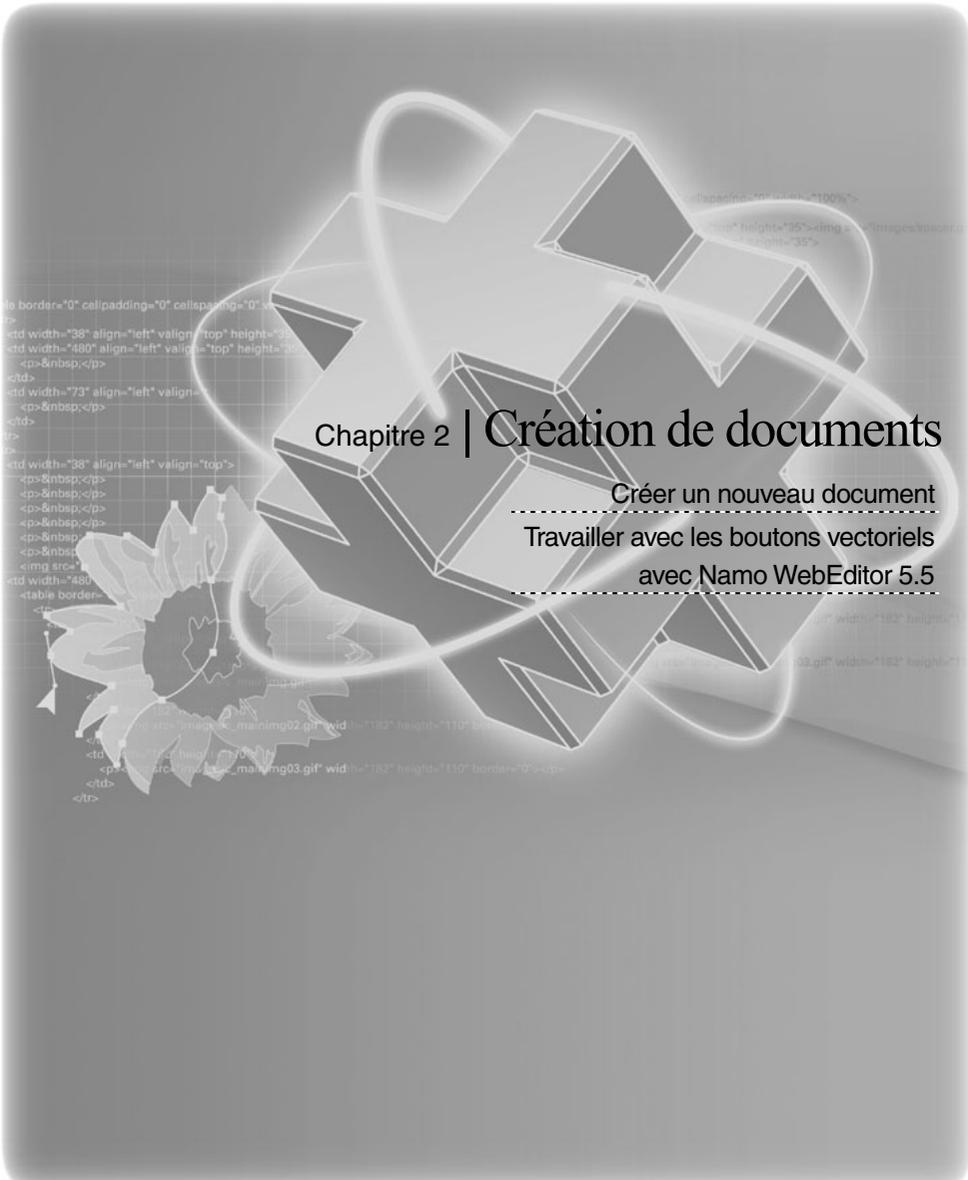
## ▪ Menus ▼

<b>Ajouter une forme</b>	Ajoute l'objet sélectionné dans le canevas à la bibliothèque de formes active. L'objet est ajouté.
<b>Supprimer la forme</b>	Supprime la forme sélectionnée de la bibliothèque de formes en cours.
<b>Bibliothèque de Pictogrammes</b>	Ouvre la bibliothèque de Pictogrammes.
<b>Bibliothèque par défaut</b>	Charge la bibliothèque de formes par défaut.
<b>Charger la bibliothèque</b>	Ouvre la bibliothèque de formes que vous avez précédemment enregistrée.
<b>Bibliothèque de signes</b>	Ouvre la bibliothèque de Signes.
<b>Bibliothèque de diagramme de flux</b>	Ouvre la bibliothèque de Diagrammes de flux.
<b>Nouvelle Bibliothèque</b>	Crée une nouvelle bibliothèque de formes. Ajoutez le nom de la nouvelle bibliothèque de styles dans la boîte de dialogue Nom de bibliothèque. Dans la mesure où la bibliothèque est vide lorsque vous créez une nouvelle bibliothèque de Formes, sélectionnez Ajouter Nouvelle Forme pour ajouter vos nouvelles formes à la nouvelle bibliothèque.
<b>Enregistrer sous Bibliothèque</b>	Enregistre la bibliothèque de formes en cours sous un autre fichier de bibliothèque.
<b>Bibliothèque d'Images de sites Web</b>	Charge la bibliothèque de formes par défaut.
<b>▪ Boutons</b>	
 <b>Ajouter une forme</b>	Ajoute l'objet sélectionné dans le canevas à la bibliothèque de formes active.
 <b>Supprimer la forme</b>	Supprime la forme sélectionnée de la bibliothèque de formes en cours. Il s'agit du même attribut que Supprimer du Menu.



## Chapitre 2 | Création de documents

Créer un nouveau document  
-----  
Travailler avec les boutons vectoriels  
avec Namo WebEditor 5.5  
-----



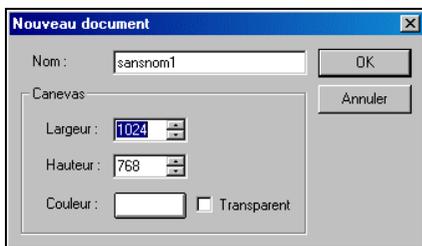
# Créer un nouveau document

---

## [ Créer un nouveau document ]

Afin de créer un nouveau document dans WebCanvas, suivez les étapes ci-dessous.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Nouveau...]**, ou cliquez sur **Nouveau**  dans la **barre d'outils Standard**.
2. A l'ouverture de la boîte de dialogue **Nouveau Document**, entrez le **Nom** du document et indiquez les propriétés du document.



3. Cliquez sur **OK**.

**f** Les documents nouvellement créés sont appelés 'sansnom1', 'sansnom2' par défaut, avec un nombre entier croissant après 'sansnom'. Ces noms sont les noms par défaut temporaires et sont censés être utilisés jusqu'à ce que les documents sont enregistrés sous d'autres noms. Le nom du document s'affiche dans la barre de titre de WebCanvas et est utilisé en tant que nom de fichier lors de l'enregistrement. Indiquez le nom de fichier voulu.

## [ Ouvrir un document ]

Vous pouvez ouvrir un fichier WebCanvas existant (\*.tng) dans la boîte de dialogue **Ouvrir**. Si vous désirez ouvrir des fichiers possédant d'autres formats de fichiers après avoir créé un autre document, utilisez la commande **Importer** du menu **[Fichier > Importer...]**.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Ouvrir...]** ou cliquez sur **Ouvrir**  dans la **Barre d'outils Standard**
2. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, sélectionnez un fichier puis cliquez sur **OK**.
3. Le fichier sélectionnée s'ouvre dans le canevas.

**f** Pour ouvrir des documents récents, sélectionnez le menu **[Fichier]** et sélectionnez le fichier listé en bas du menu.

## [ Ouvrir un document récent ]

Pour ouvrir des documents récemment ouverts, sélectionnez le menu **Fichier** et sélectionnez parmi les fichiers listés en bas du menu. Jusqu'à 4 fichiers récents peuvent être affichés.

1. Les documents récents sont affichés dans le menu **[Fichier]**.
2. Sélectionnez le fichier que vous désirez ouvrir. S'il n'existe pas de fichier adaptés, vous pouvez importer un autre document en sélectionnant **[fichier > ouvrir]** ou **[fichier > importer]** dans les menus.
3. Le document sélectionnée s'ouvre dans le WebCanvas.

**f** Pour basculer entre les documents, sélectionnez le menu **[Fenêtre]** et sélectionnez le fichier listé en bas du menu.

## [ Importer les fichiers ]

Importer des fichiers dans WebCanvas dans d'autres formats de fichiers que le format \*.tng. Vous pouvez également importer des fichiers de boutons vectoriels de Namo WebEditor 4 (\*.npi) ou des fichiers Adobe Illustrator (\*.ai) dans WebCanvas, ainsi que des fichiers BMP, JPG (JPEG), GIF et PNG.

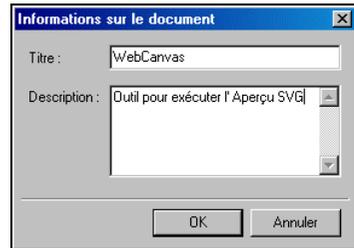
1. Sélectionnez la commande de menu [ **Fichier > Importer...**].
2. Dans la boîte de dialogue **Importer**, indiquez le nom et le format de fichier désiré. Sélectionnez le fichier d'image que vous désirez importer dans la zone de liste et cliquez sur **OK**.

## [ Insérer les Informations sur le document ] ]

Les informations saisies dans la boîte de dialogue **Informations sur le document** sont intégrées dans la source SVG sous les éléments <title> et <desc> lorsque l'image est exportée vers un fichier SVG. Ces éléments fournissent les images importantes pour la recherche d'images.

1. Ouvrez un document.
2. Sélectionnez la commande de menu [ **Fichier > Informations sur le document**].

3. Tapez le titre et la Description du document dans la boîte de dialogue **Informations sur le document**. Le texte dans **Titre** est inséré entre les balises <title></title>, et le texte dans **Description** entre les balises <desc></desc> de la source SVG.



4. Cliquez sur **OK**.

## [ Modifier les propriétés du canevas ]

Vous pouvez modifier les Propriétés du Canevas tout en travaillant avec vos documents.

1. Sélectionnez la commande de menu [ **Modifier > Propriétés du canevas...**].
2. Dans la boîte de dialogue **Propriétés du canevas**, indiquez la largeur/hauteur et la couleur du canevas dans la boîte de dialogue **Couleur**. Si vous sélectionnez **Transparent**, la couleur d'arrière-plan du Canevas sera transparente.
3. Cliquez sur **OK**. Les propriétés indiquées sont appliquées au Canevas en cours.

# Travailler avec les boutons vectoriels avec Namu WebEditor 5.5

---

## [ Modifier un bouton vectoriel ]

Vous pouvez modifier un bouton vectoriel inséré dans un document.

1. Double-cliquez sur le bouton vectoriel inséré dans le document.
2. WebCanvas est lancé.
3. Modifiez le bouton dans WebCanvas.
4. Une fois terminé, suivez l'une des méthodes suivantes:  
Fermez WebCanvas.
  - Sélectionnez la commande de menu [Fichier > Enregistrer] dans WebCanvas.
  - Déplacez le bouton vectoriel vers Namu WebEditor en le tirant de WebCanvas dans la fenêtre Edition de Namu WebEditor.
5. Le bouton est modifié s'affiche dans la fenêtre **Edition**.

## [ Gérer un bouton vectoriel ]

Vous avez la possibilité de gérer efficacement les boutons vectoriels à l'aide du **Gestionnaire de ressources**.

1. Sélectionnez la commande de menu [**Fenêtre > Gestionnaire de ressources...**] dans Namu WebEditor.
2. Sélectionnez l'onglet **Boutons Vectoriels** du **Gestionnaire de ressources**.
3. Sélectionnez un dossier dans la liste **Catégories** du côté gauche du **Gestionnaire de ressources**.
4. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Pour modifier le bouton vectoriel dans le Gestionnaire de ressources, sélectionnez [Modifier] dans le menu contextuel.
  - Pour supprimer le Bouton vectoriel, sélectionnez [Supprimer] dans le menu contextuel.
  - Pour modifier l'aperçu du Bouton vectoriel, sélectionnez [Actualiser] dans le menu contextuel.
  - Pour ajouter d'autres Boutons vectoriels, sélectionnez [Importer le fichier] dans le menu contextuel.
  - Pour modifier un bouton vectoriel existant et l'ajouter en tant que nouveau bouton, sélectionnez [Modifier une copie] dans le menu contextuel.

**i** Vous pouvez également ajouter le bouton créé WebCanvas en le tirant simplement dans le **Gestionnaire de ressource**.

**i** Les **Boutons vectoriels** du **Gestionnaire de ressources** sont automatiquement mis à jour lorsqu'ils sont modifiés dans WebCanvas.

## Chapitre 3 | Création d'objets

Qu'est-ce qu'un objet?

Insérer un objet

Insérer une forme

Travailler avec les objets de  
chemin

Travailler avec les textes

Importer des fichiers

# Qu'est-ce qu'un objet ?

---

## [ Qu'est-ce qu'un objet ? ]

Le terme objet fait référence à l'élément minimal constituant une image. Plus d'une feuille constituent une image, plus d'une couche constituent une feuille, et plus d'un objet ou groupe constituent une couche. Plus d'un objet constitue un groupe, et les objets incluent des groupes, couches et feuilles dans un sens élargi. Les types d'objets sont les suivants.

### Formes basiques

Vous pouvez insérer des formes basiques fréquemment utilisées telles que les cercles et les rectangles. Vous pouvez définir la taille et le type des formes de base. Vous pouvez également créer des formes basiques en tant qu'objets de chemin en cochant la case **Créer en tant que Chemin** dans les **Options d'outils**.

### Textes et chemins de textes

Vous pouvez insérer des textes en tant qu'objets de texte et des objets de chemins de texte. Les objets de texte sont insérés sous forme de ligne droite. Vous pouvez définir la police et la taille de police et insérer des textes horizontalement ou verticalement. Pour insérer des textes sous forme d'une ligne courbe, utilisez le chemin de texte. Pour créer un objet de chemin de texte, vous devez d'abord créer un objet de chemin.

### Chemins

Le terme objets de chemin fait référence à des lignes droites ou en courbe reliées par de nombreux point d'ancrage. Vous pouvez créer un objet de chemin en dessinant les lignes courbes désirées. La position et la direction des points d'ancrage déterminent la forme du chemin.

### Images Bitmap

Vous pouvez importer des fichiers Bitmap (\*.bmp, \*.jpg; \*.jpeg, \*.gif, \*.png) à utiliser comme images. Vous pouvez transformer ou modifier des fichiers Bitmap, mais vous ne pouvez pas y appliquer les propriétés de **Remplissage** et de **Contour**, une application qui est unique aux images vectorielles.

**f** Vous pouvez regrouper plusieurs objets pour les traiter comme si ils ne faisaient qu'un. Vous pouvez grouper ou dissocier différents objets. Lorsque vous appliquer un effet spécifique à un groupe, l'effet est appliqué à chaque objet au sein du groupe.

# Insérer un objet

---

## [ Créer un objet ]

Les objets font référence aux nombreux éléments construisant une image. A l'aide de la **Palette d'outils** et de la fenêtre **Bibliothèques**, vous pouvez créer différents types d'objets. Les objets que vous pouvez insérer incluent les formes, les textes et les fichiers Bitmap. Vous pouvez également créer des objets à l'aide de l'outil **Crayon** ou en insérant un fichier Bitmap.

## [ Créer un cercle ]

Vous pouvez insérer un cercle à l'aide de l'outil **Ellipse** de la **Palette d'outils**.

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse** dans la **Palette d'outils**.
2. Glissez et déposez la souris pour effectuer un cercle de la taille voulue tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.

**f** Si vous ne désirez pas créer un cercle en tant que chemin, décochez la case **Créer en tant que chemin** dans les **Options d'outil**.

### A l'aide de la méthode glisser-déposer

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
2. Glissez et déposez la souris pour effectuer un cercle de la taille voulue tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.

**f** Si vous ne désirez pas créer un cercle en tant que chemin, décochez la case **Créer en tant que chemin** dans les **Options d'outils**.

### Utilisation de la boîte de dialogue Ellipse

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la zone du canevas où vous désirez insérer un cercle.
3. Dans la boîte de dialogue **Ellipse**, entrez les mêmes valeurs pour **Largeur** et **Hauteur**. Pour modifier la position du cercle, entrez les valeurs pour **Haut** et **Gauche**.
4. Cliquez sur **OK**. Un nouveau cercle a été créé.

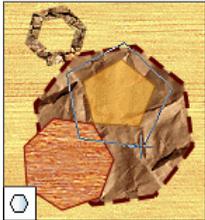
**f** Pour modifier les propriétés dans la boîte de dialogue **Ellipse**, cliquez sur l'objet de forme inséré, ou utilisez l'outil **sélection**  dans la **Palette d'outils** et double-cliquez sur l'objet de forme inséré. La boîte de dialogue **Ellipse** est uniquement ouverte si vous avez décoché la case **Créer en tant que chemin** dans les **Options d'outils**.

## [ Créer un polygone ]

Vous pouvez créer un polygone à la forme et taille voulues à l'aide de l'outil **Polygone** de la **Palette d'outils**.

### A l'aide de la méthode glisser-déposer

1. Sélectionnez l'outil **Polygone**  dans la **Palette d'outils**.
2. Indiquez le nombre de **côtés** dans les **Options d'outil**.
3. Placez la souris dans la partie du canevas où devra se trouver le centre du polygone. Glissez et déposez la souris pour dessiner un polygone de la taille désirée.



### A l'aide de la boîte de dialogue Polygone

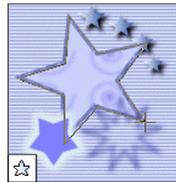
1. Sélectionnez l'outil **Polygone**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la partie du canevas où vous désirez insérer un polygone.
3. Dans la boîte de dialogue **Polygone**, indiquez la longueur du **Rayon** et le nombre de **Côtés**. Pour modifier la position du centre, entrez les valeurs pour **Centre X** et **Centre Y**.
4. Cliquez sur **OK**. Un nouveau polygone a été créé.

## [ Créer une étoile ]

Vous pouvez créer une étoile à la forme et taille voulues à l'aide de l'outil **Etoile** de la **Palette d'outils**.

### A l'aide de la méthode glisser&déposer

1. Sélectionnez l'outil **Etoile**  dans la **Palette d'outils**.
2. Entrez le nombre de **Points** et les valeurs pour le **Rayon Interne** dans la **Options d'outils**. Le **Rayon Interne** fait référence au ratio entre le rayon externe et le rayon interne (si vous avez sélectionné '%'), ou la longueur du rayon interne ou externe (si vous avez sélectionné 'pixels').
3. Placez la souris dans la partie du canevas où devra se trouver le centre de l'étoile. Glissez et déposez la souris pour dessiner une étoile de la taille désirée.



### A l'aide de la boîte de dialogue Etoile

1. Sélectionnez l'outil **Etoile**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la partie du canevas où vous désirez insérer une étoile.
3. Dans la boîte de dialogue **Etoile**, indiquez la longueur du **Rayon Externe** et le **Rayon Interne** ainsi que le nombre de **Points**. Pour modifier la position du centre, entrez les valeurs pour **Centre X** et **Centre Y**.
4. Cliquez sur **OK**. Une nouvelle étoile a été créée.



Rayon interne= 50%    Rayon interne= 25%

## [ Créer un rectangle ]

Vous pouvez insérer un rectangle à l'aide de l'outil **Rectangle** de la **Palette d'outils**.

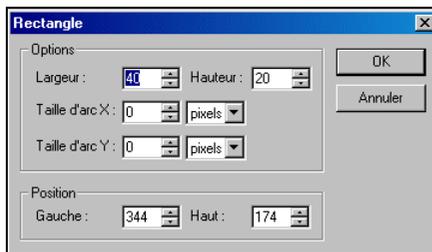
### A l'aide de la méthode glisser-déposer

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle**  de la **Palette d'outils**.
2. Placez la souris dans la partie du canevas où devra se trouver le côté supérieur gauche du rectangle. Glissez et déposez la souris pour dessiner un rectangle de la taille désirée.  
Pour créer un carré, tirez le rectangle tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.

**i** Si vous ne désirez pas créer un cercle en tant que chemin, décochez la case **Créer en tant que chemin** dans les **Options d'outil**.

### A l'aide de la boîte de dialogue Rectangle

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la partie du canevas où vous désirez insérer un rectangle.
3. Dans la boîte de dialogue **Rectangle**, indiquez la position du coin supérieur gauche et la taille du rectangle dans **Gauche/Haut** et **Largeur/Hauteur**.
4. Cliquez sur **OK**. Un nouveau rectangle a été créé.



## [ Créer un rectangle arrondi ]

Vous pouvez insérer un rectangle aux coins arrondis à l'aide de l'outil **Rectangle Arrondi** dans la **Palette d'outils**.

### A l'aide de la méthode glisser&déposer

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle Arrondi**  dans la **Palette d'outils**.
2. Indiquez l'arc des coins dans **Taille d'arc X** et **Taille d'arc Y** dans les **Options d'outils**. Plus vous augmentez les valeurs dans **Taille d'arc X** et **Taille d'arc Y**, plus les coins sont arrondis.
3. Placez la souris dans la partie du canevas où devra se trouver le côté supérieur gauche du rectangle arrondi. Glissez et déposez la souris pour dessiner un rectangle arrondi de la taille désirée. Pour obtenir une largeur et hauteur de même taille du rectangle arrondi, tirez le rectangle tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.

### A l'aide de la boîte de dialogue Rectangle arrondi

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle arrondi**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la partie du canevas où vous désirez insérer un rectangle arrondi.
3. Dans la boîte de dialogue **Rectangle**, indiquez la position du coin supérieur gauche et la taille du rectangle dans **Gauche/ Haut** et **Largeur/Hauteur**.
4. Cliquez sur **OK**. Un nouveau rectangle arrondi a été créé.

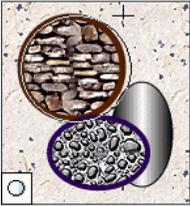
**i** Pour modifier les propriétés dans la boîte de dialogue **Rectangle**, cliquez sur l'objet de forme inséré, ou utilisez l'**outil sélection**  dans la **Palette d'outils** et double-cliquez sur l'objet de forme inséré. La boîte de dialogue **Rectangle** est uniquement ouverte si vous avez décoché la case **Créer en tant que chemin** dans les **Options d'outils**.

## [ Créer une ellipse ]

Vous pouvez insérer une ellipse à l'aide de l'outil **Ellipse** de la **Palette d'outils**.

### A l'aide de la méthode glisser-déposer

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
2. Glissez et déposez la souris pour dessiner une ellipse de la taille désirée. Vous pouvez dessiner une ellipse si vous glissez et déposez la souris tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.



**f** Si vous ne désirez pas créer une ellipse en tant que chemin, décochez la case **Créer en tant que chemin** dans les **Options d'outil**.

### A l'aide de la boîte de dialogue Ellipse

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la zone du canevas où vous désirez insérer une ellipse.
3. Dans la boîte de dialogue **Ellipse**, indiquez la position du coin supérieur gauche et la taille de l'ellipse dans **Gauche/Haut** et **Largeur/Hauteur**.

4. Cliquez sur **OK**. Une nouvelle ellipse a été créée.



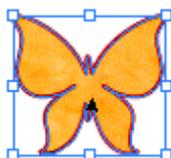
**f** Pour modifier les propriétés dans la boîte de dialogue **Ellipse**, cliquez sur l'objet de forme inséré, ou utilisez l'**outil sélection**  dans la **Palette d'outils** et double-cliquez sur l'objet de forme inséré. La boîte de dialogue **Ellipse** est uniquement ouverte si vous avez décoché la case **Créer en tant que chemin** dans les **Options d'outils**.

## [ Supprimer un objet ]

Vous pouvez supprimer des objets superflus.

### Supprimer un objet

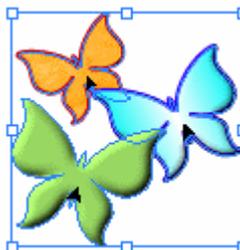
1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez supprimer. Un rectangle à pointillés bleus s'affiche, indiquant la zone qui contient les objets à supprimer.



3. Sélectionnez la commande de menu **[Edition > Supprimer]** ou appuyez simplement sur la touche <Suppr.>.

### Supprimer plusieurs objets

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez deux ou plusieurs objets tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée en sélectionnant les objets à l'aide de l'outil **Sélection**  ou utilisez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils** et glissez la souris au dessous des objets que vous désirez supprimer. En glissant la souris, un rectangle à pointillés noirs s'affiche, indiquant la zone qui contient les objets à supprimer.



3. Sélectionnez la commande de menu **[Edition > Supprimer]** ou appuyez simplement sur la touche <Suppr.>.

# Insérer une forme

---

## [ Qu'est-ce qu'une forme ? ]

Une forme fait référence à une image vectorielle fournie par WebCanvas. Dans la mesure où les objets fréquemment utilisés sont fournis en formes, vous n'avez pas à les créer à chaque fois que vous désirez les utiliser. Vous pouvez ajouter des objets que vous avez créés ou modifiés à la bibliothèque. Vous pouvez également supprimer des formes superflues dans l'onglet **Formes** de la fenêtre **Bibliothèques**.

## [ Insérer une forme ]

Vous pouvez créer un objet de forme en en sélectionnant une dans la zone de liste formes de l'onglet **Formes** de la fenêtre **Bibliothèques**. Vous pouvez insérer une forme en en sélectionnant une et en effectuant un glisser&déposer dans la position voulue sur le Canevas.

1. Sélectionnez la forme que vous désirez insérer à partir de la zone de liste des formes de l'onglet **Formes** de la fenêtre **Bibliothèques**.
2. Glissez la forme à et déposez-la dans la position désirée du Canevas.



3. La forme sélectionnée s'affiche dans le canevas.

**f** Vous pouvez ajouter des objets que vous avez créés ou modifiés à la bibliothèque. Vous pouvez également supprimer des formes superflues dans l'onglet **Formes** de la fenêtre **Bibliothèques**.

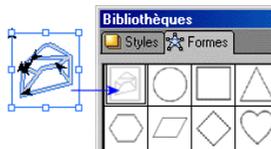
## [ Ajouter/Supprimer une forme ]

Vous pouvez ajouter les formes que vous avez créées ou modifiées à la zone de liste de formes dans la bibliothèque pour les utiliser quand vous le voulez. Vous pouvez supprimer une forme superflue de la bibliothèque.

### Ajouter une forme

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez la forme du Canevas que vous désirez ajouter.
3. Sélectionnez [**Ajouter la forme**] dans le menu de l'onglet **Formes** de la fenêtre **Bibliothèques** ou cliquez sur **Ajouter une forme** .
4. L'objet sélectionné est ajouté en tant que forme à la fin de la zone de liste des formes.

**f** Vous pouvez également ajouter une forme en sélectionnant la forme que vous désirez ajouter et en la glissant et la déposant dans la position désirée de la fenêtre **Bibliothèques**.



