



AX-ICONES 1.0

(c) 1993 Axialis SA

Tous droits réservés - Reproduction interdite

Index de l'Aide de AX-ICONES 1.0

Pour apprendre à utiliser l'aide, appuyez sur la touche F1.



Présentation

[La gamme de produits AXIALIS](#)
[Pourquoi AX-ICONES ?](#)

[Enregistrement de la licence](#)
[A propos de AX-ICONES](#)



Procédures

[Créer une nouvelle icône](#)
[Remplacer une icône](#)
[Créer une nouvelle bibliothèque](#)
[Supprimer une bibliothèque](#)
[Importer une icône](#)
[La capture d'icône](#)
[La palette standard](#)
[Outils de dessin](#)
[Le copier/couper/coller d'une portion d'image](#)
[Le Drag and Drop depuis le gestionnaire de fichiers](#)
[Le Drag and Drop vers le gestionnaire de programmes](#)
[Déplacer/copier une partie du dessin sans passer par le presse-papiers](#)

[Supprimer une icône](#)
[Ajouter une icône](#)
[Renommer une bibliothèque](#)
[Enregistrer une bibliothèque](#)
[Exporter une icône](#)
[La personnalisation de AX-ICONES](#)
[Tester l'icône](#)
[Les boutons Transparent et Inversé](#)



Commandes

[Commandes du menu Fichier](#)
[Commandes du menu Outils](#)

[Commandes du menu Edition](#)
[Commandes du menu Aide](#)



Divers

[A propos de AX-ICONES](#)
[La barre d'outils](#)
[La gestion de l'OLE](#)

[La fenêtre principale](#)
[Astuces](#)

La gestion de l'OLE par AX-ICONES

AX-ICONES 1.0b est un serveur OLE (Object Linking and Embedding). Cela signifie qu'il vous permet d'incorporer des objets (ici des icônes) dans des documents provenant d'autres logiciels (Write, Word pour Windows, Excel ...).

Lors de l'installation de AX-ICONES 1.0b, la base de registration de Windows a été informée de son existence en tant que serveur OLE et donc de sa capacité à manipuler les icônes dans des documents externes. Les objets manipulés par AX-ICONES sont référencés dans cette base sous le nom suivant :

"Icône Axialis AX-ICONES"

C'est le nom que vous devrez sélectionner dans la liste des objets OLE si vous désirez insérer une icône dans l'un de vos documents.



Procédures

Inserer une icône dans un document

1. Ouvrir le document dans lequel vous voulez insérer l'icône.
 2. Se positionner à l'endroit voulu pour l'insertion.
 3. Selon les logiciels, faire <Edition> <Insérer un objet> ou <Insère> <Objet>.
 4. Dans la liste, choisir **"Icône Axialis AX-ICONES"**.
 5. AX-ICONES s'ouvre avec une nouvelle icône dans l'éditeur.
 6. Créer une icône ou en choisir une dans une bibliothèque (en double-cliquant dessus).
 7. Une fois l'icône dans l'éditeur faire <Fichier> <Quitter et retourner dans ...>.
- L'icône a été insérée dans votre document.

Modifier une icône existante dans un document

1. Ouvrir le document dans lequel vous voulez insérer l'icône.
 2. Double-cliquer sur l'icône voulue.
 3. AX-ICONES s'ouvre avec l'icône dans l'éditeur.
 4. La modifier.
 5. Faire <Fichier> <Quitter et retourner dans ...>.
- L'icône a été modifiée dans votre document.



Voir aussi

[Le copier/couper/coller d'une portion d'image](#)

Pourquoi AX-ICONES ?

AX-ICONES est un gestionnaire de bibliothèques d'icônes sous Windows 3.1 ou Worksgroups à la portée de tous. Avec ses nombreuses fonctions de dessin, son éditeur permet de créer en un clin d'oeil des icônes les plus simples ou plus sophistiquées avec les outils tels que le tracé de cercle, de ligne, de rectangle. Outre ces fonctions de base, l'éditeur vous offre la possibilité de créer des dégradés verticaux, horizontaux, de composer les couleurs de votre choix, de tester l'icône dessinée, de capturer une icône. AX-ICONES propose également les fonctions classiques que l'on rencontre dans de nombreux programmes de dessin telles que la création, la suppression d'icônes et de bibliothèques, la copie et le déplacement d'icônes. Vous pourrez enrichir les bibliothèques d'icônes ou créer vos propres fichiers d'icônes, faire du drag and drop depuis le gestionnaire de fichiers dans le gestionnaire programmes pour remplacer une icône..

AX-ICONES est un outil puissant et convivial qui s'adresse aux utilisateurs et professionnels de l'informatique.

Nous espérons que cet utilitaire vous plaira et saura vous faire apprécier le savoir faire AXIALIS.

Pour tout renseignement complémentaire, veuillez écrire ou contacter AXIALIS aux coordonnées suivantes :

AXIALIS SA
1, rue de Stockholm
75008 PARIS

Tel : 44 70 72 00
Fax : 44 70 00 19



Voir aussi

[La fenêtre principale](#)

Outils de dessin

Cliquer sur la zone qui vous intéresse pour avoir l'aide.

L'outil Sélection

L'outil Trait

L'outil Carré

L'outil Cercle



L'outil Crayon

L'outil Pot de peinture

L'outil Carré plein

L'outil Cercle Plein

Déplacer/copier une partie du dessin sans le presse papier

AX-ICONES utilise la fonction du drag and drop pour déplacer, copier une partie du dessin sans passer par le presse-papiers. La technique consiste à sélectionner une portion d'image puis de la déplacer ou copier tout en restant appuyer sur la souris (sur CTRL pour la copier) et de relâcher à l'endroit désiré. Le pointeur de la souris se transforme alors en une croix de déplacement ✖ lors de l'opération.



Procédure

1. Sélectionner avec l'outil de sélection la portion de dessin.
2. Se positionner à l'intérieur de la sélection.
Le pointeur se transforme en une croix de déplacement (4 flèches).
3. Appuyer sur le bouton de gauche de la souris et faire glisser pour déplacer la sélection.
-ou-
Appuyer sur le bouton de gauche de la souris et sur CTRL et faire glisser pour copier la sélection.

