



iCalamus

2.25

L'outil de PAO par excellence de votre Mac
par Lemke Software GmbH

Manuel utilisateur 2.25

31/01/2023



© 2018-2023 - Lemke Software GmbH & Thorsten Lemke

© 2018-2023 - Mac V.F. Sarl & Philippe Bonnaure

[Cliquez ce lien pour débiter la lecture du manuel](#)

[Cliquez ce lien pour connaître les nouveautés et améliorations de cette version du manuel](#)

Identification du document

Manuel utilisateur d'iCalamus 2.25 pour macOS 10.13 (High Sierra) à macOS 13.x (Ventura).

Ce document constitue la version 2.25 du manuel utilisateur et comporte 330 pages.

La version française de ce manuel utilisateur est réalisée par :



Notice de copyright

© 2018-2023 - Lemke Software GmbH & Thorsten Lemke. Tous droits réservés.

iCalamus et le logo iCalamus sont des marques de Lemke Software GmbH.

© 2018-2023 - Mac V.F. Sarl & Philippe Bonnaure. Tous droits réservés.

Mac V.F. et le logo Mac V.F. sont des marques de Mac V.F. Sarl.

Apple, le logo Apple et Macintosh sont des marques commerciales déposées d'Apple Computer Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. Mac et le logo macOS sont des marques commerciales déposées d'Apple Computer Inc.

Note légale

Le logiciel iCalamus ainsi que les instructions qui l'accompagnent sont fournis tels quels, sans garanties d'aucune sorte. L'auteur Thorsten Lemke, Lemke Software GmbH, le traducteur Philippe Bonnaure et Mac V.F. Sarl ne sont, en aucun cas, responsables des dommages matériels ou logiciels qui pourraient être causés par l'utilisation de ce logiciel. Les risques et les performances sont assumés par l'utilisateur. Si les instructions ou le programme sont inadéquats, c'est à l'utilisateur, et non à Thorsten Lemke, Lemke Software GmbH et/ou le traducteur Philippe Bonnaure ou Mac V.F. Sarl d'assumer les coûts de remise en état ou de maintenance.

Restrictions et limitations

La diffusion et la reproduction de ce document, même partielle, sont interdites sauf autorisation écrite express du rédacteur du document : Mac V.F. Sarl.

La diffusion d'iCalamus doit être réalisée par la duplication intégrale et sans altération d'aucune sorte de l'œuvre. L'archive d'installation ne doit en aucun cas être altérée lorsqu'elle est transmise à un tiers.

Distribution

Mac V.F. Sarl est le distributeur officiel et exclusif pour la France et les pays francophones des produits de Lemke Software GmbH.

Avant-propos

La documentation française d'iCalamus 2 est exclusivement fournie sous la forme de fichiers au format PDF qu'il est possible de consulter à l'écran ou d'imprimer. Elle comporte le volume suivant :

- Le manuel utilisateur d'iCalamus 2.25 dans sa version 2.25. C'est le document que vous êtes en train de lire. Sa maintenance et sa rédaction sont réalisées par Mac V.F. Ce manuel détaille toutes les fonctions du logiciel iCalamus 2.

Les illustrations de ce document ont été réalisées avec les versions macOS 10.13 (High Sierra) à macOS 13.x (Ventura). Les logiciels suivants ont été utilisés pour sa réalisation :

- Word™ et PowerPoint™ (Société Microsoft).
- Snagit (Société TechSmith corporation).
- ProLexis (Société Diagonal).

Conseils de lecture de ce document

Pour lire ce document nous recommandons d'utiliser le logiciel *Aperçu* fourni en standard avec macOS et qui se trouve dans le dossier *Applications*. Vous pouvez aussi installer et utiliser le lecteur de documents PDF gratuit *Adobe Reader DC*.

Ce document PDF comporte des liens interactifs qui permettent de se déplacer rapidement dans le document et dispose de signets. Allez au paragraphe 4.1.8.2.2.2 pour plus d'information sur la manière d'activer et d'utiliser les signets.

Avertissement

Vous devez être familiarisé avec l'environnement Macintosh (menu, dialogue, bouton, etc.). Cette documentation utilise volontairement des termes et des définitions standards. Si vous n'êtes pas encore assez familiarisé avec l'environnement Macintosh référez-vous au guide en ligne *Aide macOS* accessible à partir de la barre de menu *Aide* dans le *Finder*.

Support

N'hésitez pas à nous signaler toute anomalie, ou à nous faire toute suggestion. Nous les prendrons en compte dans la version suivante du manuel. Veuillez nous indiquer le numéro de version du manuel concerné (indiqué sur la page de garde de ce document ou en pied de page), le numéro de page où réside l'anomalie et si nécessaire un extrait du texte ou une copie d'écran de l'extrait posant un problème.

Vous pouvez nous contacter par courriel en utilisant l'élément de menu *Contactez le support technique par courriel* depuis le menu *Aide* d'iCalamus (cf. § 4.1.8.3).

Rejoignez [le forum des utilisateurs francophones](#) d'iCalamus. Vous pourrez y partager votre expérience, faire des suggestions et des remarques et signaler des anomalies de fonctionnement.

Restez informés des nouveautés, mises à jour et des promotions [inscrivant à l'une de nos lettres d'informations](#).

Nouveautés et améliorations dans la version 2.25 du manuel utilisateur d'iCalamus 2.25.

Version	Date	Description des changements
2.25	31/01/2023	Cette version prend en compte les nouvelles fonctions et améliorations apportées dans la version 2.25 d'iCalamus. <ul style="list-style-type: none">• Mise à jour des paragraphes :<ul style="list-style-type: none">◆ Réglages du système◆ Réglages d'iCalamus◆ Aide (Menu Aide)

Le paragraphe 8 liste l'historique des précédentes versions du manuel utilisateur d'iCalamus 2.

[Cliquez ce lien pour débiter la lecture du manuel](#)

1. Point de départ

Ce document a été conçu pour être parcouru à l'aide d'hyperliens, ce qui signifie qu'en cliquant sur le numéro d'un paragraphe vous vous rendez immédiatement à ce paragraphe où vous trouverez d'autres hyperliens pour explorer les paragraphes.

Le tableau suivant constitue le point d'entrée du manuel dont il présente les principales rubriques. Tout au long du manuel, des hyperliens permettront de revenir à ce tableau, afin de vous permettre d'accéder facilement à d'autres rubriques.

Introduction	§ 2
Prise en main	§ 3
Référence	§ 4
Switcher	§ 5
Annexes	§ 6
Glossaire	§ 7
Historique des versions du manuel utilisateur d'iCalamus 2	§ 8
Table des matières	§ 9
-----	-----

[Cliquez ce lien pour connaître les nouveautés et améliorations de cette version du manuel](#)

2. Introduction

Bienvenue dans le monde de la mise en page, bienvenue dans la PAO avec iCalamus !

Présentation	§ 2.1
Configuration minimale requise	§ 2.2
Installer et mettre à jour iCalamus	§ 2.3
Évaluer iCalamus	§ 2.4
Acheter iCalamus	§ 2.5
Enregistrer iCalamus	§ 2.6
Conventions utilisées dans le manuel	§ 2.7
Retour d'expérience	§ 2.8

Retour au Point de départ	§ 1

2.1 Présentation

La Publication Assistée par Ordinateur (PAO) fut le mot d'ordre lorsque les ordinateurs personnels commencèrent à produire plus que l'image de simples caractères dans les textes imprimés. Les gens imaginèrent être capables et firent le nécessaire pour publier leur travail d'impression à la maison depuis leur bureau en utilisant un simple ordinateur connecté à une imprimante en incluant des images hautes résolutions, des photos et des graphiques.

La PAO est devenue depuis longtemps une réalité. Les ordinateurs ont désormais assez de puissance pour traiter de gigantesques quantités de donnée graphique et ils gèrent des polices vectorielles en haute résolution et de haute qualité qui sont difficilement compréhensibles. Et il existe de nombreux outils en PAO qui permettent d'obtenir des résultats de grande qualité avec un confort optimal.

Nous sommes heureux que vous ayez choisi d'utiliser iCalamus. iCalamus est un logiciel qui propose une approche simple de la PAO. Ce manuel va également vous aider à découvrir et comprendre iCalamus et ses possibilités.

Si vous avez n'avez jamais travaillé avec iCalamus auparavant, le chapitre *Prise en main* (cf. § 3) est celui par lequel vous devez commencer.

Le manuel utilisateur d'iCalamus liste et détaille toutes les fonctions. S'il manque quelque chose dans cette documentation, n'hésitez pas à nous en informer dans la mesure où nous souhaitons vous aider et améliorer la documentation.

Si vous avez déjà utilisé d'autres programmes de PAO, vous trouverez des conseils utiles à la rubrique *Switcher* (cf. § 5).

L'*Annexe* (cf. § 6) liste et résume de nombreuses fonctions importantes.

Merci encore d'avoir choisi d'utiliser iCalamus.

Retour à :

- Introduction : § 2

2.2 Configuration minimale requise

iCalamus 2 nécessite de disposer d'un Macintosh fonctionnant au minimum sous macOS 10.13 (High Sierra), toutefois iCalamus 2 fonctionnera de manière optimale sous à macOS 13.x (Ventura) dont il tire pleinement partie.

La mémoire vive minimale nécessaire au système macOS de votre Macintosh suffira pour faire fonctionner iCalamus, toutefois plus votre Macintosh aura de mémoire vive (RAM), plus le logiciel sera réactif.

iCalamus exploite des menus contextuels, c'est pourquoi l'utilisation d'une souris équipée d'au moins deux boutons est recommandée. En effet, il sera plus facile d'activer un menu contextuel par un clic bouton droit qu'en utilisant la combinaison [Ctrl]-[Clic].

Retour à :

- Introduction : § 2

2.3 Installer et mettre à jour iCalamus

Première installation d'iCalamus	§ 2.3.1
Installer une mise à jour d'iCalamus	§ 2.3.2

Retour à l'Introduction	§ 2

2.3.1 Première installation d'iCalamus

Après avoir téléchargé iCalamus, le fichier d'installation se présente sous la forme d'une archive *.dmg*.

- Ouvrez l'archive d'iCalamus en double-cliquant son icône.
- Glissez / déposez l'icône d'iCalamus dans le dossier *Applications*.
- L'installation est terminée. Aucun autre fichier n'est nécessaire.

Important : Pour un fonctionnement nominal d'iCalamus, il est important que l'application soit installée dans le dossier *Applications*.

Retour à :

- Installer et mettre à jour iCalamus : § 2.3

2.3.2 Installer une mise à jour d'iCalamus

iCalamus est mis à jour périodiquement. La mise à jour est gratuite pour les utilisateurs enregistrés de la version 2.

Les mises à jour apportent des nouveautés, des améliorations et des corrections d'anomalies. Il est toujours fortement conseillé d'appliquer une mise à jour. Les chapitres suivants présentent les différents types de mise à jour d'iCalamus.

Mise à jour automatique d'une version achetée sur le Mac App Store	§ Erreur : source de la référence non trouvée
Mise à jour automatique d'une version achetée sur Internet	§ 2.3.2.2
Mise à jour manuelle d'une version achetée sur Internet	§ 2.3.2.3

Retour à Installer et mettre à jour iCalamus	§ 2.3
Retour à l'Introduction	§ 2

2.3.2.1 Mise à jour automatique d'une version achetée sur le Mac App Store

Si vous avez acheté iCalamus sur le Mac App Store (MAS), les mises à jour sont automatiquement réalisées par Apple.

Retour à :

- Installer une mise à jour d'iCalamus : § 2.3.2

2.3.2.2 Mise à jour automatique d'une version achetée sur Internet

Par défaut, l'option *Vérification automatique des mises à jour* est cochée dans les réglages des mises à jour d'iCalamus (cf. § 4.1.1.3.2) et si vous avez une connexion internet active et si vous avez acheté ou téléchargé le logiciel sur les sites internet de Lemke Software ou de Mac V.F., iCalamus vérifie une fois par jour la disponibilité d'une nouvelle version au démarrage de l'application. S'il en trouve une il affiche un dialogue à partir duquel vous avez les options suivantes :

- **Ignorer.** La sélection de cette option ne télécharge pas la nouvelle version proposée et ce dialogue ne s'affichera plus lors des prochains démarrages d'iCalamus. Vous serez cependant à nouveau averti lors de la prochaine nouvelle mise à jour lorsqu'elle sera disponible.
- **Pas maintenant.** La sélection de cette option ne télécharge pas la nouvelle version proposée et ce dialogue s'affichera au prochain démarrage d'iCalamus.
- **Installer.** La sélection de cette option lance le processus de téléchargement et d'installation automatique de la nouvelle version.

Nota : La vérification de la mise à jour peut être forcée depuis le menu *iCalamus 2* en sélectionnant l'élément de menu *Vérifier les mises à jour* (cf. § 4.1.1.4).

Retour à :

- Installer une mise à jour d'iCalamus : § 2.3.2

2.3.2.3 Mise à jour manuelle d'une version achetée sur Internet

Assurez-vous que l'option *Vérification automatique des mises à jour* est décochée dans les réglages des mises à jour d'iCalamus (cf. § 4.1.1.3.2). Ce type de mise à jour est recommandé si vous souhaitez préserver votre version actuelle, dans le cas où la nouvelle ne vous donnerait pas satisfaction. Si vous avez une connexion internet active et si vous avez acheté ou téléchargé le logiciel sur les sites internet de Lemke Software ou de Mac V.F., déroulez les étapes suivantes pour mettre à jour manuellement le logiciel :

- Quittez iCalamus s'il est lancé.
- Créez une archive de l'application iCalamus en la sélectionnant dans le Finder puis sélectionnez *Compresser* « *iCalamus* ». Vous pouvez également déplacer l'application à un autre endroit.
- Procédez à l'installation de la nouvelle version d'iCalamus comme indiqué au paragraphe 2.6.1.
- Si la nouvelle version d'iCalamus vous donne satisfaction, mettez l'archive d'iCalamus à la *Corbeille* et videz-la.
- Si la nouvelle version d'iCalamus ne vous donne pas satisfaction quittez iCalamus et mettez l'application à la Corbeille. Double-cliquez l'archive d'iCalamus, afin de réinstaller l'ancienne version ou recopiez l'application depuis le volume sur lequel vous aviez sauvegardé l'ancienne version.

Retour à :

- Installer une mise à jour d'iCalamus : § 2.3.2

2.4 Évaluer iCalamus

iCalamus 2 peut être évalué librement sans avoir à acheter le logiciel, en le téléchargeant sur l'un des sites suivants :

- [Lemke Software](#) : site International d'iCalamus.

- [Mac V.F.](#) : site francophone d'iCalamus.

En mode évaluation, toutes les fonctions sont exploitables, cependant les limitations de la version non enregistrée sont présentées dans le tableau suivant :

Fonctions iCalamus	Enregistrée	Non enregistrée	Remarque
Création de documents iCalamus	✓	✓	Limité à deux pages sur la version non enregistrée
Impression des pages	✓	✓	Avec filigrane sur imprimé sur les pages de la version non enregistrée
Prise en charge des polices OpenType (ligatures réelles, etc.)	✓	✗	
Exportation des blocs ou des pages dans divers formats d'images	✓	✗	
Utilisation de modules externes	✓	✗	
Suppression des rappels d'enregistrement	✓	✗	

Ces limitations sont supprimées dès que le logiciel est enregistré.

Nota : Le Mac App Store d'Apple (MAS) ne permet pas d'évaluer un logiciel avant de l'acheter.

Retour à :

- Introduction : § 2

2.5 Acheter iCalamus

En achetant une licence d'iCalamus 2 vous supprimerez toutes les limitations liées à la version non enregistrée du logiciel (cf. § 2.3).

Vous pouvez acheter iCalamus 2 sur les sites officiels suivants :

- [Lemke Software](#), site international d'iCalamus.
- [Mac V.F.](#) : site francophone officiel d'iCalamus.
- [Mac App Store](#) : site d'Apple (MAS).

Si vous achetez iCalamus sur le Mac App Store (MAS), Apple vous adressera une facture. Conservez précieusement ce document qui pourra vous être nécessaire par la suite. Pour tout problème de facturation adressez-vous à Apple qui est le vendeur du produit. Pour tout autre problème adressez-vous à notre support technique. Le Mac App Store ne délivre aucun numéro de licence, car votre produit est enregistré avec votre identifiant Apple.

Si vous achetez iCalamus chez Lemke Software GmbH ou Mac V.F. vous recevrez un numéro de licence en même temps que votre facture. Ce numéro vous permettra d'enregistrer le logiciel et supprimera les limitations de la version non enregistrée (cf. § 2.3). Pour tout problème de facturation adressez-vous au vendeur ayant émis la facture. Pour tout autre problème adressez-vous à notre support technique (cf. § 4.1.8.3).

Retour à :

- Introduction : § 2

2.6 Enregistrer iCalamus

L'enregistrement d'iCalamus 2 n'est nécessaire que si vous avez acheté iCalamus sur le site de [Lemke Software](#) ou de [Mac V.F.](#) Si vous avez acheté iCalamus sur le Mac App Store votre logiciel est automatiquement enregistré grâce à votre identifiant Apple.

- Si vous avez acheté iCalamus 2 **avant mai 2018** votre numéro de licence à le format suivant : **IC20**-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX et un numéro d'utilisateur : XXXXXX.
- Si vous avez acheté iCalamus 2 **après avril 2018** votre numéro de licence à le format suivant : **CALA**-XXXXXX-XXX.

Lancez iCalamus 2 après l'avoir installé comme indiqué au paragraphe 2.3. La fenêtre suivante s'affiche.



Cliquez le bouton *Enregistrer*. Le panneau suivant s'affiche dans la fenêtre d'accueil.

Si vous avez une licence d'iCalamus acheté :

- **Après avril 2018.** Saisissez les éléments de votre licence dans la zone [1].
 - * Saisissez votre nom et prénom dans le champ *Nom*.
 - * Saisissez le code de votre licence dans le champ *N° de licence*.
- **Avant mai 2018.** Saisissez les éléments de votre licence dans la zone [2].

- * Saisissez vos Nom et Prénom (en LETTRES CAPITALES) dans le champ **NOM**.
- * Saisissez votre numéro utilisateur de 6 chiffres dans le champ **N° utilisateur**.
- * Saisissez le code de votre licence dans le champ **N° DE LICENCE**.
- * Saisissez les champs **N° – Rue** et **Code postal – Ville** avec des données valides. Lorsque les champs requis (repérés par une étoile rouge) ne sont pas complétés, l'enregistrement échoue.

Si vous copiez les éléments d'enregistrement depuis le courriel d'enregistrement, supprimez-les caractères superflus avant ou après.

Cliquez sur le bouton **OK** pour terminer l'enregistrement et activer toutes les fonctions du logiciel (cf. § 2.3).

Retour à :

- Introduction : § 2

2.7 Conventions utilisées dans le manuel

Dans ce manuel plusieurs notations spécifiques sont utilisées pour visualiser différentes actions. Voici la liste de ces conventions.

Raccourcis clavier et touches clavier	§ 2.7.1
Touches de contrôle	§ 2.7.2
Fichiers & Chemins d'accès aux fichiers	§ 2.7.3

Retour à Introduction	§ 2

2.7.1 Raccourcis clavier et touches clavier

Ceux-ci sont affichés entre crochets, comme ceci : [Q], [Cmd]-[A], [OK] ou [Annuler].

Retour à :

- Conventions utilisées dans le manuel : § 2.7

2.7.2 Touches de contrôle

Apple fournit des claviers pour ses Mac comportant plusieurs touches de contrôle. Nous utilisons les descripteurs suivants :

Touche	Description
[BSp]	Pour touche espace arrière (BackSpace).
[Cmd]	Pour la touche command.
[Ctrl]	Pour la touche control.
[Entrer]	Pour la touche Retour chariot ou Entrée.
[Esc]	Pour la touche esc (Échappement).
[Maj.]	Pour les deux touches Majuscule.
[Opt]	Pour la touche option.
[Suppr.]	Pour la touche de suppression (Delete).
[Tab]	Pour la touche tabulation.

Retour à :

- Conventions utilisées dans le manuel : § 2.7

2.7.3 Fichiers & Chemins d'accès aux fichiers

Lorsque nous mentionnons des fichiers ou des chemins d'accès spécifiques pour iCalamus, ceux-ci sont représentés dans une police particulière comme celle-ci :

~/Library/Preferences

Nota : L'abréviation suivante, ~ (tilde) est communément utilisée dans tous les systèmes Unix (auquel appartient macOS). Elle correspond à : **<Disque dur>/Utilisateurs/<Mon_compte>**

Par exemple : **Macintosh HD/ Utilisateurs /kevin**

Retour à :

- Conventions utilisées dans le manuel : § 2.7

2.8 Retour d'expérience

iCalamus propose plusieurs solutions pour envoyer un retour d'expérience au développeur et à d'autres utilisateurs.

Contacteur le support et le développeur	§ 2.8.1
Contacteur d'autres utilisateurs	§ 2.8.2
Envoyer des documents	§ 2.8.3
Envoyer un historique d'informations	§ 2.8.4

Retour à Introduction	§ 2

2.8.1 Contacter le support et le développeur

Dans le menu *Aide* vous trouverez un élément de menu *Contacteur le support technique par courriel* (cf. § 4.1.8.3). Utilisez cet élément si vous souhaitez nous demander une nouvelle fonction, signaler une anomalie ou simplement nous dire quelque chose que vous aimez dans iCalamus.

Retour à :

- Retour d'expérience : § 2.8

2.8.2 Contacter d'autres utilisateurs

Dans le menu *Aide* vous trouverez un élément de menu *Aller sur le forum des utilisateurs* (cf. § 4.1.8.4) où vous pourrez communiquer avec d'autres utilisateurs d'iCalamus mais aussi le support technique francophone d'iCalamus qui est en liaison direct avec le développeur d'iCalamus.

Retour à :

- Retour d'expérience : § 2.8

2.8.3 Envoyer des documents

Si vous avez un problème relatif à un document, vous avez la possibilité de nous l'envoyer. Veuillez noter que les documents iCalamus sont des paquets ressemblant à de simples fichiers dans le Finder, mais en réalité ce sont physiquement des dossiers. Vous devez donc compresser le document en une archive **ZIP** avant de nous l'adresser. Effectuez un clic-droit sur le document ayant l'extension **.icdk** et sélectionnez **Compresser <nom_document.icdk>**. Vous pouvez ensuite envoyer l'archive à support@macvf.com ou le téléverser sur un serveur de partage de fichiers (Dropbox, Google Drive, ...) et nous envoyer l'URL du fichier Zippé.

Retour à :

- Retour d'expérience : § 2.8

2.8.4 Envoyer un historique d'informations

Vous pouvez nous fournir l'historique des informations Système lorsque vous détectez un problème. Pour cela :

1. Lancez l'application *Console* située dans le dossier */Applications/Utilitaires*.
2. Effacez l'affichage en cliquant *Effacer* dans la barre d'outils.
3. Saisissez iCalamus dans le champ Rechercher.
4. Cliquez sur le libellé Tout affiché devant iCalamus et sélectionnez Processus.
5. Lancez iCalamus et provoquez le problème.
6. Sélectionnez tout l'historique affiché dans la fenêtre en pressant [Cmd]-[A] et collez le résultat dans un mail ou encore sélectionnez l'icône Partager par Mail près du bouton *Chercher* dans la barre d'outils.
7. Envoyez le mail à support@macvf.com en décrivant le problème et comment le reproduire.

Retour à :

- Retour d'expérience : § 2.8

3. Prise en main

Vous n'avez jamais travaillé avec iCalamus et vous souhaitez vous lancer dans la publication assistée par ordinateur (PAO) ? C'est parfait ! Ce guide de démarrage rapide vous montre les premiers pas avec iCalamus vers des produits prêts à être imprimés.

Vous apprendrez à créer facilement les documents suivants avec iCalamus, en suivant les exemples suivants étape par étape. Vous devriez ensuite être en mesure de créer vous-même n'importe quel autre document avec iCalamus.

Premiers pas	§ 3.1
Comment placer un texte sur un tracé	§ 3.2
Réaliser une lettre commerciale	§ 3.3
Réaliser un livre	§ 3.4
Comment réaliser un livre bilingue	§ 3.5
Comment créer un arrière-plan noir pour un album photo	§ 3.6

Retour au Point de départ	§ 1

3.1 Premiers pas

Si vous n'avez encore jamais travaillé avec un logiciel de publication assistée par ordinateur (PAO), c'est le chapitre par lequel vous devez commencer. Vous allez apprendre à utiliser les méthodes de travail de base nécessaires dans l'utilisation d'iCalamus.

Si vous êtes habitués au travail orienté bloc des logiciels de PAO, vous pouvez ignorer ce chapitre.

Dans ce chapitre vous allez apprendre comment créer un document de base avec iCalamus et quels sont les éléments que vous allez pouvoir utiliser dans ces documents. Vous allez également apprendre à utiliser les outils les plus importants et quelques-unes des étapes les plus courantes. Après cela vous devriez être en mesure de réaliser sans aucun problème les exemples décrits dans les chapitres suivants.

Créer un document	§ 3.1.1
Créer un bloc	§ 3.1.2
Canaliser les blocs texte	§ 3.1.3
Importer du contenu	§ 3.1.4
Éditer le contenu	§ 3.1.5
Imprimer un document	§ 3.1.6

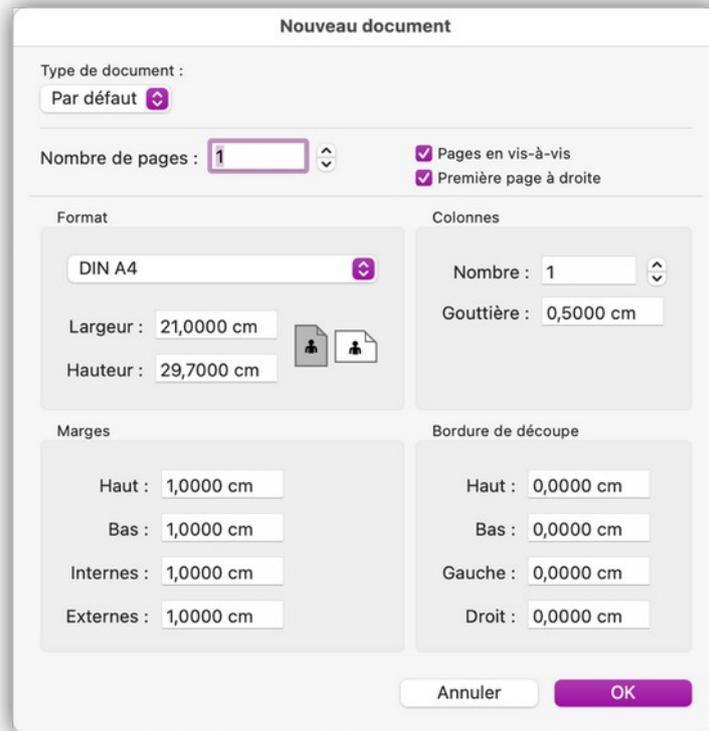
Retour à Prise en main	§ 3

3.1.1 Créer un document

Lorsque vous souhaitez mettre en page et imprimer quelque chose avec iCalamus, nous appellerons le fichier nécessaire un document. Tout peut être considéré comme étant un document, y compris les vrais documents, comme des certificats, des cartes d'identités ou des billets de banque. Avec iCalamus réalisez la mise en page de lettres commerciales, de cartes de visite, de posters, de brochures, de livres complets, de timbres, de certificats, d'albums photos, de jaquette de CD-ROM et tout ce qui peut vous venir à l'esprit.

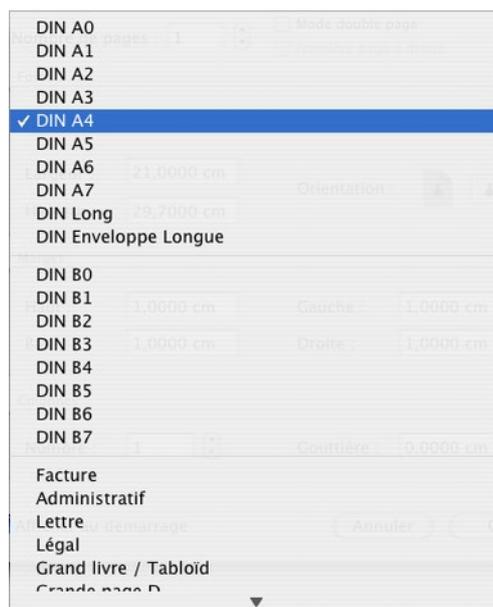
Vous avez sûrement dû voir le dialogue *Nouveau document* (cf. § 4.1.2.1) lorsque vous avez lancé iCalamus pour la première fois. C'est là que vous définissez à quoi doit ressembler le document que vous allez mettre en page. Vous pouvez définir directement le nombre de page que devra avoir le document ainsi que le format que devront utiliser les

pages. Vous pouvez également placer des repères ou des repères de colonnes pour des raisons de mise en page afin de vous aider à placer des éléments dans votre document par la suite.



Actuellement dans iCalamus, vous pouvez éditer les documents en mode simple page ou en mode double-page. Si vous souhaitez mettre en page, disons un magazine de 64 pages, il peut être pratique d'afficher le verso des pages. C'est à ces fins que sont prévues les cases à cocher Pages en vis-à-vis et Première page à droite.

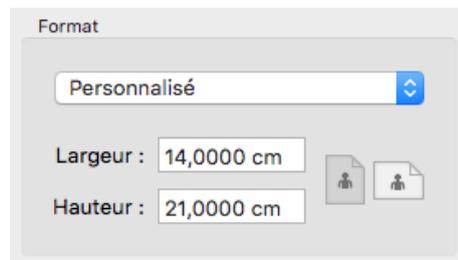
iCalamus propose une grande variété de formats de page prédéfinis par l'intermédiaire d'un menu. Cliquez sur la grande barre horizontale du champ Format. Vous verrez alors s'afficher la liste des formats de page dans un menu vraiment très long.



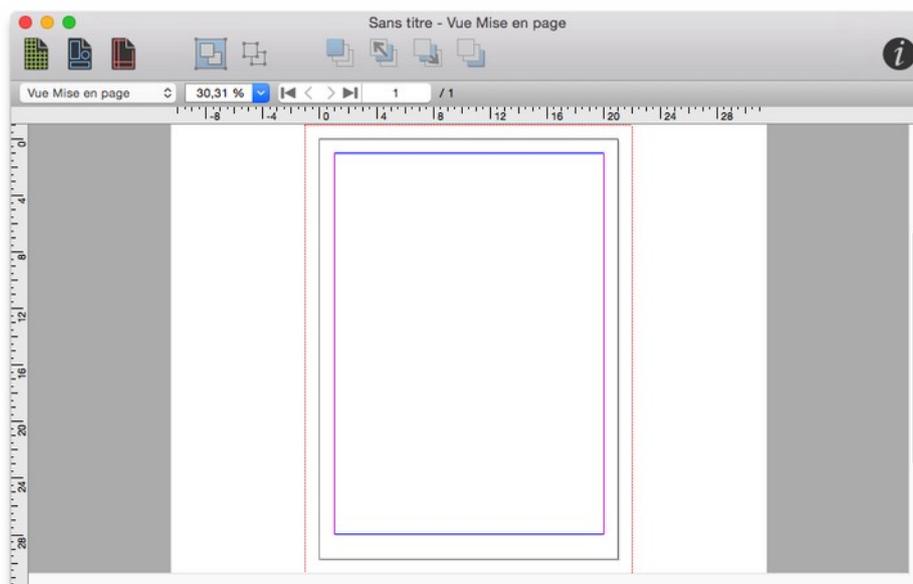
Si le menu atteint la bordure supérieure ou inférieure de l'écran vous verrez s'afficher une flèche qui indiquera que la liste se poursuit dans la direction indiquée. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur cette flèche, le menu des formats de page va automatiquement se mettre à défiler vers le bas ou vers le haut. En fin de liste vous trouverez l'élément **Défini par l'utilisateur**. Lorsque vous sélectionnez cet élément, le menu des formats de page se referme et vous pouvez alors saisir la **Largeur** et la **Hauteur** de votre document dans les champs correspondants.



Vous n'êtes pas obligé, bien sûr, de faire défiler tout le menu pour atteindre cet élément de menu lorsque vous souhaitez définir votre propre format. Le format affiché dans le menu local importe peu. Cliquez simplement dans le champ dont vous souhaitez modifier la valeur numérique et saisissez de nouvelles valeurs. Le format affiché dans la barre de menu local sera automatiquement positionné sur **Défini par l'utilisateur**.



Avez-vous déjà décidé du format de page que vous allez sélectionner ? Avez-vous déjà réglé tous les paramètres comme vous le souhaitiez ? Si oui, cliquez sur [OK]. Le dialogue se referme et vous venez de créer un nouveau document dans iCalamus et il s'affiche en blanc sous vos yeux dans toute sa magnificence.



Retour à :

- Premiers pas : § 3.1

3.1.2 Créer un bloc

Comme nous l'avons déjà dit, iCalamus est un *programme orienté bloc*. Cela signifie que tout ce que vous souhaitez utiliser dans un document devra se trouver dans un bloc. Et ces blocs doivent être créés. Cela est parfois réalisé automatiquement, mais la plupart du temps vous devrez créer ces blocs vous-même. iCalamus ne peut pas vraiment deviner où vous souhaitez placer un bloc.

Si vous souhaitez créer un bloc, vous devez au préalable sélectionner un outil Création de bloc dans la palette d'outils.

La *Palette d'outils* (cf. § 4.2) est cette petite fenêtre dont la barre de titre affiche en bleu iCalamus et qui doit se trouver quelque part dans la partie gauche de votre écran lors du premier lancement, mais qui peut être en fait placé n'importe où à l'écran.



Lorsque vous regardez plus attentivement la palette d'outils, vous allez vous rendre compte que les boutons de fonctions sont regroupés en trois groupes. Le second groupe contient les *Outils de création* de blocs (cf. § 4.2.3).



Les symboles associés à chacun de ces six *Outils de création* de blocs sont faciles à reconnaître et à utiliser.



Utilisez l'*Outil texte* (cf. § 4.2.3.1) pour créer des blocs Texte, vous l'auriez deviné, n'est-ce pas ?



L'*Outil image* (cf. § 4.2.3.2) à sa droite, crée des blocs Image et de plus déclenche automatiquement l'importation de l'image.

Les quatre outils suivants sont : l'*Outil Conteneur* (cf. § 4.2.3.3), l'*Outil Forme* (cf. § 4.2.3.4), l'*Outil Ligne* (cf. § 4.2.3.5) et l'*Outil Vectoriel* (cf. § 4.2.3.6). Ces quatre outils ont en commun une petite cornière noire dans sur leur bouton de fonction. Ce symbole indique que qu'il y a d'autres outils disponibles pour chacune de ces fonctions. Lorsque vous cliquez sur ces boutons et que vous maintenez le bouton de la souris pressé, un menu de sélection, comportant d'autres outils s'affiche.