### Supprimer une forme

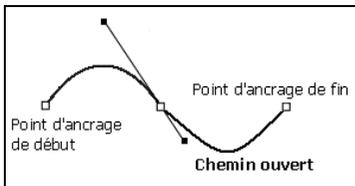
1. Sélectionnez une forme que vous désirez supprimer dans l'onglet **Formes** de la fenêtre **Bibliothèques**.
2. Sélectionnez **Supprimer la forme** dans le menu ou cliquez du bouton droit de la souris sur la forme sélectionnée et cliquez sur **Supprimer la forme** .
3. La forme sélectionnée a été supprimée de la zone de liste de la bibliothèque.

# Travailler avec les objets de chemin

## [ Qu'est-ce qu'un chemin ? ]

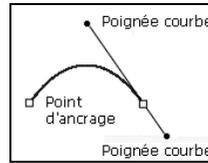
### Chemin

Un chemin est un objet linéaire, fait de points d'ancrage et de lignes. Un chemin est créé au fur et à mesure que vous définissez la position des points d'ancrage et la forme des lignes entre ces derniers. Chacune des lignes entre les points d'ancrage peuvent être soit droites, soit courbes. La position et la direction des points d'ancrage déterminent la forme du chemin. Un chemin est composé d'un point d'ancrage de début et d'un point d'ancrage de fin. Lorsque les points d'ancrage de début et de fin sont identiques, alors le chemin est de type fermé. Lorsque les points d'ancrage de début et de fin se rejoignent, alors le chemin est de type ouvert. Vous pouvez dessiner des chemins droits ou en courbe à l'aide de l'outil **Crayon**  de la **Palette d'outils**.



### Points d'Ancrage et poignées courbe

Un point d'Ancrage détermine l'espacement courbe d'un chemin en courbe. Une poignée courbe est la ligne imaginaire dessinée entre les deux points d'ancrage. Vous pouvez modifier la direction et la pente d'un chemin en modifiant la direction et la longueur de la poignée. Les poignées courbes ne sont pas affichées sur les points d'ancrage des chemins droits.



### Chemins droits et chemins en courbe

Un chemin droit est créé avec des points d'ancrage consécutifs sans poignée courbe ni chemin courbe. est créé avec des points d'ancrage consécutifs avec une poignée courbe. Cliquez sur les parties du Canevas pour dessiner des chemins droits en ajoutant des points d'ancrage sans poignées de courbe à l'aide de l'outil **Crayon** .



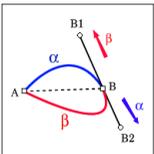
Cliquez sur la Canevas pour situer le point d'ancrage de début et le point suivant et faites glisser la souris dans la direction opposée par rapport à la ligne imaginaire affichée dessinée sur le deuxième point d'ancrage. Relâchez le bouton de la souris lorsque le chemin a atteint la courbe voulue. Vous pouvez définir le degré de courbe pour le chemin l'aide de l'outil **Sélection directe** .



Vous pouvez convertir des chemins droits en chemins en courbe et vice versa à l'aide de l'outil **Conversion de point d'ancrage** .

## Courbe de Bezier

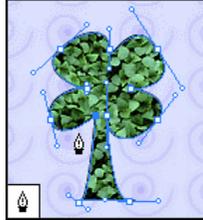
La courbe de Bezier est nommée d'après l'ingénieur français Pierre Bezier, qui a développé cette courbe pour le design automobile dans les années 70. Maintenant elle est largement utilisée dans les domaines de la typographie et du dessin. WebCanvas utilise également les courbes de Bezier pour le dessin de chemins en courbe. Dans WebCanvas, un chemin en courbe est effectué en joignant plusieurs sections de courbes de Bezier de 3ème ordre (cubiques). Une courbe de Bezier de 3ème ordre est définie par 4 points différents avec deux points sur la courbe et les autres décidant la forme de la courbe entre les deux. Le graphique suivant contient des courbes de Bezier de 3ème ordre, créant ainsi un chemin ouvert. Le point d'ancrage de fin de chaque courbe de Bezier est connecté par le point d'ancrage de début de la section suivante de la courbe. Un chemin en courbe qui commence au point d'ancrage A est affecté par le point d'ancrage B. Une poignée de courbe, qui possède des bras B1 et B2, commence à partir du point d'ancrage B et au fou et à mesure que vous dessinez la poignée courbe vers une direction particulière  $\alpha$ , un chemin en courbe face à la direction opposée est créé. Si vous dessinez la poignée de courbe vers la direction  $\beta$ , le chemin en courbe est face vers le bas, indiqué par une ligne imaginaire entre les deux points d'ancrage. Un chemin en courbe commence au point d'ancrage de début et termine au point d'ancrage de fin.



Vous pouvez créer des chemins en courbe variés à l'aide de la méthode ci-dessus. Plus les chemins en courbe possèdent de points d'ancrage, plus leur forme devient réaliste et fluide.

## [ Dessiner des chemins ]

Vous pouvez dessiner des chemins droits ou en courbe à l'aide de l'outil **Crayon**  de la **Palette d'outils**.



### Créer un chemin

1. Vous pouvez dessiner un nouvel objet de chemin à l'aide de l'outil **Crayon**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur le Canevas pour situer le point d'ancrage de début. Cliquez sur les points d'ancrages suivants pour dessiner un chemin droit.
3. Vous pouvez dessiner un chemin en courbe tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

### Modifier un chemin à l'aide des points d'ancrage

1. Vous pouvez déplacer les points d'ancrage ou modifier les poignées de courbes à l'aide de l'outil **Sélection directe** .
2. Vous pouvez ajouter des points d'ancrage à l'aide de l'outil **Ajout point d'ancrage** .
3. Vous pouvez supprimer des points d'ancrage à l'aide de l'outil **Suppression point d'ancrage** .
4. Vous pouvez convertir des lignes droites en courbes ou convertir des lignes courbes en droites en créant ou en supprimant des poignées de courbes à l'aide de l'outil **Conversion point d'ancrage** .

## [ Dessiner un chemin droit ]

Vous pouvez créer des chemins droits variés en dessinant et en connectant les lignes droites à l'aide de l'**outil Crayon** .

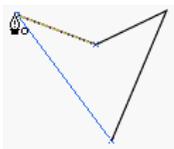
1. Sélectionnez l'outil **Crayon**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur n'importe quel point du Canevas pour situer le point d'ancrage de début.
3. Continuez de cliquer pour situer le point d'ancrage suivant.



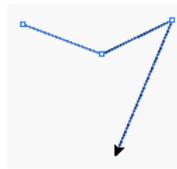
4. Continuez de cliquer pour situer les points d'ancrage suivants afin de dessiner le chemin voulu.



5. Choisissez l'une des méthodes suivantes pour dessiner un chemin fermé ou ouvert.
  - Cliquez sur un point d'ancrage de début une fois de plus pour fermer le chemin. Un chemin droit fermé est maintenant créé.



- Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils** pour terminer le dessin. Un chemin droit ouvert est maintenant créé.



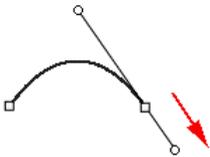
- i** Si vous double-cliquez sur un chemin créé à l'aide de l'outil **Crayon**, vous pouvez terminer le chemin et commencer à dessiner un nouveau chemin.

## [ Dessiner un chemin en courbe ]

Vous pouvez dessiner des chemins droits ainsi que des chemins en courbe de formes variées à l'aide de l'**outil Crayon** . Vous pouvez ainsi dessiner des contours complexes et précis de chemins en courbe en gérant plusieurs points d'ancrage basés sur les principes des courbes de Bezier.

### Dessiner un chemin ouvert

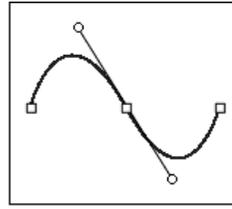
1. Sélectionnez l'outil **Crayon**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur le Canevas pour situer le point d'ancrage de début.
3. Cliquez sur la Canevas pour situer le point d'ancrage suivant et faites glisser la souris dans la direction opposée par rapport à la ligne imaginaire affichée dessinée sur le deuxième point d'ancrage. Relâchez le bouton de la souris lorsque le chemin a atteint la courbe voulue.
  - Faites glisser la souris vers le bas. Un chemin en courbe est créé avec sa pente allant vers le haut.



- Faites glisser la souris vers le haut. Un chemin en courbe est créé avec sa pente allant vers le bas.



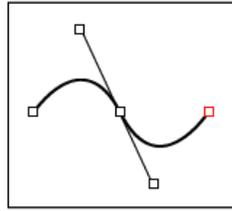
4. Continuez d'ajouter des points d'ancrage pour dessiner des chemins en courbe complexes.



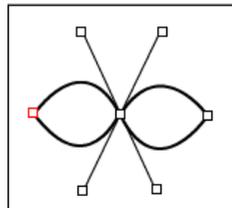
5. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils** pour terminer le dessin.

### Dessiner un chemin fermé

1. Cliquez sur le Canevas pour situer le point d'ancrage de début à l'aide de l'outil **Crayon**  de la **Palette d'outils**.
2. Ajoutez des points d'ancrage pour dessiner des chemins en courbe.



3. Reliez les points d'ancrage pour joindre des chemins en courbe.
4. Cliquez sur un point d'ancrage de début une fois de plus pour fermer le chemin.



5. Vous pouvez adoucir le chemin en courbe à l'aide des poignées courbes et des points d'ancrage et appliquer de nombreux effets.



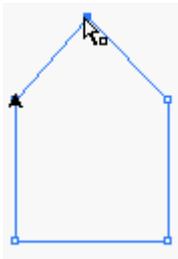
## [ Ajouter/Supprimer un point d'ancrage ]

Vous pouvez modifier la forme des objets de chemin en ajoutant des points d'ancrage au chemin.

### Ajouter un point d'ancrage

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet de chemin dans le canevas, auquel vous désirez ajouter un point d'ancrage.
3. Sélectionnez l'outil **Crayon**  ou l'outil **Ajout de point d'ancrage**  dans la **Palette d'outils**.
4. Cliquez sur n'importe quel point du chemin auquel vous désirez ajouter un point d'ancrage.

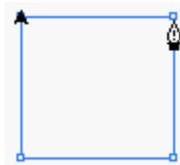
**f** Pour modifier la position du nouveau point d'ancrage, sélectionnez l'**outil Sélection directe**  de la **Palette d'outils**. Cliquez sur le point et glissez-le dans la position désirée.



### Supprimer un point d'Ancre

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet de chemin dans le canevas, duquel vous désirez supprimer un point d'ancrage.
3. Sélectionnez l'outil **Crayon**  ou l'outil **Suppression de point d'ancrage**  dans la **Palette d'outils**.

4. Sélectionnez le point d'ancrage de l'objet de chemin que vous désirez supprimer.



5. Le point d'ancrage sélectionné est retiré du chemin.

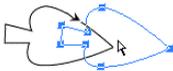


**f** Vous pouvez également supprimer un point d'ancrage en le sélectionnant et en appuyant sur la touche <Suppr.>. Si vous sélectionnez plus de 2 points d'ancrage tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, vous pouvez les retirer en même temps.

## [ Sélectionner un point d'Ancre ]

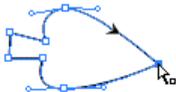
### Sélectionner tous les points d'Ancre

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez à l'intérieur de l'objet de chemin que vous désirez déplacer. Chaque point d'ancrage de l'objet de chemin est sélectionné, affiché et coloré en bleu.
3. Glissez la souris pour déplacer l'objet de chemin dans la position désirée.



### Sélectionner un point d'Ancre précis

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Placez le pointeur de la souris sur le point d'ancrage de l'objet de chemin que vous désirez modifier. Le pointeur de la souris se transforme en .
3. Cliquez sur le point d'ancrage lorsque le pointeur de la souris devient . Le point d'ancrage cible devient un carré coloré en bleu.



4. Vous avez la possibilité de modifier le point d'ancrage sélectionné.

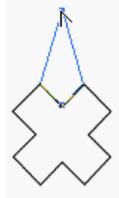


**f** Vous avez la possibilité de sélectionner plus de deux points d'ancrage en cliquant dessus tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée. Lorsque vous cliquez sur un point d'ancrage qui a déjà été sélectionné tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, la sélection est annulée.

**f** Sélectionnez l'outil **Sélection directe**  dans la **Palette d'outil** et glissez et déposez le bouton de la souris sur une partie précise de l'objet de chemin. Tous les points d'ancrage inclus dans cette partie sont sélectionnés.

## [ Déplacer un point d'ancrage ]

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un point d'ancrage de l'objet de chemin que vous désirez modifier.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Déplacez le point d'ancrage tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé et tirez-le dans la position désirée.



- Si vous appuyez sur la touche fléchée après avoir sélectionné un point d'ancrage, ce dernier sera déplacé pixel par pixel.
- Si vous appuyez sur la touche fléchée tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, après avoir sélectionné un point d'ancrage, ce dernier sera déplacé pixel par pixel.

**f** Vous pouvez sélectionner et déplacer plus de deux points d'ancrage simultanément. Sélectionnez les points d'ancrage supplémentaires tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, ou annulez la sélection.



## [ Convertir un point d'ancrage ]

Vous pouvez convertir des chemins droits en chemins en courbe et vice versa à l'aide de l'outil **Conversion Point d'ancrage**  de la **Palette d'outils**.

### Convertir un chemin courbe en un chemin droit

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet de chemin à convertir en un chemin courbe.
3. Sélectionnez l'outil **Conversion point d'ancrage**  dans la **Palette d'outils**.



4. Cliquez sur le point d'ancrage possédant des poignées courbes. Le chemin courbe est converti en un chemin droit.



### Convertir un chemin droit en un chemin courbe

1. Sélectionnez l'outil **Sélection directe**  dans la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet de chemin à convertir en un chemin courbe.
3. Sélectionnez l'outil **Conversion Point d'ancrage**  de la **Palette d'outils**.
4. Cliquez sur le point d'ancrage qui ne possède pas de poignées courbes et tirez la souris pour indiquer la longueur et l'angle de la courbe.



5. La courbe sur le point d'ancrage devient alors continue et devient un chemin doux.



## [ Fermer un chemin ]

Vous pouvez fermer un chemin ouvert en dessinant une ligne qui rejoint les points d'ancrage de début et de fin.

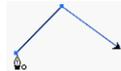
1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un chemin ouvert à convertir en un chemin fermé.



3. Sélectionnez l'outil **Crayon**  dans la **Palette d'outils**.
4. Cliquez sur le point d'ancrage de fin (ou le point de début) du chemin lorsque le pointeur de la souris se transforme en  au point d'ancrage de fin (ou de début) du chemin.



5. Cliquez sur le point d'ancrage de fin (ou le point de début) du chemin lorsque le pointeur de la souris se transforme en  au point d'ancrage de fin (ou de début) du chemin.



6. Le chemin est fermé dès que la ligne reliant les deux points d'ancrage est créée.



**f** Vous pouvez également fermer le chemin en sélectionnant la commande de menu **[Modifier > Chemin > Fermer le chemin]**. Il est plus pratique d'utiliser les commandes de menu de lorsqu'il est nécessaire de fermer plusieurs chemins à la fois.

## [ Dessiner des chemins de manière continue ]

Vous pouvez continuer à dessiner des chemins à partir le point de début ou de fin de chemins ouverts existants.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection directe**  dans la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez le chemin auquel vous désirez en ajouter.



3. Sélectionnez l'outil **Crayon**  dans la **Palette d'outils**.
4. Cliquez sur le point d'ancrage de fin du chemin lorsque le pointeur de la souris se transforme en .



5. Poursuivez le dessin en ajoutant des points d'ancrage.



**i** Si vous double-cliquez sur un chemin créé à l'aide de l'outil **Crayon** , vous pouvez terminer le chemin et commencer à dessiner un nouveau chemin.

## [ Couper un chemin ]

Vous pouvez couper un objet de chemin à l'aide de l'outil **Ciseaux** .

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez couper. Des points d'ancrage apparaissent dans l'objet chemin.



3. Cliquez sur l'outil **Ciseaux**  de la **Palette d'outils**.
4. Cliquez du bouton de la souris sur le point que vous désirez couper. Le chemin cliqué est divisé dans la partie cliquée. Dans le cas d'un chemin fermé, il est recommandé de couper au moins deux points pour diviser le chemin en deux.



**i** Vous pouvez déplacer la partie divisée de l'objet chemin dans la position désirée à l'aide de l'outil **Sélection**  ou **Sélection directe** .

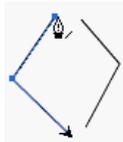


**i** Il est impossible de diviser des images Bitmap ou vectorielles telles que le cercle, le polygone et le rectangle. Pour couper ces objets, vous devez d'abord les convertir en objets chemins en sélectionnant la commande de menu [Modifier > Convertir en Chemin].

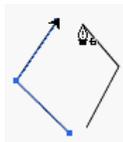
## [ Joindre des chemins ]

Vous pouvez joindre deux chemins ouverts en un chemin fermé en dessinant des lignes entre les points d'ancrage des objets de chemin.

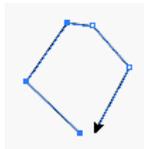
1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un des chemins ouverts dans le Canevas.
3. Sélectionnez l'outil **Crayon**  dans la **Palette d'outils**.
4. Cliquez sur le point d'ancrage de début (ou de fin) du chemin lorsque le pointeur de la souris se transforme en .



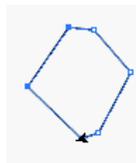
5. Cliquez sur le point d'ancrage de fin (ou de début) du chemin lorsque le pointeur de la souris se transforme en .



6. Une ligne reliant les deux points d'ancrage s'affiche et les parties supérieures des deux chemins ouverts sont jointes.



7. Cliquez sur le point d'ancrage de fin (ou de début) du premier chemin sélectionné lorsque le pointeur de la souris se transforme en .
8. Les deux chemins ouverts sont rejoints en un seul chemin fermé.

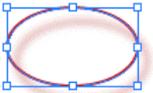


**i** Vous pouvez également sélectionner deux chemins ouverts et sélectionner la commande de menu **[Modifier > Chemin > Joindre les chemins]** pour continuer à dessiner le chemin. Ou sinon, vous pouvez sélectionner deux chemins ouverts et cliquer sur le point d'ancrage de début ou le point de fin du chemin lorsque le pointeur de la souris se transforme en  pour continuer à dessiner le chemin.

## [ Convertir un objet en chemin ]

Vous pouvez convertir des objets de forme créés à l'aide des outils **Ellipse**, **Rectangle** et **Rectangle arrondi** en objets de chemin. La conversion d'objets de forme en objets de chemin vous permet d'insérer des textes le long du chemin ou de transformer la forme des objets de forme.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet de forme dans le Canevas.



3. Sélectionnez la commande de menu [**Modifier > Convertir en chemin**] ou appuyez simplement sur la combinaison de touches <Ctrl + Maj. + O>.
4. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
5. Des points d'ancrage apparaissent le long du contour de l'objet chemin.

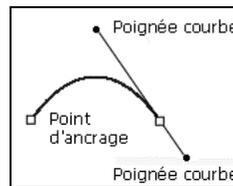


## [ Travailler avec les poignées ]

Une poignée de courbe est un ustensile important qui vous permet de déterminer la forme, la direction et la taille d'un chemin entre des points d'ancrage.

## Travailler avec les poignées de courbes

Une poignée de courbe possède deux bras, chacun décidant de la pente avant et après le point d'ancrage. Les deux bras d'une poignée de courbe sont en direction opposée et pas nécessairement de la même longueur. Les deux bras partant en directions opposées assurent la continuité de la pente autour du point d'ancrage. Les poignées courbes ne sont pas affichées sur les points d'ancrage des chemins droits.



- Une fois sélectionné, un point d'ancrage est affiché sous forme d'un carré coloré en bleu et les deux bras des poignées courbes des points d'ancrage sont affichés sous forme de cercles également colorés en bleu.
- Un point d'ancrage non sélectionné est affiché sous forme d'un carré coloré en bleu vide et les deux bras des poignées courbes des points d'ancrage sont affichés sous forme de cercles également colorés en bleu mais vides.

## Supprimer des poignées courbes

Sélectionnez une poignée de courbe que vous désirez supprimer tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, puis appuyez sur la touche <Suppr.>. Ou cliquez et maintenez la poignée de courbe désirée à l'aide de l'outil **Conversion de point d'ancrage** et tirez la vers le point d'ancrage. Une fois que la poignée de courbe et le point d'ancrage se chevauchent, la poignée de courbe est supprimée.

# Travailler avec les textes

---

## [ Objet de texte et chemin de texte ]

Dans WebCanvas, vous pouvez insérer du texte sous forme d'un objet et d'un chemin de texte. L'objet de texte est utilisé pour insérer du texte sous forme d'un chemin en ligne droite. Vous pouvez définir la police, la taille de police et la forme. Vous pouvez insérer du texte soit horizontalement ou verticalement. Le chemin de texte est utilisé pour insérer du texte sous forme d'un chemin en ligne courbe. Pour créer un objet de chemin de texte, vous devez d'abord créer un objet de chemin qui servira de contour au texte.

Objet de texte

Namo WebCanvas

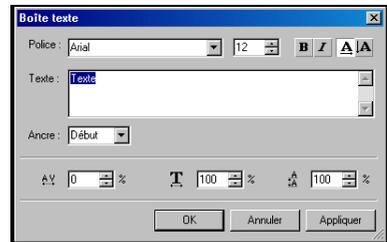
Chemin du texte

Namo WebCanvas

## [ Insérer du texte ]

Vous pouvez insérer du texte dans le Canevas à l'aide de l'**outil Texte** .

1. Sélectionnez l'outil **Texte**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la zone du canevas où vous désirez insérer du texte.
3. Dans la boîte de dialogue **Texte** tapez le texte et indiquez le type de police, la taille et la direction du texte ainsi que d'autres propriétés.



Exemple de texte inséré horizontalement 

WebCanvas

Exemple de texte inséré verticalement 

WebCanvas

## [ Modifier du texte ]

Vous pouvez modifier le texte inséré dans le document ainsi que ses propriétés.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Double-cliquez sur l'objet de texte du canevas et modifiez les propriétés telles que le texte, le type de police, la taille et la direction du texte dans la boîte de dialogue Texte.
  - Sélectionnez l'objet de texte du canevas et modifiez les propriétés telles que le texte, le type de police, la taille et la direction du texte dans l'onglet Texte de la fenêtre Propriétés.

**i** Si vous modifiez la taille de l'objet de texte par glisser&déposer de la zone d'encadrement, la taille du texte dans le canevas est modifiée. Ceci signifie que les informations de taille de l'objet vectoriel ont changé mais la taille de police dans la boîte de dialogue Texte ne l'est pas.

## [ Convertir des textes en chemins ]

Vous pouvez convertir des textes en objets de chemin. Les textes convertis en chemins vous permettent de les éditer d'une foule de manières différentes.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet de texte dans le Canevas.



3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Convertir en chemin]** ou appuyez simplement sur la combinaison de touches <Ctrl + Maj. + O>. Tout texte est converti en objet de chemin.



## [ Insérer un chemin de texte ]

Vous pouvez insérer du texte sous la forme d'un chemin à l'aide de l'outil **Chemin du texte** .

1. Sélectionnez l'outil **Chemin du Texte**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet de chemin dans le Canevas à utiliser en tant que contour de texte. Cliquez sur la partie lorsque le pointeur de la souris devient  dans l'objet de chemin.
3. Dans la boîte de dialogue **Chemin du Texte** tapez le texte et indiquez le type de police, la taille et la direction du texte ainsi que d'autres propriétés.

## [ Modifier un chemin de texte ]

Vous pouvez modifier le chemin texte inséré dans le document ainsi que ses propriétés.

### Modifier le texte

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Double-cliquez sur l'objet de texte du canevas et modifiez les propriétés telles que le texte, le type de police, la taille et la direction du texte dans la boîte de dialogue Chemin du texte.
  - Sélectionnez l'objet de texte du canevas et modifiez les propriétés telles que le texte, le type de police, la taille et la direction du texte dans l'onglet Texte de la fenêtre Propriétés.

### Modifier le chemin d'un chemin de texte.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur le point d'ancrage de l'objet de chemin que vous désirez modifier dans le canevas.
3. Glissez et déposez le point d'ancrage dans la position voulue et le chemin de texte est aligné le long du chemin modifié.



## [ Appliquer des effets au texte ]

Vous pouvez décorer l'objet de texte à l'aide de nombreux styles ou effets.

### Appliquer un effet

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**. Sélectionnez un objet de texte dans le Canevas.
2. Sélectionnez l'effet voulu dans le menu **[Effet]**.
  - Sélectionnez l'effet [Flou Gaussien] pour rendre l'apparence de l'objet plus douce.

**WebCanvas**

- Sélectionnez [Ombre portée] pour appliquer une ombre portée à l'objet sélectionné pour lui donner une apparence tridimensionnelle.

**WebCanvas**

- Sélectionnez l'effet [Biseau] pour rendre l'apparence de l'objet protubérante.

**WebCanvas**

- Sélectionnez [Halo] pour faire briller l'objet sélectionné comme un néon ou un lumière fluorescente.

**WebCanvas**

### Appliquer un style

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**. Sélectionnez un objet de texte dans le Canevas.
2. Sélectionnez un style dans l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.

## [ Appliquer les propriétés de Remplissage et de Contour au texte ]

Vous pouvez décorer le contour du texte d'une foule de couleurs et de formes en modifiant de nombreux composants du contour de texte.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**. Sélectionnez un chemin de texte dans le Canevas.
2. Spécifiez la largeur du Contour dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**. La valeur par défaut de la largeur du contour est 0. Le contour s'affiche lorsque vous définissez des valeurs de contour supérieures à 1.
3. Indiquez les pointillés du contour. Vous pouvez effectuer votre sélection parmi 9 types, de la ligne unie à la ligne en pointillés.
4. Appuyez sur la liste déroulante de la **Palette d'outils** et sélectionnez l'un des trois onglets.
  - Indiquez la couleur voulue pour le contour dans l'onglet Couleur.



- Indiquez le dégradé voulu pour le contour dans l'onglet Dégradé.



- Indiquez le motif voulu pour le contour dans l'onglet Motif.



## [ Inverser la direction du chemin ]

Vous pouvez modifier l'ordre du dessin (direction) d'un chemin de texte.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un chemin de texte dont l'ordre doit être inversé.



3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Chemin > Inverser la direction du chemin]**.



# Importer des fichiers

---

## [ Importer des fichiers Bitmap ]

Vous pouvez insérer des images Bitmap portant l'extension GIF, JPG, JPEG, PNG et y appliquer différents effets. Vous pouvez les enregistrer au format TNG, unique aux boutons vectoriels de WebCanvas et de WebEditor, ainsi que les exporter au format de fichier SVG (Scalable Vector Graphics).

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Importer...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Importer**, indiquez le nom et le format de fichier désiré. Sélectionnez le fichier d'image que vous désirez importer dans la zone de liste et cliquez sur **OK**.
3. Le fichier Bitmap sélectionné est ensuite inséré dans le canevas. Les informations sur chaque objet constituant le fichier sont affichées dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

## [ Importer des fichiers Illustrator ]

Vous pouvez importer et modifier des fichiers Illustrator créés à l'aide de Adobe Illustrator.

