

Copyright © 1997 Data Becker GmbH & Co. KG
Merowingerst 30
40223 Düsseldorf

© 1997 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris
Téléphone : 01 53 34 20 20
Télécopie : 01 53 34 20 00
Internet : <http://www.microapp.com>
CompuServe : 100270,744

Auteur Management Graphics Ltd., Josef PRCHAL et Mario KNEZOVIC

Traduction BEN BOUCETTA Agnès, PASERO Nathalie

'Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (Loi du 11 Mars 1957, article 40, 1^{er} alinéa).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

La Loi du 11 Mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à l'utilisation collective d'une part, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration'.

Avertissement aux utilisateurs :

Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies.

ISBN : 2-7429-1036-0

Réf. : 446334 VB/GA

Tous les produits cités dans cet ouvrage sont des marques déposées de leur société respective.

En couverture : Images © 1996 PhotoDisc, Inc

SOMMAIRE

1. Avant propos	7
2. L'installation du CD-ROM	8
3. Mise en œuvre de cliparts dans d'autres programmes	12
4. Le navigateur : choisir et copier des cliparts	14
5. Mise en œuvre de cliparts	33
6. Conseils et astuces pour une mise en page professionnelle	46

À nos chers clients !

La qualité est notre "cheval de bataille"

Avant de publier un produit, nous le testons consciencieusement. Il n'existe cependant aucun programme fonctionnant sans problème sous tout système d'exploitation. Nous vous conseillons de consulter le fichier *Lisezmoi* se trouvant sur la disquette ou le CD-ROM. Vous y découvrirez toutes les informations de dernière minute absentes du manuel.

Un logiciel original et abordable

Nous proposons aux utilisateurs des logiciels à forte valeur ajoutée avec un excellent rapport qualité-prix. Toutefois, nous ne pouvons fournir un support qu'en cas de problèmes techniques. Nos logiciels ont été développés de manière à ce que la familiarisation avec les produits se fasse le plus facilement possible. En outre, ce manuel, rédigé par nos experts, propose une aide complémentaire.

C'est votre opinion qui compte !

Si vous avez des remarques ou des idées concernant de nouvelles versions ou si vous avez rencontré des problèmes techniques lors de l'utilisation de nos produits, n'hésitez pas à nous en faire part. Toutes les erreurs de fonctionnement du programme rencontrées, indépendantes de la configuration de l'ordinateur, seront transmises aux programmeurs qui en tiendront compte pour la mise à jour.

Comment nous contacter ?

En nous retournant la carte d'enregistrement dûment remplie sans oublier le nom du produit, par simple lettre, en utilisant le 3615 MicroApp, le fax 01 53 34 20 00 ou encore en envoyant un message à info-ma@microapp.com depuis notre web <http://www.microapp.com>.

Licence d'utilisation de ce progiciel

Micro Application

Article 1 : Acceptation des conditions d'utilisation

Par le seul fait d'installer le logiciel contenu sur le support du progiciel, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

Article 2 : Licence d'utilisation

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support et que lui consent Micro Application.

Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel et donne au client uniquement le droit de mettre en œuvre le progiciel sur le matériel précité.

Article 3 : Limites du droit d'utilisation

Le client ne détenant sur le progiciel qu'un droit d'utilisation de sa version objet, aucun droit ne lui étant conféré, il s'interdit de céder la licence. Il s'interdit également de céder, louer, prêter le progiciel, même à titre gratuit, ou encore de l'utiliser commercialement.

Le client s'engage à ne pas reproduire en totalité ou en partie ce progiciel sauf un exemplaire à titre de sauvegarde ; cet exemplaire devra reproduire obligatoirement les mentions de propriété pouvant figurer sur l'exemplaire de l'original sous licence.

Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler.

Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence sont interdits.

Article 4 : Garantie

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application.

Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais à Micro Application le support accompagné de la photocopie du bon de garantie imprimé dans ce manuel ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).

Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support.

Il n'est fourni par Micro Application aucune autre garantie, le progiciel et la documentation étant livrés en l'état.

1. Avant propos

Vous venez d'acquérir avec 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2, le deuxième volet d'un ensemble de cliparts exceptionnels. Vous disposez désormais de plus de 3 500 cliparts pour enrichir vos documents tels que cartes de visites ou cartes de vœux (anniversaire, mariages ou autres événements). Ces magnifiques images agrémenteront à merveille vos pages d'accueil.

Le navigateur - programme affichant les cliparts - vous aidera dans vos recherches et votre choix. Il facilite également l'incorporation des cliparts dans d'autres applications. Par ailleurs, ce navigateur vous permet d'agencer les images en fonction de différents thèmes. À cet effet, vous disposez de la fonction de recherche de la base de données intégrée qui contient la description et le thème de chaque clipart.

Les images vectorielles proposées étant de grande qualité, vous pouvez les redimensionner (les agrandir ou les diminuer) comme il vous plaira sans risque de perte de qualité. Si vous convertissez ces images au format bitmap habituel, vous pouvez alors les intégrer dans tous les programmes de graphisme connus.

Cet ouvrage vous explique comment choisir le plus rapidement possible des cliparts et comment les prendre en charge facilement dans des programmes tels que Word. En outre, il vous livre de judicieux conseils pour réussir la mise en page de vos documents à l'aide d'images et de caractères variés.

Tous les cliparts ont été imprimés dans la dernière partie de ce manuel. Vous pouvez rapidement parcourir l'ensemble des cliparts, et grâce au classement par catégorie, le retrouver dans le navigateur ou directement sur le CD-ROM.

Nous vous souhaitons une agréable utilisation de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2.

2. L'installation du CD-ROM

Les cliparts de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 peuvent être chargés directement à partir du CD-ROM sans installation préalable et insérés dans d'autres applications comme nous l'avons déjà vu. Le programme d'installation doit être exécuté uniquement si vous envisagez de mettre en œuvre le navigateur (reportez-vous au début de ce manuel) ou de copier une partie des cliparts sur votre disque dur afin de pouvoir y accéder en permanence.

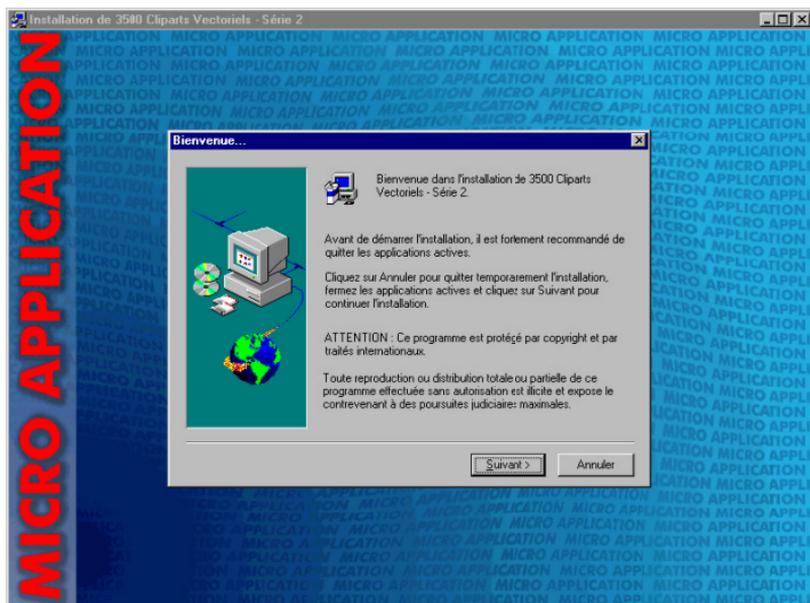
Remarque Le navigateur est une application Windows 95 ou Windows NT uniquement. Il n'est pas possible de l'installer sous Windows 3.x. En revanche, les cliparts livrés avec peuvent l'être.

2.1. Démarrage du programme d'installation

En règle générale, le programme d'installation démarre automatiquement lors de l'insertion du CD-ROM dans le lecteur. Si tel n'est pas le cas, vous pouvez le lancer manuellement. Le programme d'installation *Setup.exe* se trouve dans le répertoire principal du CD-ROM. Vous pouvez appeler ce programme via l'Explorateur de Windows 95 ou comme décrit ci-après :

- Cliquez à l'aide de la souris sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches de Windows 95 ou appuyez sur la combinaison de touche [Ctrl]+[Echap].
- Choisissez la commande **Exécuter** dans le menu **Démarrer**.
- Tapez dans la boîte de dialogue le chemin d'accès : **D:\setup.exe**, D correspondant au lecteur de CD-ROM. Si ce dernier est désigné par une autre lettre, indiquez alors cette lettre.
- Cliquez sur **OK** pour démarrer le programme d'installation.

