



Axialis AX-Icones - Version 2.0
Copyright © 1995 - AXIALIS SA
Tous droits réservés.
Copie strictement interdite

AXIALIS Version 2.0 AX-ICONES

Sommaire de l'aide de AX-ICONES 2.0 pour Windows 95

Pour apprendre à utiliser l'aide, appuyer sur F1.



Présentation de AX-ICONES

Découverte de AX-ICONES



La gestion des bibliothèques de AX-ICONES

Explications détaillées des fonctions



Les boîtes de dialogue

Le contenu des boîtes de dialogue de AX-ICONES



L'éditeur de AX-ICONES

Explications détaillées des fonctions de l'éditeur



La gestion des fichiers

Explications détaillées de fonctions.



Divers

Les opérations par Drag and Drop, les menus contextuels, la personnalisation de AX-ICONES



Présentation de AX-ICONES

[Pourquoi AX-ICONES](#)
[Les différentes licences](#)

[A propos de AX-ICONES](#)
[La version complète](#)

La version complète de AX-ICONES

La version complète de AX-ICONES 2.0 pour Windows 95 comprendra :

- Les différentes sauvegardes (Sauvegarde de bibliothèques, d'icônes)
- La fonction Exportation depuis une bibliothèque
- La fonction Lire la palette personnalisée

Les différentes licences

▪ **OFFRE MINITEL TELWARE : 36 17 AXIALIS**

Le **TELWARE** est un système promotionnel mis au point par AXIALIS.

Les versions **TELWARE** sont volontairement bridées.

Certaines fonctions sont inhibées et de nombreux messages vous rappellent le principe du TELWARE.

Si vous souhaitez utiliser pleinement un programme en version **TELWARE** vous devez le débloquent en y introduisant un **NUMERO DE SERIE D'ACTIVATION PERSONNEL**.

Pour cela, tapez **3617 AXIALIS** sur votre minitel et demandez un numéro de série d'activation. En quelques instants un numéro **CONFIDENTIEL** vous est communiqué.

Vous ne payez que le coût de la communication (5,57 F TTC/min).

Une fois que vous avez introduit votre nom et votre numéro de série d'activation le logiciel se transforme automatiquement et immédiatement en version complète.

SIMPLE ET ECONOMIQUE, LE TELWARE EST UNE EXCLUSIVITE AXIALIS !

▪ **AX-ICONES 2.0 - Licence monoposte**

Cette licence s'adresse **UNIQUEMENT** à un particulier ou à une personne au sein d'une société souhaitant utiliser le produit sur **UN SEUL POSTE**.

ATTENTION : LE NUMERO D'ACTIVATION POUR OBTENIR UNE VERSION COMPLETE DE AX-ICONES 2.0 POUR WINDOWS 3.11 EST **DIFFERENT** DE CELUI DE LA VERSION POUR WINDOWS 95.

REMARQUE : AXIALIS offre un service technique **GRATUIT** sur les produits **TELWARE UNIQUEMENT** sur le 36 17 AXIALIS. **SEULES** les questions posées au service technique par l'intermédiaire de la messagerie du 36 17 AXIALIS seront traitées

▪ **AX-ICONES 2.0 - Licence société, Grands comptes ou administrations, personnes n'ayant pas de minitel ou résidant à l'étranger**

Les sociétés, administrations ou grands comptes ne bénéficient pas de l'offre Minitel. Elles doivent **IMPERATIVEMENT** commander les produits en imprimant le bon de commande associé.

Les personnes n'ayant pas de minitel ou résidant à l'étranger peuvent commander les produits en imprimant le bon de commande.

ATTENTION : TOUTE PERSONNE NE RESPECTANT PAS CETTE DISPOSITION SE RENDRA COUPABLE DU DELIT DE CONTREFAÇON ET SERA PASSIBLE DE PEINES PENALES PREVUES PAR LA LOI

Pourquoi AX-ICONES?

AX-ICONES est un gestionnaire de bibliothèques d'icônes fonctionnant sous Windows 3.1, Windows pour Workgroups 3.11, et Windows 95. Il est à la portée de tous. Son éditeur vous permet de créer en un clin d'oeil des icônes au format 16x16, 32x32, 48x48, et 64x64. Il possède de nombreux outils tels que le tracé de cercle, de ligne, de rectangle, d'ellipse etc ... Outre ces fonctions de base, l'éditeur offre la possibilité de créer des dégradés verticaux, horizontaux, de faire des permutations verticales et horizontales; d'effectuer une rotation à 90° de l'icône, de composer les couleurs de votre choix, de créer votre propre palette de couleurs, de capturer une icône. Les fonctions de couper, copier, coller sont disponibles avec des options de mise à l'échelle lors du Coller.

AX-ICONES propose également la création, la suppression d'icônes, la copie et le déplacement d'icônes, la gestion des bibliothèques. Vous pourrez enrichir les bibliothèques d'icônes ou créer vos propres fichiers d'icônes, exporter des icônes depuis une bibliothèque dans un fichier au format DLL. AX-Icônes et multi-documents et permet de modifier les icônes présentes dans les exécutables.

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 SA

AX-ICONES Version 2.0

AX-ICONES pour Windows 95

(c) 1995 Axialis SA -Tous droits réservés

Réalisé par : **Martine BOCCANFUSO**
Marc EMILE
William EMILE

AXIALIS SA
1, rue de
Stockholm
75008
PARIS

AXIALIS, les outils de la convivialité.



L'éditeur de AX-ICONES

L'éditeur de AX-ICONES permet de créer, modifier des icônes à l'aide des outils tels que le tracé de cercle, rectangle, la ligne, le pinceau, les différents types de coloriage. Vous pourrez également associer à chaque icône une palette de couleurs personnalisée.

Commandes


- [Commandes du menu Fichier](#)
- [Commandes du menu Edition](#)
- [Commandes du menu Dessin](#)
- [Commandes du menu Options](#)
- [Commandes du menu Affichage](#)
- [Commandes du menu Fenêtre](#)
- [Commandes du menu Aide](#)

Divers

- [Créer une nouvelle icône](#)
- [Ouvrir un fichier](#)
- [Fermer un fichier](#)
- [Enregistrer un fichier](#)
- [Ajouter à la bibliothèque](#)
- [Imprimer un fichier](#)
- [Aperçu avant impression d'un fichier](#)
- [Configuration de l'impression](#)
- [Déplacer/copier une partie de dessin de la zone d'édition sans passer par le presse-papiers](#)
- [La capture d'icônes](#)
- [La palette standard et personnalisée](#)
- [Ouvrir une palette de couleurs](#)
- [Enregistrer une palette](#)
- [Les boutons Transparent et Inversé](#)
- [Couper/Copier/Coller d'une portion d'images](#)
- [La barre d'outils](#)
- [La barre d'état](#)



L'éditeur - Menu Fichier

Commandes	Descriptions	Boutons
Nouveau	Crée une icône	
Ouvrir	Ouvre un fichier icône, DLL ou EXE	
Fermer	Ferme un fichier icône, DLL ou EXE ou une fenêtre d'édition	
Enregistrer	Enregistre une fenêtre d'édition, un fichier ICO, DLL ou EXE	
Enregistrer sous	Sauvegarder sous un autre nom une fenêtre d'édition ou un fichier *.ICO	
Ajouter à la bibliothèque	Ajouter une ou plusieurs icônes depuis un fichier ICO, DLL, EXE ou depuis une fenêtre d'édition	
Imprimer	Imprimer une fenêtre d'édition, un fichier ICO, DLL, EXE ou une bibliothèque	
Aperçu avant impression	Aperçu avant impression	
Configurer avant l'impression	Paramètres de configuration	
Les quatre derniers fichiers ouverts	Mémorisation des quatre derniers fichiers ouverts	
Quitter	Quitter AX-ICONES	

Créer une nouvelle icône

Cette procédure permet de créer une icône aux différents formats :

- 16x16 pixels
- 32x32 pixels
- 48x48 pixels
- 64x64 pixels

Créer une icône

1. Choisir **Fichier Nouveau** ou **CTRL+N**
2. Une boîte de dialogue **Créer une nouvelle icône** s'ouvre
3. Choisir le format de l'icône

4. Puis **OK**
Vous êtes alors prêt pour créer votre icône

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.