1. Ouvrez un document pour importer un fichier Illustrator.
2. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Importer...]**.
3. Dans la boîte de dialogue **Importer**, indiquez le format de fichier Fichiers Illustrator (\*.ai). Sélectionnez le fichier d'image que vous désirez importer dans la zone de liste et cliquez sur **OK**.
4. Le fichier Illustrator sélectionné est ensuite inséré dans le canevas. Les informations sur chaque objet constituant le fichier sont affichées dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

## [ Importer un bouton vectoriel ]

Vous pouvez importer et modifier des fichiers de Boutons vectoriels (\*.npi) de WebEditor. Un fichier portant l'extension npi est un ancien fichier de bouton vectoriel. Les boutons vectoriels de WebCanvas utilisent l'extension de fichier TNG, qui est unique à Namu WebEditor 5.5.

1. Ouvrez un document pour importer les boutons vectoriels.
2. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Importer...]**.
3. Dans la boîte de dialogue **Importer**, indiquez le format de fichier Boutons vectoriels (\*.npi). Sélectionnez le fichier d'image que vous désirez importer dans la zone de liste et cliquez sur **OK**.
4. Le fichier de Bouton vectoriel sélectionné est ensuite inséré dans le canevas. Les informations sur chaque objet constituant le fichier sont affichées dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.





## Chapitre 4 | Décorer des objets

Travailler avec les bibliothèques

Travailler avec le Remplissage et le Contour

Utiliser les Couleurs

Utilisez les Dégradés

Utiliser les motifs

Utiliser les styles

# Travailler avec les bibliothèques

---

## [ Qu'est-ce qu'une bibliothèque ? ]

Une bibliothèque est comparable à un magasin qui contient tous les éléments nécessaires à la création et à l'édition d'objets. WebCanvas fournit 5 types de bibliothèques. Vous pouvez charger des bibliothèques existantes ou ajouter de nouvelles bibliothèques pour personnaliser votre environnement de travail. Vous pouvez ajouter des éléments fréquemment utilisés en tant que nouvelle bibliothèque ou supprimer des éléments superflus à l'aide des bibliothèques.

Les bibliothèques fournies par WebCanvas sont les suivantes. 5 bibliothèques sont classées par catégories dans les fenêtres **Echantillons** et **Bibliothèques**.

<b>Echantillons</b>	<b>Couleur</b>	Un ensemble de couleurs que vous pouvez appliquer à un objet.
	<b>Dégradé</b>	Un ensemble de dégradés que vous pouvez appliquer à un objet.
	<b>Motif</b>	Un ensemble de motifs que vous pouvez appliquer à un objet.
<b>Bibliothèques</b>	<b>Styles</b>	Un ensemble de styles que vous pouvez appliquer à un objet.
	<b>Formes</b>	Un ensemble d'objets vectoriels variés. Les formes sont classées par sujets particuliers. Vous pouvez également ajouter votre propre objet Bitmap/vectoriel.

## [ Ajouter une nouvelle bibliothèque ]

Vous ajouter une nouvelle bibliothèque à n'importe quel onglet des fenêtre

**Echantillons** et **Bibliothèques**.

1. Sélectionnez un onglet dans la fenêtre **Echantillons** ou **Bibliothèques** où vous désirez ajouter une nouvelle bibliothèque.
2. Sélectionnez **[Nouvelle Bibliothèque]** dans le sous-menu.
3. Tapez le nom de la nouvelle bibliothèque dans la boîte de dialogue **Nom de Bibliothèque** et cliquez sur **OK**.
4. Une nouvelle bibliothèque a été ajoutée.

## [ Charger une bibliothèque ]

Vous pouvez charger une bibliothèque existante à partir de n'importe quel onglet des fenêtres **Echantillon** et **Bibliothèques**.

1. Sélectionnez un onglet dans les fenêtres **Echantillon** ou **Bibliothèques**.
2. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la bibliothèque voulue dans la liste des librairies affichées dans le sous-menu.
  - Sélectionnez **[Charger une bibliothèque]** dans les sous-menu et sélectionnez le fichier de bibliothèque que vous désirez dans la boîte de dialogue Ouvrir.

Extensions de fichier de chaque bibliothèque:

Bibliothèque de couleurs	*.ctb
Bibliothèque de Dégradés	*.grb
Bibliothèque de motifs	*.ptn
Bibliothèque de Styles	*.sty
Bibliothèque de Formes	*.shp

3. La bibliothèque sélectionnée est chargée.

**f** Les fichiers de Bibliothèques sont enregistrés dans les dossiers Color (couleur), Gradient (dégradé), Pattern (motif), Shape (forme) et Style sous le répertoire lib\WebCanvas, qui lui-même est situé dans le répertoire où Namo WebEditor 5.5 est installé. Chaque fichier de bibliothèque doit être enregistré dans les dossiers adéquats avec les extensions de fichiers correctes.

## [ Enregistrer sous une Bibliothèque ]

Après avoir créé ou modifié des propriétés de bibliothèques telles que couleurs, dégradés, motifs, styles et formes, vous pouvez les enregistrer sous une bibliothèque dans chaque onglet des fenêtres **Echantillons** et **Bibliothèques** pour un usage ultérieur.

1. Sélectionnez un onglet dans les fenêtres **Echantillon** ou **Bibliothèques**.
2. Sélectionnez [**Enregistrer sous Bibliothèque**] dans le sous-menu.

3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer Sous**, tapez le nom de fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.

## [ Joindre une bibliothèque ]

Vous pouvez joindre une autre bibliothèque à la bibliothèque en cours. dans les onglets **Couleur/Dégradé/Motif** de la fenêtre **Echantillons**.

1. Sélectionnez [**Joindre la bibliothèque**] dans le sous-menu de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionnez le fichier de bibliothèque que vous désirez joindre dans la boîte de dialogue **Ouvrir** et cliquez sur **Ouvrir**.
3. La bibliothèque sélectionnée est jointe à la bibliothèque en cours.

## [ Réinitialiser une bibliothèque ]

Vous pouvez réinitialiser la bibliothèque modifiée par défaut à partir des onglets **Couleur/Dégradé/Motif** de la fenêtre **Echantillons**.

1. Les bibliothèques **Modifiées** des onglets **Couleur/Dégradé/Motif** de la fenêtre **Echantillons**. Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer un/une couleur/dégradé/motif.
2. Sélectionnez [**Réinitialiser la bibliothèque**] dans le sous-menu.
3. La bibliothèque reprend son état par défaut.

**f** Vous ne pouvez pas réinitialiser une bibliothèque créée par vous.

# Travailler avec le Remplissage et le Contour

---

## [ Remplissage et Contour ]

Un objet est composé du Remplissage et du Contour. Chaque Remplissage et Contour peut être coloré de 3 manières différentes: Couleur, Dégradé et Motif.

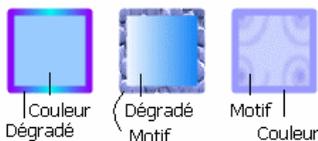
Exemples de propriétés de Remplissage d'un rectangle avec une Couleur, un Dégradé et un Motif respectif.



Exemples de propriétés de Contour d'un rectangle avec une Couleur, un Dégradé et un Motif respectif.



Différents types de remplissage.



**i** Dans la mesure où le contour par défaut d'un objet est 0 pixels, le contour d'un objet de texte n'est pas affiché. Toutefois vous pouvez modifier le Contour si vous définissez cette valeur à plus d'un pixel.

## [ Définir le Remplissage et le Contour ]

Vous pouvez définir le **Remplissage** et le **Contour** d'un objet avec les propriétés de **Couleur**, **Dégradé** et de **Motif**.

## Utilisation des boutons Remplissage/Contour de la Palette d'outils

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Définissez la zone à laquelle appliquer les propriétés de **Remplissage** ou de **Contour**.
  - Pour modifier la propriété de Remplissage, appuyez sur le bouton Remplissage de la Palette d'outils.
  - Pour modifier la propriété de Contour, appuyez sur le bouton Contour de la Palette d'outils.
3. Appuyez sur le bouton déroulante Remplissage ou Contour et effectuez votre sélection dans les onglets **Couleur/Dégradé/Motif**.

**i** Un double-clic sur les boutons **Remplissage/Contour** ouvre la boîte de dialogue **Couleur**, qui vous permet de modifier les couleurs à appliquer de manière plus précise.

## A l'aide de la fenêtre Echantillons

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**. Sélectionnez un objet dans le Canevas.
2. Définissez la zone à laquelle appliquer les propriétés de **Remplissage** ou de **Contour** dans la fenêtre **Echantillons**.
  - Pour modifier la propriété de Remplissage, appuyez sur Appliquer au Remplissage .
  - Pour modifier la propriété de Contour, appuyez sur Appliquer au Contour .
3. Effectuez votre sélection parmi les onglets **Couleur/Dégradé/Motif** de la fenêtre **Echantillons**. Ouvrez l'onglet **Motif** et sélectionnez le motif voulu à appliquer.

## [ Basculer entre les propriétés de Remplissage et de Contour ]

Vous pouvez basculer entre les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** à appliquer à un objet.

1. Sélectionnez l'objet dont vous désirez interchanger les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** à l'aide de l'outil **Sélection** .
2. Cliquez sur **Basculer Remplissage et Contour**  en bas de la **Palette d'outil**. Les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** de l'objet sélectionné ont été interchangées.



Avant

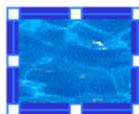


Après

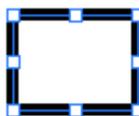
## [ Définir le Remplissage et le Contour par défaut ]

Vous pouvez réinitialiser les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** à l'aide du bouton **Définir Remplissage et Contour par défaut** de la **Palette d'outils**. Les propriétés de **Remplissage** par défaut sont une couleur blanche unie (#FFFFFF) alors que les propriétés de **Contour** par défaut sont une couleur noire unie (#000000).

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**. Sélectionnez l'objet, auquel vous désirez appliquer les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** par défaut, dans le canevas.



2. Cliquez sur **Définir Remplissage et Contour par défaut**  dans la **Palette d'outils** et les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** par défaut sont définies à nouveau. Les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** sont basculées en blanc et en noir, lesquelles sont les couleurs par défaut.



**i** Si vous cliquez sur **Définir Remplissage et Contour par défaut**  sans sélectionner préalablement d'objet, les objets nouvellement créés posséderont les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** par défaut.

## [ Supprimer les propriétés de Remplissage et de Contour ]

Vous pouvez supprimer les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** déjà appliquées à des objets.

### A l'aide de la Palette d'outils

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**. Sélectionnez l'objet, dont vous désirez supprimer les propriétés de **Remplissage** ou de **Contour**, dans le canevas.
2. Décidez quelles sont les propriétés que vous désirez supprimer en sélectionnant l'**Aperçu Remplissage** ou **Contour** dans la **Palette d'outils**.
3. Cliquez sur **Aucun**  dans la **Palette d'outil**. Les propriétés de **Remplissage** ou de **Contour** sont supprimées de l'objet sélectionné et le Remplissage ou le Contour sélectionné s'affiche de manière transparente.

Exemple de suppression de propriété de Remplissage



Avant



Après

**f** Si vous cliquez sur **Aucun**  dans la **Palette d'outils** sans sélectionner préalablement d'objet, les objets nouvellement créés ne posséderont pas de propriétés de **Remplissage** ou de **Contour**.

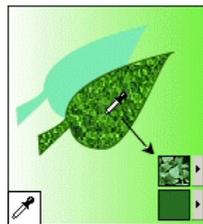
### A l'aide de la fenêtre Echantillons

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet, dont vous désirez supprimer les propriétés de **Remplissage** ou de **Contour**, dans le canevas.
3. Appuyez sur **Appliquer au Remplissage**  ou **Appliquer au Contour**  dans la fenêtre **Echantillons**.
4. Cliquez sur **Aucun**  dans la fenêtre **Echantillons**.

## [ Copier des propriétés à l'aide de la Pipette ]

Vous pouvez copier des propriétés de Remplissage et de Contour d'un objet et les appliquer à d'autres objets.

1. Sélectionnez l'outil **Pipette**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur l'objet dont vous désirez copier les propriétés. Les propriétés de **Remplissage** et de **Contour** de l'objet sélectionné sont copiées vers les boutons **Remplissage** et **Contour** de la **Palette d'outils**.



3. Les propriétés copiées vers les boutons **Remplissage** et **Contour** peuvent être appliquées à d'autres objets grâce à l'outil **Pot de Peinture** de la **Palette d'outils**.

## Copier les propriétés d'un objet à l'aide du style

L'outil **Pipette**  de la **Palette d'outils** copie uniquement les propriétés de couleur appliquées aux éléments de remplissage et de contour d'un objet. Pour copier également les effets de remplissage et de contour ainsi que la largeur de contour appliquée à un objet, utilisez le style dans l'onglet **Styles**.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils**.
2. Tirez les objets aux propriétés voulues dans le Canevas et relâchez-les dans l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**. L'objet est maintenant ajouté en tant que style.



3. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer le style dans le Canevas.



4. Sélectionnez le style qui a été ajouté à l'étape 2 depuis l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.

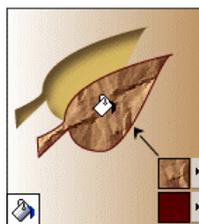


**i** Si vous double-cliquez sur la vignette style dans l'onglet **Styles**, la boîte de dialogue **Modifier Style** s'ouvre, dans laquelle vous pouvez modifier le style sélectionné.

## [ Appliquer des propriétés à l'aide du Pot de peinture ]

Vous pouvez copier les propriétés appliquées à un objet de différentes manières pour les appliquer à d'autres objets.

1. Sélectionnez l'outil **Pot de Peinture**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur l'objet auquel vous désirez appliquer les propriétés de **Remplissage** ou de **Contour**.



3. Continuez à sélectionner des objets auxquels appliquer des propriétés de **Remplissage** et de **Contour**.

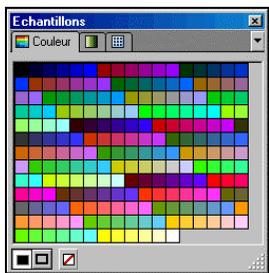
# Utiliser les Couleurs

---

## [ Qu'est-ce que la couleur ? ]

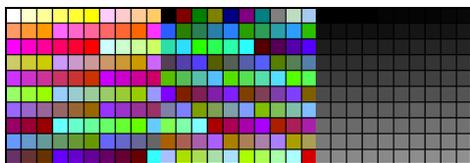
La Couleur est l'élément le plus important impliqué dans la création et la retouche d'images. WebCanvas fournit des bibliothèques de couleurs pour vous permettre de gérer efficacement les couleurs nécessaires. Il existe 4 Bibliothèques de couleurs autres que la bibliothèque par défaut: **Niveaux de gris**, **Macintosh**, **Couleurs Web**, **Windows**. Vous pouvez ajouter vos propres bibliothèques composées de couleurs fréquemment utilisées.

Bibliothèque Couleur Web (Couleurs Web.ctb)



Les fichiers de Bibliothèques de couleurs sont enregistrés avec l'extension de fichier .ctb dans le dossier color sous lib\WebCanvas. Les fichiers de bibliothèques de **Couleurs** sont archivés dans le répertoire d'installation de Namu WebEditor 5.5.

Macintosh.ctb    Windows.ctb    Grayscale.ctb



Si vous double-cliquez sur la couleur dans la bibliothèque **Couleur**, la boîte de dialogue **Couleur** s'ouvre. Dans la boîte de dialogue **Couleur**, vous pouvez modifier une couleur existante à l'aide du Spectre de couleurs.

## [ Appliquer des couleurs à un objet ]

Vous pouvez définir les couleurs des propriétés de Remplissage et de Contour d'un objet.

### A l'aide de la Palette d'outils

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer la couleur.
3. Appuyez sur le bouton déroulant **Remplissage** ou **Contour** et effectuez votre sélection dans l'onglet **Couleur**.

**f** Un double-clic sur les boutons **Remplissage/Contour** ouvre la boîte de dialogue **Couleur**, qui vous permet de modifier des couleurs existantes à l'aide du Spectre de couleurs.

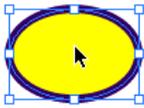
### A l'aide de la fenêtre Echantillons

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer la couleur.
3. Appuyez sur **Appliquer au Remplissage**  ou **Appliquer au Contour**  dans la fenêtre **Echantillons**.
4. Sélectionnez la couleur souhaitée dans l'onglet **Couleur**. La couleur sélectionnée est immédiatement appliquée à l'objet sélectionné.

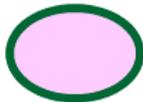
## [ Modifier une couleur ]

Vous pouvez modifier la couleur appliquée à un objet. Lorsque les couleurs de l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons** ne suffisent pas, vous pouvez sélectionner la couleur souhaitée dans la boîte de dialogue **Couleur**.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet dans le canevas dont vous désirez modifier la couleur.



3. Double-cliquez sur le bouton **Remplissage** ou **Contour**.
4. Sélectionnez la couleur désirée dans la boîte de dialogue **Couleur** à l'aide d'une des méthodes suivantes.
  - Sélectionnez la couleur souhaitée à l'aide du Spectre de couleurs ou la Réglette de couleurs.
  - Sélectionnez la couleur souhaitée en tapant directement son numéro dans Teinte, Saturation, Luminosité, Rouge, Vert et Bleu.
  - Sélectionnez la couleur en cliquant sur une couleur affichée dans le canevas à l'aide de la Pipette .
5. Cliquez sur **OK**. La couleur de l'objet sélectionnée est modifiée.



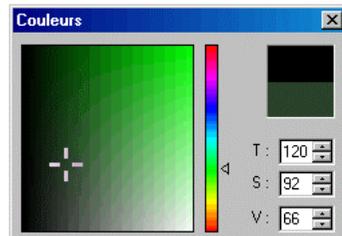
## [ Modifier des couleurs ]

Vous pouvez modifier les couleurs affichées dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.

1. Sélectionnez une couleur que vous désirez modifier dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.



2. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier la couleur]** du sous-menu de l'onglet **Couleur** ou sélectionnez la commande **[Modifier la couleur]** dans le menu contextuel.
3. Sélectionnez la couleur souhaitée dans la boîte de dialogue **Couleur** et cliquez sur **OK**.



4. La couleur sélectionnée est modifiée.



**i** Si vous double-cliquez sur la couleur dans l'onglet **Couleur**, la boîte de dialogue **Couleur** s'ouvre.

## [ Ajouter/Supprimer une couleur ]

Vous pouvez ajouter de nouvelles couleurs à la bibliothèque de couleurs courante dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons** et supprimer des couleurs superflues de l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.

### Ajouter une couleur

1. Sélectionnez la commande **[Ajouter une couleur]** dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionnez la couleur souhaitée dans la boîte de dialogue **Couleur** et cliquez sur **OK**.
3. La couleur sélectionnée est ajoutée à la bibliothèque de couleurs en cours.

### Ajouter une couleur au Remplissage/Contour

Vous pouvez ajouter les couleurs indiquées dans les boutons **Remplissage** ou **Contour** de la **Palette d'outils**.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Ajouter la couleur à partir du remplissage]** ou **[Ajouter la couleur à partir du contour]** du sous-menu de l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.
2. La couleur indiquée dans les boutons **Remplissage** ou **Contour** de la **Palette d'outils** est ajoutée à la bibliothèque de couleurs en cours.

### Supprimer une couleur

1. Sélectionnez une couleur que vous désirez supprimer de l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionnez la commande de menu **[Supprimer la couleur]** du sous-menu de l'onglet **Couleur** ou sélectionnez la commande **[Supprimer la couleur]** dans le menu contextuel.
3. La couleur sélectionnée est supprimée.

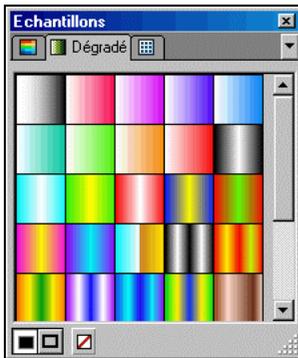
# Utiliser les Dégradés

---

## [ Qu'est-ce qu'un dégradé ? ]

Un dégradé est une méthode de coloriage qui permet de varier les couleurs d'un objet de manière progressive dans la transparence. Vous pouvez appliquer le dégradé au remplissage ou au contour d'un objet en sélectionnant les dégradés dans la bibliothèque de **Dégradés** dans l'onglet **Dégradé** de la fenêtre **Echantillons**. Vous pouvez modifier des dégradés existants ou ajouter un nouveau dégradé à la bibliothèque.

Exemples d'applications de dégradés à un objet



## [ Appliquer des dégradés à un objet ]

Vous pouvez appliquer le dégradé sélectionné aux propriétés de **Remplissage** ou de **Contour** d'un objet.

### A l'aide de la Palette d'outils

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils** et sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer le dégradé.
2. Appuyez sur le bouton **Remplissage** ou **Contour** et sélectionnez le dégradé souhaité dans l'onglet **Dégradé**.

### A l'aide de la fenêtre Echantillons

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils** et sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer le dégradé.
2. Cliquez sur **Appliquer au Remplissage**  ou **Appliquer au Contour**  dans la fenêtre **Echantillons**.
3. Sélectionnez le dégradé souhaité dans l'onglet **Dégradé**. Le dégradé sélectionné est immédiatement appliqué à l'objet sélectionné.

Exemple d'application du dégradé au Remplissage



Avant

Après

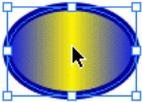
**f** Vous pouvez copier les propriétés de **Dégradé** de l'objet sélectionné à l'aide de l'outil **Pipette** .

## [ Modifier un Dégradé ]

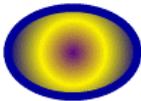
Vous pouvez modifier la forme et la direction des dégradés appliqués à un objet.

### Modifier la forme du dégradé

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet dans le canevas dont vous désirez modifier le dégradé.

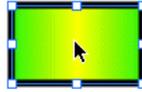


3. Double-cliquez sur le bouton **Remplissage**. Lorsque le dégradé est indiqué dans les propriétés de **Contour** de l'objet actuellement sélectionné, double-cliquez sur le bouton **Contour**.
4. Modifiez le Nom, le Type, le Mode, la Couleur et la Transparence dans la boîte de dialogue **Editeur de dégradé**.
5. Cliquez sur **OK** et le dégradé modifié est immédiatement appliqué à l'objet sélectionné.

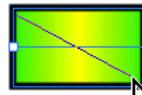


### Modifier la direction et le degré de l'effet dégradé

1. Sélectionnez un objet dans le canevas à l'aide de l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.



2. Sélectionnez l'outil **Dégradé vectoriel**  de la **Palette d'outils**.
3. Indiquez le point de début et de fin du dégradé en tirant la souris sur le dégradé. Plus la ligne est longue, plus le dégradé devient graduel.



4. La nouvelle direction et le nouveau degré du dégradé sont appliqués à l'objet.

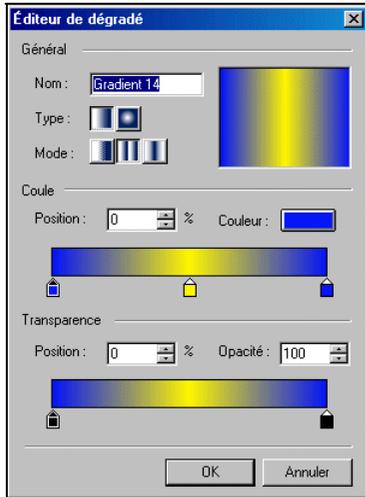


**i** Vous pouvez modifier la direction et le sens du dégradé au dégradé par défaut, en double-cliquant sur l'**outil Dégradé vectoriel**  dans la **Palette d'outil**.

## [ Modifier les dégradés ]

Vous pouvez modifier les dégradés affichés dans l'onglet **Dégradé** de la fenêtre **Echantillons**.

1. Sélectionnez la dégradé que vous désirez modifier dans l'onglet **Dégradé** de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier le dégradé]** du sous-menu de l'onglet ou sélectionnez la commande **[Modifier le dégradé]** dans le menu contextuel.
3. Modifiez le dégradé sélectionné dans la boîte de dialogue **Editeur de dégradé** et cliquez sur **OK**.



### Général

1. Nom  
Indique le nom de l'effet de dégradé.

### Type

<b>Linéaire</b>	Dégradé linéaire. La couleur et l'opacité du composant sélectionné changent en mode linéaire.
<b>Arrondi</b>	La couleur et l'opacité du composant sélectionné changent en mode circulaire.

### Mode

<b>Concentrique</b>	Applique un seul cycle d'effet de dégradé. Les couleurs de la zone au-delà du point de début et de fin du dégradé suivent respectivement la couleur et début et de fin.
<b>Répéter</b>	Applique l'effet de dégradé répété à l'objet au cas où l'étendue du dégradé est inférieure à celle de l'objet. L'effet est appliqué plusieurs fois à la zone au-delà des points de début et de fin du dégradé.
<b>Miroir</b>	Applique l'effet de dégradé inversé à l'objet au cas où l'étendue du dégradé est inférieure à celle de l'objet. L'effet est appliqué plusieurs fois à la zone au-delà des points de début et de fin du dégradé.

### Couleur

1. Position  
Indique le point de début de la couleur de dégradé sélectionnée. '0%' indique le point de début du dégradé et '100%' le point de fin.
2. Couleur  
Indique la couleur du dégradé sélectionnée dans la boîte de dialogue **Couleur**.
3. Réglette du dégradé  
Affiche le degré de l'effet de dégradé. Vous pouvez modifier la couleur du dégradé en cliquant sur le curseur sous la barre de défilement du dégradé et en indiquant la couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**. Pour indiquer une autre couleur pour l'effet de dégradé, il suffit de cliquer n'importe où sous la barre de défilement pour créer un nouveau curseur. Pour supprimer ce dernier, il suffit de le tirer hors de la boîte de dialogue.

## Transparence

1. Position  
Indique le point de début de l'opacité de dégradé sélectionnée. '0%' indique le point de début du dégradé et '100%' le point de fin.
2. Opacité  
Définit le degré d'opacité.
3. Réglette d'opacité  
Affiche le degré de l'opacité du dégradé. Vous pouvez modifier l'opacité de dégradé en positionnant le curseur sous la barre de défilement d'opacité. Pour indiquer un autre critère d'opacité pour l'effet de dégradé, il suffit de cliquer n'importe où sous la barre de défilement pour créer un nouveau curseur. Pour supprimer ce dernier, il suffit de le tirer hors de la boîte de dialogue.
4. Le dégradé sélectionné est modifié.

## [ Ajouter/Supprimer un Dégradé ]

Vous pouvez ajouter un nouveau dégradé à la bibliothèque de dégradés courante dans l'onglet **Dégradé** de la fenêtre **Echantillons**.

### Ajouter un dégradé

1. Sélectionnez la commande **[Ajouter un dégradé]** dans l'onglet **Dégradé** de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionné le dégradé voulu dans la boîte de dialogue **Editeur de dégradé** et cliquez sur **OK**.
3. Le dégradé sélectionné est ajouté à la bibliothèque de dégradés en cours.