Remarque

La zone d'origine de la sélection est peinte avec la couleur du bouton de droite de la souris lors du déplacement ou de la copie.

L'outil Sélection permet de déterminer une zone dans l'icône de l'éditeur afin de la copier, couper ou coller. Le curseur se transforme en une croix. Positionnez la croix au coin supérieur gauche de la zone à déterminer, gardez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser au coin diagonalement opposé. Relâcher le bouton gauche de la souris en fin de tracé.



Voir aussi

Déplacer/copier une partie de dessin sans passer par le presse-papier

Copier/couper/coller une portion d'image

L'outil Crayon permet de colorier à main levée. Le curseur se transforme en crayon dans l'éditeur. L'épaisseur du tracé est fonction du type de ligne sélectionnée. Choisissez deux couleurs dans la palette standard ou personnalisée. Cliquez sur le bouton de droite ou de gauche de la souris selon la couleur souhaitée pour dessiner un pixel de la couleur désirée ou faites glisser la souris dans l'espace de travail pour colorier les pixels sous le crayon.

L'outil Trait permet de dessiner des droites. Le curseur se transforme en une ligne commençant par une croix dans l'éditeur. La croix joue le rôle de pointeur. Choisissez deux couleurs dans la palette standard ou personnalisée. Cliquer sur le bouton de gauche ou droite de la souris selon la couleur souhaitée. Positionnez la croix à l'endroit où doit commencer le tracé puis faites glisser la souris jusqu'à la fin du trait.

L'outil Pot de peinture permet de colorier une zone fermée. Le curseur se transforme en Pot de peinture commençant par une croix. La croix joue le rôle de pointeur. Choisissez deux couleurs dans la palette standard ou personnalisée. Cliquez sur le bouton de gauche ou droite de la souris selon la couleur souhaitée. Positionnez la croix dans une surface fermée. Tous les pixels de cette zone sont remplis avec la couleur sélectionnée.

Remarque

Il vous sera possible de faire un dégradé de couleurs horizontal ou vertical. Il suffira de choisir deux couleurs dans la palette et les affecter respectivement aux boutons gauche et droit de la souris. Si vous choisissez le bouton de gauche de la souris, le dégradé horizontal/vertical se fera de couleur de gauche vers la couleur de droite. Si vous choisissez le bouton de droite de la souris, le dégradé horizontal/vertical se fera de la couleur de droite à la couleur de gauche.

L'outil Carré permet de dessiner les contours de rectangles avec une épaisseur de trait de 1, 2 ou 3 pixels. Le curseur se transforme en un carré vide commençant par une croix. La croix joue le rôle de pointeur. Choisissez deux couleurs dans la palette standard ou personnalisée. Sélectionner la couleur désirée. Placez la croix dans le premier coin du rectangle, gardez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser le pointeur vers le coin opposé (diagonalement). Relâchez le bouton gauche de la souris en fin de tracé.

L'outil Carré plein permet de dessiner des carrés ou des rectangles pleins. Le curseur se transforme en un carré plein commençant par une croix. La croix joue le rôle de pointeur. Choisissez deux couleurs dans la palette standard ou personnalisée. Sélectionner la couleur désirée. Placez la croix dans le premier coin du rectangle, gardez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser le pointeur vers le coin opposé (diagonalement). Relâchez le bouton gauche de la souris en fin de tracé.

Remarque

Il vous sera possible de faire un dégradé de couleurs horizontal ou vertical. Il suffira de choisir deux couleurs dans la palette et les affecter respectivement aux boutons gauche et droit de la souris. Si vous appuyez sur le bouton de gauche de la souris, le dégradé horizontal/vertical se fera de couleur de gauche vers la couleur de droite. Si vous appuyez sur le bouton de droite de la souris, le dégradé horizontal/vertical se fera de la couleur de droite à la couleur de gauche.

L'outil Cercle permet de dessiner des cercles ou des ellipses avec un contour de largeur 1, 2 ou 3 pixels. Le curseur se transforme en un cercle vide commençant par une croix. La croix joue le rôle de pointeur. Même procédure de dessin que l'outil carré ou carré plein (voir [l'outil carré](#)).

L'outil Cercle plein permet de dessiner des cercles et des ellipses pleins avec un contour de largeur 1, 2 ou 3 pixels. Le curseur se transforme en cercle plein commençant par une croix. La croix joue le rôle de pointeur. Même procédure de dessin qu'avec l'outil carré plein (voir [l'outil carré plein](#)).

Créer une nouvelle icône

Cette commande permet de vider l'éditeur et de créer une nouvelle icône.



Procédure

1. Choisir <Fichier><Nouvelle icône> ou 

L'éditeur est alors vierge. vous êtes prêt à dessiner une nouvelle icône



Voir aussi

[Supprimer une icône](#)


[Remplacer une icône](#)

Supprimer une icône

Cette commande vous permet de supprimer définitivement l'icône de la bibliothèque actuelle.



Procédure

1. Sélectionner l'icône à supprimer.
2. Choisir **<Fichier><Supprimer l'icône>** ou .
Un message de confirmation vous est alors demandé.



Voir aussi

[Créer une nouvelle icône](#)

[Remplacer une icône](#)

Remplacer une icône dans un fichier bibliothèque

Le remplacement d'une icône consiste à transférer le contenu de l'éditeur sur une icône existante dans la bibliothèque.



Procédure

1. Sélectionner la bibliothèque et l'icône à remplacer.
2. Double-cliquer sur cette icône pour la charger dans l'éditeur et la modifier
-ou-
Créer ou importer une nouvelle icône
3. Choisir **<Fichier><Remplacer l'icône>** ou

L'icône de l'éditeur vient automatiquement remplacer l'icône sélectionnée de la bibliothèque actuelle.

Remarque

Si vous affichez dans l'éditeur l'icône sélectionnée dans la bibliothèque, et si vous désirez la modifier, AX-ICONES ne vous demandera pas de confirmation pour remplacer l'icône sélectionnée par le contenu de l'éditeur. Ce qui n'est pas le cas, si l'icône de l'éditeur est différente à l'origine de l'icône sélectionnée dans la bibliothèque.



Voir aussi


Créer une nouvelle icône
Supprimer une icône

Ajouter une icône

Cette commande permet d'ajouter l'icône de l'éditeur dans la bibliothèque actuelle. Cette icône se placera à la fin de la bibliothèque.



