

# AVS4YOU Manuel d'utilisation



AVS Cover Editor

[www.avs4you.com](http://www.avs4you.com)

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2010 Tous droits réservés

## Nous contacter

Si vous avez des commentaires, des suggestions ou des questions concernant les logiciels **AVS4YOU** ou si vous avez une nouvelle fonction qu'il serait souhaitable d'ajouter pour améliorer notre produit, n'hésitez pas à nous contacter.

<b>Information générale:</b>	<a href="mailto:info@avs4you.com">info@avs4you.com</a>
<b>Assistance technique:</b>	<a href="mailto:support@avs4you.com">support@avs4you.com</a>
<b>Achats:</b>	<a href="mailto:sales@avs4you.com">sales@avs4you.com</a>
<b>Fichiers d'aide et autres documents:</b>	<a href="mailto:help@avs4you.com">help@avs4you.com</a>

## Service d'Assistance Technique

Les logiciels **AVS4YOU** ne nécessitent aucune connaissance professionnelle. Si vous rencontrez un problème ou si vous avez une question à poser, consultez le **Manuel d'utilisation AVS4YOU**. Si vous ne trouvez aucune solution, contactez notre équipe d'Assistance Technique.



**Notez:** l'assistance client est disponible seulement pour les utilisateurs enregistrés.

L'équipe AVS4YOU propose plusieurs formules d'assistance client automatisée:

- **Système de support AVS4YOU**

Vous pouvez utiliser le **Formulaire de support** sur notre site pour poser vos questions.

- **Support E-mail**

Vous pouvez poser vos questions techniques et soumettre vos problèmes via e-mail à l'adresse [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com)



**Notez:** pour une solution plus efficace et plus rapide à vos difficultés, nous avons besoin des informations suivantes:

- Nom et adresse e-mail utilisés lors d'enregistrement
- Paramètres système (CPU, espace disque dur disponible, etc.)
- Système d'Exploitation
- Description pas-à-pas détaillée de votre action

Merci de ne joindre **AUCUN** fichier à votre e-mail sauf si il est spécifiquement demandé par l'équipe d'assistance technique AVS4YOU.

## Sources

Les manuels d'utilisation pour les logiciels AVS4YOU existent en formats suivants:

### Aide en ligne et le fichier .chm

Nous avons supprimé les fichiers d'aide (sous forme de fichier .chm) pour diminuer la taille des fichiers d'installation des programmes téléchargés. Cependant si vous en avez besoin vous pouvez les télécharger sur notre site. Suivez ce lien <http://onlinehelp.avs4you.com/fr/index.aspx> pour télécharger la dernière version disponible. Lancez le fichier AVS4YOUHelp.exe et installez-le dans le répertoire où les logiciels AVS4YOU sont stockés. Ensuite vous serez capable de l'utiliser en cliquant sur le bouton **Aide** dans le menu des logiciels AVS4YOU installés.

**Aide en ligne** comprend le contenu des fichiers d'aide (.chm) et les liens vers des instructions supplémentaires disponibles sur le web. Vous pouvez trouver l'**Aide en ligne** sur notre site en suivant ce lien <http://onlinehelp.avs4you.com/fr/index.aspx>. Veuillez noter que la dernière version complète d'aide pour les logiciels AVS4YOU sont à votre disposition sur notre site.

### Manuel en PDF

Les fichiers d'aide sont aussi disponibles sous forme de fichier .pdf prêt à être imprimé. Vous pouvez télécharger le Manuel d'utilisation en PDF pour chaque logiciel AVS4YOU sur notre site (en suivant le lien <http://www.avs4you.com/fr/index.aspx> ou <http://onlinehelp.avs4you.com/fr/index.aspx>). Pour pouvoir lire et imprimer les fichiers au format PDF, il faut installer un logiciel lecteur de PDF.

### Guides utilisateur

Vous avez accès aux guides d'utilisation qui vous permettent d'effectuer plusieurs tâches. Les conseils pratiques, les indications et les principes à suivre pour les logiciels AVS4YOU. Allez voir la page **Guides d'utilisation** sur notre site <http://www.avs4you.com/fr/Guides/index.aspx> pour consulter les instructions détaillées.

### Assistance Technique

Visitez le site de notre **Equipe d'Assistance Technique** sur <http://support.avs4you.com/fr/login.aspx> pour poser les questions concernant l'installation, l'enregistrement et l'utilisation des logiciels AVS4YOU. N'hésitez pas à envoyer vos demandes d'informations à [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com)

### Téléchargement

Visitez la section **Téléchargement** du site sur <http://www.avs4you.com/fr/downloads.aspx> pour gratuitement actualiser les versions des logiciels et pour accéder aux nouveaux programmes disponibles.

## Fiche produit

**AVS Cover Editor** est un outil compact qui vous permet de créer de différentes étiquettes pour les disques optiques ou les pochettes de disque, de les éditer, imprimer ou enregistrer sous forme de fichiers graphiques. Vous pouvez utiliser **AVS Cover Editor** en combinaison avec d'autres produits AVS4YOU ou comme une application séparée.

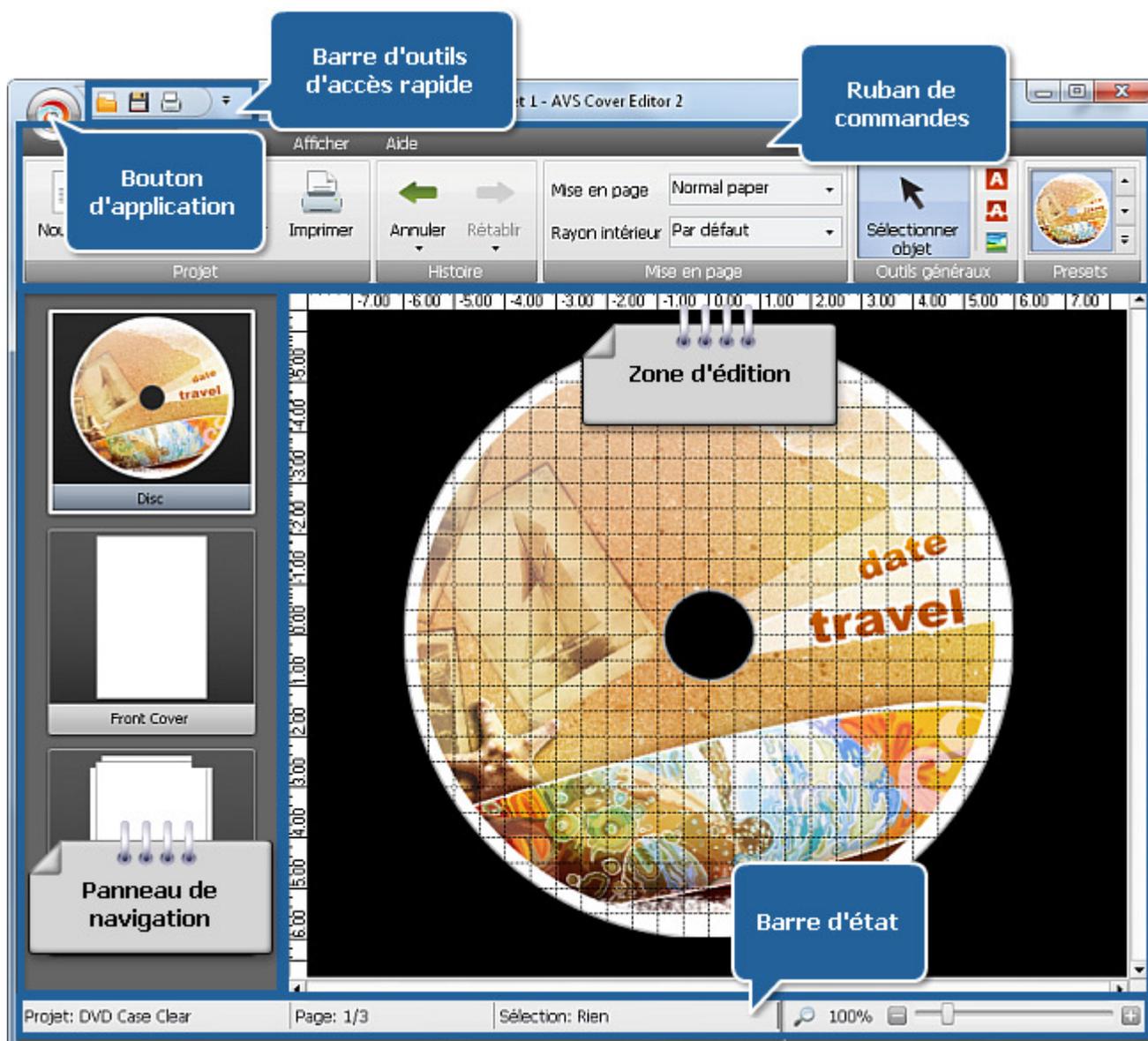
L'application propose une interface simple et agréable à utiliser sans connaissance particulière concernant le montage graphique. En utilisant **AVS Cover Editor** vous aurez la possibilité de personnaliser la collection de vos disques optiques en créant les pochettes de disque, de plus, il sera plus facile de trouver un disque nécessaire.

Pour lancer **AVS Cover Editor** allez dans le menu **Démarrer** et suivez **Programmes -> AVS4YOU -> Burning -> AVS Cover Editor**.

# Interface du logiciel

**AVS Cover Editor** offre une interface simple et intuitive. Sa **fenêtre principale** comprend les zones suivantes:

- **Barre d'outils d'accès rapide** - permet d'accéder rapidement aux fonctions de base du programme: ouvrir, enregistrer et imprimer les projets.
- **Ruban de commandes** - permet d'accéder à toutes les fonctions offertes par le programme, telles que traitement des projets, options copier-coller, zoom, etc.
- **Bouton d'application** - permet d'effectuer rapidement toutes les opérations avec les projets.
- **Panneau de navigation** - permet de sélectionner une page pour l'édition: disque, le recto et le verso de la pochette. Le contenu du panneau dépend du type de projet sélectionné.
- **Zone d'édition** - permet d'ajouter des objets, de modifier leur position et afficher un aperçu des résultats.
- **Barre d'état** - permet d'agrandir ou de diminuer les éléments affichés dans la **Zone d'édition**, aussi bien que voir l'information relative au type de projet ouvert, à la page en cours d'édition et aux objets sélectionnés.