Ouvrir un fichier de type .ICO, .DLL ou .EXE

Cette commande vous permet d'ouvrir un fichier .ICO, .DLL ou .EXE. Vous pourrez modifier le contenu de chaque type de fichiers

Ouvrir un fichier de type .ICO, .DLL ou .EXE

1. Choisir **Fichier Ouvrir** ou **CTRL+O**
2. La boîte de dialogue **Ouvrir** s'ouvre
3. Choisir dans la liste des fichiers types l'option désirée .ICO, .DLL ou .EXE
4. Choisir dans les répertoires, le répertoire où se trouve le fichier
5. Choisir dans les fichiers, le/les noms des fichier à ouvrir en appuyant sur les touches SHIFT ou CTRL pour une sélection multiple.
6. Dans la zone **Aucune Icône**, sera visualisée toutes les icônes associées au fichier sélectionné.
7. Choisir **OK**.

Remarque : Vous pouvez visualiser le contenu d'un fichier de type .ICO, DLL ou .EXE à chaque sélection du fichier

Fermer un fichier ICO, DLL ou EXE ou une fenêtre d'édition

Cette opération consiste à fermer un fichier ou le contenu de l'éditeur

Fermer un fichier

1. Sélectionner le fichier ou une fenêtre d'édition
2. Choisir **Fichier Fermer** ou **CTRL+F4**
AX-ICONES vous demande si vous désirez l'enregistrer.
3. Cliquer alors sur **OK**
Le fichier ou fenêtre d'édition se ferment automatiquement.

Enregistrer un fichier ICO, DLL, EXE ,une fenêtre d'édition ou une bibliothèque

Cette commande permet de sauvegarder sur disque le contenu de la fenêtre d'édition ou du fichier .ICO, .DLL ou EXE ou de la bibliothèque

Remarque : Lors de la fermeture d'un fichier ICO, DLL ou EXE ou bibliothèque, toute icône affichée dans la zone d'édition et associée à ce fichier est fermée automatiquement. Pour des raisons de sécurité, une confirmation de sauvegarde vous sera demandée lors de la fermeture du fichier ICO, DLL ou EXE ou du changement de sélection d'une bibliothèque si vous avez modifié une icône associée.

Enregistrer la fenêtre d'édition, un fichier ICO, DLL ou EXE ou une bibliothèque

Si la fenêtre d'édition, le fichier ou porte déjà un nom :

1. Choisir **Fichier Enregistrer** ou **CTRL+S** puis **OK**.

Si s'agit d'une bibliothèque :

1. Choisir **Fichier Enregistrer** ou **CTRL+S** puis **OK**.

Si vous venez de créer une nouvelle icône

1. Choisir **Fichier Enregistrer** ou **CTRL+S**
2. Dans la zone **Nom de fichier** , indiquer le nom de l'icône
3. Dans la liste **Enregistrer sous le format** , choisir le format de l'icône *.ICO
4. Dans la liste répertoire, choisir le répertoire où va être sauvegardé l'icône
5. Dans la liste **Lecteurs**, choisir le nom du lecteur.
6. Choisir **OK**

Si vous vous voulez donner un autre nom à une icône existante

1. Choisir **Fichier Enregistrer sous**
2. Dans la **Nom de fichier** , indiquer le nom de l'icône
3. Dans la liste **Enregistrer sous le format** , choisir le format de l'icône *.ICO
4. Dans la liste répertoire, choisir le répertoire où va être sauvegardé l'icône
5. Dans la liste **Lecteurs**, choisir le nom du lecteur.
6. Choisir **OK**

Remarque : Vous pourrez modifier une icône d'un fichier ICO, DLL, EXE ou d'une bibliothèque. Il suffira d'ouvrir ce fichier ou de sélectionner la bibliothèque, de double cliquer sur l'icône que vous désirez modifier. Effectuer les modifications puis choisir **Fichier Mis à jour**.
Automatiquement, le fichier ou la bibliothèque est mis à jour. Pour des raisons de sécurité, une confirmation de sauvegarde vous sera demandée lors de la fermeture du fichier ou de la bibliothèque.

Imprimer un fichier ICO, DLL, EXE, une fenêtre d'édition ou une bibliothèque

Cette opération permet d'imprimer le contenu d'un fichier ICO, DLL, EXE ou le contenu d'une fenêtre d'édition ou d'une bibliothèque

Imprimer un fichier ICO, DLL , EXE, une fenêtre d'édition, une bibliothèque

1. Choisir **Fichier Imprimer** ou **CTRL+P**
2. La boîte standard de Windows **Imprimer** s'ouvre.
3. Indiquer les pages à imprimer et le nombre de copies puis **OK**.
AX-ICONES imprime directement le fichier sélectionné.

L'aperçu avant impression

Cette commande présente exactement le document (fichier ICO, DLL , EXE, Bibliothèque, fenêtre d'édition) qui sera visualisé avant l'impression.

Aperçu avant impression

1. Choisir **Fichier Aperçu avant impression**
2. L'image apparaît telle qu'elle sera imprimée.
3. Cliquer éventuellement sur les boutons **Pg Prec**, **Pg Suiv**, **Zoom+**, **Zoom -** ou **Page** pour faire défiler les différentes pages, n'afficher ou zoomer sur un page
4. Cliquer alors sur le bouton **Imprimer**.

Configurer l'impression

Cette opération consiste à ouvrir l'option Imprimante du Panneau de Configuration de Windows 3.1.

Configurer l'impression

1. Choisir **Fichier Configuration de l'impression**
La boîte de dialogue Imprimante s'ouvre (voir l'aide de Windows 3.1).

Quitter AX-ICONES

Cette opération consiste à quitter AX-ICONES.

Quitter AX-ICONES

1. Choisir **Fichier Quitter** ou **ALT+F4**
Vous avez alors quitté AX-ICONES.

AX-ICONES utilise les numéros et les noms listés en bas du menu Fichier pour ouvrir un des fichiers sur lesquels vous avez travaillé récemment (Quatre fichiers au maximum sont mémorisés). Choisir le numéro ou le nom correspondant du fichier que vous voulez ouvrir.



L'éditeur - Menu Edition

Commandes	Descriptions	Boutons
Annuler	Annuler la dernière opération	
Refaire	Refaire la dernière opération annulée	
Couper	Couper	
Copier	Copier	
Coller	Coller	
Effacer	Effacer	
Sélectionner Tout	Sélectionner tout	

Annule la dernière opération effectuée. Vous pouvez annuler jusqu'à 16 opérations.