**f** Vous pouvez également ajouter un dégradé en glissant l'objet auquel un dégradé a été appliqué pour le déposer dans la bibliothèque.

### Supprimer un dégradé

1. Sélectionnez un dégradé que vous désirez supprimer de l'onglet **Dégradé** de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionnez la commande de menu **[Supprimer le dégradé]** du sous-menu de l'onglet ou sélectionnez la commande **[Supprimer le dégradé]** dans le menu contextuel.
3. Le dégradé sélectionné est supprimé.

# Utiliser les motifs

---

## [ Appliquer des motifs à un objet ]

Vous pouvez appliquer le motif sélectionné aux propriétés de **Remplissage** ou de **Contour** d'un objet.

### A l'aide de la Palette d'outils

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer le motif.
3. Appuyez sur le bouton **Remplissage** ou **Contour** et sélectionnez le motif souhaité dans l'onglet **Motif**.

**I** Lorsque la fenêtre **Echantillons** est invisible, sélectionnez la commande de menu [**Fenêtre > Echantillons**].

### A l'aide de la fenêtre Echantillons

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer le motif.
2. Cliquez sur **Appliquer au Remplissage**  ou **Appliquer au Contour**  dans la fenêtre **Echantillons**.
3. Sélectionnez le motif souhaité dans l'onglet **Motif**. Le motif sélectionné est immédiatement appliqué à l'objet sélectionné.

Exemple d'application du motif au Remplissage



Avant



Après

## [ Ajouter/Supprimer un Motif ]

Vous pouvez ajouter ou supprimer un nouveau motif à la bibliothèque de motifs courante dans l'onglet **Motif** de la fenêtre **Echantillons**.

### Ajouter un motif

1. Sélectionnez la commande [**Ajouter un motif**] dans le sous-menu de l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionnez le motif que vous désirez ajouter dans la boîte de dialogue **Ouvrir** et cliquez sur **Ouvrir**.
3. L'image sélectionnée est ajoutée en tant que nouveau motif à la bibliothèque de Motifs en cours.



### Supprimer un motif

1. Sélectionnez un motif que vous désirez supprimer de l'onglet **Motif** de la fenêtre **Echantillons**.
2. Sélectionnez la commande de menu [**Supprimer le motif**] du sous-menu de l'onglet ou sélectionnez la commande [**Supprimer le motif**] dans le menu contextuel.
3. Le motif sélectionné est supprimé.

# Utiliser les styles

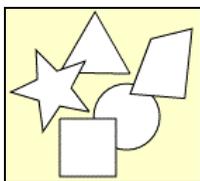
---

## [ Appliquer des styles à un objet ]

Vous pouvez mélanger différentes propriétés comme le Remplissage, le Contour, les Effets et les Polices en un seul style pour l'appliquer à un objet.

### Appliquer des styles à un objet

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer un style.



3. Ouvrez l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.
4. Sélectionnez le style désiré.



## [ Modifier des styles ]

Vous pouvez modifier les styles affichés dans l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.

1. Sélectionnez un style que vous désirez modifier dans l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.



2. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier les options du style]** du sous-menu de l'onglet **Styles** ou sélectionnez la commande **[Modifier les options du style]** dans le menu contextuel.
3. Sélectionnez le style souhaité dans la boîte de dialogue **Modifier Style** et cliquez sur **OK**.
4. Le style sélectionné est modifié.

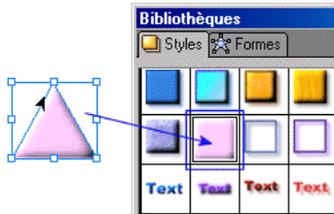


**f** Si vous double-cliquez sur la vignette **Style** de l'onglet **Styles**, la boîte de dialogue **Modifier Style** s'ouvre.

## [ Ajouter un style ]

Vous avez la possibilité d'enregistrer les propriétés d'un objet modifié par vous en tant que style.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez ajouter le style dans le Canevas.
3. Sélectionnez la commande de menu **[Ajouter un style]** dans le sous-menu de l'onglet **Styles** dans la fenêtre **Echantillons** ou cliquez sur **Ajouter un style** .
4. Le style sélectionné est ajouté à la bibliothèque de styles en cours.



**i** Vous pouvez également ajouter un style en glissant l'objet auquel le style a été appliqué pour le déposer dans la bibliothèque.

## [ Supprimer un style ]

Vous pouvez supprimer les styles superflus de l'onglet **Styles** de la fenêtre

**Bibliothèques**.

1. Sélectionnez un style que vous désirez supprimer de l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.



2. Sélectionnez la commande de menu **[Supprimer le style]** dans le sous-menu de l'onglet **Styles** dans la fenêtre **Echantillons** ou cliquez sur **Supprimer le style** .
3. Le style sélectionné est supprimé.





## Chapitre 5 | Modifier des objets

Sélectionner un objet

Modifier un objet

Aligner plusieurs objets

Appliquer des effets

# Sélectionner un objet

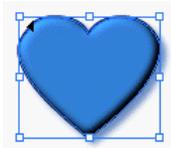
---

## [ Sélectionner un objet ]

Pour transformer ou déplacer l'emplacement d'objets vectoriels, de chemins, de chemins de texte et de fichiers Bitmap, tout ce qui constitue un composant d'une image, vous devez d'abord sélectionner un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet dans le Canevas.
3. Un Cadre d'objet s'affiche autour de l'objet sélectionné.

Exemple de sélection d'un objet de chemin



Exemple de sélection d'un objet de texte



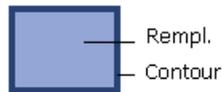
4. Cliquez à l'extérieur du cadre d'objet dans le canevas pour annuler la sélection.

**i** Maintenez la touche <Ctrl> temporairement enfoncée pour utiliser l'**outil Sélection**  pendant l'utilisation d'autres outils.

## [ Sélectionner Remplissage/Contour ]

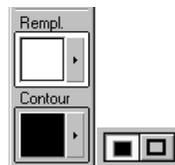
Les propriétés de coloriage d'un objet sont composées sur remplissage et du contour. Pour modifier les propriétés de coloriage d'un objet, sélectionnez d'abord l'objet et choisissez le Remplissage ou le Contour.

Exemple de Remplissage et de Contour d'un objet carré avec une épaisseur de contour de 4 pixels



1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  ou l'outil **Sélection directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet dans le Canevas.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Appuyez sur les boutons Remplissage/Contour de la Palette d'outils.
  - Appuyez sur le bouton Remplissage ou Contour de l'onglet Peinture de la fenêtre Propriétés.
  - Cliquez sur Appliquer au Remplissage  ou Appliquer au Contour  dans la fenêtre Echantillons.

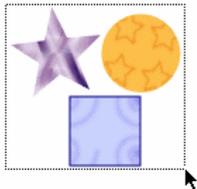
Exemple de sélection du Remplissage



## [ Sélectionner plusieurs objets ]

Pour modifier les objets, qui font partie d'une image, vous devez les sélectionner préalablement. Si vous sélectionnez plus d'un objet, vous pouvez les déplacer ou des modifier tous à la fois.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  ou l'outil **Sélection directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet dans le canevas et procédez d'une des manières suivantes:
  - Sélectionnez les objets un par un tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.
  - Tirez la souris pour créer un rectangle à pointillés incluant les objets que vous avez sélectionnés. Tous les objets contenus dans le rectangle en pointillés sont sélectionnés.



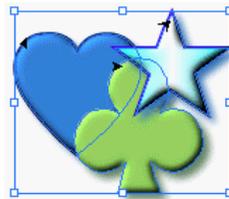
- Pour sélectionner tous les objets de la couche en cours, sélectionnez la commande de menu [Edition > Sélectionner tout] ou appuyez sur la combinaison de touches <Ctrl + A>.
- Pour sélectionner les objets autres que ceux qui sont sélectionnés, utilisez la commande de menu [Edition > Inverser la sélection ].

**f** Maintenez la touche <Ctrl> temporairement enfoncée pour utiliser l'outil **Sélection**  ou l'outil **Sélection directe**  pendant l'utilisation d'autres outils.

## [ Sélectionner un groupe ]

Vous pouvez sélectionner et modifier un groupe composé de plusieurs objets.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet groupé dans le Canevas.
3. Tous les objets contenus dans le groupe sont sélectionnés. Dans la mesure où groupés ils se comportent comme un seul objet, ils sont également transformés ensemble.



**f** Vous pouvez uniquement sélectionner et modifier l'un des sous éléments d'un groupe ou d'un masque. Vous pouvez sélectionner le sous élément dans la fenêtre **Couches**.

## [ Sélectionner un objet/groupe dans la fenêtre Couches ]

Pour modifier les objets, qui font partie d'une image, vous devez les sélectionner préalablement. Vous pouvez sélectionner des objets dans le canevas à l'aide de la **Palette d'outils** ou les sélectionner dans la zone de liste Couches de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**. Lorsque vous utilisez la fenêtre **Couches**, vous pouvez sélectionner l'un des sous éléments d'un groupe.

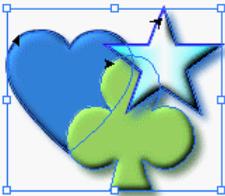
## Sélectionner un objet

Vous pouvez sélectionner un objet dans la zone de liste des couches de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

1. Vous avez la possibilité de sélectionner plusieurs objets en cliquant sur l'un après l'autre tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.
2. Si vous cliquez sur un objet puis un autre dans la zone de liste tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, cela sélectionne tous les objets se trouvant entre les objets sélectionnés.
3. Si vous sélectionnez un objet de la zone de liste et appuyez sur <Ctrl + A>, tous les objets de la liste seront sélectionnés.
4. Pour sélectionner les objets autres que ceux qui sont sélectionnés, utilisez la commande de menu [**Edition > Inverser la sélection**].

## Sélectionner un groupe

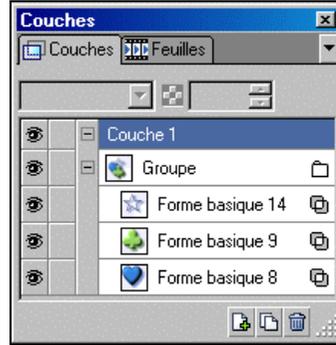
1. Sélectionnez un groupe dans la zone de liste des couches de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Tous les objets contenus dans le groupe sont sélectionnés. Dans la mesure où groupés ils se comportent comme un seul objet, ils sont également transformés ensemble.



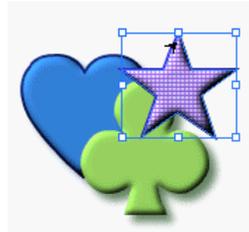
**i** Lorsque vous sélectionnez un objet de la zone de liste à l'aide des outils autres que l'**outil Sélection** de la **Palette d'outils**, la zone d'encadrement ne s'affiche pas.

## Sélectionner un sous élément d'un groupe

1. Sélectionnez un sous élément d'un groupe dans la zone de liste de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.



2. Seul l'objet sélectionné dans la zone de liste est sélectionné sur le canevas. Dans ce cas, vous pouvez uniquement transformer l'objet sélectionné.

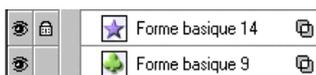


**i** Cliquez sur l'icône **Développer** **+ / Réduire** **-** pour afficher ou masquer tous les sous éléments d'une couche, tels que les objets ou groupes présents dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

## [ Verrouiller un objet ]

Vous pouvez verrouiller un objet que vous avez fini de modifier pour empêcher toute modification.

1. Cliquez dans le carré vide à gauche de l'objet que vous désirez verrouiller, dans la zone de liste des couches de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Une icône en forme de cadenas  s'affiche, pour indiquer que l'objet ne peut pas être modifié.



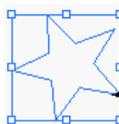
3. L'objet verrouillé s'affiche dans le Canevas, mais vous ne pouvez pas le sélectionner ni le modifier.
4. Cliquez à nouveau sur le cadenas pour déverrouiller l'objet. L'icône en forme de cadenas  disparaît et vous pouvez à nouveau modifier l'objet.

**i** Vous pouvez au besoin verrouiller une couche. Lorsque vous verrouillez une couche, tous les objets de celle-ci sont également verrouillés.

## [ Masquer un objet ]

Vous pouvez afficher ou masquer des objets pour empêcher leur modification. Vous ne pouvez pas déplacer ou modifier les objets masqués, à l'inverse des objets verrouillés.

1. Dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**, cliquez sur l'icône de gauche en forme d'œil  pour masquer l'objet à cacher.
2. L'icône en forme d'œil  disparaît pour signifier l'invisibilité de l'objet sur le canevas.



3. Pour afficher l'objet à nouveau, cliquez sur le carré vide où se trouvait l'icône en forme d'œil . L'icône en forme d'œil  apparaît pour indiquer la visibilité de l'objet.

**i** Vous pouvez au besoin masquer une couche. Lorsque vous masquez une couche, tous les objets de celle-ci sont également masqués.

**i** Vous ne pouvez pas sélectionner ou modifier les objets masqués.

## [ Déplacer un objet/groupe ]

Vous pouvez déplacer la position d'un objet de groupe inséré dans le Canevas. Vous pouvez vous référer aux coordonnées de l'objet affichées du côté droit de la Barre d'état.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  ou l'outil **Sélection directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez déplacer dans le canevas.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
  - Glissez l'objet à déplacer et déposez le dans la position désirée du Canevas.
  - Sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Déplacer...] et indiquez les coordonnées X/Y de l'objet dans la boîte de dialogue Déplacer.
  - L'objet sélectionné peut également être déplacé d'un pixel à la fois en appuyant sur les touches fléchées. Si l'on appuie sur les touches fléchées tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, l'objet est déplacé de 10 pixels.
  - Modifiez les valeurs X et Y dans l'onglet Transformat. de la fenêtre Propriétés.

## [ Déplacer le Canevas ]

Vous pouvez parcourir au sein du Canevas à l'aide de l'**outil Main** lorsque l'objet est plus grand que le Canevas.

1. Sélectionnez l'outil **Main**  de la **Palette d'outils**. Le pointeur de la souris se transforme en forme de main .
2. Parcourez le Canevas dans la direction voulue en faisant glisser la souris.

**f** Un double-clic sur l'**outil Main**  effectue un alignement automatique du document au milieu du Canevas. Appuyez sur la barre d'espace pour utiliser temporairement l'**outil Main**  lorsque vous utilisez un autre outil de la **Palette d'outils**.

# Modifier un objet

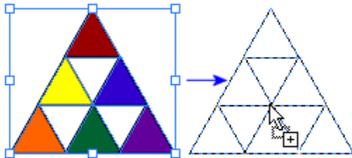
---

## [ Copier un objet ]

Vous pouvez copier et coller l'objet inséré dans le Canevas.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez copier dans le Canevas. Choisissez l'une des méthodes suivantes:

- Tirez l'objet tout en maintenant la touche <Alt> enfoncée.



- Sélectionnez la commande de menu [Edition > Copier].
  - Cliquez sur Copier  dans la barre d'outils Standard.
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl + C>.
3. L'objet copié est temporairement enregistré dans le presse-papiers.

**i** Vous pouvez copier les propriétés d'un objet à l'aide de l'**outil Pipette**  et les appliquer à d'autres objets à l'aide de l'**outil Pot de peinture** .

## [ Couper un objet ]

Vous pouvez copier et coller l'objet inséré dans le Canevas.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez couper dans le Canevas.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Edition > Couper].
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl + X>.
  - Cliquez sur **Couper**  dans la barre d'outils Standard.
4. L'objet coupé est temporairement enregistré dans le presse-papiers.

## [ Coller les objets copiés/coupés ]

Vous pouvez coller, copier ou couper un objet inséré dans le Canevas.

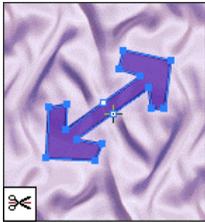
1. Coupez ou copiez l'objet que vous désirez coller.
2. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Edition > Coller].
  - Cliquez sur Coller  dans la barre d'outils Standard.
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl + V>.

**i** Vous pouvez copier les propriétés d'un objet à l'aide de l'**outil Pipette**  et les appliquer à d'autres objets à l'aide de l'**outil Pot de peinture** .

## [ Couper un objet de chemin à l'aide de l'outil ciseaux ]

Vous pouvez couper des objets de chemin à l'aide de l'outil **Ciseaux**  de la **Palette d'outils**.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet de chemin dans le Canevas. Des points d'ancrage apparaissent dans l'objet chemin.
3. Cliquez sur l'outil **Ciseaux**  de la **Palette d'outils**. L'outil **Ciseaux** se transforme en .
4. Cliquez à sur le point de l'objet de chemin que vous désirez couper.



**f** Vous pouvez couper uniquement les des objets de chemin à l'aide de l'outil **Ciseaux**  de la **Palette d'outils**. Il est impossible de diviser des images Bitmap ou vectorielles telles que le cercle, le polygone et le rectangle. Pour couper ces objets, vous devez d'abord les convertir en objets chemins en sélectionnant la commande de menu **[Modifier > Convertir en Chemin]**.

## [ Cadre d'objet normalisé/Cadre d'objet transformé ]

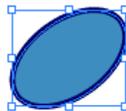
Le cadre d'objet fait référence au rectangle à pointillés bleus affiché lors de la sélection d'un objet. Il existe deux types de cadres d'objets : Le Cadre d'objet normalisé et le Cadre d'objet transformé. Vous pouvez en définir le type dans les **Options d'outils**, qui s'affichent lorsque vous prenez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.

### Cadre d'objet normalisé/Cadre d'objet transformé

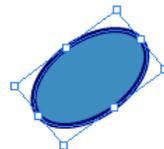
- Cadre d'objet normalisé  : Une zone de sélection par défaut s'affiche lorsque un objet est sélectionné.
- Cadre d'objet transformé  : Une zone de sélection réduite s'affiche lorsque un objet est transformé.

### Convertir le cadre d'objet

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet qui a été tourné, distordu ou redimensionné.
3. Le Cadre d'objet normalisé, qui est défini par défaut, s'affiche autour de l'objet sélectionné.



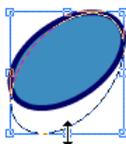
4. Cliquez sur **Cadre d'objet transformé**  dans les **Options d'outils**. Le cadre d'objet est minimisé pour coller à l'objet.



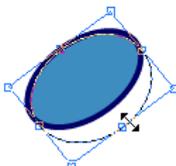
## Cadre d'objet normalisé et Cadre d'objet transformé

Vous pouvez redimensionner un objet en tirant les points d'ancrages affichés au milieu des quatre côtés et sommets du cadre d'objet. Vous pouvez redimensionner des objets de différentes manières selon le type de cadre d'objet.

Exemple de cadre d'objet normalisé



Exemple de cadre d'objet transformé



**i** Si vous n'avez pas transformé l'objet sélectionné, le Cadre d'objet normalisé et le Cadre d'objet transformé sont identiques.

## [ Distordre un objet ]

Vous pouvez distordre un objet dans toute direction voulue à l'aide de l'**outil Distorsion** de la **Palette d'outils**.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez distordre dans le Canevas.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Cliquez sur l'outil Distorsion  de la Palette d'outils. Lorsque le pointeur de la souris se transforme en  tirez-le autour du centre de l'objet, identifié par  et tordez sa forme dans la direction voulue.



- Sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Rotation/Distorsion]. Indiquez la direction et l'angle par lequel l'objet sélectionné doit être distordu dans la boîte de dialogue Rotation/Distorsion.
- Indiquez l'angle de distorsion et la direction dans l'onglet Transformat. de la fenêtre Propriétés. Pour distordre l'objet de l'axe X, modifiez la valeur , et pour le distordre de l'axe Y, modifiez la valeur .

## [ Faire tourner un objet ]

Vous pouvez tourner l'objet sélectionné d'un angle particulier à l'aide de l'**outil Rotation** de la **Palette d'outils**.

### Faire tourner un objet directement

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez faire tourner dans le Canevas.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Cliquez sur l'outil **Rotation**  de la **Palette d'outils**. Lorsque le pointeur de la souris se transforme en , tirez  autour du point central de  et faites tourner l'objet sélectionné de l'angle voulu. Si l'on tire une poignée en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, l'angle est modifié de 45 degrés.
  - Sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Rotation/Distorsion]. Indiquez la direction et l'angle par lequel l'objet sélectionné doit être tourné dans la boîte de dialogue Rotation/Distorsion.
  - Indiquez l'angle  (Rotation) dans l'onglet **Transformat.** de la fenêtre **Propriétés**. L'objet est alors tourné de l'angle indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Faire tourner un objet d'un angle en particulier

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez faire tourner dans le Canevas.
3. Spécifiez l'angle à l'aide de la commande de menu **[Modifier > Transformer]**.
  - Pour tourner l'objet de 90 degrés, sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Rotation 90 CW] ou appuyez sur <Ctrl + 9>.

- Pour tourner l'objet de 180 degrés, sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Rotation 180 CW] ou appuyez sur <Ctrl + 8>.
- Pour tourner l'objet de 270 degrés, sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Rotation 270 CCW] ou appuyez sur <Ctrl + 7>.

## [ Renverser un objet horizontalement ou verticalement ]

Permet de renverser un objet horizontalement ou verticalement.

### Retourner un objet horizontalement

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez retourner horizontalement dans le Canevas.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Miroir horizontal].
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl + Alt + H>.
  - Sélectionnez l'outil **Miroir**  de la **Palette d'outils**. Lorsque le pointeur de la souris devient , tirez  autour du point central .
4. L'objet sélectionné est renversé horizontalement.



## Retourner un objet verticalement

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez retourner verticalement qui est affiché dans le Canevas.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Modifier > Transformer > Miroir vertical].
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl + Alt + V>.
  - Sélectionnez l'outil Miroir  de la Palette d'outils. Lorsque le pointeur de la souris devient , tirez  autour du point central .
4. L'objet sélectionné est renversé verticalement.



## [ Modifier la forme d'un objet ]

Vous pouvez modifier la forme d'objets de chemin en déplaçant des points d'ancrage.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection Directe**  de la **Palette d'outils**.
2. Placez le pointeur de la souris au dessus de l'objet dont vous désirez modifier la forme et le pointeur se transforme en .



3. Sélectionnez un point d'ancrage de l'objet de chemin que vous désirez modifier. Le point d'ancrage sélectionné devient bleu et l'objet est sélectionné.



4. Tirez le point d'ancrage pour modifier la forme.



5. Tirez d'autres points d'ancrage à l'aide de la méthode citée ci-dessus.



**f** Les points d'ancrage de formes telles que les ellipses, rectangles, rectangles arrondis ne sont pas affichés, même si vous les sélectionnez avec l'**outil Sélection directe**. Pour convertir des objets en chemin, sélectionnez la commande de menu [Modifier > Convertir en chemin].

## [ Définir la transformation de chemin par défaut ]

Le cadre d'objet d'un élément tourné ou redimensionné peut ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, vous pouvez réinitialiser le cadre d'objet de l'élément redimensionné ou tourné en sélectionnant la commande de menu [Modifier > Transformer > Réinitialiser le cadre d'objet].

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.

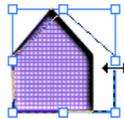
2. Sélectionnez l'objet redimensionné ou tourné dans le Canevas.



3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Transformer > Réinitialiser le cadre d'objet]**. Le cadre d'objet de l'objet est restauré pour épouser ce dernier. Les informations de transformation de l'onglet **Transformat.** de la fenêtre **Propriétés** sont remises aux valeurs par défaut.



- Vous pouvez redimensionner l'objet sélectionné en glissant et déposant les points d'ancrages hors du cadre d'objet.



- Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Transformer > Echelle...]**. Définissez la ration Horizontal et Vertical dans la boîte de dialogue Echelle.
- Modifiez les valeurs L(Largeur)/H(Hauteur) dans l'onglet Transformat. de la fenêtre Propriétés. Pour entrer un ratio, modifier  (transformation de la largeur)/  (transformation de la hauteur) dans l'onglet Transformat. de la fenêtre Propriétés.

**f** Vous pouvez également transformer la largeur du contour, le dégradé et le motif lorsque vous modifiez la taille d'un objet à l'aide des **Options d'outils**.

## [ Redimensionner un objet ]

Vous pouvez redimensionner les objets insérés dans le Canevas.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet dans le canevas dont vous désirez modifier la taille.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez l'outil Echelle  de la Palette d'outils. Lorsque le pointeur de la souris se transforme en , cliquez sur une des poignées de redimensionnement et tirez-la dans l'angle voulu. Si l'on tire une poignée en maintenant la touche <Maj.> enfoncée, cela permet de maintenir la proportion de largeur/hauteur de l'objet courant.



## [ Zoom avant/arrière ]

Vous pouvez modifier des objets avec plus de précision en effectuant un zoom avant ou arrière des objets insérés dans le canevas.

Le Zoom avant ou arrière ajuste l'agrandissement des objets affichés dans le Canevas, mais il n'applique aucune modification dans la taille réelle des objets. La taille de l'objet reste la même que celle enregistrée en mémoire.

### Zoom avant

1. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu **[Affichage > Zoom avant]**.
  - Sélectionnez l'outil Zoom  de la Palette d'outils. Cliquez sur la partie du canevas à zoomer, lorsque le pointeur de la souris devient .
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl + +>.

2. L'objet sélectionné est visuellement agrandi. A chaque fois que vous effectuez un Zoom avant, la taille de l'objet sélectionné augmente d'un pourcentage défini.



### Zoom arrière

1. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
  - Sélectionnez la commande de menu [Affichage > Zoom arrière].
  - Sélectionnez l'outil Zoom  de la Palette d'outils. Cliquez sur la partie du canevas à partir de laquelle effectuer un zoom arrière, lorsque le pointeur de la souris devient . Pour zoomer en arrière, maintenez la touche <Alt>  enfoncée et cliquez sur le canevas.
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl + >.
2. L'objet sélectionné est visuellement réduit. A chaque fois que vous effectuez un Zoom arrière, la taille de l'objet sélectionné est réduite d'un pourcentage défini.

### Taille réelle

1. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Affichage > Taille réelle].
  - Sélectionnez l'outil Zoom  de la Palette d'outils.
  - Appuyez sur la touche de raccourci <Ctrl +0 >.
2. L'objet reprend sa taille d'origine.

**i** L'information sur l'agrandissement du document en cours est affichée en pourcentage dans la barre de titre du Canevas.

## [ Travailler avec les bordures ]

Vous pouvez définir le contour de tous les objets créés dans WebCanvas dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**. Vous pouvez modifier l'épaisseur, la forme et les coins du contour.

### Modifier l'épaisseur du contour

Vous pouvez modifier l'épaisseur du contour d'un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet dont vous désirez modifier l'épaisseur de contour.
3. Indiquez la largeur de contour en appuyant sur le bouton haut/bas ou en saisissant le nombre dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**.



Épaisseur de contour 5

Épaisseur de contour 10

### Modifier la forme du contour

Vous pouvez convertir les coins d'un objet de chemin de contour en types modifiés multiples.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet dont vous désirez modifier la forme de contour.
3. Appuyez sur le bouton déroulant **Contour** de la fenêtre **Propriétés** et indiquez la forme du contour. Vous pouvez convertir les chemins en une foule de lignes continues et pointillées.