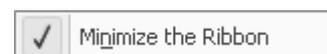
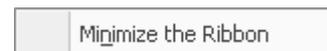


## Barre d'outils d'accès rapide



La **Barre d'outils d'accès rapide** est utilisée pour accéder rapidement aux fonctions de base d'**AVS Cover Editor** et comprend les éléments suivants:

- **Ouvrir projet** - cliquez sur ce bouton pour ouvrir un autre projet. Pour en savoir plus, référez-vous à la section Ouverture des projets.
- **Enregistrer projet** - cliquez sur ce bouton pour enregistrer le projet en cours. Pour en savoir plus, référez-vous à la section Enregistrement des projets.
- **Imprimer projet** - cliquez sur ce bouton pour imprimer le projet en cours. Pour en savoir plus, référez-vous à la section Impression et enregistrement sous forme d'image.
- - utilisez cette flèche pour ouvrir le menu contextuel, qui comprend une seule option: **Minimize the Ribbon** (Réduire le ruban). Lorsque vous cliquez sur cette option le Ruban de commandes sera caché. Ce seront seulement les onglets qui restent à votre disposition. En cliquant sur un des onglets le Ruban de commandes s'affiche en haut de la fenêtre principale. Si vous voulez intégrer le Ruban de commandes dans la fenêtre principale, cliquez sur cette option encore une fois pour la désactiver.



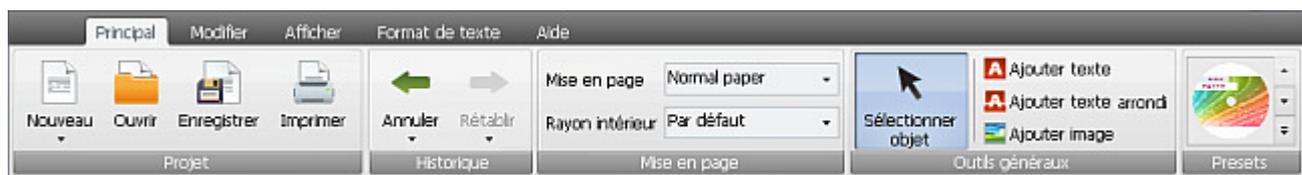
## Ruban de commandes

Le **Ruban de commandes** est une barre de commandes placée en haut de la fenêtre principale qui est conçue pour accélérer la recherche des commandes dont vous avez besoin pendant votre travail. Le **Ruban de commandes** comprend les onglets suivants:

- **Onglet Principal**  
Cet onglet vous offre les boutons de traitement des projets, les actions annuler/ rétablir, la sélection de la mise en page selon le type de disque, le choix des presets disponibles.
- **Onglet Modifier**  
Dans cet onglet vous pouvez trouver les boutons qui vous aident à effectuer les opérations d'édition: déplacer les objets, ajouter du texte, des images ou de la graphique simple.
- **Onglet Afficher**  
Ici vous pouvez ajuster les options de zoom, grille et règles.
- **Onglet Format**  
Cet onglet change son apparence en fonction d'élément sélectionné dans la **Zone d'édition** et permet de régler les paramètres d'élément.
- **Onglet Aide**  
En utilisant cet onglet vous pouvez visiter la page d'accueil AVS4YOU, contacter notre équipe d'assistance technique, ouvrir le manuel d'utilisation pour **AVS Cover Editor**, lire l'information sur le programme, aussi bien que l'enregistrer ou l'activer.

## Onglet Principal

L'onglet **Principal** du Ruban de commandes offre les boutons de traitement des projets, les actions annuler/ rétablir, la sélection de la mise en page selon le type de disque, le choix des presets disponibles.



Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque bouton ou champ de l'onglet **Principal**:

Groupe	Bouton	Description
<b>Projet</b>	 Nouveau	Utilisez-le pour lancer un nouveau projet dans <b>AVS Cover Editor</b> . Ici vous pouvez sélectionner le type de projet qui dépend du disque et du boîtier.
	 Ouvrir	Utilisez-le pour un projet précédemment enregistré dans <b>AVS Cover Editor</b> .
	 Enregistrer	Utilisez-le pour le projet en cours d'édition.
	 Imprimer	Utilisez-le pour imprimer la pochette de disque créée en utilisant l'imprimante connectée à votre ordinateur.
<b>Historique</b>	 Annuler	Utilisez-le pour annuler la dernière commande effectuée. Vous pouvez sélectionner la commande à annuler en cliquant sur la flèche noire sous le bouton.
	 Rétablir	Utilisez-le pour rétablir la dernière commande annulée. Vous pouvez sélectionner la commande à rétablir en cliquant sur la flèche noire sous le bouton.
<b>Mise en page</b>	Mise en page	Utilisez-le pour sélectionner une des mises en page disponibles pour votre pochette de disque selon l'imprimante que vous utilisez.
	Rayon intérieur	Utilisez-le pour sélectionner un rayon intérieur de la pochette de disque que vous créez. Les options suivantes sont disponibles: par défaut, petit et grand.
<b>Outils généraux</b>	 Sélectionner objet	Utilisez-le pour sélectionner des objets dans la <b>Zone d'édition</b> pour les modifier.
	 Ajouter texte	Utilisez-le pour ajouter un texte à votre image créée.
	 Ajouter texte arrondi	Utilisez-le pour ajouter un texte arrondi à votre image.
	 Ajouter image	Utilisez-le pour ajouter des images différentes à votre projet. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle image enregistrée sur le disque dur de votre ordinateur.
<b>Presets</b>		Utilisez-le pour sélectionner une des images prédéfinies.

## Onglet Modifier

Dans l'onglet **Modifier** du Ruban de commandes vous pouvez trouver les boutons qui vous aident à effectuer les opérations d'édition: déplacer les objets, ajouter du texte, des images ou de la graphique simple.



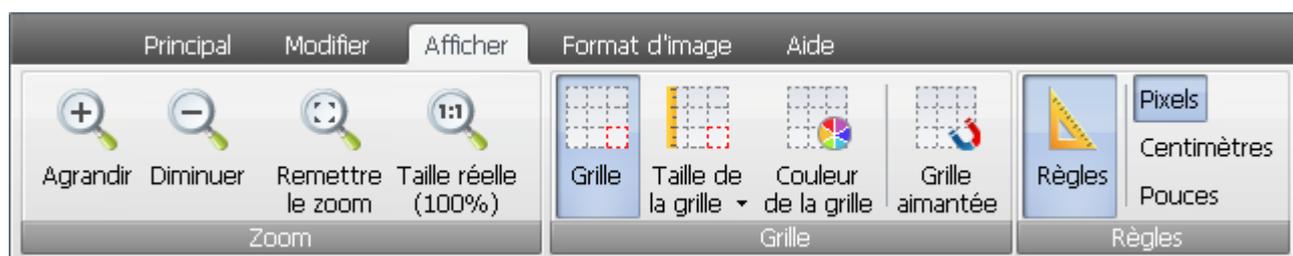
Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque bouton ou champ de l'onglet **Modifier**:

Groupe	Bouton	Description
<b>Modifier</b>	 Couper	Utilisez-le pour couper l'objet sélectionné de la <b>Zone d'édition</b> dans le presse-papier. Il sera supprimé de la <b>Zone d'édition</b> , mais ajouté dans le presse-papier. Vous pourrez le coller dans la <b>Zone d'édition</b> plus tard.
	 Copier	Utilisez-le pour copier l'objet sélectionné dans le presse-papier pour pouvoir le coller plus tard.
	 Coller	Utilisez-le pour coller l'objet précédemment copié du presse-papier dans la <b>Zone d'édition</b> .
<b>Objets</b>	 Objets	Cliquez sur la flèche noire sous le bouton pour sélectionner un des objets affichés dans la <b>Zone d'édition</b> depuis la liste ou sélectionner/désélectionner tous les objets.
	 Supprimer	Utilisez-le pour supprimer l'objet sélectionné de la <b>Zone d'édition</b> .
	 Mettre au premier plan	Utilisez-le pour mettre un objet sélectionné au premier plan de la <b>Zone d'édition</b> .
	 Mettre en arrière plan	Utilisez-le pour mettre un objet sélectionné en arrière plan de la <b>Zone d'édition</b> .
	 Mettre en haut	Utilisez-le pour déplacer un objet sélectionné vers le haut de la <b>Zone d'édition</b> .
 Mettre en bas	Utilisez-le pour déplacer un objet sélectionné vers le bas de la <b>Zone d'édition</b> .	
<b>Outils généraux</b>	 Sélectionner objet	Utilisez-le pour sélectionner des objets dans la <b>Zone d'édition</b> pour pouvoir les modifier.
	 Ajouter texte	Utilisez-le pour ajouter un texte à votre image créée.
	 Ajouter texte arrondi	Utilisez-le pour ajouter un texte arrondi à votre image créée.
 Ajouter image	Utilisez-le pour ajouter des images différentes à votre projet. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle image enregistrée sur le disque dur de votre ordinateur.	

<b>Graphique simple</b>		Ligne	Utilisez-le pour dessiner des lignes droites sans angles ni courbes.
		Polyligne	Utilisez-le pour dessiner des lignes avec les angles et courbes. Vous pouvez modifier une ligne comme vous voulez.
		Rectangle	Utilisez-le pour dessiner des rectangles de tailles différentes.
		Polygone	Utilisez-le pour dessiner des polygones de types différents. Vous pouvez ajouter plusieurs angles à un polygone.
		Cercle	Utilisez-le pour dessiner des cercles de tailles différentes.
		Ellipse	Utilisez-le pour dessiner des ellipses de tailles différentes et les allonger verticalement ou horizontalement.
		Secteur	Utilisez-le pour dessiner des parties du diagramme. Vous pouvez modifier leur taille et remplissage.
		Arc	Utilisez-le pour dessiner des parties de la circonférence. Vous pouvez modifier leur taille et remplissage.

# Onglet Afficher

Dans l'onglet **Afficher** du Ruban de commandes vous pouvez ajuster les options de zoom, grille et règles.



Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque bouton ou champ de l'onglet **Afficher**:

Groupe	Bouton	Description
Zoom		Utilisez-le pour agrandir l'image dans la <b>Zone d'édition</b> .
		Utilisez-le pour diminuer l'image dans la <b>Zone d'édition</b> .
		Utilisez-le pour ajuster l'image en cours d'édition à la taille de la <b>Zone d'édition</b> .
		Utilisez-le pour afficher la taille réelle de l'image dans la <b>Zone d'édition</b> .
Grille		Utilisez-le pour afficher ou cacher la grille dans la <b>Zone d'édition</b> .
		Utilisez-le pour sélectionner la taille de la grille depuis la liste déroulante: 0.1, 0.25, 0.5 pouces.
		Utilisez-le pour sélectionner une couleur pour la grille à partir de la palette de couleurs.
		Utilisez-le pour joindre l'image à la grille.
Règles		Utilisez-le pour afficher ou cacher les règles sur les bords de la <b>Zone d'édition</b> .
	Pixels	Utilisez-le pour sélectionner les pixels comme une unité de mesure pour les règles.
	Centimètres	Utilisez-le pour sélectionner les centimètres comme une unité de mesure pour les règles.
	Pouces	Utilisez-le pour sélectionner les pouces comme une unité de mesure pour les règles.