Refaire la dernière opération annulée. Vous pourrez refaire les opérations immédiatement annulées.

Permet de couper la partie de dessin sélectionnée dans le presse-papiers.

Permet de copier la partie de dessin sélectionnée dans le presse-papiers.

Permet de coller le contenu du presse-papiers dans l'éditeur.

Permet d'effacer la partie de dessin sélectionné.

Permet de sélectionner l'icône dans sa totalité.



L'éditeur - Menu Dessin

Commandes	Descriptions	Boutons
Outils de dessin	Les différents outils de dessin	
Pinceau	Les différents pinceaux	
Type de coloriage	Les différents types de coloriage	
Transparence d'images	La transparence d'images	
Miroir Vertical	Permutation verticale de la zone d'icône sélectionnée	
Miroir Horizontal	Permutation horizontale de la zone d'icône sélectionnée	
Inverser les couleurs	Inverse les couleurs dans la zone d'icône sélectionnée (Image négative).	
Rotation à 90°	Effectue une rotation à 90 degrés de la totalité de l'icône	
Capturer l'icône	Permet de capturer une image quelconque au format 32x32 pixels	

Les outils de dessin de AX-ICONES

AX-ICONES possède des outils de dessin permettant de dessiner des icônes des plus simples au plus sophistiquées.

Outils	Boutons
<u>Sélection</u>	
<u>Préleveur de couleur</u>	
<u>Gomme de couleurs</u>	
<u>Crayon</u>	
<u>Pinceau</u>	
<u>Pot de peinture</u>	
<u>Rectangle vide</u>	
<u>Rectangle plein</u>	
<u>Tracé de droite</u>	
<u>Ellipse vide</u>	

Ellipse pleine



Cadre en relief



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.

L'outil Préleveur de couleurs permet de prélever directement dans la zone d'édition une couleur en cliquant avec le bouton droite ou gauche de la souris suivant si vous souhaitez une couleur d'avant plan ou d'arrière plan. Le curseur se transforme alors en picker.

L'outil Gomme de couleurs permet de gommer la couleur d'avant plan et de la remplacer par la couleur d'arrière plan. Le curseur se transforme en gomme.

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. Cliquer 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 Pinceau permet de colorier à main levée avec différents formes et épaisseurs (Fin, Carré moyen, carré large, Rond petit, Rond moyen, rond large).

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 Rectangle vide 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. Sélectionnez 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 Rectangle 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 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. Cliquez 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 Ellipse vide 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.

L'outil Ellipse pleine 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 rectangle plein

L'outil Cadre en relief permet de dessiner un bouton avec impression 3 D. Vous pourrez également choisir différents formes et épaisseurs. Le curseur se transforme en cercle plein commençant par une croix. La croix joue le rôle de pointeur .




Les différents pinceaux

AX-ICONES possède différentes épaisseurs de pinceaux.

Outils	Boutons
Fin (1 pixel)	
Carré moyen (3 pixels)	
Carré large (5 pixels)	
Rond petit (1 pixel de rayon)	
Rond moyen (3 pixels de rayon)	
Rond large (4 pixels de rayon)	

Les différents types de coloriage

AX-ICONES possède différents types de coloriage.

Outils	Boutons
Couleur pleine	
Dégradé vertical	
Dégradé horizontal	

La transparence d'images est surtout utile lorsque vous déplacez ou copiez un objet. Il est intéressant pour cette opération d'utiliser des couleurs pures.

Exemple :

Dessiner un carré plein bleu. A l'intérieur de celui ci, dessiner un cercle plein jaune.

En bas droite de la zone d'édition, dessiner un rectangle plein vert.

Vous souhaitez maintenant déplacer le cercle jaune dans le rectangle vert.


Sélection le cercle jaune. Choisir en couleur de fond avec le bouton de droite de la souris, la couleur bleu.

Cliquer sur l'icône **Transparence** ou Choisir **Dessin Transparence d'image** ou **CTRL+T**


Maintenant vous pouvez déplacer ou copier la sélection en restant appuyer sur la touche **CTRL** sur le rectangle vert.

La couleur bleu s'est substituée à la couleur transparente dans le rectangle vert.

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

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.

La capture d'icônes

La capture d'icône permet de photographier une zone d'écran de la taille d'une icône 16x16, 32x32, 48x48, 64x64 pixels. Si vous sélectionnez **Dessin Capturer l'icône**, cette commande affiche dans la zone d'édition le message suivant :

"Veuillez utiliser le Glisser-Déplacer depuis cette zone pour réaliser la capture de l'icône"
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 **Dessin Capturer l'icône** ou **F9**
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.

Procédures

Modifier la palette de couleurs personnalisée

1. Sélectionner la couleur dans la palette.
2. Double-cliquer sur cette couleur ou choisir **Options Modifier la 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.

Restituer la palette standard

1. Choisir **Options Palette Standard** ou **F5**

ATTENTION

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

Ouvrir une palette de couleurs

AX-ICONES permet de créer et travailler avec sa propre palette de couleurs personnalisée.

Procédure

1. Choisir **Options Ouvrir une palette**
2. La boîte de dialogue **Ouvrir** s'ouvre
3. Choisir dans la liste des fichiers types l'option désirée .PAL (extension d'un fichier Palette)
4. Choisir dans les répertoires, le répertoire où se trouve le fichier
5. Choisir dans les fichiers, le nom du fichier à ouvrir
6. Choisir **OK**.
La palette s'ouvre automatiquement et est associée à la fenêtre d'édition.

Enregistrer une palette de couleurs

AX-ICONES permet de personnaliser et sauvegarder autant de palettes de couleurs que vous souhaitez.

Procédure

1. Modifier la palette de couleur personnalisée (voir [La palette standard et personnalisée](#))
2. Dans la zone **Nom de fichier**, indiquer le nom de la palette
3. Dans la liste **Enregistrer sous le format**, choisir le format de la palette *.PAL
4. Dans la liste répertoire, choisir le répertoire où va être sauvegardé la palette
5. Dans la liste **Lecteurs**, choisir le nom du lecteur.
6. Choisir **OK**

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 **<Options><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.

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.

Procédures

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
5. La boîte de dialogue **Options de collage** apparaît.
6. Différentes options vous sont alors proposées :

Coller à l'échelle 1:1 en haut à gauche de la fenêtre : 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.

Ajuster l'image à toute la fenêtre : 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.

Coller à l'échelle 1:1 dans 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.

Ajuster l'image à la zone de sélection : 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.

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
5. La boîte de dialogue **Options de collage** apparaît.
6. Différentes options vous sont alors proposées :


Coller à l'échelle 1:1 en haut à gauche de la fenêtre : 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.

Ajuster l'image à toute la fenêtre : 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.

Coller à l'échelle 1:1 dans 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.

Ajuster l'image à la zone de sélection : 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.