## Modifier le coin d'un objet de contour

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet de contour que vous désirez modifier.
3. Ouvrez l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**.
  - Sélectionnez le type de point de début ou de fin.
    - Pour faire en sorte que la fin coupée de la ligne de contour soit le point de fin du chemin ouvert, sélectionnez .
    - Pour faire en sorte que la fin coupée de la ligne de contour soit arrondie, sélectionnez .
    - Pour faire en sorte que la fin coupée de la ligne de contour soit projetée en largeur, sélectionnez .



- La forme des coins des objets de contour.
  - Pour obtenir un rendu du coin en jointure à onglet, sélectionnez Jointure à onglet . Limite de jointure est uniquement activée lorsque la jointure à onglet de joint est sélectionnée .
  - Pour obtenir un rendu du coin en biseau, sélectionnez Jointure en biseau .
  - Pour obtenir un rendu du coin en arrondi, sélectionnez Jointure en arrondi .

## Modifier le début/la fin du contour

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet de contour dont vous désirez modifier le coin.
3. Indiquez la forme et la taille du point de début/de fin de l'objet de contour sélectionné dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**.

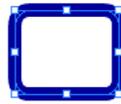
- Indiquez la forme dans le menu déroulant supérieur.
- Indiquez la taille dans le menu déroulant inférieur.

## Contour sur remplissage

Vous pouvez indiquer les propriétés

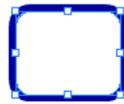
**Contour sur remplissage** d'un objet dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Propriétés**.

- Lorsque vous sélectionnez Contour sur remplissage dans l'onglet Couleur, chaque moitié de l'épaisseur du contour est appliquée à l'extérieur et à l'intérieur de la marge externe de l'objet. De même que la taille de la propriété de remplissage est réduite de la moitié de l'épaisseur du contour.



Contour sur rempl.

- Lorsque vous désélectionnez Contour sur remplissage dans l'onglet Couleur, chaque moitié de l'épaisseur du contour est appliquée à seulement l'extérieur de la marge externe de l'objet. Ainsi la propriété de remplissage n'est pas affectée, mais l'épaisseur du contour est réduite de moitié.



Contour sur rempl.

**i** Notez que la spécification SVG prend uniquement en charge la méthode **Contour sur remplissage**. En d'autres termes, le fichier SVG exporté adoptera la méthode **Contour sur remplissage** quelles que soient les spécifications indiquées dans les options.

## [ Grouper/ Dissocier des objets ]

Vous pouvez regrouper plusieurs objets pour les traiter comme si ils ne faisaient qu'un. Vous pouvez également libérer un groupe de plusieurs objets.

### Grouper des objets

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez les objets à grouper sur le Canevas ou dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
3. Sélectionnez la commande de menu [**Modifier > Grouper**] ou cliquez sur **Grouper**  dans la **barre d'outils objet**.
4. Les objets sélectionnés sont groupés et un nouveau groupe appelé 'groupe' est créé dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**. L'objet groupé se comporte comme un seul objet lorsqu'il est sélectionné ou redimensionné.

### Dissocier des objets

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un groupe d'objet dans le canevas ou dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
3. Sélectionnez la commande de menu [**Modifier > Dissocier**] ou cliquez sur **Dissocier**  dans la **barre d'outils Objet**.
4. Les objets groupés sont libérés et tous les objets individuels sont affichés dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

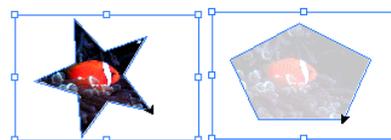
## [ Créer/Libérer des masques ]

Un masque est utilisé pour isoler une zone superflue d'un objet à modifier d'un objet masqué cible. L'objet de masque supérieur tient le rôle de masque, alors que le masque est appliqué à l'objet inférieur. Remarquez que seule la zone masquée par l'objet supérieur est affichée dans l'image enregistrée. Vous pouvez faire se chevaucher la couleur ou le motif d'un objet de masque et les rendre transparents.

Images d'origine



Exemples d'objets masqués



Vous pouvez modifier les objets insérés dans le canevas d'une foule de manières grâce au masque.

### Créer un masque

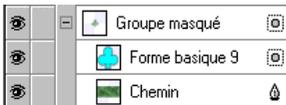
Vous pouvez segmenter ou couper une zone définie d'un objet dans une foule de formes à l'aide du Masque.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.

- Sélectionnez une forme d'objet que vous désirez utiliser en tant que masque ainsi qu'un autre objet à masquer. Entre les objets se chevauchant, l'objet supérieur sert en tant que masque.



- Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Détourage masque > Exécuter]**. Le groupe de masque est affiché dans la liste des couches de l'onglet **Couches**.



**f** Vous pouvez également sélectionner des objets à utiliser comme masque à partir de la liste des couches de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**. Entre les objets se chevauchant, l'objet supérieur sert en tant que masque.

### Libérer un masque

Vous pouvez libérer les groupes d'objets masqués et les séparer en objets individuels.

- Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
- Sélectionnez les objets à grouper par masque sur le Canevas ou dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
- Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Détourage masque > Libérer]**. Les objets groupés par masque sont libérés et chaque objet est affiché dans la liste de couches de l'onglet **Couches**.

## [ Créer/Libérer un chemin de composition ]

Vous pouvez rendre des parties se chevauchant de deux ou plusieurs objets transparentes en créant un chemin composé. Il est parfois nécessaire de libérer un chemin de composition pour modifier les objets groupés en chemin de composition.

### Créer un chemin de composition

- Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
- Sélectionnez deux ou plusieurs objets de chemin dont des parties se chevauchent sur le Canevas.

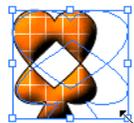


- Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Chemin composé > Exécuter]** ou cliquez sur **Chemin composé**  dans la **barre d'outils objet**.

- Un nouveau chemin de composition est créé avec les parties se chevauchant transparentes. Le 'Chemin de composition' s'affiche dans la zone de liste de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

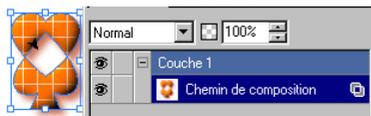


**f** Les objets groupés dans un Chemin de composition sont traités comme un seul objet. C'est pourquoi deux ou plusieurs objets agissent à l'unisson lorsqu'on les sélectionne ou les redimensionne.



## Libérer un chemin composé

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un chemin composé dans le Canevas.



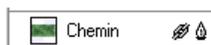
3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Chemin composé > Libérer]** ou cliquez sur **Libérer Chemin composé**  dans la **barre d'outils Objet**.
4. Le chemin de composition est libéré. Il va ainsi disparaître et les objets d'origine s'afficheront dans la zone de liste de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.



## [ Appliquer un hyperlien à un objet ]

Vous pouvez appliquer un lien hypertexte à une image. En la cliquant, vous serez ainsi dirigé vers une adresse **URL** particulière lorsque vous exportez l'image au format de fichier SVG.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet auquel vous désirez appliquer le lien hypertexte dans le Canevas.
3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Hyperlien > Hyperlien]** ou appuyez simplement sur la touche <F9.>.
4. Dans la boîte de dialogue **Hyperlien**, tapez l'**URL** vers laquelle vous désirez lier l'objet ou le texte sélectionné. Cliquez sur **OK**.
5. Une icône indique que le lien hypertexte est appliqué à l'objet s'affiche, du côté droit de la liste des couches dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.



**I** Appuyez sur <F11> ou sélectionnez la commande de menu **[Affichage > Aperçu dans le navigateur SVG]** pour contrôler si le lien fonctionne correctement. L'installation du plug-in SVG sur votre système est indispensable à l'exécution de cette commande.

## [ Supprimer un hyperlien d'un objet ]

Vous pouvez supprimer l'hyperlien appliqué à un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet duquel vous désirez supprimer le lien hypertexte.
3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Hyperlien > Supprimer Hyperlien]** ou appuyez sur la combinaison de touches <Maj. + F9>.

# Aligner plusieurs objets

---

## [ Aligner plusieurs objets ]

Vous pouvez aligner plusieurs objets en une seule fois. Le dernier objet sélectionné sert de point de référence pour l'alignement.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez deux ou plusieurs objets dans le Canevas ou à partir de la liste des couches tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée. Le dernier objet sélectionné sert de point de référence pour l'alignement.
3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Alignement]** ou indiquez comment vous désirez aligner les objet dans la **barre d'outils Objet**.
  - Pour aligner les objets du côté gauche du dernier objet sélectionné, cliquez sur Gauche  dans la barre d'outils Objet. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Alignement > Gauche].
  - Pour aligner les objets du côté au centre horizontal du dernier objet sélectionné, cliquez sur Centre  dans la barre d'outils Objet. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Alignement > Centre].
  - Pour aligner les objets du côté droit du dernier objet sélectionné, cliquez sur Droite  dans la barre d'outils Objet. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Alignement > Droite].
  - Pour aligner les objets sur le haut du dernier objet sélectionné, cliquez sur Haut  dans la barre d'outils Objet. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Alignement > Haut].

- Pour aligner les objets du côté au centre vertical du dernier objet sélectionné, cliquez sur Milieu  dans la barre d'outils Objet. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Alignement > Milieu].
- Pour aligner les objets en bas du dernier objet sélectionné, cliquez sur Bas  dans la barre d'outils Objet. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Alignement > Bas].

**f** Lorsque vous sélectionnez plusieurs objets en glissant la souris sur le Canevas, l'objet situé tout en bas de la liste des couches sert de point de référence pour l'alignement.

## [ Ajuster la taille de plusieurs objets ]

Vous pouvez ajuster la taille et la largeur d'objets sélectionnés. Le dernier objet sélectionné sert de point de référence pour la largeur.

1. Sélectionnez deux ou plusieurs objets dans le Canevas ou à partir de la liste des couches tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.
2. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Pour égaliser la largeur d'objets, sélectionnez la commande de menu [Modifier > Uniformiser la taille > Largeur] ou cliquez sur Uniformiser la largeur  dans la barre d'outils Objet.
  - Pour égaliser la hauteur d'objets, sélectionnez la commande de menu [Modifier > Uniformiser la taille > Hauteur] ou cliquez sur Uniformiser la hauteur  dans la barre d'outils Objet.

- Pour égaliser la taille (largeur et hauteur) d'objets, sélectionnez la commande de menu [Modifier > Uniformiser la taille > Les deux] ou cliquez sur Uniformiser la taille  dans la barre d'outils Objet.

**i** Lorsque vous sélectionnez plusieurs objets en glissant la souris sur le Canevas, l'objet situé tout en bas de la liste des couches sert de point de référence pour l'uniformisation de la largeur et de la hauteur.

## [ Ajuster l'espacement ]

Vous pouvez distribuer l'espace entre les objets sélectionnés et ajuster ces objets à l'aide de chacun des quatre côtés du canevas, comme base pour l'orientation spatiale des objets sélectionnés.

### Distribuer l'espacement entre les objets

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez deux ou plusieurs objets dans le Canevas ou à partir de la liste des couches tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.
3. Sélectionnez la commande de menu [**Modifier > Distribution**] ou cliquez sur le bouton de commande adéquat dans la **barre d'outils Objet**.
  - Pour distribuer l'espacement entre les objets par rapport au centre horizontal des objets sélectionnés, cliquez sur Distribuer Centre  dans la barre d'outils Objets ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Distribution > Centre].
  - Pour distribuer l'espacement entre les objets par rapport au côté droit des objets le plus à droite, cliquez sur Distribuer Droite  dans la barre d'outils Objets ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Distribution > Droite].
  - Pour distribuer l'espacement entre les objets par rapport au côté haut des objets le plus en haut, cliquez sur Distribuer Haut  dans la barre d'outils Objets ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Distribution > Haut].
  - Pour distribuer l'espacement entre les objets par rapport au milieu vertical des objets sélectionnés, cliquez sur Distribuer Milieu  dans la barre d'outils Objets ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Distribution > Milieu].
  - Pour distribuer l'espacement entre les objets par rapport au bas des objets sélectionnés, cliquez sur Distribuer Bas  dans la barre d'outils Objets ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Distribution > Bas].
  - Pour distribuer l'espacement entre les objets par rapport au côté gauche des objets les plus à gauche, cliquez sur Distribuer Gauche  dans la barre d'outils Objet ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Distribution > Gauche].

## Ajustement de l'espace entre plusieurs objets

Ajustement de l'espace entre plusieurs objets. Les objets des deux bouts servent de référence.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez deux ou plusieurs objets tout en maintenant la touche <Maj> enfoncée.
3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Distribution]** ou cliquez sur le bouton de commande adéquat dans la **barre d'outils Objet**.
  - Pour uniformiser l'espacement horizontal entre les objets, cliquez sur Uniformiser l'espacement horizontal  dans la barre d'outils Objets. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Distribution > Uniformiser l'espacement horizontal].
  - Pour uniformiser l'espacement vertical entre les couches, cliquez sur Uniformiser l'espacement vertical  dans la barre d'outils Objets. Vous pouvez également sélectionner la commande de menu [Modifier > Distribution > Uniformiser l'espacement vertical].

## [ Réorganiser l'ordre se chevauchant d'objets ]

Vous pouvez appliquer des effets variés en réorganisant l'ordre se chevauchant des objets.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez les objets dont vous désirez réorganiser l'ordre dans le Canevas.
3. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Distribution]** ou cliquez sur le bouton de commande adéquat dans la **barre d'outils Objets**.
  - Pour amener l'objet sélectionné à l'avant-plan, sélectionnez Avant-plan  ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Disposition > Avant-plan]. L'objet est positionné en haut.
  - Pour amener l'objet sélectionné d'un pas en avant dans la couche auquel il appartient, sélectionnez En avant  ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Disposition > En avant].
  - Pour amener l'objet sélectionné d'un pas en arrière dans la couche auquel il appartient, sélectionnez En arrière  ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Disposition > En arrière].
  - Pour amener l'objet sélectionné à l'arrière-plan, sélectionnez Arrière-plan  ou sélectionnez la commande de menu [Modifier > Disposition > Arrière-plan]. L'objet est positionné en bas.

**i** Vous pouvez également réorganiser l'ordre se chevauchant d'objets en glissant les couches/objets directement dans la liste de l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

# Appliquer des effets

---

## [ Appliquer l'effet Flou Gaussien ]

Vous pouvez appliquer l'effet Flou gaussien à un objet. L'effet Flou Gaussien rend l'apparence de l'objet plus douce.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet auquel vous désirez appliquer l'effet Flou gaussien.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Effet > Flou Gaussien...].
  - Cliquez sur Ajouter un effet  dans l'onglet Effet de la fenêtre Propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Flou Gaussien**, indiquez les propriétés telles que Rayon X, Rayon Y, et Sync X-Y.

Objet d'origine      Flou Gaussien



5. Cliquez sur **OK**.

## [ Appliquer l'effet d'Ombre portée ]

Vous pouvez appliquer l'effet Ombre portée un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet auquel vous désirez appliquer l'effet Ombre portée.

3. Choisissez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez la commande de menu [Effet > Ombre portée...].
  - Cliquez sur Ajouter un effet  dans l'onglet Effet de la fenêtre Propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Ombre portée**, indiquez les propriétés telles que Type, Décalage, Couleur, Flou et Opacité.

Objet d'origine      Effet d'ombre portée



5. Cliquez sur **OK**.

## [ Appliquer l'effet Biseau ]

Vous pouvez appliquer l'effet Biseau à un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet auquel vous désirez appliquer l'effet Biseau.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Effet > Biseau...].
  - Cliquez sur Ajouter un effet  dans l'onglet Effet de la fenêtre Propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Biseau**, indiquez les propriétés telles que Contour, Largeur, Profondeur, Flou, Angle, Élévation et Couleur.

Objet d'origine      Effet Biseau



## [ Appliquer l'effet Halo ]

Vous pouvez appliquer l'effet Halo à un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet auquel vous désirez appliquer l'effet Halo.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Effet > Halo...].
  - Cliquez sur Ajouter un effet  dans l'onglet Effet de la fenêtre Propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Halo**, indiquez les propriétés telles que Type, Décalage, Couleur, Flou.

Objet d'origine



Effet de Halo



## [ Modifier la Luminosité/le Contraste ]

Vous pouvez modifier la Luminosité/le Contraste d'un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet dont vous désirez ajuster la Luminosité/le Contraste.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Effet > Luminosité/Contraste...].
  - Cliquez sur Ajouter un effet  dans l'onglet Effet de la fenêtre Propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Luminosité/Contraste**, indiquez les propriétés telles que Luminosité et Contraste.



Objet d'origine



Luminosité :  
50%



Objet d'origine



Contraste : 50%

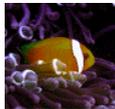
## [ Modifier la Teinte/Saturation ]

Vous pouvez modifier les propriétés de Teinte/Saturation d'un objet.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet dont vous désirez ajuster la Teinte/Saturation.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Sélectionnez la commande de menu [Effet > Teinte/Saturation...].
  - Cliquez sur Ajouter un effet  dans l'onglet Effet de la fenêtre Propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Teinte/Saturation**, indiquez les propriétés telles que Teinte, Rotation et Saturation.



Objet d'origine



Rotation de teinte : 50 degrés



Objet d'origine



Saturation : 50%

## [ Modifier des effets ]

Vous pouvez sélectionner les effets appliqués à un objet pour les modifier ou les supprimer. Lorsque vous appliquez plusieurs effets à un objet, l'ordre des effets détermine la modification et l'affichage de l'objet. L'effet de niveau supérieur dans la hiérarchie de la liste des effets est appliqué en premier. Le résultat affiché des effets décroît en importance et en dominance au fur et à mesure que l'on descend dans la liste.

1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  dans la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez un objet auquel des effets ont été appliqués.
3. Ouvrez l'onglet **Effet** de la fenêtre **Propriétés**.
4. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Pour modifier des effets, sélectionnez l'effet que vous désirez modifier dans l'onglet Effet et cliquez sur Modifier l'effet  dans la boîte de dialogue Teinte/Saturation, modifiez l'effet.
  - Pour supprimer des effets, sélectionnez l'effet que vous désirez retirer dans l'onglet Effet et cliquez sur Supprimer l'effet .
  - Pour modifier l'ordre des effets, glissez et déposez les effets ou appuyez sur Monter  ou Descendre .

**i** Tous les effets de la liste sont appliqués à l'objet selon leur position à partir du haut de la liste. Lorsque vous décochez la case dans l'onglet **Effets**, l'effet appliqué est supprimé de l'objet présent dans le Canevas. Vous pouvez immédiatement voir les résultats des effets apportés aux objets sélectionnés.





# Chapitre 6 | Travailler avec les Couches et les Feuilles

Travailler avec les couches

Travailler avec les feuilles

# Travailler avec les couches

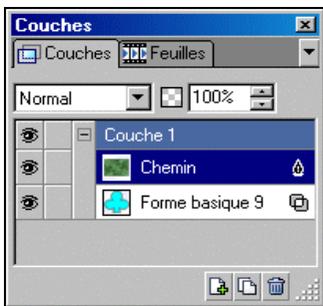
---

## [ Qu'est-ce qu'une couche ? ]

Une couche est un ensemble d'objets. Vous pouvez répartir des objets en catégories de plusieurs couches. Ceci peut s'avérer utile lorsque vous devez traiter des objets assemblés dans leur ensemble. En regroupant des objets en couches, vous pouvez afficher, masquer, supprimer ou copier un ensemble d'objets en une fois. Vous pouvez ainsi afficher, masquer, supprimer ou copier un groupe d'objets en une seule fois. Ceci peut rendre la modification d'un objet plus pratique et efficace.

Vous pouvez penser aux couches comme étant des films transparents. Chaque couche possède ses propres objets et lorsque vous les empilez, vous pouvez apercevoir la totalité de l'objet en une seule fenêtre. Vous pouvez également ajouter ou retirer des films de la pile ou déplacer un objet d'un film à un autre.

Vous pouvez contrôler les informations à propos des couches et des feuilles qui constituent l'image courante et modifier les propriétés dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.



## [ Ajouter une couche ]

Vous pouvez ajouter une nouvelle couche à la couche en cours.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Cliquez sur **Ajouter une couche**  ou sélectionnez **[Ajouter une couche]** dans le sous-menu.
3. Une nouvelle couche est ajoutée en haut de la liste des couches.

## [ Supprimer une couche ]

Vous pouvez supprimer une couche superflue. Lorsque vous supprimez une couche, les objets contenus dans elle sont également supprimés.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez une couche à supprimer dans la liste des couches.
3. Cliquez sur **Supprimer la couche**  ou sélectionnez **[Supprimer la couche]** dans le sous-menu.

**f** Dans la mesure où toutes les images avec lesquelles vous travaillez dans WebCanvas nécessitent plus d'une couche, vous ne pouvez la supprimer lorsque c'est la seule.

## [ Copier une couche ]

Vous pouvez obtenir deux couches identiques en copiant la couche sélectionnée.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez une couche à copier dans la liste des couches.
3. Sélectionnez [**Dupliquer la couche**] dans le sous-menu ou cliquez sur **Dupliquer la couche** .
4. La couche dupliquée s'affiche dans la liste des couches.

## [ Renommer une couche/un objet ]

Vous pouvez renommer une couche ou les objets contenus dans la couche.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**, double-cliquez sur la couche ou l'objet à renommer ou sélectionnez [**Renommer la couche**] ou [**Renommer l'objet**] dans les sous-menus.
3. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, entrez un nouveau nom pour la feuille ou l'objet et cliquez sur **OK**.
4. Le nouveau nom de couche/d'objet est affiché dans la liste des couches.

 Cliquez sur les icônes **Développer**  / **Réduire**  pour afficher ou masquer les sous éléments d'une couche comme les objets ou les groupes. Pour réduire la liste incluse dans une couche, cliquez sur  dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**. Pour développer la liste d'objets réduite, cliquez sur .

## [ Réorganiser des couches/objets ]

Vous pouvez modifier l'ordre des couches ou des objets dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**. L'ordre dans la liste d'objets/de couches reflète l'ordre d'empilement réel des objets/couches dans le Canevas. Plus la position d'une couche ou d'un objet est haute dans la liste, plus il ou elle est placée haut dans le Canevas.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Glissez la couche/l'objet de la liste des couches et déposez-la/le dans la position désirée.

## [ Appliquer un mode de mélange à un objet ]

Vous avez la possibilité de définir le mode de mélange des objets. Le **mode de mélange** fait référence aux différentes méthodes de mélange visuel des parties d'objets se chevauchant dans le Canevas. Les objets ne sont pas mélangés en réalité, mais seule leur apparence est modifiée.

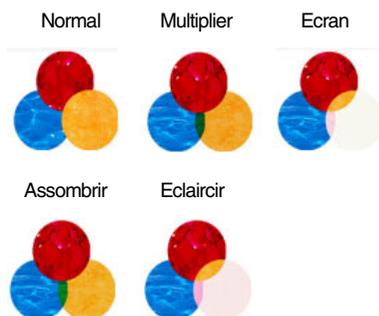
1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez une couche de la liste des couches auxquelles vous désirez appliquer le mode de mélange.

3. Sélectionnez le type de mode de mélange désiré dans le menu déroulant Mode de mélange.

Normal	Aucun effet n'est appliqué aux images courantes.
Multiplier	Crée une image représentant les propriétés de l'objet en cours et de l'objet disposé en dessous de lui. Le blanc est affiché en blanc, sans modification et toute couleur mélangée avec du noir redevient noire.
Ecran	Crée une image représentant la valeur de couleur la plus claire des deux images. Par contraste avec le mode Multiplier, une couleur mélangée avec du noir ne subit aucun changement et une couleur mélangée avec du blanc redevient blanche.
Assombrir	Seule l'image dotée de la valeur la plus foncée des deux s'affiche. De même, le blanc ne subit aucun changement.
Éclaircir	Seule l'image dotée de la valeur la plus claire des deux s'affiche. De même, le noir ne subit aucun changement.

4. Le mode de mélange sélectionné est appliqué à l'objet du Canevas.

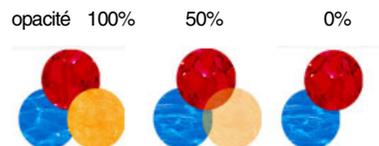
Exemples de modes de mélange qui ont été appliqués au cercle en bas à droite.



## Définir l'opacité d'un objet

Vous pouvez indiquer l'opacité d'un objet ou d'un groupe.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez une couche dont vous désirez définir l'opacité dans la liste des couches.
3. Indiquez l'opacité de l'objet en pourcentage. 0% signifie que l'objet est complètement transparent, alors que 100% indique qu'il est totalement opaque.
4. L'opacité définie est appliquée à l'objet du Canevas.



## [ Verrouiller une couche/un objet ]

Vous pouvez contrôler les modifications d'une couche/d'un objet en verrouillant/déverrouillant une couche ou un objet. L'objet verrouillé s'affiche dans le Canevas, mais vous ne pouvez pas le sélectionner ni le modifier.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez une couche à verrouiller dans la liste des couches.
3. Cliquez dans le carré vide à gauche de la couche que vous désirez verrouiller et une icône en forme de cadenas  s'affiche pour indiquer que l'objet ne peut pas être modifié.
4. L'objet verrouillé s'affiche dans le Canevas, mais vous ne pouvez pas le sélectionner ni le modifier.

**I** Lorsque vous verrouillez une couche, tous les objets de celle-ci sont également verrouillés. Cliquez à nouveau sur le cadenas  pour déverrouiller la couche.

## [ Masquer une couche/un objet ]

Vous pouvez masquer temporairement une couche/un objet dans le Canevas. L'objet masqué ne s'affiche plus sur le Canevas, vous ne pouvez pas non plus le sélectionner ou le modifier.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez une couche à masquer dans la liste des couches.
3. Cliquez sur l'icône en forme d'œil  du côté gauche pour masquer la couche sélectionnée. L'icône en forme d'œil  disparaît pour signifier l'invisibilité de l'objet est masqué et qu'il a disparu du canevas.

**f** Lorsque vous masquez une couche, tous les objets de celle-ci sont également masqués. Pour afficher l'objet à nouveau, cliquez sur le carré vide où se trouvait l'icône en forme d'œil . L'icône en forme d'œil  apparaît pour indiquer la visibilité de l'objet.

## [ Définir les options des vignettes ]

Vous pouvez définir la taille des vignettes affichées dans la liste des couches dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.

1. Sélectionnez l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez **[Options des vignettes...]** dans le sous-menu.
3. Dans la boîte de dialogue **Option des vignettes**, sélectionnez la taille voulue.
4. La taille définie appliquée aux vignettes de l'onglet **Couches**.

**f** Lorsque vous sélectionnez **Aucun** dans la boîte de dialogue **Options des vignettes**, seuls les noms des couches s'affichent sans image de vignette correspondante.