Procédure

1. Créer une icône ou afficher une icône déjà existante dans l'éditeur (voir **Astuces**).
 2. Choisir **<Fichier><Ajouter l'icône>** ou .
- L'icône vient alors s'ajouter à la fin de la bibliothèque actuelle.



Voir aussi

Créer une nouvelle icône

Supprimer une icône

Astuces : La manipulation des bibliothèques

Créer une nouvelle bibliothèque d'icônes

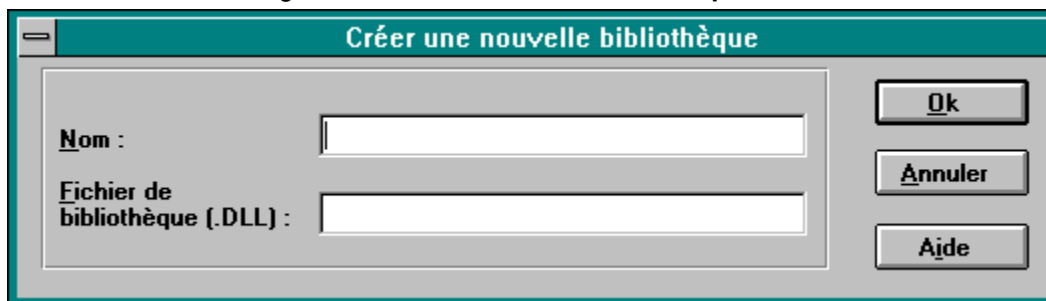
Créer une nouvelle bibliothèque d'icônes consiste à créer un nouveau fichier .DLL dans lequel vous allez pouvoir ajouter des icônes.



Procédure

1. Choisir <Fichier><Nouvelle bibliothèque> ou .

La boîte de dialogue "Créer une nouvelle bibliothèque" s'ouvre.



Cliquer sur la zone qui vous intéresse pour avoir de l'aide.

2. Saisir le nom de la bibliothèque qui s'affichera dans la liste.
3. Saisir le nom du fichier .DLL.
4. Faire <OK>.
5. Créer de nouvelles icônes ou importer des icônes déjà existantes (voir [Créer une nouvelle icône](#) et [Importer une icône](#)) et les modifier éventuellement (voir [Remplacer une icône](#)).
6. Si vous désirez les ajouter dans la nouvelle bibliothèque, deux cas se présentent :
 - a. Vous avez créé une nouvelle icône, il suffira alors de choisir <Fichier><Ajouter l'icône> L'icône de l'éditeur vient alors s'ajouter automatiquement à la fin de la bibliothèque (voir [Ajouter une icône](#)).
 - b. Vous avez importé un fichier .DLL; .EXE ou .ICO contenant une icône. Vous avez activé l'option "Insertion automatique en bibliothèque" de la commande <Outils><Préférences>. L'icône de l'éditeur vient s'ajouter automatiquement à la fin de la bibliothèque. Si le fichier d'importation contient plusieurs icônes, un bouton "**Importer toutes les icônes**", vous est alors proposé pour ajouter toutes les icônes dans la bibliothèque actuelle.



Voir aussi

- [Supprimer une bibliothèque d'icônes](#)
- [Renommer une bibliothèque d'icônes](#)
- [La personnalisation de AX-ICONES](#)
- [Ajouter une icône](#)
- [Remplacer une icône](#)

Saisir le nom de la bibliothèque qui doit s'afficher dans la liste.

Saisir le nom du fichier .DLL qui sera stocké sur disque dur. L'extension .DLL est facultative. AX-ICONES l'ajoutera automatiquement.

Remarque


Le nom du fichier .DLL sera stocké par défaut dans le répertoire où se trouve AX-ICONES. Vous pouvez cependant, préciser le chemin d'accès du fichier bibliothèque. Si le fichier .DLL existe déjà, AX-ICONES vous proposera alors de l'utiliser.

Supprimer une bibliothèque d'icônes

Vous pouvez à tout moment supprimer une bibliothèque. Cette opération n'élimine pas la bibliothèque du disque, mais fait seulement disparaître son nom dans la liste.



Procédure

1. Sélectionner la bibliothèque à supprimer.
2. Choisir **<Fichier><Supprimer la bibliothèque>** ou .
Une message de confirmation vous est alors demandé.



Voir aussi

[Créer une bibliothèque d'icônes](#)

[Renommer une bibliothèque d'icônes](#)

Renommer la bibliothèque d'icônes


Cette commande permet de renommer la bibliothèque qui se trouve dans la liste. Le nom du fichier .DLL, .EXE ou .ICO associé reste inchangé sur le disque dur.

Remarque

AX-ICONES mémorise le chemin où a été stocké le fichier .DLL associé ainsi que le nom de la bibliothèque sélectionnée lorsque vous activez la commande <Fichier><Renommer la bibliothèque>.



Procédure

1. Sélectionner dans la liste la bibliothèque à renommer.
 2. Choisir <Fichier><Renommer une bibliothèque> ou .
- La boîte de dialogue "Renommer la bibliothèque" s'ouvre.



Cliquer sur la zone qui vous intéresse pour avoir de l'aide.



Voir aussi

[Créer une nouvelle bibliothèque d'icônes](#)

[Supprimer une bibliothèque d'icônes](#)

Zone dans laquelle vous devez saisir le nouveau nom de la bibliothèque qui doit s'afficher dans la liste (50 cars maximum).

Enregistrer la bibliothèque

Cette commande permet de sauvegarder le contenu de la bibliothèque sélectionnée.



Procédure

1. Modifier la bibliothèque désirée.
2. Choisir <Fichier><Enregistrer la bibliothèque>.



Voir aussi

Créer une nouvelle bibliothèque d'icônes

Supprimer une bibliothèque d'icônes

Renommer une bibliothèque

La personnalisation de AX-ICONES

Importer une ou plusieurs icônes

Vous pouvez importer une ou plusieurs icônes à partir d'un fichier **.EXE**, **.DLL**, ou **.ICO**.

Remarque

L'ajout de une ou plusieurs icônes dans la bibliothèque actuelle est automatique après une importation. En effet, si le fichier d'importation **.DLL**, **.ICO** ou **.EXE** contient une seule icône, il suffira d'activer l'option **"Insertion automatique en bibliothèque"** dans la commande <Outils><Préférences> pour que l'icône chargée dans l'éditeur vienne s'ajouter à la fin de la bibliothèque.