Menu Options

Commandes	Descriptions	Boutons
Grille d'édition	Permet d'afficher un grille à l'éditeur	
Modifier la couleur	Permet de modifier une/des couleurs de la palette standard	
Palette standard	Affiche la palette standard	
Enregistrer la palette	Enregistre une palette personnalisée	
Ouvrir une palette	Ouvre une palette personnalisée	
Préférences	<u>Personnalisation de AX-ICONES</u>	

Menu Affichage

Commandes	Descriptions	Boutons
Zoom avant	<u>Augmente l'échelle d'affichage de l'image</u>	
Zoom arrière	<u>Réduit l'échelle d'affichage de l'image</u>	
Barre d'outils standard	Affiche la barre d'outils de l'éditeur	
Barre d'état	Affiche la barre d'état	
Palette d'outils de dessin	Affiche la palette d'outils	
Palette de couleurs	Affiche la palette de couleurs standard	

Augmenter l'échelle d'affichage de l'image

AX-ICONES permet d'afficher l'icône selon plusieurs échelles de 1 à 20.

Augmentation de l'échelle d'affichage

1. Choisir **Affichage Zoom avant**
2. L'échelle d'affichage de l'image augmente. Le rapport d'échelle est affiché dans la barre d'état.

Réduire l'échelle d'affichage de l'image

AX-ICONES permet d'afficher l'icône selon plusieurs échelles de 1 à 20.

Augmentation de l'échelle d'affichage

- 1. Choisir **Affichage Zoom arrière****
- 2. L'échelle d'affichage de l'image diminue. Le rapport d'échelle est affiché dans la barre d'état.**

Menu Fenêtre

Commandes	Descriptions	Boutons
Nouvelle fenêtre	<u>Affiche une nouvelle fenêtre d'édition</u>	
Afficher les bibliothèques d'icônes	Affiche et active la fenêtre de bibliothèques d'icônes	
Réorganiser le bureau	Réorganise le bureau de façon ergonomique	
Réorganisation automatique	Active/désactive la réorganisation automatique en cours d'utilisation	
Réorganiser en cascade	<u>Affiche les documents superposés</u>	
Réorganiser en mosaïque	<u>Affiche les documents les uns sous les autres</u>	
Ranger les icônes	Range les icônes des fichiers ICO, DLL EXE, des fenêtres d'édition, et des bibliothèques	
Les fichiers ouverts	Affiche les fichiers ouverts	

La réorganisation des fenêtres

AX-ICONES permet de réorganiser l'ensemble de vos fichiers sous différentes formes de fenêtres.

Réorganiser en fenêtre

1. La commande **Fenêtre Nouvelle Fenêtre** ouvre une nouvelle fenêtre d'édition en cours. Cette option est indispensable si vous souhaitez afficher le contenu de la même fenêtre d'édition ou si vous voulez copier, déplacer une portion d'image d'un emplacement à un autre dans la même fenêtre
2. La commande **Afficher les bibliothèques d'icônes** permet d'afficher et d'activer la fenêtre de bibliothèque d'icônes
3. La commande **Réorganisation du bureau** réorganise le bureau de façon ergonomique
4. La commande **Réorganisation automatique** active/désactive la réorganisation automatique en cours d'utilisation.
5. La commande **Réorganiser en cascade** organise les différentes fenêtres de manière à ce qu'elles se superposent. Les titres des fenêtres restent cependant visibles.
6. La commande **Réorganiser en mosaïque** organise les différentes fenêtres les unes sous les autres de manière à ce que les fenêtres ne se superposent pas et soit visible.

AX-ICONES utilise les numéros et les noms listés en bas du menu Fenêtre pour passer directement d'un fichier à un autre sur lesquels vous êtes en train de travailler (Dix fichiers au maximum sont mémorisés). Choisir le numéro ou le nom correspondant du fichier que vous voulez afficher à l'écran.

Cette commande permet d'afficher toutes les différentes icônes (Fenêtres d'édition, fichiers DLL, EXE ICO) et bibliothèques dans la partie inférieure de l'écran.

Ranger les icônes

1. Choisir **Fenêtre Ranger les icônes**

Menu Aide

Commandes	Descriptions	Boutons
Sommaire de l'aide	Affiche le sommaire de l'aide	
Utiliser l'aide	Comment utiliser l'aide	
A propos de AX-ICONES	Copyright de AX-ICONES	




Affiche les informations concernant la version, le Copyright, la mémoire libre, les ressources système ainsi qu'un avertissement sur les droits de la licence d'utilisation de AX-ICONES.

Permet d'avoir de l'aide rapidement sur la rubrique recherchée.

La barre d'outils de l'éditeur de AX-ICONES

La barre d'outils permet d'accéder très rapidement aux commandes de l'éditeur les plus couramment utilisées. un simple clic sur un bouton permet de créer une icône, ajouter une icône dans la bibliothèque, couper/copier/coller une portion d'icône, faire des permutations verticale, horizontale, rotation à 90°, zoom avant et arrière,

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

Boutons	Commandes	Descriptions
	Nouvelle	Créer une nouvelle icône
	Ouvrir	Ouvrir un fichier ICO, DLL ou EXE (Si le fichier ICO ne contient qu'une seule icône, il sera ouvert dans une fenêtre d'édition)
	Enregistrer	Enregistrer un fichier ICO, DLL, EXE ou une fenêtre d'édition
	Ajouter à la bibliothèque	Permet d'ajouter une ou plusieurs icônes depuis la fenêtre d'édition ou d'un fichier ICO, DLL ou EXE.
	Couper	Couper le contenu d'une sélection dans le presse-papiers
	Copier	Copier le contenu d'une sélection dans le presse-papiers
	Coller	Coller le contenu du presse-papiers via une fenêtre d'édition ou vers un autre logiciel.
	Annuler	Annule la dernière opération (jusqu'à 16 opérations)
	Refaire	Refaire la dernière opération annulée (jusqu'à 16 opérations)
	Miroir Vertical	Permutation verticale de la zone de sélection
	Miroir Horizontal	Permutation horizontale de la zone de sélection
	Rotation à 90°	Permutation de la sélection à 90 °
	Plein	Mode de remplissage uni
	Dégradé Horizontal	Mode de remplissage en dégradé horizontal
	Dégradé vertical	Mode de remplissage en dégradé vertical

	Grille	Affiche une grille dans la fenêtre d'édition
	Transparence d'image	Permet de copier ou déplacer un objet en rendant la couleur d'arrière plan transparente.
	Zoom Avant	Augmente l'échelle d'affichage de la sélection
	Zoom Arrière	Réduit l'échelle d'affichage de la sélection
	Palette d'outils	Affiche la palette d'outils de dessin
	Palette de couleurs	Affiche la palette de couleurs standard
	Réorganisation automatique	Active/désactive la réorganisation automatique encours d'utilisation
	Affiche les bibliothèques d'icônes	Affiche et active la fenêtre de bibliothèque d'icônes
	Réorganiser le bureau	Réorganise le bureau de façon ergonomique
	Aide	Aide de AX-ICONES

Afficher ou ne pas afficher la barre d'outils

1. Choisir **Options Barre outils**

La barre d'état affiche de façon permanente un message lors de l'activation d'une commande. On pourra également visualiser le nombre total des icônes et le numéro de l'icône (lorsque vous êtes dans une bibliothèque ou un fichier ICO, DLL OU EXE), la taille de l'icône, le nombre de couleurs, la position de la souris, la taille de la sélection ou de l'objet dessiné, la proportion du zoom, et une petite disquette vous signalant que vous avez modifié le contenu de l'éditeur et que vous devez éventuellement enregistrer votre travail.