Maintenant que vous avez fait connaissance des outils de Création et quel type de bloc commencer à créer, la procédure sera toujours la même, peu importe l'outil de création utilisé.

1. Cliquez quelque part dans la page (partie blanche) et maintenez le bouton de la souris pressé.
2. Déplacez maintenant la souris de la position cliquée initiale tout en maintenant le bouton de la souris pressé (bouton gauche s'il y a plusieurs boutons sur votre souris).
3. Un rectangle gris va immédiatement être dessiné, il représente la taille du bloc.
4. Lorsque le bloc a atteint la taille souhaitée, relâchez le bouton de la souris.

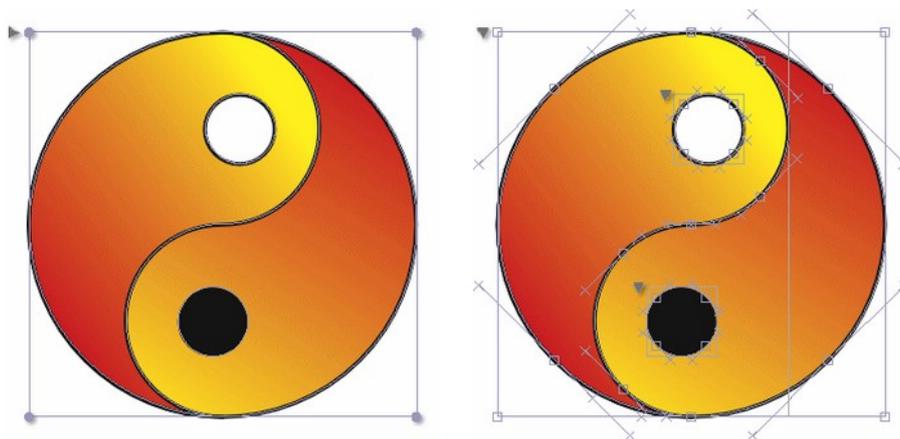
Votre premier bloc est créé dans un document iCalamus. Félicitations !

En fonction de l'**Outil de création** utilisé, vous pourrez également voir s'afficher, au-dessus du bloc une règle grise comportant plusieurs boutons noirs ou un dialogue de sélection de fichiers (cf. § 4.1.4.13) afin de vous permettre l'importation de fichiers image. Dans les blocs Conteneur, un X gris va ensuite s'afficher, afin d'indiquer que le bloc est vide. Dans les blocs Forme vous verrez s'afficher la forme sélectionnée, qui est, par défaut, un rectangle noir. Dans les blocs Ligne, vous verrez – oh surprise ! – une ligne.

Si vous avez sélectionné l'**Outil Vectoriel** (cf. § 4.2.3.6), vous serez probablement surpris du résultat. Vous allez voir un bloc contenant une sorte de ligne crochue qui, lorsque vous continuerez à cliquer dans le document deviendra de plus en plus longue et de plus en plus bizarre. Que se passe-t-il ici ? L'outil Vectoriel a créé un nouveau bloc et l'a ouvert dans le même temps. Ainsi vous éditez le contenu du bloc vectoriel lorsque vous continuez à cliquer.

Comment savoir si un bloc est ouvert ou fermé ?

Un bloc ouvert affiche un triangle gris foncé pointe en bas dans la partie supérieure gauche du bloc. Si vous souhaitez refermer le bloc, cliquez une fois sur le triangle. La pointe du triangle est alors orientée vers la droite. (Vous trouverez également les commandes **Ouvrir** (cf. § 4.1.5.7) et **Fermer** (cf. § 4.1.5.8) dans le menu **Objets** (cf. § 4.1.5) de la barre de menu et qui agiront de même).



Un bloc de texte ouvert n'affiche pas ce triangle mais la règle de texte courante au-dessus du bloc.

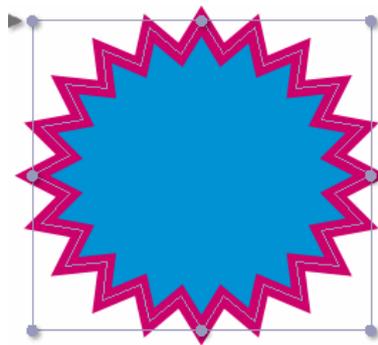


Maintenant, qu'est-ce que je vous disais ! – Plus vous avez essayé de créer des blocs, plus vous les avez dispersés dans votre document. Si vous souhaitez déplacer des blocs à une autre position ou si vous souhaitez les réajuster, vous devrez au préalable changer d'outil ! Jusqu'à présent vous n'avez utilisé que les *Outils de création* (cf. § 4.2.3). Mais ces derniers ne servent qu'à créer de nouveaux blocs et encore plus de nouveaux blocs. Si vous souhaitez sélectionner, déplacer ou réajuster des blocs, vous aurez besoin de l'*Outil de sélection* (cf. § 4.2.1.1) qui apparaît dans la partie supérieure gauche de la palette d'outils, symbolisé par une flèche.



À l'aide de l'*Outil de sélection* (cf. § 4.2.1.1) vous ouvrez et fermez les blocs en cliquant sur le petit triangle situé dans la partie supérieure gauche du bloc. Si vous souhaitez déplacer un bloc, cliquez un point quelconque dans un bloc fermé. Cela permettra de le sélectionner en visualisant les bords du bloc en gris et l'affichage de points de saisie aux angles et sur le cadre du bloc. Vous pouvez maintenant le déplacer en maintenant le bouton de la souris pressé. Déplacez le curseur de la souris – le bloc va suivre ses mouvements. L'ancienne position du bloc sera rappelée dans une couleur atténuée. Lorsque vous relâchez à nouveau le bouton, le bloc se placera à la position courante. Le bloc a été déplacé. Leçon apprise.

Si vous souhaitez réajuster un bloc, cliquez sur l'un des points de saisie mentionnés plus haut. Déplacez maintenant le point de saisie dans la direction souhaitée, tout en conservant le bouton de la souris pressé. Lorsque vous déplacez les points de saisie situés sur les bords du bloc, les autres bords du bloc restent à leur place. En utilisant les points de saisie situés aux angles du bloc, vous modifiez la taille du bloc dans les deux directions à la fois.



Nota : Vous pouvez bien sûr aussi créer un bloc en définissant sa taille numériquement. Cliquez simplement dans la page du document. Cela permet d'ouvrir un dialogue dans lequel vous pouvez saisir les coordonnées du nouveau bloc.



Pour les déplacements et les ajustements, veuillez utiliser l'*Inspecteur de géométrie* qui ne peut pas être décrit ici, mais dont vous trouverez une description détaillée au paragraphe 4.5.2.1.



Nota : Nous avons parlé de blocs distincts dans l'introduction de ce chapitre (comme les blocs *Texte* (cf. § 4.2.3.1, les blocs *Image* (cf. § 4.2.3.2), etc.). Mais à vrai dire, ces types de blocs n'existent pas du tout. Dans iCalamus, un bloc peut contenir n'importe quoi. Un bloc *Image* peut devenir : un bloc *Texte*, un bloc *Forme* (cf. § 4.2.3.4) peut contenir une image, etc. Mais cela doit être dit ici pour mémoire. Vous découvrirez les différentes possibilités par la suite au fur et à mesure.

Retour à :

- Premiers pas : § 3.1

3.1.3 Canaliser les blocs texte

Lorsque vous saisissez ou importez un texte dans un bloc *Texte*, il arrivera inévitablement un moment où le bloc *Texte* sera plein. Vous avez alors la possibilité d'agrandir le bloc *Texte* ou de créer un second bloc *Texte* dans lequel le texte du premier bloc *Texte* sera canalisé. La canalisation du texte n'est pas réalisée automatiquement car iCalamus ne sait pas à l'avance quels sont les blocs *Texte* que vous souhaitez canaliser et ceux qui ne doivent pas l'être.

Pour une description complète de la canalisation des blocs texte reportez-vous au paragraphe 4.3.3.

Retour à :

- Premiers pas : § 3.1

3.1.4 Importer du contenu

Dans un document iCalamus vous pouvez combiner et mettre en page différents contenus : des textes, des images, des graphiques vectoriels, des formes, des lignes, mais également des documents PDF entiers ou encore des pages Internet (URL).

Glisser/Déposer	§ 3.1.4.1
Insérer un fichier	§ 3.1.4.2
Insérer une URI/URL	§ 3.1.4.3

Retour Premiers pas	§ 3.1

3.1.4.1 Glisser/Déposer

La méthode la plus simple pour importer le contenu d'un document dans iCalamus est le glisser/déposer. Glissez un fichier depuis une fenêtre du Finder ou depuis le Bureau dans un document iCalamus et déposez-le. Au même moment, un cadre bleu s'affiche autour de la page du document dans lequel vous déposez le contenu. Un nouveau bloc est immédiatement créé à la position du curseur et le contenu du fichier déplacé va s'afficher dans ce bloc – à condition que le format du fichier déplacé soit pris en charge.

Si le format n'est pas pris en charge, un bloc vide sera affiché.

Si vous glissez le contenu sur un bloc préexistant, c'est ce bloc qui sera encadré en bleu, indiquant que le contenu de ce bloc sera remplacé par celui que vous glissez à cet endroit.

Certains formats sont convertis avant d'être affichés, comme les fichiers PS et EPS par exemple, qui sont directement convertis au format PDF.

Vous devrez probablement réajuster le bloc par la suite et éditer son contenu. Cela sera abordé dans le chapitre suivant.

Retour à :

- Importer du contenu : § 3.1.4

3.1.4.2 Insérer un fichier

Vous pouvez, bien entendu, importer un contenu d'une autre manière.

Le menu *Fichier* comporte l'élément de menu *Insérer un fichier*. Insérer un fichier signifie que vous sélectionnez un fichier depuis le sélecteur de fichier et que vous chargez son contenu dans un bloc existant. Si aucun bloc n'a été créé au préalable, iCalamus vous demandera de créer un nouveau bloc par la suite. (Vous savez déjà comment cela se fait). C'est pourquoi nous appelons cette méthode d'importation *Insérer un fichier*.

Retour à :

- Importer du contenu : § 3.1.4

3.1.4.3 Insérer une URI/URL

Il existe encore une fonction spéciale permettant d'*Insérer une URI/URL* (URL = Uniform Resource Locator). Utilisez cet élément de menu pour insérer directement le contenu d'une page Internet dans votre document. Le contenu de la page internet sera automatiquement converti au format PDF, offrant ainsi la plus grande qualité de sortie possible dans votre document. N'est-ce pas génial ?



Vous pouvez également, et de la même manière, insérer tout aussi facilement d'autres sources (URI = Uniform Resource Identifier) dans votre document.

Appelez-le *Importer*, *Coller* ou *Glisser-Déposer*, selon votre choix. Gardez à l'esprit que vous connaissez maintenant trois méthodes pour importer du contenu dans les documents iCalamus. Dans le prochain chapitre, vous apprendrez à vous familiariser avec ce contenu.

Retour à :

- Importer du contenu : § 3.1.4

3.1.5 Éditer le contenu

Un document est constitué d'un contenu, c'est évident. Presque toutes les imprimantes sont capables d'imprimer une page vierge sans sourciller, mais c'est tout de même mieux avec du contenu, n'est-ce pas ? Dans le chapitre précédent nous avons appris comment importer du contenu dans un document. Vous devez maintenant vous familiariser avec l'édition du contenu. Nous allons en discuter en nous basant sur les différents outils de création.

Bloc Texte	§ 3.1.5.1
Bloc Image	§ 3.1.5.2
Bloc Conteneur	§ 3.1.5.3
Bloc Forme	§ 3.1.5.4
Bloc Ligne	§ 3.1.5.5
Vecteurs	§ 3.1.5.6

Retour à Premiers pas	§ 3.1

3.1.5.1 Bloc Texte



Si vous souhaitez modifier le contenu d'un texte, vous devez ouvrir le bloc *Texte*. Double-cliquez sur le bloc et c'est fait. Vous verrez alors s'afficher la règle en gris au-dessus du bloc (vous vous rappelez ?). De plus, votre double-clic a réalisé la permutation de votre outil courant vers l'*Outil Texte* (cf. § 4.2.3.1) et vous voyez le curseur d'insertion clignoter dans le texte. Utilisez le curseur de la souris et placez le curseur d'insertion à un autre endroit si vous le souhaitez. Vous pouvez alors saisir, supprimer ou corriger votre texte.

Vous pouvez insérer des caractères spéciaux comme dans d'autres programmes en utilisant la palette *Visualiseur de caractères*, proposée par le Système. L'élément de menu *Emoji et symboles* que vous trouverez tout en bas du menu *Édition* permet d'accéder à la palette (cf. § 4.1.3.19) ainsi que l'élément de menu *Caractères spéciaux* du menu *Texte* (cf. § 4.1.4.20).

Par un [Ctrl]-clic, vous pouvez afficher le menu contextuel d'édition de texte.



Vous y trouverez encore plus de fonctions pour modifier le texte, insérer des caractères spéciaux, des champs texte prédéfinis et même insérer des images dans le texte. Essayez toutes ces fonctions lorsque vous aurez un instant. Elles sont toutes décrites dans les chapitres du manuel de référence.

Pour une édition plus poussée du texte lui-même et du style, un certain nombre d'inspecteurs sont disponibles qui ne seront que mentionnés ici. Certaines de leurs fonctions sont très puissantes et il serait trop long d'en faire une description détaillée ici. Reportez-vous au chapitre *Référence* (cf. § 4) pour plus d'information.

En utilisant l'*Inspecteur de contenu* (cf. § 4.5.3.5) vous pouvez définir si le bloc Texte doit comporter plusieurs colonnes de texte. Vous pouvez également y définir la césure et la langue utilisée pour la césure.

Dans l'*Inspecteur de couleurs* (cf. § 4.5.5) vous pouvez définir différentes couleurs pour les polices, les contours et pour les ombres.

L'aspect de l'ombrage peut être défini dans l'*Inspecteur de bloc* (cf. § 4.5.3.1). Vous y trouverez toutes une série d'options qui vous permettront de jouer sur l'ombrage. Essayez-les !

Les *Inspecteurs* (cf. § 4.5) les plus importants pour le texte sont, bien sûr, l'*Inspecteur de texte* (cf. § 4.5.4.1), l'*Inspecteur de style* (cf. § 4.5.4.2) et l'*Inspecteur de règle* (cf. § 4.5.4.3). Comme vous le savez, nous ne décrivons pas ici les différentes fonctions associées !

Retour à :

- Éditer le contenu : § 3.1.5

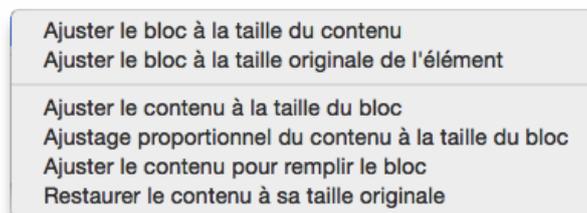
3.1.5.2 Bloc Image



Imaginez ! Facilement dit, facilement fait. Vous ne pouvez pas encore peindre ou dessiner des images dans iCalamus. Cela reste à développer. Mais vous savez déjà importer une image dans votre document. Vous avez probablement été surpris de l'apparence de l'image dans le bloc associé. Peut-être n'en voyez-vous qu'une simple partie limitée à une zone de 4x4 cm, centrée sur l'image réelle et vous vous demandez où a bien pu passer le reste de l'image.

Première chose : iCalamus différencie de manière fondamentale le bloc *Image* (cf. § 4.2.3.2) et le contenu de l'image, les deux choses étant totalement différentes. Le contenu de l'image peut être affiché dans sa taille originale par exemple, alors que le bloc Image peut être beaucoup plus grand ou plus petit. (Dans votre cas c'est certainement la dernière option qui doit être vraie.)

Par un [Ctrl]-clic, vous ouvrez le menu contextuel associé au bloc *Image*. Ajuster est ici l'élément de menu le plus important, car il propose les fonctions nécessaires pour l'ajustement du contenu de l'image à la taille du bloc ou encore l'ajustement de la taille du bloc au contenu de l'image ou les deux à la fois.



Nota : Pour plus d'informations sur ces fonctions reportez-vous au chapitre *Fonctions géométriques avancées* (cf. § 4.5.2.1.2) de l'*Inspecteur de géométrie* (cf. § 4.5.2.1).

Mais que faire si vous ne souhaitez voir qu'une partie de l'image plutôt que toute l'image ? C'est votre choix. Vous pouvez, d'une part, ouvrir le bloc (comme vous le savez déjà, il suffit de choisir l'*Outil de sélection* (cf. § 4.2.1.1), puis cliquez sur le petit triangle situé dans la partie supérieure gauche du bloc afin de le faire pointer vers le bas – ou double-cliquez simplement le bloc Image) puis déplacez le contenu de l'image avec la souris, jusqu'à ce que la partie souhaitée soit visible dans le bloc. Fermez ensuite le bloc, c'est terminé.

D'autre part, vous pouvez déplacer le bloc tout en conservant le contenu de l'image à sa position originale. Pour cela, saisissez le bloc avec le curseur de la souris et déplacez-le. Quoi ? Sur votre écran le contenu de l'image se déplace aussi !? Oh, pardon ! J'ai oublié d'indiquer un point important. Dans l'*Inspecteur de géométrie* (cf. § 4.5.2.1), vous trouvez (comme dans la plupart des inspecteurs) un petit bouton comportant une roue dentée. (Ces boutons sont appelés des menus *Action* dans le jargon Apple.) Lorsque vous cliquez ce bouton avec la souris, vous allez afficher un menu, dans notre cas il s'agit du menu *Action* offrant des possibilités avancées à l'*Inspecteur de géométrie* (cf. § 4.5.2.1). Vous allez y retrouver des fonctions que vous avez déjà vues par ailleurs, mais l'une d'elles, la première, va nous intéresser tout particulièrement.

Le premier élément de cette liste est très pratique lorsque vous souhaitez déplacer un bloc mais pas son contenu. Comme le contenu de l'image se déplaçait en même temps que le bloc sur votre ordinateur, l'élément Transformer le contenu de l'*Inspecteur de géométrie* (cf. § 4.5.2.1.1) doit être coché. Retirez la coche en sélectionnant cet élément de menu. Si vous déplacez le bloc, le contenu de l'image reste maintenant à sa place.

Mais en fait, tout cela ne fonctionne pas uniquement pour les blocs *Image*, mais cela fonctionne aussi avec tous les autres types de bloc (à l'exception des blocs *Texte*).

Vous savez maintenant comment ajuster des images à la bonne taille dans un bloc et comment sélectionner une zone particulière. Dans l'*Inspecteur de géométrie* (cf. § 4.5.2.1) vous trouverez beaucoup plus de possibilités pour tourner et déformer le bloc ou le contenu. Essayez et appliquez une rotation vers la gauche à l'image, puis effectuez une rotation vers la droite du bloc lui-même, en effectuant ensuite une distorsion de 20° et un miroir horizontal. (Ne me demandez pas surtout pas pourquoi faire ...)

Dans l'*Inspecteur de contenu* (cf. § 4.5.3.5), vous pouvez modifier la présentation du contenu de l'image. Vous pouvez y réduire en temps réel l'opacité de 100% à 0%. Vous pouvez également y réaliser la fusion du bloc Image avec d'autres blocs qui peuvent se trouver sous le bloc Image. Il est intéressant de jouer avec les modes de fusion proposées par iCalamus. Essayez-les !

Dans le menu *Action* de l'*Inspecteur de contenu* (cf. § 4.5.3.5), vous trouvez la fonction Créer un contour basé sur l'opacité. Utilisez-la pour ajouter un masque à votre image qui pourra être ensuite utilisé comme forme de détournage en un seul clic. Cette fonction dépend du type de l'image.

Les autres inspecteurs offrent de nombreuses autres possibilités pour modifier le bloc image. L'*Inspecteur de bloc* (cf. § 4.5.3.1) permet d'ajouter une autre forme, une autre bordure ou une ombre au bloc. Si vous sélectionnez une forme distincte comme contour, vous pouvez l'utiliser directement comme une forme de détournage afin de faire apparaître la photo de votre chère grand-mère dans un joli ovale ou encore mettre en évidence le nouveau super produit de votre société dans une étoile rayonnante à 50 branches. Si, dans l'*Inspecteur de bloc*, vous avez attribué une ombre ou un contour au bloc *Image* (cf. § 4.2.3.2), vous pourrez définir leur couleur à partir de l'*Inspecteur de couleurs* (cf. § 4.5.5).

Retour à :

- Éditer le contenu : § 3.1.5

3.1.5.3 Bloc Conteneur



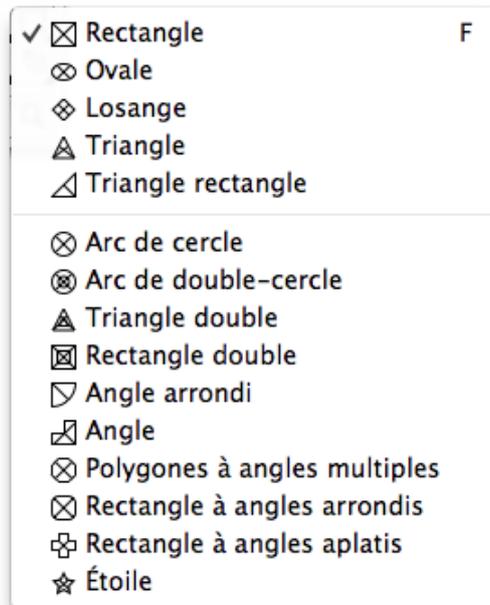
Avec iCalamus, vous pouvez facilement créer des blocs *Conteneur* vides à des fins diverses.

Un conteneur permet de définir une zone de mise en page qui n'a pas encore été créée ou conçues (c'est une réservation faite dans le document). Servez-vous du cadre de la forme d'un bloc *Conteneur* (cf. § 4.2.3.3) comme d'un guide (si vous avez activé la visibilité du cadre de la forme). Une croix, tracée en diagonale à l'intérieur du cadre, indique également que le bloc est vide. (La croix tracée en diagonale indique également le mode transparent dans la liste des couleurs.)

Si vous souhaitez détourner ou masquer une image avec une forme, iCalamus offre plusieurs possibilités pour y parvenir. Le moyen plus simple et le plus rapide consiste à utiliser l'une des formes disponibles, placez-y une image et vous avez créé une image masquée.

Vous pouvez par la suite convertir des blocs *Conteneur* en blocs standards en leurs attribuant un nouveau contenu.

Voici une liste de formes de conteneur, qui est identique à celle qui est disponible pour les formes standards.



Sélectionnez le type de conteneur dans l'*Outil Conteneur* (cf. § 4.2.3.3) en effectuant un clic droit sur le symbole de l'*Outil Conteneur* dans le panneau de la boîte à outils. Vous pouvez également maintenir le bouton de la souris pressé jusqu'à ce que le menu de l'outil conteneur apparaisse, puis y sélectionner le type de conteneur. Créer ensuite un nouveau bloc dans le document en déplaçant la souris. Si vous pressez [Esc] avant de relâcher le bouton de la souris, le conteneur courant visualisé sera supprimé immédiatement.

Les formes simples sont regroupées dans la première partie de la liste de formes. Les formes dynamiques sont regroupées par ordre de complexité dans le dernier groupe. Le paramétrage des formes dynamiques est réalisé à partir de l'*Inspecteur de contenu* (cf. § 4.5.3.5).

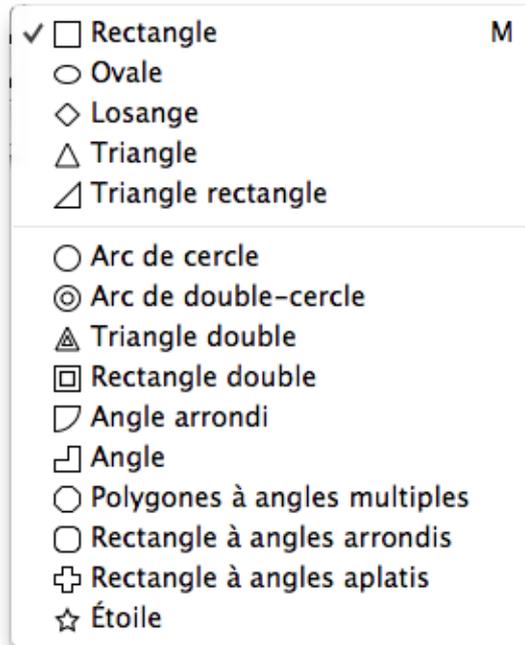
Retour à :

- Éditer le contenu : § 3.1.5

3.1.5.4 Bloc Forme



Utilisez cet outil pour créer des blocs *Forme*. iCalamus dispose de plusieurs formes, allant de simples rectangles aux étoiles.



Sélectionnez la forme à utiliser en cliquant sur l'icône de l'outil *Forme* dans la palette d'outils. Maintenez le bouton de la souris pressée jusqu'à ce qu'apparaisse le menu local de sélection des formes. Créez ensuite un nouveau bloc en cliquant tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en déplaçant le curseur dans le document. Si vous pressez [Esc] avant de relâcher le bouton de la souris la forme en cours d'affichage est immédiatement supprimée.

En utilisation courante cet outil sera probablement sollicité très souvent, c'est pourquoi nous l'avons placé dans la colonne de droite de la palette d'outil afin de réduire les trajets de la souris entre la palette et la zone de travail.

Les formes simples sont regroupées dans la première partie de la liste de formes. Les formes dynamiques sont regroupées par ordre de complexité dans le dernier groupe. Le paramétrage des formes dynamiques est réalisé à partir de l'*Inspecteur de contenu* (cf. § 4.5.3.5).

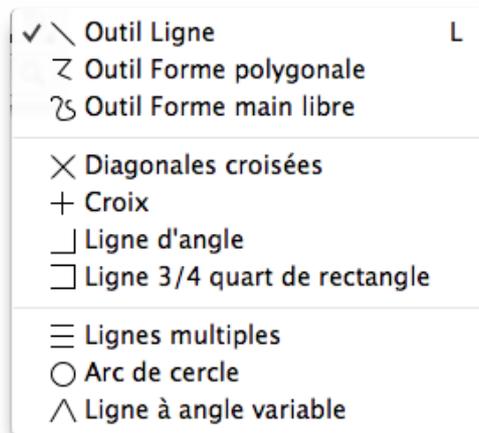
Retour à :

- Éditer le contenu : § 3.1.5

3.1.5.5 Bloc Ligne



Utilisez cet outil pour créer un bloc Ligne. iCalamus comporte trois outils Ligne et plusieurs types de lignes prédéfinies, comme des lignes simples, multiples, des arcs et des croix.



Sélectionnez le type de ligne en cliquant sur l'icône de l'outil **Ligne** dans la palette d'outils. Maintenez le bouton de la souris pressée jusqu'à ce qu'apparaisse le menu local de sélection des lignes. Créez ensuite un nouveau bloc en cliquant tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en déplaçant le curseur dans le document. Si vous pressez [Escape] avant de relâcher le bouton de la souris la ligne en cours d'affichage est immédiatement supprimée.

Outil Ligne	§ 3.1.5.5.1
Outil Forme polygonale	§ 3.1.5.5.2
Outil Forme main libre	§ 3.1.5.5.3
Lignes simples	§ 3.1.5.5.4
Lignes dynamiques	§ 3.1.5.5.5

Retour à Éditer le contenu	§ 3.1.5

3.1.5.5.1 Outil Ligne

Utilisez cet outil si vous souhaitez dessiner rapidement des lignes simples. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, un bloc Ligne est créée et qui peut être édité comme tous les autres blocs. Si vous pressez [Esc] avant de relâcher le bouton de la souris la ligne en cours d'affichage est immédiatement supprimée.

Nota : Pressez [Maj.] afin de pouvoir tracer des lignes droites avec des angles prédéfinis de 0, 45 ou 90 degrés (etc.).

Retour à :

- Bloc Ligne : § 3.1.5.5

3.1.5.5.2 Outil Forme polygonale

Utilisez cet outil pour tracer successivement plusieurs segments de droites. Cliquez successivement les endroits devant être reliés par des droites, à chaque clic un nouveau segment est tracé entre le dernier et le nouveau point cliqué. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé lorsque vous déplacez le curseur depuis le dernier point cliqué vers le point suivant, une courbe sera tracée au lieu d'un segment de droite. Un double-clic permet de terminer le tracer de la ligne polygonale.

Retour à :

- Bloc Ligne : § 3.1.5.5

3.1.5.5.3 Outil Forme main libre

L'outil Forme main libre permet de dessiner des formes de manière totalement libre. Dessinez la forme en déplaçant la souris comme vous le souhaitez. Dès que vous relâchez le bouton de la souris, le dessin va être vectorisé et lissé.

Retour à :

- Bloc Ligne : § 3.1.5.5

3.1.5.5.4 Lignes simples

Les lignes définies dans le groupe suivant sont prédéfinies. Après sélection la ligne sera tracée dans un bloc sous la forme : de diagonales croisées, d'une croix, d'une ligne angulaire ou d'une ligne 3/4 de rectangle.

Retour à :

- Bloc Ligne : § 3.1.5.5

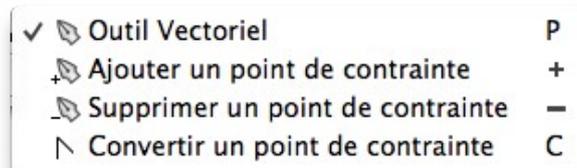
3.1.5.5.5 Lignes dynamiques

Les lignes du dernier groupe sont également appelées lignes dynamiques. Après avoir créé un bloc avec la ligne sélectionnée, vous pouvez modifier ses paramètres à l'aide de l'*Inspecteur de bloc* (cf. § 4.5.3.1) comme le nombre de lignes à tracer en mode Lignes multiples (dans le cas du tracé d'une portée musicale par exemple) ou encore l'angle d'ouverture d'une ligne angulaire variable.

Retour à :

- Bloc Ligne : § 3.1.5.5

3.1.5.6 Vecteurs



Utilisez cet outil pour éditer des objets et des tracés vectoriels, pour ajouter et supprimer des points de contrainte vectoriels, modifier le type de tracé vectoriel et créer de nouveaux tracés vectoriels.

Outil Tracé vectoriel	§ 3.1.5.6.1
Ajouter un point de contrainte	§ 3.1.5.6.2
Supprimer un point de contrainte	§ 3.1.5.6.3
Convertir le point de contrainte	§ 3.1.5.6.4

Retour à Éditer le contenu	§ 3.1.5

3.1.5.6.1 Outil Tracé vectoriel

Utilisez cet outil pour réaliser des tracés vectoriels. Cliquez un point quelconque dans le document pour y débiter le tracé. Cliquez ensuite une nouvelle position. Une ligne vectorielle va être tracée entre le point de départ et le point d'arrivée. Si vous déplacez la souris tout en maintenant son bouton pressé, une courbe de Bézier est créée entre le point

de départ et d'arrivée. Vous pourrez l'ajuster tant que vous maintenez le bouton de la souris pressé. Poursuivez ces actions jusqu'à ce que vous ayez placé tous vos points. Vous pouvez suspendre votre saisie et la reprendre à tout moment, le nouveau point saisi sera toujours lié au dernier point saisi.

Si vous souhaitez déplacer un point ou des points de la courbe de Bézier vous devez activer l'*Outil de sélection* (cf. § 4.2.1.1).

Retour à :

- Vecteurs : § 3.1.5.6

3.1.5.6.2 Ajouter un point de contrainte

En cliquant sur le tracé vectoriel avec cet outil, un nouveau point de contrainte va être inséré à la position cliquée.

Retour à :

- Vecteurs : § 3.1.5.6

3.1.5.6.3 Supprimer un point de contrainte

Si vous souhaitez supprimer un point de contrainte du tracé vectoriel, sélectionnez cet outil et cliquez le point de votre choix qui sera immédiatement supprimé.

Retour à :

- Vecteurs : § 3.1.5.6

3.1.5.6.4 Convertir le point de contrainte

Si vous cliquez une courbe de Bézier avec cet outil, celle-ci sera convertie en une ligne vectorielle. Si vous cliquez sur une ligne vectorielle, celle-ci sera convertie en courbe de Bézier avec pour référence la précédente ligne par défaut. Vous pouvez ensuite déplacer les points de contrainte afin de formater la courbe à vos besoins.

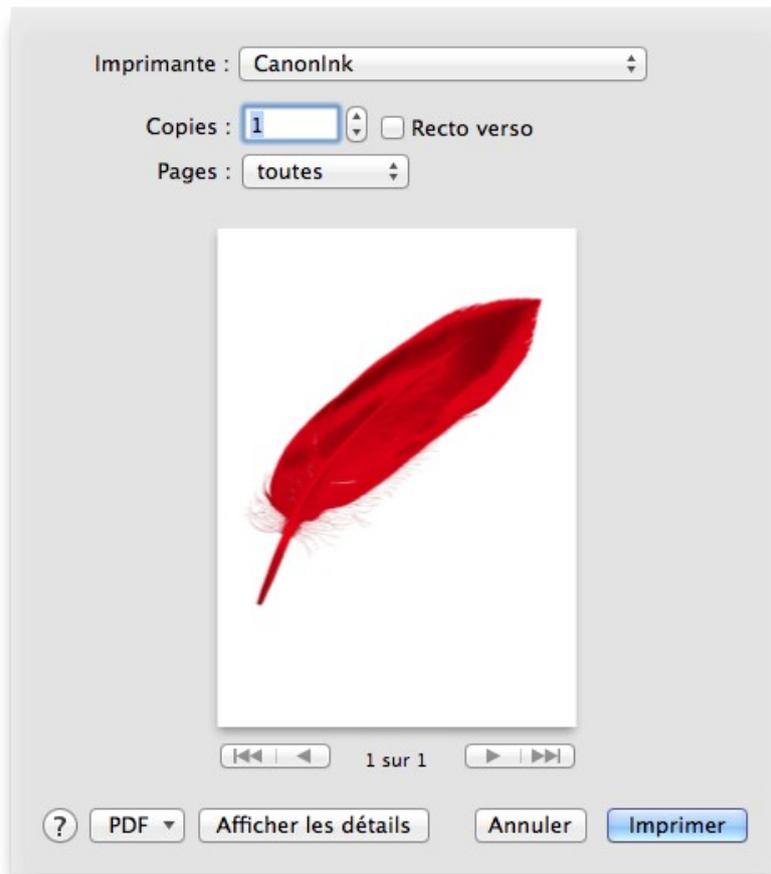
Retour à :

- Vecteurs : § 3.1.5.6

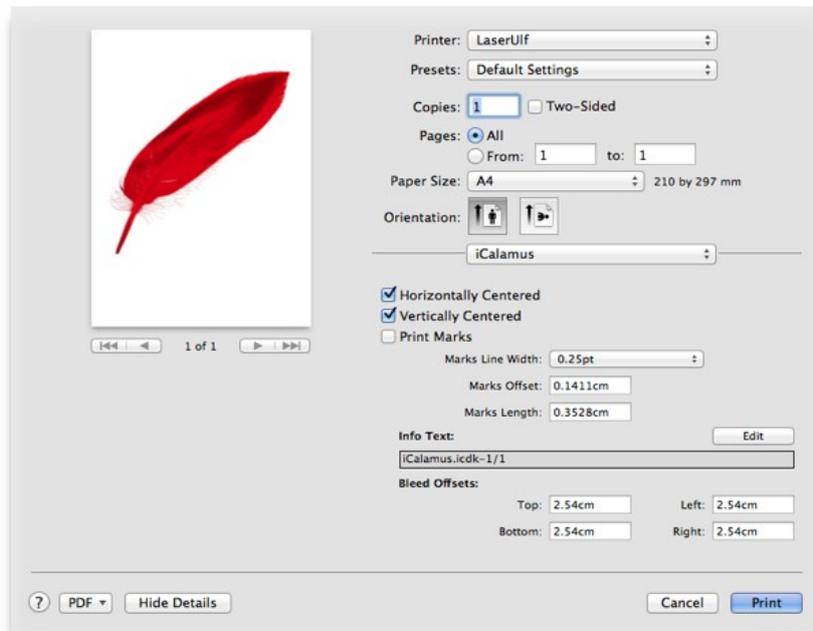
3.1.6 Imprimer un document

Il arrive un moment où la mise en page du document est terminée et qu'il est prêt au tirage. Bien que certaines personnes préfèrent contempler leur travail à l'écran, la plupart des utilisateurs souhaitent cependant imprimer leurs documents. Vous êtes sûrement d'accord avec cela.

iCalamus propose plusieurs options afin de permettre le tirage sur papier de votre document final. L'option la plus simple et la plus directe et celle que vous utilisez le plus souvent avec d'autres programmes. Vous avez, bien sûr trouvé l'élément de menu *Imprimer* du menu *Fichier* d'iCalamus (cf. § 4.1.2.19).



iCalamus ajoute, au dialogue d'impression, un sous menu de paramétrage appelé iCalamus à partir duquel vous pouvez définir si le document doit être imprimé, centré et/ou si vous souhaitez également imprimer les repères d'impression et les bordures de découpe.