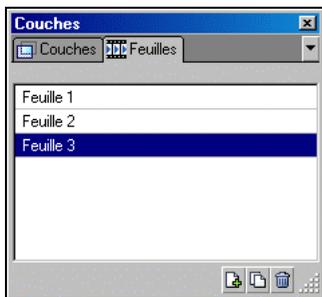
# Travailler avec les feuilles

---

## [ Qu'est-ce qu'une feuille ? ]

Une feuille est un élément d'image supérieur à une couche. Une couche peut contenir de nombreux objets ; alors qu'une feuille peut contenir de nombreuses couches. Lorsque vous créez un bouton vectoriel dynamique, vous devez indiquer les trois feuilles 'Normale', 'Surbrillance' et 'Dynamique' de manière à ce que Namo WebEditor puisse reconnaître le fichier comme étant un bouton vectoriel. Un fichier peut contenir de nombreuses feuilles et vous pouvez passer de feuille en feuille dans le canevas.

Dans l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**, vous pouvez consulter la liste de toutes les feuilles présentes dans le document, ajouter une nouvelle feuille, dupliquer/supprimer des feuilles ou les renommer.



## [ Ajouter une feuille ]

Vous pouvez ajouter une nouvelle feuille à la feuille en cours.

1. Sélectionnez l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
2. Cliquez sur **Ajouter une feuille**  ou sélectionnez [**Ajouter une feuille**] dans le sous-menu.
3. Une nouvelle feuille est affichée en bas de la liste des feuilles.

## [ Supprimer une feuille ]

Lorsque vous supprimez une feuille, les objets contenus dans elle sont également supprimés.

1. Sélectionnez l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez une feuille à supprimer dans la liste des feuilles.
3. Cliquez sur **Supprimer la feuille**  ou sélectionnez [**Supprimer la feuille**] dans le sous-menu.

## [ Copier une feuille ]

Vous pouvez obtenir deux feuilles identiques en copiant la feuille sélectionnée. Cela peut s'avérer utile pour copier un bouton existant ou pour le modifier lors de la création d'un bouton vectoriel dynamique.

1. Sélectionnez l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez la feuille que vous désirez copier.
3. Sélectionnez [**Dupliquer la feuille**] dans le sous-menu ou cliquez sur **Dupliquer la feuille**.
4. La feuille dupliquée s'affiche dans la liste des feuilles.

## [ Renommer une feuille ]

Vous pouvez renommer une feuille.

1. Sélectionnez l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
2. Dans l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**, double-cliquez sur la feuille ou l'objet que vous désirez renommer en sélectionnant [**Renommer la feuille**] dans le sous-menu.
3. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, entrez un nouveau nom pour la feuille ou l'objet et cliquez sur **OK**.
4. Le nouveau nom de feuille s'affiche dans la liste des feuilles.

**f** Assurez-vous de bien indiquer le nom de la feuille comme Normal/Dynamique/Surbrillance lorsque vous créez un bouton vectoriel dynamique. Il n'est pas nécessaire de faire la différence entre majuscules et minuscules.



# Chapitre 7 | Enregistrement et impression de documents

Travailler avec la zone d'exportation

Enregistrer des documents

Exporter des documents

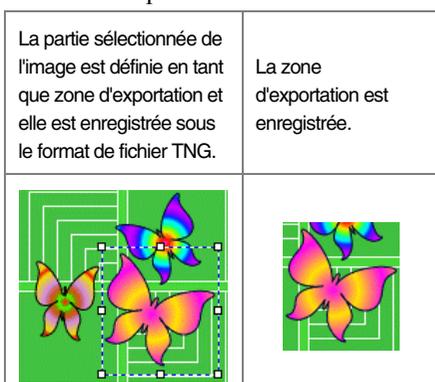
Imprimer des documents

# Travailler avec la zone d'exportation

---

## [ Qu'est-ce qu'une Zone d'exportation? ]

La zone d'exportation est la partie du canevas que vous pouvez enregistrer ou exporter. Dans WebCanvas, vous avez la possibilité d'exporter la zone définie comme zone d'exportation dans un format de fichier TNG ou Bitmap.



**i** Vous pouvez utiliser la zone d'exportation lorsque vous enregistrez l'image que vous venez de modifier au format de fichier Bouton vectoriel (\*.tng). Celui-ci est un format propre à WebCanvas. Lorsque vous exportez la zone d'exportation au format Bitmap, vous pouvez uniquement choisir si oui ou non vous désirez exporter la zone. Toutefois, lorsque vous exportez les fichiers SVG, vous pouvez exporter la totalité du document ou simplement la zone d'exportation.

## [ Définir la zone d'exportation ]

Vous avez la possibilité d'enregistrer une partie donnée d'un objet et d'exporter cette partie sous un format de fichier particulier, comme SVG ou Bitmap.

## Définir la zone d'exportation

1. Sélectionnez l'outil **Zone d'exportation**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur un point du canevas et tirez le bouton de la souris pour marquer la zone désirée. Lorsque le rectangle en pointillés a atteint la taille désirée, relâchez le bouton de la souris.



**i** Vous pouvez définir que la zone d'exportation minimale inclue tous les objets se trouvant sur le canevas. Sélectionnez la commande de menu **[Afficher > Zone d'exportation > Zone d'export. auto]** ou cliquez simplement sur l'**outil Zone d'exportation**  de la **Palette d'outils**.

## Définition de la zone d'exportation en tapant la valeur

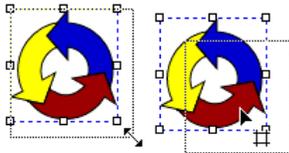
1. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez l'objet dont vous désirez exporter une zone en particulier.
3. Sélectionnez la commande de menu **[Afficher > Zone d'exportation > Paramètres...]**.
4. Dans la boîte de dialogue **Zone d'exportation**, indiquez la **Taille** et la **Position** de la zone d'exportation.

**i** Si vous sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer/Export]** sans indiquer la zone d'exportation d'un objet, la zone minimale inclura tous les objets du canevas et deviendra la zone d'exportation.

## [ Modifier la zone d'exportation ]

Vous avez la possibilité de modifier la taille et la position de la zone d'exportation.

1. Sélectionnez l'outil **Zone d'exportation**  de la **Palette d'outils**.
2. Les poignées de redimensionnement s'affichent dans la zone d'exportation. Choisissez l'une des méthodes suivantes:
  - Pour redimensionner la zone d'export, tirez l'une des poignées de redimensionnement. Pour déplacer la zone d'exportation, glissez et déposer la zone vers la position voulue.



- Sélectionnez la commande de menu [Afficher > Zone d'exportation > Paramètres...]. Dans la boîte de dialogue Zone d'exportation, indiquez la Taille et la Position de la zone d'exportation.
3. Lorsque vous sélectionnez un point se trouvant hors de la zone d'exportation, vous pouvez définir une nouvelle zone d'exportation.

**f** Vous pouvez définir que la zone d'exportation minimale inclue tous les objets se trouvant sur le canevas en sélectionnant la commande de menu [Afficher > Zone d'exportation > Zone d'export. auto] ou en double-cliquant sur l'outil **Zone d'exportation**  dans la **Palette d'outils**.

## [ Supprimer la zone d'exportation ]

Vous avez la possibilité d'effacer la zone d'exportation.

1. Sélectionnez la commande de menu [Afficher > Zone d'exportation > Effacer Zone d'export...].
2. La zone d'exportation a été supprimée du canevas.

**f** Lorsque la zone d'exportation est invisible, sélectionnez la commande de menu [Afficher > Zone d'exportation > Afficher].

# Enregistrer des documents

---

## [ Enregistrer un document ]

Vous pouvez enregistrer le document créé au format des boutons vectoriels (\*.tng). Celui-ci est unique à WebCanvas.

1. Cliquez sur **Enregistrer** dans la **barre d'outils Standard**  ou sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** et le **Type du fichier** et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Le nom du document enregistré s'affiche dans la barre de titre du document.

## [ Enregistrer un document sous un nouveau nom de fichier ]

Vous pouvez enregistrer le document sous un autre document.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer sous...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** et le **Type du fichier** et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Le nom du document enregistré s'affiche dans la barre de titre du document.

## [ Enregistrer une copie ]

Vous pouvez enregistrer la copie du document courant sous un autre nom. La copie peut uniquement être enregistrée au format des boutons vectoriels (\*.tng). Celui-ci est unique à WebCanvas.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer une copie...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer une copie** tapez le nom de fichier dans **Nom de fichier** et cliquez sur **Enregistrer**.

 Lorsque vous sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer une copie]**, la copie est enregistrée dans le répertoire indiqué et le document en cours reste dans le canevas.

# Exporter des documents

---

## [ Exporter un document en tant que fichier SVG ]

Vous pouvez exporter le document que vous avez modifié sous forme de fichier SVG.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Exporter > Fichier SVG...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Exporter**, indiquez le **Nom du fichier** et sélectionnez Fichiers SVG (\*.svg) ou fichiers SVG compressés (\*.svgz). Cliquez ensuite sur **Enregistrer**.
3. Dans la boîte de dialogue **Options SVG**, indiquez les options puis cliquez sur **OK**.

**i** Si vous sélectionnez la commande de menu **[Afficher > Aperçu dans le navigateur SVG]** ou si vous appuyez sur <F11>, vous pouvez obtenir un Aperçu de l'objet sélectionné au format SVG dans un navigateur.

- **Export de texte**  
Choisissez entre Aucun (Exporter sous) et Convertir en chemin.
- **Encodage**  
Choisissez entre UTF-8 et Encodage local. Sélectionnez Encodage local si vous utilisez des langues d'Europe Occidentale comme l'anglais, l'allemand, l'espagnol et l'italien. Toutefois, sélectionnez UTF-8, une version d'Unicode, si vous utilisez des langues qui ne sont pas encodées avec le jeu de caractères encodage local comme le Coréen, le Chinois, le Japonais et l'Hébreu.
- **Décimales**  
Définit le nombre de décimales pour arrondir les valeurs numériques de l'image en cours.  
Si vous tapez '4', les valeurs numériques seront arrondies au quatrième chiffre après la virgule dans l'image SVG exportée. Par exemple, si vous tapez '3', la valeur '40' sera affichée '40,000' dans la source du fichier SVG exporté.

**i** **UTF-8** est une version du standard Unicode, qui vous permet d'affecter deux octets à un caractère et un octet aux caractères couramment utilisés (de 0 à 127 ASCII)..

**i** Si vous sélectionnez la commande de menu **[Afficher > Aperçu dans le navigateur SVG]** ou si vous appuyez sur <F11>, vous pouvez obtenir un Aperçu de l'objet sélectionné au format SVG dans un navigateur.

## [ Exporter un document sous forme de fichier Bitmap ]

Vous pouvez exporter le document que vous avez modifié sous forme de fichier Bitmap. WebCanvas vous permet d'exporter les images au format de fichier BMP, GIF, PNG et JPG.

1. Définissez la zone d'exportation à l'aide de l'outil **Zone d'exportation**  de la **Palette d'outils**.
2. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Exporter > Fichier Bitmap...]**.
3. Dans la boîte de dialogue **Exporter** tapez le **Nom de fichier** et le **Type de fichier**.
  - Pour exporter le fichier au format BMP, sélectionnez 'Fichiers Bitmap (\*.bmp)' et cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options BMP, indiquez les options puis cliquez sur OK.
  - Pour exporter le fichier au format JPEG, sélectionnez 'Fichier JPEG (\*.jpg, \*.jpeg)' et cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options JPEG, indiquez les options puis cliquez sur OK.
  - Pour exporter le fichier au format PNG, sélectionnez 'Fichier PNG (\*.png)' et cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options PNG, indiquez les options puis cliquez sur OK.
  - Pour exporter le fichier au format GIF, sélectionnez 'Fichier GIF (\*.gif)' et cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options GIF, indiquez les options puis cliquez sur OK.

## [ Aperçu d'un fichier SVG dans un navigateur Web ]

Vous pouvez obtenir un aperçu du document courant au format **SVG** dans un navigateur. Pour pouvoir lancer l'**Aperçu SVG dans un navigateur**, il est recommandé d'indiquer à l'avance le **Chemin du navigateur** dans l'onglet **Aperçu SVG** de la boîte de dialogue Préférences.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Afficher > Aperçu SVG dans le navigateur]** ou appuyez sur <F11>.
2. Le navigateur s'affiche vous permettant d'obtenir un aperçu du document courant au format de fichier SVG.

**f** Si vous n'avez pas indiqué le **Chemin du navigateur** dans l'onglet **Aperçu SVG**, une boîte de dialogue contenant un message d'erreur vous invite à taper le **Chemin du navigateur**.

# Imprimer des documents

---

## [ Configurer l'impression ]

Vous pouvez définir les propriétés de l'impression comme le type de papier ou l'orientation. Les informations indiquées dans le **Configuration de l'impression** s'applique à tous les documents. Par conséquent, il est recommandé de confirmer les informations avant d'imprimer le document.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Configuration de l'impression...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Configuration de l'impression**, indiquez la taille du papier, la source, et l'orientation puis cliquez sur **OK**.

## [ Imprimer des documents ]

Vous pouvez imprimer le document courant.

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Imprimer...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Impression**, indiquez l'étendue et le nombre de copies, puis cliquez sur **OK**.

**f** Vous pouvez définir la taille du papier, la source et l'orientation dans la boîte de dialogue **Configuration de l'impression** en sélectionnant la commande de menu **[Fichier > Configuration de l'impression...]**.



# Chapitre 8 | Introduction aux Menus

Menu Fichier

Menu Edition/Affichage

Menu Modifier

Menu Effet/Fenêtre

Menu Aide

# Menu Fichier

---

Le menu **[Fichier]** est composé des menu relatifs à la création d'un nouveau document, l'ouverture d'un document existant ou l'enregistrement et l'impression du document en cours.

<b>Nouveau</b>	Crée un nouveau document. Les documents nouvellement créés sont appelés 'sansnom1', 'sansnom2' par défaut, avec un nombre entier croissant après 'sansnom'.
<b>Ouvrir</b>	Ouvre un document WebCanvas (*.tng) existant. Si vous désirez ouvrir des fichiers possédant d'autres formats de fichiers après avoir créé un autre document, utilisez la commande de menu [Fichier > Importer...].
<b>Fermer</b>	Ferme le document courant.
<b>Fermer tout</b>	Ferme tous les documents ouverts.
<b>Enregistrer</b>	Enregistre le document courant au format *.tng.
<b>Enregistrer sous</b>	Enregistre le document courant sous un nouveau nom de fichier. Enregistre un document sous un nouveau nom de fichier.
<b>Enregistrer une copie...</b>	Enregistre une copie du document courant. Le document courant reste ouvert.
<b>Importer</b>	Importe des fichiers Bitmap (*.bmp *.jpg; *.jpeg *.png*.gif) ou des fichiers Illustrator (*.ai) dans le canevas. Vous pouvez appliquer de nombreux effets aux fichiers importés.
<b>Exporter</b>	<b>Fichier SVG</b> Exporte l'image en cours au format de fichier SVG. Cette norme de graphiques de haute qualité vous permet de créer un design plus précis incluant les éléments de dégradé, les animations et de nombreux effets de filtres. <b>Fichier Bitmap</b> Exporte l'image en cours au format de fichier Bitmap. BMP, GIF, PNG, et JPG font partie des formats de fichiers Bitmap. Ils sont fréquemment utilisés pour les documents Web.
<b>Imprimer</b>	Imprime le document courant.
<b>Aperçu avant impression</b>	Affiche un aperçu du document tel qu'il apparaîtra une fois imprimé.
<b>Configuration de l'impression</b>	Permet de sélectionner l'imprimante, la taille et l'orientation du papier.
<b>Informations sur le document</b>	Permet de taper le titre et la Description du document dans la boîte de dialogue Informations sur le document. Ces informations sont intégrées dans la source SVG sous les éléments 'title' et 'desc' lorsque l'image est exportée sous un fichier SVG.
<b>Préférences</b>	Définit les options générales et d'aperçu SVG de WebCanvas.
<b>Documents Récents</b>	Affiche jusqu'à 4 documents récemment ouverts.
<b>Quitter</b>	Ferme tous les documents ouverts et quitte WebCanvas.

## Menu Edition/Affichage

---

Le menu **[Edition]** est composé des fonctions d'édition de base comme couper, copier, coller et sélectionner un objet.

<b>Annuler</b>	Annule la dernière modification et restaure l'état présent avant celle-ci.
<b>Rétablir</b>	Rétablit la dernière action 'annulée'.
<b>Couper</b>	Coupe le ou les objets sélectionnés et les enregistre dans le presse-papiers.
<b>Copier</b>	Copie le ou les objets sélectionnés et les enregistre dans le presse-papiers.
<b>Coller</b>	Colle les objets coupés ou copiés dans le canevas.
<b>Coller en place</b>	Colle les objets coupés ou copiés à la même place.
<b>Supprimer</b>	Supprime l'objet sélectionné.
<b>Sélectionner tout</b>	Sélectionne tous les objets présents sur le Canevas.
<b>Désélectionner tout</b>	Désélectionne tous les objets sélectionnés.
<b>Inverser la sélection</b>	Sélectionne tous les objets non sélectionnés sur le Canevas.

Le menu **[Afficher]** est composé des menus relatifs aux paramètres du Canevas comme la barre d'outils, les règles et les grilles/guides.

<b>Barre d'outils</b>	<p><b>La Barre d'outils Standard</b> est un ensemble de boutons permettant d'ouvrir, d'enregistrer, de copier et d'imprimer un document.</p> <p><b>La barre d'outils Objets</b> Ensemble de boutons utilisés pour modifier la mise en forme en changeant la taille et la position de l'objet.</p> <p><b>Barre d'état</b> Affiche les informations sur le canevas en cours en bas de la fenêtre</p> <p><b>Options d'outils</b> Permet d'afficher ou de masquer les Options d'outils. Indique les options relatives à l'outil dans la Palette d'outils.</p>
<b>Règles</b>	<p><b>Afficher tout</b> Affiche ou masque les règles dans la fenêtre Edition. Les règles permettent un travail plus précis.</p> <p><b>Règle horizontale</b> Affiche ou masque la règle horizontale dans la fenêtre Edition.</p> <p><b>Règle verticale</b> Affiche ou masque la règle verticale dans la fenêtre Edition.</p>

<b>Grille</b>	<p><b>Afficher</b> Affiche ou masque la grille dans la fenêtre Edition.</p> <p><b>Magnétisme</b> Ajuste la position ou la taille de l'objet inséré dans un document. Les objets sont attirés vers la grille la plus proche lorsqu'ils sont redimensionnés ou quand leur position est modifiée.</p> <p><b>Paramètres</b> Définit la couleur, le style et l'espacement de la grille.</p>
<b>Guides</b>	<p><b>Afficher</b> Affiche ou masque les guides dans la fenêtre Edition.</p> <p><b>Magnétisme</b> Ajuste la position ou la taille de l'objet inséré dans un document. Les objets sont attirés vers les guides les plus proches lorsqu'ils sont redimensionnés ou quand leur position est modifiée.</p> <p><b>Paramètres</b> Définit la couleur et le style des guides.</p> <p><b>Effacer tout</b> Efface tous les guides du canevas.</p> <p><b>Verrouiller</b> Évite de supprimer ou de déplacer les guides du canevas. Pour modifier les guides, désélectionnez la commande de menu [Verrouiller].</p>
<b>Plein écran</b>	Affiche le contour et le chemin des objets insérés dans la fenêtre Edition de manière douce en appliquant l'Anti-Alias.
<b>Zoom avant</b>	Augmente la taille du canevas de 100 %.
<b>Zoom arrière</b>	Réduit la taille du canevas de 50 %.
<b>Taille réelle</b>	Affiche le canevas à sa taille réelle. Zoom avant/arrière dans le canevas.
<b>Zone d'exportation</b>	<p><b>Afficher</b> Affiche la zone d'exportation sous forme d'une ligne à pointillés bleus. La portion définie en tant que zone d'exportation est incluse dans le fichier créé par enregistrement ou exportation.</p> <p><b>Paramètres</b> Permet d'indiquer la taille et la position de la zone d'exportation dans la boîte de dialogue zone d'Exportation.</p> <p><b>Zone d'export. auto</b> Définit automatiquement la zone d'exportation minimale pour inclure tous les objets se trouvant sur le canevas.</p> <p><b>Effacer la zone d'exportation</b> Supprime la zone d'exportation de l'objet sélectionné.</p>
<b>Aperçu dans le navigateur SVG</b>	Pour obtenir un aperçu du document courant au format SVG au sein du navigateur, vous devez installer un plug-in compatible SVG. Vous pouvez télécharger la Visionneuse SVG Viewer depuis le site Web d'Adobe.

# Menu Modifier

Le menu **[Modifier]** est composé des menus relatifs à la transformation, l'arrangement, l'alignement et la distribution de l'objet en cours.

<b>Transformation</b>	<b>Transformer à nouveau</b> Répète la dernière transformation appliquée à un objet. <b>Déplacer</b> Déplace l'objet sélectionné. Vous pouvez créer une copie et la déplacer. <b>Echelle</b> Redimensionne un objet horizontalement ou verticalement. Vous pouvez créer une copie et la redimensionner. Redimensionner un objet <b>Rotation/Distorsion</b> Tourne ou distord un objet d'un angle défini. La distorsion d'un objet avec les axes X/Y identiques donne un rendu égal à la rotation de l'objet d'un angle du même degré. <b>Miroir</b> Renverse un objet horizontalement ou verticalement. Vous pouvez également renverser un objet d'une foule de manière en définissant l'angle de son axe.
<b>Disposition</b>	<b>Avant-plan</b> Amène l'objet sélectionné à l'avant-plan. L'objet est positionné en haut de la couche à laquelle il appartient. <b>En avant</b> Amène l'objet sélectionné d'un pas en avant dans la couche à laquelle il appartient. <b>En arrière</b> Amène l'objet sélectionné d'un pas en arrière dans la couche à laquelle il appartient. <b>Arrière-plan</b> Amène l'objet sélectionné à l'arrière-plan. L'objet est positionné en bas de la couche à laquelle il appartient.
<b>Alignement</b>	<b>Gauche</b> Aligne les objets du côté gauche du dernier objet sélectionné. <b>Centre</b> Aligne les objets sélectionnés au centre horizontal du dernier objet sélectionné. <b>Droite</b> Aligne les objets du côté droit du dernier objet sélectionné. <b>Haut</b> Aligne les objets du côté supérieur du dernier objet sélectionné. <b>Milieu</b> Aligne les objets sélectionnés au centre vertical du dernier objet sélectionné. <b>Bas</b> Aligne les objets du côté inférieur du dernier objet sélectionné.
<b>Distribution</b>	<b>Gauche</b> Distribue également les coins gauches des objets sélectionnés. <b>Centre</b> Distribue également les centres horizontaux des objets sélectionnés. <b>Droite</b> Distribue également les coins droits des objets sélectionnés.

	<p><b>Haut</b> Distribue également les coins supérieurs des objets sélectionnés.</p> <p><b>Milieu</b> Distribue également les coins médians verticaux des objets sélectionnés.</p> <p><b>Bas</b> Distribue également les coins inférieurs des objets sélectionnés.</p>
	<p><b>Uniformiser l'espace horizontal</b> Uniformise l'espace horizontal entre les objets.</p> <p><b>Uniformiser l'espace vertical</b> Uniformise l'espace vertical entre les objets.</p>
<b>Uniformiser la Taille</b>	<p><b>Largeur</b> Ajuste les largeurs des objets sélectionnés par rapport à celle du dernier objet sélectionné.</p> <p><b>Hauteur</b> Ajuste les hauteurs des objets sélectionnés par rapport à celle du dernier objet sélectionné.</p> <p><b>Les deux</b> Ajuste les tailles des objets sélectionnés par rapport à celle du dernier objet sélectionné.</p>
<b>Grouper</b>	Rassemble plusieurs objets en un seul groupe. Les objets groupés se comportent comme un seul objet. Uniquement activé lorsque vous sélectionnez plus d'un objet ou groupe.
<b>Dissocier</b>	Dissocie les objets groupés. Les objets dissociés se comportent individuellement. Uniquement activé lorsque vous sélectionnez un groupe.
<b>Convertir vers le chemin</b>	Convertit des textes ou des objets en objets de chemin. Vous pouvez modifier un objet converti en chemin d'une foule de manières différentes.
<b>Chemin</b>	<p><b>Inverser la direction du chemin</b> Inverse l'ordre ou la direction du chemin.</p> <p><b>Joindre le chemin</b> Joint les chemins.</p> <p><b>Fermer le chemin</b> Ferme les chemins.</p>
<b>Détourage Masque</b>	<p><b>Exécuter</b> Fait fonctionner la zone de chevauchement de l'objet sélectionné comme un objet à masque.</p> <p><b>Libérer</b> Libère des groupes d'objets en les masquant et en les séparant en objets individuels.</p>
<b>Chemin composé</b>	<p><b>Exécuter</b> Transforme l'objet sélectionné en un chemin composé. Vous pouvez rendre des parties se chevauchant de deux ou plusieurs objets transparentes en créant un chemin composé.</p> <p><b>Libérer</b> Libère les chemins de composition sélectionnés et les sépare en objets individuels.</p>
<b>Hyperlien</b>	<p><b>Exécuter</b> Applique un hyperlien à un objet sélectionné. L'hyperlien défini fonctionne correctement uniquement lorsque vous exportez des images au format de fichier SVG.</p> <p><b>Supprimer l'hyperlien</b> Supprime un hyperlien d'un objet.</p>
<b>Propriétés du Canevas</b>	Définit la largeur, hauteur et la couleur d'arrière-plan du document.

## Menu Effet/Fenêtre

---

Le menu **[Effet]** est composé des effets que l'on peut appliquer à un objet.

<b>Flou gaussien</b>	Rend l'apparence de l'objet sélectionné plus douce.
<b>Ombre portée</b>	Applique une ombre portée à l'objet pour lui donner une apparence tridimensionnelle.
<b>Effet Biseau</b>	Rend l'apparence de l'objet sélectionné projetée.
<b>Halo</b>	Applique un halo de lumière à l'objet sélectionné. Vous pouvez choisir entre un halo externe ou interne.
<b>Luminosité/Contraste</b>	Ajuste la luminosité et le contraste de l'objet sélectionné.
<b>Teinte/Saturation</b>	Ajuste la teinte et la saturation de l'objet sélectionné.

Le menu **[Fenêtre]** est composé des menus relatifs aux fenêtres d'attributs de WebCanvas.

<b>Palette d'outils</b>	Affiche ou masque les outils. La Palette d'outils est un ensemble d'outils le plus fréquemment utilisés lors de la création et la retouche d'images.
<b>Propriétés</b>	Affiche ou masque la fenêtre d'attributs permettant de définir les propriétés de peinture, de contour, de transformation et de texte.
<b>Echantillons</b>	Affiche ou masque la fenêtre d'attributs permettant de définir les propriétés de couleur, de dégradé et de motif.
<b>Couches</b>	Affiche ou masque la fenêtre d'attributs permettant d'afficher les informations sur les couches et les feuilles.
<b>Bibliothèques</b>	Affiche ou masque la fenêtre d'attributs permettant d'afficher les styles et les formes.
<b>Activer l'ancrage</b>	Indique s'il faut ancrer les fenêtres Propriétés, Echantillons, Couches et Bibliothèques. Les fenêtres d'attributs peuvent être ancrées à droite ou à gauche du canevas.
<b>Cascade</b>	Réorganise les canevas en une série de fenêtres en cascade.
<b>Mosaïque Horizontale</b>	Réorganise les canevas horizontalement.
<b>Mosaïque Verticale</b>	Réorganise les canevas verticalement.
<b>Réorganiser les icônes</b>	Réorganise les icônes éparses du canevas en bas de la fenêtre.
<b>Plus de fenêtres</b>	Affiche la liste des documents actuellement ouverts. Ne s'affiche uniquement si plus de 10 documents sont ouverts simultanément.