Afficher ou ne pas afficher la barre d'état

1. Choisir **Options Barre d'état**



Divers

[La réorganisation des fenêtres](#)

[Ranger les icônes](#)

[Les préférences générales de AX-ICONES](#)

[Les menus contextuels](#)

[Les opérations de Drag and Drop](#)

Les préférences générales de AX-ICONES

AX-ICONES vous propose de personnaliser votre environnement de travail

Préférences

1. La zone **Motifs de couleurs Transparent et Inversé** permet de choisir le motifs :
..... **Les points espacés**
..... **Les hachures**
..... **Les points serrés**
..... **Uni**
2. La zone **Position de l'éditeur**, permet de positionner l'éditeur.
..... **En haut à gauche de la fenêtre**
..... **Centré dans la fenêtre**
3. La zone **Position des outils** permet de positionner la palette d'outils à gauche ou à droite
4. La case **Création automatique d'une nouvelle icône au lancement**, ouvre une fenêtre d'édition vierge
5. La case **Proposer plusieurs options pour le collage** permet de préciser la méthode collage (voir Couper/Copier/Coller d'une portion d'image)
..... **Coller à l'échelle 1:1 en haut à gauche de la fenêtre**
..... **Ajuster l'image à toute la fenêtre**
..... **Coller à l'échelle 1:1 dans la zone de sélection**
..... **Ajuster l'image à la zone de sélection**
6. La case **Confirmation avant sauvegarde des bibliothèques** 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.
7. La case **Réorganisation automatique du bureau** en cours d'utilisation permet d'organiser le bureau de façon ergonomique
8. La case **Réorganiser le bureau au lancement** permet de positionner la fenêtre d'édition en haut à gauche de l'écran, les outils de dessin et la palette de couleurs en haut à droite de l'écran, les bibliothèques en bas de l'écran.
9. La case **Affiche la taille des icônes dans la liste** permet de visualiser au dessous de chaque icône la taille (16x16, 32x32, 48x48 ou 64x64).



La gestion des fichiers

AX-ICONES permet d'afficher; de modifier des fichiers ICO, DLL ou EXE.

Commandes

[Commandes du menu Fichier](#)

[Commandes du menu Icône](#)

[Commandes du menu Options](#)

[Commandes du menu Affichage](#)

[Commandes du menu Fenêtre](#)

[Commandes du menu Aide](#)

Divers

[Modifier une icône](#)

[Ouvrir comme une nouvelle icône](#)

[La barre d'outils](#)

Modifier une icône

AX-ICONES permet de modifier une icône depuis un fichier ICO, DLL ou EXE ou depuis une bibliothèque en l'affichant directement dans l'éditeur.

Procédure

1. Ouvrir un fichier ICO, DLL ou EXE (voir [Ouvrir un fichier](#)) ou sélectionner une bibliothèque
2. Le fichier s'ouvre et affiche le contenu de ses icônes ou la bibliothèque affiche son contenu
3. Sélectionner une icône puis double-cliquer
-ou-
Sélectionner une icône puis Choisir **Icône Modifier l'icône** ou **Entrée**
4. L'icône vient s'afficher dans une fenêtre d'édition. Cette fenêtre porte le numéro de l'icône et le nom du fichier où elle se trouve
Exemple : Icône N°8 dans le fichier AXICON.EXE
5. Modifier l'icône avec les différents outils de dessin
6. Choisir **Fichier Mettre à jour** depuis la fenêtre d'édition
7. L'icône modifiée est alors mis à jour dans le fichier ou la bibliothèque
8. Réactiver le fichier ICO, DLL ou EXE ou la bibliothèque
9. Choisir **Fichier Enregistrer** ou **CTRL+S**
10. Fermer le fichier ICO, EXE ou DLL
Le fichier se ferme ainsi que toutes les fenêtres d'édition contenant les icônes associées au fichier.
-ou-
Sélectionner une autre bibliothèque

Ouvrir comme une nouvelle icône

AX-ICONES permet d'afficher une icône depuis un fichier ICO, DLL ou EXE ou depuis une bibliothèque comme une nouvelle icône. En effet, cette icône ne sera plus associée au fichier ouvert ou à la bibliothèque sélectionnée.

Procédure

1. Ouvrir un fichier ICO, DLL ou EXE (voir [Ouvrir un fichier](#)) ou sélectionner une bibliothèque
2. Le fichier s'ouvre et affiche le contenu de ses icônes, la bibliothèque affiche son contenu
3. Sélectionner une icône puis Choisir **Icône Ouvrir comme nouvelle icône** ou **ALT+Entrée**
4. L'icône vient s'afficher dans une fenêtre d'édition. Cette fenêtre porte un numéro de nouvelle icône

Exemple : Icône 3

5. Modifier l'icône avec les différents outils de dessin
6. Choisir **Fichier Enregistrer** ou **Fichier Enregistrer sous** depuis la fenêtre d'édition ou **Fichier Ajouter à la bibliothèque**
7. L'icône modifiée est alors sauvegardée dans un fichier ICO ou Ajouter à la fin de la bibliothèque sélectionnée.




La gestion des fichiers - Menu Fichier

Commandes	Descriptions	Boutons
Nouveau	<u>Crée une icône</u>	
Ouvrir	<u>Ouvre un fichier icône, DLL ou EXE</u>	
Fermer	<u>Ferme un fichier icône, DLL ou EXE ou une fenêtre d'édition</u>	
Enregistrer	<u>Enregistre une fenêtre d'édition, un fichier ICO, DLL ou EXE</u>	
Ajouter à la bibliothèque	Ajouter une ou plusieurs icônes depuis un fichier ICO, DLL, EXE ou depuis une fenêtre d'édition	
Imprimer	<u>Imprimer une fenêtre d'édition, un fichier ICO, DLL, EXE ou une bibliothèque</u>	
Aperçu avant impression	<u>Aperçu avant impression</u>	
Configurer avant l'impression	<u>Paramètres de configuration</u>	
Les quatre derniers fichiers ouverts	<u>Mémorisation des quatre derniers fichiers ouverts</u>	
Quitter	<u>Quitter AX-ICONES</u>	



La gestion des fichiers - Menu Options

Commandes	Descriptions	Boutons
Modifier la couleur	Permet de modifier une/des couleurs de la palette standard	
Palette standard	Affiche la palette standard	
Enregistrer la palette	Enregistre une palette personnalisée	
Ouvrir une palette	Ouvre une palette personnalisée	
Préférences	<u>Personnalisation de AX-ICONES</u>	



La gestion des fichiers - Menu Icône

Commandes	Descriptions	Boutons
Modifier l'icône	Permet d'afficher et de modifier une icône dans l'éditeur du fichier ouvert	
Ouvrir comme nouvelle icône	Ouvre une icône dans l'éditeur comme une nouvelle icône. Elle ne sera plus associée au fichier.	