Nota : N'oubliez pas de synchroniser la taille du papier à imprimer avec celle de votre document à partir de l'élément de menu *Format d'impression* (cf. § 4.1.2.18).

Un autre moyen de réaliser le tirage est de l'imprimer au format PDF au préalable. Vous trouverez également les paramètres associés dans le dialogue d'impression.

Vous pouvez également vouloir exporter le document ou certaines parties seulement. Pour cela, l'élément de menu Exporter du menu Fichier propose de nombreux formats d'image et le format PDF. L'avantage de cette option est de ne pas avoir à tirer toutes les pages mais uniquement des blocs spécifiques.

Retour à :

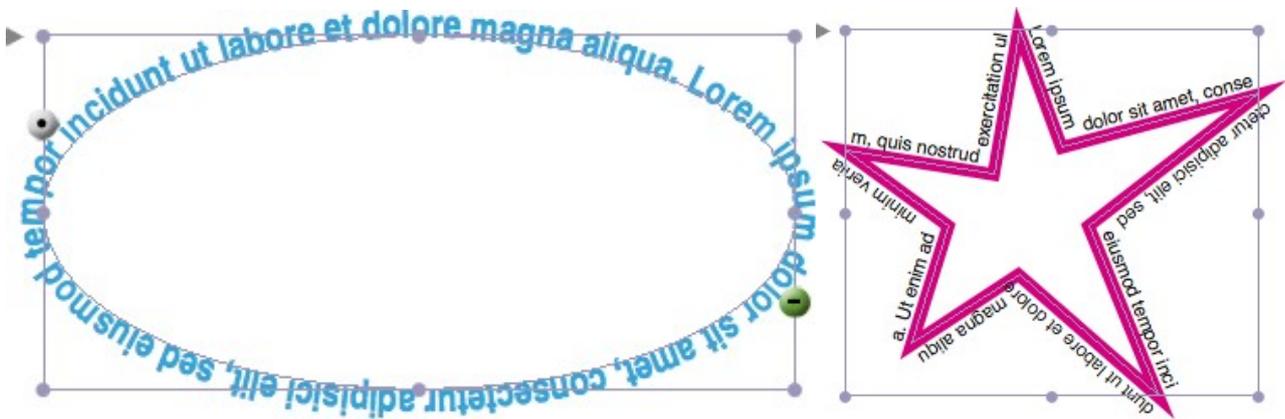
- Premiers pas : § 3.1

3.2 Comment placer un texte sur un tracé

Dans cette prise en main vous allez apprendre combien il est facile de créer un texte sur un tracé.

1. Tout d'abord créez un document.
2. Puis créez une ligne, une forme ou un bloc vectoriel. Tous ces types de bloc ont en commun que les objets présentés sont créés à partir de tracés vectoriels.
3. Sélectionnez l'Inspecteur de contour (cf. § 4.5.3.3). Un menu local permet de sélectionner un style de contour.
4. Sélectionnez le style de contour du texte sur un tracé.
5. Des paramètres additionnels s'affichent dans l'Inspecteur de contour qui peuvent être utilisés pour ajuster le texte sur le tracé. Saisissez le texte à placer sur le tracé dans le grand champ et regardez comment il s'affiche en temps réel le long du tracé du bloc sélectionné.

Il n'y a pas de limite à votre création.



Retour à :

- Premiers pas : § 3.1

3.3 Réaliser une lettre commerciale

Dans ce chapitre de prise en main vous allez apprendre à composer une lettre commerciale simple. En parallèle, vous allez apprendre à utiliser la palette d'outils, les inspecteurs, les règles de texte et de lignes. Dans cette rubrique et les rubriques suivantes constituant le chapitre de prise en main, nous considérerons qu'iCalamus est déjà lancé.

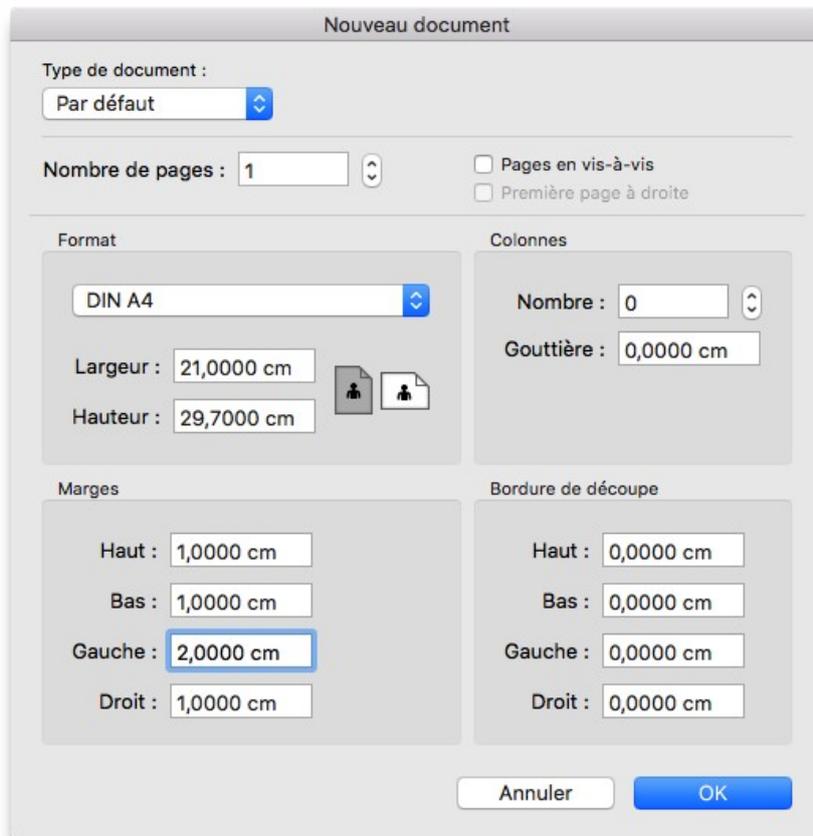
La création de ce document a été scindée en plusieurs étapes afin de vous permettre de les appréhender plus facilement.

Créer le document	§ 3.3.1
Ligne d'adresse de l'expéditeur	§ 3.3.2
Bloc Coordonnées de l'expéditeur	§ 3.3.3
Insérer un logo	§ 3.3.4
Ajuster un logo avec des repères	§ 3.3.5
Utiliser des caractères spéciaux	§ 3.3.6
Utiliser des lignes	§ 3.3.7

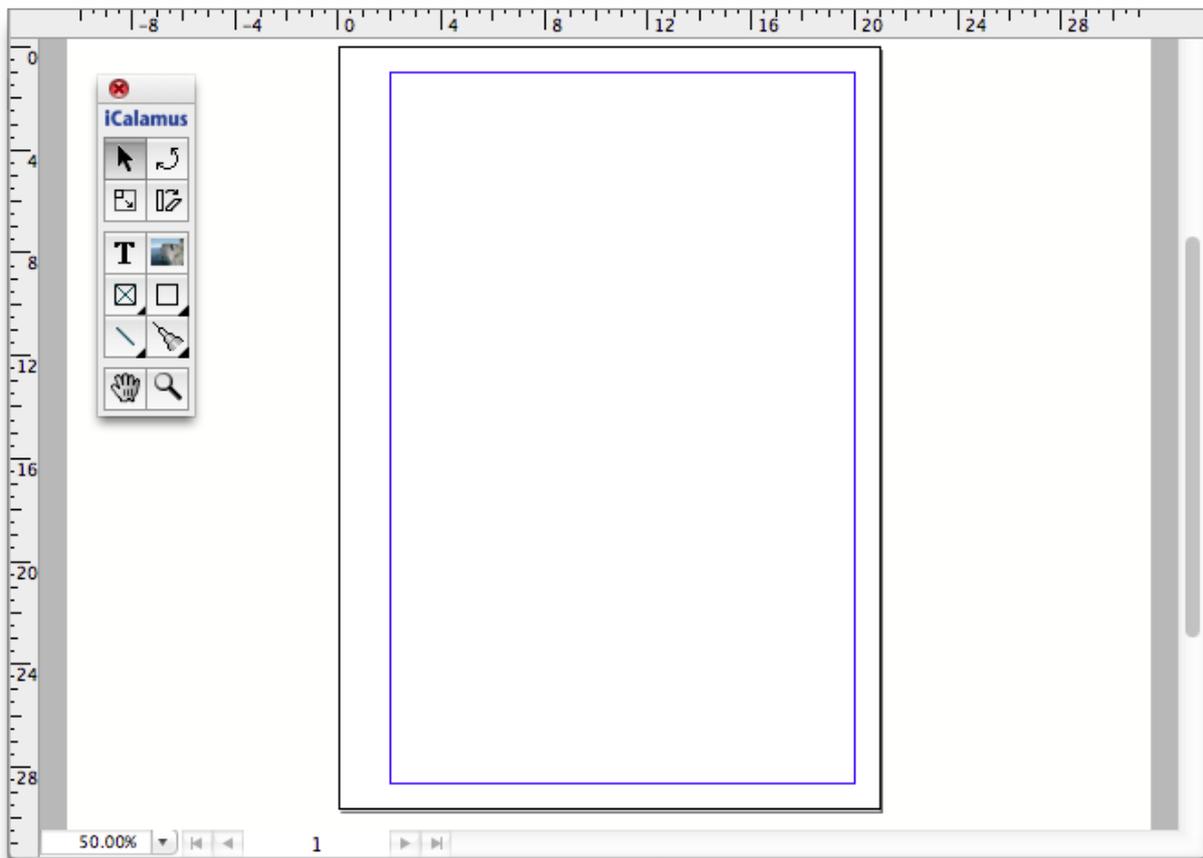
Retour à Prise en main	§ 3

3.3.1 Créer le document

- Sélectionnez *Nouveau* dans le menu *Fichier*.
- Définissez tous les paramètres du dialogue Nouveau document comme indiqué dans la figure suivante :



- Lorsque vous fermez le dialogue par [OK], votre lettre commerciale doit ressembler à cela :



Nota : La feuille correspondant à la lettre commerciale est matérialisée par une bordure noire dans la zone de travail en blanc. Les repères colorés en bleu et en magenta délimitent la zone dans laquelle seront placés les blocs par la suite. À gauche nous avons défini une bordure habituelle de 2 cm (pour le classement), les bordures haute, droite et basse ont une largeur de 1 cm.

Retour à :

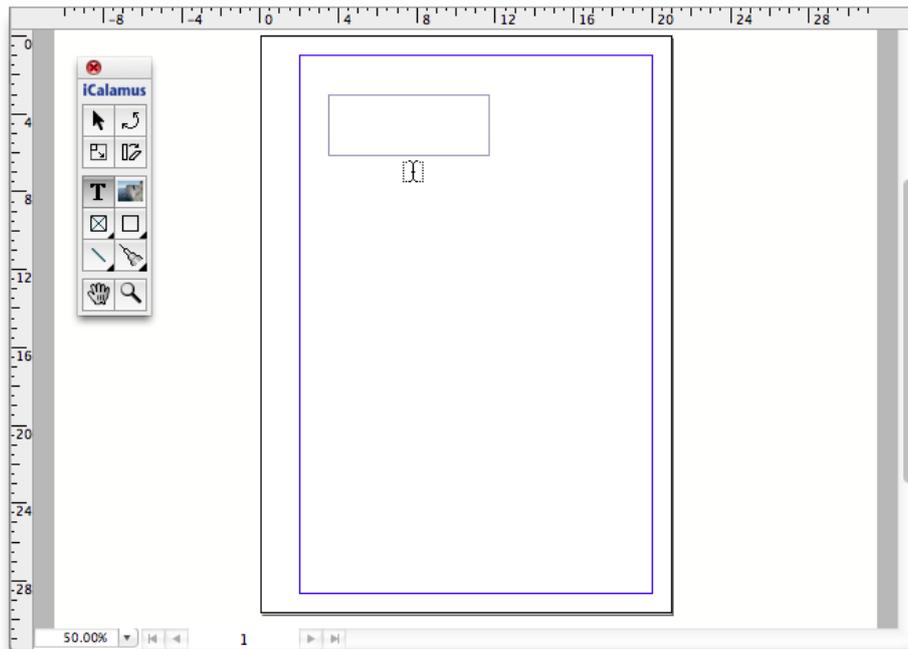
- Réaliser une lettre commerciale : § 3.3

3.3.2 Ligne d'adresse de l'expéditeur

- Avant toute chose, nous allons définir la ligne d'adresse de l'expéditeur dans la zone d'adresse. Cette adresse sera par la suite visible dans la fenêtre de l'enveloppe.
- Sélectionnez l'*Outil Texte* (cf. § 4.2.3.1) dans la palette d'outils.

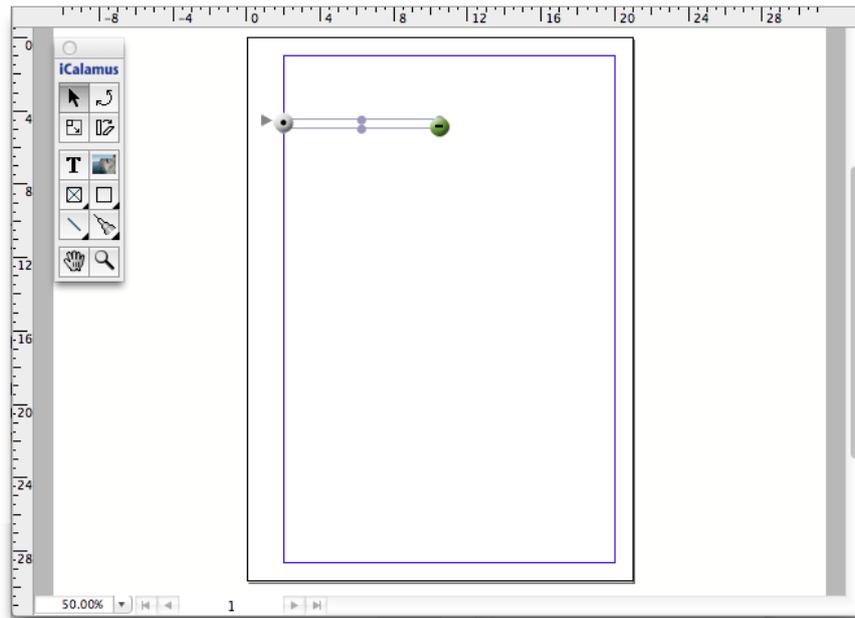
T

- Cliquez maintenant un point quelconque dans le document et créez un cadre rectangulaire. Votre document devrait ensuite ressembler à cela :

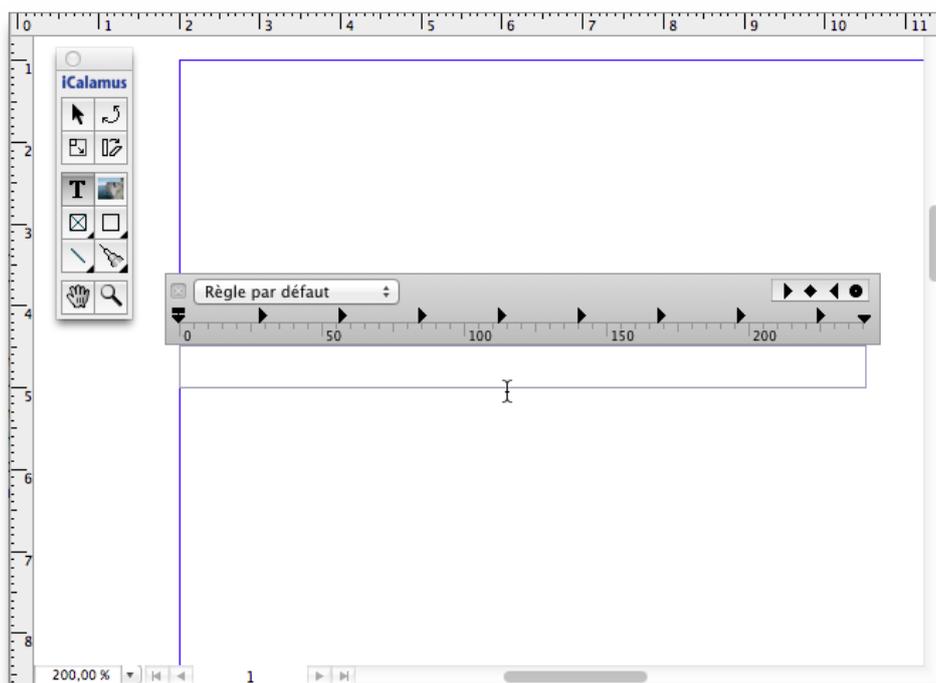


- Ouvrez maintenant l'*Inspecteur de géométrie* et ajustez les dimensions du bloc créé, comme indiqué dans la figure suivante : X 2,0 cm, Y 4,5 cm, L 8,5 cm, H 0,5 cm.

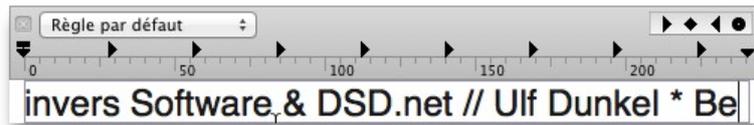




- Zoomez maintenant sur le bloc de texte, ce qui facilitera son édition. Pour cela, sélectionnez Zoom : Zoom sur la sélection dans le menu Affichage. Votre document doit maintenant ressembler à ça :

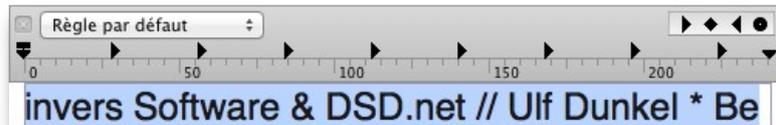


- Veuillez maintenant saisir votre adresse postale dans le bloc de texte, comme indiqué dans l'exemple suivant. Dans la mesure où l'outil sélectionné est déjà l'outil texte, il suffit de saisir le texte dans le bloc sélectionné. Vous reconnaîtrez toujours un bloc de texte en mode édition par la présence d'une règle au-dessus du bloc. Votre adresse postale ne rentrera probablement pas dans le bloc texte.

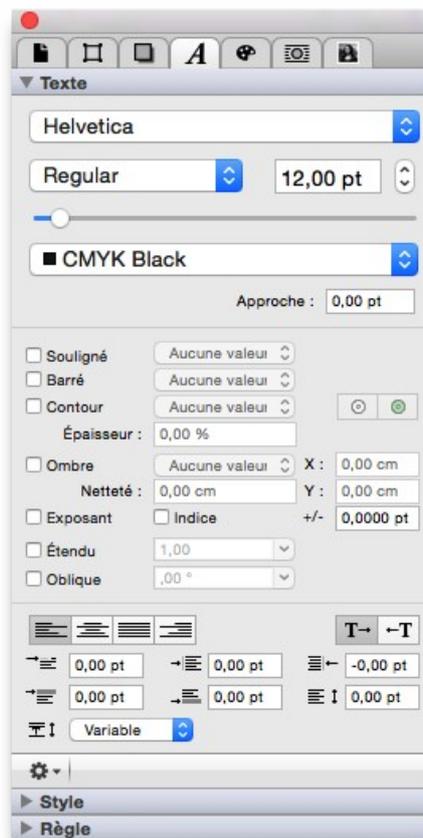


Vous devinez ce qui va suivre ? – Oui, bien sûr, nous devons définir la taille de la police de caractère de ce bloc Texte car elle est trop grande pour le moment.

- Sélectionnez tout le texte dans le bloc en choisissant Tout sélectionner dans le menu Édition. (Vous pouvez également presser la combinaison de touches [Cmd][A] et ainsi vous familiariser petit à petit avec les raccourcis clavier). Le texte est désormais sélectionné (il est surligné en bleu par exemple).

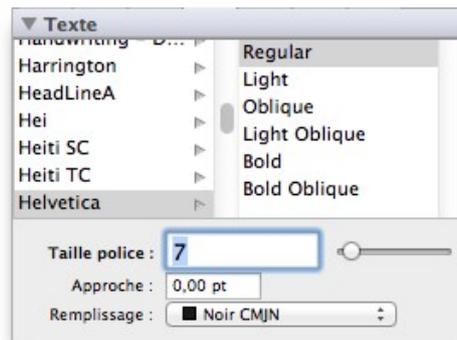


- Ouvrez l'inspecteur Texte et regardez ses paramètres.



Votre *Inspecteur de texte* va probablement afficher des valeurs similaires.

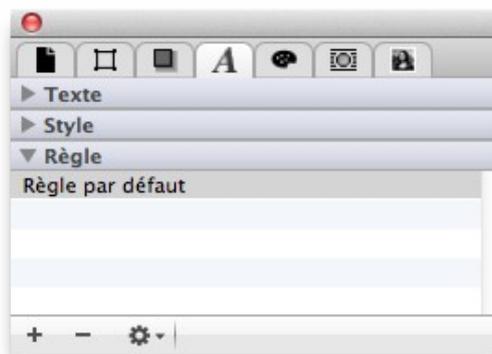
- Modifiez la taille de la police de caractères du texte sélectionné. Pour cela, cliquez dans le champ éditable Taille police et saisissez la valeur 7. Il n'est pas nécessaire de saisir 7.0000pt ou 7.0. iCalamus va automatiquement formater la valeur. Vous pouvez également décrémenter la valeur par pas de 0,1 pt à l'aide de la touche [Flèche Bas] de votre clavier ou encore par unité entière en pressant la combinaison de touches [Maj.] [Flèche Bas].



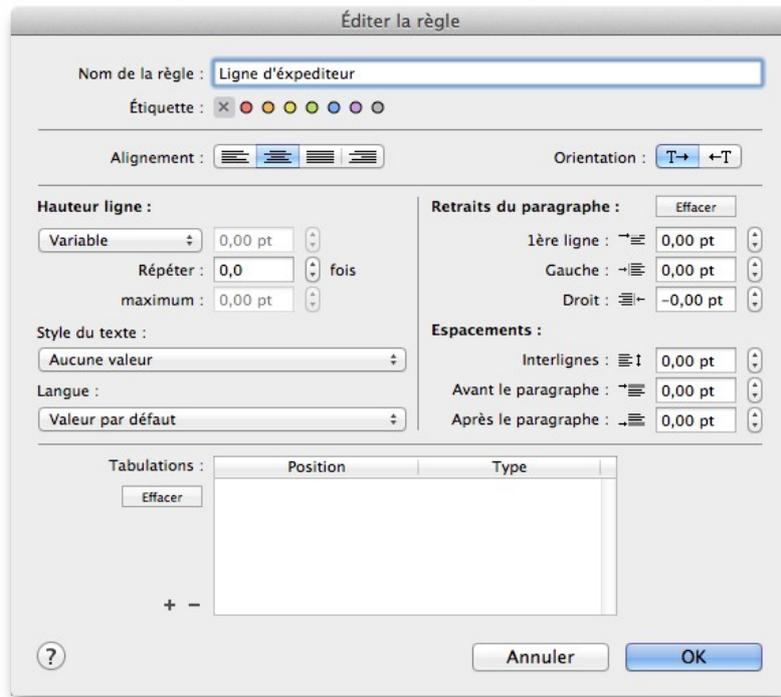
- Veuillez compléter le texte de votre adresse. Lorsque vous aurez terminé, votre bloc Texte devrait ressembler à celui-ci.



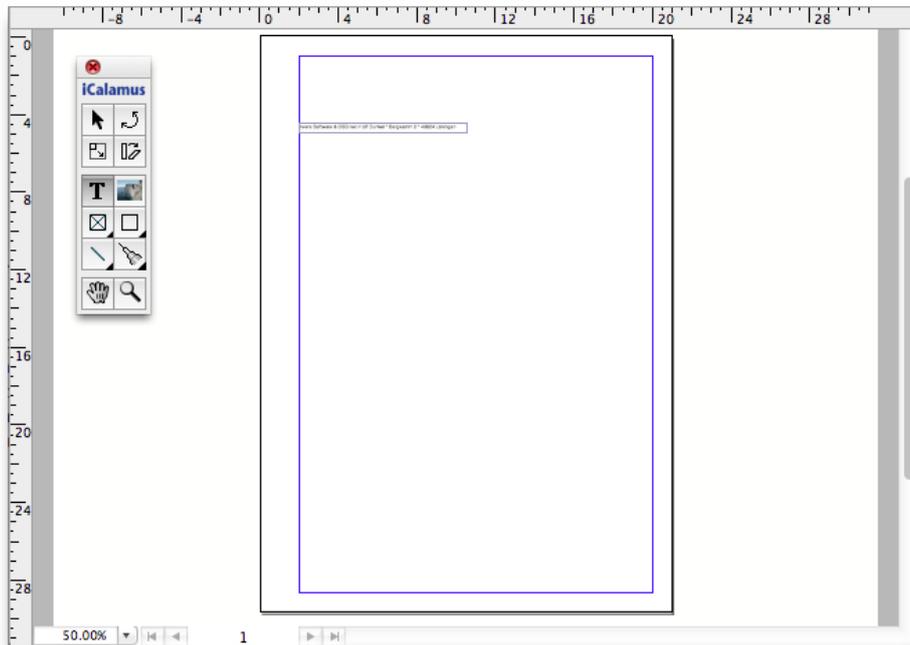
- Nous pensons que la ligne d'adresse de l'expéditeur doit être centrée dans le bloc, ne croyez-vous pas ? Pas de problème. Ouvrez l'inspecteur Règle.



- Vous y trouverez une liste de règles qui ne contient pour le moment que la règle par défaut. Ne la touchez pas, mais cliquez sur le bouton [+] pour en créer une nouvelle.
- Ajustez les paramètres de la nouvelle règle comme indiqué dans la figure suivante. Lorsque vous fermez le dialogue par [OK], la nouvelle règle est insérée dans la liste des règles et elle sera automatiquement utilisée dans votre bloc texte.



- Votre ligne d'adresse d'expéditeur est terminée pour le moment. Sélectionnez **Tout désélectionner** dans le menu Édition pour désélectionner le bloc Texte.
- Votre document doit maintenant ressembler à l'image suivante.



Retour à :

- Réaliser une lettre commerciale : § 3.3

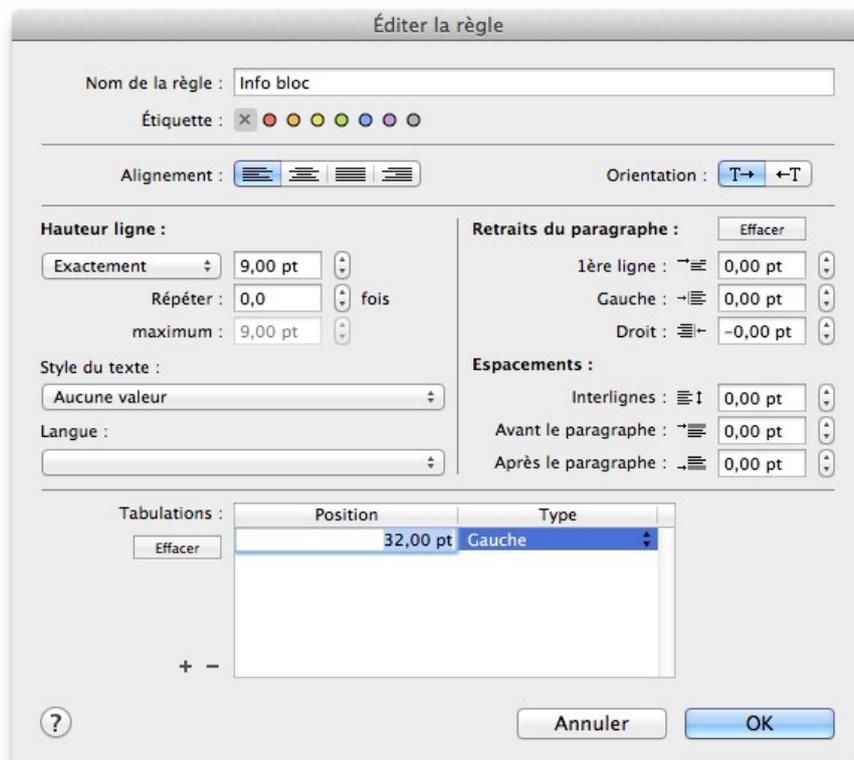
3.3.3 Bloc Coordonnées de l'expéditeur

Nous allons maintenant placer le bloc d'informations de l'expéditeur dans la partie supérieure droite de la lettre commerciale. À partir de maintenant nous n'allons plus vous montrer toutes les copies d'écran dans la mesure où vous êtes désormais habitué à l'utilisation des outils élémentaires.

- Créez un autre bloc texte avec les coordonnées suivantes : X 14 cm, Y 4,5 cm, L 6 cm, H 4,5 cm.



- Attribuez une taille de police de 9 pt à ce bloc texte et saisissez vos coordonnées postales et téléphoniques.
- Vous allez devoir créer une autre règle pour éviter le centrage du texte défini pour la ligne de l'expéditeur.



- Votre document va maintenant plutôt ressembler à cela :

iCalmus Software & DSD - rue de l'Étoile 7 - 89200 Lons-le-Saunier

iCalmus Software & DSD - rue de l'Étoile
89200 Lons-le-Saunier
D-4824 Lons-le-Saunier

Tel : 03 84 32 9 20 73
Fax : 03 84 32 9 20 74
E-mail : duke@icalmus.net

Web : www.icalmus.net
www.dsd.net
www.calamus.net

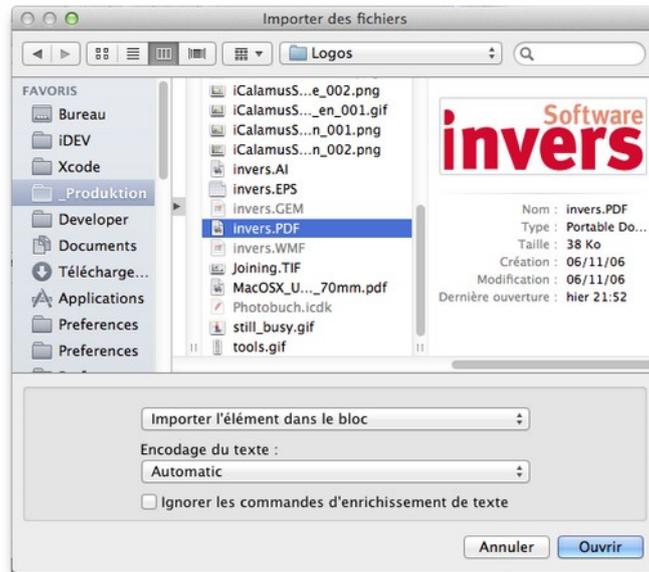
Retour à :

- Réaliser une lettre commerciale : § 3.3

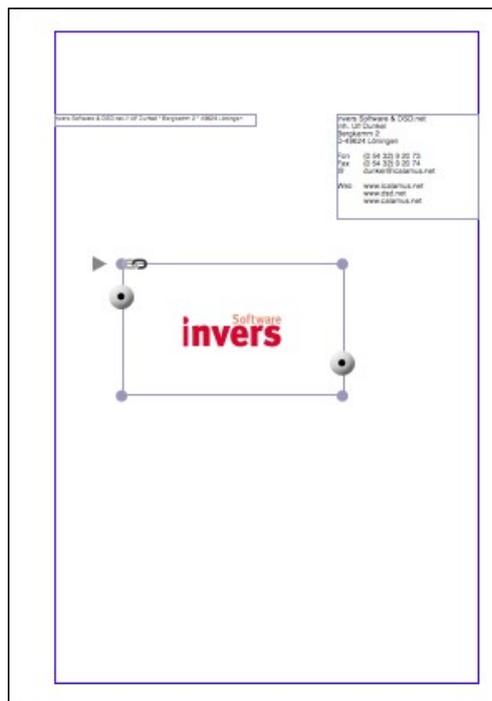
3.3.4 Insérer un logo

Une lettre commerciale sans logo n'est pas plus jolie qu'une brique dans un mur. Utilisez votre logo, utilisez l'identité relative à votre corporation pour faciliter l'identification de votre entreprise dans une lettre commerciale. Aussi, allons-nous maintenant ajouter un logo à notre lettre commerciale.