Après un court instant, le programme d'installation s'affiche. Il vous guide de manière intuitive à travers les possibilités de l'installation. Conformez-vous aux instructions qui s'affichent à l'écran. Nous allons les aborder ci-après.



Le premier écran de l'installation

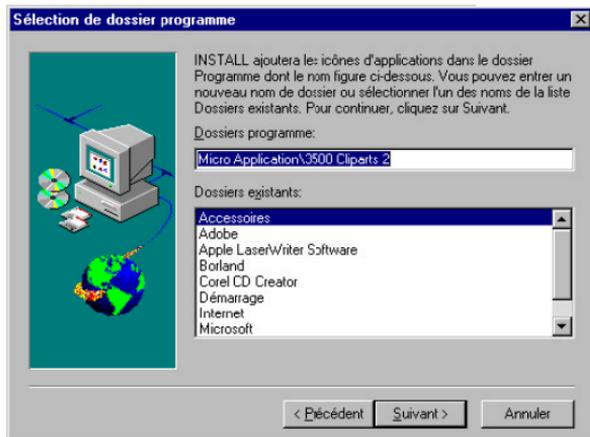
Vous serez ainsi par exemple invité à fermer toutes les applications ouvertes avant de lancer l'installation car le programme d'installation doit actualiser certains fichiers système également utilisés par d'autres programmes. Ainsi, si un programme devant recourir à ces fichiers est ouvert, l'actualisation ne sera pas possible. Cliquez ensuite sur le bouton Suivant pour poursuivre l'installation.

2.2. Sélectionner un dossier

Le bouton **Rechercher** permet de changer de répertoire. Une autre boîte de dialogue s'ouvre alors qui vous permet de choisir le lecteur et le dossier souhaités. Vous pouvez également indiquer un nouveau dossier, qui sera créé après l'affichage d'un message correspondant.

2.3. Groupe et Menu Démarrer

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner dans quel groupe et sous quelle rubrique du menu **Démarrer** le programme sera installé.



Choisissez le groupe

2.4. Lancer la procédure de copie

Un récapitulatif des choix que vous avez effectués s'affiche alors. Si une opération ne vous convient pas, vous pouvez la modifier en cliquant sur **Précédent**. Appuyez sur **Suivant** pour démarrer l'installation.



L'installation va commencer

2.5. Démarrage automatique

Une fois l'installation terminée, vous pouvez choisir le démarrage automatique du navigateur.

3. Mise en œuvre de cliparts dans d'autres programmes

Chaque collection a pour but, grâce aux images qu'elle contient, de permettre une mise en page attrayante de vos documents et pages d'accueil. Il s'agit dans la plupart des cas de documents édités dans un traitement de texte, Word pour Windows de Microsoft par exemple.

Les utilisateurs inexpérimentés auront hâte de savoir comment intégrer à leur texte, de la manière la plus simple possible, les images de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2. C'est pourquoi nous allons vous présenter, en prenant pour exemple le programme WordPad, les différentes étapes nécessaires à cette opération.

Nous nous en tiendrons ici à la simple incorporation d'images et nous n'aborderons pas l'édition ultérieure de l'image telle que le redimensionnement (agrandissement ou réduction).

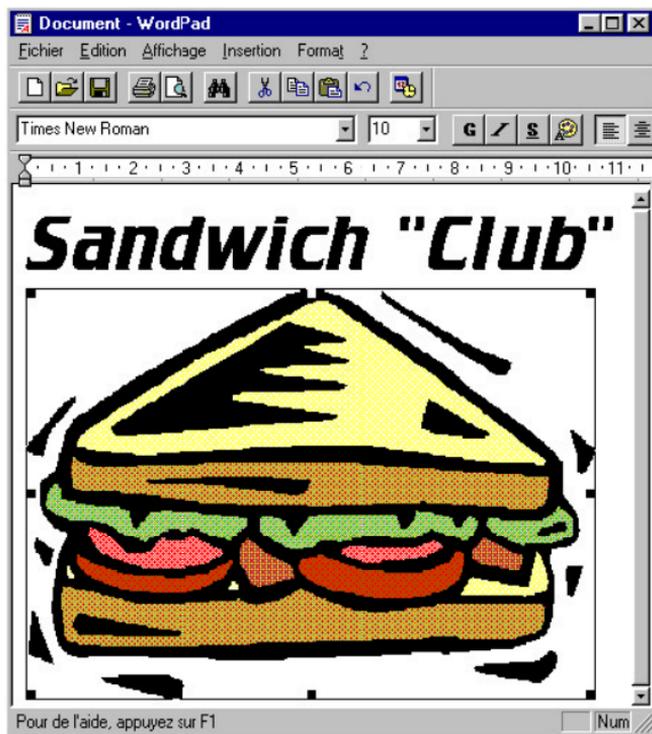
3.1. Intégrer des cliparts dans WordPad

WordPad est certainement le traitement de texte le plus répandu dans la mesure où il est fourni avec Windows 95.



Pour intégrer l'image de votre choix dans WordPad, procédez comme suit :

- Dans le navigateur, sélectionnez le métafichier souhaité à l'aide de la souris et copiez-le, via le bouton approprié, dans le Presse-papiers.
- Démarrez WordPad et ouvrez votre document.
- Il ne vous reste plus qu'à intégrer le clipart en appuyant sur la combinaison de touches [Ctrl]+[V].



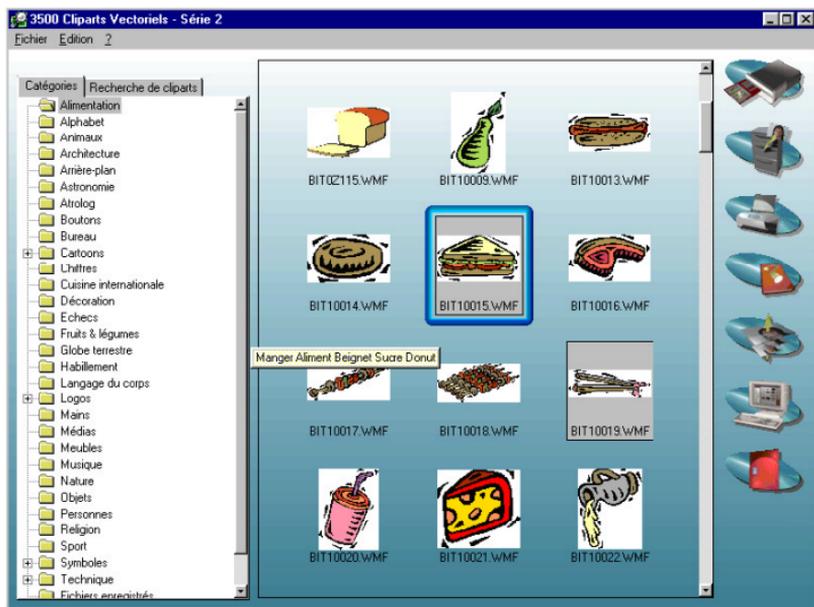
Le clipart copié dans WordPad via le presse-papier

4. Le navigateur : choisir et copier des cliparts

Les procédures décrites précédemment ne sont possibles qu'à certaines conditions. Ainsi, le programme doit prendre en charge le format d'image vectorielle *.wmf*. Ce n'est pas le cas de tous les traitements de texte. Par ailleurs, vous devez savoir précisément quelle image vous souhaitez intégrer au document et connaître le nom de son fichier. En effet, si l'aperçu que proposent la plupart des programmes facilite le choix de l'image, ce n'est pas le cas pour ce programme-ci, car vous risquez de perdre un temps précieux en affichant l'aperçu de toutes les images du CD-ROM (il en compte plus de 3 500) !

3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 est fourni avec un navigateur extrêmement performant qui vous permet de sélectionner de manière fort pratique les images du CD-ROM et de les prendre en charge dans d'autres programmes.