La gestion des fichiers - Menu Affichage

Commandes	Descriptions	Boutons
Barre d'outils standard	Affiche la barre d'outils de l'éditeur	
Barre d'état	Affiche la barre d'état	
Palette d'outils de dessin	Affiche la palette d'outils	
Palette de couleurs	Affiche la palette de couleurs standard	



La gestion des fichiers - Menu Fenêtre

Commandes	Descriptions	Boutons
Afficher les bibliothèques d'icônes	Affiche et active la fenêtre de bibliothèques d'icônes	
Réorganiser le bureau	Réorganise le bureau de façon ergonomique	
Réorganisation automatique	Active/désactive la réorganisation automatique en cours d'utilisation	
Réorganiser en cascade	<u>Affiche les documents superposés</u>	
Réorganiser en mosaïque	<u>Affiche les documents les uns sous les autres</u>	
Ranger les icônes	<u>Range les icônes des fichiers ICO, DLL EXE, des fenêtres d'édition, et des</u>	

bibliothèques

Les fichiers ouverts

[Affiche les fichiers ouverts](#)



La gestion des fichiers - Menu Aide

Commandes

Descriptions

Boutons

Sommaire de l'aide

[Affiche le sommaire de l'aide](#)



Utiliser l'aide

[Comment utiliser l'aide](#)


A propos de AX-
ICONES






[Copyright de AX-ICONES](#)

La barre d'outils associée à la gestion de fichiers

La barre d'outils permet d'accéder très rapidement aux commandes de gestion de fichiers les plus couramment utilisées. Un simple clic sur un bouton permet de créer une icône, ajouter une icône dans la bibliothèque, modifier une icône, ouvrir une icône associée à un fichier comme une nouvelle icône...

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

Boutons	Commandes	Descriptions
{bmc Be1.bmp	Nouvelle icône	Créer une nouvelle icône
	Ouvrir	Ouvrir un fichier ICO, DLL ou EXE (Si le fichier ICO ne contient qu'une seule icône, il sera ouvert dans une fenêtre d'édition)
	Enregistrer	Enregistrer un fichier ICO, DLL, EXE ou une fenêtre d'édition
	Ajouter à la bibliothèque	Permet d'ajouter une ou plusieurs icônes depuis la fenêtre d'édition ou d'un fichier ICO, DLL ou EXE.
	Imprimer	Imprimer le contenu du fichier ouvert sous forme de tableau
	Aperçu avant impression	Aperçu avant impression des icônes contenues dans le fichier
	Modifier l'icône	Modifie une icône associée au fichier
	Ouvrir comme une nouvelle icône	Ouvre une icône du fichier comme une nouvelle icône indépendante
	Palette d'outils	Affiche la palette d'outils de

		dessin
	Palette de couleurs	Affiche la palette de couleurs standard
	Réorganisation automatique	Active/désactive la réorganisation automatique encours d'utilisation
	Affiche les bibliothèques d'icônes	Affiche et active la fenêtre de bibliothèque d'icônes
	Réorganiser le bureau	Réorganise le bureau de façon ergonomique
	Aide	Aide de AX-ICONES

Afficher ou ne pas afficher la barre d'outils

1. Choisir **Options Barre outils**



La gestion des bibliothèques

AX-ICONES permet la gestion de bibliothèques tels que la création, la suppression. Vous pourrez également renommer une bibliothèque, exporter une ou des icônes dans un fichier externe DLL, modifier une icône associée à une bibliothèque, ouvrir une nouvelle icône depuis une bibliothèque...

Commandes

[Commandes du menu Fichier](#)

[Commandes du menu Edition](#)

[Commandes du menu Options](#)

[Commandes du menu Affichage](#)

[Commandes du menu Fenêtre](#)

[Commandes du menu Aide](#)

Divers

[Exporter une ou plusieurs icônes](#)

[Créer une nouvelle bibliothèque](#)

[Supprimer une bibliothèque](#)

[Renommer une bibliothèque](#)


[Modifier une icône](#)

[Ouvrir comme une nouvelle icône](#)

[La barre d'outils](#)



La gestion des bibliothèques - Menu Fichier

Commandes	Descriptions	Boutons
Nouveau	<u>Crée une icône</u>	
Ouvrir	<u>Ouvre un fichier icône, DLL ou EXE</u>	
Enregistrer	<u>Enregistre une fenêtre d'édition, un fichier ICO, DLL ou EXE</u>	
Exporter	<u>Exporte une ou plusieurs icônes dans un fichier externe DLL</u>	
Imprimer	<u>Imprimer une fenêtre d'édition, un fichier ICO, DLL, EXE ou une bibliothèque</u>	
Aperçu avant impression	<u>Aperçu avant impression</u>	
Configurer avant l'impression	<u>Paramètres de configuration</u>	
Les quatre derniers fichiers ouverts	Mémorisation des quatre derniers fichiers ouverts	
Quitter	<u>Quitter AX-ICONES</u>	






La gestion des bibliothèques - Menu Options

Commandes	Descriptions	Boutons
Modifier la couleur	Permet de modifier une/des couleurs de la palette standard	
Palette standard	Affiche la palette standard	
Enregistrer la palette	Enregistre une palette personnalisée	
Ouvrir une palette	Ouvre une palette personnalisée	
Préférences	<u>Personnalisation de AX-ICONES</u>	



La gestion des bibliothèques - Menu Edition

Commandes	Descriptions	Boutons
Modifier l'icône	Permet d'afficher et de modifier une icône dans l'éditeur du fichier ouvert	
Ouvrir comme nouvelle icône	Ouvre une icône dans l'éditeur comme une nouvelle icône. Elle ne sera plus associée au fichier.	
Supprimer	Supprime la bibliothèque sélectionnée après confirmation	
Nouvelle bibliothèque	Créer une nouvelle bibliothèque à l'endroit désiré.	
Renommer	Renomme une bibliothèque	



La gestion des bibliothèques - Menu Affichage

Commandes	Descriptions	Boutons
Barre d'outils standard	Affiche la barre d'outils de l'éditeur	
Barre d'état	Affiche la barre d'état	
Palette d'outils de dessin	Affiche la palette d'outils	
Palette de couleurs	Affiche la palette de couleurs standard	



La gestion des bibliothèques - Menu Fenêtre

Commandes	Descriptions	Boutons
Réorganiser le bureau	Réorganise le bureau de façon ergonomique	
Réorganisation automatique	Active/désactive la réorganisation automatique en cours d'utilisation	
Réorganiser en cascade	<u>Affiche les documents superposés</u>	
Réorganiser en mosaïque	<u>Affiche les documents les uns sous les autres</u>	
Ranger les icônes	<u>Range les icônes des fichiers ICO, DLL EXE, des</u>	

fenêtres d'édition, et des bibliothèques

Les fichiers ouverts

Affiche les fichiers ouverts



La gestion des bibliothèques - Menu Aide

Commandes

Descriptions

Boutons

Sommaire de l'aide

[Affiche le sommaire de l'aide](#)

Utiliser l'aide

Comment utiliser l'aide

A propos de AX-
ICONES

Copyright de AX-ICONES

Exporter une ou plusieurs icônes dans un fichier externe

AX-ICONES permet d'exporter une ou plusieurs icônes depuis une bibliothèque. dans un fichier externe au format DLL.

Procédure

1. Se positionner dans la fenêtre de bibliothèques
2. Sélectionner la bibliothèque
3. Sélectionner une ou plusieurs icônes avec la souris + la touche SHIFT
4. Choisir Fichier Exporter
5. Une boîte de dialogue Exporter les N icônes sélectionnées vers... s'ouvre
6. Dans la zone Nom de fichier , indiquer le nom du fichier DLL
7. Dans la liste Enregistrer sous le format , choisir le format de l'icône *.DLL
8. Dans la liste répertoire, choisir le répertoire où va être sauvegardé le fichier
9. Dans la liste Lecteurs, choisir le nom du lecteur.
10. Choisir OK

Créer une nouvelle bibliothèque

AX-ICONES permet de créer une nouvelle bibliothèque d'icônes. Cette opération consiste à créer un nouveau fichier .DLL dans lequel vous allez pouvoir ajouter des icônes.