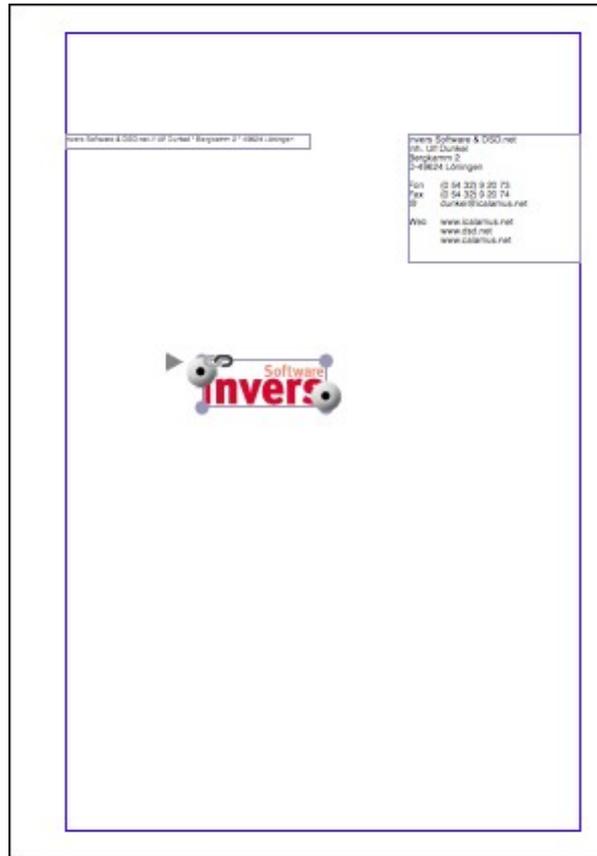
- Sélectionnez l'élément de menu Insérer un fichier dans le menu fichier. Dans le dialogue de sélection de fichier, naviguez jusqu'au fichier contenant votre logo. Lorsqu'iCalamus ne prend pas en charge un format de fichier, celui-ci est grisé et inactif.



- Importez le fichier de votre choix en cliquant sur [OK] puis, juste après, créez un nouveau bloc qui contiendra le logo.



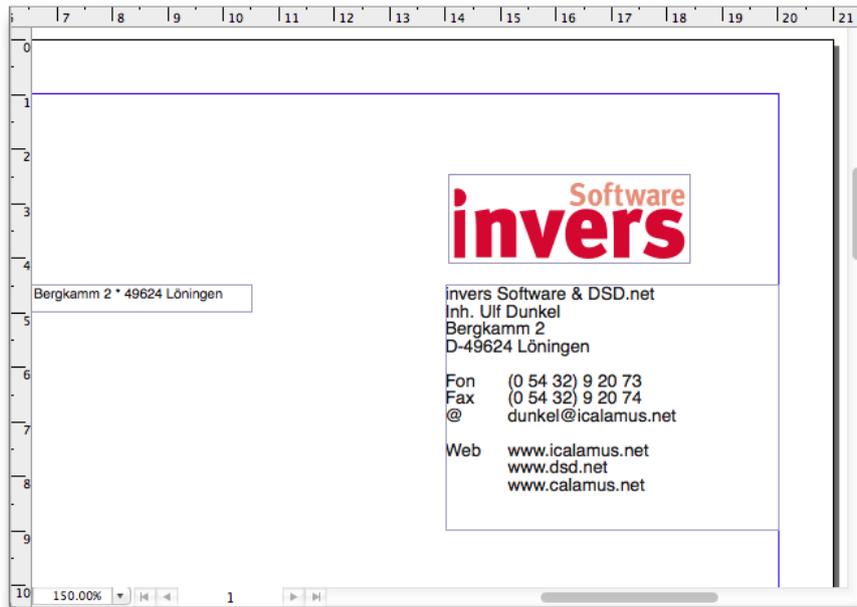
- Votre logo n'aura probablement pas la bonne taille. Maintenez la touche [Ctrl] pressez et cliquez dans le bloc du logo (ou cliquez avec le bouton droit de la souris si cette dernière en est équipée). Un menu contextuel contenant différentes fonctions pour ce bloc s'affiche.
- Sélectionnez l'élément de menu *Ajuster* et sélectionnez *Restaurer la taille originale du contenu* dans le sous-menu. Le logo va ensuite s'afficher dans le bloc dans sa taille originale.
- Sélectionnez maintenant *Ajuster : Ajuster le bloc à la taille originale du contenu* afin de réajuster la taille du bloc à la taille requise.



- Vous pouvez maintenant placer le logo au-dessus du bloc de coordonnées de l'expéditeur. Si vous avez l'impression d'avoir perdu le contenu du bloc, c'est que vous avez peut-être déplacé, sans le vouloir, le bloc sans son contenu. Si vous souhaitez déplacer le bloc et son contenu en même temps, vous devez veiller à l'état de l'option *Transformer le contenu* dans le menu *Action* de l'*Inspecteur Géométrie*. Si l'option est cochée, le bloc et son contenu sont déplacés et traités comme une entité unique.



- Lorsque vous avez terminé cette opération, la partie supérieure droite de votre lettre commerciale devrait ressembler à cela :



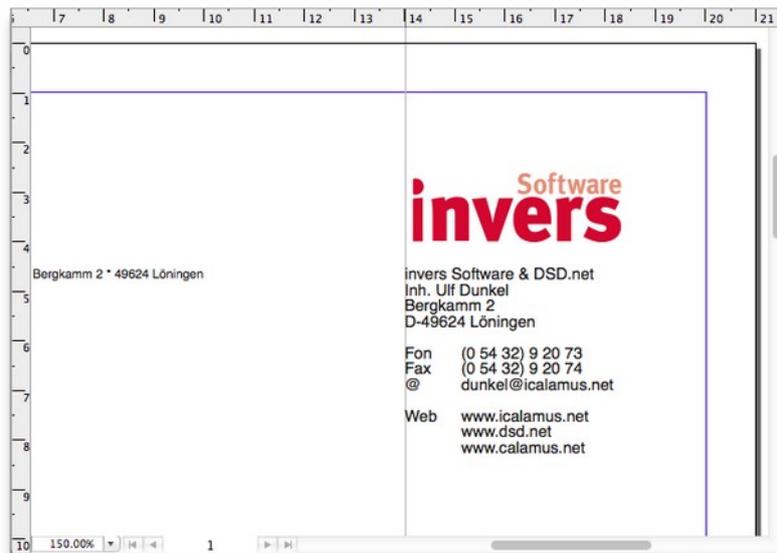
Retour à :

- Réaliser une lettre commerciale : § 3.3

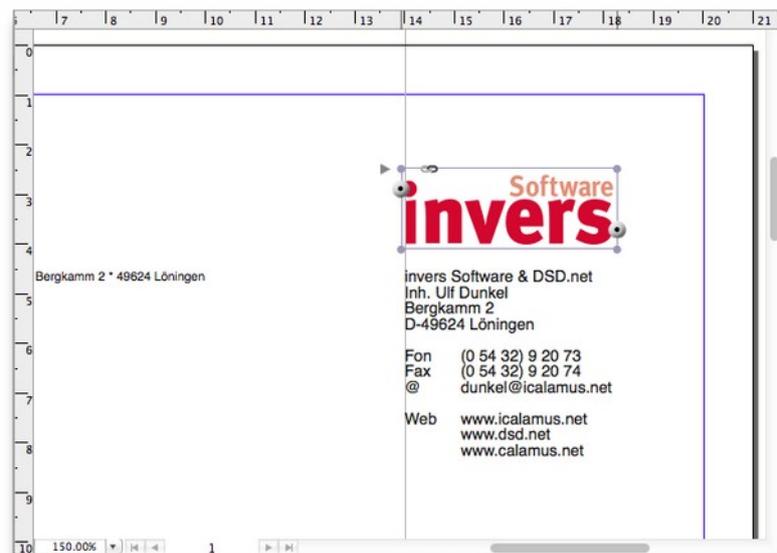
3.3.5 Ajuster un logo avec des repères

Dans notre exemple, il est très important que le i tronqué du logo de invers soit ajusté sur le bord gauche du bloc d'informations de l'expéditeur. Comme le logo n'est pas vraiment ajusté sur la gauche dans son bloc, un ajustement numérique ne sera pas d'une grande utilité dans ce cas.

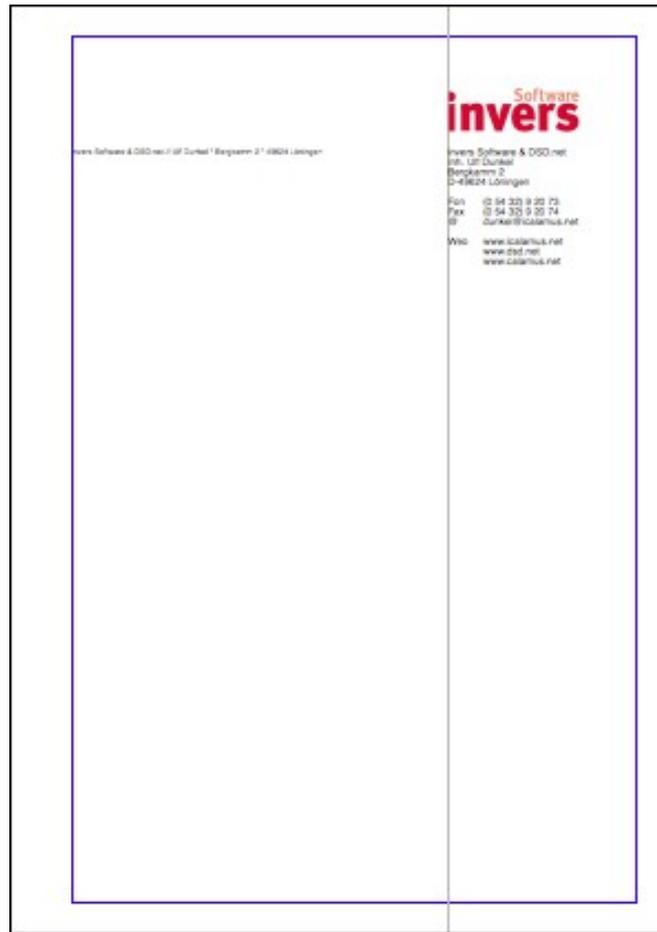
- En utilisant un repère, il est très facile d'ajuster les objets entre eux. Déplacez un repère vertical depuis la règle horizontale tout en pressant la touche [Opt]. Placez le repère exactement sur la bordure gauche du bloc d'informations de l'expéditeur. Dans notre exemple, il doit être exactement placé à 14.0 cm. (Si vous ne pressez pas la touche [Opt], vous allez tracer un des repères horizontaux depuis la règle horizontale du document et des repères verticaux depuis la règle verticale du document).



- Maintenant vous pouvez déplacer le bloc du logo à l'aide de la souris jusqu'à ce que le i tronqué soit exactement placé sur le repère. (Pendant que vous déplacez un bloc, son ancienne position est affichée sous la forme d'une image fantôme. Dès que vous relâchez le bloc à sa nouvelle position, l'image fantôme est supprimée).



- Comparez maintenant votre lettre commerciale à celle-ci :

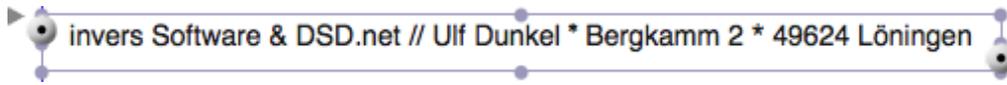


Retour à :

- Réaliser une lettre commerciale : § 3.3

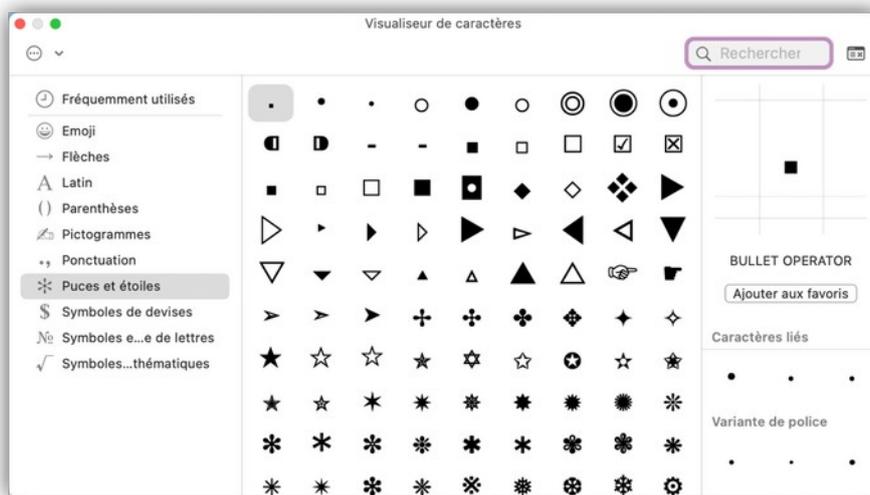
3.3.6 Utiliser des caractères spéciaux

Regardez à nouveau la ligne d'adresse de l'expéditeur – nous pouvons faire un peu mieux, non ?



Dans notre exemple les caractères étoiles qui délimite le nom de la société, la rue et la ville ne sont pas du plus bel effet. Un point centré serait plus joli. Mais comment faire si votre clavier ne vous le propose pas ?

- Une fois en mode édition de texte, sélectionnez la ligne d'adresse de l'expéditeur. (Sélectionnez l'outil Texte et cliquez dans le bloc texte pour afficher la règle au-dessus du bloc).
- Placez maintenant le curseur d'édition devant le premier caractère étoile et sélectionnez *Emoji et symboles* depuis le menu *Édition* ou *Caractères spéciaux* depuis le menu *Texte*. Un dialogue s'affiche qui visualise tous les caractères spéciaux au format Unicode disponibles pour le caractère sélectionné.



- Sélectionnez la rubrique *Puces/Étoiles* dans la colonne de gauche. Vous allez y trouver très rapidement le caractère **BULLET OPERATOR**. Un clic sur ce caractère insère ce caractère à la position courante du curseur d'édition. (Ne vous étonnez pas si le dialogue *Visualiseur de caractères* ne se ferme pas automatiquement. Le dialogue *Visualiseur de caractères* est une palette système de macOS qui reste ouverte jusqu'à ce que vous la refermiez).
- Supprimez maintenant le caractère étoile devenu inutile et sélectionnez la seconde étoile comme bloc texte à l'aide de la souris. Insérez un nouveau point centré **BULLET OPERATOR** dans le bloc texte. Il remplacera automatiquement le bloc texte sélectionné.
- Votre ligne d'adresse expéditeur doit ressembler à la nôtre désormais.



Retour à :

- Réaliser une lettre commerciale : § 3.3

3.3.7 Utiliser des lignes

Il serait bien d'avoir une ligne horizontale sous la ligne d'adresse de l'expéditeur, afin de séparer visuellement la ligne d'adresse de l'expéditeur de celle du destinataire dans la zone d'adresse du destinataire.

- Sélectionnez le texte de la ligne d'adresse de l'expéditeur et agrandissez-la en effectuant un zoom.



- Sélectionnez l'*Outil Ligne* dans la *PaLETTE d'outils*.



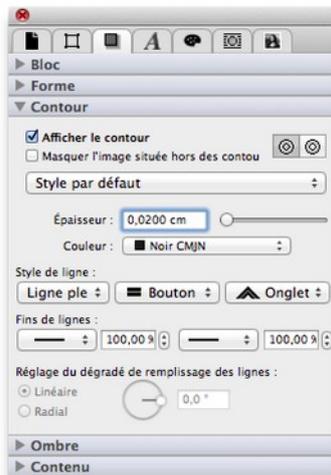
- Dessinez maintenant, à l'aide de l'*Outil Ligne*, une ligne horizontale tout le long de la bordure inférieure du bloc *Texte* sélectionné. Si votre main tremble trop, pressez la touche [Maj.] tout en dessinant la ligne, cela stabilisera votre tracé.



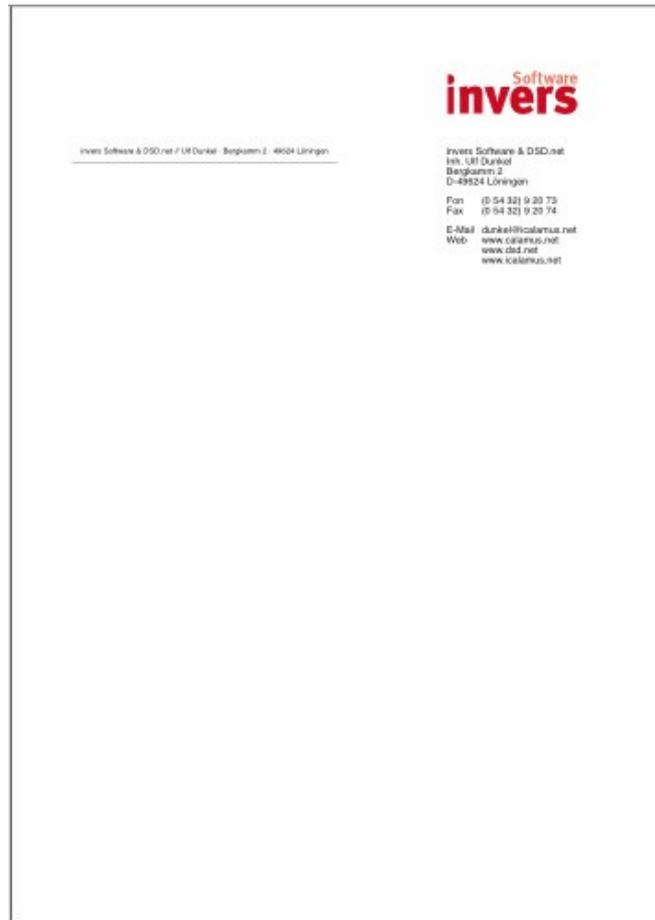
- Afin de placer correctement la ligne sous la ligne d'adresse de l'expéditeur, ajustez ces coordonnées dans l'*Inspecteur de géométrie* : X 2 cm, Y 5 cm, L 8,5 cm, H 0 cm.



- Dans la rubrique *Contour* de l'*Inspecteur de bloc*, vous pouvez définir l'épaisseur du tracé de la ligne ou encore si elle doit être ou non tracée.



- Votre lettre commerciale est désormais prête à être utilisée.



Retour à :

- Réaliser une lettre commerciale : § 3.3

3.4 Réaliser un livre

Si vous vous sentez d'humeur pour écrire un livre ou encore pour le mettre en page, alors ce chapitre est fait pour vous. Vous allez rapidement et facilement y apprendre comment créer un livre. Vous n'allez pas apprendre, ici, comment rédiger un livre. En outre, nous ne vous révélerons pas qui est le meurtrier et si, finalement, l'infirmière a épousé le héros.

Dans ce chapitre nous considérerons que le contenu de votre livre existe déjà sous la forme d'un document au format texte brut. Voici quelques points importants pour importer et mettre en page un livre rapidement :

- N'effectuez pas de césures manuelles !
- Ne terminez les lignes de votre texte par un symbole paragraphe en utilisant la touche [Entrer] ou par tout autre artifice. Réalisez une saisie continue jusqu'à ce que vous atteigniez réellement la fin d'un paragraphe dans votre texte.
- Terminez vos paragraphes par un seul [Entrer].
- Évitez les effets et le style dans le texte à importer.

[Cette liste n'est pas exhaustive.]

Lorsque vous mettez en page un livre, le travail à réaliser sera en général toujours le même, quel que soit le livre à réaliser. Nous allons détailler ces différentes étapes dans les paragraphes suivants. Lorsque vous aurez lu tous ces paragraphes votre livre sera pratiquement prêt à être imprimé. Vous serez alors capable de transposer ces étapes à tout document comportant plusieurs pages, comme un magazine, un journal ou une thèse.

Définir le format des pages du livre	§ 3.4.1
Définir la zone de saisie du texte du livre	§ 3.4.2
Préparer le document qui contiendra le livre	§ 3.4.3
Importer le texte du livre	§ 3.4.4
Définir les polices de caractère du livre	§ 3.4.5
Définir les règles du livre	§ 3.4.6
Formater le texte du livre	§ 3.4.7
Terminer le document	§ 3.4.8

Retour à Prise en main	§ 3

3.4.1 Définir le format des pages du livre

Bien sûr, c'est vous qui décidez du format de votre livre, mais vous avez peut-être reçu des instructions de votre directeur ou de votre éditeur, dans ce cas suivez ses instructions !

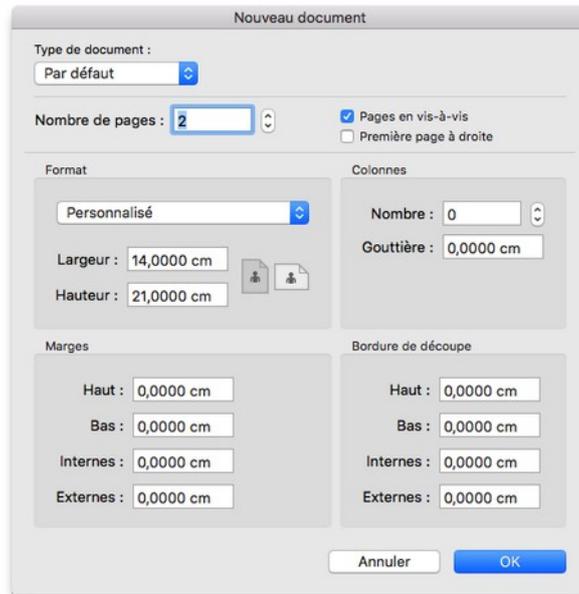
Si vous n'avez jamais mis en page de livres, regardez ceux de votre bibliothèque. La plupart d'entre eux sont au format Portrait. Seuls quelques livres utilisent le format Paysage – il s'agit en général de livres pour enfants ou des livres de table de café. Les livres carrés (ou presque carrés) sont plutôt rares par rapport au format de nos actuels fascicules pour CD et DVD.

Le format Portrait a fait ses preuves depuis plusieurs siècles et cela pour de nombreuses raisons pratiques. Plusieurs critères permettent de définir la taille des pages du livret. Vous souhaitez, par exemple, ne pas trop gaspiller de papier lors de la production de votre livre. Aujourd'hui de petits formats DIN, tel que le DIN A5, peuvent être utilisés pour les livres sans qu'il y ait trop de chutes gaspillées. Mais le ratio d'aspect pour ce type de pages DIN n'est pas très esthétique. Les livres ont un meilleur aspect lorsque la largeur des pages est inférieure à celle du ratio d'aspect de la page. Le format DIN A5 d'une page est 14.8 x

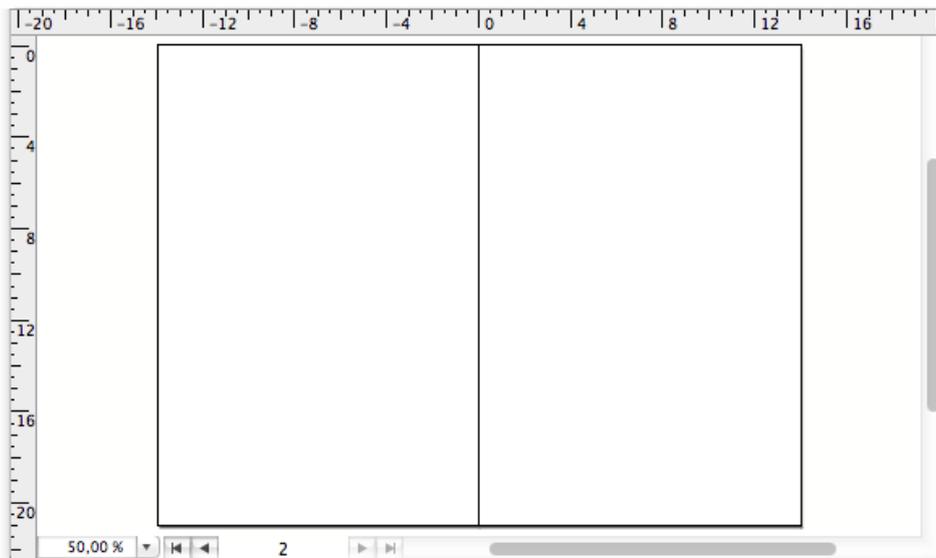
21.0 cm. Lorsque vous comparez ce format à celui des livres vous rencontrerez des formats de page encore plus petits. Si vous réduisez la largeur de la page de 14.8 cm à 14.0 cm par exemple, vous augmenterez l'effet esthétique.

Dans l'exemple suivant, nous allons utiliser le format (14.0 x 21.0 cm). Vous êtes libres de le reproduire dans d'autres formats. Le principe restera toujours le même.

Créez un nouveau document comportant 2 pages dans iCalamus, en activant le mode double page et en considérant que la première page est affichée à gauche. Le dialogue suivant va expliquer comment ajuster au mieux la liste des paramètres.



Une fois créé vous verrez apparaître votre livre en mode double-page. Enregistrez votre document en lui donnant un nom. (L'image suivante permet d'avoir une vue d'ensemble. Vous verrez les deux pages s'afficher au centre du document, encadré par les pages d'assemblage et qui n'ont, à ce stade de l'explication, aucune influence sur le thème abordé dans ce paragraphe.



Retour à :

- Réaliser un livre : § 3.4

3.4.2 Définir la zone de saisie du texte du livre

Qu'est-ce qu'une zone de saisie ? Nous utilisons ce terme pour définir la zone, dans la page d'un livre, qui contient le texte du livre. En d'autres termes : La zone de saisie s'affiche sur toute une page les lignes du livre. (Le numéro des pages et certaines colonnes de titre ne font pas partie de la zone de saisie.)

Une jolie zone de saisie consiste à trouver un bon équilibre entre la zone de saisie et la zone laissée libre. Afin de définir cet équilibre, nous afficherons toujours le livre en mode double-page – comme lorsque nous visualisons les deux pages d'un livre nous le lisons. D'une manière générale la bande de papier laissée libre dans la partie supérieure doit être inférieure à celle de la bande inférieure. Dans le même temps les bordures intérieures des deux pages prises ensemble ne doivent pas être plus larges que la bordure gauche ou droite considérée du livre.

Il existe plusieurs méthodes pour obtenir un rapport harmonieux entre la zone de saisie et la zone laissée libre. Vous avez peut-être déjà entendu parler du Nombre d'or, qui est utilisé ici. Le rapport est parfait lorsque le rapport entre la hauteur et la hauteur de la zone de saisie est identique à celui obtenu avec la hauteur et de la largeur du papier. Vous pouvez par exemple définir la zone de saisie d'un livre en utilisant un rapport de 2:3:5:8. En utilisant une page DIN A5 ordinaire et en définissant une marge intérieure de 16 mm (marge arrière), 24 mm pour la marge supérieure (haut de page), 40 mm pour la bordure extérieure et 64 mm pour la bordure inférieure (pied de page), vous allez rapidement obtenir un très bon rapport esthétique entre la zone de saisie et la zone laissée libre.

Vous vous doutez bien que déterminer le nombre d'or pour chaque format de pages a été toute une science dans les siècles passés. Les maisons de publication ont essayé de se démarquer de leurs concurrents, mais en copiant, aujourd'hui encore, ces zones de saisie idéales, cela conduit aujourd'hui encore, à utiliser les mêmes zones de travail.

Vous aimeriez cependant bien connaître un moyen plus rapide qui vous conduira aussi sûrement sur les chemins du succès qu'une formule utilisant des rapports ou encore des tables de correspondances. Vous allez apprendre comment réaliser de belles zones de saisie sur chacune des pages de votre livre et ce, quel que soit le format utilisé. Nous allons parler de la division par neuf et de la division par douze ! – qui peut être apprise et très facilement utilisée.

La division par neuf et la division par douze

Pour mettre en œuvre la division par neuf, vous allez au préalable diviser votre document en neuf colonnes et neuf lignes. Dans iCalamus, cela est réalisé en utilisant la grille du document. Ouvrez le dialogue correspondant dans le menu Affichage et paramétrez le dialogue comme indiqué dans l'image suivante :

Paramétrage de la grille

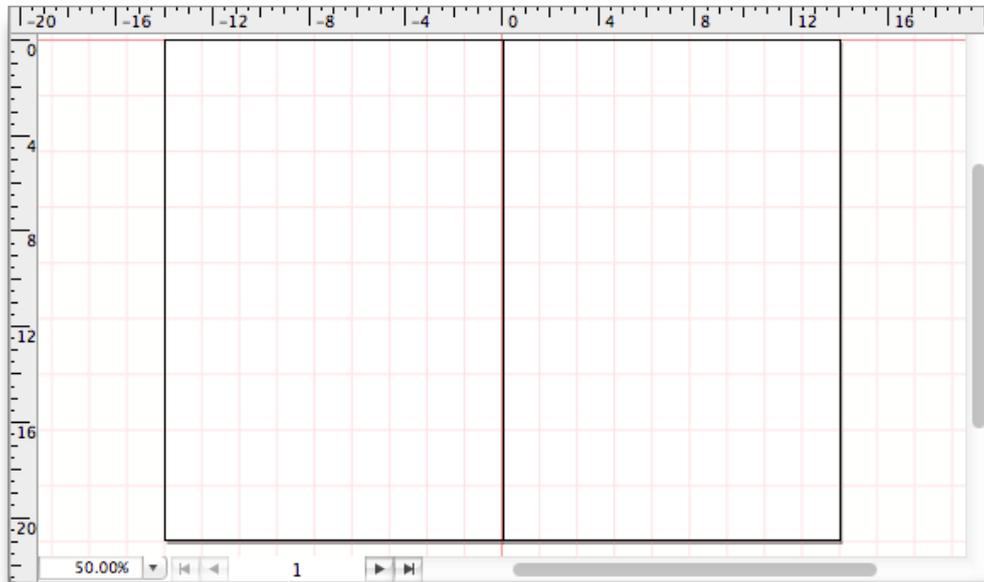
Couleur : ■ Rouge

Mailles verticales	Mailles horizontales
Écartement : 21,0000 cm	Écartement : 14,0000 cm
Subdivisons : 9	Subdivisons : 9

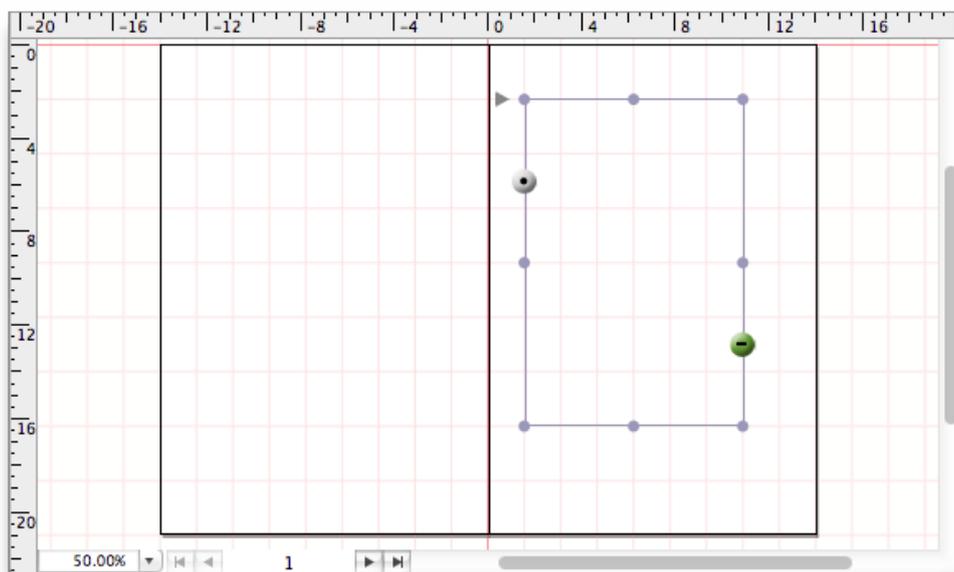
Afficher la grille au premier plan

Annuler OK

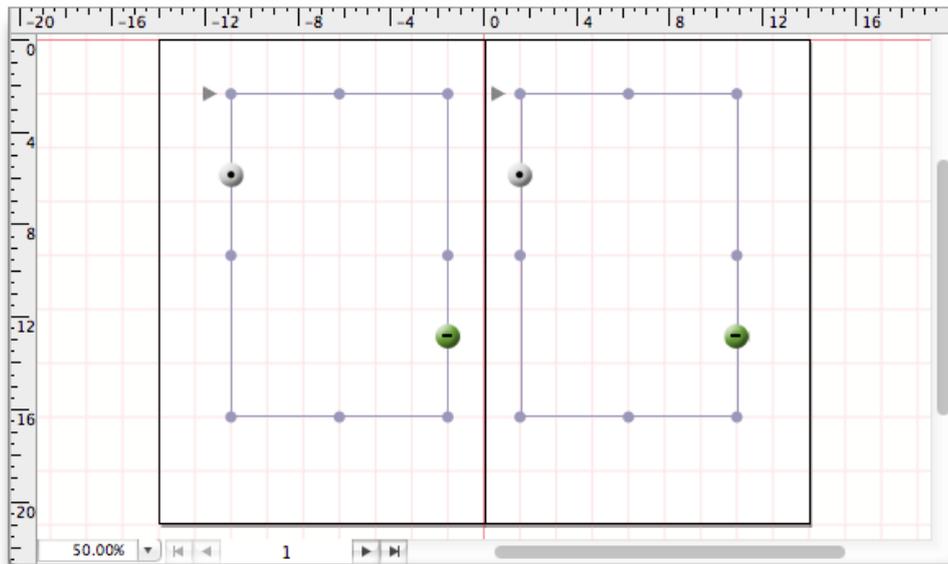
Après validation, les pages de votre document vont être divisées en neuf zones comme prévu. Si vous ne voyez pas s'afficher la grille, vous devez la rendre visible en sélectionnant l'élément *Afficher la grille du document* dans le menu *Affichage*. Cette action affichera une coche en regard de l'élément de menu pour indiquer son activation. Activez le magnétisme de la grille du document si cela n'est pas déjà fait.



Sélectionnez maintenant l'*Outil Texte* et créez un bloc sur la page droite du document. Ce bloc doit commencer sur la seconde colonne et sur la seconde ligne et doit avoir une taille telle qu'il laisse libre deux colonnes à droite et deux lignes en dessous comme l'illustre l'image suivante.