Si vous souhaitez mettre en œuvre le navigateur décrit dans ce chapitre, vous devez d'abord procéder à son installation.

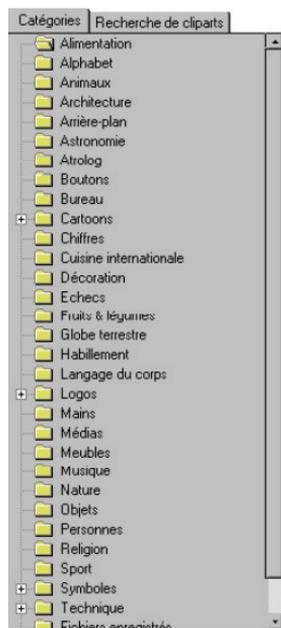


L'interface du navigateur

4.1. Sélection des images

Une fois que vous avez démarré le navigateur en cliquant sur l'icône correspondante, une fenêtre du programme s'ouvre : elle comporte les premiers cliparts de la première catégorie. Vous disposez ainsi d'un aperçu de l'ensemble de ces cliparts de sorte que vous pouvez sélectionner simplement celui qui vous convient.

La fenêtre du navigateur affiche presque toujours plusieurs images à la fois ; vous pouvez, grâce à la barre de défilement qui se trouve à droite de l'écran, faire défiler toutes les images de la catégorie choisie.



Un simple clic de souris dans la liste des catégories suffit à déterminer la catégorie des images qui s'afficheront dans la fenêtre. Là aussi, une barre de défilement vous permet de parcourir l'ensemble des différentes catégories.

La liste des catégories



Lorsqu'une image vous convient, cliquez dessus. Elle est automatiquement mise en évidence sur un fond gris et s'affiche à l'intérieur d'un cadre de couleur bleue. Si vous cliquez de nouveau sur l'image, le fond gris disparaît. (Lorsque vous ouvrez le navigateur, la première image de la liste est en quelque sorte présélectionnée : elle figure dans un cadre bleu mais ne s'affiche pas sur un fond gris.)



Grâce au cadre de sélection, vous savez toujours quelle image se trouve dans le Presse-papiers lorsque vous faites une copie d'image via le bouton Presse-papiers. Celui-ci ne pouvant en effet comporter qu'un seul fichier à la fois, il est important pour vous de savoir précisément quelle image vous venez de sélectionner.

Pour afficher l'image à sa taille maximale, double-cliquez dessus. Un troisième clic permet de refermer cette fenêtre.

Les commandes du menu contextuel décrites ci-après se trouvent également dans les menus **Fichier**, **Edition** et **? (Aide)**.

Utilisation du menu contextuel

Cliquez sur une image à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel. Il s'agit d'un menu qui apparaît directement à l'emplacement du curseur de la souris et qui comporte plusieurs commandes pouvant être opportunément mises en œuvre. Il est par exemple possible de sélectionner plusieurs images à la fois afin de les exporter ou les imprimer ultérieurement .

Désélectionner	Ctrl+M	
Sélectionner le dossier en cours	Ctrl+V	
Désélectionner le dossier en cours	Ctrl+E	
Inverser la sélection		Ctrl+I
Désélectionner tout		Ctrl+L
Description personnelle	Ctrl+B	
Enregistrer sous		Ctrl+S
Imprimer		Ctrl+D
Afficher dans la taille d'origine	Ctrl+A	
Presse-papiers		Ctrl+Z

Le menu contextuel apparaît d'un clic droit

Les commandes de menu suivantes sont à votre disposition :

Sélectionner l'image.

Cette commande permet d'activer ou de désactiver la mise en évidence de l'image en cours d'un clic de souris. Tous les cliparts ainsi sélectionnés s'affichent sur un fond gris et il est ensuite possible de tous les enregistrer

ou les imprimer. La combinaison de touches [Ctrl]+[M] a la même fonction que cette commande.



*Le même clipart non
sélectionné et sélectionné*

Il existe un autre mode de sélection : placez le curseur de la souris dans un angle du cadre bleu, cliquez sur le bouton gauche de cette dernière et, tout en le maintenant enfoncé, tracez un cadre en pointillés autour de ce clipart. Toutes les images qui feront partie de ce cadre seront ainsi alors mises en évidence et affichées sur un fond gris.

Lorsque des images sont sélectionnées, la commande **Sélectionner l'image** devient **Désélectionner l'image**. Si vous tracez de nouveau un cadre autour d'images déjà encadrées, celles-ci sont alors désélectionnées : le fond gris disparaît.

Sélectionner le dossier en cours

Cette commande permet de sélectionner tout un dossier. Vous pouvez également recourir à la combinaison de touches [Ctrl]+[V].

Désélectionner le dossier en cours

Utilisez cette commande pour désactiver toutes les sélections du dossier en cours.

Inverser la sélection

Cette commande permet d'inverser les sélections du dossier en cours. Ainsi, toutes les images sélectionnées sont désélectionnées et celles qui ne l'étaient pas le deviennent. Si vous souhaitez sélectionner un grand nombre d'images, vous pouvez d'abord sélectionner les images qui ne feront pas partie de votre sélection puis activer ce bouton pour inverser

la sélection. Si aucune image n'est mise en évidence et que vous appuyez sur ce bouton, toutes sont alors sélectionnées.

Désélectionner tout

Cette commande vous permet de supprimer toutes les sélections dans tous les dossiers. Une demande de confirmation s'affiche afin que, si vous aviez cliqué par mégarde sur cette commande, vous ne supprimiez pas toutes vos sélections.

Description personnelle

Cette commande vous permet d'insérer votre propre description dans la base de données ; vous pourrez ainsi la retrouver plus tard. Si vous ne souhaitez pas indiquer de commentaire pour une image, sélectionnez-la et tapez un espace. Dès que vous supprimez votre description, celle de la base de données s'affiche.

Enregistrer sous



Enregistrer sous

Cette icône permet d'ouvrir la boîte de dialogue de même nom.

Vous pouvez également appeler la commande **Fichier/Enregistrer sous**.

Imprimer



Imprimer

Utilisez cette commande si vous souhaitez imprimer des images ou l'ensemble du catalogue. Vous pouvez également cliquer sur l'icône *Imprimer*. Nous reviendrons ultérieurement sur les différentes fonctions de la commande **Imprimer**.

Afficher dans la taille d'origine

Grâce à cette commande, vous pouvez, en double-cliquant sur l'image, ouvrir la fenêtre de visualisation : l'image s'affiche alors dans sa taille originale. Si vous cliquez de nouveau sur l'image, la fenêtre se ferme.

Presse-papiers



Cette commande, tout comme l'icône de même nom, vous permet de placer l'image sélectionnée courante dans le Presse-papiers.

Catégorie

"Alimentation"	
Désélectionner	Ctrl+M
Sélectionner le dossier en cours	Ctrl+V
Désélectionner le dossier en cours	Ctrl+E
Inverser la sélection	Ctrl+I
Désélectionner tout	Ctrl+L
Description personnelle	Ctrl+B
Enregistrer sous	Ctrl+S
Imprimer	Ctrl+D
Afficher dans la taille d'origine	Ctrl+A
Presse-papiers	Ctrl+Z

Si vous affichez le menu contextuel lorsque vous vous trouvez dans la catégorie *Fichiers sélectionnés*, la catégorie de chaque image est alors indiquée dans le menu contextuel. Si vous cliquez sur le nom de cette catégorie

dans le menu contextuel, vous passez automatiquement à la catégorie concernée.

Raccourci clavier

Le tableau ci-après répertorie tous les raccourcis clavier qui pourront vous être utiles lors de l'édition. Il existe des raccourcis pour presque toutes les commandes du programme. Pour appliquer un raccourci, vous devez, si l'on prend par exemple la combinaison de touche [Ctrl]+[V], appuyer tout d'abord sur la première touche [Ctrl] puis, tout en la maintenant enfoncée, appuyer sur la deuxième, en l'occurrence [V].