Procédure

1. Se positionner dans la fenêtre de bibliothèques
2. Sélectionner la bibliothèque où vous sera insérée la bibliothèque créée.

ATTENTION : La bibliothèque créée sera toujours insérée dans l'arborescence comme sous-élément de la bibliothèque actuellement sélectionnée

3. Choisir **Edition Nouvelle bibliothèque** ou **INSER**
4. Spécifier le nom de la bibliothèque à créer
5. **OK**
La bibliothèque est alors créée automatiquement.

Remarque : La fenêtre de bibliothèques est redimensionnable. En effet vous pouvez changer horizontalement la taille de la partie gauche de l'arborescence en se positionnant sur le trait vertical et en restant appuyer puis se déplacer avec le bouton gauche de la souris.

Supprimer une bibliothèque

Vous pouvez à tout moment supprimer une bibliothèque et son contenu mais aussi les icônes sélectionnées d'une bibliothèque.

ATTENTION : Vous ne pourrez pas supprimer la bibliothèque **icônes Favorites**. Vous pourrez cependant la renommer. Cette bibliothèque est utile pour placer les icônes les plus fréquemment utilisées.

Procédure

1. Se positionner dans la partie de gauche de fenêtre de bibliothèques (Partie Arborescence)
2. Sélectionner la bibliothèque que vous souhaitez supprimer.
3. Choisir **Edition Supprimer** ou **SUPPR**
4. Un message vous indique sur vous êtes sur le point de supprimer la bibliothèque ainsi que son contenu
5. Confirmer par **OUI** pour la suppression
La bibliothèque est alors supprimée définitivement.

Remarque : Si vous souhaitez effacer des icônes d'une bibliothèque, il suffira de se placer dans la partie affichage (partie de droite) de la fenêtre des icônes, de les sélectionner avec la touche SHIFT + Bouton gauche de la souris puis choisir **Edition Supprimer** ou **SUPPR**. Un message vous demandera confirmation pour la suppression.

Renommer une bibliothèque

Cette commande permet de renommer la bibliothèque qui se trouve dans la liste.






Procédure

1. Se positionner dans la fenêtre de bibliothèques
2. Sélectionner la bibliothèque que vous souhaitez renommer.
3. Choisir **Edition Renommer**
4. Spécifier le nouveau nom de la bibliothèque puis **OK**.

La barre d'outils associée aux bibliothèques

La barre d'outils permet d'accéder très rapidement aux commandes de bibliothèque les plus couramment utilisées. Un simple clic sur un bouton permet de créer, supprimer, renommer une bibliothèque, modifier une icône, ouvrir une nouvelle icône...

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

Boutons	Commandes	Descriptions
	Nouvelle icône	Créer une nouvelle icône
	Ouvrir	Ouvrir un fichier ICO, DLL ou EXE (Si le fichier ICO ne contient qu'une seule icône, il sera ouvert dans une fenêtre d'édition)
	Enregistrer	Enregistrer un fichier ICO, DLL, EXE ou une fenêtre d'édition
	Exporter	Exporter une ou plusieurs icônes depuis une bibliothèque vers un fichier externe
	Imprimer	Imprimer le contenu du fichier ouvert sous forme de tableau
	Aperçu avant impression	Aperçu avant impression des icônes contenues dans le fichier
	Modifier l'icône	Modifie une icône associée au fichier
	Ouvrir comme une nouvelle icône	Ouvre une icône du fichier comme une nouvelle icône indépendante
	Nouvelle bibliothèque	Crée une nouvelle bibliothèque
	Renommer	Renomme une bibliothèque
	Supprimer	Supprime une bibliothèque
	Palette d'outils	Affiche la palette d'outils de dessin
	Palette de couleurs	Affiche la palette de couleurs standard
	Réorganisation automatique	Active/désactive la réorganisation automatique encours d'utilisation
	Réorganiser le bureau	Réorganise le bureau de façon ergonomique
	Aide	Aide de AX-ICONES

Afficher ou ne pas afficher la barre d'outils

1. Choisir **Options Barre outils**

Les menus

contextuels

Les menus contextuels sont un moyen rapide d'afficher des commandes liées à une situation de travail spécifique.

associé à l'éditeur

[Annuler](#)
[Refaire](#)
[Couper](#)
[Copier](#)
[Coller](#)
[Ajouter à la bibliothèque](#)
[Outils de dessin](#)
[Pinceau](#)
[Type de coloriage](#)
[Zoom avant](#)
[Zoom arrière](#)

Le menu contextuel

associé aux contenus des bibliothèques

[Modifier l'icône](#)
[Ouvrir comme nouvelle icône](#)
[Supprimer](#)
[Exporter](#)

Le menu contextuel

associé à l'arborescence des bibliothèques

[Renommer](#)
[Nouvelle bibliothèque](#)
[Supprimer](#)

Le menu contextuel

associé aux fichiers

[Modifier l'icône](#)
[Ouvrir comme nouvelle icône](#)
[Ajouter à la bibliothèque](#)

Le menu contextuel

associé à la palette de couleurs

[Modifier la couleur](#)
[Palette standard](#)
[Enregistrer la palette](#)
[Ouvrir la palette](#)

Le menu contextuel

Il suffira de se positionner sur l'un des objets et de cliquer sur le bouton de droite de la souris pour obtenir ces différentes options du menu contextuel.

Ajouter une icône à la bibliothèque

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 en tant que nouvelle icône
2. Choisir **<Fichier><Ajouter à la bibliothèque>** ou **F3**
L'icône vient alors s'ajouter à la fin de la bibliothèque actuelle.



Les boîtes de dialogue de AX-ICONES

[Fichier Nouveau](#)

[Fichier Enregistrer](#)

[Fichier Imprimer](#)

[Fichier Configuration de l'impression](#)

[Edition Coller une image](#)

[Options Préférences](#)

La boîte de dialogue Fichier Nouveau

1. Dans la zone **Taille**, préciser la taille de l'icône (16x16, 32x32, 48x48, 64x64)

Remarque : Windows ne permet d'afficher que des icônes 32x32 16 couleurs dans le fond du bureau. Les icônes de taille différente seront automatiquement affichées en 32x32 quelque soit la taille générée par AX-ICONES. Cette limitation sera certainement levée dans les prochaines versions de Windows. Toutefois, certains futurs produits AXIALIS les exploiteront certainement.

La boîte de dialogue Fichier Enregistrer

1. Dans la zone **Nom de Fichier** choisir le nom du fichier à enregistrer.
2. Dans la zone **Répertoire** choisir le répertoire.
3. Dans la zone **Enregistrer sous le format**, choisir le format d'enregistrement *.ICO
4. Dans la zone **Lecteurs** , choisir le lecteur où se trouve le fichier à enregistrer.
5. Choisir **OK**.

La boîte de dialogue Fichier Imprimer

Cette de dialogue est la boîte standard d'impression de Windows 3.1. Elle permet d'afficher le nom de l'imprimante, d'indiquer le nombres de copies, les pages ou la sélection à imprimer, la qualité d'impression, l'option de copies triées et de configurer l'impression

La boîte de dialogue Fichier Configuration de l'impression

Cette boîte de dialogue est la boîte standard de Windows 3.1. Elle permet d'indiquer l'imprimante désirée, l'orientation du document, la taille du papier et certaines options (Tramage, Contrôle d'intensité...).