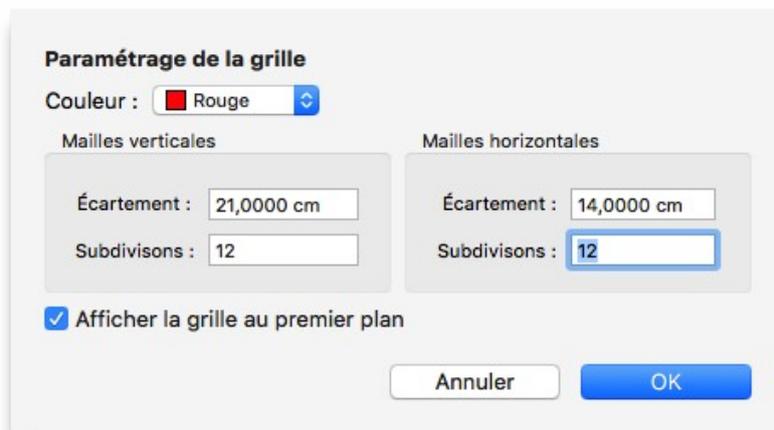


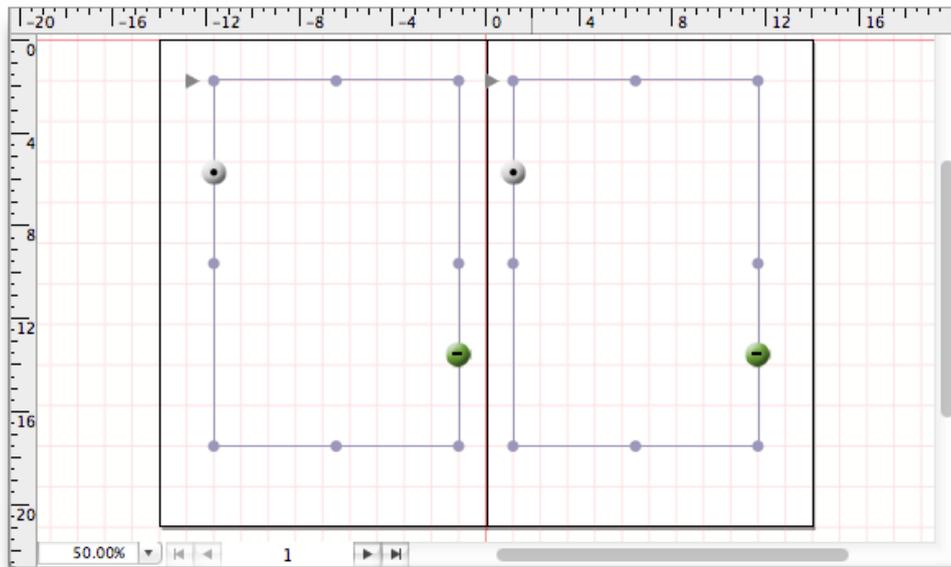
Maintenant ajoutez un second *Bloc de texte* sur la page gauche du document en suivant les mêmes principes. Veillez juste à conserver libre les deux colonnes situées à gauche du *Bloc de texte*.



Lorsque votre document ressemblera à la figure suivante, vous aurez déjà fait une importante partie du travail pour créer votre livre, vraiment.

Nous allons maintenant essayer la *division par douze* et voir la différence qu'il y a avec la *division par neuf*. Dans notre exemple nous avons paramétré la grille de la manière suivante :





C'est ça ! La division par douze sans être plus jolie et offre une zone de saisie plus grande. Vous pouvez ainsi mettre plus de texte sur une même page en utilisant la division par douze. Mais il existe d'autres réglages dont nous parlerons plus tard.

Retour à :

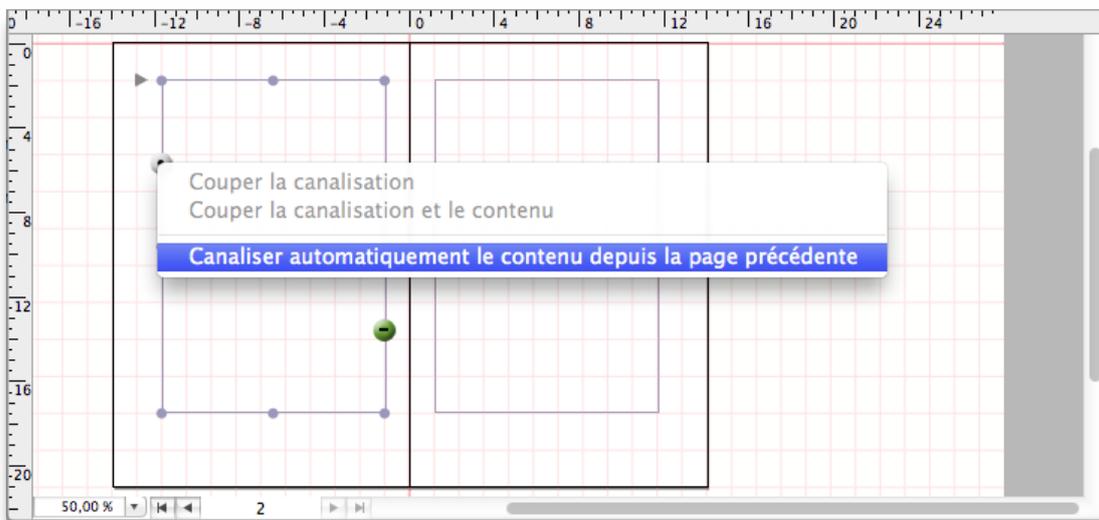
- Réaliser un livre : § 3.4

3.4.3 Préparer le document qui contiendra le livre

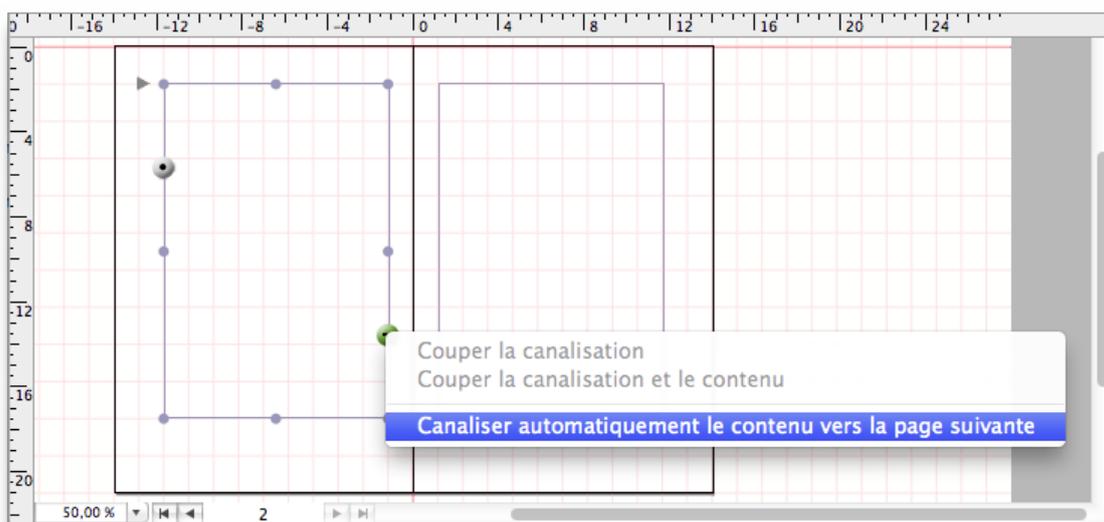
Si vous êtes vraiment très impatient d'importer votre texte dans le document pour commencer à le traiter, veuillez juste encore patienter un petit peu. Vous avez actuellement un document de deux pages comportant deux blocs vides et vous pensez que bien que nous ayons procédé de manière très structurée, rien ne se passe jusqu'à présent.

Nous souhaitons préparer les choses afin que le texte soit automatiquement canalisé d'un bloc texte à l'autre lorsqu'il sera importé un peu plus tard. Ce n'est pas grand-chose, mais il faut le traiter.

Sélectionnez le bloc Texte de gauche et effectuez un [Ctrl]-clic sur le bouton de canalisation situé sur la bordure gauche du bloc Texte. Un menu contextuel s'affiche dans lequel vous ne pouvez sélectionner qu'un seul élément de menu. Veuillez cliquer sur l'élément de menu *Canaliser automatiquement depuis la page précédente*.



Maintenant effectuez un [Ctrl]-clic sur le bouton de canalisation situé sur la bordure gauche de ce même bloc Texte. Activez l'élément de menu *Canaliser automatiquement vers la page suivante* de la même manière.

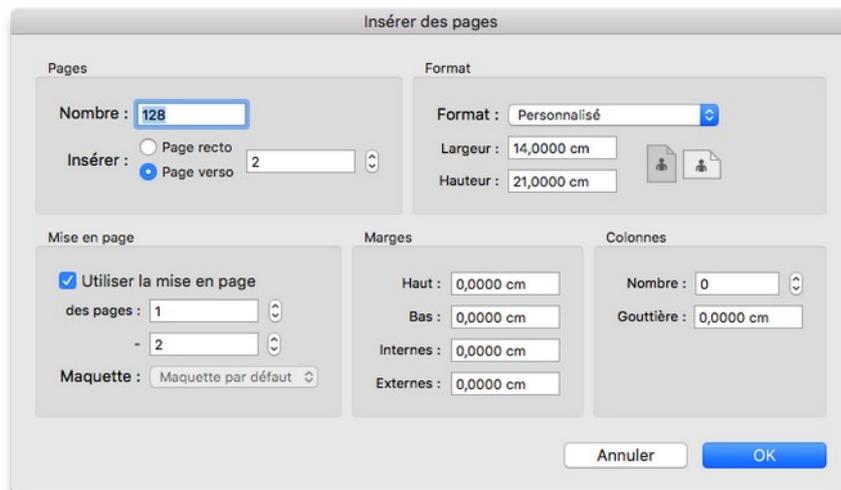


Répétez maintenant les étapes précédentes pour le bloc *Texte* situé sur la page de droite.

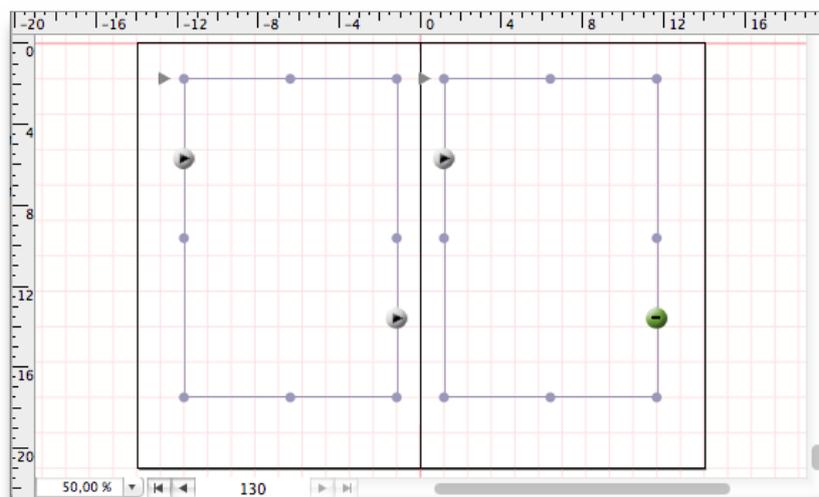
Vous venez d'indiquer, en procédant de la sorte que non seulement deux blocs Texte sont liés entre eux, mais également que ces blocs Texte seront automatiquement liés à ceux créés lors de l'ajout de nouvelle page au document. Essayons cela dès maintenant.

Sélectionnez l'*Inspecteur de page* et sélectionnez dans le bouton d'action l'élément de menu Insérer de nouvelles pages ou cliquez sur le bouton [+] juste à côté. Le dialogue *Insérer des pages* va s'afficher. Prenez quelques instants pour vous familiariser avec les paramètres de ce dialogue.

Considérons que notre livre va comporter au moins 128 pages. Saisissez la valeur 128 dans le nombre de pages du dialogue ces pages devant être insérer après la page 2 bien sûr. Laissez les autres paramètres inchangés, mais cochez la case Utiliser la mise en page (des pages : 1 – 2). Il s'agit d'un petit interrupteur magique. Dans quelques secondes vous allez comprendre pourquoi.



Après avoir refermé le dialogue en cliquant sur le bouton [OK], 128 nouvelles pages ont été immédiatement ajoutées dans le document. Non seulement vous trouverez les blocs *Texte* correctement positionnés sur toutes les pages, mais tous ces blocs *Texte* seront également liés entre eux bloc après bloc et page après page. Nous sommes désormais dans des conditions idéales pour importer notre texte. N'est-ce pas ?



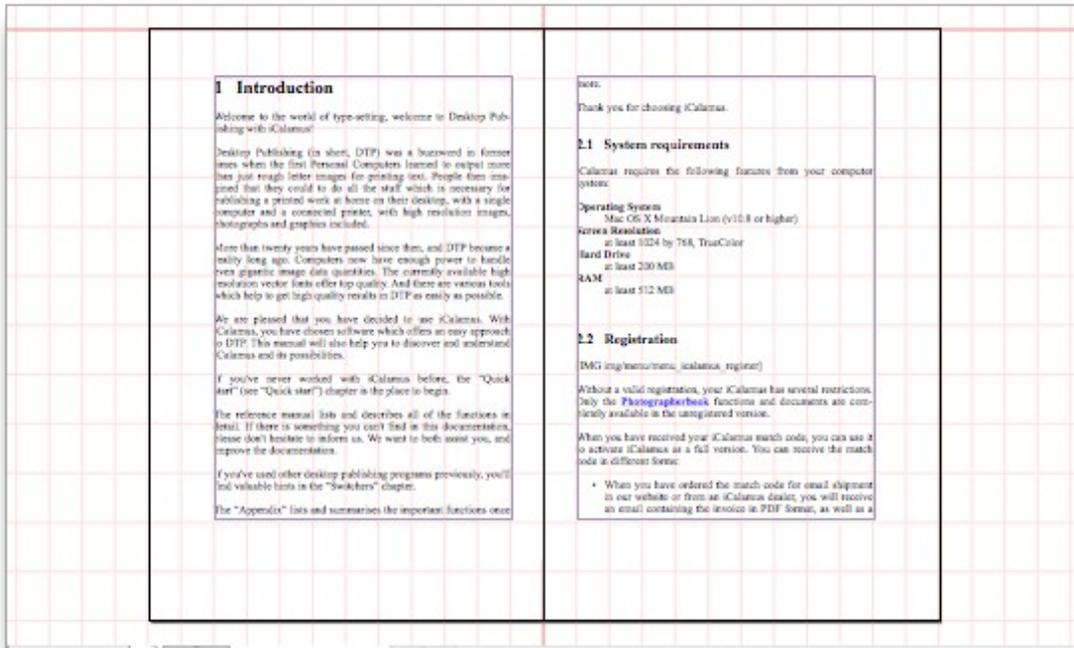
Retour à :

- Réaliser un livre : § 3.4

3.4.4 Importer le texte du livre

Allons-y ! Nous allons maintenant importer le texte de votre livre. Sélectionnez le bloc *Texte* sur la page 1 et sélectionnez l'élément Insérer un fichier dans le menu Fichier.

Quelques instants après, votre document sera rempli avec le contenu de votre fichier texte.



Le texte du livre que vous importez comporte peut-être des styles. Ils seront pris en compte lors de l'importation, ainsi que les paragraphes, dans la mesure du possible. Si le formatage du texte importé vous convient, votre livre est pratiquement terminé. Mais en général il reste des retouches à faire et vous allez maintenant débiter le traitement de votre texte.

Si vous ne souhaitez pas utiliser le formatage actuel de votre texte, mais si au contraire vous souhaitez lui attribuer de nouveaux styles et de nouvelles règles, veuillez prendre connaissance des paragraphes suivants.

Retour à :

- Réaliser un livre : § 3.4

3.4.5 Définir les polices de caractère du livre

Un livre ne peut pas être réalisé sans police de caractères. Mais quelles polices utiliser ? C'est souvent la grande question.

Vous avez certainement déjà entendu dire que les livres doivent être écrits avec des polices de caractères avec empattement. Si vous pouvez également expliquer ce qu'est une police avec empattement, c'est que vous êtes déjà d'un niveau beaucoup plus avancé (mis à part le fait que l'utilisation permanente de polices avec empattement ne soit, en général, pas toujours vraie).

Nous souhaitons introduire différents termes dans ce paragraphe dédié aux polices de caractère. Nous pourrions ainsi plus facilement parler de polices de caractère par la suite.

Polices de corps de texte	§ 3.4.5.1
Polices d'accentuation	§ 3.4.5.2
Polices sans empattement	§ 3.4.5.3
Polices avec empattement	§ 3.4.5.4
Police de corps de texte	§ 3.4.5.5
Police de corps de texte pour l'accentuation	§ 3.4.5.6
Police de titres	§ 3.4.5.7

Retour à Réaliser un livre	§ 3.4

3.4.5.1 Polices de corps de texte

Nous parlons de polices de corps de texte lorsque nous devons saisir de longs textes (textes au kilomètre). Avant toute chose, la caractéristique de ces polices est d'être très lisibles en petite taille (entre 8 pt et 12 pt). De plus, elles ne doivent pas être trop serrées, afin que les yeux du lecteur ne soient pas distraits par certains aspects saillant de la police.

Retour à :

- Définir les polices de caractère du livre : § 3.4.5

3.4.5.2 Polices d'accentuation

Ces polices peuvent être utilisées pour mettre en évidence des mots individuels ou des titres (accentuation de mots ou de phrases), pour séparer des citations du texte principal ou encore pour marquer des mots étrangers, etc. Les polices accentuées attirent beaucoup plus l'œil que les polices constituant le corps du texte. Dans notre contexte, celui de la saisie du texte d'un livre, il est important d'utiliser une police d'accentuation qui s'harmonise avec celle utilisée dans le corps du texte. Par conséquent elle doit offrir un contraste suffisant avec la police du corps de texte.

Retour à :

- Définir les polices de caractère du livre : § 3.4.5

3.4.5.3 Polices sans empattement

Les lettres sont dessinées à l'aide de simples traits et n'affichent aucun empattement à leurs extrémités (ces caractères sont également appelés caractères bâton). Les noms des polices de ce type les plus connues sont : Helvetica, Triumvirate, Avant Garde, Grotesk, Franklin Gothic, Futura, Kabel, Arial.

Retour à :

- Définir les polices de caractère du livre : § 3.4.5

3.4.5.4 Polices avec empattement

Les polices de ce type comportent de petites excroissances à leurs extrémités à la différence des caractères sans empattement. En petite taille ces lettres semblent alignées comme pour un texte écrit à la main. Ces polices peuvent faciliter la lecture. Les noms des polices de ce type les plus connues sont : Times, Garamond, Bembo, Bookman, Caslon, Goudy, Korinna, Palatino.

Si votre directeur ou votre éditeur vous demande d'utiliser des polices avec des tailles précises, suivez ses instructions. Sinon décidez si vous préférez utiliser, comme police de corps de texte, une police avec ou sans empattement. Consultez les livres que vous avez déjà lus et que vous avez aimé lire. Dans ce contexte, aimé signifie que vous avez lu ces livres d'une seule traite et que vous avez dévoré leurs contenus sans même une pensée pour la police de caractère utilisée. Ces livres ont utilisé la meilleure police dans la meilleure taille.

Le rôle principal des polices dans un livre est de servir de support au contenu.

Ce n'est pas le rôle des polices de caractères que de se mettre en avant et de repousser le contenu en arrière-plan. L'aspect de la police, sa taille, la zone de saisie, le format de la page, le papier etc. – dans un livre, tous ces facteurs ne doivent servir que de support au texte et rester discret en arrière-plan comme un parfait maître d'hôtel.

La police de corps de texte doit avoir une bonne tonalité grise. Cela signifie qu'une pleine page de texte imprimée doit, lorsqu'elle est analysée à bout de bras dans le mauvais sens, comporter des zones grisées sans aucuns trous ni tâches, vous pouvez rire, car c'est en fait le meilleur moyen pour juger de la qualité de la police utilisée dans le corps du texte. Si nécessaire, vous verrez rapidement qu'une même police de caractère affiche des qualités de lecture différente en fonction de l'interlignage utilisé.

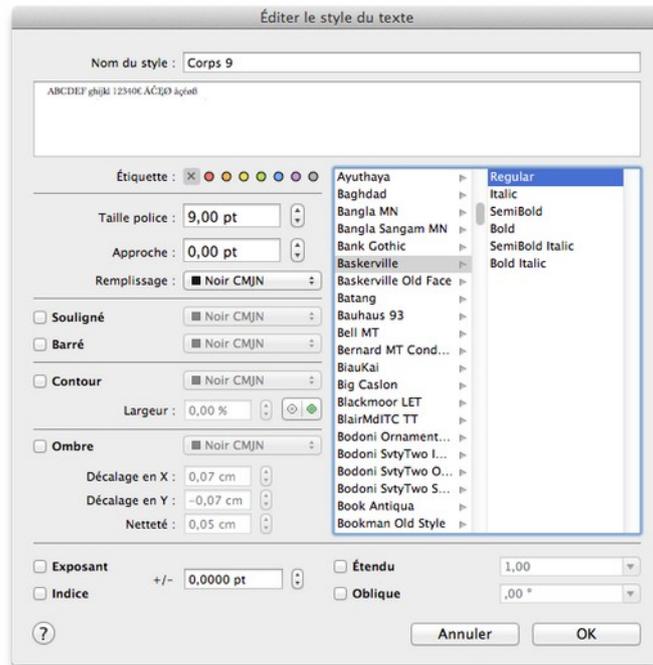
Pour vous éviter un choix trop difficile, nous allons vous suggérer quelques polices pour nos travaux à venir afin de réaliser notre livre.

Retour à :

- Définir les polices de caractère du livre : § 3.4.5

3.4.5.5 Police de corps de texte

Ouvrez dès maintenant l'inspecteur Style. Cet inspecteur affiche pour l'instant un seul style de texte : Défaut. Double-cliquez le nom de ce style. Le dialogue d'édition du style du texte s'affiche. Paramétrez le dialogue afin de définir le nom du style Corps 9, avec la police Baskerville Regular avec une taille de 9 pt. N'utilisez aucune des autres options proposées.

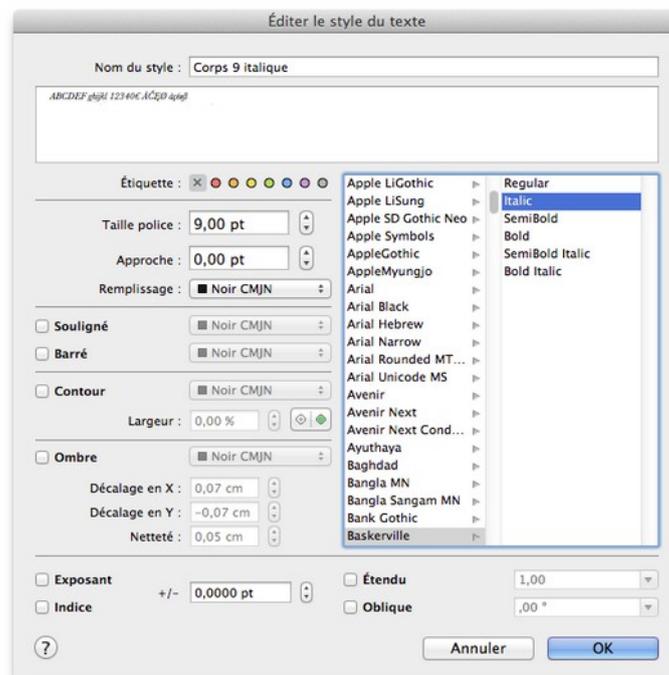


Retour à :

- Définir les polices de caractère du livre : § 3.4.5

3.4.5.6 Police de corps de texte pour l'accentuation

Dupliquez maintenant ce style dans l'inspecteur Style en sélectionnant Dupliquer le style du texte à partir du menu Action et renommez la copie Corps 9 Italique. Le seul paramètre à changer pour ce style est de sélectionner Italic à la place de Regular. C'est tout !

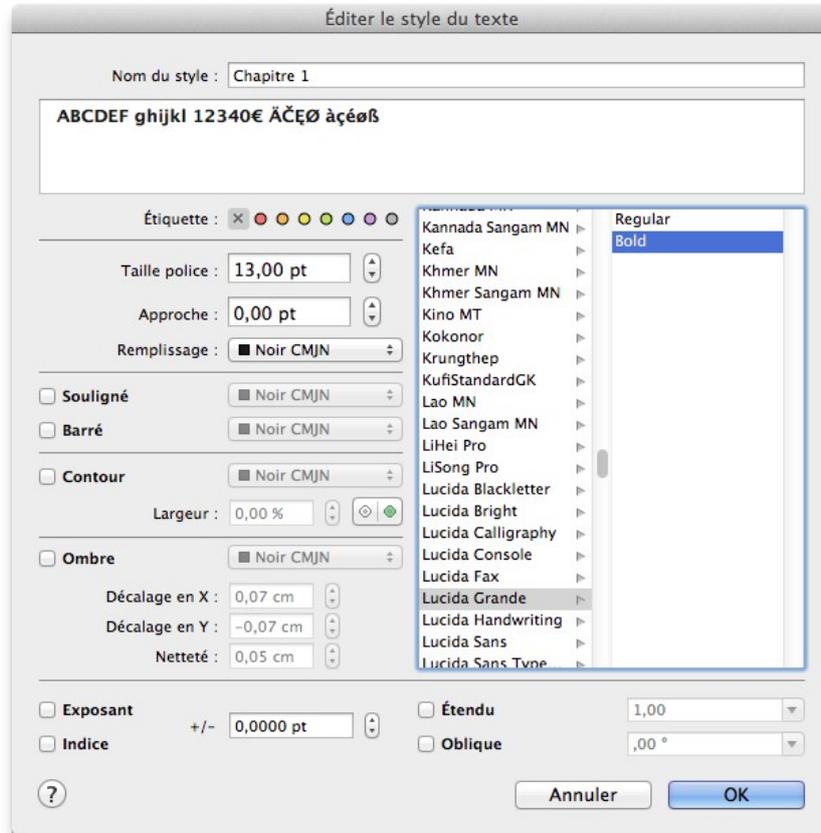


Retour à :

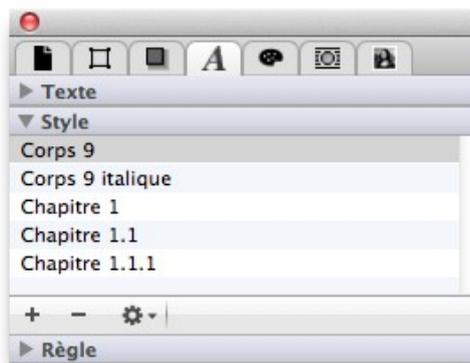
- Définir les polices de caractère du livre : § 3.4.5

3.4.5.7 Police de titres

Créez maintenant un troisième style de texte et nommez le Chapitre 1. Sélectionnez la police Lucida Grande Bold et paramétrez la taille de la police avec la valeur 13 pt.



Dupliquez deux fois ce troisième style et renommez-les afin qu'ils s'appellent respectivement Chapitre 1.1 et Chapitre 1.1.1. Modifiez respectivement la taille des polices avec les valeurs suivantes : 11 pt et 9 pt.



Les principales polices sont désormais disponibles au travers de styles de texte pour votre texte, ainsi : pour le corps du texte vous utiliserez Corps 9, pour l'accentuation : Corps 9 Italique) tout comme pour les trois niveaux de chapitrage hiérarchique vous utiliserez respectivement : Chapitre 1, Chapitre 1.1 et Chapitre 1.1.1. Si votre livre utilise plus de trois niveaux hiérarchiques, ajoutez un autre style ayant pour nom Chapitre 1.1.1.1 et imaginez comment caractériser ce style de texte.

Nota : Concernant les polices pour l'accentuation. Il est fréquent, ces derniers temps (peut-être à cause de l'internet) de voir des mots mis en évidence par une mise en gras de ses caractères. Dans un livre constitué d'un long texte, l'utilisation de style de texte gras ou semi-gras va perturber la tonalité grise d'une page du livre. C'est pourquoi il est beaucoup plus esthétique d'accentuer les mots individuels en italique même si vous pensez que cela manque de poids a priori. Croyez-en les yeux de vos lecteurs. Celui/elle qui lira votre livre, page après page, heure après heure, reconnaîtra chacun des mots écrits en italiques et – sans être dérangé dans sa lecture – notera la grande importance de ces mots. Plus ne serait que de trop ici. Utilisez l'accentuation avec parcimonie et discrétion. Renoncez aux triples points d'exclamation, au soulignement, à la couleur et à d'autres effets qui ne feront qu'amplifier vos incertitudes quant à la gestion de votre texte. Laissez parler votre texte. Les lecteurs vous en remercieront.

Retour à :

- Définir les polices de caractère du livre : § 3.4.5

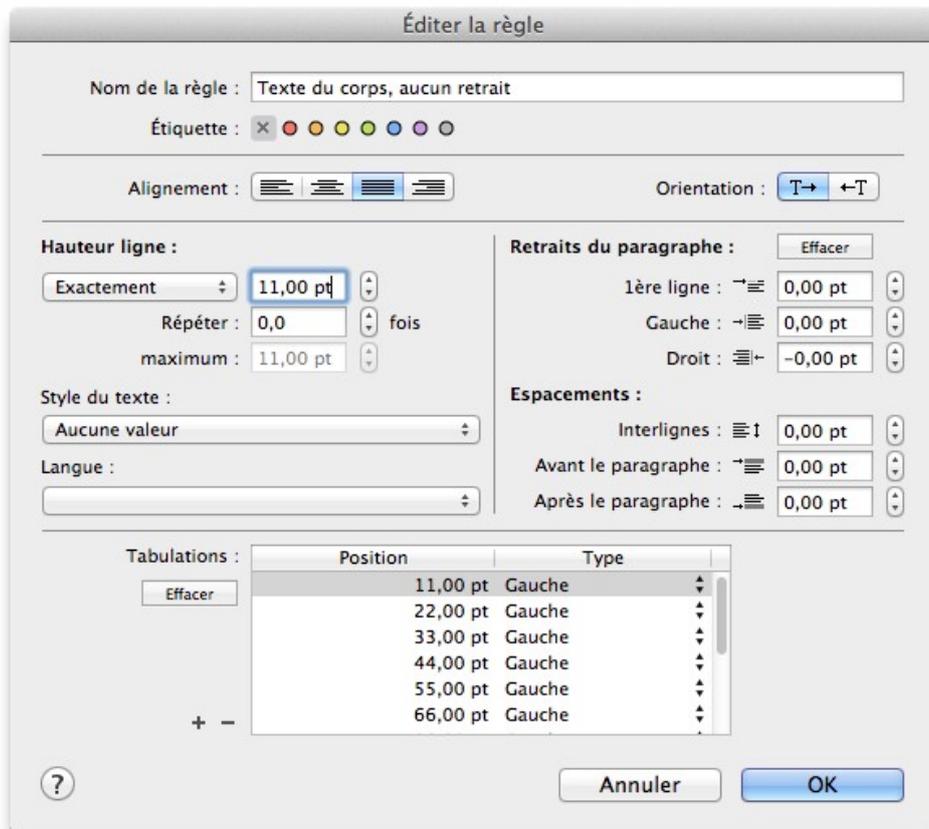
3.4.6 Définir les règles du livre

Dans l'*Inspecteur de règle* (cf. § 4.5.4.3) vous ne verrez qu'une seule entrée ayant pour nom Défaut. Double-cliquez-la. Le dialogue d'édition des paramètres de la règle s'affiche.

Veillez renommer la règle par Corps de texte, sans retrait et ajustez la hauteur de la ligne sur Exactement 11 pt. Le choix de l'alignement *Gauche* ou *Justifié* est une question de goût, cela dépendra peut-être aussi des instructions que vous aurez reçues de votre éditeur ou de votre directeur. Dans notre exemple nous utiliserons la *Justification*.

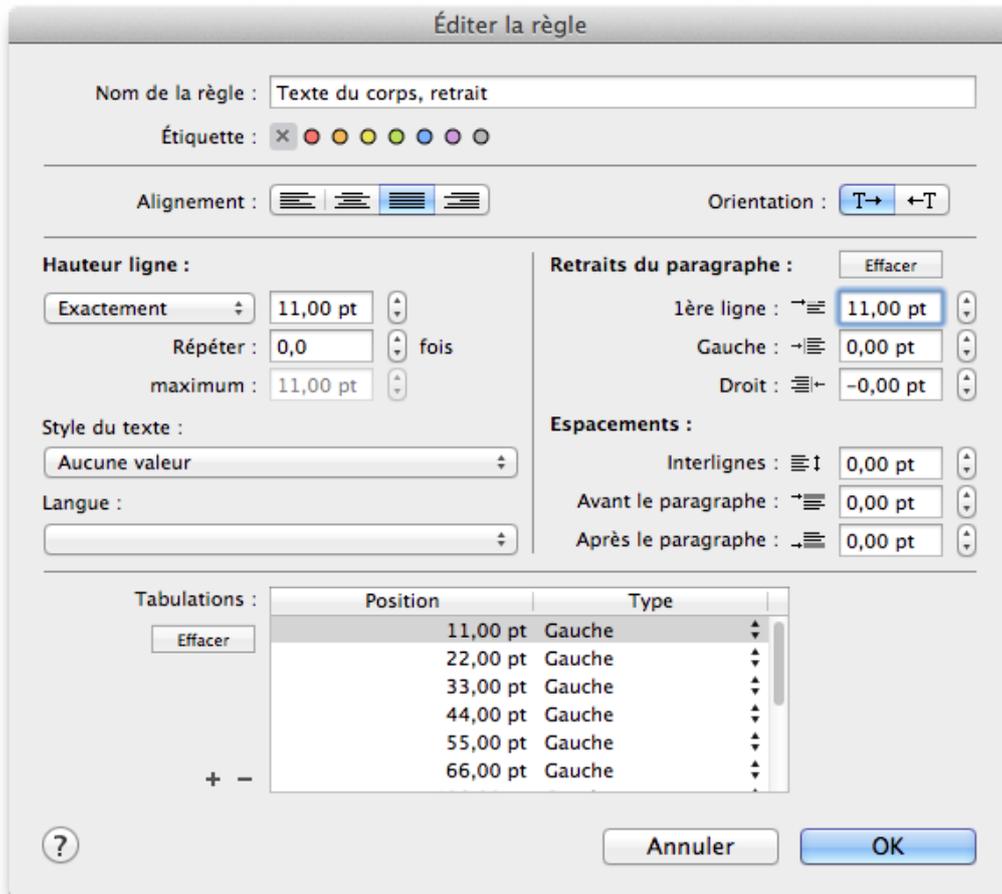
Modifiez les tabulations proposées par défaut, afin de réduire leur nombre à dix tout en faisant en sorte que l'écartement entre les tabulations soit de 11 pt.

Nota : Les tabulations servent à l'indentation (retrait) et doivent correspondre au paramétrage de la hauteur de la ligne.

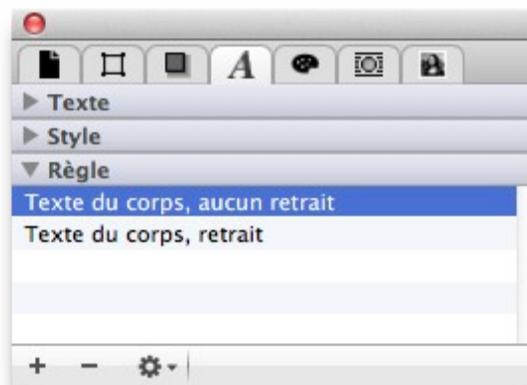


Une fois que vous avez paramétré la règle comme indiqué et après avoir fermé le dialogue par [OK], veuillez dupliquer cette règle. Vous pouvez, par exemple, sélectionner cette règle puis utiliser l'élément *Dupliquer la règle* dans le menu *Action* de l'*Inspecteur de règle*.

Renommez la seconde règle de texte Corps de texte, avec retrait et ne modifiez que la valeur de la rubrique Retrait 1ère ligne par 11 pt, comme indiqué ci-dessous.