# Onglet Format

L'onglet **Format** change son apparence en fonction d'élément sélectionné dans la **Zone d'édition** et permet de régler les paramètres d'élément. Ainsi, il offre trois types d'aperçu: **Format de texte**, **Format d'image**, **Format d'objet**.

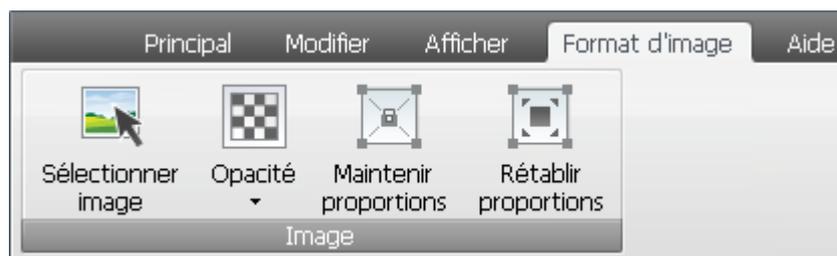
## Format de texte



Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque bouton ou champ de l'onglet **Format de texte**:

Groupe	Bouton	Description
Police	 Modifier texte	Utilisez-le pour ouvrir la fenêtre <b>Modifier texte</b> dans laquelle vous pouvez entrer votre propre texte.
	 Nom de la police	Utilisez-le pour sélectionner la police désirée pour votre texte dans la liste déroulante.
	 Taille de la police	Utilisez-le pour sélectionner la taille de la police désirée pour votre texte dans la liste déroulante.
	 Style de la police	Utilisez-le pour sélectionner la style de la police désiré pour votre texte: <b>gras</b> , <b>italique</b> ou <b>souligné</b> .
	 Aligner	Utilisez-le pour sélectionner le type d'alignement pour votre texte dans la <b>Zone d'édition</b> . Les options suivantes sont disponibles: <b>aligner à gauche</b> , <b>aligner au centre</b> , <b>aligner à droite</b> , <b>aligner en largeur</b> .
Contour	 Couleur	Utilisez-le pour sélectionner la couleur du contour du texte à partir de la palette de couleurs.
	 Opacité	Utilisez-le pour sélectionner la valeur de l'opacité pour le contour de texte.
	 Largeur	Utilisez-le pour sélectionner la largeur du contour de texte.
Remplissage	 Solide	Utilisez-le pour remplir le texte par une seule couleur. Ici vous pouvez également sélectionner la valeur de l'opacité pour cette couleur -  .
	 Gradient	Utilisez-le pour remplir le texte par un dégradé de deux couleurs sélectionnées. Ici vous pouvez définir les paramètres suivants:  style de dégradé,  couleur 1,  couleur 2,  opacité pour les deux couleurs et vous pouvez  intervertir les couleurs.
	 Texture	Utilisez-le pour remplir le texte par une texture prise d'un fichier graphique. Vous pouvez le sélectionner à partir de la liste des presets ou charger un fichier graphique depuis le disque dur de votre ordinateur. Ici vous pouvez également sélectionner la valeur de l'opacité pour cette image -  .
Ombre	 Ombre	Utilisez-le pour ajouter un ombre à votre texte. Ici vous pouvez définir les paramètres suivants:  couleur,  opacité,  flou,  décalage X,  décalage Y.

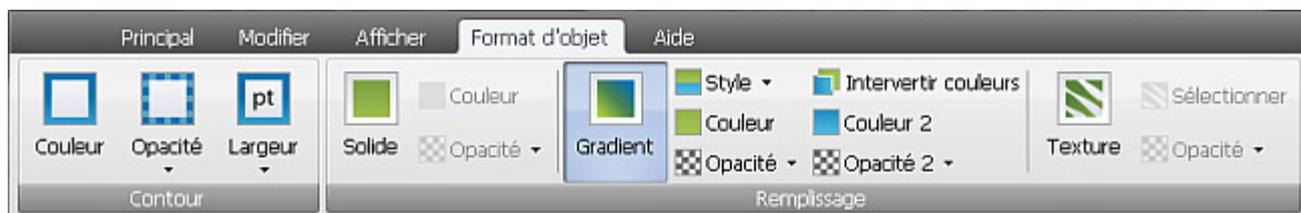
## Format d'image



Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque bouton ou champ de l'onglet **Format d'image**:

Groupe	Bouton	Description
Image	 Sélectionner image	Utilisez-le pour ajouter des images à votre projet. vous pouvez sélectionner n'importe quelle image enregistrée sur votre disque dur.
	 Opacité	Utilisez-le pour sélectionner la valeur de l'opacité pour l'image sélectionnée.
	 Maintenir proportions	Utilisez-le pour bloquer les proportions d'image dès qu'elles sont modifiées.
	 Rétablir proportions	Utilisez-le pour rétablir les proportions d'origine dès qu'elles sont modifiées.

## Format d'objet



Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque bouton ou champ de l'onglet **Format d'objet**:

Groupe	Bouton	Description
Contour	 Couleur	Utilisez-le pour sélectionner la couleur du contour du texte à partir de la palette de couleurs.
	 Opacité	Utilisez-le pour sélectionner la valeur de l'opacité pour le contour de texte.
	 Largeur	Utilisez-le pour sélectionner la largeur du contour de texte.

<b>Remplissage</b>	 Solide	Utilisez-le pour remplir le texte par une seule couleur. Ici vous pouvez également sélectionner la valeur de l'opacité pour cette couleur -  .
	 Gradient	Utilisez-le pour remplir le texte par un dégradé de deux couleurs sélectionnées. Ici vous pouvez définir les paramètres suivants:  style de dégradé,  couleur 1,  couleur 2,  opacité pour les deux couleurs et vous pouvez  intervertir les couleurs.
	 Texture	Utilisez-le pour remplir le texte par une texture prise d'un fichier graphique. Vous pouvez le sélectionner à partir de la liste des presets ou charger un fichier graphique depuis le disque dur de votre ordinateur. Ici vous pouvez également sélectionner la valeur de l'opacité pour cette image -  .

## Onglet Aide

En utilisant l'onglet **Aide** du Ruban de commandes vous pouvez visiter la page d'accueil AVS4YOU, contacter notre équipe d'assistance technique, ouvrir le manuel d'utilisation d'**AVS Cover Editor**, lire l'information sur le programme, aussi bien que l'enregistrer ou l'activer. Le contenu d'onglet change en fonction du statut de votre version du programme. Quand vous utilisez une version activée, il ressemble à l'image ci-dessous. Si votre version n'est pas activée, vous verrez les boutons **Enregistrer** et **Activer** dans l'onglet **Aide** d'**AVS Cover Editor**.



Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque bouton ou champ de l'onglet **Aide**:

Groupe	Bouton	Description
<b>Aide</b>	 Enregistrer	Cette option s'affiche si la version d' <b>AVS Cover Editor</b> n'est pas activée. Pour recevoir une clé de licence et activer la version ouvrez la page Enregistrement sur notre site officiel.
	 Activer	Cette option s'affiche si la version d' <b>AVS Cover Editor</b> n'est pas activée. Utilisez ce bouton pour ouvrir la fenêtre d'activation et entrer la clé de licence.
	 Page d'accueil AVS	Utilisez-le pour visiter la page d'accueil AVS4YOU.
	 Assistance technique	Utilisez-le pour ouvrir la page d'assistance technique AVS4YOU et envoyer un message à notre équipe en remplissant un formulaire spécial.
	 Aide	Utilisez-le pour ouvrir le manuel d'utilisation d' <b>AVS Cover Editor</b> .
	 A propos	Utilisez-le pour ouvrir la fenêtre <b>A propos de</b> dans laquelle vous pouvez lire l'information sur le programme, notre contrat de licence, ouvrir le manuel d'utilisation et écrire un e-mail à notre équipe d'assistance technique.

## Bouton d'application



Le **Bouton d'application** se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre principale et donne accès aux commandes relatives aux projets. Cliquez sur le bouton pour ouvrir le menu comprenant les éléments différents. Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque élément du menu.

Bouton	Raccourci	Description
 Nouveau		Utilisez-le pour lancer un nouveau projet dans <b>AVS Cover Editor</b> . Ici vous pouvez sélectionner le type de projet qui dépend du disque et du boîtier.
 Ouvrir	Ctrl+O	Utilisez-le pour ouvrir un projet précédemment enregistré dans <b>AVS Cover Editor</b> .
 Enregistrer	Ctrl+S	Utilisez-le pour enregistrer le projet en cours d'édition.
 Enregistrer sous	Shift+Ctrl+S	Utilisez-le pour enregistrer le projet en cours d'édition sous un autre nom ou dans un autre dossier sur votre disque dur.
 Exporter images	Shift+Ctrl+E	Utilisez-le pour extraire des images à partir du projet en cours d'édition et les enregistrer sous forme de fichiers graphiques pour pouvoir les imprimer plus tard.
 Imprimer	Ctrl+P	Utilisez-le pour imprimer la pochette de disque créée en utilisant une imprimante connectée à votre ordinateur.
 Quitter		Utilisez-le pour terminer le travail avec <b>AVS Cover Editor</b> et fermer le programme.
Projets récents		Utilisez-le pour ouvrir un des projets que vous avez récemment modifié.

## Barre d'état

La **Barre d'état** se trouve en bas de la fenêtre principale et permet d'agrandir ou de diminuer les objets affichés dans la **Zone d'édition** aussi bien que voir l'information relative au type de projet ouvert, à la page en cours d'édition et aux objets sélectionnés.



La barre d'état comprend les éléments suivants:

- **Projet** - cette section affiche le type de projet que vous avez sélectionné.
- **Page** - ici vous voyez le numéro de page que vous modifiez. Le nombre total de pages dans le projet dépend du type de projet.
- **Sélection** - cette section affiche le nombre d'objets sélectionnés dans la **Zone d'édition**.
- **Zoom** - ici vous pouvez voir la valeur du zoom actuel en pourcentage. Vous pouvez utiliser le curseur pour définir la valeur appropriée. De plus, les boutons suivants sont disponibles:
  -  - utilisez-le pour ajuster une image à la **Zone d'édition**
  -   - utilisez-les pour diminuer/agrandir une image dans la **Zone d'édition**

## Menu contextuel

Spécial		
	Sélectionner image	
Arranger		
	Mettre au premier plan	Ctrl+Home
	Mettre en arrière plan	Ctrl+End
	Mettre en haut	Ctrl+PgUp
	Mettre en bas	Ctrl+PgDn
Modifier		
	Couper	Ctrl+X
	Copier	Ctrl+C
	Coller	Ctrl+V
	Supprimer	Del

Le **Menu contextuel** permet de faciliter l'accès aux options d'édition principales du programme. Faites un clic droit sur un élément affiché dans la **Zone d'édition** pour l'activer.