Si le fichier d'importation contient plusieurs icônes, AX-ICONES vous donnera la possibilité d'importer en plus, toutes les icônes dans la bibliothèque sélectionnée si vous activez le bouton **"Importer toutes les icônes"**.

Attention

Le format des icônes Windows autorise uniquement 16 couleurs. Si les icônes que vous créez ou importez sont en mode 256 couleurs ou supérieur, elles seront alors définies dans l'éditeur et enregistrées dans les bibliothèques respectives en 16 couleurs. C'est la norme Windows qui impose cette limitation à la palette 16 couleurs.



Procédure

1. Choisir <Fichier><Importer une icône> ou .
2. Choisir dans la boîte de dialogue "Importation d'une icône" le fichier **.DLL**, **.EXE** ou **.ICO** désiré puis <OK>.

AX-ICONES insère automatiquement l'icône dans l'éditeur ou affiche toutes les icônes dans la boîte "Importation des icônes". Vous pouvez éventuellement en choisir une les importer toutes dans la bibliothèque actuelle (La première icône étant placée dans l'éditeur).

Pour ajouter la ou les icônes dans la bibliothèque actuelle après importation.

1. Si vous avez activé l'option "Insertion automatique en bibliothèque" et si le fichier d'importation contient une seule icône, l'ajout de l'icône se fera automatiquement dans la bibliothèque sélectionnée.

Si de plus, le fichier d'importation contient plusieurs icônes, le bouton **"Importer toutes les icônes"** vous sera alors proposé.

La ou les icônes viennent alors s'ajouter à la fin de la bibliothèque.



Voir aussi

[Exporter une icône](#)

[La personnalisation de AX-ICONES](#)

Exporter une icône


Vous pouvez créer votre propre fichier .ICO en exportant l'icône qui se trouve dans l'éditeur.

Attention

Ce fichier ne pourra contenir qu'une seule icône. -



Procédure

1. Dessiner ou importer l'icône dans l'éditeur.
2. Choisir **<Fichier><Exporter l'icône>** ou .
3. La boîte de dialogue "**Exporter l'icône**" s'ouvre. Saisir le nom du fichier .ICO puis **<OK>**.



Voir aussi

Importer une icône

La capture d'icône

La capture d'icône permet de photographier une zone d'écran de la taille d'une icône 32x32 pixels. Si vous sélectionnez **<Edition><Capturer l'icône>**, cette commande fait disparaître AX-ICONES et le pointeur se transforme en un carré souligné d'un appareil photo. Déplacer le pointeur sur la zone d'écran que vous désirez photographier et cliquer sur le bouton de gauche de la souris. La zone de l'écran sélectionnée vient alors s'insérer dans l'éditeur.

Attention

Le format des icônes Windows autorise uniquement 16 couleurs. Si les icônes que vous créez ou importez sont en mode 256 couleurs ou supérieur, elles seront alors définies dans l'éditeur et enregistrées dans les bibliothèques respectives en 16 couleur. C'est la norme Windows qui impose cette limitation à la palette 16 couleurs.



Procédure

1. Choisir **<Edition><Capturer l'icône>**
2. AX-ICONES disparaît et le pointeur se transforme en un carré souligné d'un appareil photo. Sélectionner avec le pointeur la zone écran qui vous intéresse, puis cliquer sur le bouton de gauche de la souris.
3. La zone écran sélectionnée vient alors s'insérer dans l'éditeur.
4. Vous pouvez modifier cette icône, créer votre propre fichier .ICO, ou l'ajouter dans la bibliothèque sélectionnée.

La palette standard et personnalisée

AX-ICONES vous propose par défaut la palette standard contenant 48 couleurs. Il vous sera possible de personnaliser cette palette en créant vos propres couleurs à l'aide des pourcentages RVB ou de la boîte de dialogue standard de Windows 3.1.



Procédure

1. Sélectionner la couleur dans la palette.
2. Double-cliquer sur cette couleur. la boîte "Couleur" standard de Windows 3.1 s'ouvre.
3. Modifier votre couleur soit avec l'ascenseur, soit dans la zone des couleurs.
4. Si vous désirez ajouter la couleur personnalisée cliquer sur le bouton **<Ajouter la couleur>**. Elle viendra automatiquement s'insérer dans la palette des couleurs personnalisées et remplacera la couleur sélectionnée dans la palette standard.

Attention

AX-ICONES sauvegardera automatiquement la palette de couleurs personnalisées. Cependant, si vous activez la commande **<Outils><Palette standard>**, un message vous signalera que cette option est irréversible et va effacer votre palette personnalisée. Une confirmation vous est alors demandée.



Voir aussi

Outils de dessin

Les boutons Transparent et Inversé

Les boutons "Transparent" et "Inversé"

Si vous choisissez la couleur Transparent en activant le bouton, AX-ICONES appliquera le motif que vous aurez choisi dans la commande <Outils><Préférences> avec la couleur gris clair.

- . **Points serrés**
- . **Hachures**
- . **Points espacés**
- . **Uni**

Si vous choisissez le bouton Inversé, AX-ICONES appliquera le motif que vous aurez choisi (voir ci-dessus) avec la couleur inverse du transparent c'est à dire gris foncé.

Remarque

Lorsque vous testerez l'icône, vous pourrez visualiser les zones transparentes et les zones inversées (zones qui inverseront les couleurs sur lesquelles vous ferez glisser l'icône).