Il n'y a, pour l'instant, pas besoin d'autres règles pour formater votre livre. Vous pouvez, selon le contexte, ajouter d'autres règles pour créer des blocs de citation, des sous-titres d'image, etc.



Retour à :

- Réaliser un livre : § 3.4

3.4.7 Formater le texte du livre

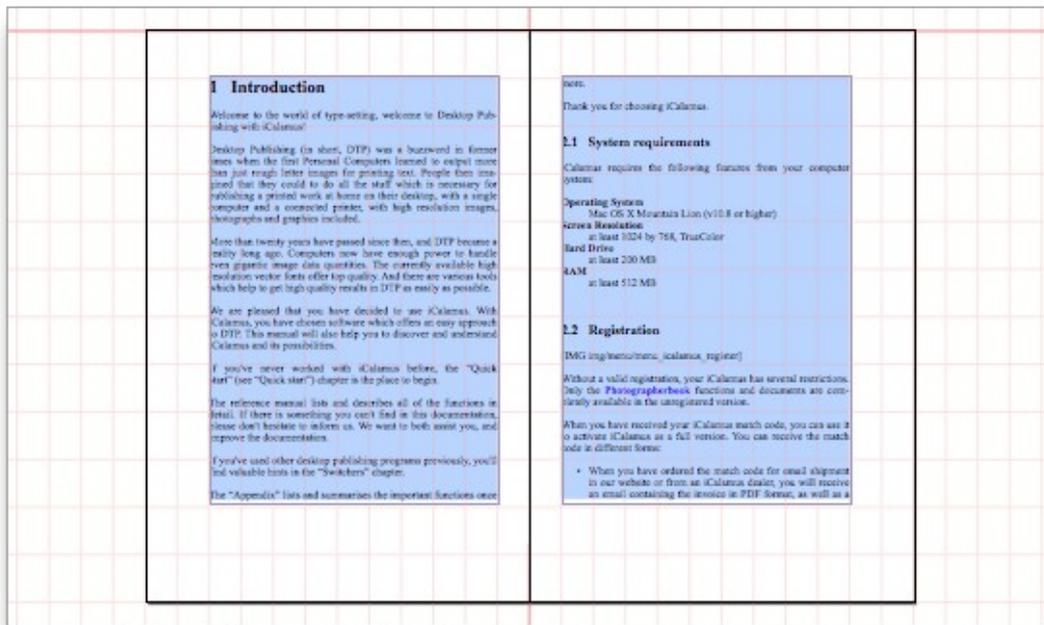
Dans cette rubrique nous allons formater selon nos besoins les quelques rares textes à formater. Nous n'allons pas modifier le contenu du texte. Vous n'êtes pas dans le rôle de l'auteur pour l'instant, mais dans celui de la personne assurant la mise en page. Votre travail consiste à mettre le livre en forme.

Appliquer des styles et des règles au texte	§ 3.4.7.1
Formater les paragraphes	§ 3.4.7.2
Formater les chapitres	§ 3.4.7.3
Autres éléments de travail	§ 3.4.7.4

Retour à Réaliser un livre	§ 3.4

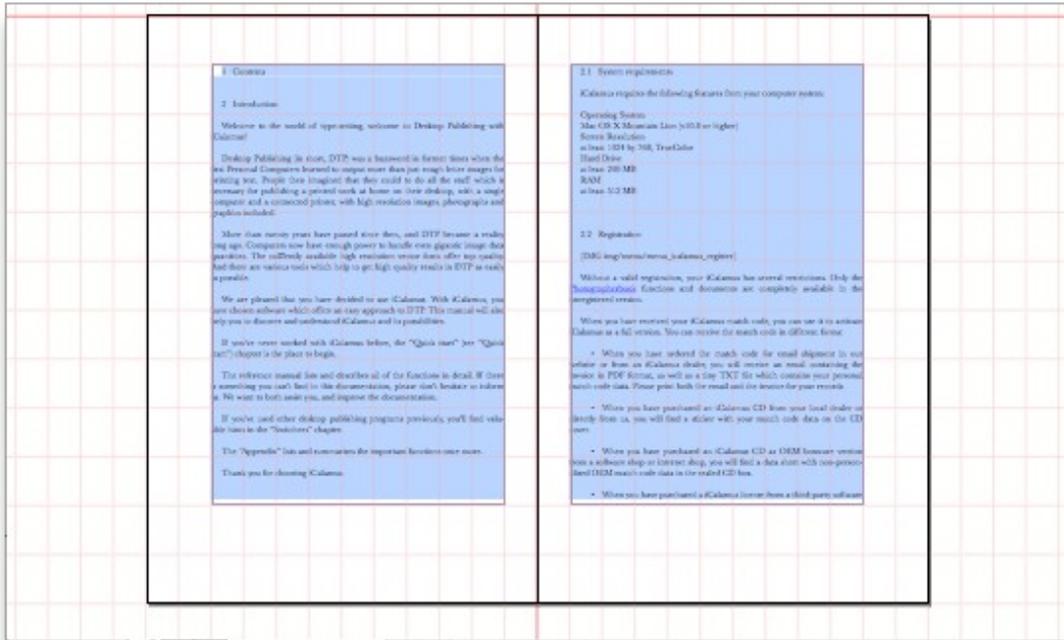
3.4.7.1 Appliquer des styles et des règles au texte

Nous allons commencer par uniformiser tous les styles et règles utilisées dans ce document. Veuillez sélectionner tout le texte en sélectionnant l'élément *Tout sélectionner* dans le menu *Édition*.



Cliquez ensuite sur le style Corps 9 dans l'*Inspecteur de style*. Cliquez ensuite sur la règle Corps de texte, avec retrait.

Votre livre utilise désormais qu'un seul style et qu'une seule règle. Il est prêt pour d'autres travaux de formatage.

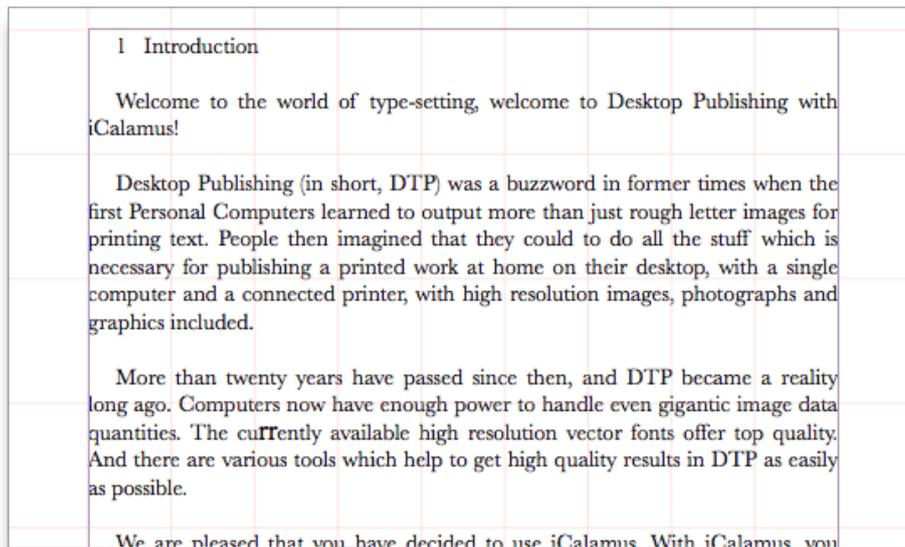


Retour à :

- Formater le texte du livre : § 3.4.7

3.4.7.2 Formater les paragraphes

Regardons notre document de plus près. Effectuez un zoom sur le document, afin de voir le bloc Texte de la première page dans son intégralité ou au moins sa première moitié.

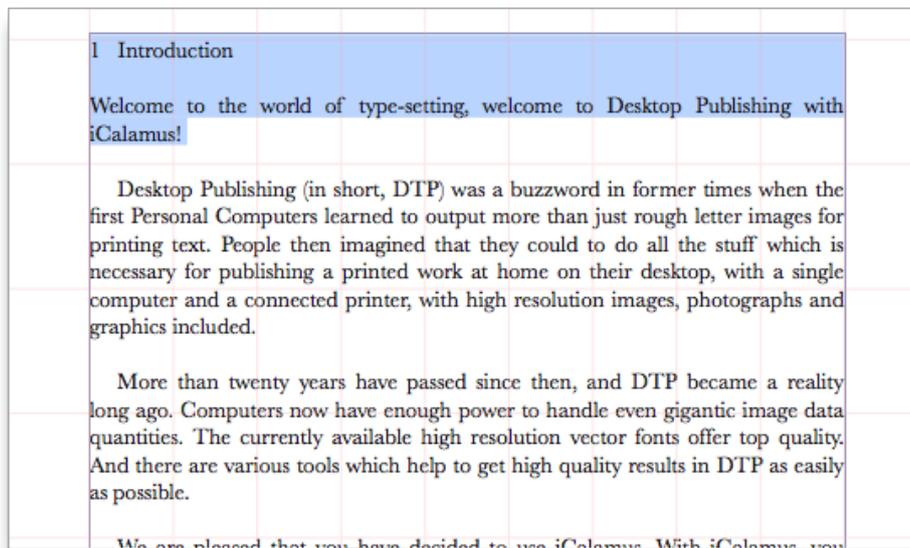
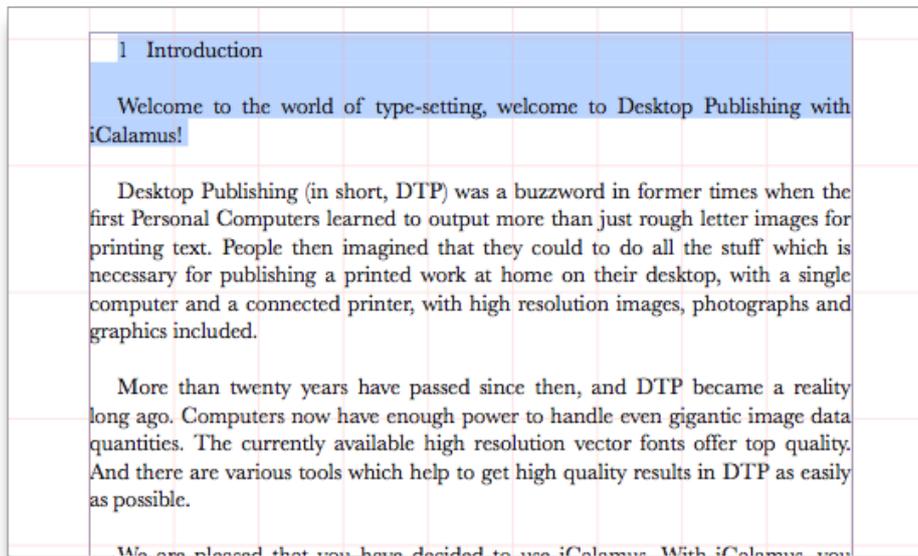


Vous voyez que chaque nouveau paragraphe débute désormais avec un retrait, ce retrait est particulièrement esthétique, car il est aussi large que l'est la hauteur du texte, ici 11 pt. En général, l'indentation d'un paragraphe n'a de sens que s'il s'agit d'un nouveau paragraphe. Il y a quelques siècles les éditeurs utilisaient l'espace laissé libre aujourd'hui pour dessiner un symbole de paragraphe, parfois dessiné en rouge. À un moment donné pour des raisons de temps et d'argent le symbole de paragraphe a été omis. Ils ont alors trouvé, que d'un point de vue optique, un retrait de la taille d'un carré était suffisant pour

délimiter un paragraphe par rapport au précédent moyen. Le carré est issu de la hauteur de la ligne.

Après cette petite digression historique il est évident que le tout premier paragraphe ne nécessite pas de retrait.

Sélectionnez le premier paragraphe de votre texte puis avec la souris cliquez ensuite la règle Corps de texte, sans retrait dans l'inspecteur Règle. Le premier paragraphe va être immédiatement reformaté sans retrait, et vous avez maintenant découvert comment attribuer une nouvelle règle à n'importe quel paragraphe de votre texte. Sélectionnez le paragraphe, puis cliquez la règle, c'est fait.



Retour à :

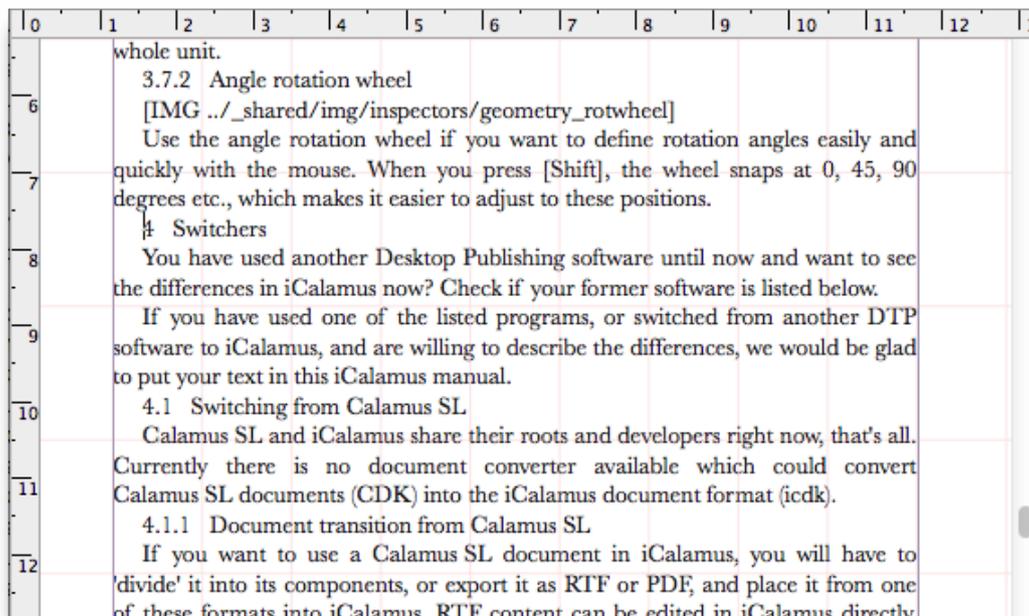
- Formater le texte du livre : § 3.4.7

3.4.7.3 Formater les chapitres

Nous avons l'habitude de diviser les livres en chapitres en raison de la taille de leur contenu. De plus nous avons aussi l'habitude de commencer un nouveau chapitre sur une

nouvelle page. Lorsque vous mettez en page un livre comportant une hiérarchie de chapitre répartie sur une plus profondeur, vous pouvez vouloir choisir quand un sous-chapitre ou un sous sous-chapitre doit débiter sur une nouvelle page.

Dans la figure suivante vous pouvez voir que le corps du texte de notre livre contient déjà des titres, le curseur Texte a été placé exactement au début du titre du chapitre 4 (Switchers).



Nous allons maintenant définir que ce titre et le texte qui suit doivent débiter sur une nouvelle page. Ouvrez le menu contextuel d'édition de texte en cliquant le bouton de la souris tout en pressant la touche [Ctrl]. Vous allez y trouver l'élément de menu Insérer un séparateur de texte. Le 3ième élément est celui qui nous intéresse : Séparateur de conteneur. Sélectionnez cet élément de menu, ce qui entraîne le reformatage de votre document – le chapitre 4 débute désormais sur une nouvelle page.

Nota : Si vous vous demandez pourquoi nous n'avons pas nommé cette fonction Saut de page, Fin de bloc ou tout autre nom, alors essayez d'insérer ce séparateur de conteneur dans un texte s'étendant sur plusieurs colonnes. Un bloc Texte peut utiliser plusieurs colonnes de texte. Nous considérons dans ce cas que chaque colonne est un conteneur et si votre livre n'utilise qu'une seule colonne de texte par bloc, cette exception prouve son utilité.

Retour à :

- Formater le texte du livre : § 3.4.7

3.4.7.4 Autres éléments de travail

À ce stade nous ne souhaitons pas vous encombrer l'esprit avec d'autres travaux à réaliser. Nous n'allons pas maintenant décrire en détail ce qu'il reste à faire pour réaliser le formatage complet de votre livre. Ces étapes sont toujours les mêmes :

- Débutez tous les chapitres sur une nouvelle page.
- Formatez les chapitres de départ sans retrait.
- Formatez les titres de chapitre avec un style dédié aux chapitres.
- Mettez les textes importants en évidence avec le style Corps 9 Italique (avec parcimonie !).

- Ajoutez une simple ligne vide pour marquer des rubriques contextuelles (!).

Nota : Peut-être avez-vous idée de comment faire pour formater les titres des sous-chapitres plus rapidement ? Voici une suggestion : Créez de nouvelles règles pour les titres et associez un style aux règles : respectivement Chapitre 1.1 et Chapitre 1.1.1) et ajoutez un espacement avant et après le paragraphe. Si vous souhaitez afficher deux lignes vides avant le titre du sous chapitre et une seule après, saisissez alors Espacement du paragraphe avant : 22 pt et Espacement du paragraphe après : 11 pt. Sélectionnez maintenant le titre du sous-chapitre et choisissez la règle à associer – cela fonctionne bien.

Retour à :

- Formater le texte du livre : § 3.4.7

3.4.8 Terminer le document

Nous ne sommes pas loin d'en avoir terminé avec le livre n'est-ce pas ? – Non, en fait il manque encore quelque chose. Mise à part le fait que vous pouvez (ou devez) ajouter une table de sommaire, des pages d'introduction, un titre, etc., il manque tout de même encore trois choses importantes avant d'en faire véritablement un livre : une couverture, le recadrage à droite du document et la numérotation des pages.

Réaliser la couverture	§ 3.4.8.1
Recadrage du document	§ 3.4.8.2
Numérotation des pages	§ 3.4.8.3

Retour Réaliser un livre	§ 3.4

3.4.8.1 Réaliser la couverture

Avec iCalamus vous pouvez créer et mettre en page la couverture de votre livre dans le même document que celui que vous utilisez pour les pages de votre livre. Vous savez déjà qu'iCalamus prend en charge différents formats de page dans un même document.

Nous recommandons toutefois d'utiliser un document distinct pour la couverture. Votre couverture sera peut-être imprimée en couleur mais son contenu ne sera uniquement qu'en noir et blanc. La mise en page de la couverture sera peut-être réalisée par une autre personne qui n'aura pas nécessairement besoin de se déplacer dans tout le livre à chaque fois.

Vous devez en général garder à l'esprit que la couverture constitue une entité distincte du contenu de votre livre. La police utilisée dans le document doit se fondre avec celui utilisé sur la couverture ou pour le moins être identique ou encore similaire. Il peut également être utile de tenir compte de la zone de saisie du livre (voir plus haut) lors de la mise en page de la couverture.

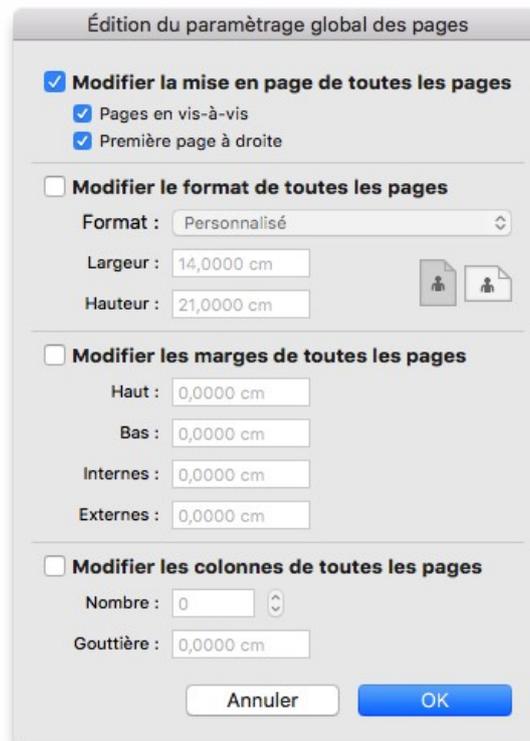
Retour à :

- Terminer le document : § 3.4.8
- Référence - Vues d'un document : § 4.4.2

3.4.8.2 Recadrage du document

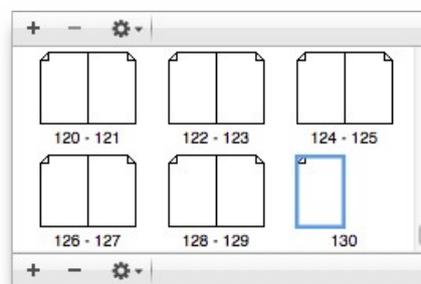
Vous vous rappelez certainement comment nous avons débuté ce livre en créant deux pages en mode double page qui nous ont permis de définir la mise en page de base (zone de saisie) ainsi que la canalisation automatique du texte ? Ce livre débute sur la page de gauche alors qu'en général c'est la page de droite qui est utilisée pour les textes écrits de la droite vers la gauche.

Changer cette disposition est très facile. Ouvrez l'*Inspecteur de page* et sélectionnez l'élément de menu *Éditer* le paramétrage global des pages depuis son menu *Action*.

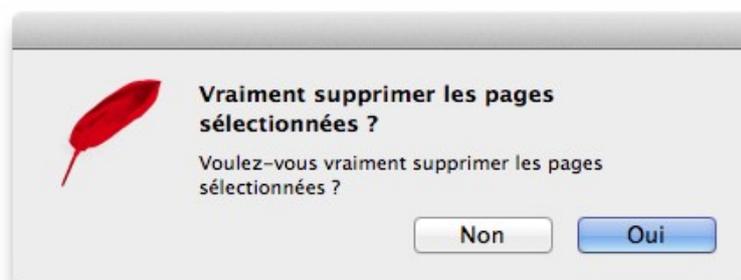


Dans le dialogue il suffit de cocher *Modifier la mise en page de toutes les pages* et *Première page à droite*. Et c'est tout ? Non, pas vraiment. Votre livre comporte actuellement 130 pages et il ne doit en avoir que 128, vous vous rappelez ?

Faites défiler vers le bas les pages du document dans l'*Inspecteur de page*, puis sélectionnez la dernière page.

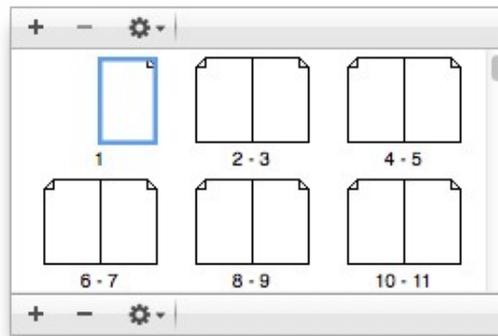


Cliquez sur le bouton [-] situé au bas de l'*Inspecteur de page* puis confirmez la suppression de la page.



Avez-vous remarqué, lorsque vous avez activé l'option *Première page à droite*, que non seulement le texte s'est déplacé vers la page de droite, mais que la disposition du bloc s'est

également déplacée ? Vous devez donc maintenant supprimer la première page, et la deuxième page, avec sa mise en page de bloc correcte, se glissera alors à la place de la première page :



Votre document n'a désormais plus que 128 pages de blocs bien alignés.

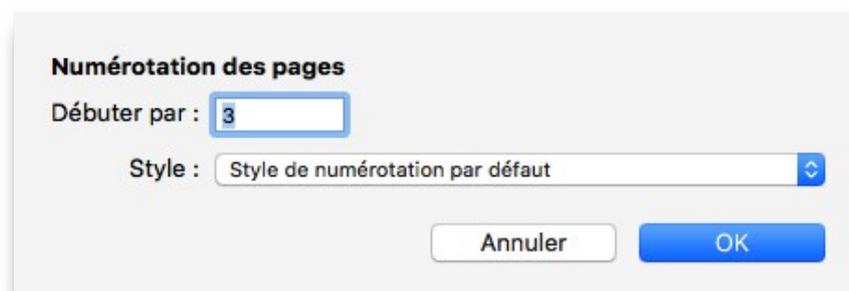
Retour à :

- Terminer le document : § 3.4.8

3.4.8.3 Numérotation des pages

Il importe peu que votre livre contienne ou non des pages d'introduction, il est naturel de compter les pages de couverture 1 + 2 lors de la numérotation des pages du livre et donc de ce fait de commencer, au plus tôt, la numérotation du contenu du livre à la page 3.

Veillez procéder de la sorte. Pardon ? Vous ne savez pas comment faire ? Eh bien vous devez continuer à vous familiariser avec l'*Inspecteur de page*. Vous trouverez, dans son menu *Action* l'élément *Éditer la numérotation des pages*. La sélection de cet élément de menu permet d'afficher le dialogue suivant :

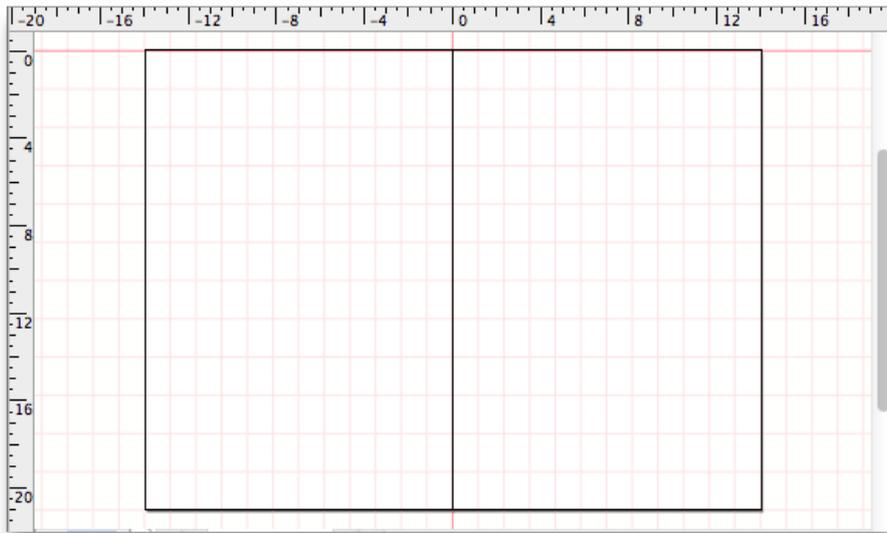


Veillez y indiquer comme valeur de départ la valeur 3. Prêt. Mais vous ne verrez rien se produire. Les symboles représentant les pages dans l'inspecteur Page ont toujours la même numérotation physique (et cela pour de bonnes raisons).

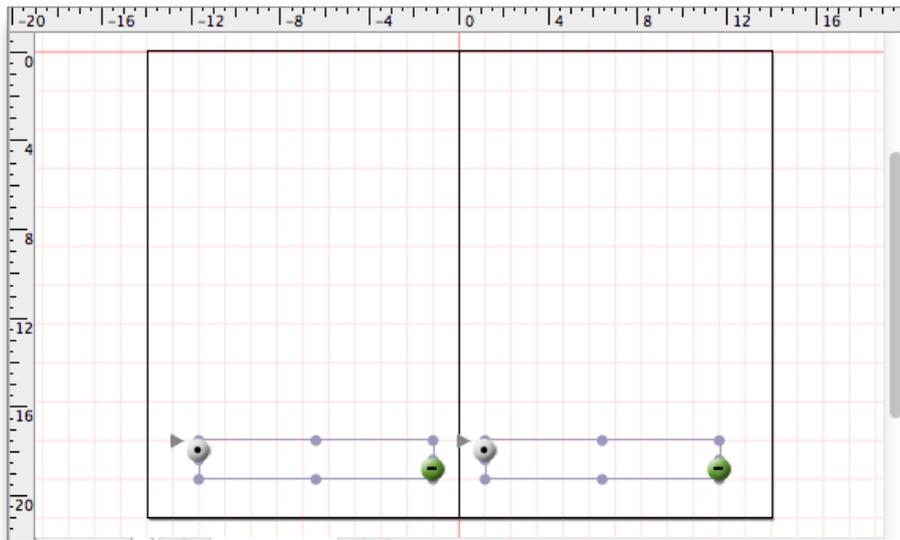
Afin de créer automatiquement des numéros de page et les rendre visibles, changeons de vue. Oui, j'ai bien parlé de vue. Vous avez jusqu'à présent édité le document en vue *Mise en page*.

Cliquez le petit bouton de menu dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de document. Sélectionnez la vue *Maquette*.

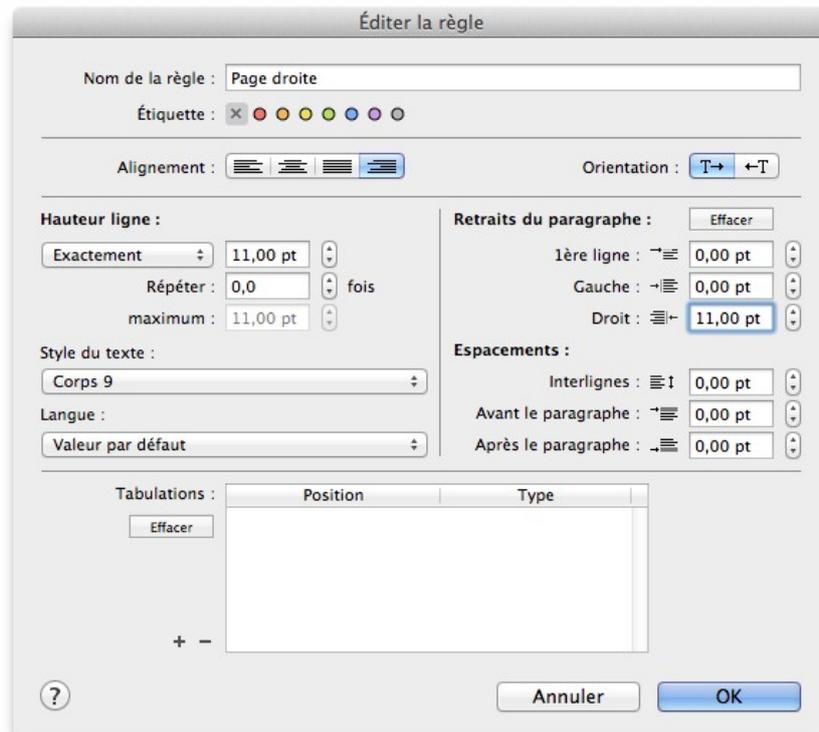
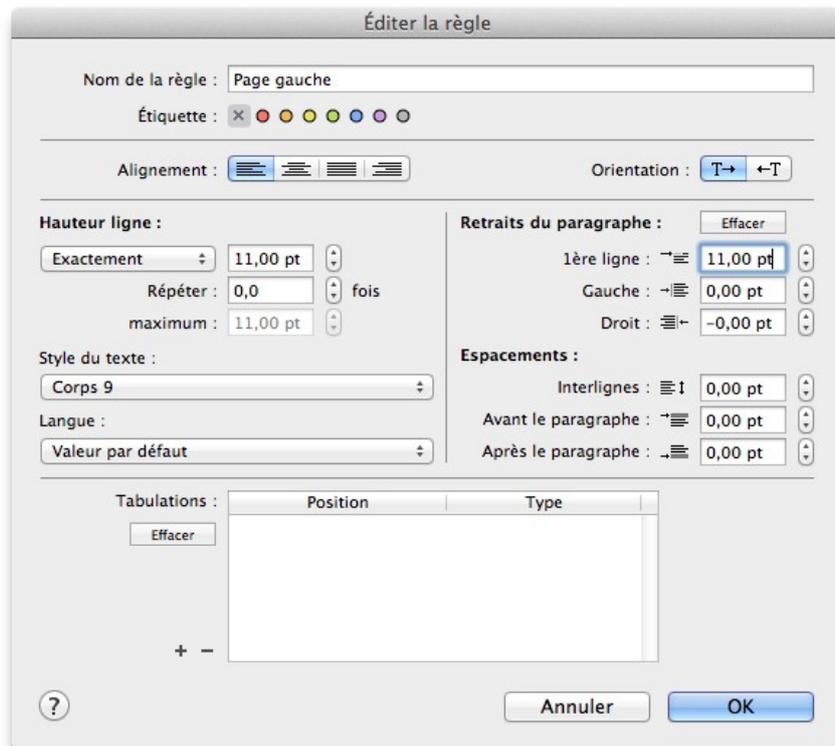
La fenêtre du document n'affiche désormais plus le contenu du livre, mais une page *Maquette* vide dont le nom est *Maquette* par défaut. (N'hésitez pas à renommer cette vue avec un nom plus approprié par la suite).



La grille du document est également visualisée sur cette vue. Créez maintenant deux nouveaux blocs Texte qui seront exactement placés sous la zone de saisie de votre document.



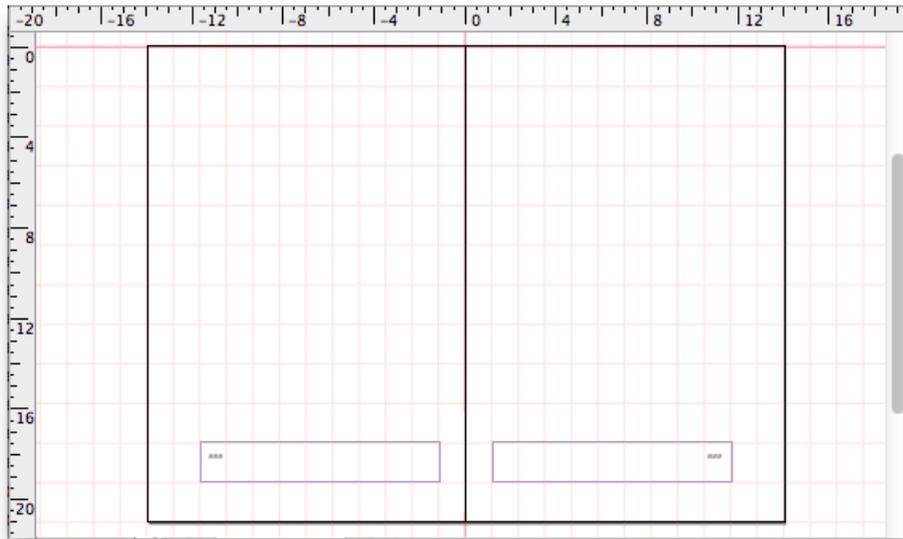
Veillez créer de nouvelles règles dans l'inspecteur Règle, en utilisant les mêmes paramètres que ceux affichés dans les images suivantes. Affectez respectivement ces règles aux deux blocs Texte.