Le **Menu contextuel** d'**AVS Cover Editor** est divisé en trois sections: spécial, arranger et modifier. Selon l'élément sélectionné par le clic droit, certaines options peuvent être affichées ou cachées, activées ou désactivées.

Dans le tableau ci-dessous vous pouvez trouver la description de chaque option du **Menu contextuel**.

Groupe	Bouton	Raccourci	Description
Spécial	 Modifier texte		Utilisez-le pour ouvrir la fenêtre <b>Modifier texte</b> dans laquelle vous pouvez entrer votre propre texte. Cette option s'affiche quand vous faites un clic droit sur l'exemple de texte dans la <b>Zone d'édition</b> .
	 Sélectionner image		Utilisez-le pour sélectionner un fichier graphique pour la pochette de disque à partir de votre disque dur et pour l'ajouter dans la <b>Zone d'édition</b> . Cette option s'affiche quand vous faites un clic droit sur l'image dans la <b>Zone d'édition</b> .
Arranger	 Mettre au premier plan	Ctrl+Home	Utilisez-le pour mettre un objet sélectionné au premier plan de la <b>Zone d'édition</b> .
	 Mettre en arrière plan	Ctrl+End	Utilisez-le pour mettre un objet sélectionné en arrière plan de la <b>Zone d'édition</b> .
	 Mettre en haut	Ctrl+PgUp	Utilisez-le pour déplacer un objet sélectionné vers le haut de la <b>Zone d'édition</b> .
	 Mettre en bas	Ctrl+PgDn	Utilisez-le pour déplacer un objet sélectionné vers le bas de la <b>Zone d'édition</b> .
Modifier	 Couper	Ctrl+X	Utilisez-le pour couper l'objet sélectionné de la <b>Zone d'édition</b> dans le presse-papier. Il sera supprimé de la <b>Zone d'édition</b> , mais ajouté dans le presse-papier. Vous pourrez le coller dans la <b>Zone d'édition</b> plus tard.
	 Copier	Ctrl+C	Utilisez-le pour copier l'objet sélectionné dans le presse-papier pour pouvoir le coller plus tard.
	 Coller	Ctrl+V	Utilisez-le pour coller l'objet précédemment copié du presse-papier dans la <b>Zone d'édition</b> .
	 Supprimer	Del	Utilisez-le pour supprimer l'objet sélectionné sur la <b>Zone d'édition</b> .

## Raccourcis clavier

L'interface d'**AVS Cover Editor** vous permet d'utiliser les raccourcis clavier pour facilement accéder aux fonctions principales du programme. Ils sont présents dans le tableau ci-dessous:

<b>Raccourcis généraux</b>		
<b>Ctrl + O</b>	Ouvrir	Utilisez-le pour ouvrir un projet précédemment enregistré dans <b>AVS Cover Editor</b> .
<b>Ctrl + S</b>	Enregistrer	Utilisez-le pour enregistrer le projet en cours d'édition.
<b>Shift + Ctrl + S</b>	Enregistrer sous	Utilisez-le pour enregistrer le projet en cours d'édition sous un autre nom ou dans un autre dossier sur votre disque dur.
<b>Shift + Ctrl + E</b>	Exporter images	Utilisez-le pour extraire des images à partir du projet en cours d'édition et les enregistrer sous forme de fichiers graphiques pour pouvoir les imprimer plus tard.
<b>Ctrl + P</b>	Imprimer	Utilisez-le pour imprimer la pochette de disque créée en utilisant une imprimante connectée à votre ordinateur.
<b>F1</b>	Aide	Utilisez-le pour ouvrir le manuel d'utilisation d' <b>AVS Cover Editor</b> .
<b>Raccourcis d'édition</b>		
<b>Ctrl + Z</b>	Annuler	Utilisez-le pour annuler la dernière opération ou commande effectuée.
<b>Ctrl + Y</b>	Rétablir	Utilisez-le pour rétablir les dernières commandes ou opérations annulées.
<b>Ctrl + X</b>	Couper	Utilisez-le pour couper l'objet sélectionné de la <b>Zone d'édition</b> dans le presse-papier. Il sera supprimé de la <b>Zone d'édition</b> , mais ajouté dans le presse-papier. Vous pourrez le coller dans la <b>Zone d'édition</b> plus tard.
<b>Ctrl + C</b>	Copier	Utilisez-le pour copier l'objet sélectionné dans le presse-papier pour pouvoir le coller plus tard.
<b>Ctrl + V</b>	Coller	Utilisez-le pour coller l'objet précédemment copié du presse-papier dans la <b>Zone d'édition</b> .
<b>Del</b>	Supprimer	Utilisez-le pour supprimer l'objet sélectionné de la <b>Zone d'édition</b> .
<b>Ctrl + Home</b>	Mettre au premier plan	Utilisez-le pour mettre un objet sélectionné au premier plan de la <b>Zone d'édition</b> .
<b>Ctrl + End</b>	Mettre en arrière plan	Utilisez-le pour mettre un objet sélectionné en arrière plan de la <b>Zone d'édition</b> .
<b>Ctrl + PgUp</b>	Mettre en haut	Utilisez-le pour déplacer un objet sélectionné vers le haut de la <b>Zone d'édition</b> .
<b>Ctrl + PgDn</b>	Mettre en bas	Utilisez-le pour déplacer un objet sélectionné vers le bas de la <b>Zone d'édition</b> .
<b>Shift + Ctrl + A</b>	Déplacer au centre	Utilisez-le pour déplacer l'image ou le texte ajouté au milieu de l'étiquette ou la pochette de disque en cours d'édition.
<b>Shift + Ctrl + C</b>	Remplir	Utilisez-le pour remplir l'étiquette ou la pochette de disque en cours d'édition par l'image ou le texte ajouté.

# Fonctionnalités d'AVS Cover Editor

Le travail avec **AVS Cover Editor** est simple et se fait en quelques étapes:

- Une première étape consiste à **créer un nouveau projet**. Au démarrage le programme crée automatiquement un projet qui porte le titre 'Projet 1' ce que vous permet de commencer le travail dès le lancement du programme.



**Remarque:** vous pouvez ouvrir un projet précédemment créé si vous l'avez enregistré.

- Ensuite vous pouvez commencer l'**édition des étiquettes**. Vous pouvez utiliser les images prédéfinies incluses dans le programme ou créer vos propres étiquettes et pochettes.
- Lorsque toutes les modifications sont effectuées, vous pouvez passer à l'**impression des projets** - imprimer les étiquettes et les pochettes créées en utilisant une imprimante ou les enregistrer sous forme de fichiers graphiques pour les imprimer plus tard.

Cela s'applique à toutes les pochettes ou étiquettes pour les disques optiques et leurs boîtiers. Consultez le **manuel d'utilisation** pour trouver les réponses à vos questions concernant **AVS Cover Editor**.

## Traitement des projets

**AVS Cover Editor** vous permet de créer des pochettes et des étiquettes de disques ou de modifier des presets existants. Toutes les opérations que vous effectuez dans le programme sont enregistrées en tant que projets.

Un projet contient l'information sur les images et les objets qui font partie de la pochette et sur toutes les modifications effectuées. Le fichier d'un projet enregistré dans **AVS Cover Editor** a l'extension **\*.cov**. Si vous enregistrez vos projets, vous aurez la possibilité d'ouvrir le fichier du projet plus tard et de continuer le travail dans **AVS Cover Editor**.

Le traitement des projets est réalisé de la manière suivante:

- **Création de nouveaux projets** - vous pouvez créer un nouveau projet pour commencer à dessiner une pochette ou une étiquette de disque.
- **Enregistrement de projets créés** - vous pouvez enregistrer vos projets créés pour pouvoir y accéder dans le futur et modifier ou imprimer les pochettes ou les étiquettes.
- **Ouverture de projets existants** - vous pouvez ouvrir un projet précédemment enregistré pour le modifier ou imprimer les pochettes ou les étiquettes.
- **Impression des résultats** - vous pouvez imprimer les pochettes et les étiquettes créées en utilisant une imprimante ou les enregistrer sous forme de fichiers graphiques pour les imprimer plus tard.

## Création des projets



Quand vous lancez **AVS Cover Editor**, un projet qui porte le titre '*Projet 1*' se démarre avec tous les presets chargés. Néanmoins, vous pouvez créer votre propre projet dès le début du travail. Pour le faire cliquez sur le bouton **Nouveau** dans l'onglet **Principal** du Ruban de commandes ou sélectionnez l'option **Nouveau** depuis le menu du **Bouton d'application**.

Puis vous devez choisir le type de projet que vous voulez lancer:



Certaines options sont disponibles:

- **Echantillons de boîtier DVD** - utilisez cette option pour créer des étiquettes pour différents disques DVD, des pochettes pour DVD (les presets incluent DVD Clear Case, 14 mm DVD 4 disc case, 14 mm double DVD case, 14 mm single DVD case, 7 mm double DVD case, 7 mm single DVD case, 9 mm double DVD case, 9 mm single DVD case).
- **Echantillons de boîtier Blu-ray** - utilisez cette option pour créer des étiquettes pour différents disques Blu-ray, des pochettes pour BD (les presets incluent 12 mm single Blu-ray case).
- **Echantillons de boîtier CD** - utilisez cette option pour créer des étiquettes pour différents disques CD, des pochettes pour CD (les presets incluent Single CD case, Slim CD case, 2 CD case, Jewel CD case pour 6CD, DDPack, Double VCD Box).
- **Echantillons de boîtier CD 3.5"** - utilisez cette option pour créer des étiquettes pour différents disques CD 3.5 pouce, des pochettes pour CD 3.5 pouce (les presets incluent CD 3.5" et Slim CD 3.5").