La personnalisation de AX-ICONES

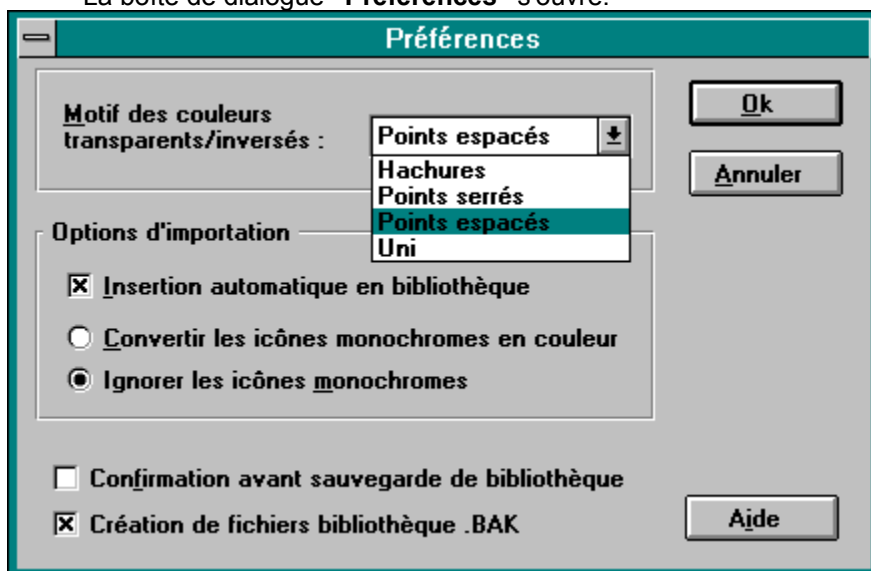
AX-ICONES vous propose des paramètres de configuration de l'éditeur et des options d'importation par défaut. Vous pouvez les modifier en fonction de vos préférences.

- Choisir le motif des couleurs Transparent et Inversé
 - Les points espacés**
 - Les hachures**
 - Les points serrés**
 - Uni**
- Choisir les options d'importation
 - Insertion automatique en bibliothèque**
 - Convertir les icônes monochromes en couleur**
 - Ignorer les icônes monochromes**
 - Confirmation avant sauvegarde de la bibliothèque**
 - Création de fichiers de bibliothèque .BAK**



Procédure

1. Choisir <Outils><Préférences>.
La boîte de dialogue "Préférences" s'ouvre.



Cliquer sur la zone qui vous intéresse pour avoir de l'aide.

Choisir dans la liste proposée, le motif des couleurs Transparent et Inversé dans l'éditeur.

Cette option permet d'ajouter automatiquement à la fin de la bibliothèque actuelle, l'icône de l'éditeur après une importation.

Remarque

Si le fichier d'importation .EXE, .ICO ou .DLL contient plusieurs icônes et si l'option "Insertion automatique en bibliothèque" est activée, un bouton vous sera proposé lors de l'importation "Importer toutes les icônes". Si vous l'activez, AX-ICONES ajoutera toutes les icônes de ce fichier à la fin de la bibliothèque sélectionnée.

Cette option permet de convertir les icônes monochrome en couleur lors d'une importation d'un fichier .DLL, .ICO ou .EXE.

Cette option permet d'ignorer les icônes monochromes lors d'une importation d'un fichier .DLL, .ICO ou .EXE.

Cette option permet d'afficher un message de confirmation avant de sauvegarder la bibliothèque modifiée.

Remarque

Si cette option est inactive, AX-ICONES sauvegardera automatiquement la bibliothèque modifiée.

Cette option permet de créer des copies de secours des fichiers bibliothèques en fichier .BAK après modification.

Tester l'icône dessinée

Cette commande vous permet de tester l'icône dessinée dans l'éditeur. Il suffira d'activer cette commande pour mettre AX-ICONES en bas de l'écran représenté par l'icône de l'éditeur. Vous pouvez alors la déplacer pour tester les différentes couleurs.



Procédure

1. Dessiner une nouvelle icône, choisir une icône dans une bibliothèque ou importer une icône.
2. Choisir **<Outils><Tester l'icône>**.

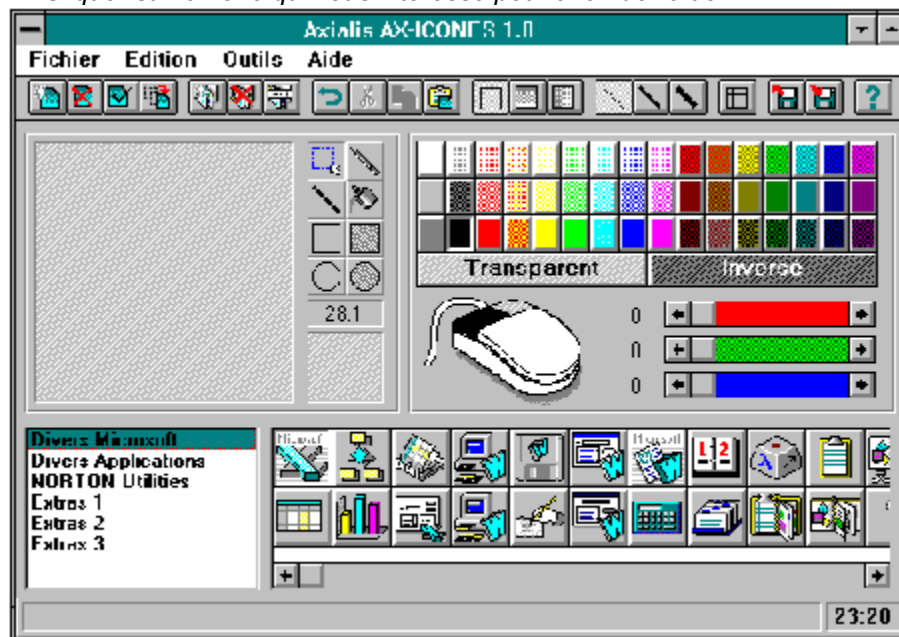
AX-ICONES vient se placer en bas de l'écran représentée par l'icône de l'éditeur. Vous pouvez alors déplacer l'icône là où vous le désirez.

Astuce

Il suffit de cliquer dans l'icône 32x32 pixels (voir fig. 1 : Fenêtre principale) pour tester l'icône.

La fenêtre principale de AX-ICONES

Cliquer sur la zone qui vous intéresse pour avoir de l'aide :



Voir aussi

[Pourquoi AX-ICONES ?](#)

[Commandes du menu Fichier](#)

[Commandes du menu Edition](#)

[Commandes du menu Outils](#)

[Commandes du menu Aide](#)

Réglage des composantes Rouge, Vert, Bleu.

L'éditeur de AX-ICONES

Zone dans laquelle vous dessinez ou importez une icône.

Coordonnées de la souris dans la zone d'édition.

Zone où est représentée l'icône 32x32pixels.

Liste des bibliothèques .DLL.