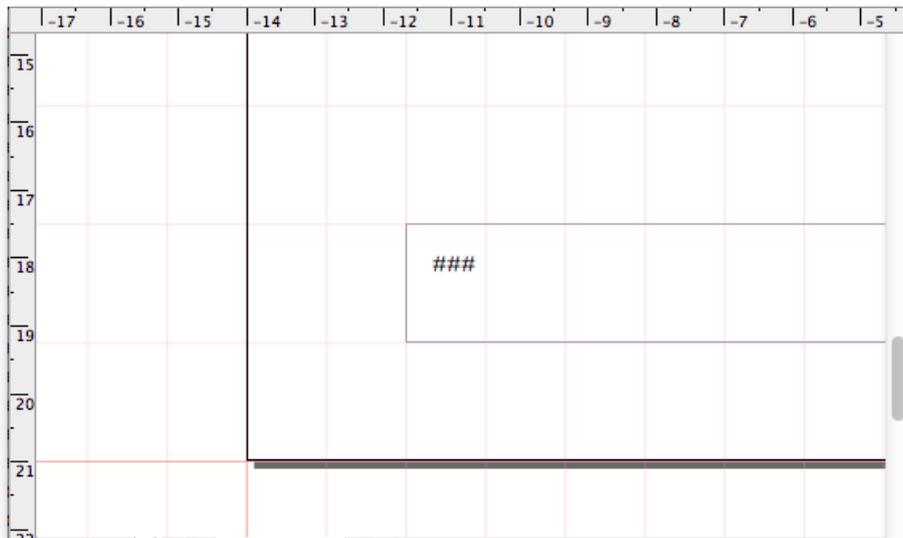
Nota : Vous pouvez facilement affecter une règle à un bloc Texte vide en double-cliquant le bloc Texte. Lorsque la règle est affichée au-dessus du bloc, cliquez sur son nom. Un menu va s'afficher à partir duquel vous pourrez sélectionner la règle souhaitée.

Veillez saisir une ligne vide dans le bloc *Texte* de gauche (en pressant [Entrer] une fois) puis sélectionnez l'élément de menu Insérer un numéro de page dans le menu contextuel du bloc Texte Insérer un champ texte prédéfini. Répétez ces étapes avec le bloc de droite.

Une fois ces étapes réalisées les deux blocs texte ressembleront à cela :

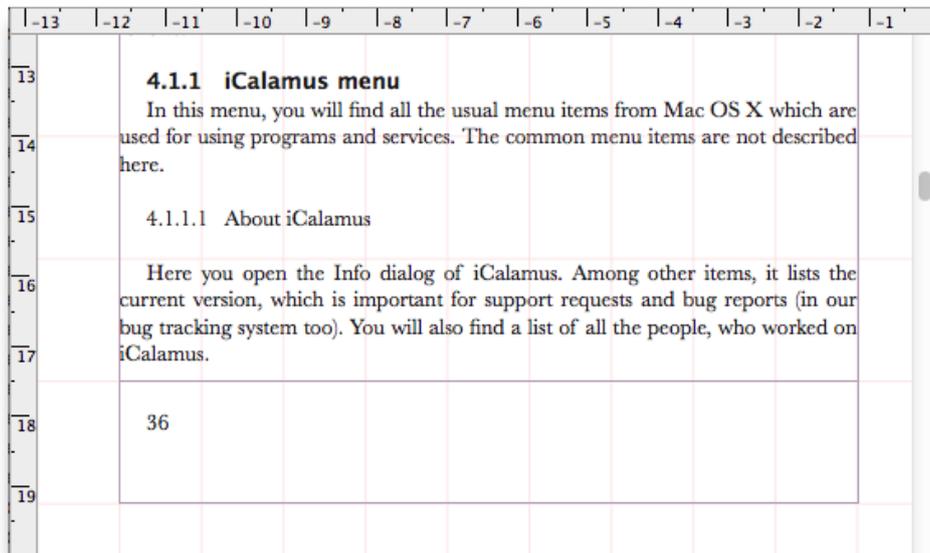


Regardons un peu plus en détail à ce que vous avez fait ici.



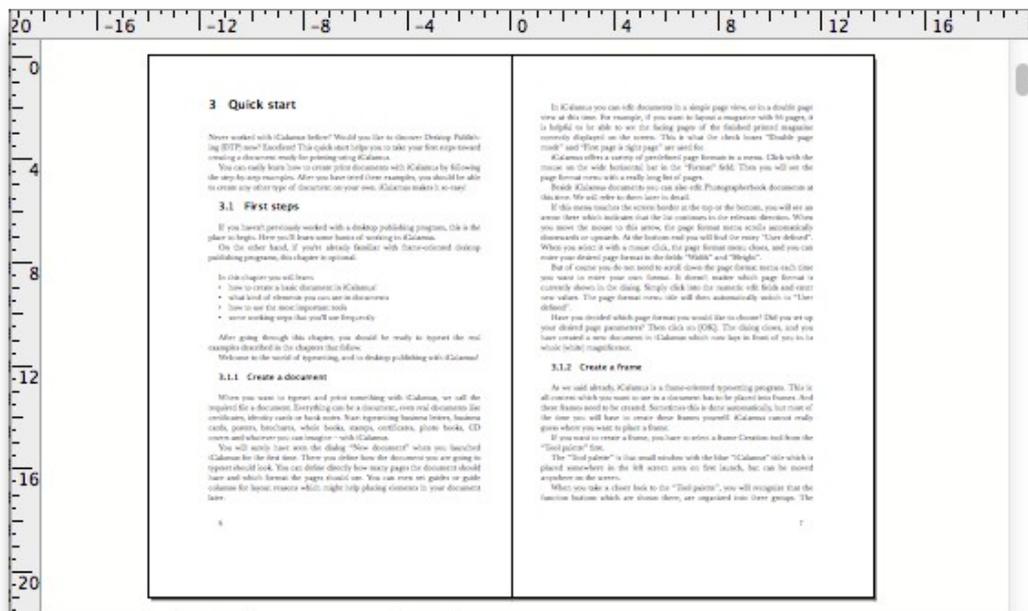
Le conteneur de texte `###` y est affiché. Surprise ? Si vous vous attendiez à voir un numéro de page, comme la valeur 3, alors nous devons vous parler des champs texte. Un champ texte est un conteneur réservé pour un autre texte. Lorsque vous insérez un champ texte dédié aux numéros de page dans un bloc texte, ce champ texte ne sera pas remplacé par un vrai numéro de page dans les pages en mode *Maquette*, mais uniquement dans les pages en mode *Mise en page*. Vous allez bientôt voir comment cela va s'appliquer.

Veillez afficher à nouveau la vue *Mise en page*.



Surprise ! Toutes les pages de votre livre affichent désormais le bon numéro de page à la bonne place. Veuillez noter le numéro de la page 36 qui correspond à la véritable page 34 de l'image précédente. C'est parfait, n'est-ce pas ? (C'est vous qui avez défini, il y a peu, à partir de l'*Inspecteur de page* en indiquant que la numérotation des pages devait commencer à 3).

Si vous rendez maintenant la grille du document invisible ainsi que le contour des blocs (dans le menu *Affichage*), le livre va s'afficher comme s'il avait déjà été imprimé.



Retour à :

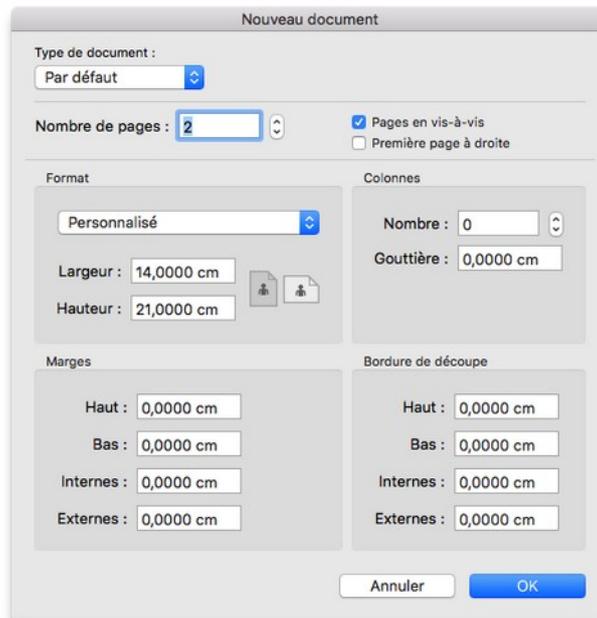
- Terminer le document : § 3.4.8

3.5 Comment créer un livre bilingue

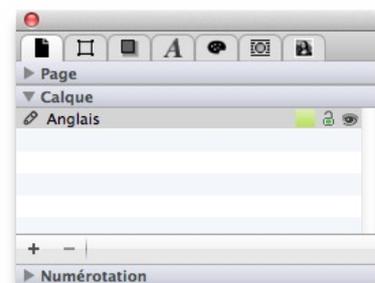
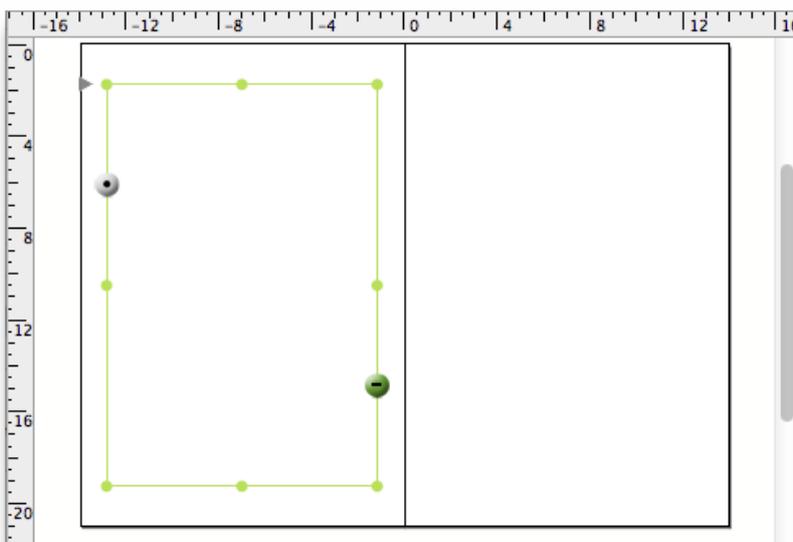
Imaginez que vous souhaitez créer un livre qui contient un texte en anglais sur toutes les pages de gauche et le même texte en Allemand sur les pages adjacentes à droite.

Dans iCalamus cela est possible sans trop de difficulté. Vous devez juste savoir ce que vous devez faire.

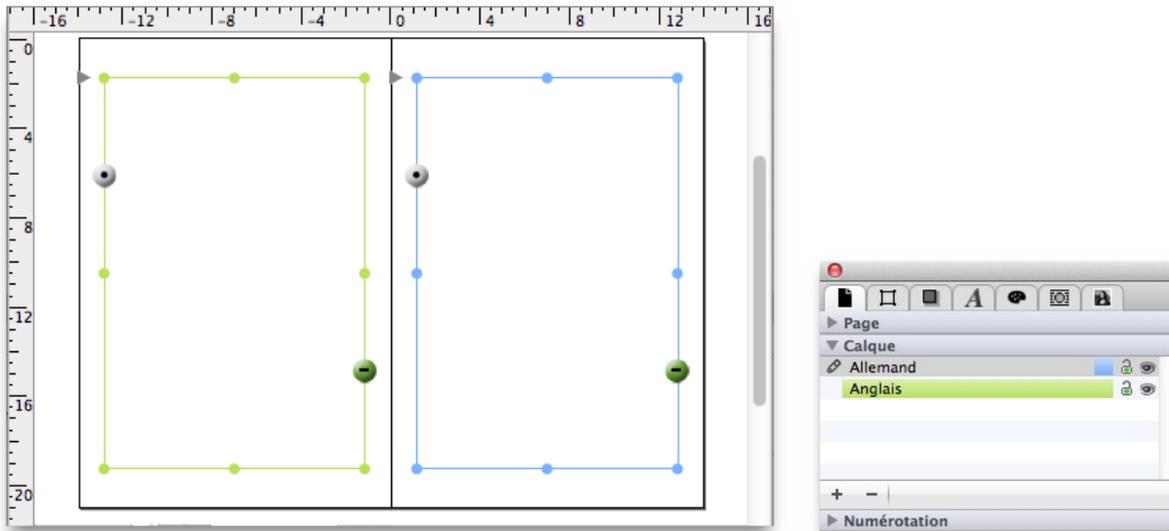
- Avant tout créez un exemple de document dans le format souhaité, exemple 2 pages au format DIN A5, et avec les guides souhaités pour aider à la mise en place des blocs de texte. Assurez-vous d'utiliser le mode double-page, en faisant en sorte que la première page ne soit pas la page de droite.



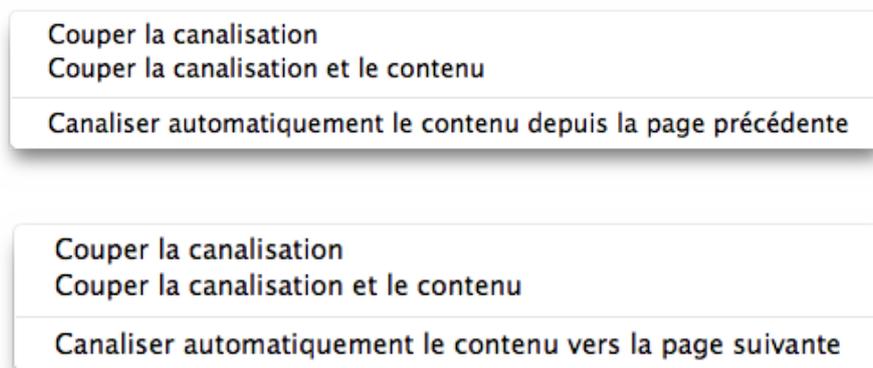
- Créez maintenant un bloc texte sur la page de gauche. Attribuez un nom explicite au calque existant, par exemple *Anglais*.



- Créez un autre calque *Allemand*, et créez un bloc texte sur la page de droite, mais sur le calque *Allemand* !

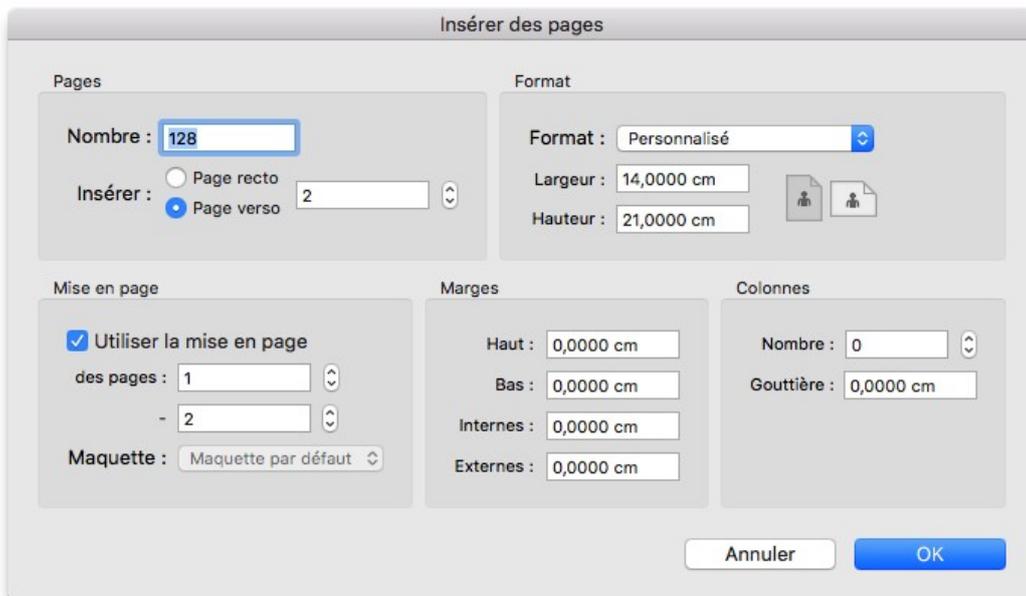


- Définissez la canalisation automatique depuis et vers les pages du bloc de gauche. Assurez-vous d'avoir coché toutes les cases correctement.

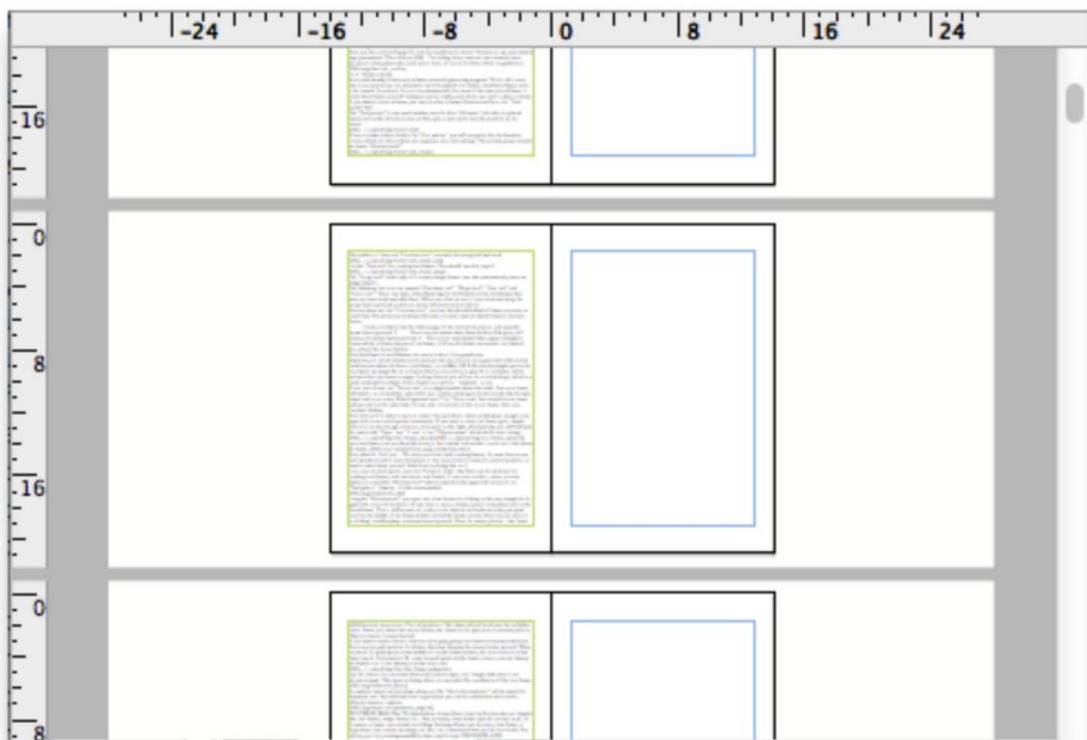


- Maintenant, de manière similaire définissez la canalisation automatique depuis et vers les pages du bloc de droite. La canalisation va reconnaître les différents calques et ne canaliser que les pages de gauche vers les pages de gauche, et également seulement, les pages de droite vers les pages de droite.
- Lorsque vous avez terminé de paramétrer l'exemple de document, multipliez les paires de pages en utilisant l'inspecteur de page. Mon exemple ajoute 128 pages (ce qui permet de créer un fascicule de 130 pages).

Important : N'oubliez pas de cocher la case *Utiliser la mise en page* dans le dialogue suivant. C'est cette option qui fait l'opération et copie la canalisation automatique dans les blocs correspondants sur toutes les nouvelles pages.



- Vous pouvez maintenant passer d'un calque à l'autre et gérer la canalisation des blocs de manière individuelle.

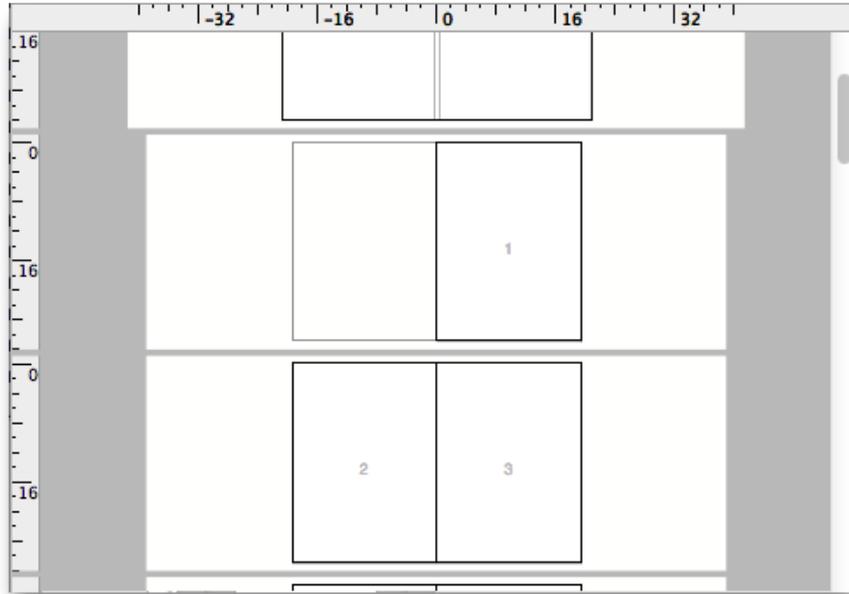


Retour à :

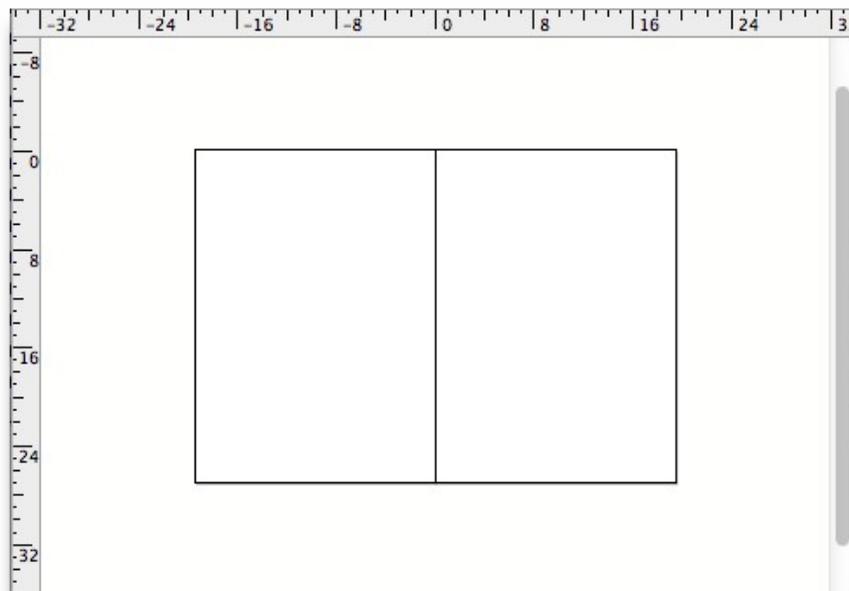
- Prise en main : § 3

3.6 Comment créer un arrière-plan noir dans un album photo

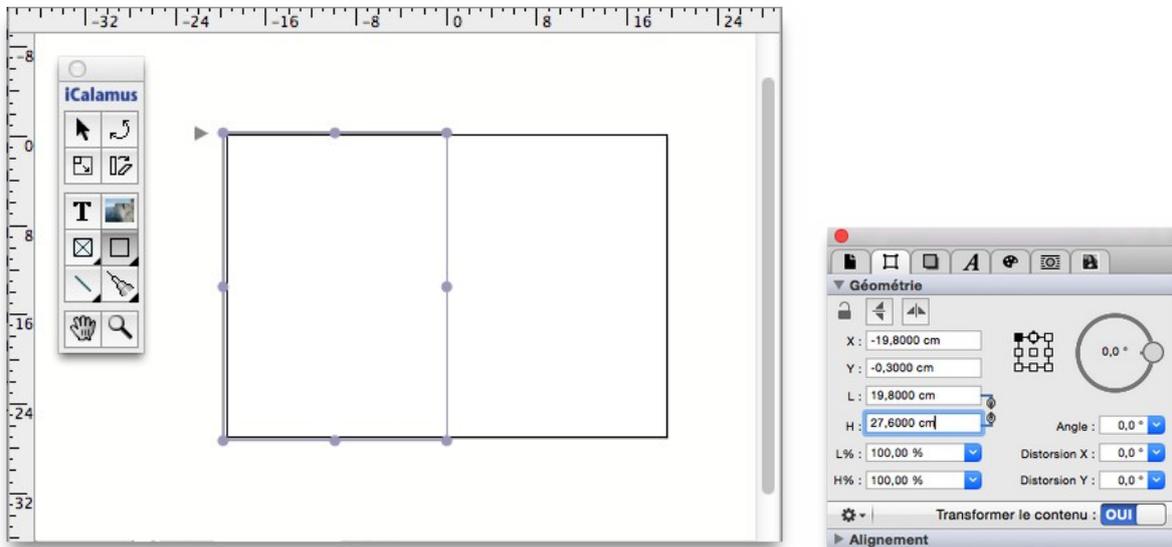
Lorsque vous allez concevoir votre album photo, vous voudrez peut-être que ses pages soient noires afin d'augmenter le contraste des photos que vous allez y placer. Vous pouvez bien sûr choisir une autre couleur ou motif comme arrière-plan. Lorsque vous aurez essayé ces étapes, vous serez en mesure de gérer facilement vos arrière-plans.



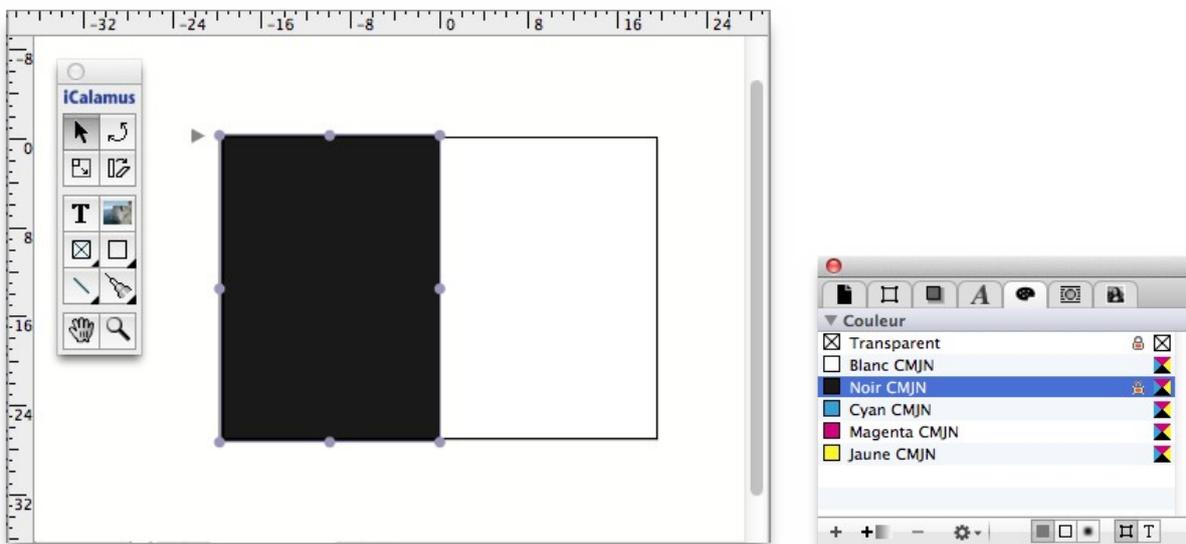
Après avoir créé un nouveau document, il n'est pas judicieux de vouloir créer dix, voire cent arrière-plans différents sur chacune des mises en page. Il est préférable d'utiliser la Vue Maquette qui offre tous ces avantages dans le cadre d'une mise en page multiple. Cliquez le petit bouton situé dans la partie supérieure gauche de la fenêtre. Dans le menu local qui s'affiche, sélectionnez Vue Maquette. Le document va alors automatiquement afficher le document en Vue Maquette, et uniquement afficher deux pages.



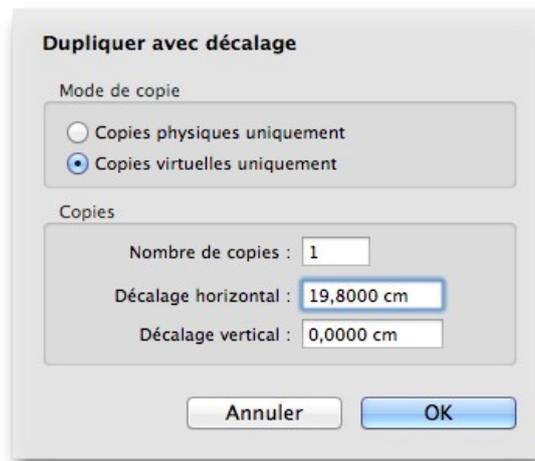
Sélectionnez maintenant l'outil Forme dans la palette d'outils et créez un nouveau bloc sur la page maître de gauche. Vous pouvez l'ajuster avec l'inspecteur Géométrie, afin qu'il déborde les limites de la page réelle pour atteindre les limites indiquées par les guides de bordures rouges.



Lorsque vous avez terminé, ouvrez l'Inspecteur de couleurs et colorez le bloc en noir. Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon bouton au bas de la fenêtre de l'inspecteur afin de colorer la forme et non pas son contour ou son ombre.



Vous devez maintenant copier le bloc sur la page maître de droite en utilisant la fonction Dupliquer avec décalage. (Vous pouvez bien sûr utiliser un seul bloc pour recouvrir les deux pages maître, mais en procédant de la sorte vous pourrez plus facilement choisir d'avoir la page gauche colorée à 80% en gris, ou en blanc, ou encore utiliser une image comme motif d'arrière-plan à la place).



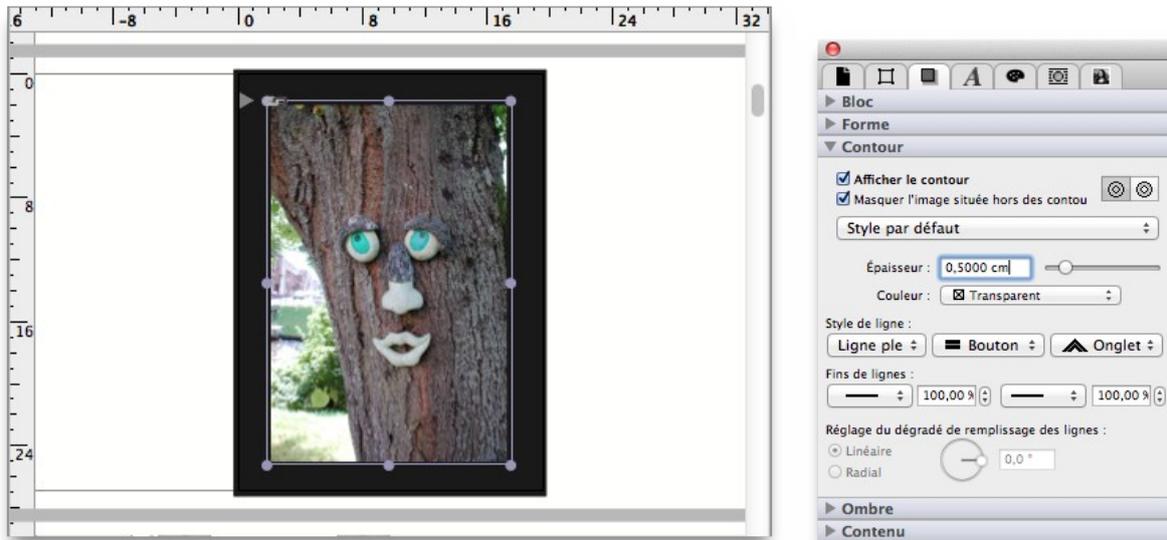
Vous en avez maintenant terminé avec l'arrière-plan et vous pouvez revenir en Vue Mise en page. Vous vous rappelez comment n'est-ce pas ?

Voici votre album photo, avec toutes ses pages colorées en noires. Elles attendent vos images que vous pouvez facilement placer sur toutes vos pages de mises en page existantes. Les pages que vous allez ajouter auront elles aussi l'arrière-plan noir, tant que vous n'ajoutez pas un nouveau jeu de pages maîtres à un certain nombre de pages de mise en page.

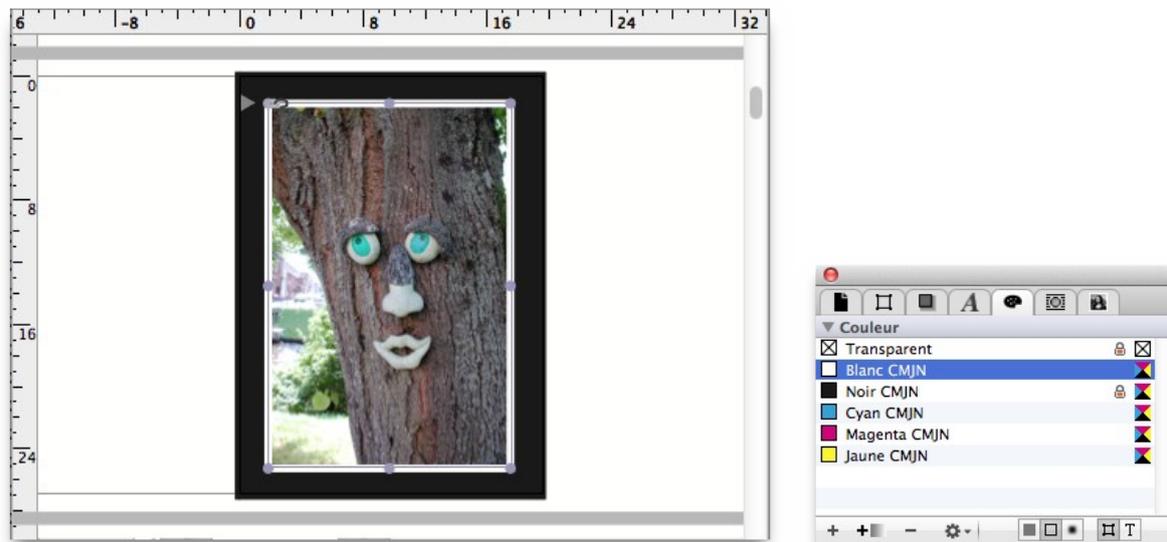


Bien sûr les images ont déjà un bel aspect sur un fond noir. Mais elles seront parfois mieux mises en valeur si elles disposent d'une bordure blanche. Vous pouvez directement ajouter une bordure à une image.

Sélectionnez un bloc image et dans l'*Inspecteur de contour* cochez l'option *Afficher le contour*. Ajustez l'épaisseur de la bordure avec une valeur d'environ 5 mm. Vous n'allez voir aucune ligne se tracer car la couleur est prédéfinie sur *Transparente*, ainsi que pour tous les blocs images que vous créez.



Et maintenant, vous n'avez plus qu'à utiliser l'Inspecteur de couleurs pour définir la couleur du contour avec la couleur blanche. C'est tout.



Vous pouvez maintenant utiliser d'autres attributs de bloc, comme des bordures arrondies, ajouter des effets d'ombre (très jolis avec des fonds clairs), tourner les images, etc. Tout est là, vous n'avez qu'à activer les options.

Retour à :

- Prise en main : § 3

4. Référence

Cette rubrique de la documentation d'iCalamus décrit de manière détaillée et structurée toutes les fonctions de l'application.

Nous vous recommandons de lire au moins une fois l'intégralité de ce manuel de référence pour éviter de passer à côté d'un certain nombre des possibilités d'iCalamus. Par la suite, utilisez ce manuel de référence pour revenir sur les fonctions que vous ne maîtrisez pas encore complètement.