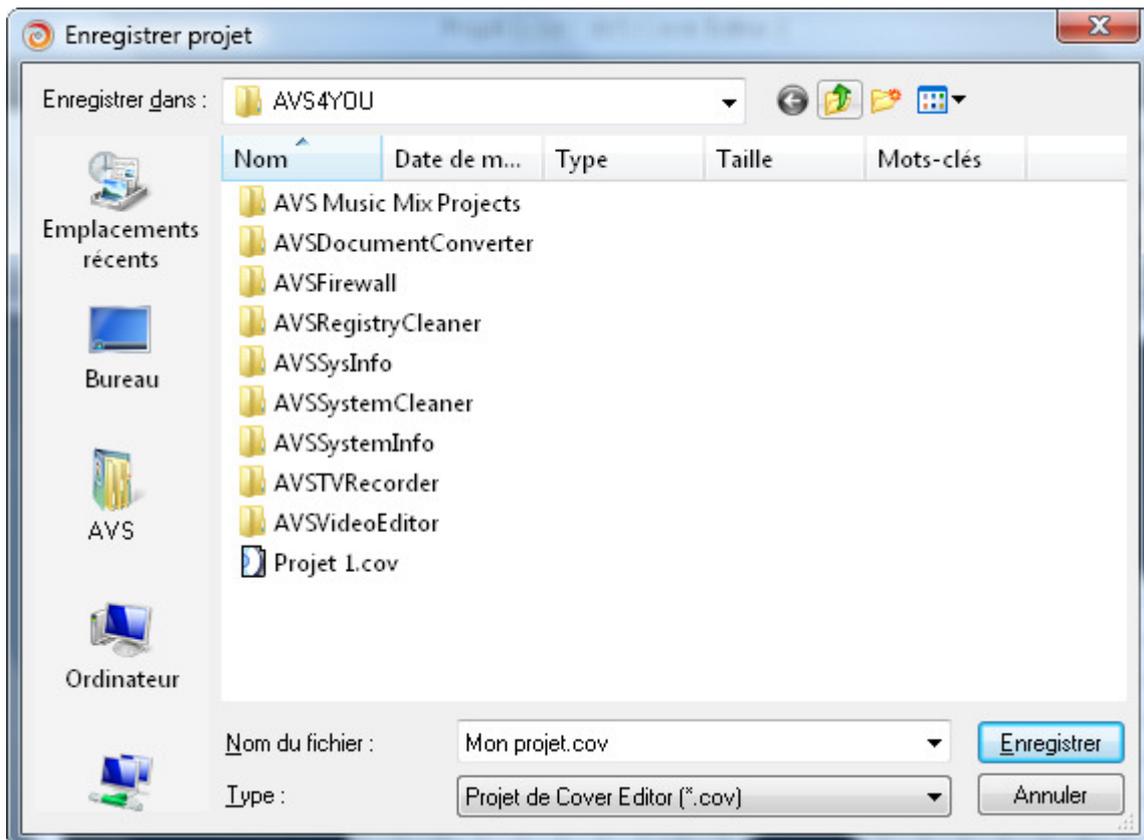
## Enregistrement des projets



Lorsque vous modifiez votre projet en quelque sorte, vous aurez besoin de l'enregistrer pour pouvoir l'utiliser plus tard. L'enregistrement peut être fait de la manière suivante:

- cliquez sur le bouton **Enregistrer** dans l'onglet **Principal** du Ruban de commandes, utilisez le bouton **Enregistrer le projet** sur la **Barre d'outils d'accès rapide** ou l'option **Enregistrer** depuis le menu du Bouton d'application;
- ou sélectionnez l'option **Enregistrer sous** en cliquant sur le Bouton d'application si vous souhaitez enregistrer le projet existant sous un autre nom.

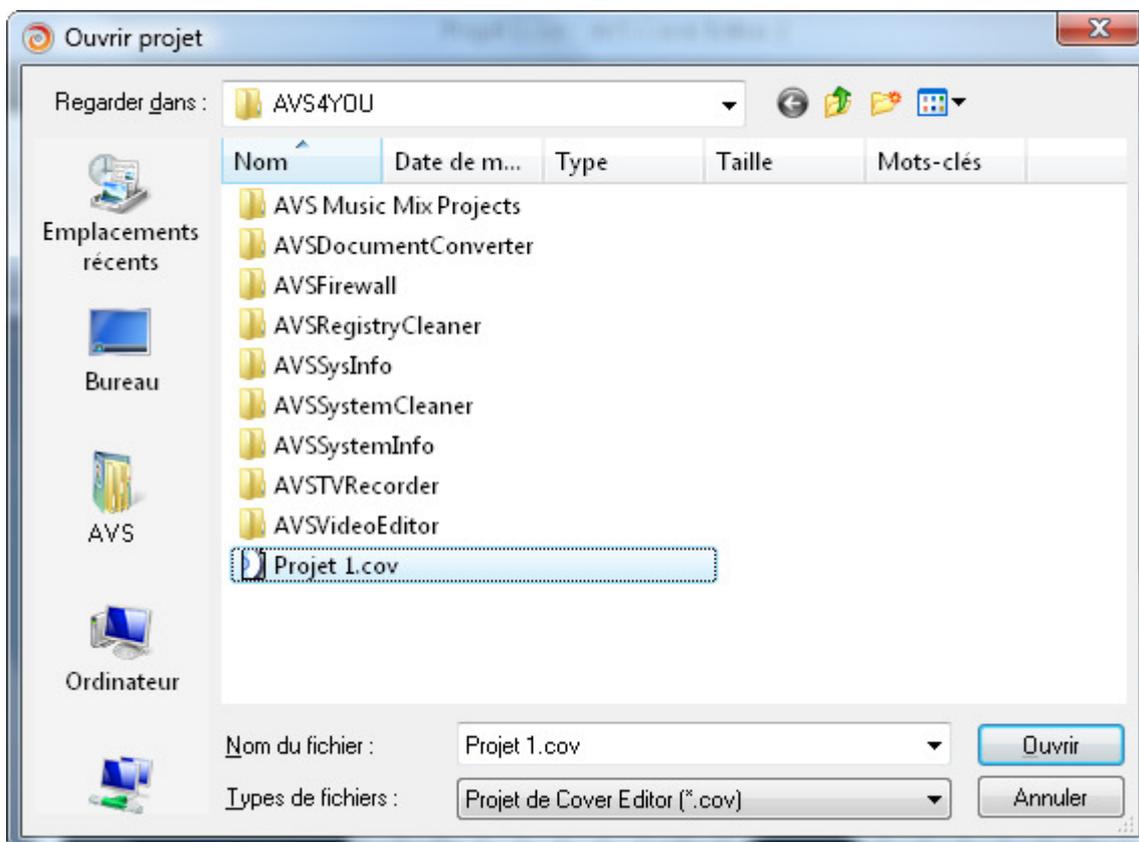
La fenêtre suivante s'ouvre vous permettant d'enregistrer votre projet:



## Ouverture des projets



Vous pouvez ouvrir des projets précédemment enregistrés en cliquant sur le bouton **Ouvrir** dans l'onglet **Principal** du Ruban de commandes, en utilisant le bouton **Ouvrir le projet** sur la **Barre d'outils d'accès rapide** ou l'option **Ouvrir** depuis le menu du Bouton d'application. La fenêtre suivante apparaîtra:



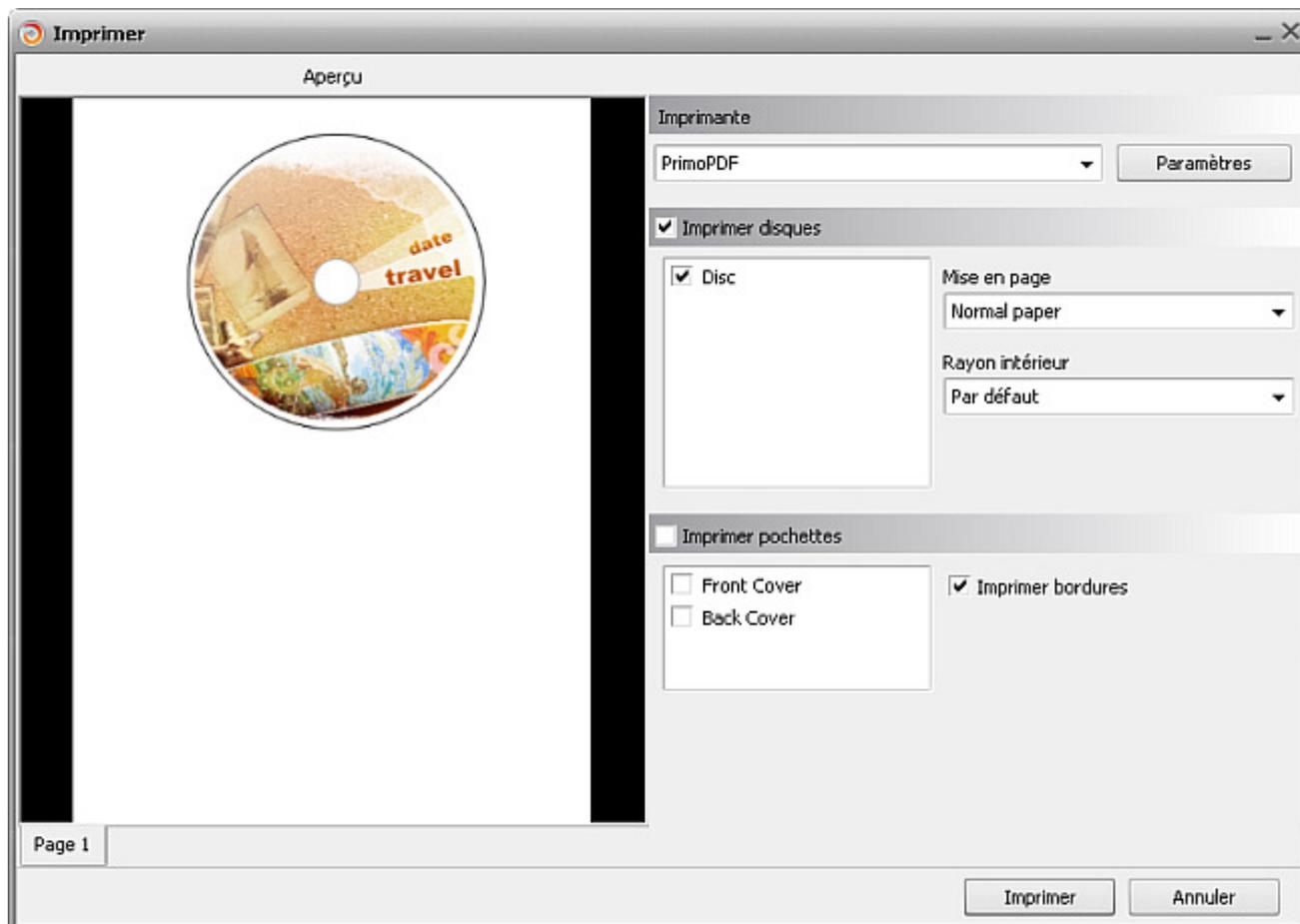
Les projets d'**AVS Cover Editor** s'affichent dans la fenêtre ouverte et ont l'extension de nom de fichier **\*.cov**.

Vous pouvez également ouvrir les projets sur lesquels vous travaillez depuis le menu du **Bouton d'application**. Pour le faire cliquez sur le **Bouton d'application** et choisissez un projet nécessaire dans le champ **Projets récents**. Le projet sélectionné sera automatiquement chargé et vous n'aurez plus besoin de le chercher sur le disque dur de votre ordinateur.