Affichage des icônes correspondantes à la bibliothèque sélectionnée.

AX-ICONES Version 1.0

Editeur d'icônes sous Windows

(c) 1993 Axialis SA -Tous droits réservés - Reproduction interdite

Réalisé par : **Marc EMILE**
 Martine BOCCANFUSO

AXIALIS SA
1, rue de
Stockholm
75008 PARIS

Tel : 44 70 72 00
Fax : 44 70 00 19



AXIALIS, les outils de la convivialité.

Commandes du menu Fichier

Cliquer sur la zone du menu qui vous intéresse pour avoir de l'aide :

Fichier	
Nouvelle icône	
S upprimer l'icône ...	Suppr
R emplacer l'icône ...	F2
A jouter l'icône	Inser
Nouvelle bibliothèque ...	
S upprimer la bibliothèque ...	Alt+Suppr
R enommer la bibliothèque ...	F4
E nregistrer la bibliothèque ...	F3
Importer une icône ...	
E xporter l'icône ...	F12
Q uitter AX-ICONES	Alt+F4



Voir aussi

[Commandes du menu Edition](#)

[Commandes du menu Outils](#)

[Commandes du menu Aide](#)

Permet de supprimer une icône dans la bibliothèque sélectionnée.

Attention

La suppression d'icônes dans une bibliothèque peut engendrer des problèmes dans le gestionnaire de programmes de Windows (voir **Supprimer une icône**).

Permet de quitter AX-ICONES en vous demandant confirmation.

Commandes du menu **Edition**

Cliquer sur la zone du menu qui vous intéresse pour avoir de l'aide :

E dition	
A nnuler	Ctrl+Z
C <u>o</u> uper	Ctrl+X
C <u>o</u> pier	Ctrl+C
C oller	Ctrl+V
E <u>ff</u> acer	Ctrl+D
C apter l'icône	F9



Voir aussi

[Commandes du menu Fichier](#)

[Commandes du menu Outils](#)

[Commandes du menu Aide](#)

Permet d'annuler la dernière opération effectuée dans l'éditeur.

Permet de couper la partie de dessin sélectionnée dans le presse-papiers (voir Couper/Copier/Coller une portion d'image).

Permet de copier la partie de dessin sélectionnée dans le presse-papiers (voir Couper/Copier/Coller une portion d'image).

Permet de coller le contenu du presse-papiers dans l'éditeur (voir Couper/Copier/Coller une portion d'image).

Permet d'effacer la partie de dessin sélectionné.

Permet de capturer une image quelconque au format 32x32 pixels. Voir [Capturer une icône](#)

Commandes du menu Outils

Cliquer sur la zone du menu qui vous intéresse pour avoir de l'aide :

Outils	
Palette standard ...	F5
Tester l'icône	F7
Préférences ...	F6



Voir aussi

Commandes du menu Fichier

Commandes du menu Edition

Commandes du menu Aide

Commandes du menu Aide

Cliquer sur la zone du menu qui vous intéresse pour avoir de l'aide :

Aide	
<u>I</u> ndex	F1
<u>U</u> tiliser l'aide ...	Alt+F1
<u>A</u> propos de AX-ICONES ...	



Voir aussi

Commandes du menu Fichier

Commandes du menu Edition

Commandes du menu Outils

Commande Index

Affiche l'index de l'aide de AX-MENU.



Voir aussi

Commande Utiliser l'aide

Commande Utiliser l'aide

Branchement de l'aide standard de Windows. Appuyez sur F1 depuis l'aide pour afficher cette rubrique.



Voir aussi






















Commande Index

La barre d'outils

La barre d'outils permet d'accéder plus rapidement aux commandes de AX-ICONES. Un simple clic sur un bouton permet de créer une nouvelle icône, supprimer, remplacer une icône, créer, supprimer une bibliothèque...



Le tableau ci-dessous décrit les boutons de la barre d'outils :

<i>Cliquer sur</i>	<i>Pour</i>	
	Nouvelle icône	Créer une nouvelle icône.
	Supprimer icône	Supprimer une icône.
	Remplacer icône	Remplacer l'icône sélectionnée par le contenu de l'éditeur dans la bibliothèque.
	Ajouter icône	Ajouter une nouvelle icône avec le contenu de l'éditeur dans la bibliothèque.
	Créer bibliothèque	Créer une nouvelle bibliothèque d'icônes.
	Supprimer bibliothèque	Supprimer une bibliothèque d'icônes.
	Renommer bibliothèque	Renommer la bibliothèque actuellement sélectionnée.
	Annuler	Annuler la dernière opération effectuée dans l'éditeur.
	Couper	Couper la partie de dessin sélectionnée de l'icône dans le presse-papiers.
	Copier	Copier la partie de dessin sélectionnée dans le presse-papiers.
	Coller	Coller le contenu du presse-papiers dans l'éditeur.
	Couleur unie	Choisir le mode de dessin uni.
	Dégradé vertical	Choisir le mode de dessin dégradé vertical
	Dégradé horizontal	Choisir le mode de dessin dégradé horizontal
	Trait fin	Trait fin de 1 pixel.
	Trait moyen	Trait moyen de 2 pixels.
	Trait large	Trait large de 3 pixels.
	Grille	Affichage ou non de la grille dans l'éditeur.
	Importer icône	Importer une ou plusieurs icône dans la bibliothèque actuelle.
	Exporter icône	Exporter l'icône de l'éditeur dans un fichier de type ".ICO".
	Aide	Aide de AX-ICONES



Voir aussi

Commandes du menu Fichier

Commandes du menu Edition

Commandes du menu Outils
Commandes du menu Aide




Astuces

Afficher une icône de la bibliothèque dans l'éditeur

1. Sélectionner la bibliothèque désirée.
2. Choisir l'icône puis **ENTREE** ou double-cliquer sur l'icône.
L'icône vient automatiquement s'insérer dans l'éditeur.