Combinaison de touches	Description
[Ctrl] + [M]	Sélectionne ou désélectionne l'image en cours.
[Ctrl] + [V]	Sélectionne le dossier en cours.
[Ctrl] + [E]	Désélectionne le dossier en cours.
[Ctrl] + [I]	Inverse la sélection de toutes les images du dossier en cours (les images sélectionnées sont désélectionnées et vice-versa).
[Ctrl] + [L]	Désélectionne toutes les sélections de tous les dossiers.
[Ctrl] + [B]	Ouvre la boîte de dialogue de description dans laquelle vous pouvez saisir votre propre description.
[Ctrl] + [S]	Ouvre la boîte de dialogue d'enregistrement.
[Ctrl] + [D]	Ouvre la boîte de dialogue d'impression.
[Ctrl] + [A]	Affiche l'image en cours dans sa taille originale.
[Ctrl] + [Z]	Copie l'image en cours dans le Presse-papiers.

4.2. Rechercher des cliparts

Les descriptions présentées au chapitre précédent ne servent pas uniquement à expliquer le contenu de l'image. Elles sont également très utiles lors de la recherche d'images traitant d'un thème spécial et constituent une petite base de données fort pratique. Les fonctions de recherche intégrées au navigateur effectuent des recherches sur un mot contenu dans la description d'une image. Si la recherche est fructueuse, toutes les images dont la description comporte ce mot s'affichent automatiquement dans l'aperçu. La fonction de recherche est très facile à utiliser. Sélectionnez à cet effet l'onglet **Recherche de cliparts**. À la

place des catégories normales s'affiche la boîte de dialogue suivante. Elle vous guide pas à pas dans votre recherche.



L'interface avec l'onglet Recherche

- Saisissez dans le premier champ *Saisissez le mot recherché* un mot proche du thème que vous recherchez, par exemple *Chaise*, *Maison* ou *Automobile* (avec majuscule initiale, au singulier).



Dans le champ 2 *Définissez les catégories à parcourir*, sélectionnez les catégories sur lesquelles porteront les recherches. Si vous souhaitez rechercher dans toutes les catégories, activez la case à cocher correspondante.

- Chaque image comporte une brève description et un titre qui la définissent. Dans le champ 3 *Sélectionnez la zone de recherche*, vous pouvez choisir si la recherche porte uniquement sur la description ou sur la description et le titre à la fois. Le texte descriptif correspond en général à plusieurs mots clés relatifs à un thème.
- Le bouton **Rechercher...** du champ 4 permet de lancer la recherche. Lors de la recherche, une barre de progression s'affiche et vous indique combien il reste de catégories à parcourir.
- Les résultats de la recherche s'affichent ensuite rapidement dans l'aperçu. Ils constituent également une nouvelle catégorie de l'onglet **Catégories** appelée *Résultat de la recherche*. Vous pouvez sélectionner et éditer les images trouvées tant dans l'aperçu de l'onglet **Recherche de cliparts** que dans l'onglet **Catégories**.

Vous pouvez saisir vous-même une description personnelle, qui remplacera alors la description par défaut et qui servira de critère de recherche. Cela vous permet de créer rapidement votre propre collection de cliparts si vous avez assorti vos images d'une description homogène. Pour rétablir la description par défaut, supprimez simplement votre description.

Attention *Une recherche judicieuse*

Pour des raisons de programmation, vous devez saisir les noms au singulier, avec la première lettre en majuscule. Si vous recherchez par exemple des images de ballons, tapez **Ballon** (majuscule, singulier) et si vous recherchez un éléphant, tapez **Eléphant** (majuscule non accentuée, singulier).

Seuls les noms ayant une acception particulière au pluriel doivent être saisis au pluriel : Toilettes, Couverts, Ordures, Lunettes, Echecs, Pâtes, Echasses...

Évitez par ailleurs d'être trop précis : si votre recherche sur **Maison à deux étages** a été infructueuse, saisissez tout simplement **Maison**. Il vaut mieux indiquer un terme général qu'un concept précis.

4.3. Enregistrer et copier des cliparts

Il est parfois nécessaire d'enregistrer des images dans un répertoire sur le disque dur, notamment dans les deux cas de figure exposés ci-après.

- Vous souhaitez modifier les cliparts tout en conservant les originaux. Copiez ces derniers dans un autre fichier : vous pourrez alors les éditer et les modifier à partir de la copie ainsi créée.
- Vous souhaitez ouvrir des fichiers dans un programme qui ne prend pas en charge le format vectoriel (*.wmf*). Vous devez alors convertir vos cliparts au format bitmap (*.bmp*).

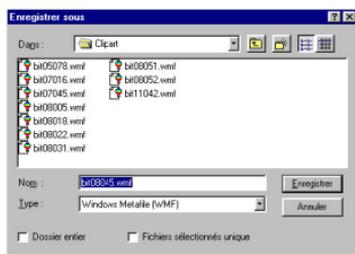
Pour copier les images concernées dans un autre répertoire de votre disque dur, procédez comme suit :

- Sélectionnez le clipart que vous souhaitez copier. Si vous souhaitez en copier plusieurs à la fois, vous devez auparavant tous les sélectionner (fond gris).



Cliquez sur l'icône *Enregistrer sous* afin que s'ouvre la boîte de dialogue de même nom.

- Choisissez alors le lecteur et le dossier dans lesquels vous souhaitez enregistrer les cliparts.



La barre d'outils comporte différents boutons qui vous permettent de changer de dossier, d'en définir de nouveaux ou d'afficher les informations relatives au fichier.

- Le champ *Type* vous permet de définir sous quel format le fichier sera enregistré. Deux formats sont ici à votre disposition : *.wmf* et *bmp*.
- Les options *Dossier entier* et *Fichiers sélectionnés uniquement* vous permettent de choisir d'enregistrer soit l'ensemble du dossier du clipart courant (reconnaissable au cadre bleu), soit tous les cliparts sélectionnés.
- Enfin, le bouton *Enregistrer* permet l'enregistrement des images en fonction des indications que vous avez fournies. Le nom de fichier reste identique à celui de l'original, si ce n'est l'extension, qui correspond désormais au format bitmap.

Après l'enregistrement, toutes ces images, stockées dans le dossier par défaut, figurent dans une nouvelle catégorie, à savoir *Fichiers enregistrés*. Elles sont alors entourées d'un cadre rouge dans le navigateur. Vous pouvez ainsi les repérer aisément lors d'une prochaine sélection et d'un prochain enregistrement, notamment lorsque vous lancerez des recherches sur plusieurs catégories ou procéderez à des enregistrements de même nature. Lors de ces différentes opérations, ces sélections sont en effet conservées.

Astuce *Un peu d'organisation*

Si dès le début vous veillez à enregistrer directement chaque image dans vos propres dossiers, votre disque dur ne s'en portera que mieux !

Pixel ou format vectoriel : bmp contre .wmf

Lors de l'enregistrement de vos cliparts, vous devez choisir le format le plus approprié. Vous disposez ici de deux formats : le format vectoriel ou *.wmf* (Windows MetaFile) et le format pixel (bitmap) ou *bmp* (Bitmap Picture).

Le choix du format dépend naturellement de celui que votre programme prend en charge. Presque tous les programmes sont en mesure de lire le format *bmp* ; en revanche, un certain nombre de programmes, notamment les programmes orientés pixel, ne prennent pas en charge le format *.wmf*. Si votre programme peut traiter les deux formats, vous devez choisir le format dont les caractéristiques correspondent le mieux à vos besoins. Vous trouverez ci-après un court récapitulatif des caractéristiques de ces deux formats.

Format bitmap pixel (.bmp)

Dans le cas d'un format pixel, chaque point de l'image d'un fichier graphique est enregistré ce qui permet une description sans problème du fichier.

Le format bmp présente un avantage majeur : il peut en effet être pris en charge par quasiment tous les programmes. L'édition des fichiers bmp est fort simple et ne pose aucun problème aux novices.

Si vous souhaitez éditer une image bitmap, il vous suffit de l'exporter dans un logiciel de retouche d'images (par ex. Adobe Photoshop) ou dans un éditeur d'images (par ex. Paint). Vous pouvez alors la modifier grâce aux différentes fonctions disponibles dans ces logiciels puis l'enregistrer.