## Impression et enregistrement sous forme d'image



Une fois que la pochette et l'étiquette pour votre disque sont faites, vous pouvez les imprimer en utilisant une imprimante. Pour le faire cliquez sur le bouton **Imprimer** dans l'onglet **Principal** du Ruban de commandes, utilisez le bouton **Imprimer le projet** sur la **Barre d'outils d'accès rapide** ou sélectionnez l'option **Imprimer** depuis le menu du Bouton d'application. La fenêtre suivante apparaîtra:



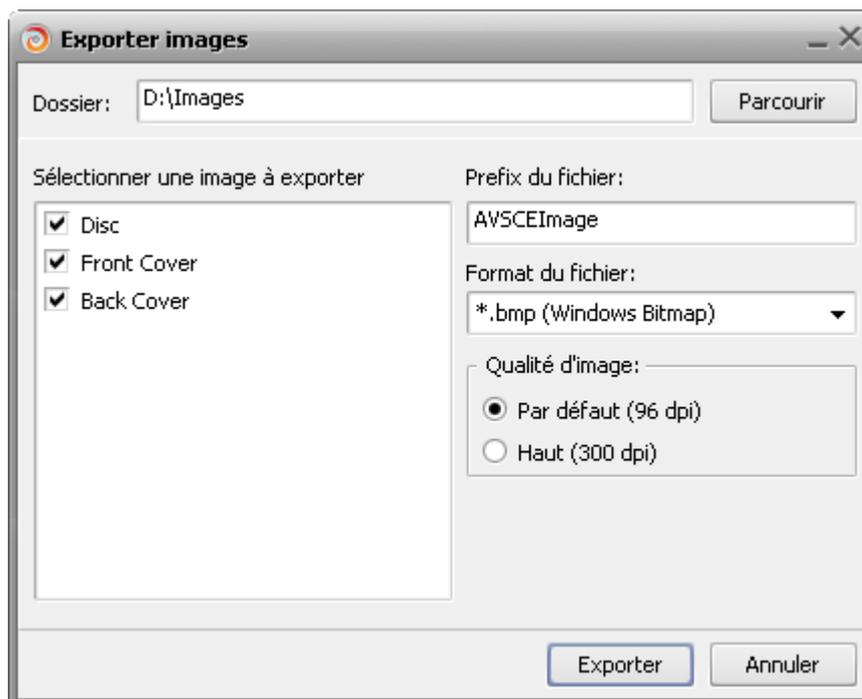
Ici vous pouvez sélectionner:

- **Imprimante** - sélectionnez une imprimante depuis la liste déroulante. Si vous avez une seule imprimante connectée à votre ordinateur, elle sera sélectionnée par défaut. Sinon, l'imprimante utilisée par défaut par votre système sera sélectionnée jusqu'à ce que vous choisissiez une autre imprimante.
  - **Paramètres** - cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de propriétés, afin de régler les paramètres de l'imprimante sélectionnée. Les propriétés seront différentes selon le type et le modèle d'imprimante, aussi bien que les pilotes d'imprimante installés.
- **Imprimer disques** - ici vous pouvez sélectionner ce que vous voulez imprimer.
  - **Mise en page** - la mise en page du papier selon l'imprimante que vous utilisez.
  - **Rayon intérieur** - le rayon intérieur de l'étiquette de disque.
- **Imprimer pochettes** - ici vous pouvez sélectionner ce que vous voulez imprimer (toutes les pochettes créées ou une seule pochette). Le nombre de pochettes affichées dépend du type de projet que vous avez sélectionné.
  - **Imprimer bordures** - utilisez cette option pour imprimer les bordures de la pochette sur le papier. Cela peut être utile, si le fond de votre pochette est blanc et il sera difficile de voir les frontières sur le papier après l'impression.

Lorsque les paramètres sont définis, vous pouvez cliquer sur le bouton **Imprimer** pour lancer l'impression des images ou sur **Annuler** pour fermer cette fenêtre.



Si vous ne voulez pas imprimer le résultat ou vous n'avez pas d'imprimante disponible pour le moment, vous pouvez enregistrer vos pochettes sous forme d'images. Sélectionnez l'option **Exporter images** depuis le menu du **Bouton d'application** pour ouvrir la fenêtre de dialogue:



Ici vous pouvez sélectionner:

- Un **dossier** pour enregistrer les images de sortie. Le dossier **Documents** sur votre ordinateur est utilisé par défaut. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour trouver le répertoire approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
- **Sélectionner une image à exporter** - vous pouvez exporter toutes les étiquettes et pochettes créées ou quelques unes: **Disc** (étiquette de disque), **Front/Back Cover** (recto et verso de la pochette). Le nombre de pochettes affichées dépend du type de projet que vous avez sélectionné.
- **Préfixe du fichier** - le nom des images enregistrées.
- **Format du fichier** - le format du fichier graphique sélectionné de la liste déroulante. Vous pouvez utiliser un des formats populaires - \*.bmp, \*.jpg, \*.tga et \*.png.
- **Qualité d'image** - la résolution des images à exporter. Les options suivantes sont disponibles: **par défaut** (96 points par pouce) et **haut** (300 points par pouce).

Lorsque les paramètres sont définis, vous pouvez cliquer sur le bouton **Exporter** pour enregistrer les images ou sur **Annuler** pour fermer cette fenêtre.

# Création

La création des étiquettes et des pochettes est facile et ne requiert pas de compétences spécifiques. Vous pouvez sélectionner un des presets disponibles dans l'onglet Principal ou créer votre propre image. Il vous suffit de sélectionner un élément que vous souhaitez ajouter dans l'onglet **Modifier**, définir ces paramètres dans l'onglet **Format** et changer sa forme et position dans la **Zone d'édition** en utilisant la souris. Les éléments principaux que vous pouvez ajouter à votre image sont:

- **ligne et polyligne;**
- **rectangle et polygone;**
- **cercle et éléments en forme de cercle;**
- **texte et texte arrondi;**
- **image.**

Référez-vous aux sections correspondantes pour plus d'information sur chaque élément.

Quand les éléments nécessaires sont ajoutés, vous pouvez modifier leur position par rapport aux autres, ajouter ou supprimer, couper, copier et coller des éléments. Les opérations d'édition suivantes sont disponibles:

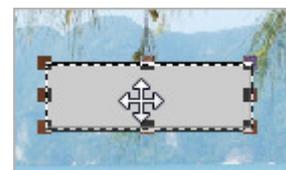
- **Ajouter, supprimer, couper, copier, coller**

Pour le faire cliquez sur un élément dans la **Zone d'édition** ou cliquez sur le bouton **Objets** dans l'onglet Modifier et choisissez un élément nécessaire de la liste, après quoi il sera sélectionné. Puis utilisez les boutons suivants qui se trouvent dans l'onglet Modifier:

-  - Copier
-  - Couper
-  - Coller
-  - Supprimer
-  - Ajouter image,  - Ajouter texte,  - Ajouter texte arrondi
- les boutons appropriés pour ajouter les objets suivants: ligne, polyligne, rectangle, polygone, cercle, ellipse, secteur, anneau

- **Changer la position dans la zone d'édition**

Pour le faire cliquez sur un élément dans la **Zone d'édition** ou cliquez sur le bouton **Objets** dans l'onglet Modifier et choisissez un élément nécessaire de la liste, après quoi il sera sélectionné. Placez le curseur de la souris sur l'élément (il se transforme en double flèche) et déplacez-le où vous voulez.



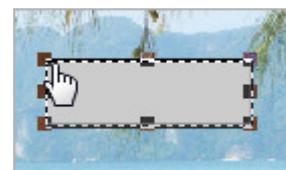
- **Changer la position par rapport aux autres**

Pour le faire cliquez sur un élément dans la **Zone d'édition** ou cliquez sur le bouton **Objets** dans l'onglet Modifier et choisissez un élément nécessaire de la liste, après quoi il sera sélectionné. Puis utilisez les boutons suivants qui se trouvent dans l'onglet Modifier:

-  - Mettre au premier plan
-  - Mettre en arrière plan
-  - Mettre en haut
-  - Mettre en bas

- **Changer la taille**

Pour le faire cliquez sur un élément dans la **Zone d'édition** ou cliquez sur le bouton **Objets** dans l'onglet Modifier et choisissez un élément nécessaire de la liste, après quoi il sera sélectionné. Placez le curseur de la souris sur un des rectangles aux bords de l'élément (il se transforme en main) et déplacez-le où vous voulez afin d'augmenter ou de diminuer sa taille.



- **Remplissage des objets**

Pour apprendre comment remplir des objets, référez-vous au chapitre Remplissage des objets.

## Dessin de lignes

Pour dessiner des lignes de différents types sur l'étiquette ou la pochette vous devez ouvrir l'onglet Modifier du Ruban de commandes et cliquer sur le bouton **Ligne** ou **Polyligne** parmi les boutons du groupe **Graphique simple**:

 **Ligne** - Utilisez cette option pour dessiner des lignes droites sans angles ni courbes.

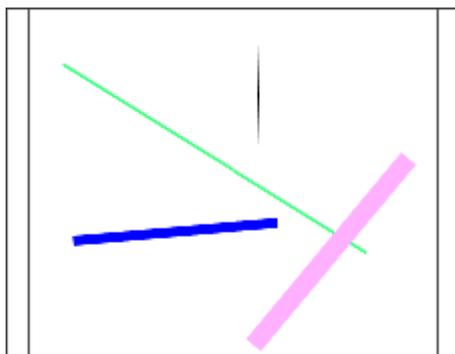
 **Polyligne** - Utilisez cette option pour dessiner des lignes avec les angles et courbes. Vous pouvez modifier une ligne comme vous voulez.

Quand vous sélectionnez un des objets, l'onglet Format d'objet apparaîtra sur le Ruban de commandes. Cet onglet vous permet de définir les propriétés des objets ajoutés.

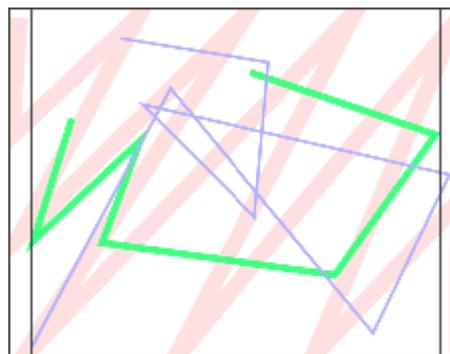


Vous pouvez sélectionner la **Couleur**, l'**Opacité** et la **Largeur** utilisées pour dessiner **lignes** et **polylignes** depuis le menu déroulant.