La boîte de dialogue Edition Coller une image

1. L'option **Coller à l'échelle 1:1 en haut à gauche de la fenêtre** 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.
2. L'option **Ajuster l'image à toute la fenêtre** 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.
3. L'option **Coller à l'échelle 1:1 dans la zone de sélection** 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.
4. L'option **Ajuster l'image à la zone de sélection** apparaît dans tous les cas. Elle permet de coller le dessin coupé ou copié en l'ajustant à toute la fenêtre de l'éditeur.

La boîte de dialogue Options Préférences

1. La zone **Motifs de couleurs Transparent et Inversé** permet de choisir le motifs :
..... **Les points**
espacés
..... **Les hachures**
..... **Les points serrés**
..... **Uni**
2. La zone **Position de l'éditeur**, permet de positionner l'éditeur.
..... **En haut à**
gauche de la fenêtre
..... **Centré dans la fenêtre**
3. La zone **Position des outils** permet de positionner la palette d'outils à gauche ou à droite
4. La case **Création automatique d'une nouvelle icône au lancement**, ouvre une fenêtre d'édition vierge
5. La case **Proposer plusieurs options pour le collage** permet de préciser la méthode collage (voir Couper/Copier/Coller d'une portion d'image)
..... **Coller à l'échelle 1:1 en**
haut à gauche de la fenêtre
..... **Ajuster l'image à toute la**
fenêtre
..... **Coller à l'échelle 1:1**
dans la zone de sélection
..... **Ajuster l'image à la zone**
de sélection
6. La case **Confirmation avant sauvegarde des bibliothèques** 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.
7. La case **Réorganisation automatique du bureau** en cours d'utilisation permet d'organiser le bureau de façon ergonomique
8. La case **Réorganiser le bureau au lancement** permet de positionner la fenêtre d'édition en haut à gauche de l'écran, les outils de dessin et la palette de couleurs en haut à droite de l'écran, les bibliothèques en bas de l'écran.
9. La case **Affiche la taille des icônes dans la liste** permet de visualiser au dessous de chaque icône la taille (16x16, 32x32, 48x48 ou 64x64).

par Drag and Drop

Le drag and drop d'une bibliothèque à une autre

AX-ICONES possède, de plus, une fonction qui facilitera la copie et le déplacement d'icônes d'une bibliothèque à une autre. AX-Icônes emploie donc la technique du "Drag and Drop" d'une bibliothèque à une autre. La technique consiste à sélectionner une bibliothèque, sélectionner les icônes désirées puis de les déplacer tout en restant appuyer sur la souris et de relâcher dans la bibliothèque où elles doivent être insérées.

Procédures

Déplacer des icônes d'une bibliothèque à une autre

1. Sélectionner la bibliothèque (partie de gauche de la fenêtre des bibliothèques).
2. Sélectionner une ou des icônes avec la touche **CTRL** ou **SHIFT** enfoncée pendant que vous cliquez avec le bouton gauche sur les icônes les unes après les autres (Partie de droite "Affichage" de la fenêtre de bibliothèques).
3. Rester appuyer sur le bouton de gauche de la souris.
4. Dès que vous franchissez la partie gauche "Arborescence" de la fenêtre des bibliothèques, le curseur se transforme en un pointeur avec un/des documents en arrière plan.
5. Relâcher dans la bibliothèque désirée.(en relâchant votre pression sur le bouton de la souris).
AX-ICONES déplace automatiquement toutes les icônes dans la bibliothèque sélectionnée et les place en première position.

Copier des icônes d'une bibliothèque à une autre

1. Sélectionner la bibliothèque (partie de gauche de la fenêtre des bibliothèques).
2. Sélectionner une ou des icônes avec la touche **CTRL** ou **SHIFT** enfoncée pendant que vous cliquez avec le bouton gauche sur les icônes les unes après les autres (Partie de droite "Affichage" de la fenêtre de bibliothèques).
3. Rester appuyer sur le bouton de gauche de la souris.
4. Appuyer sur la touche **CTRL** dès que vous franchissez la partie gauche "Arborescence" de la fenêtre des bibliothèques. Le curseur se transforme en un pointeur avec un/des documents en arrière plan et un +.
5. Relâcher dans la bibliothèque désirée (en relâchant votre pression sur le bouton de la souris, **puis** en relâchant la touche **CTRL**).
AX-ICONES copie automatiquement toutes les icônes dans la bibliothèque sélectionnée et les place en première position.

Remarque : Vous pouvez vous déplacer d'une bibliothèque à une autre sans désélectionner les icônes en vue d'un déplacement ou d'une copie en cliquant sur les boutons + et - de l'arborescence

Le drag and drop depuis le gestionnaire de fichiers vers une bibliothèque

AX-ICONES possède une fonction qui facilitera la copie d'icônes depuis le gestionnaire de fichier. 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 AX-ICONES.

Procédure

1. Disposer vos fenêtres de AX-ICONES et de gestionnaire de fichiers de façon à ce qu'elles soient superposées (le gestionnaire de fichiers doit être placée en premier plan).
2. Sélectionner les fichiers désirés ICO, DLL et/ou EXE
3. Commencer à déplacer la souris tout en restant appuyé sur le bouton.
Le pointeur de la souris se transforme en un pointeur et un/des documents avec un + en premier plan.
4. Relâcher dans AX-ICONES.
AX-ICONES a alors ouvert tous les fichiers ICO, DLL et/ou EXE dans des fichiers extérieurs contenant les icônes respectives.
5. Sélectionner une ou des icônes avec la touche **CTRL** ou **SHIFT** enfoncée pendant que vous cliquez avec le bouton gauche sur les icônes dans le fichier désiré.
6. Rester appuyer sur le bouton de gauche de la souris puis relâcher dans le contenu de la bibliothèque sélectionnée ou sur une bibliothèque dans la partie gauche de la fenêtre des bibliothèques. Le curseur se transforme en un pointeur avec un/des documents en arrière plan et un +.
Les icônes sont insérées automatiquement dans la bibliothèque à l'endroit sélectionné.

Remarque : Vous pouvez vous déplacer d'une bibliothèque à une autre sans désélectionner les icônes en vue d'un déplacement ou d'une copie en cliquant sur les boutons + et - de l'arborescence.

ATTENTION : Vous ne pouvez que copier les icônes depuis le Gestionnaire de fichiers.
En aucun cas, vous ne les déplacerez. vers une bibliothèque.

Le drag and drop depuis un fichier ICO, DLL ou EXE vers une bibliothèque

AX-ICONES possède une fonction qui vous permettra de copier une/des icônes depuis un fichier externe vers une bibliothèque.

Procédure

1. Ouvrir un fichier externe ICO, DLL ou EXE
2. Sélectionner une/des icônes avec les touches SHIFT et/ou CTRL
3. Rester appuyer sur le bouton de gauche de la souris puis relâcher dans le contenu de la bibliothèque sélectionnée ou sur une bibliothèque dans la partie gauche de la fenêtre des bibliothèques. Le curseur se transforme en un pointeur avec un/des documents en arrière plan et un +.
Les icônes sont alors insérées à l'endroit sélectionné.