Si le format bitmap présente tous ces avantages par rapport au format vectoriel, un gros inconvénient lui nuit toutefois fortement : il requiert en effet beaucoup d'espace mémoire dans la mesure où chaque point de l'image est enregistré. Par ailleurs, ce format détermine à l'avance la taille de l'image. Si vous voulez ultérieurement l'agrandir ou la réduire, les pixels sont alors respectivement doublés ou supprimés. Il s'ensuit une perte de qualité, ce qui n'est jamais le cas pour les fichiers au format vectoriel.

Format vectoriel (.wmf)

Contrairement au format bmp, les images vectorielles sont enregistrées sous forme de vecteurs dotés d'un tracé et d'une direction. L'image est ainsi constituée de vecteurs déterminés par une formule mathématique : vous pouvez redimensionner le vecteur comme il vous convient par simple homothétie.

Ainsi, ne sont pas enregistrés les seuls points mais chaque vecteur correspondant de la même couleur. Si le dessin est relativement simple, ce format en sera d'autant plus avantageux : l'espace requis par l'image sera en effet considérablement moindre.

Lors de l'enregistrement d'un rectangle noir de 800X600 points par exemple, seules seront enregistrées les informations indiquant qu'il s'agit d'un rectangle noir d'une longueur de 800 points et d'une largeur de 600 points. Au format bitmap, pour ce même rectangle, 480 000 informations (800X600) sont enregistrées, dans la mesure où chaque point l'est aussi.

Le redimensionnement de l'image n'entraîne ici aucune perte de qualité. Si une diagonale est agrandie, seul l'emplacement de ses deux extrémités est modifié. La diagonale est recalculée : une diagonale agrandie et droite s'affiche alors. Au format bitmap, chaque point de l'image aurait été doublé et l'on aurait obtenu un "effet d'escalier", la droite étant constituée de petits degrés, tel un escalier.

Les images vectorielles présentent évidemment elles aussi des inconvénients. Comme nous l'avons déjà signalé, certains programmes ne les prennent pas en charge. En outre, l'édition d'une image vectorielle s'effectue vecteur par vecteur. Les tracés pouvant être dépendants les uns des autres, leur modification dans ce contexte est délicate. Des programmes de dessins vectoriels spécifiques tels CorelDraw sont alors requis ; or, leur utilisation n'est pas aisée et ne s'improvise pas.

Enfin, certaines images ne se prêtent pas au format vectoriel. Plus une image est complexe, moins le format vectoriel présente d'avantages. L'enregistrement d'une photo en couleur au format vectoriel est pratiquement impossible et requiert encore plus d'espace qu'au format bitmap. Sur une photo faite de 16 millions de couleurs, il est fort peu

probable que plusieurs points voisins soient exactement de la même couleur et puissent ainsi être reliés par un vecteur. Dans ce cas, même au format vectoriel chaque point devrait être enregistré ; il le serait alors non pas comme simple point mais comme une formule mathématique. Cette opération requerrait donc beaucoup plus d'espace que l'enregistrement au format bitmap et serait beaucoup plus compliquée.

Il vous appartient de déterminer quel format est le plus approprié à vos besoins personnels. En règle générale, il est préférable d'utiliser un format vectoriel si votre programme peut le prendre en charge et si vous n'envisagez pas de modifier l'image importée. En revanche, si vous souhaitez éditer l'image, enregistrez-la au format bitmap.

Copie de cliparts via le Presse-papiers

Le navigateur constitue un instrument fort pratique pour rechercher un clipart rapidement et simplement.

De même, le Presse-papiers Windows est d'une grande utilité : il permet l'échange de données entre différents programmes. Il vous suffit de copier l'image souhaitée dans le Presse-papiers et de l'importer d'un clic de souris dans une autre application.

- Sélectionnez dans le navigateur, comme vous en avez l'habitude, le clipart que vous souhaitez importer dans un autre programme.



Cliquez ensuite sur l'icône *Presse-papiers* ou appelez la commande de même nom : l'image est alors copiée dans le Presse-papiers.

- Passez dans l'application où vous souhaitez utiliser l'image.

- Choisissez alors la commande qui vous permet d'importer le contenu du Presse-papiers. Il s'agit dans la plupart des programmes de la commande **Coller** du menu **Edition** ou de la combinaison de touches [Ctrl]+[V]. En outre, la barre d'outils comporte généralement un bouton capable de réaliser cette même fonction.

L'image choisie est importée par le navigateur dans le Presse-papiers au format vectoriel. Windows prend en charge trois formats : le format vectoriel et deux formats bitmap. Si le programme ne prend pas en charge le format vectoriel, l'image est insérée au format bitmap. Rien ne subsiste alors des avantages du format vectoriel.

Plus la taille de vos images est importante, plus la copie dans le Presse-papiers est lente.

Imprimer des cliparts

Vous ne souhaitez pas importer d'images dans d'autres documents mais directement les imprimer ? Vous souhaitez imprimer une vue d'ensemble de toutes les images d'une catégorie ou de vos images préférées de chaque catégorie pour avoir une planche que vous pourrez tranquillement consulter ?

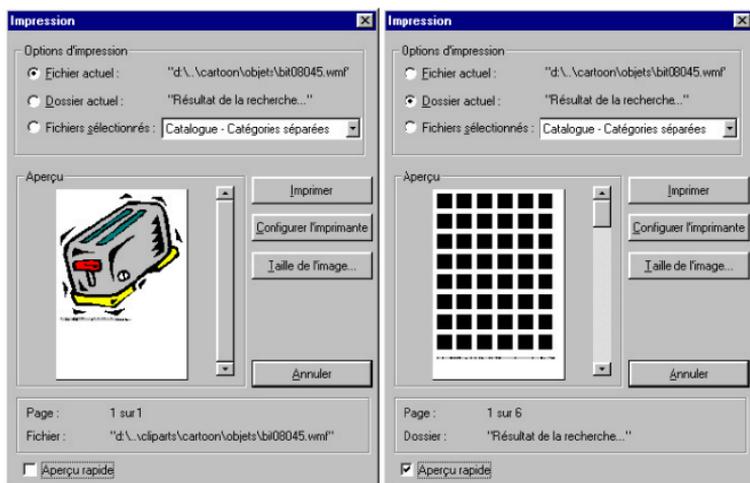
L'impression passe également par le navigateur :

- Sélectionnez tous les cliparts à imprimer. Il peut s'agir d'images de différentes catégories. Si vous souhaitez imprimer une catégorie entière, il vous suffit de sélectionner cette catégorie.



Imprimer

Cliquez sur l'icône *Imprimer* du navigateur.



Il existe différentes options d'impression

- Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez tout ce qui doit être imprimé. Vous pouvez choisir entre l'image courante, le dossier courant et (si tous les cliparts ont été sélectionnés) toutes les images sélectionnées.
- Si vous choisissez d'imprimer tous les cliparts sélectionnés, vous pouvez déterminer si vous souhaitez une impression par page (un clipart par page) ou par planche. Dans ce dernier cas, vous pouvez choisir une planche pour chaque catégorie ou une unique pour l'ensemble des images.
- Le bouton **Configurer l'imprimante** vous donne la possibilité de modifier la configuration de l'imprimante.

- Le bouton **Taille de l'image** permet de définir la taille des images imprimées. Vous pouvez calculer automatiquement combien d'images doivent s'imprimer sur une planche.
- Le bouton **Aperçu avant impression** vous permet d'afficher dans l'aperçu, à la place des fichiers originaux, de petites cases noires représentant les cliparts. L'aperçu est ici accéléré, les fichiers ne devant pas être lus. L'impression se déroule ensuite normalement.
- Pour lancer l'impression, cliquez sur le bouton **Imprimer**. Une boîte de dialogue s'affiche alors et vous pouvez encore déterminer l'imprimante que vous souhaitez utiliser. Cliquez sur **OK** pour exécuter l'impression.

L'impression des cliparts est automatiquement ajustée de sorte que, sans être déformés, ils remplissent la page dans la mesure du possible. L'impression de toute une catégorie s'effectue sous forme de planche. Chaque image imprimée l'est avec son nom de fichier afin qu'il soit par la suite aisé de l'identifier.

4.4. Options



Le bouton **Options** vous offre la possibilité de modifier la taille des images à l'affichage.



Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre alors vous pouvez paramétrer la taille et le ratio. Si vous sélectionnez l'option *Conserver le ratio* et que vous modifiez la largeur ou la longueur, la valeur de l'une sera alors automatiquement ajustée en fonction de la modification apportée à l'autre, dès que vous aurez sélectionné le

champ. Il en résulte donc une modification symétrique de la largeur et de la longueur de l'image affichée. Si vous souhaitez modifier le ratio, indiquez simplement une valeur dans le champ. Les images s'afficheront alors sous ce ratio dans l'aperçu.

4.5. Aide



Le bouton **Aide** vous permet d'appeler une aide en ligne ; vous pourrez ainsi poser des questions aux programmes.

4.6. Informations sur



Ce bouton vous permet d'afficher les informations concernant les programmeurs et l'équipe de développement. Pour refermer cette fenêtre, cliquez dessus.

4.7. Quitter



Pour quitter le programme, cliquez sur ce bouton. Un message de confirmation s'affiche : ainsi, vous ne risquez pas de quitter le programme par inadvertance. Si certains de vos fichiers sont encore sélectionnés, vous ne perdez pas votre travail de sélection.

5. Mise en œuvre de cliparts

Nous avons décrit au premier chapitre comment charger le plus rapidement possible une image de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 dans un programme tel que WordPad. Pour d'autres programmes, la procédure peut toutefois être quelque peu différente. En outre, dans la plupart des cas, les fichiers doivent non seulement être chargés dans le programme mais également placés à l'intérieur du document approprié à l'emplacement souhaité.

Ce chapitre traite des possibilités que les différents autres programmes offrent en matière d'importation et de retouche d'images.

5.1. Word pour Windows

Il s'agit certainement du logiciel de traitement de texte le plus répandu sous Windows 95.

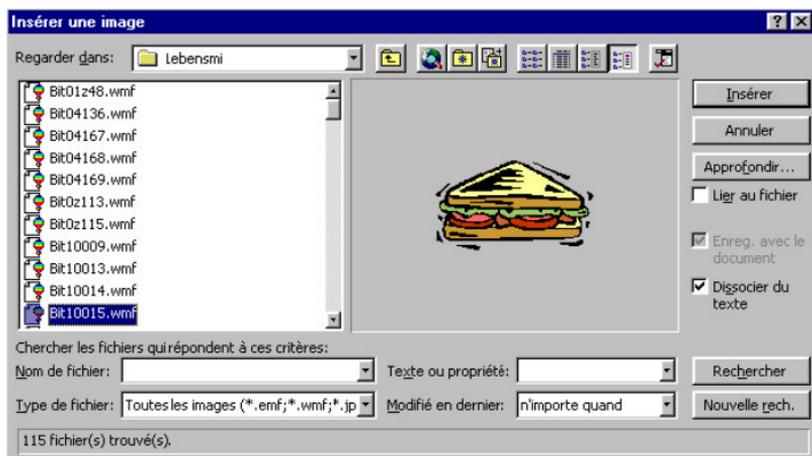
Ajouter des cliparts

Vous allez maintenant découvrir les possibilités qu'offre Word dans le cadre de l'utilisation d'images. Il vous faudra être particulièrement attentif à certains détails. Si vous souhaitez intégrer des images à d'autres applications du coffret Office (Excel par exemple), procédez de la même façon que pour Word.

Il se peut alors que les commandes de menu portent des noms différents mais en règle générale elles remplissent les mêmes fonctions.

La procédure suivante ne requiert l'exécution préalable d'aucun autre programme d'installation. Démarrez simplement Word et insérez le CD-ROM de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 dans le lecteur de CD-ROM. Vous pouvez alors insérer un clipart dans Word à l'endroit où se trouve le curseur en procédant comme suit :

- Cliquez sur le menu **Insertion** ou appuyez sur la combinaison de touches [Alt]+[E].
- Appelez la commande **Image**.
- Sélectionnez dans le champ *Regarder dans* le lecteur de CD-ROM puis le dossier où se trouve le clipart de votre choix. Sélectionnez-le en cliquant sur son nom. Enfin, pour insérer l'image ainsi sélectionnée, cliquez sur **OK**.



La boîte de dialogue Insérer une image de Word

Remarque *Le filtre d'importation*

Vérifiez que le filtre d'importation du format *.wmf* est installé sur Word. Les cliparts du CD-ROM étant au format *.wmf*, la procédure décrite ci-dessus ne permet leur utilisation que par des programmes qui prennent en charge ce format.

Dans la version 7.0 de Word, la boîte de dialogue **Insérer une image** permet d'afficher les fichiers de plusieurs façons. Vous pouvez ainsi afficher pour chaque image sélectionnée un aperçu qui vous facilitera le choix de l'image voulue. Cliquez à cet effet sur le bouton **Aperçu** (avant dernière icône figurant à droite du champ *Regarder dans*). Vous pouvez ainsi vérifier s'il s'agit bien de l'image que vous avez choisie.

Si vous connaissez déjà le nom du fichier souhaité, vous pouvez effectuer votre sélection à partir du bouton **Liste** qui permet un affichage simultané des noms de toutes les images d'un même fichier.

Enregistrer ou lier des images

Lors de l'insertion de votre image dans le document Word, vous avez la possibilité de la copier avec le document ou de créer un renvoi au fichier d'origine. Vous devez à cet effet recourir aux deux options *Lier au fichier* et *Enregistrer dans le doc*.

À première vue, il n'y a pas de différence entre ces deux possibilités. Dans les deux cas, l'image est placée au point d'insertion et affichée. Pourtant, dans le cas de l'enregistrement, l'image est directement enregistrée avec le document.

L'image placée au sein de votre document Word est une copie. Une modification ultérieure du fichier graphique d'origine, ou le retrait du CD-ROM du lecteur, n'ont aucune incidence cette nouvelle image.

En revanche, si avant l'insertion d'une image, l'option *Lier au fichier* est activée et l'option *Enregistrer dans le doc* désactivée, seul un renvoi au fichier d'origine est enregistré au sein du document. Lors de l'affichage ou de l'impression de l'image, il est ainsi toujours possible d'accéder au fichier graphique d'origine. Si vous retirez le CD-ROM du lecteur, il n'est plus possible d'afficher ou d'imprimer l'image. Si l'image est modifiée, elle l'est également dans votre document Word.

Le lien présente l'avantage du gain de place

Dans le document Word, l'image n'est pas enregistrée en entier ; seul l'est son renvoi au fichier d'origine. Par ailleurs, les modifications

apportées au fichier d'origine s'affichent directement dans le document Word, ce qui économise généralement beaucoup de temps.

En outre, le fichier d'origine doit toujours être disponible. Si vous avez chargé l'image directement à partir du CD-ROM et que vous rappelez le fichier ultérieurement alors que le CD-ROM a été retiré du lecteur, il n'est pas possible d'afficher l'image.

Passage en mode Page

Word propose trois mode d'affichage du document :

- le mode Normal
- le mode Page
- le mode Plan

Le menu **Edition** vous permet de passer d'un affichage à un autre. Vérifiez que lors du traitement des images le document soit en mode Page, c'est-à-dire qu'il ait l'aspect qu'il aura à l'impression. Seul ce mode permet l'affichage au bon emplacement des images. En mode Normal, chaque image s'affiche sur le côté gauche, et aucun texte ne figure à droite de l'image. Cette présentation ne correspond que rarement à la véritable mise en page.

Remarque *Un impératif : le mode Page*

Passez absolument en mode Page avant d'essayer de placer l'image au bon emplacement et de mettre en page le texte autour de l'image.

Redimensionner des images insérées

Lorsque vous insérez une image dans une page, il a rarement la taille souhaitée. Le clipart étant au format vectoriel, il est possible de le redimensionner sans perte de qualité.