Voici des exemples de **lignes** et **polylignes** dessinées:



**Lignes**



**Polylignes**

## Dessin de rectangles et polygones

Pour dessiner des rectangles et des polygones sur l'étiquette ou la pochette vous devez ouvrir l'onglet Modifier du Ruban de commandes et cliquer sur le bouton **Rectangle** ou **Polygone** parmi les boutons du groupe **Graphique simple**:

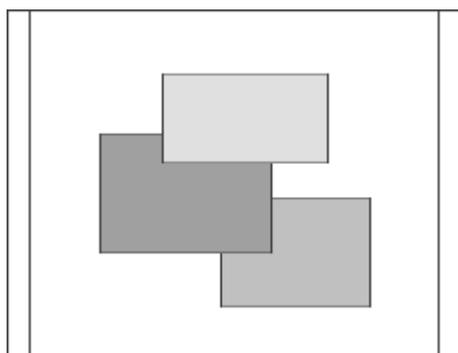
-  **Rectangle** - Utilisez cette option pour dessiner des rectangles de tailles différentes.
-  **Polygone** - Utilisez cette option pour dessiner des polygones de types différents. Vous pouvez ajouter plusieurs angles à un polygone.

Quand vous sélectionnez un des objets, l'onglet Format d'objet apparaîtra sur le Ruban de commandes. Cet onglet vous permet de définir les propriétés des objets ajoutés.

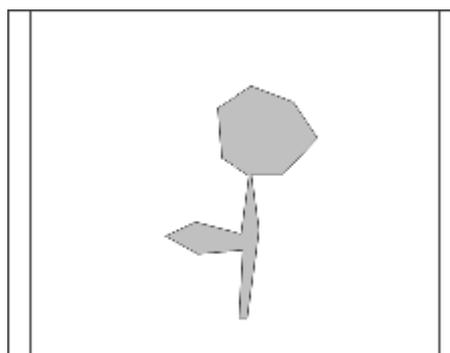


Vous pouvez sélectionner la **Couleur**, l'**Opacité** et la **Largeur** utilisées pour dessiner **rectangles** et **polygones** depuis le menu déroulant ou les remplir. Pour apprendre comment remplir des objets, référez-vous au chapitre Remplissage des objets.

Voici des exemples de **rectangles** et **polygones** dessinés:



**Rectangles**



**Polygones**

## Dessin d'éléments en forme de cercle

Pour dessiner des cercles et des éléments en forme de cercle sur l'étiquette ou la pochette vous devez ouvrir l'onglet Modifier du Ruban de commandes et cliquer sur le bouton **Cercle**, **Ellipse**, **Secteur** ou **Arc** parmi les boutons du groupe **Graphique simple**:

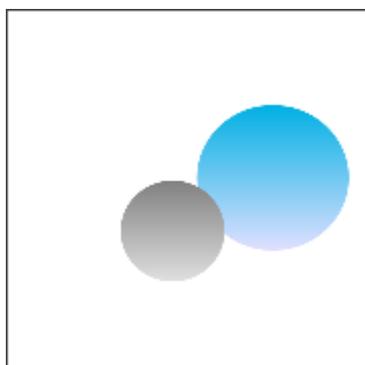
-  **Cercle** - Utilisez cette option pour dessiner des cercles de tailles différentes.
-  **Ellipse** - Utilisez cette option pour dessiner des ellipses de tailles différentes et les allonger verticalement ou horizontalement.
-  **Secteur** - Utilisez cette option pour dessiner des parties du diagramme. Vous pouvez modifier leur taille et remplissage.
-  **Arc** - Utilisez cette option pour dessiner des parties de la circonférence. Vous pouvez modifier leur taille et remplissage.

Quand vous sélectionnez un des objets, l'onglet Format d'objet apparaîtra sur le Ruban de commandes. Cet onglet vous permet de définir les propriétés des objets ajoutés.

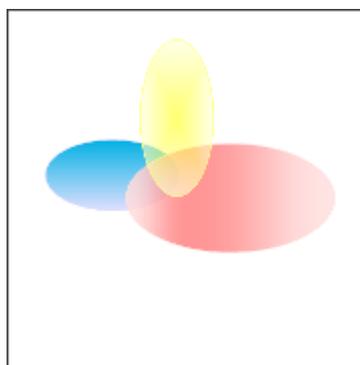


Vous pouvez sélectionner la **Couleur**, l'**Opacité** et la **Largeur** utilisées pour dessiner **cercles**, **ellipses**, **secteurs** et **arcs** depuis le menu déroulant ou les remplir. Pour apprendre comment remplir des objets, référez-vous au chapitre Remplissage des objets.

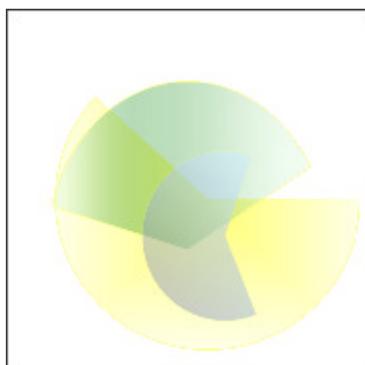
Voici des exemples de **cercles**, **ellipses**, **secteurs** et **arcs** dessinés:



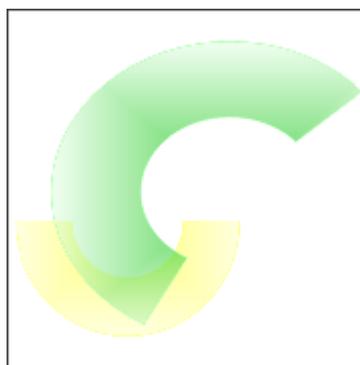
**Cercles**



**Ellipses**



**Secteurs**



**Arcs**

## Ajout de texte

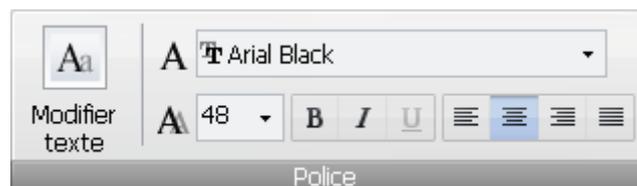
Pour ajouter des légendes et des inscriptions sur l'étiquette ou la pochette vous devez ouvrir l'onglet Modifier du Ruban de commandes et cliquer sur le bouton **Ajouter texte** ou **Ajouter texte arrondi** parmi les boutons du groupe **Outils généraux**:

**A Ajouter texte** - Utilisez cette option pour ajouter un texte à votre image créée.

**A Ajouter texte arrondi** - Utilisez cette option pour ajouter un texte arrondi à votre image créée.

Lorsque vous cliquez sur un des boutons, la fenêtre **Modifier texte** s'ouvre vous permettant d'entrer votre propre texte:

Cliquez sur le bouton **OK** pour afficher le texte entré dans la **Zone d'édition**. L'onglet Format de texte apparaîtra sur le Ruban de commandes vous permettant de définir les propriétés de texte.



Ici vous pouvez sélectionner le type de **Police**, la **Taille de police**, le style de police (**gras**, **italique**, **souligné**) et l'**Alignement de texte**: aligner à gauche, aligner au centre, aligner à droite, aligner en largeur.

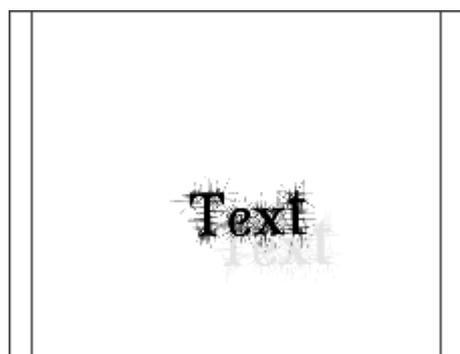


Vous pouvez sélectionner la **Couleur**, l'**Opacité** et la **Largeur** utilisées pour dessiner le texte depuis le menu déroulant ou le remplir. Pour apprendre comment remplir des objets, référez-vous au chapitre Remplissage des objets.



De plus, vous pouvez régler les paramètres d'**Ombre** (**Couleur**, **Opacité**, **Flou**, **Décalage X (horizontal)** et **Décalage Y (vertical)**). Vous pouvez également cacher ou afficher l'**ombre** de texte.

Voici des exemples de **texte** et **texte arrondi** utilisés:



**Texte**



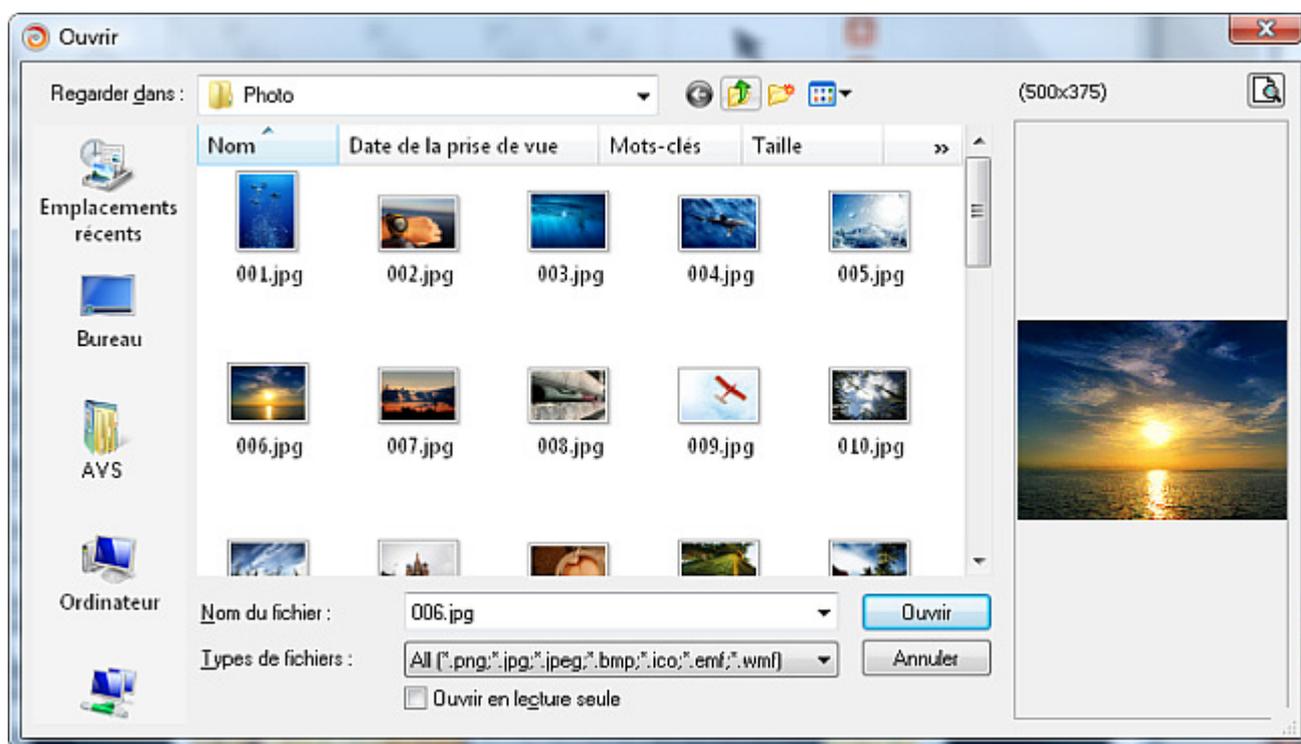
**Texte arrondi**

## Ajout d'images

Vous pouvez ajouter une image sur l'étiquette ou la pochette créée. Cela peut être une image de fond ou un élément de votre étiquette ou pochette. Pour le faire vous devez ouvrir l'onglet Modifier du Ruban de commandes et cliquer sur le bouton **Ajouter image** parmi les boutons du groupe **Outils généraux**:

 **Ajouter image** - Utilisez ce bouton pour ajouter des images différentes à votre projet. Après quoi un rectangle contenant l'image ajoutée s'affiche sur l'étiquette ou la pochette créée.