# Menu Aide

---

Le menu **[Aide]** est composé de l'aide de WebCanvas et des informations à propos de WebCanvas.

<b>Aide</b>	Active l'aide de WebCanvas.
<b>À propos de WebCanvas 1.0...</b>	Affiche les informations sur WebCanvas.

**i** L'**aide** peut être atteinte de l'une des méthodes suivantes.

- Sélectionnez la commande de menu [Aide > Aide de WebCanvas].
- Appuyez sur la touche de raccourci <F1>.
- Appuyez sur la touche <F1> à partir de n'importe quelle boîte de dialogue pour ouvrir la fenêtre d'**aide** affichant le document d'aide correspondant à la boîte de dialogue que vous consultez. Si la fenêtre d'aide ne s'affiche pas après avoir appuyé sur la touche <F1> appuyez dessus une nouvelle fois.

## Chapitre 9 | Didacticiel

Travailler avec les boutons vectoriels  
-----  
Travailler avec les boutons vectoriels  
-----  
dynamiques

-----  
WebCanvas et SVG

# Travailler avec les boutons vectoriels

---

## [ Qu'est-ce qu'un bouton vectoriel ? ]

Un bouton vectoriel est une image vectorisée générée grâce à une fonction spécifique de bouton vectoriel de Namo WebEditor. Vous pouvez créer des images à partir d'un texte ; ces images sont généralement employées comme en-tête de paragraphe, bannières, boutons et/ou titres de tableaux. Les boutons vectoriels vous permettent de créer divers types de puces, de boutons et de bannières. Les boutons vectoriels permettent de créer des boutons et des bannières colorés et vectorisés, qui peuvent être redimensionnés sans perdre leurs propriétés ; de plus, ils peuvent être édités à tout moment.

### WebCanvas et les Boutons vectoriels

Le format de fichier de bouton vectoriel (\*.tng) est unique à WebCanvas. Pour utiliser les boutons vectoriels dynamiques (\*.npi) créés à l'aide de WebEditor 4, il est recommandé d'utiliser la fonction **Importer**. Vous pouvez également importer des fichiers Bitmap et Illustrator pour les éditer comme des boutons vectoriels.

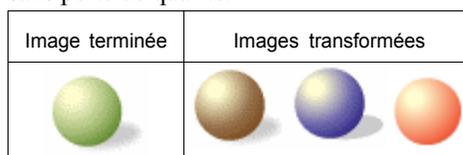
### Utiliser le bouton vectoriel

Les boutons vectoriels vous permettent de créer divers types de puces, de boutons et de bannières.

Vous pouvez importer les boutons vectoriels créés dans WebCanvas vers WebEditor pour les utiliser d'une foule de manières.

## [ Créer une puce ]

Vous pouvez facilement créer des images vectorielles qui peuvent être utilisées comme puces dans des documents Web avec des objets vectoriels. Dans la mesure où l'image est enregistrée au format graphique vectoriel, vous pouvez la redimensionner après l'avoir insérée et modifier sa couleur sans perte de qualité.



### Etape 1 : Créer un nouveau document

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Nouveau...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouveau Document**, tapez 'cercle' dans **Nom** et indiquez la largeur, hauteur et couleur avant de cliquer sur **OK**.
3. La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'cercle' [Feuille 1] - 100%. s'affiche dans la barre de titre.

### Etape 2 : Créer une forme basique

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
2. Créez un cercle en tirant la souris sur le canevas tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.



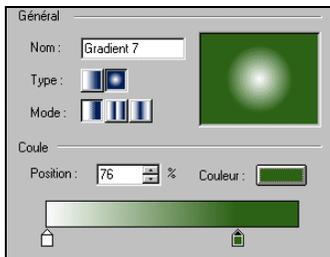
### Etape 3 : Colorier une puce

Pour donner un sens de volume à l'objet, comparable à une balle, par exemple, modifiez le dégradé conformément aux étapes suivantes et appliquez-le à l'objet.

1. Appuyez sur le bouton déroulant Remplissage de la **Palette d'outils** et sélectionnez le dégradé souhaité dans l'onglet **Dégradé**.



2. Double-cliquez sur le bouton **Remplissage** de la **Palette d'outils**.
3. Dans la boîte de dialogue **Editeur de dégradé**, indiquez les options comme suit.



- Sélectionnez  comme Type et  comme Mode.
  - Pour modifier la couleur, sélectionnez la barre de défilement  et appuyez sur le bouton Couleur . Dans la boîte de dialogue Couleur, sélectionnez la couleur voulue.
4. Sélectionnez l'outil **Dégradé vectoriel**  de la **Palette d'outils**.
  5. Tirez à partir du haut à gauche du cercle pour modifier le point de début et de fin du dégradé comme suit.



### Etape 4 : Créer une ombre

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
2. Créez un cercle qui sera utilisé comme ombre en glissant la souris.



3. Sélectionnez l'outil **Rotation**  de la **Palette d'outils** et transformez le cercle comme suit.



4. Double-cliquez sur le bouton **Remplissage** de la **Palette d'outils** et sélectionnez la couleur à utiliser comme ombre dans la boîte de dialogue **Couleur**.



5. Sélectionnez la commande de menu **[Effet > Flou Gaussien...]**.
6. Dans la boîte de dialogue **Flou Gaussien**, indiquez le Rayon X/Y de 3 pixels et cliquez sur **OK**.



7. Tirez l'objet d'ombre en dessous du cercle créé à l'étape 3 en maintenant enfoncée la touche <Ctrl>.



8. Dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**, faites glisser l'objet d'ombre en dessous de l'objet de cercle auquel elle appartient.



- Une puce comparable a celle ci-dessous est terminée.



#### Etape 5 : Enregistrer le bouton vectoriel

- Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]**.
- Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'cercle' et le **Type du fichier** Fichier TNG (\*.tng) et cliquez sur **Enregistrer**.

### [ Créer un bouton ]

Vous pouvez facilement créer des images vectorielles qui peuvent être utilisées dans des documents Web avec des objets vectoriels.

Image terminée	Images transformées
	

#### Etape 1 : Créer un nouveau document

- Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Nouveau...]**.
- Dans la boîte de dialogue **Nouveau Document**, tapez 'bouton' dans **Nom** et indiquez la largeur, hauteur et couleur avant de cliquer sur **OK**.
- La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'bouton' [Feuille 1] - 100%. s'affiche dans la barre de titre.

#### Etape 2 : Créer un bouton

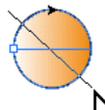
- Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
- Créez un cercle en tirant la souris sur le canevas tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.



- Appuyez sur le bouton déroulant Remplissage de la **Palette d'outils** et sélectionnez le dégradé souhaité dans l'onglet **Dégradé**.



- Sélectionnez l'outil **Dégradé vectoriel**  de la **Palette d'outils**.
- Tirez à partir du haut à gauche du cercle pour modifier le point de début et de fin du dégradé comme suit.



- Appuyez sur le bouton **Contour** de la **Palette d'outils** et supprimez le contour en appuyant sur le bouton **Aucun** .



- Ajouter un cercle plus petit à l'intérieur de l'objet à l'aide de la même méthode que ci-dessous et indiquer le point de début et de fin du dégradé (l'opposée du cercle plus grand).



- Un bouton comparable a celui ci-dessous est terminé.



### Etape 3 : Taper le texte

- Sélectionnez l'outil **Texte**  de la **Palette d'outils**.
- Dans la boîte de dialogue **Texte**, tapez 'A' dans **Texte** et indiquez la police et sa taille avant de cliquez sur **OK**.



- Appuyez sur le bouton déroulant Remplissage de la **Palette d'outils** et sélectionnez la couleur souhaitée dans l'onglet **Couleur**. Sélectionnez la même couleur que la plus foncée dans le dégradé de l'objet cercle.



- Sélectionnez la commande de menu [**Effet > Biseau...**].
- Dans la boîte de dialogue **Biseau**, indiquez le Contour 'Circulaire,' la largeur de '1' pixel et sélectionnez la même couleur que la plus claire dans le dégradé de l'objet cercle.



### Etape 4 : Enregistrer le bouton vectoriel

- Sélectionnez la commande de menu [**Fichier > Enregistrer**].
- Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'cercle' et le **Type du fichier** Fichier TNG (\*.tng) et cliquez sur **Enregistrer**.

## [ Créer une image ]

Image terminée	Images transformées
	  

### Etape 1 : Créer un nouveau document

- Sélectionnez la commande de menu [**Fichier > Nouveau...**].
- Dans la boîte de dialogue **Nouveau Document**, tapez 'MonImage' dans **Nom** et indiquez la largeur, hauteur et couleur avant de cliquez sur **OK**.
- La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'MonImage' [Feuille 1] - 100% s'affiche dans la barre de titre.

### Etape 2 : Insérer un caractère Dingbat

- Sélectionnez l'outil **Texte**  de la **Palette d'outils**.
- Dans la boîte de dialogue **Texte**, tapez '/' dans **Texte** et indiquez la police 'Wingding' et sa taille. Cliquez ensuite sur **OK**.



- Cliquez sur **Basculer Remplissage et Contour**  en bas de la **Palette d'outil**.
- Appuyez sur le bouton **Contour** de la **Palette d'outils** et supprimez le contour en appuyant sur le bouton **Aucun** .



- Appuyez sur le bouton déroulant Remplissage de la **Palette d'outils** et sélectionnez la couleur souhaitée dans l'onglet **Couleur**.



### Etape 3 : Insérer un objet

1. Sélectionnez l'outil **Ellipse**  dans la **Palette d'outils**.
2. Créez un cercle en tirant la souris sur le canevas tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.



3. Spécifiez la largeur de '3' dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**.



4. Sélectionnez la commande de menu **[Effet > Ombre portée...]**.
5. Dans la boîte de dialogue **Ombre portée**, indiquez le Décalage X/Y et le flou de '2' pixels.



6. Tirez l'objet de cercle créé à l'étape 2 en maintenant enfoncée la touche <Ctrl> pour inclure le caractère dingbat dans le cercle.



7. Une image comparable à celle ci-dessous est créée.



### Etape 4 : Enregistrer le bouton vectoriel

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'MonImage' et le **Type du fichier** Fichier TNG (\*.tng) et cliquez sur **Enregistrer**.

**i** Dans la mesure où le texte présent dans les images est exprimé sous forme d'image lorsque vous utilisez le format de fichiers boutons vectoriels (\*.tng), vous êtes libre d'utiliser des polices Dingbats à la place de polices basiques.

## [ Créer une ligne horizontale ]

Vous pouvez facilement créer des lignes horizontales fréquemment utilisées dans des documents Web avec des chemins d'objets vectoriels. Dans la mesure où l'image est enregistrée au format graphique vectoriel, vous pouvez la redimensionner sans perte de qualité graphique.

Image terminée	
Images transformées	

### Etape 1 : Créer un nouveau document

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Nouveau...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouveau Document**, tapez 'horizon' dans **Nom** et indiquez la largeur, hauteur et couleur avant de cliquer sur **OK**.
3. La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'horizon' [Feuille 1] - 100% s'affiche dans la barre de titre.

### Etape 2 : Créer une ligne horizontale

1. Sélectionnez l'outil **Crayon**  dans la **Palette d'outils**.
2. Cliquez sur le point d'ancrage de début d'une ligne horizontale et cliquez sur le point d'ancrage de fin tout en maintenant la touche <Maj.> enfoncée.



3. Dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**, indiquez une largeur de '5' et les pointillés de 'Ligne en tirets courts'.



4. Appuyez sur le bouton déroulant Remplissage de la **Palette d'outils** et sélectionnez le dégradé souhaité dans l'onglet **Dégradé**.



5. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.

6. Modifiez la ligne horizontale de la longueur voulue.



7. Une ligne horizontale comparable à celle ci-dessous est terminée.

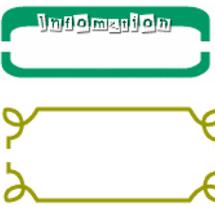


### Etape 3 : Enregistrer le bouton vectoriel

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'horizon' et le **Type du fichier** Fichier TNG (\*.tng) et cliquez sur **Enregistrer**.

## [ Créer un en-tête de tableau ]

Vous pouvez facilement créer des tableaux décoratifs utilisés pour des tableaux d'information dans des documents Web, lorsque vous créez des titres de tableaux sous forme de boutons vectoriels. L'en-tête de tableau est composé d'un ensemble d'images supérieure/inférieures.

Image terminée	
Images transformées	

### Etape 1 : Créer un nouveau document

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Nouveau...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouveau Document**, tapez 'tableau' dans **Nom** et indiquez la largeur, hauteur et couleur avant de cliquer sur **OK**.
3. La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'tableau' [Feuille 1] - 100% s'affiche dans la barre de titre.

### Etape 2 : Créer le cadre du tableau

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle Arrondi**  dans la **PaLETTE d'outils**.
2. Créez un rectangle arrondi en tirant la souris sur le canevas. Vous pouvez indiquer l'arc des coins dans les **Options d'outils**.



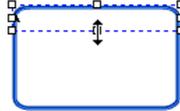
3. Appuyez sur le bouton déroulant Remplissage de la **PaLETTE d'outils** et sélectionnez la couleur souhaitée dans l'onglet **Couleur**.



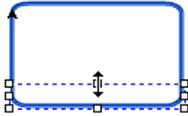
4. Spécifiez la largeur de '3' dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**.



### Etape 3 : Enregistrer le bouton vectoriel

1. Double-cliquez sur l'outil **Zone d'exportation**  de la **PaLETTE d'outils**. La zone minimale qui inclut le rectangle arrondi est définie en tant que zone d'exportation.
2. Sélectionnez la partie supérieure du rectangle arrondi en tirant la taille du point d'ancrage de la zone d'exportation. Cette partie servira d'image supérieure pour l'en-tête du tableau.  

3. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]**.
4. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'haut-tableau' et le **Type du fichier** Fichier TNG (\*.tng) et cliquez sur **Enregistrer**.
5. Double-cliquez sur l'outil **Zone d'exportation**  de la **PaLETTE d'outils**.

- Sélectionnez la partie inférieure du rectangle arrondi en tirant la taille du point d'ancrage de la zone d'exportation. Cette partie servira d'image inférieure pour l'en-tête de tableau.



- Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]**.
- Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'bas-tableau' et le **Type du fichier** Fichier TNG (\*.tng) et cliquez sur **Enregistrer**.

<Référence> Créer un tableau décoré à l'aide des images d'en-tête de tableaux

La méthode de création d'un tableau décoratif dans WebEditor est la suivante.

- Créez un tableau 3x1 dans le canevas de WebEditor.



- Indiquez un contour de tableau de '0' pour rendre le contour invisible.



- Insérez les images supérieure et inférieure de l'en-tête de tableau créé à l'étape 3.



- Indiquez la même couleur pour l'arrière-plan de la cellule au milieu du tableau que pour les images haut et bas.



- Insérez un autre tableau 1x1 dans la cellule du milieu du tableau.



- Indiquez le contour de tableau '0' pour rendre ce dernier invisible, une couleur d'arrière-plan 'white' (blanc) et l'alignement 'centre'.



- Tirez le côté droit de la bordure du tableau inséré au milieu pour modifier la taille du tableau décoré.



- Tapez du texte inséré dans le tableau du milieu.



## [ Créer une bannière ]

Vous pouvez facilement créer des bannières utilisées comme titre de documents à l'aide de motifs et de couches.



### Etape 1 : Créer un nouveau document

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Nouveau...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouveau Document**, tapez 'bannière' dans **Nom** et indiquez la largeur, hauteur et couleur avant de cliquer sur **OK**.
3. La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'bannière' [Feuille 1] - 100%.s'affiche dans la barre de titre.

### Etape 2 : Créer un cadre de bannière

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle**  de la **Palette d'outils**.
2. Créez un rectangle en tirant la souris sur le canevas.



3. Appuyez sur le bouton déroulant **Remplissage** de la **Palette d'outils** et sélectionnez le motif souhaité dans l'onglet **Motif**.



4. Appuyez sur le bouton **Contour** de la **Palette d'outils** et supprimez le contour en appuyant sur le bouton **Aucun** .
5. Appuyez sur le menu déroulant  de la fenêtre **Couche** et sélectionnez **Dupliquer l'objet**.
6. Appuyez sur le bouton déroulant **Remplissage** de la **Palette d'outils** et sélectionnez le dégradé souhaité dans l'onglet **Dégradé**.



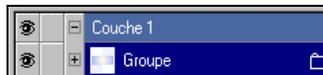
7. Indiquez le type de mélange des couches 'Ecran' dans la fenêtre **Couches**.



8. Le mode de mélange des couches est appliqué pour donner l'apparence suivante à l'objet.



9. Sélectionnez tout en appuyant sur <Ctrl + A>.
10. Sélectionnez la commande de menu **[Modifier > Grouper]**.



11. Sélectionnez la commande de menu **[Effet > Teinte/Saturation]**.
12. Dans la boîte de dialogue **Teinte/Saturation**, indiquez une Rotation de teinte de '70' et une Saturation de '80%'.



### Etape 3 : Saisie du texte

1. Sélectionnez **Texte**  dans la **Palette d'outils**.
2. Dans la boîte de dialogue **Texte**, tapez 'Album Photo' dans **Texte** et indiquez la police et sa taille avant de cliquer sur **OK**.



3. Appuyez sur le bouton déroulant Remplissage de la **Palette d'outils** et sélectionnez une couleur similaire à l'arrière plan de la bannière dans l'onglet **Couleur**.



4. Sélectionnez la commande de menu [**Effet > Ombre portée...**].
5. Dans la boîte de dialogue **Ombre portée**, indiquez le Type 'Ombre interne', le Décalage X/Y et le flou de '2' pixels.



6. Une bannière comparable à celle ci-dessous est terminée.



### Etape 4 : Enregistrer le bouton vectoriel

1. Sélectionnez la commande de menu [**Fichier > Enregistrer**].
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'bannière' et le **Type du fichier** Fichier TNG (\*.tng) et cliquez sur **Enregistrer**.

## [ Utiliser les Boutons vectoriels dans Namo WebEditor ]

Les images créées avec WebCanvas sont enregistrées au format des boutons vectoriels (\*.tng) peuvent être importées et utilisées dans WebEditor.

1. Importez les Boutons vectoriels dans Namo WebEditor.
2. Lancez Namo WebEditor.
3. Sélectionnez la commande de menu [**Fenêtre > Gestionnaire de ressources**].
4. Sélectionnez l'onglet **Boutons Vectoriels** du **Gestionnaire de ressources** et sélectionnez le dossier **Mes Ressources**.
5. Effectuez un clic droit sur **Mes Ressources** et sélectionnez la commande de menu [**Importer**].
6. Sélectionnez le bouton vectoriel que vous avez créé dans WebCanvas dans la boîte de dialogue **Ouvrir** et cliquez sur **Ouvrir**.
7. Le bouton vectoriel sélectionné est ajouté à l'Aperçu et s'affiche dans le panneau de droite.
8. Sélectionnez le bouton vectoriel dans l'Aperçu, puis cliquez sur **Insérer**.
9. Cliquez sur **Fermer**.

### **Modifier le Bouton vectoriel dans Namor WebEditor**

Vous pouvez redimensionner le bouton vectoriel inséré dans un document Web à l'aide de WebEditor. Dans la mesure où les boutons vectoriels sont enregistrés au format graphique vectoriel, vous pouvez les redimensionner sans perte de qualité graphique.

Pour modifier les propriétés du bouton vectoriel, telles que couleur et police, double-cliquez sur le bouton vectoriel inséré. WebCanvas est lancé automatiquement pour vous permettre de modifier les propriétés.

**i** L'ajout de boutons vectoriels est simplifié si vous glissez le bouton vectoriel à partir de WebCanvas pour le déposer dans la fenêtre d'édition ou le **Gestionnaire de ressources** de WebEditor.

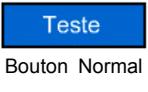
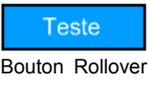
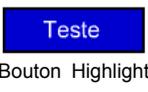
# Travailler avec les boutons vectoriels dynamiques

---

## [ Qu'est-ce qu'un bouton vectoriel dynamique ? ]

### Bouton vectoriel dynamique

Un bouton vectoriel dynamique est un ensemble de boutons vectoriels composé des trois boutons (normal, rollover, highlight). Vous pouvez créer un bouton vectoriel dynamique avec les trois feuilles, Normal, Rollover et Highlight (Normal, Survol et Sélection).

 Bouton Normal	Bouton affiché normalement. Il est recommandé de l'appeler 'Normal'.
 Bouton Rollover	Affiché lorsque le pointeur de la souris est dessus. Il est recommandé de l'appeler 'Rollover'.
 Bouton Highlight	Indique la page en cours dans la barre de navigation.

### Bouton vectoriel dynamique et barre de navigation

Le bouton vectoriel dynamique est utilisé dans la barre de navigation créée dans WebEditor. Si vous utilisez le bouton vectoriel dynamique comme barre de navigation, le texte inséré dans le bouton est automatiquement modifié en nom du titre de navigation correspondant à la structure du site Web. Lorsque vous modifiez la structure du site Web, le texte est automatiquement mis à jour.

Le bouton vectoriel dynamique doit au moins contenir un objet de texte. Lorsque plus de 2 objets de texte sont utilisés, c'est celui qui est présent en haut de la liste des couches qui est utilisé pour afficher le titre de navigation. Les autres objets de texte sont affichés tels quels, quel que soit leur titre.



## [ Créer bouton vectoriel dynamique ]

Vous pouvez créer un bouton vectoriel dynamique en créant d'abord un bouton Normal puis en créant ensuite les boutons Rollover (survol) et Highlight en copiant et en modifiant le bouton normal. La méthode de création d'un bouton vectoriel dynamique est la suivante.

### Créer un nouveau document

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Nouveau...]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouveau Document**, tapez 'MonRollover' dans **Nom** et indiquez la largeur, hauteur et couleur avant de cliquer sur **OK**.
3. La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'MonRollover' [Feuille 1] - 100%.s'affiche dans la barre de titre.

## Créer un objet basique

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle**  de la **Palette d'outils**.
2. Créez un rectangle en tirant la souris sur le canevas.



3. Cliquez sur **Appliquer au Remplissage**  dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons** et sélectionnez la couleur voulue.



4. Spécifiez le Contour de '2' dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**. Le contour du rectangle passe à 2 pixels.



5. Cliquez sur **Appliquer au Contour**  dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons** et sélectionnez la couleur voulue. Si vous ne trouvez pas la couleur voulue, double-cliquez sur l'une des vignettes de l'onglet **Couleur** et indiquez la couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.



## Insérer un objet de texte

1. Sélectionnez l'outil **Texte**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez à l'intérieur du rectangle.
3. Dans la boîte de dialogue **Texte**, tapez 'texte' dans **Texte** et indiquez la police 'Arial' et une taille de '11'. Cliquez ensuite sur **OK**.



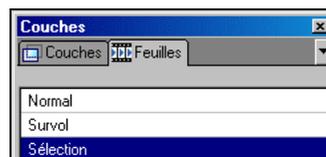
4. Cliquez sur **Appliquer au Remplissage**  dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons** et coloriez le texte en blanc.



## Renommer une feuille

Dupliquez les feuilles sur lesquelles vous avez travaillé pour en créer 3 qui constitueront le jeu de bouton vectoriel dynamique et nommez les.

1. Sélectionnez l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
2. Double-cliquez sur 'Feuille1' dans la zone de liste feuille.
3. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, tapez 'Normal' dans la case **Nom** et cliquez sur **OK**.
4. Sélectionnez l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
5. Sélectionnez la feuille 'Normal' de la zone de liste des feuilles.
6. Sélectionnez **[Dupliquer la feuille]** dans le sous-menu.
7. Lorsque la feuille 'Normal' a été copiée et qu'elle s'affiche en bas de la zone de liste, double-cliquez dessus.
8. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, tapez 'Rollover' dans la case **Nom** et cliquez sur **OK**.
9. Sélectionnez à nouveau **[Dupliquer la feuille]** dans le sous-menu.
10. Lorsque la feuille 'Rollover' a été copiée et qu'elle s'affiche en bas de la zone de liste, double-cliquez dessus.
11. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, tapez 'Highlight' dans la case **Nom** et cliquez sur **OK**.



## Modifier le Bouton dynamique

Modifiez le bouton dynamique, qui sera affiché lorsque vous placerez le pointeur de la souris sur le bouton vectoriel dynamique.

1. Sélectionnez la feuille 'Rollover' de la zone de liste des feuilles de l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
3. Sélectionnez l'objet rectangle dans le Canevas.



4. Cliquez sur **Appliquer au Remplissage**  dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons** et sélectionnez une couleur plus vive d'un degré que celle définie pour le rectangle de la feuille 'Normal'.



## Modifier le bouton Highlight

Modifiez le bouton Highlight. Le bouton surbrillance indique la page en cours dans la barre de navigation. Si vous ne désirez pas indiquer la page en cours d'une autre couleur ou forme, utilisez simplement le bouton normal sans le modifier.

1. Sélectionnez la feuille 'Highlight' de la zone de liste de feuilles de l'onglet **Feuilles** de la fenêtre **Couches**.
2. Sélectionnez l'outil **Sélection**  de la **Palette d'outils**.
3. Sélectionnez l'objet rectangle dans le Canevas.



4. Cliquez sur **Appliquer au Remplissage**  dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons** et sélectionnez une couleur plus foncée d'un degré que celle définie pour le rectangle de la feuille 'Normal'.



## Enregistrer le bouton vectoriel dynamique

1. Sélectionnez la commande de menu **[Fichier > Enregistrer]**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, indiquez le **Nom de fichier** 'MonRollover' et cliquez sur **OK**. Le bouton vectoriel dynamique est enregistré au format \*.tng, qui s'applique à tous les boutons vectoriels.

## [ Insérer un Bouton vectoriel dynamique comme barre de navigation ]

Le bouton vectoriel dynamique est inséré sous forme de Barre de navigation du site Web créé dans WebEditor. Pour utiliser les boutons vectoriels dynamiques créés à l'aide de WebEditor, il est recommandé de créer d'abord un site dans lequel une barre de navigation est insérée. La méthode d'insertion de boutons vectoriels dynamiques dans la barre de navigation est la suivante.

### Ouvrir un site

1. Ouvrez un fichier de site dans WebEditor.
2. Parmi les fichiers constituant un site, ouvrez le fichier dans lequel la barre de navigation est insérée.

 Veuillez vous reporter à l'aide de Namor WebEditor pour de plus amples détails sur les sites et les barres de navigation.

### Insérer un Bouton vectoriel dynamique dans une barre de navigation

1. Double-cliquez sur la barre de navigation insérée dans le document.
2. Dans la boîte de dialogue **Propriétés de la Barre de navigation**, sélectionnez **Utiliser les Boutons vectoriels** dans **Type** et cliquez sur .
3. Sélectionnez le dossier **Mes Ressources** dans le panneau droit du **Gestionnaire de Ressources**.