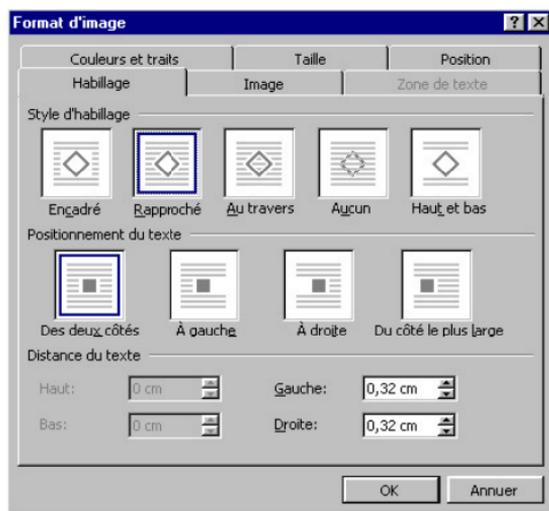
- Cliquez sur l'image insérée pour la sélectionner.
- L'image s'affiche dans un cadre composé de huit petits carrés qui permettent de l'agrandir ou de la réduire. Si vous placez le curseur de la souris sur l'un de ces carrés, il se transforme en une double flèche grâce à laquelle vous pouvez, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncée, agrandir ou réduire l'image. Si vous choisissez un carré se trouvant dans un angle, l'image est redimensionnée proportionnellement, ce qui signifie que le ratio est conservé.
- Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'image s'affiche dans sa nouvelle dimension.

Encadrer une image

Les images sont insérées à l'endroit du point d'insertion. Elles sont partie intégrante du texte. La hauteur des lignes est automatiquement adaptée à celle de l'image. Si vous ajoutez du texte avant l'image, celle-ci est automatiquement décalée avec le texte vers le bas. Si vous souhaitez appliquer une autre mise en forme à l'image, par exemple la placer à un endroit où il n'y a pas de texte, vous devez l'encadrer. Vous pouvez de la sorte mettre en forme l'image de plusieurs façons. Vous pouvez par exemple placer votre image à l'endroit souhaité et placez du texte autour. Pour encadrer une image, procédez comme suit :

- Sélectionnez l'image que vous avez importée en cliquant dessus.
- Ouvrez le menu contextuel en cliquant sur le clipart à l'aide du bouton droit de la souris.
- Sélectionnez la commande **Encadrer image**.

L'image s'affiche alors dans un cadre hachuré. Vous pouvez la déplacer comme vous le souhaitez dans le texte (ou hors du texte). Le texte entoure ensuite l'image insérée, c'est-à-dire qu'elle n'en fait plus partie. Si vous souhaitez modifier la mise en page, ouvrez de nouveau le menu contextuel en cliquant sur le clipart à l'aide du bouton droit de la souris. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, vous pouvez définir la place du texte par rapport à l'image, c'est-à-dire s'il doit figurer à gauche et à droite du texte ou non. Vous pouvez également paramétrer la position et la taille exacte du cadre. Si vous en modifiez la taille, veillez à ne pas redimensionner du même coup l'image. Nous avons déjà évoqué plus haut comment la redimensionner.



Définissez l'habillage du texte autour de l'image

L'option *Déplacer avec le texte* permet de définir si, lors de modifications apportées au texte, l'image doit être ou non déplacée en conséquence. Si, dans un long texte, l'image se rapporte à un passage précis, cette option doit être activée. Ainsi, si du texte est ultérieurement ajouté devant l'image, elle se décale, tout comme la suite du texte, automatiquement vers le bas.

Problème lors de l'affichage des cliparts

Si vos images ne s'affichent pas normalement mais que leur impression ne pose pas de problème, les options de programme de Word ne sont pas correctement paramétrées. Appelez la commande **Outils/Options**. Activez dans la boîte de dialogue qui s'affiche alors l'onglet **Affichage**. Il comporte plusieurs options qui influent sur l'affichage. Assurez-vous que l'option *Espaces pour images* est désactivée.

L'image est affichée mais vous ne pouvez pas la mettre en page par l'intermédiaire d'un cadre ? C'est certainement dû à un mode d'affichage incorrect. Sélectionnez alors la commande **Page** dans le menu **Affichage**.

5.2. CorelDRAW 6.0

Le logiciel CorelDRAW 6.0 est très souvent utilisé pour la mise en page de tracts, affiches ou documents. Comme cela fait partie du domaine d'application de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2, il est nécessaire d'aborder ici l'utilisation des cliparts dans CorelDRAW.

Ajouter des cliparts dans CorelDRAW

CorelDRAW est également en mesure de prendre en charge directement le format *.wmf* des fichiers du CD-ROM. Une exportation préalable n'est donc pas requise ; elle serait au contraire susceptible d'avoir des répercussions négatives dans la mesure où il est plus aisé d'utiliser un format vectoriel qu'un format pixel sous CorelDRAW.

Pour intégrer un clipart dans le document courant, procédez comme suit :

- Sélectionnez dans le menu **Fichier** la commande **Importer**.
- Sélectionnez alors le fichier de l'image souhaitée.
- Cliquez sur le bouton **Importer** pour importer l'image choisie.

Tout comme dans Word, l'image est importée avec sa sélection de sorte qu'il est possible de l'éditer grâce aux carrés de redimensionnement.

Mise au premier plan ou à l'arrière-plan des images

Dans CorelDRAW, vous pouvez déplacer les objets comme vous le souhaitez ou les placer sur d'autres images ou objets. Si une nouvelle image est placée sur les images importées, elle les recouvre.

Il se peut que vous vouliez changer l'ordre des différents éléments. Ainsi, une image peut être placée derrière un texte de sorte que le texte s'affiche sur l'image ou qu'il soit possible de taper du texte sur cette image à l'arrière-plan.

- Sélectionnez le clipart que vous souhaitez placer devant ou derrière l'objet.
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'image pour ouvrir le menu contextuel.
- Sélectionnez la commande **Ordre**. Un autre menu s'affiche alors.
- Choisissez la commande requise. La commande **Arrière-plan** permet de placer l'image sélectionnée derrière tous les autres objets. La commande **Vers l'arrière** décale l'image d'une position vers l'arrière.

Édition des cliparts

Ce programme permet de modifier les images vectorielles de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 et de les enregistrer ultérieurement au format *.wmf*. À cet effet, il est nécessaire de dissocier l'image concernée des autres.

Comme nous l'avons déjà évoqué, tous les éléments géométriques interdépendants sont enregistrés au format vectoriel. Les figures et les lignes constituent une image graphique complexe.

La dissociation des différents éléments de l'image rend ces derniers visibles à l'écran. Vous pouvez alors les sélectionner et les modifier. Pour dissocier les éléments, procédez comme suit :

- Sélectionnez l'image dont vous souhaitez dissocier les éléments.
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'image ainsi sélectionnée pour afficher le menu contextuel.
- Sélectionnez alors la commande **Dissocier**.

Vous pouvez désormais sélectionner les différents éléments de l'image concernée et les éditer à l'aide des fonctions de CorelDRAW. Nous n'aborderons pas ces fonctions car cela dépasserait le cadre de ce manuel.

Enregistrer des images modifiées

Après avoir modifié une image sous CorelDRAW 6.0, vous souhaitez peut-être l'enregistrer sous forme de clipart autonome de sorte à pouvoir l'intégrer dans d'autres programmes comme n'importe quelle autre image de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2.

Vous devez tout d'abord regrouper les différents éléments de l'image :

- Sélectionnez tous les éléments qui font partie de l'image.
- Dans le menu contextuel, choisissez la commande **Associer**.
- Le champ *Type* vous permet d'indiquer le format d'enregistrement souhaité. Vous disposez là aussi du format vectoriel *.wmf*.
- Indiquez le nom de fichier et cliquez sur **Exporter**.
- D'autres options s'affichent en fonction du format graphique choisi mais nous ne les évoquons pas ici. En cas de doute, contentez-vous des options activées par défaut.

5.3. Les logiciels de Micro Application

Les images de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 peuvent également être mises en œuvre à bon escient dans d'autres logiciels de Micro Application. Ainsi, vous pouvez importer des cliparts dans les Studios d'impression de Micro Application afin de les enrichir à votre guise.

Studio d'impression - Cartes de Visite constitue un bon exemple de l'utilisation de cliparts. Une fois que vous avez lancé ce logiciel et le navigateur, vous pouvez les agencer de sorte qu'ils soient tous les deux visibles à l'écran.

Sélectionnez un clipart dans le navigateur et placez-le, par l'intermédiaire du bouton correspondant, dans le Presse-papiers. Basculez maintenant vers le Studio d'impression - Cartes de Visite. Dans le menu **Edition**, sélectionnez la commande **Coller** pour insérer une image. Les poignées entourant l'image vous permettent de la redimensionner. Placez l'image à l'emplacement voulu : vous avez créé une nouvelle carte de visite.