Ajouter l'icône de l'éditeur dans la bibliothèque

1. Dessiner; importer l'icône ou double cliquer sur l'icône désirée dans la bibliothèque choisie pour qu'elle apparaisse dans l'éditeur.
2. Appuyer sur **INSER** ou .
L'icône de l'éditeur vient alors s'ajouter à la fin dans la bibliothèque actuelle.



couper/copier/coller d'une portion d'image

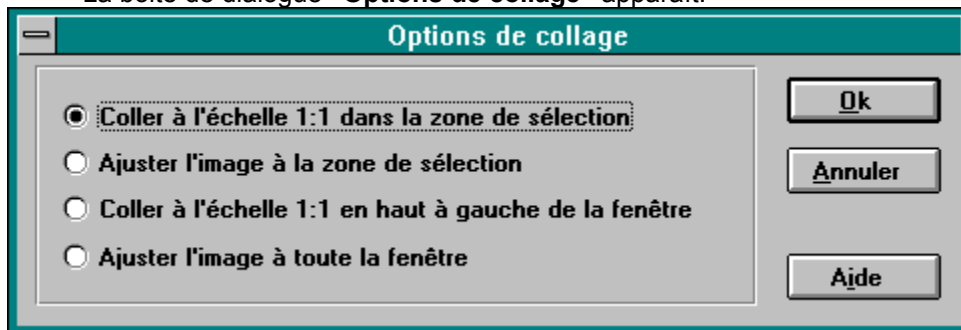
Les fonctions de couper/copier/coller servent essentiellement à communiquer avec d'autres programmes Windows.

Attention

Une icône est composée de deux bitmaps (un bitmap qui gère les 16 couleurs et un bitmap qui gère les couleurs Inversé et Transparent). Sachant que le presse papiers ne peut gérer qu'un seul bitmap, AX-ICONES a choisi de garder le bitmap couleur lors des opérations de couper/copier/coller. Les couleurs Inversé et Transparent sont alors dénaturées. L'Inversé est blanc et le Transparent est noir.

Déplacer une partie de dessin



1. Sélectionner avec l'outil de sélection la partie ou toute l'icône.
2. Choisir <Edition><Couper> ou 
3. Vous pouvez sélectionner une zone de dessin avec l'outil de sélection
4. Choisir <Edition><Coller> ou 
La boîte de dialogue "Options de collage" apparaît.



Cliquer sur la zone qui vous intéresse pour avoir de l'aide

5. Faire <OK>.

Copier une partie de dessin

1. Sélectionner avec l'outil de sélection la partie de dessin.
2. Choisir <Edition><Copier> ou 
3. Vous pouvez sélectionner une zone de dessin avec l'outil de sélection
4. Choisir <Edition><Coller> ou 

La boîte de dialogue "Options de collage" apparaît (voir "Déplacer une partie ou toute l'icône").

5. Faire <OK>.



Voir aussi

[Déplacer/copier une partie du dessin sans passer par le presse-papiers](#)

Cette option n'apparaît que si vous avez sélectionné une zone réceptrice avec l'outil de sélection. Elle permet de rapatrier le dessin coupé ou copié à l'échelle 1:1 dans la zone de sélection.

Cette option n'apparaît que si vous avez sélectionné une zone réceptrice. Elle permet de coller le dessin coupé ou copié en l'ajustant à la zone de sélection.

Cette option apparaît dans tous les cas. Elle permet de coller le dessin coupé ou copié en haut à gauche de la fenêtre de l'éditeur à l'échelle 1:1.

Cette option apparaît dans tous les cas. Elle permet de coller le dessin coupé ou copié en l'ajustant à toute la fenêtre de l'éditeur.

Le Drag and Drop depuis le gestionnaire de fichiers

AX-ICONES possède, de plus, une fonction qui facilitera l'importation d'icônes. AX-ICONES emploie donc la technique du "Drag and Drop" depuis le gestionnaire de fichiers. La technique consiste à sélectionner un fichier .EXE; .DLL ou .ICO, puis de le déplacer tout en restant appuyer sur la souris et de relâcher dans la zone où doivent être insérées les icônes, le ou les fichiers sélectionnés.



Procédure

1. Sélectionner la bibliothèque où vous désirez importer des icônes.
2. Ouvrir le gestionnaire de fichiers
3. Disposer les fenêtres de AX-ICONES et du Gestionnaire de fichiers à l'écran.
4. Sélectionner le ou les fichiers .ICO, .DLL, .EXE que vous désirez importer en maintenant la touche CTRL ou SHIFT enfoncée pendant que vous cliquer avec le bouton gauche sur les fichiers les uns après les autres.
4. Rester appuyer sur le bouton de gauche de la souris, puis relâcher dans la liste des icônes de AX-ICONES
AX-ICONES charge automatiquement toutes les icônes dans la bibliothèque actuelle.



Voir aussi

[Importer une icône](#)

[Le drag and drop vers le gestionnaire de programmes](#)

Drag and Drop vers le gestionnaire de programmes


AX-ICONES possède une fonction qui vous permettra de modifier une icône de programme dans le gestionnaire de programmes de Windows 3.1.

AX-ICONES emploie donc la technique du "Drag and Drop" vers le gestionnaire de programmes. La technique consiste à sélectionner une icône dans une bibliothèque puis de la déplacer tout en restant appuyer sur la souris et de relâcher sur l'icône programme à modifier.



Procédure

1. Sélectionner la bibliothèque et l'icône désirée.
2. Commencer à déplacer la souris tout en restant appuyé sur le bouton.

3. La fenêtre principale de AX-ICONES disparaît. Le pointeur de la souris se transforme : 
Se déplacer sur l'icône programme à modifier puis relâcher.
L'icône programme est alors modifiée.



Voir aussi

[Le drag and drop depuis le gestionnaire de fichiers](#)

Enregistrement de la licence mono ou multi-postes

AX-ICONES est un logiciel shareware. Vous pouvez le copier, le diffuser à vos amis, sur BBS ou serveur Minitel ou sur CD-ROM dans sa version non enregistrée. Si vous utilisez AX-ICONES, vous devez vous faire enregistrer comme utilisateur et payer la redevance d'utilisation.