4. Cliquez sur le menu du **Gestionnaire de Ressources** et sélectionnez la commande de menu **[Importer un fichier...]**.
5. Sélectionnez le bouton vectoriel 'MonRollover.tng' que vous avez créé dans WebCanvas dans la boîte de dialogue **Ouvrir** et cliquez sur **Ouvrir**.
6. Le bouton vectoriel dynamique est ajouté au **Gestionnaire de ressources**. Sélectionnez le bouton vectoriel ajouté à partir de l'Aperçu du panneau droit et cliquez sur **OK**.
7. Dans la boîte de dialogue **Propriétés de la Barre de navigation**, cliquez sur **OK**.
8. La barre de navigation insérée dans le canevas se transforme épousant le bouton vectoriel dynamique sélectionné à l'instant.

### Exemples terminés de barres de navigation

Exemple d'une barre de navigation horizontale :



Exemple d'une barre de navigation verticale :



# WebCanvas et SVG

---

## [ Qu'est-ce que le format SVG? ]

SVG (Scalable Vector Graphic) est la norme pour les graphiques en XML, qui a été proposée par W3C (World Wide Web Consortium). Il s'agit également du format graphique vectoriel qui a intégré les mérites du XML (Extensible Markup Language) tels que les grandes capacités d'extension et d'interopérabilité. Ceci permet d'étendre significativement l'application de graphiques.

### WebCanvas et SVG

WebCanvas est un outil de création graphique vectoriel qui vous permet d'exporter et d'enregistrer le document créé au format SVG.

## [ Exporter un document en tant que fichier SVG ]

SVG (Scalable Vector Graphic) est la norme pour les graphiques en XML, qui a été proposée par W3C (World Wide Web Consortium). Il s'agit également du format graphique vectoriel qui a intégré les mérites du XML (Extensible Markup Language) tels que les grandes capacités d'extension et d'interopérabilité. Ceci permet d'étendre l'application de graphiques d'un fort degré.

### Exemple



## Créer un nouveau document

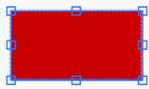
1. Sélectionnez la commande de menu [**Fichier > Nouveau...**].
2. Dans la boîte de dialogue **Nouveau document**, tapez in 'svg' dans **Nom** et cliquez sur **OK**.
3. La fenêtre **Edition** s'ouvre et 'svg' [Feuille 1] - 100%.s'affiche dans la barre de titre.

## Créer un objet basique

1. Sélectionnez l'outil **Rectangle**  de la **Palette d'outils**.
2. Créez un rectangle en tirant la souris sur le canevas.



3. Sélectionnez une couleur dans l'onglet **Couleur** de la fenêtre **Echantillons**.



4. Spécifiez la largeur de '5' dans l'onglet **Contour** de la fenêtre **Propriétés**.



5. Spécifiez une opacité de '50' dans l'onglet **Couches** de la fenêtre **Couches**.



6. Sélectionnez la commande de [Effet > Flou Gaussien...].

7. Dans la boîte de dialogue **Flou Gaussien**, indiquez le Rayon X/Y de 3 pixels et cliquez sur **OK**.



## Insérer un objet de texte

1. Sélectionnez l'outil **Texte**  de la **Palette d'outils**.
2. Cliquez dans la zone du canevas où vous désirez insérer du texte.
3. Dans la boîte de dialogue **Texte**, tapez 'SVG' dans **Texte** et indiquez la police 'Arial' et une taille de '25'. Cliquez ensuite sur **OK**.



4. Sélectionnez un style que vous désirez appliquer dans l'onglet **Styles** de la fenêtre **Bibliothèques**.



## Exporter en tant que fichier SVG

1. Sélectionnez la commande de menu [**Fichier > Exporter > Fichier SVG...**].
2. Dans la boîte de dialogue **Exporter**, indiquez le **Nom de fichier** 'échantillon' et le **Type de fichier** 'Fichiers SVG (\*.svg)' et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Dans la boîte de dialogue **Options SVG**, indiquez l'**Export de texte** 'Aucun (Exporter sous)' et l'Encodage as 'Encodage Local' et cliquez sur **OK**. Vous pouvez soit exporter le texte tel quel soit après l'avoir converti en chemin.

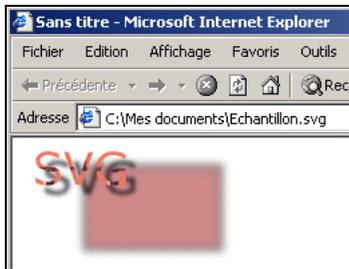
**i** Vous pouvez obtenir un aperçu des fichiers SVG dans des navigateurs dans lesquels la visionneuse SVG est installée.

## [ Aperçu d'un fichier SVG dans un navigateur Web ]

Vous pouvez obtenir un Aperçu du fichier enregistré au format WebCanvas en l'important dans votre navigateur. Vous devez d'abord installer le plug-in pour obtenir un aperçu des fichiers SVG dans un navigateur. Vous pouvez télécharger la visionneuse SVG à partir du site Web Adobe si vous êtes connecté à Internet.

### Aperçu d'un fichier SVG dans un navigateur

1. Double-cliquez sur le fichier enregistré au format SVG dans l'Explorateur Windows.
2. Le fichier est ouvert dans le navigateur.



3. Vous pouvez déplacer la position de l'image en la faisant glisser tout en maintenant la touche <Alt> enfoncée.

4. Si vous cliquez dans la fenêtre d'édition du navigateur en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, la position de l'image où le pointeur de la souris est placé est zoomée. Vous pouvez également agrandir la zone voulue en glissant l'image tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.
5. Pour effectuer un zoom arrière de l'image SVG, cliquez dans la fenêtre d'édition du navigateur en maintenant les touches <Ctrl> et <Maj.> enfoncées.

### Didacticiel WebCanvas

Namo WebEditor 5.5 fournit des didacticiels permettant d'apprendre le processus de création d'éléments nécessaires pour les documents Web, comme les boutons et les bannières. Les didacticiels sont situés dans le dossier WebEditor 5/doc/Tutorial, qui lui-même se trouve dans le répertoire où NamowebEditor 5.5 est installé. Vous pouvez apprendre efficacement comment utiliser chaque fonction de WebCanvas en suivant, étape par étape, les didacticiels. Ces derniers sont plus détaillés que ceux fournis par l'aide en ligne.



# Annexe | Touches de raccourci par menus



# Touches de raccourci par menu

---

## [ Menu Fichier ]

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
Nouveau	Ctrl+N	Fichier > Nouveau	Ouvre un nouveau document.
Ouvrir	Ctrl+O	Fichier > Ouvrir	Ouvre le document enregistré sur le disque dur.
Fermer	Ctrl+F4	Fichier > Fermer	Ferme le document courant.
Enregistrer	Ctrl+S	Fichier > Enregistrer	Enregistre le document courant.
Importer	Ctrl+R	Fichier > Importer	Importe un fichier dans le document courant.
Imprimer	Ctrl+P	Fichier > Imprimer	Imprime le document courant.
Quitter	Alt+F4	Fichier > Quitter	Quitte WebCanvas.

## [ Menu Edition ]

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
Annuler	Ctrl+Z	Edition > Annuler	Annule la dernière action.
Rétablir	Alt+Z	Edition > Rétablir	Rétablit la dernière action 'annulée'. Rétablit le travail annulé.
Couper	Ctrl+X	Edition > Couper	Coupe l'objet sélectionné.
Copier	Ctrl+C	Edition > Copier	Copie l'objet sélectionné.
Coller	Ctrl+V	Edition > Coller	Colle l'objet collé ou coupé.
Coller en place	Ctrl+Maj+V	Edition > Coller en place	Copie l'objet sélectionné et l'insère au même emplacement.
Supprimer	Suppr	Edition > Supprimer	Supprime l'objet sélectionné.
Sélectionner tout	Ctrl+A	Edition > Sélectionner tout	Sélectionne tous les objets présents sur le Canevas.
Désélectionner tout	Ctrl+Maj+A	Edition > Désélectionner tout	Désélectionne tous les objets présents sur le Canevas.

## [ Menu Affichage ]

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
<b>Afficher tout</b>	Ctrl+Maj+R	<b>Affichage &gt; Règles &gt; Afficher tout</b>	Affiche ou masque les règles.
<b>Afficher la grille</b>	Ctrl+Maj+I	<b>Affichage &gt; Grille &gt; Afficher</b>	Affiche ou masque la grille.
<b>Grille magnétique</b>	Ctrl+Alt+I	<b>Affichage &gt; Grille &gt; Magnétisme</b>	Active ou non le magnétisme de la grille.
<b>Afficher les guides</b>	Ctrl+Maj+E	<b>Affichage &gt; Guides &gt; Afficher</b>	Affiche ou masque les guides.
<b>Guides magnétiques</b>	Ctrl+Alt+E	<b>Affichage &gt; Guides &gt; Magnétisme</b>	Active ou non le magnétisme des guides.
<b>Zoom avant</b>	Ctrl++	<b>Affichage &gt; Zoom avant</b>	Zoom dans le document.
<b>Zoom arrière</b>	Ctrl+-	<b>Affichage &gt; Zoom arrière</b>	Zoom hors du document.
<b>Taille réelle</b>	Ctrl+0	<b>Affichage &gt; Taille réelle</b>	Affiche le document à sa taille réelle.
<b>Afficher la Zone d'exportation</b>	Ctrl+Maj+X	<b>Affichage &gt; Zone d'exportation &gt; Afficher</b>	Affiche ou masque la Zone d'exportation.
<b>Aperçu dans le navigateur SVG</b>	F11	<b>Affichage &gt; Aperçu dans le navigateur SVG</b>	Affiche l'aperçu d'un fichier SVG dans un navigateur.

## [ Menu Modifier ]

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
<b>Transformer à nouveau</b>	Ctrl+D	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Transformer à nouveau</b>	Applique la dernière valeur de transformation appliquée à l'objet.
<b>Déplacer</b>	Ctrl+Alt+M	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Déplacer</b>	Déplace un objet.
<b>Échelle</b>	Ctrl+Alt+S	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Echelle</b>	Redimensionne un objet.
<b>Rotation/Distorsion</b>	Ctrl+Alt+R	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Rotation/Distorsion</b>	Tourne ou distord un objet.
<b>Miroir</b>	Ctrl+Alt+F	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Miroir</b>	Retourne un objet sur son axe.
<b>Rotation 90 CW</b>	Ctrl+9	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Rotation 90 CW</b>	Tourne un objet de 90 degrés.
<b>Rotation 180</b>	Ctrl+8	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Rotation 180</b>	Tourne un objet de 180 degrés.
<b>Rotation 90 CCW</b>	Ctrl+7	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Rotation 90 CCW</b>	Tourne un objet de 270 degrés.
<b>Miroir Horizontal</b>	Ctrl+Alt+H	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Miroir Horizontal</b>	Retourne un objet horizontalement.
<b>Miroir Vertical</b>	Ctrl+Alt+V	<b>Modifier &gt; Transformation &gt; Miroir Vertical</b>	Retourne un objet verticalement.

## [ Menu Modifier - suite ]

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
<b>Avant-plan</b>	Ctrl+Maj+PageHaut	<b>Modifier &gt; Disposition &gt; Avant-plan</b>	Amène un objet à l'avant plan de la couche.
<b>En avant</b>	Ctrl+PageHaut	<b>Modifier &gt; Disposition &gt; En avant</b>	Déplace un objet en avant d'une couche.
<b>En arrière</b>	Ctrl+PageBas	<b>Modifier &gt; Disposition &gt; En arrière</b>	Déplace un objet en arrière d'une couche.
<b>Arrière-plan</b>	Ctrl+Maj+PageBas	<b>Modifier &gt; Disposition &gt; Arrière-plan</b>	Déplace un objet vers la dernière couche.
<b>Gauche,</b>	Ctrl+Alt+1	<b>Modifier &gt; Alignement &gt; Gauche</b>	Aligne les objets à gauche.
<b>Centre</b>	Ctrl+Alt+2	<b>Modifier &gt; Alignement &gt; Centre</b>	Aligne les objets au centre.
<b>Droite</b>	Ctrl+Alt+3	<b>Modifier &gt; Alignement &gt; Droite</b>	Aligne les objets à droite.
<b>Haut</b>	Ctrl+Alt+4	<b>Modifier &gt; Alignement &gt; Haut</b>	Aligne les objets en haut.
<b>Milieu</b>	Ctrl+Alt+5	<b>Modifier &gt; Alignement &gt; Milieu</b>	Aligne les objets au milieu.
<b>Bas</b>	Ctrl+Alt+6	<b>Modifier &gt; Alignement &gt; Bas</b>	Aligne les objets en bas.
<b>Gauche,</b>	Ctrl+Maj+1	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Gauche</b>	Distribue les objets à partir de la gauche.
<b>Centre</b>	Ctrl+Maj+2	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Milieu</b>	Distribue les objets à partir du milieu.
<b>Droite</b>	Ctrl+Maj+3	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Droite</b>	Distribue les objets à partir de la droite.
<b>Haut</b>	Ctrl+Maj+4	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Haut</b>	Distribue les objets à partir du haut.
<b>Centre</b>	Ctrl+Maj+5	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Centre</b>	Distribue les objets à partir du milieu.
<b>Bas</b>	Ctrl+Maj+6	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Bas</b>	Distribue les objets à partir du bas.
<b>Uniformiser l'espace horizontal</b>	Ctrl+Maj+7	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Uniformiser l'espace horizontal</b>	Définit l'espace horizontal entre les objets.
<b>Uniformiser l'espace vertical</b>	Ctrl+Maj+8	<b>Modifier &gt; Distribution &gt; Uniformiser l'espace vertical</b>	Définit l'espace vertical entre les objets.

## [ Menu Modifier - suite ]

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
<b>Largeur</b>	Ctrl+Alt+7	<b>Modifier &gt; Uniformiser la taille &gt; Largeur</b>	Uniformise la largeur des objets.
<b>Hauteur</b>	Ctrl+Alt+8	<b>Modifier &gt; Uniformiser la taille &gt; Hauteur</b>	Uniformise la hauteur des objets.
<b>Les deux</b>	Ctrl+Alt+9	<b>Modifier &gt; Uniformiser la taille &gt; Les deux</b>	Uniformise la largeur et la hauteur des objets.
<b>Grouper</b>	Ctrl+G	<b>Modifier &gt; Grouper</b>	Groupe des objets.
<b>Dissocier</b>	Ctrl+Maj+G	<b>Modifier &gt; Dissocier</b>	Dissocie des objets.
<b>Convertir vers le chemin</b>	Ctrl+Maj+O	<b>Modifier &gt; Convertir vers le chemin</b>	Convertit un objet en chemin.
<b>Joindre le chemin</b>	Ctrl+J	<b>Modifier &gt; Chemin &gt; Joindre le chemin</b>	Joint des chemins.
<b>Créer Masque</b>	Ctrl+M	<b>Modifier &gt; Détourage masque &gt; Exécuter</b>	Applique un masque à un objet.
<b>Libérer Masque</b>	Ctrl+Maj+M	<b>Modifier &gt; Détourage masque &gt; Libérer</b>	Libère le masque appliqué à un objet.
<b>Créer Chemin composé</b>	Ctrl+U	<b>Modifier &gt; Chemin composé &gt; Exécuter</b>	Crée un chemin de composition.
<b>Libérer Chemin composé</b>	Ctrl+Maj+U	<b>Modifier &gt; Chemin composé &gt; Libérer</b>	Libère un chemin composé.
<b>Hyperlien</b>	F9	<b>Modifier &gt; Hyperlien &gt; Hyperlien</b>	Crée un hyperlien.
<b>Supprimer l'hyperlien</b>	Maj+F9	<b>Modifier &gt; Hyperlien &gt; Supprimer l'Hyperlien</b>	Supprime un hyperlien existant.

## [ Menu Fenêtre ]

---

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
Palette d'outils	Alt+1	<b>Fenêtre &gt; Palette d'outils</b>	Affiche ou masque la Palette d'outils.
Propriétés	Alt+2	<b>Fenêtre &gt; Propriétés</b>	Affiche ou masque la fenêtre propriétés.
Echantillons	Alt+3	<b>Fenêtre &gt; Echantillons</b>	Affiche ou masque la fenêtre Echantillons.
Couches	Alt+4	<b>Fenêtre &gt; Couches</b>	Affiche ou masque la fenêtre Couches.
Bibliothèques	Alt+5	<b>Fenêtre &gt; Bibliothèques</b>	Affiche ou masque la fenêtre Bibliothèques.

## [ Menu Aide ]

---

Fonction	Raccourci	Chemin de menu	Description
Aide	F1	<b>Aide &gt; Aide</b>	Exécute l'aide de WebCanvas.

# Index

## A

Adobe .....	128
ai .....	65
Ajuster la taille .....	102
Alignement .....	102
Annuler .....	15
Anti-Alias .....	23
Aperçu d'un fichier SVG dans un navigateur Web .....	122
Arrondi .....	79
ASCII .....	121

## B

Barre de navigation .....	148
Barre d'outil Objets .....	14
Barre d'outils Standard .....	14
Bezier .....	52
Bibliothèque .....	68
Ajouter une nouvelle bibliothèque .....	68
Charger une bibliothèque .....	68
Enregistrer sous une Bibliothèque .....	69
Joindre la bibliothèque .....	69
Bibliothèque de Pictogrammes .....	37
Bibliothèque de signes .....	37
Bibliothèques .....	35
BMP .....	122
Bouton Highlight .....	147
Bouton vectoriel Bouton vectoriel dynamique .....	145

## C

Canevas alignement automatique .....	90
Modifier les propriétés du canevas .....	41
Capitales .....	23
caractère dingbat .....	137

## Chemin

Chemin droit .....	51
Chemin en courbe .....	51
Couper un chemin .....	58
Créer un chemin .....	52
Dessiner des chemins de manière continue .....	58
Dessiner un chemin fermé .....	54
Dessiner un chemin ouvert .....	54
directions de chemin .....	23
Fermer un chemin .....	57
Joindre des chemins .....	59
chemin composé Créer un chemin de composition .....	100
Libérer un chemin composé .....	101
Chemin du texte Chemin du texte .....	61
Insérer un chemin de texte .....	62
Modifier le texte .....	63
coins des objets de contour La forme du contour .....	98
Coins du chemin de contour: .....	23
Concentrique .....	79
Configuration de l'impression Configurer l'impression .....	123
Contour Appliquer les propriétés de Contour .....	73
Basculer les propriétés de Contour .....	71
Copier les propriétés de Contour .....	72
Définir le Contour par défaut .....	71
onglet .....	21
Contour sur remplissage .....	23, 98
Contraste .....	131
Convertir un chemin droit en un chemin courbe .....	57
Côtés .....	19
Couche Ajouter/Supprimer une couche .....	110
Couche .....	110
Définir les options des vignettes .....	113
Masquer une couche .....	113
Mode de mélange .....	111
Opacité .....	112
Renommer une couche .....	111

Réorganiser des couches .....	111
Verrouiller une couche.....	112
Couches	
Copier une couche .....	111
Mode de mélange.....	33
Onglet Couches.....	31
Opacité.....	33
Couleur	
Ajouter/Supprimer une couleur .....	76
Appliquer des couleurs.....	74
Modifier des couleurs .....	75
Modifier une couleur .....	75
Onglet Couleur.....	27
Couleurs Web .....	28
Créer un polygone .....	46
Créer un rectangle .....	47
Créer un rectangle arrondi .....	47
Créer une ellipse.....	48
Créer une étoile .....	46

## D

Décimales .....	121
Définition des Types de fichiers	
BMP .....	122
gif.....	122
jpg.....	122
png .....	122
Dégradé	
Ajouter/Supprimer un Dégradé .....	80
Appliquer des dégradés à un objet.....	77
Modifier un dégradé.....	78
Onglet Dégradé .....	27
Dessiner un chemin en courbe	
Convertir un chemin courbe en	
un chemin droit .....	57
Dessiner un chemin fermé .....	54
Dessiner un chemin ouvert .....	54
Dessiner un chemin fermé .....	54
Dessiner un chemin ouvert .....	54
Distorsion .....	93

Document	
Créer un nouveau document .....	40
Insérer les Informations sur le document.....	41
Ouvrir un document .....	40
Ouvrir un document récent .....	40

Dynamique	
Bouton vectoriel dynamique.....	145
Créer bouton vectoriel dynamique.....	145

## E

Echelonner les contours .....	19
effet	
Effet Biseau.....	105
Effet de Halo .....	106
Effet Flou Gaussien .....	105
Luminosité/Contraste.....	106
Modifier des effets.....	107
Ombre portée .....	105
Teinte/Saturation .....	107
Effet Biseau .....	105
Effet de Halo.....	106
Effet Flou Gaussien .....	105
Egal .....	22
Encodage .....	121
Encodage local .....	121
Enregistrement	
Enregistrer un document.....	120
Enregistrer un document sous	
un nouveau nom de fichier .....	120
Enroulement non nul .....	22
espace	
Ajuster l'espacement .....	103
espace d'édition .....	14
espacement	
Distribuer l'espacement entre	
les objets .....	103
Etirement de police .....	27
Exportation	
Exporter un document en tant	
que fichier SVG.....	121
Exporter un document sous forme de	
fichier Bitmap .....	122

## F

Fenêtre Bibliothèques	
Onglet Formes.....	37
Onglet Styles.....	36
Fenêtre Couches	
Onglet Couches.....	32
Onglet Feuilles.....	34
Fenêtre Echantillons	
Onglet Couleur.....	28
Onglet Dégradés.....	29
Fenêtre Propriétés.....	21
Onglet Contour.....	23
Onglet Effet.....	25
Onglet Peinture.....	22
Onglet Texte.....	26
Onglet Transformat.....	24
Fenêtres d'outils	
Fenêtre Bibliothèques.....	20
Fenêtre Couches.....	20
Fenêtre Echantillons.....	20
Fenêtre Propriétés.....	20
Feuille	
Ajouter une feuille.....	114
Copier une feuille.....	115
Feuille.....	114
Renommer une feuille.....	115
Supprimer une feuille.....	114
Feuilles	
Onglet Feuilles.....	31
Fin de ligne à vif.....	23
Fin de ligne carrée.....	23
Fin de ligne ronde.....	23
forme	
Ajouter une forme.....	50
Supprimer une forme.....	50
Formes.....	35

## G

gif.....	65
Grouper	
Dissocier des objets.....	99
Grouper des objets.....	99

## H

Highlight.....	145
hyperlien	
Appliquer un hyperlien à un objet.....	101
Supprimer un hyperlien d'un objet.....	101

## I

Illustrator.....	65
Images Bitmap.....	44
importation.....	65
Importer les fichiers.....	41
Impression	
Imprimer des documents.....	123
Interlettrage.....	26
Interlignage.....	27

## J

Jointure en biseau.....	23
jpeg.....	65
jpg.....	65

## L

Limite de joint.....	23
Linéaire.....	79
Luminosité.....	131
Luminosité/Contraste.....	26, 106

## M

Macintosh.....	28
masque	
Créer un masque.....	99
Libérer un masque.....	100
Miroir.....	79
Mode de mélange	
Assombrir.....	112
Éclaircir.....	112
Ecran.....	112
Multiplier.....	112

Mode de mélange.....	111
Assombrir.....	112
Éclaircir.....	112
Ecran.....	112
Multiplier.....	112
Normal.....	112
Modifier la forme du contour.....	97
Modifier le coin d'un objet de contour.....	98
Modifier l'épaisseur du contour.....	97
Motif	
Ajouter/Supprimer un Motif.....	81
Appliquer des motifs.....	81
Onglet Motifs.....	27

## N

Niveaux de gris.....	28
Normal.....	145

## O

objet	
Créer un objet.....	45
Masquer un objet.....	89, 113
Renommer un objet.....	111
Réorganiser des objets.....	111
Sélectionner un objet.....	86
Travailler avec les objets de chemin.....	51
Verrouiller un objet.....	112
Ombre portée.....	105
Options d'Outils.....	14, 17

## P

Palette d'outils.....	14, 17
Ajout Point d'Ancrage.....	17
Appliquer des propriétés.....	17
Bouton Définir Remplissage et Contour par défaut.....	17, 18
Cercle.....	17
Chemin du texte.....	17
ciseaux.....	17

Contour.....	17
Conversion Point d'Ancrage.....	17
Copier.....	17
Couleur par défaut.....	17
Dégradé par défaut.....	17
Dégradé vectoriel.....	17
Distorsion.....	17
Échelle.....	17
Ellipse.....	17
Etoile.....	17
Main.....	17
Polygone.....	17
Rectangle.....	17
Rectangle arrondi.....	17
Remplissage.....	17
Sélection.....	17
Sélection directe.....	17
Suppression de Point d'Ancrage.....	17
Supprimer les propriétés de Remplissage.....	17
Texte.....	17
Zone d'export.....	17
Zoom.....	17

## Peinture

onglet.....	21
png.....	65
Poignées.....	51
Supprimer des poignées courbes.....	60
Travailler avec les poignées de courbes.....	60
point d'ancrage.....	51
Ajouter un point d'ancrage.....	55
Convertir un point d'ancrage.....	57
Déplacer un point d'ancrage.....	56
Sélectionner un point d'Ancrage.....	56
Supprimer un point d'Ancrage.....	55
Propriétés de Remplissage et de Contour	
Copier des Propriétés.....	72

## R

Rayon interne.....	19
Redimensionner un objet.....	96

Remplissage	
Appliquer les propriétés de Remplissage	
Remplissage .....	73
Basculer les propriétés de Remplissage	71
Copier les propriétés de Remplissage ...	72
Définir le Remplissage par défaut.....	71
Réorganiser .....	104
Répéter.....	79
Rétablir .....	15
Retourner un objet horizontalement .....	94
Retourner un objet verticalement.....	95
Rollover .....	145
Rotation .....	94
<b>S</b>	
Saturation .....	131
Style	
Ajouter un style .....	83
Appliquer des styles .....	82
Modifier des styles .....	82
Supprimer un style.....	83
Styles	
onglet.....	35
Supprimer un objet .....	49
SVG	
Exporter un document en tant que fichier SVG .....	121
<b>T</b>	
taille originale .....	97
Teinte .....	131
Teinte/Saturation .....	26, 107
Texte	
Appliquer les propriétés de Remplissage et de Contour à du texte .....	64
Export de texte.....	121
Insérer du texte .....	61
Modifier du texte.....	62
Objet de texte.....	61
TNG .....	65
Touches de raccourci.....	154
Transformation	
onglet.....	21
Transformer dégradé .....	19
Transformer motif .....	19
<b>U</b>	
Unicode .....	121
UTF-8 .....	121
<b>V</b>	
Visionneuse SVG.....	128
<b>W</b>	
Windows.....	28
<b>Z</b>	
Zone d'export. auto .....	128
Zone d'exportation	
Définir la zone d'exportation .....	118
Modifier la zone d'exportation .....	119
Supprimer la zone d'exportation .....	119
Zone d'exportation .....	118
Zoom avant .....	96