La commande **Verrouiller** du menu **Objet** vous permet de protéger votre création de toute modification involontaire. Elle peut passer à la postérité grâce à la commande **Enregistrer**.

La commande **Insérer un métafichier** du menu **Fichier** équivaut à un copier-coller via le Presse-papiers.

Les Studios d'impression de Micro Application étant de petits programmes de PAO, ils permettent dans de nombreux cas de mettre en forme vos documents beaucoup plus facilement et rapidement qu'un traitement de texte.

Vous souhaitez placer une image derrière du texte ? Pas de problème ! Appelez la commande **Objet/Déverrouiller**. Les commandes **Premier plan** ou **Arrière-plan** du même menu permettent de placer le clipart devant ou derrière le texte.

Grâce aux images de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2, vous pouvez doter vos cartes d'anniversaire d'un superbe cadre ou ajouter une touche personnelle à une carte postale. La collection Studios d'impression de Micro Application offre une large palette de documents prêts à l'emploi, personnalisables avec des cliparts.

Vous ne parvenez pas à trouver dans 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 les images que vous recherchez ? Ou bien vous souhaitez trouver des objets bien spécifiques ? Reportez-vous à notre première collection de Cliparts : elle en comporte un peu plus de 3 000 !

5.4. Paint Shop Pro et autres programmes graphiques bitmap

Contrairement aux programmes présentés jusqu'à présent, Paint Shop Pro est un programme graphique prenant en charge le format bitmap. Dans ce type de programme, les cliparts ne sont pas intégrés dans un document existant mais ils constituent eux-mêmes le document.

Par conséquent, les images peuvent être directement chargées à partir de Fichier/Ouvrir.

Remarque *Il arrive qu'un programme graphique bitmap ne prenne pas en charge le format .wmf*

Tous les programmes graphiques bitmap ne sont pas en mesure de charger directement les fichiers .wmf. Si vous utilisez un programme qui ne gère pas ces fonctions, vous devez utiliser des graphiques au format bmp.

Une fois l'image chargée, vous disposez d'un clipart au format bitmap. Vous avez donc perdu les avantages du format vectoriel.

Il reste alors la possibilité d'éditer et de modifier l'image à l'aide de toutes les fonctions du logiciel graphique bitmap. Il ne nous est pas possible de les aborder dans le cadre de ce manuel. Attention ! L'image ne peut être enregistrée qu'au format bitmap.

Seuls des logiciels comme CorelDRAW ou Adobe StreamLine permettent une conversion des images au format vectoriel. Ces programmes étant fort complexes et d'une utilisation peu aisée, nous ne pouvons les présenter ici.

Les logiciels que nous venons de présenter sont représentatifs des logiciels utilisés le plus souvent avec les cliparts. Les programmes recourant presque toujours à des commandes analogues, vous n'aurez normalement pas grande difficulté à insérer des cliparts dans vos documents à l'aide d'autres programmes non abordés dans ce manuel et à les mettre en forme ou les modifier selon vos souhaits.

6. Conseils et astuces pour une mise en page professionnelle

Les images de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 ont pour but de vous ouvrir de nouvelles perspectives en ce qui concerne la présentation de vos documents. Vous trouverez ainsi l'image appropriée à presque toute situation.

Si vous utilisez des cliparts pour mettre en page des tracts, affiches ou autres brochures, outre l'utilisation d'un logiciel et d'images adéquats, vous devez également faire preuve d'un certain talent dans ce domaine.

Ce chapitre vous livre des conseils et instructions qui seront pour vous les bienvenus lors de la mise en forme de vos documents.

6.1. Le format graphique adéquat

Utilisez toujours, dans la mesure du possible, lors de la mise en œuvre des cliparts un format vectoriel (*.wmf*). De cette façon, vous obtiendrez une excellente qualité tant en matière d'affichage que d'impression.

Même si vous donnez le document terminé à imprimer ou à flasher, vous obtiendrez toujours une résolution exceptionnelle.

En revanche, pour les images bitmap, la résolution des images est déterminée à l'avance par le nombre de points de sorte que même si la qualité de la résolution des périphériques de sortie (imprimante, flasheuse) est plus élevée, cette amélioration ne se répercute pas sur les images.

6.2. Utiliser les images avec modération

Certes, les cliparts de 3 500 Cliparts Vectoriels - Série 2 sont amusants et attrayants ! Ce n'est pas une raison pour essayer de placer une image dès qu'une place disponible se présente. Le mieux est parfois l'ennemi du bien !

Si un document comporte trop de cliparts, il sera surchargé. Les images destinées à "accrocher" le regard s'annulent réciproquement si elles sont en surnombre et nuisent à l'effet d'ensemble.

Utilisez les cliparts avec parcimonie mais de manière avisée. Un espace blanc sur une feuille de papier ne correspond pas forcément à une erreur de mise en page. Un document aéré permet une meilleure lisibilité. Par ailleurs, le lecteur peut observer rapidement et néanmoins attentivement une seule image ce qui n'est pas le cas si la page en comporte plusieurs.

6.3. La mise en œuvre de polices et styles différents

Ce qui vaut pour l'utilisation des cliparts, vaut également pour la mise en œuvre des polices et des styles. C'est en effet devenu une mode d'utiliser dans chaque document toutes les polices dont on dispose. Ce parti pris ne contribue en rien à une amélioration de la lisibilité ou de la présentation du document, bien au contraire. Veillez donc à employer des polices différentes qui vont ensemble et sont adaptées au texte.

Imprimer un livre dans une police gothique serait aussi maladroit qu'utiliser une écriture manuscrite pour un gros titre devant figurer en capitales.

Moins un document comporte de polices différentes, plus sa lecture en est lisible et claire. Certes, il n'est pas interdit dans un document d'utiliser occasionnellement une police gothique mais vous ne devez pas utiliser une police différente pour chaque mot du document.

Veillez à ce que les parties ayant la même place dans la hiérarchie du texte soient formatées de la même façon. Ainsi, le texte correspondant au corps du document doit être mis en forme dans la même police. De même, les titres doivent en règle générale comporter la même police ; leur taille peut éventuellement être différente. Les mises en évidence doivent être harmonisées pour l'ensemble des documents, à savoir que les mêmes attributs doivent être utilisés partout : il n'est pas en effet logique de recourir par exemple au gras puis à l'italique.

Chaque règle comporte bien sûr des exceptions. Ainsi, la carte d'anniversaire que vous enverrez à un enfant sera beaucoup plus chargée et haute en couleur qu'un autre document. Lors de la mise en forme, il convient toujours de s'interroger sur le destinataire.



Licence d'utilisation

(À utiliser en l'absence de la carte d'enregistrement)

Retourner la photocopie de cette carte sous pli affranchi à :

Micro Application

Licence d'utilisation

20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris

Tél : 01 53 34 20 18

3615 MICROAPP

3500 Cliparts Vectoriels - Série 2

Réf : 2036

Vous pourrez bénéficier de :

- nos Informations produits et nouveautés
- notre support technique gratuit
- nos offres de mise à jour exceptionnelles



Nom : Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : /_/_/_/_/_/ Ville :

Pays :

Téléphone :

Date : Signature :

Conformément à l'article 27 de la Loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant sur notre fichier. Micro Application peut être amené à céder, louer ou échanger ces informations, sauf opposition de votre part notifiée par écrit à Micro Application.

Logiciel certifié d'origine



Garantie du CD-ROM

(À utiliser en l'absence de la carte d'enregistrement)

À retourner accompagnée du support en cas
de non-fonctionnement de celui-ci.

Micro Application

Service Garantie

20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris
3615 MICROAPP

Micro Application s'engage à remplacer votre logiciel au cas où le matériel qui vous serait livré se révélait défectueux.

Vous disposez d'un mois, à compter de la date d'achat de votre logiciel pour nous en faire le retour par courrier (cf : article 4 de la licence d'utilisation).

Micro Application ©1997
Data Becker ©1997



Nom : Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : _/_/_/_/_/ Ville :

Pays :

Téléphone :

Nom du logiciel :

Date d'achat : Lieu d'achat :

Problème rencontré :

.....

Date : Signature :