La fenêtre suivante s'ouvre vous permettant de sélectionner un fichier graphique. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle image stockée sur le disque dur de votre ordinateur:



Une fois que l'image est sélectionnée, vous pouvez modifier sa taille dans la **Zone d'édition, maintenir et rétablir les proportions**, définir la valeur d'**opacité** ou sélectionner une autre image pour remplacer l'image ajoutée en cliquant sur le bouton **Sélectionner image**. Pour faire pivoter l'image,



placez le curseur de la souris sur le cercle vert (il se transforme en flèche arrondie) et déplacez-le où vous voulez.

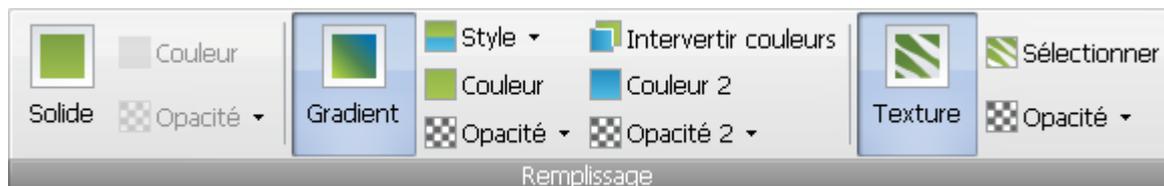
Voici comment une image apparaît sur votre pochette de disque:



Vous pouvez ajouter des images aux étiquettes de disque de la même manière.

## Remplissage des objets

Une fois qu'un objet (rectangle, polygone, cercle, ellipse, secteur, arc et texte) est ajouté à la **Zone d'édition**, le groupe de boutons **Remplissage** apparaîtra dans l'onglet Format du Ruban de commandes. Il ressemble à ceci:



Le programme vous permet de sélectionner une des options de **Remplissage** qui peuvent être utilisées pour remplir l'objet sélectionné:

- **Couleur Solide** - utilisez cette option pour remplir l'intérieur d'une forme par une seule couleur que vous sélectionnez.
- **Gradient** - utilisez cette option pour remplir l'intérieur d'une forme par un dégradé de deux couleurs différentes.
- **Texture** - utilisez cette option pour remplir l'intérieur d'une forme par une texture prise d'un preset ou d'une image importée de votre ordinateur.

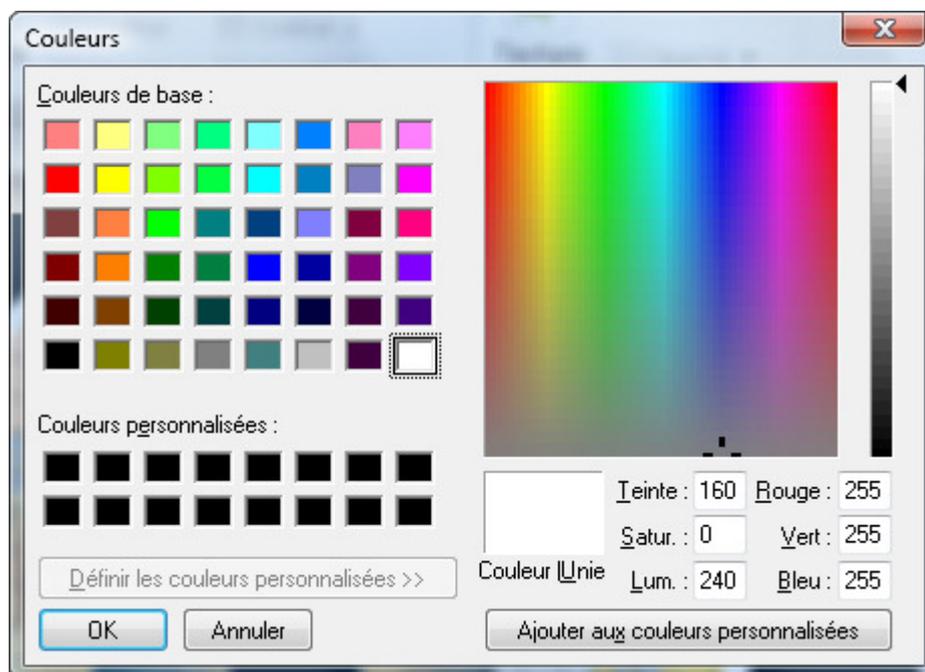


**Remarque:** vous pouvez modifier le type de remplissage pour votre objet n'importe quand. Cliquez sur le bouton **Objets** dans l'onglet **Modifier** pour sélectionner l'objet nécessaire et régler ses paramètres en utilisant les boutons du groupe **Remplissage** dans l'onglet **Format**.

### Couleur solide



Quand vous sélectionnez le type de remplissage **Solide**, le programme vous permet de choisir une couleur qui sera utilisée pour remplir l'objet ou le texte. La fenêtre **Couleurs** s'ouvre vous permettant de sélectionner une couleur. Cliquez sur le bouton **Définir les couleurs personnalisées** pour afficher les paramètres disponibles:



Vous pouvez choisir une couleur depuis la liste des couleurs de base, manuellement définir les composants d'une couleur en entrant les valeurs (**Rouge**, **Vert** et **Bleu**) dans les champs appropriés. Ou utilisez la **Palette** sur le côté droit, où vous pouvez cliquer sur la zone d'une couleur et créer votre propre couleur en déplaçant la réglette à la position souhaitée dans le spectre. Puis cliquez sur le bouton **Ajouter aux couleurs personnalisées** pour pouvoir utiliser cette couleur.

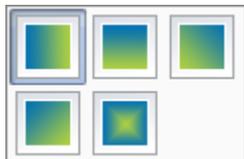
Pour accepter la couleur sélectionnée ou créée et continuer l'édition, cliquez sur le bouton **OK**. Pour ne pas accepter les changements effectués, cliquez sur **Annuler**.

## Gradient



Quand vous sélectionnez le type de remplissage **Gradient**, le programme vous permet de choisir les couleurs de transition.

Quand vous cliquez sur les boutons  **Couleur** et  **Couleur 2** la fenêtre **Couleurs** s'ouvre vous permettant de sélectionner une couleur appropriée.

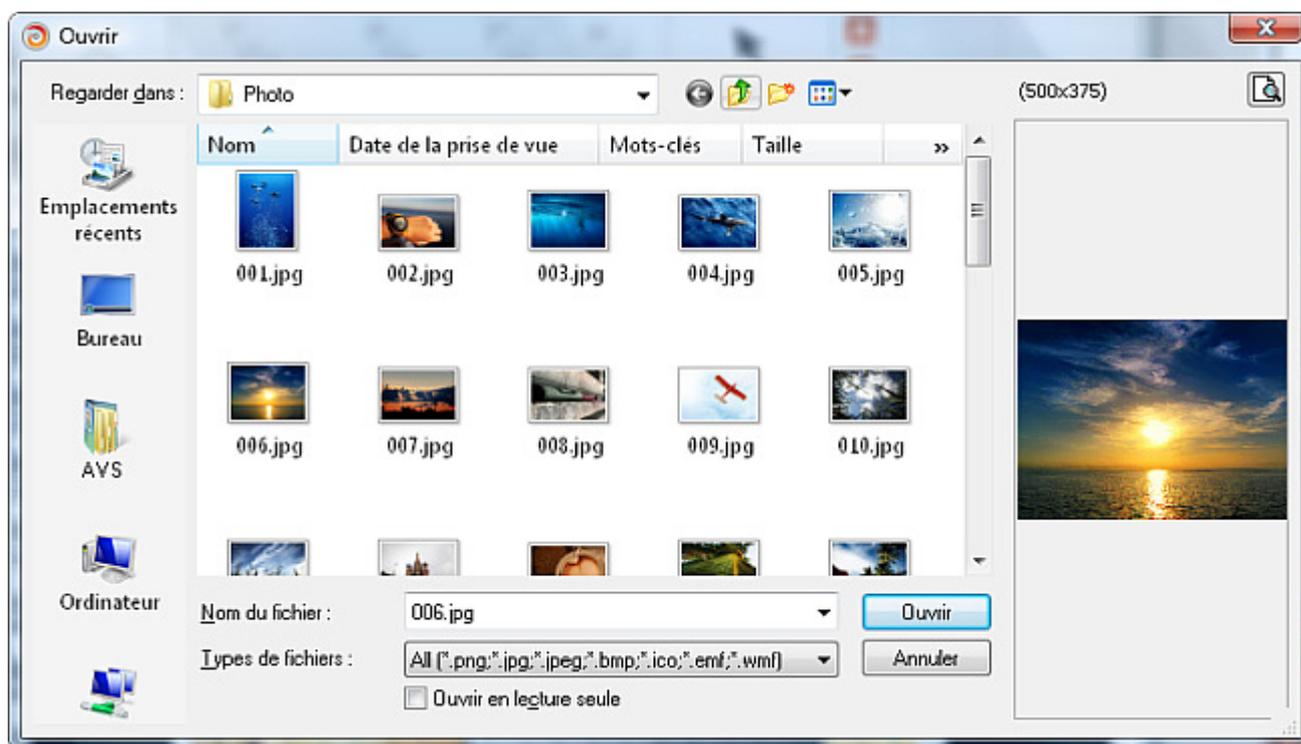


Vous pouvez également définir  l'**Opacité** de couleurs et  le **Style** de gradient qui seront utilisés dans le dégradé des couleurs. La version actuelle vous offre cinq **Styles** de gradient. Vous pouvez sélectionner un style qui vous convient le mieux. Il est également possible d'**intervertir** les couleurs sélectionnées en cliquant sur le bouton .

## Texture



Quand vous sélectionnez le type de remplissage **Texture**, le programme vous permet de choisir une image qui sera utilisée pour remplir l'intérieur d'une forme. Vous pouvez sélectionner un fichier graphique sur le disque dur de votre ordinateur pour l'utiliser en tant que texture. La fenêtre suivante s'ouvre:



Une fois que l'image est importée, vous pouvez modifier sa  **Opacité** ou cliquer sur le bouton **Sélectionner** pour importer une autre image.