Vous recevrez une version complète incluant :

- . La suppression de l'écran d'accueil shareware de AX-ICONES,
- . la suppression des messages sharewares affichés en cours d'utilisation,
- . Les bibliothèques Bureautique, Programmes, Objets, Jeux, Bande Dessinée, Divers, et Extra 3D au format DLL,
- . l'importation et l'exportation d'icônes,
- . les différentes options d'importation :
 - Insertion automatique en bibliothèque,
 - Convertir les icônes mnochrome en couleur,
 - Ignorer les icônes monochromes,
- . une documentation

Avec paiement par chèque ou Mandat Postal uniquement en Francs Français (FF)

1 à 9 postes	195.00 Frs HT par poste (231.27 Frs TTC) (*)
10 à 49 postes	136.00 Frs HT par poste (161.30 Frs TTC) (*)
50 à 99 postes	126.00 Frs HT par poste (149.45 Frs TTC) (*)
100 à 199 postes	117.00 Frs HT par poste (138.77 Frs TTC) (*)
200 et plus	100.00 Frs HT par poste (118.60 Frs TTC) (*)

(*) 30 Frs de port en sus sur le prix TTC

Pour toute commande, imprimer le bon de commande "**COMMANDE.WRI**" associé au programme.

Votre chèque doit être en envoyé à :

AXIALIS SA
1, rue de Stockholm
75008 Paris
France

Pour tout renseignement technique ou commercial , contacter :

Martine Boccanfuso ou Marc Emile
AXIALIS SA
1, rue de Stockholm
75008 Paris
Tel : 16 (1) 40.50.32.02 ou 16 (1) 44.70.71.89

La gamme de produits AXIALIS SA

AXIALIS SA est une société spécialisée dans la conception de logiciels utilitaires pour micro-informatique sur PC ou compatible. Nous avons réalisé une gamme de produits sous DOS et Windows.



AX-MENU 1.3 POUR DOS : Logiciel d'accueil graphique et texte pour DOS. Il permet aux utilisateurs DOS de réaliser en un clin d'oeil un menu composé d'icônes graphiques. Après une installation rapide, AX-MENU recherche toutes les applications de votre disque dur et les affiche à l'écran sous forme d'icônes 16 couleurs. AX-MENU reconnaît et installe plus de 300 applications du marché. Il est totalement graphique avec un superbe look 3D, possède la souplesse et la rapidité des programmes DOS mais avec la convivialité Windows.



AX-MENU 1.3 POUR WINDOWS 3.1 : Gestionnaire de programmes pour Windows. Il permet aux utilisateurs de Windows de réaliser très simplement un menu composé d'icônes graphiques. Ce programme peut remplacer le gestionnaire de programmes. AX-MENU reconnaît et installe plus de 300 applications du marché. Vous pouvez installer facilement un programme en ne connaissant que son nom commercial. C'est AX-MENU qui effectuera la recherche sur votre disque dur. Il affiche groupes et programmes sous forme d'icônes.



AX-MENU PRO 1.3 RESEAU : Gestionnaire de menus réseau pour DOS et Windows. Il est un système complet de gestion de menus d'accueil pour des utilisateurs utilisant DOS ou Windows en réseau. Il vous permettra de gérer un parc de plusieurs menus à l'aide d'un utilitaire centralisé. Chaque utilisateur peut avoir son propre menu sous DOS ou Windows avec la même ergonomie. L'administrateur créera la base de données de ses utilisateurs centralisée sur son serveur. Il classera les utilisateurs par groupe de travail et aura la possibilité de créer, mettre à jour des portions de menus partagés.



AX-BATCH 3.0 POUR DOS : Interface utilisateur graphique pour fichiers batch fonctionnant sur cartes EGA, VGA et SuperVGA. Il est l'utilitaire idéal pour rendre plus conviviale l'utilisation et la conception de vos fichiers batch. Vous pourrez saisir des chaînes de caractères, afficher des messages, des boîtes déroulantes ou des lignes en une seule ligne de fichiers batch. Vous disposerez enfin de plus de 44 fonctions pour réaliser une application fonctionnant dans un environnement graphique à fenêtres.



AX-START 1.0 pour DOS : Utilitaire d'installation multi-programmes pour DOS. Il permet d'installer rapidement d'une ou plusieurs disquettes des programmes sous forme compactée sur un disque dur et de les exécuter automatiquement. Il permet de réaliser des packs d'installation pouvant aller jusqu'à 21 programmes.



AX-GUI 2.0 POUR DOS : Interface utilisateur graphique pour DOS. AX-GUI est une bibliothèque de gestion d'écran permettant de rendre plus conviviaux vos programmes DOS écrits en langage C. Elle a été écrite totalement en langage C. Ce langage permettant d'interfacer plus facilement les nombreuses fonctions la composant, l'assembleur vous permettant de disposer d'une rapidité d'affichage hors du commun.



AX-INSTALL 1.0 POUR DOS : Utilitaire d'installation mono-programme pour DOS. Il permet d'installer d'une ou plusieurs disquettes un programme avec différentes options de personnalisation.



AX-SHELL 1.0 POUR WINDOWS : Gestionnaire de bureau pour Windows 3.1. Il vous permet d'organiser vos applications en groupes et sous-groupes, rechercher automatiquement les documents que vous avez créés, les imprimer ou les supprimer d'une simple action à la souris. Comme sur un Macintosh, on peut faire glisser un fichier sur une icône représentant une poubelle. Celle-ci devient obèse, indiquant qu'elle conserve en mémoire le programme éliminé.

Vous pourrez évaluer ces produits en version shareware sur les serveurs ou minitels suivants :

WindowShare - BP 2078 - 57051 Metz cedex 2 ou **Minitel** : 36 15 WinShare
Compatible PC Téléchargement - 16 Quai JP Clement - 94140 Alfortville.
DP Tools Club - BP 745 - 59657 Villeneuve d'Ascq
MV DISTRI - 22800 Plaine Haute
ONYX - BP 22 - 68120 Richwiller
L'office Européen des logiciels - Allée Hector Pintus - 06650 La Gaude
DISTRI Soft Club - Route de Champagne - 77210 Samoreau
Le Club Win's - BP 34 - 54380 Dieulouard
France Teaser - 22 Grande Rue - 92130 Sèvres ou **Minitel** : 36 14 TEASER
Logiciels du Soleil - 19 avenue de la Gare - 06800 Cagnes sur Mer
IFA - 508 Route Nationale - 59680 Cerfontaine

Pour tout renseignement technique ou commercial, contacter :

Martine Boccanfuso ou Marc Emile chez :
AXIALIS SA
1, rue de Stockholm
75008 Paris
Tel : 16 (1) 40.50.32.02 ou 16 (1) 44.70.71.89