Les rubriques de référence sont les suivantes :

Menus	§ 4.1
Palette d'outils	§ 4.2
Fonctions contextuelles	§ 4.3
Fenêtre d'un document	§ 4.4
Inspecteurs	§ 4.5
Modules	§ 4.6
Fonctions de dialogue	§ 4.7
-----	-----
Retour au Point de départ	§ 1

4.1 Menus

Les menus d'iCalamus proposent tous des fonctions standards que vous connaissez déjà au travers d'autres applications macOS. Les menus spécifiques sont détaillés ci-dessous.

iCalamus	§ 4.1.1
Fichier	§ 4.1.2
Édition	§ 4.1.3
Texte	§ 4.1.4
Objets	§ 4.1.5
Affichage	§ 4.1.6
Fenêtre	§ 4.1.7
Aide	§ 4.1.8
-----	-----
Retour à Référence	§ 4

4.1.1 iCalamus



Dans ce menu vous allez trouver tous les éléments de menu usuels de macOS qui sont utilisés pour mettre en œuvre des programmes et des services. Les éléments de menu communs ne sont pas décrits ici.

À propos d'iCalamus	§ 4.1.1.1
Crédits	§ 4.1.1.2
Réglages	§ 4.1.1.3
Vérifier les mises à jour	§ 4.1.1.4
Enregistrer iCalamus	§ 4.1.1.5
Services >>	§ 4.1.1.6
Masquer iCalamus	§ 4.1.1.7
Masquer les autres	§ 4.1.1.8
Tout afficher	§ 4.1.1.9
Quitter iCalamus	§ 4.1.1.10

Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.1.1 À propos d'iCalamus

Cet élément de menu ouvre le dialogue d'information d'iCalamus. Il liste, entre autres, la version courante, ce qui est très important lorsque vous demandez de l'aide ou souhaitez signaler des bogues (tout comme dans notre système de suivi des bogues). Vous y trouverez également la liste de toutes les personnes ayant travaillé sur le développement d'iCalamus.

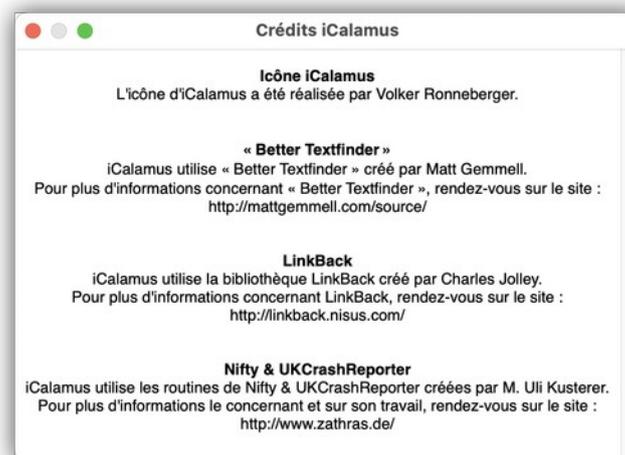


Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.2 Crédits

iCalamus utilise certaines fonctions dont les routines n'ont pas été écrites par les développeurs d'iCalamus. Le copyright des propriétaires de ces routines est listé dans ce dialogue.



Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.3 Réglages

Ouvrez ce dialogue si vous souhaitez définir des réglages globaux dans iCalamus.

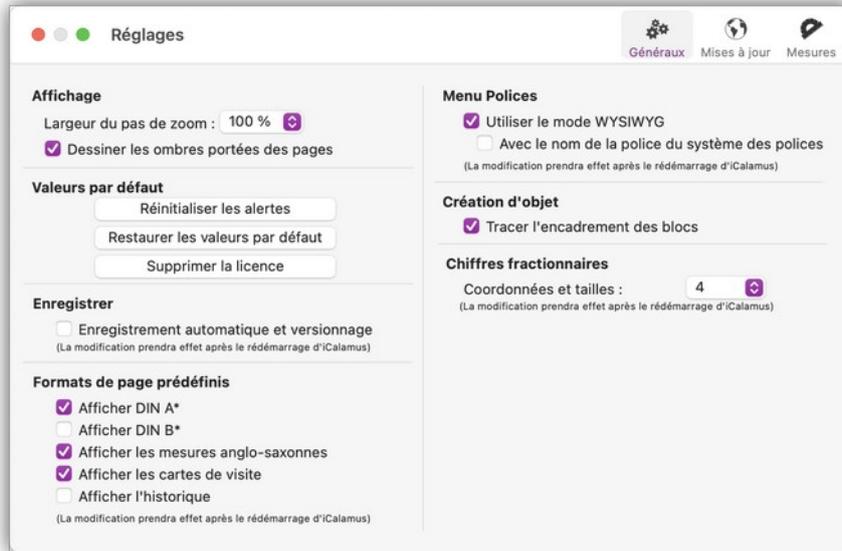
Le dialogue comporte plusieurs pages dans lesquelles vous pouvez ajuster les paramètres individuellement.

Généraux	§ 4.1.1.3.1
Mises à jour	§ 4.1.1.3.2
Mesures	§ 4.1.1.3.3
Supprimer les réglages	§ 4.1.1.3.4

Retour à Menu iCalamus	§ 4.1.1

4.1.1.3.1 Généraux

Vous définissez ici les différentes options d'affichage et réinitialisez les valeurs par défaut.

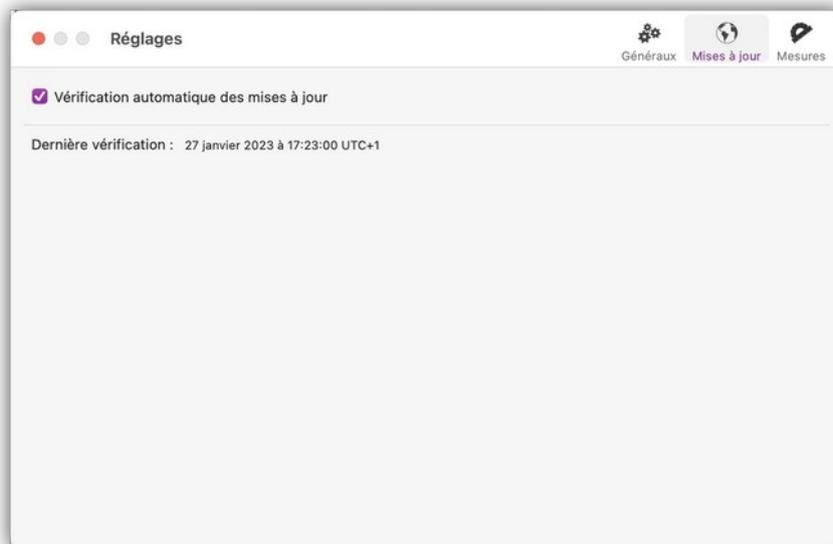


Retour à :

- Réglages : § 4.1.1.3

4.1.1.3.2 Mises à jour

iCalamus peut automatiquement vérifier au démarrage ou encore manuellement, s'il existe des mises à jour pour iCalamus ou encore de nouveaux modules externes pour iCalamus.



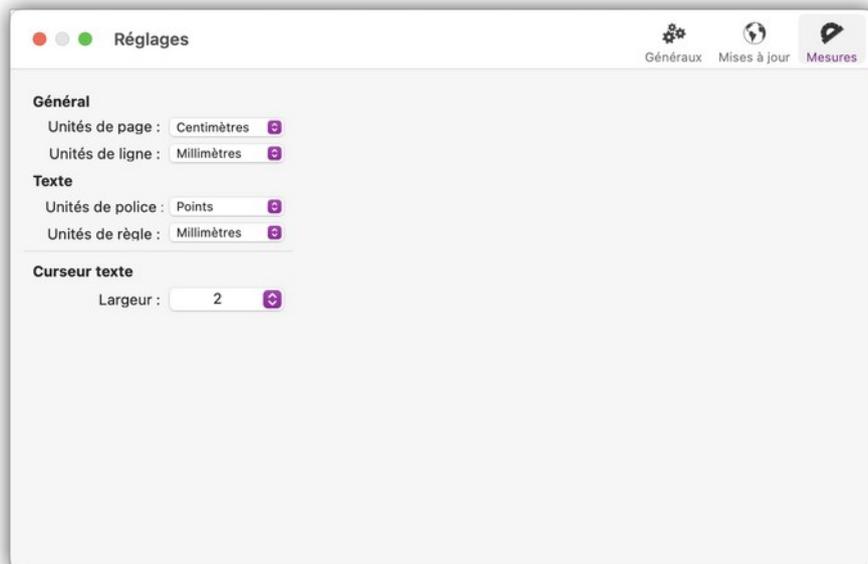
Nota : Ce réglage n'est pas requis et n'est donc pas disponible si vous utilisez la version du Mac App Store de cette application.

Retour à :

- Réglages : § 4.1.1.3

4.1.1.3.3 Mesures

Vous définissez ici vos unités de mesures préférées.



Retour à :

- Réglages : § 4.1.1.3

4.1.1.3.4 Supprimer les réglages

Tous les réglages d'iCalamus sont enregistrés sur votre disque dur pour permettre à iCalamus de se paramétrer tel qu'il était lorsque vous l'avez quitté.

Vous pouvez avoir besoin de supprimer les préférences de votre disque dur de temps à autre.

Depuis macOS 10.8 (Mountain Lion), Apple a masqué le dossier *Bibliothèque* de l'utilisateur dans lequel nous stockons les réglages aussi pour ouvrir ce dossier sélectionnez Aller dans la barre de menu du Finder et pressez la touche [Opt] pour afficher le dossier Bibliothèque. Après l'avoir sélectionné, la fenêtre Finder correspondante s'affichera. Naviguez jusqu'au dossier :

`~/Bibliothèque/Preferences/`

Cherchez un fichier ayant pour nom *net.icalamus.iCalamus2.plist*, il contient tous les réglages d'iCalamus. Si vous supprimez ce fichier, iCalamus se lancera avec les paramètres par défaut.

Retour à :

- Réglages : § 4.1.1.3

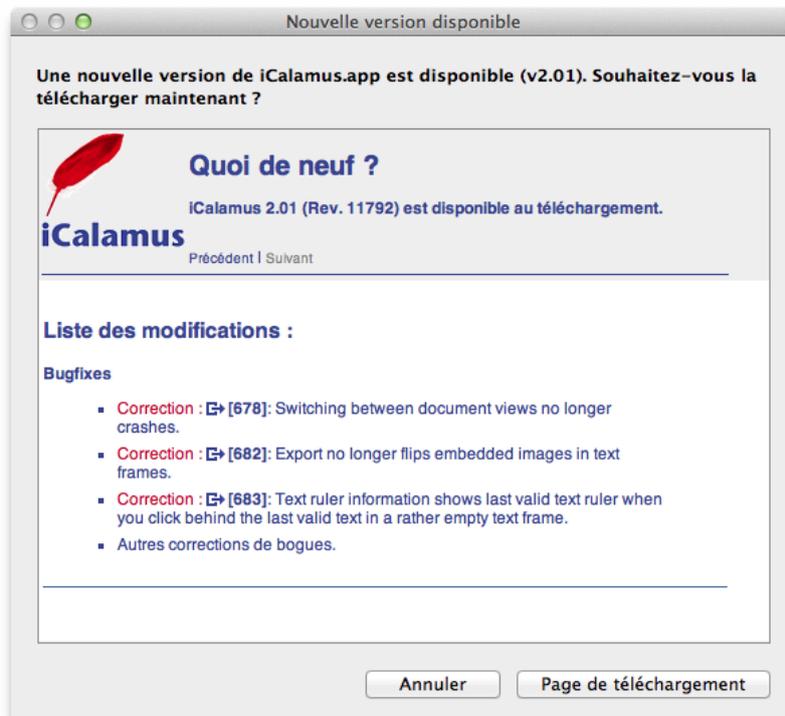
4.1.1.4 Vérifier les mises à jour

En utilisant cet élément de menu vous pouvez vérifier à tout moment la présence de nouvelles de mises à jour d'iCalamus ou de modules externes d'iCalamus. En général, vous verrez le dialogue suivant s'afficher indiquant que votre version d'iCalamus est à jour :



Nota : Dans les réglages *Mises à jour* d'iCalamus (cf. § 4.1.1.3.2), vous pouvez indiquer à iCalamus de vérifier les mises à jour à chaque fois qu'il est lancé.

Si iCalamus détecte la présence d'une nouvelle version il ouvre la fenêtre de navigation d'iCalamus et vous affiche la page de téléchargement de iCalamus.



Cliquez sur le bouton *Page de téléchargement* afin de lancer votre navigateur par défaut et d'accéder à la page de téléchargement.

Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.5 Enregistrer iCalamus

Lorsque vous utilisez une version non enregistrée d'iCalamus, certaines fonctions ne sont pas disponibles comme dans la version enregistrée. C'est pourquoi un rappel sera affiché de temps en temps afin de commander un code pour obtenir la version complète.



- **Tester iCalamus.** Permet de continuer à utiliser iCalamus en version non enregistrée avec des fonctions limitées afin de tester ses possibilités.
- **Saisir la licence.** Ouvre un dialogue dans lequel vous pouvez saisir le code de votre licence d'iCalamus. Pour plus d'informations veuillez consulter le paragraphe 2.7.
- **Acheter une licence.** Ouvre la page du site internet sur lequel vous pouvez acheter une licence pour iCalamus afin de l'utiliser sans limitation.

Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.6 Services

Cet élément de menu est géré par macOS. Il permet d'accéder à des services spécifiques comme le réglage des raccourcis clavier. Cet élément de menu est accessible dans toutes les applications. Il donne a minima accès aux *Préférences Services* (jusqu'à macOS 12) et aux *Réglages Service* (à partir de macOS 13), à savoir les *Préférences Système > Clavier* onglet *Raccourcis* (jusqu'à macOS 12) ou les *Réglages du système > Clavier > Raccourcis clavier > Services* (à partir de macOS 13). Référez-vous à l'aide fournie par macOS dans le *Menu Aide* du Finder pour plus d'informations.

Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.7 Masquer iCalamus

Masque les fenêtres ouvertes par iCalamus tout en conservant celles des autres applications affichées.

Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.8 Masquer les autres

Masque les fenêtres ouvertes par d'autres applications sauf celles d'iCalamus.

Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.9 Tout afficher

Affiche toutes les applications masquées.

Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.1.10 Quitter iCalamus

Veillez quitter iCalamus en utilisant cet élément de menu. Car vous ne pouvez pas être sûr d'avoir enregistré tous vos documents sur le disque dur dans certains cas.

Dans la mesure où iCalamus prend en charge le *Sandboxing*, il ne vous sera plus demandé d'enregistrer des documents modifiés ou nouveaux lorsque vous quittez l'application. Tous les documents ouverts vont être tranquillement et automatiquement enregistré lorsque vous quitterez l'application.

Si vous n'avez pas enregistré un nouveau document en lui attribuant un nom, il sera automatiquement enregistré par macOS dans votre Sandbox. Au lancement suivant de l'application, il sera rouvert automatiquement dans le même état.

Important : Afin d'utiliser le mécanisme de sauvegarde automatique de macOS, vous devez désactiver une option dans les Réglages du système. Dans le menu Pomme, sélectionnez Réglages du système > Bureau et Dock et désactivez l'option Fermer les fenêtres à la fermeture d'une application.

Retour à :

- Menu iCalamus : § 4.1.1

4.1.2 Menu Fichier

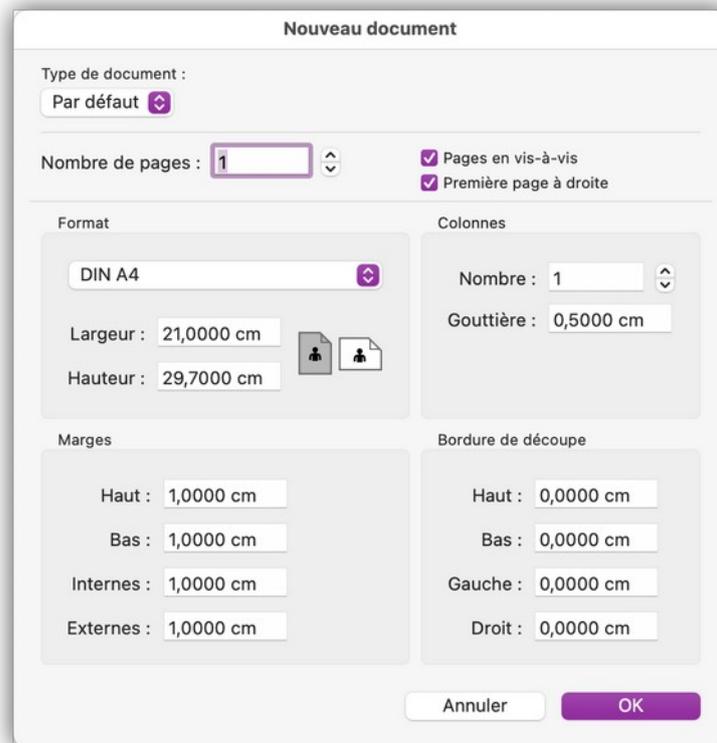


Nouveau	§ 4.1.2.1
Créer à partir du gestionnaire de modèles	§ 4.1.2.2
Ouvrir	§ 4.1.2.3
Ouvrir l'élément récent >>	§ 4.1.2.4
Fermer / Tout fermer	§ 4.1.2.5
Enregistrer	§ 4.1.2.6
Dupliquer / Enregistrer sous	§ 4.1.2.7
Renommer	§ 4.1.2.8
Déplacer vers	§ 4.1.2.9
Revenir à >>	§ 4.1.2.10
Partager >>	§ 4.1.2.11
Enregistrer comme modèle	§ 4.1.2.12
Insérer un fichier	§ 4.1.2.13
Insérer une URI/URL	§ 4.1.2.14
Exporter image/PDF	§ 4.1.2.15
Afficher les informations sur le document	§ 4.1.2.16
Réglages du document	§ 4.1.2.17
Format d'impression	§ 4.1.2.18
Imprimer	§ 4.1.2.19
Modules externes	§ 4.1.2.20

Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.2.1 Nouveau

Utilisez cet élément de menu, si vous souhaitez créer un nouveau document avec iCalamus. Un dialogue s'ouvre permettant d'ajuster les paramètres généraux du nouveau document.



À l'exception de la partie supérieure *Type de document*, ce dialogue se comprend de lui-même.

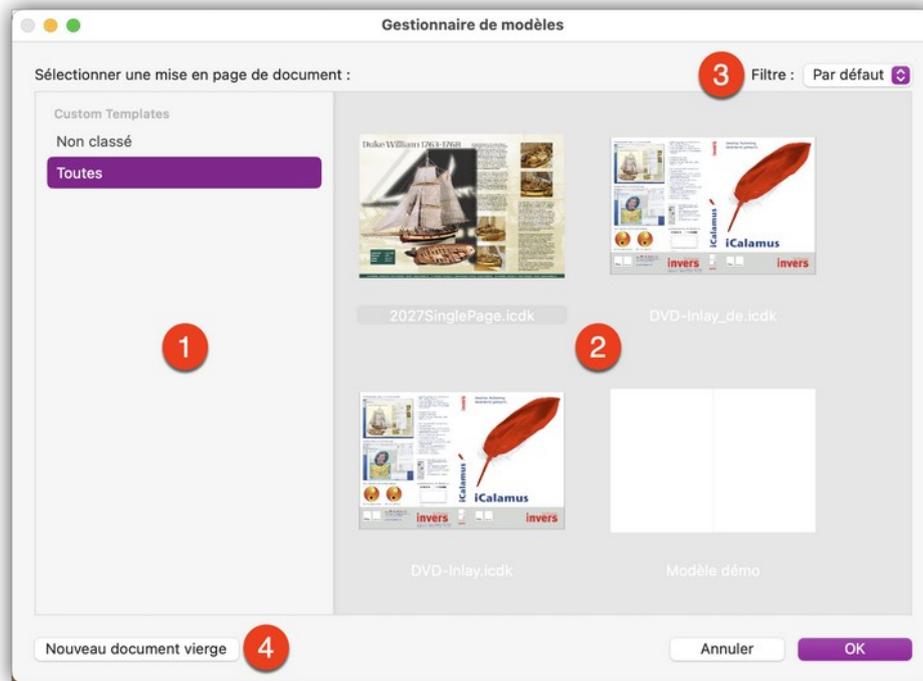
Vous pouvez créer tous types de document lorsque vous choisissez *Par défaut* comme type de document. Le menu local *Type de document* peut contenir d'autres options si des modules spécifiques sont conçus et installé pour fonctionner avec iCalamus.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.2 Créer à partir du gestionnaire de modèles

Avec ce menu vous pouvez ouvrir le dialogue suivant à partir duquel vous pouvez charger des modèles de documents et continuer à les éditer.



Pour cela, vous devez enregistrer de tels modèles au préalable en utilisant *Enregistrer comme modèle*.

- **[1]** Catégories de modèles. Dans la partie gauche du dialogue vous pourrez voir s'afficher des catégories correspondantes à différents projets. Les catégories ayant pour nom iCalamus 1.x et/ou iCalamus 2.x ont été créés par iCalamus lorsqu'il a copié vos anciens modèles. Vous pouvez créer d'autres catégories ou renommer et supprimer des catégories existantes. Un clic droit dans la zone des catégories ouvre un menu contextuel avec les fonctions contextuelles associées.

Important : Veuillez garder à l'esprit que lorsque vous supprimez une catégorie, tous les modèles placés dans cette catégorie seront également supprimés.

- **[2]** Prévisualisation de modèle. La partie droite du dialogue prévisualise la première page de votre document modèle ainsi que le nom du fichier associé au modèle. Vous pouvez renommer et supprimer des modèles existants. Un clic-droit sur un modèle ouvre un menu contextuel avec les fonctions associées. Vous pouvez également déplacer un modèle d'une catégorie à une autre, en la déplaçant simplement avec la souris vers la catégorie souhaitée dans la zone de gauche.
- **[3]** Filtrage des modèles. Depuis le menu local Filtre, affiché en haut et à droite au-dessus de la liste de prévisualisation, vous pouvez définir un type de document pour lequel vous souhaitez afficher les modèles.
- **[4]** Nouveau document vierge. Si aucun modèle ne correspond à votre besoin, cliquez simplement sur le bouton Nouveau document vierge situé dans le coin inférieur gauche du dialogue et qui permet d'afficher le dialogue par défaut pour les nouveaux documents.

Les modèles sont enregistrés dans un endroit spécifique sur votre disque dur dont le chemin d'accès est :

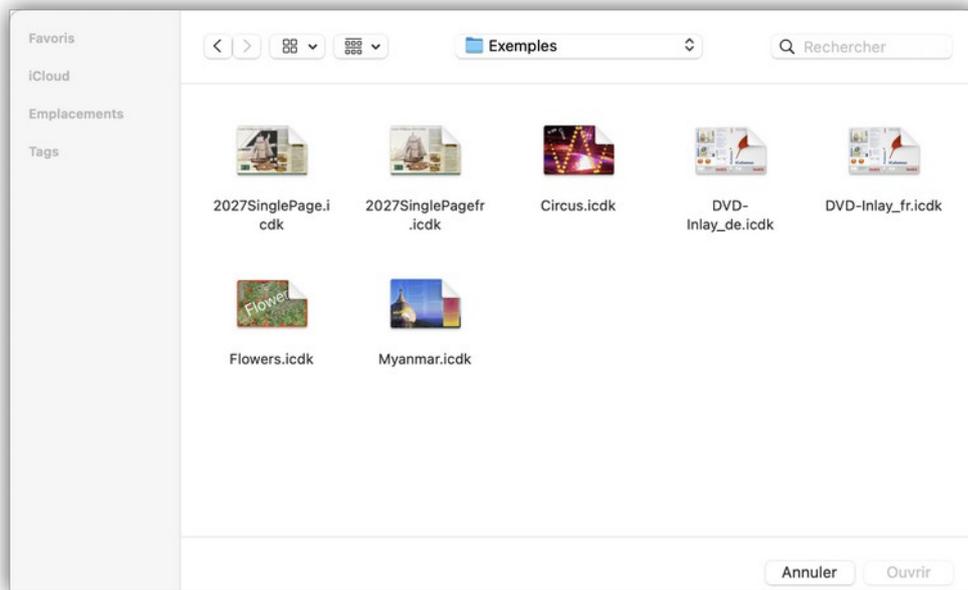
`~/Library/Application Support/iCalamus/Templates.localized/Custom Templates.localized`

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.3 Ouvrir

Sélectionnez cet élément si vous souhaitez ouvrir un document existant. Sélectionnez ensuite le document de votre choix à l'aide du sélecteur de fichier et ouvrez-le.



Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.4 Ouvrir l'élément récent

Cet élément visualise la liste des derniers documents enregistrés. La liste peut afficher le nom des vingt derniers documents utilisés au maximum et elle peut être effacée.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.5 Fermer / Tout fermer

Cet élément de menu ferme un document. Si l'option *Enregistrement automatique et versionnage* est décochée dans les *Réglages > Généraux* d'iCalamus (cf. § 4.1.1.3.1) et si vous avez effectué des modifications sur votre document, un dialogue s'affichera pour vous demander d'enregistrer le document avant de le fermer.



Si l'option *Enregistrement automatique et versionnage* est cochée dans les *Réglages > Généraux* d'iCalamus (cf. § 4.1.1.3.1), aucune alerte ne sera affichée, car le système assure l'archivage (versionnage) des modifications successives.

Nota : Lorsque vous pressez [Opt] alors que le menu Fichier est affiché, l'élément de menu Fermer devient Tout fermer. Il fermera ainsi toutes les fenêtres de documents iCalamus ouvertes.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.6 Enregistrer

Lorsque vous souhaitez enregistrer les modifications réalisées sur un document ouvert, sélectionnez cet élément de menu. Si vous avez créé un nouveau document, il vous sera au préalable demandé de donner un nom au fichier.

Nota : L'option *Enregistrement automatique* a été supprimée des réglages *Généraux*. iCalamus prend désormais en charge le nouveau système d'enregistrement automatique et de versionnage du système macOS. Les nouveaux documents qui n'ont pas encore été enregistrés avec un nom prédéfini, sont désormais automatiquement enregistrés.

Important : Le mode *Enregistrement automatique* de macOS ne fonctionne pas sur certains périphériques de stockage amovible telles que les clés USB.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.7 Dupliquer / Enregistrer sous

Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez dupliquer le document actif. Une nouvelle fenêtre va s'afficher avec le nom du document et son extension *.copie*. Le nouveau document est totalement indépendant de l'original.

Nota : Lorsque vous pressez [Opt] lorsque le menu *Fichier* est affiché, l'élément de menu *Dupliquer* devient *Enregistrer sous*. Sélectionnez cet élément de menu alternatif si vous souhaitez enregistrer un document avec un autre nom de fichier. Le document reste ouvert et prend le nom avec lequel vous venez de l'enregistrer.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.8 Renommer

Si vous souhaitez renommer le document courant, sélectionnez cet élément de menu. Le nom du document devient alors éditable. Lorsque vous le renommez ici, le document renommé le sera aussi sur le disque dur.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.9 Déplacer vers

Si vous souhaitez déplacer le document courant à un autre endroit sur votre disque dur, sélectionnez cet élément de menu. Un petit panneau s'affiche, qui propose un menu local avec le dossier parent dans lequel se trouve le document, vos favoris, Appareils, Emplacements récents et un élément de menu *Autres*. À l'aide du menu local sélectionnez où déplacer le document. Après un clic sur le bouton *Déplacer* le fichier est immédiatement déplacé au nouvel endroit sur l'appareil de votre choix.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.10 Revenir à

Cet élément de menu n'est exploitable que si vous avez coché l'option Enregistrement automatique et versionnage dans les *Réglages > Généraux* d'iCalamus (cf. § 4.1.1.3.1). Il est inséré dans le menu *Fichier* et géré par macOS.

Lorsque vous sélectionnez une version datée de votre document dans le sous-menu *Revenir à*, elle remplace immédiatement la version courante de votre document.

Lorsque vous sélectionnez *Parcourir toutes les versions*, le Bureau de votre Mac se transforme en une sorte de *Time Machine* affichant uniquement le document courant à gauche et une pile de versions du document à droite.



Dans la pile de droite, sélectionnez la version du document souhaitée et cliquez sur le bouton *Restaurer*. Si vous souhaitez conserver la version courante, quittez le mode de navigation dans les versions en cliquant sur le bouton *Fermer*.

Important : Lorsque vous lancez le navigateur de version pour le document courant, toutes les autres fenêtres d'iCalamus seront fermés par macOS. Lorsque vous quittez le navigateur de versions, les boîtes à outils et les fenêtres Inspecteurs habituellement ouvertes ne seront pas affichées à nouveau car macOS ne les restaure pas. Tant que ce problème n'a pas été corrigé, nous vous demandons de bien vouloir réouvrir les boîtes à outils et les fenêtres Inspecteurs depuis le menu *Affichage*.

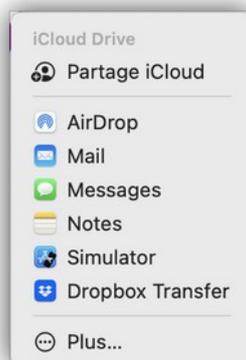
Nota : iCalamus prend en charge l'annulation de pratiquement toutes les actions. Il peut être parfois préférable d'utiliser l'annulation d'un certain nombre d'étapes pour revenir plus précisément à une situation antérieure du document.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.11 Partager

Cet élément de menu n'est affiché dans le menu *Fichier* que si le versionnage est activé dans les *Réglages > Généraux* d'iCalamus (cf. § 4.1.1.3.1). Elle ouvre le sous-menu suivant afin de permettre le partage des éléments sélectionnés avec des services locaux ou distants :

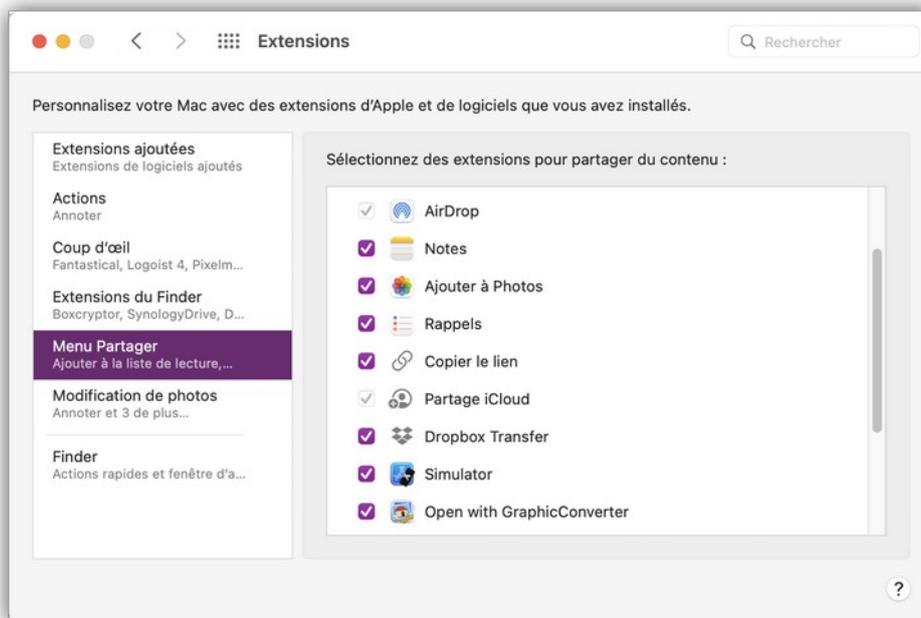


Sous-menu ou menu local des services de partage locaux ou distants sous macOS 12 et macOS 13

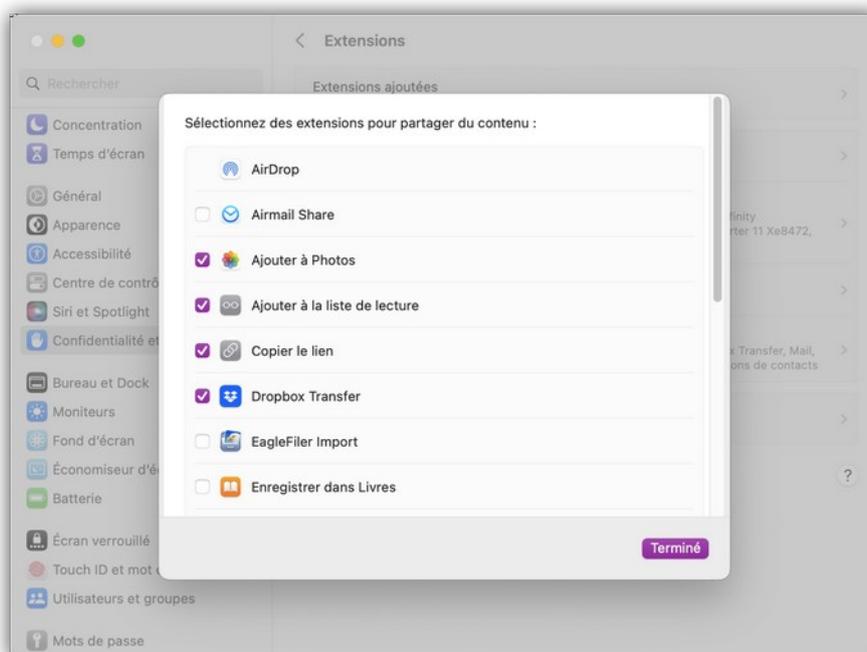
Les services affichés sont précédés par une icône qui représente :

- **Le logo d'un service.** Ces icônes sont associées à des services locaux spécifiques, c'est-à-dire faisant appel à des applications installées localement sur votre disque dur dans le dossier *Applications* ou dans le système *macOS* lui-même :
 - * **AirDrop.** La sélection de ce service ouvre une fenêtre AirDrop (Apple) spécifique et prépare un groupe d'images à partir des images sélectionnées. Après sélection de l'ordinateur destinataire dans la fenêtre AirDrop, cliquez le bouton *Envoyer* pour les transmettre.
 - * **Mail.** La sélection de ce service ouvre l'application Mail d'Apple et crée un nouveau message dans lequel les images sélectionnées sont placées.
 - * **Messages.** La sélection de ce service ouvre l'application Message d'Apple et crée un nouveau message dans lequel les images sélectionnées sont placées.

- * **D'autres services locaux** peuvent être ajoutés à cette liste à l'aide de l'élément de menu **Plus** décrit ci-dessous.
- **Plus.** Sélectionnez cet élément de menu pour ouvrir la rubrique **Extensions** dans les **Préférences Système** jusqu'à macOS 12 ou les **Réglages du Système** depuis macOS 13, puis dans la liste de gauche sélectionnez **Menu Partager**.



Liste des éléments affichables dans le menu Partager des Préférences Système > Extensions (jusqu'à macOS 12)



Liste des éléments affichables dans le menu Partager des Réglages du système > Confidentialité et sécurité > Partage (à partir de macOS 13)

Dans la liste cochez les cases des services locaux à ajouter au menu **Partager** et décochez celles qui sont inutiles.

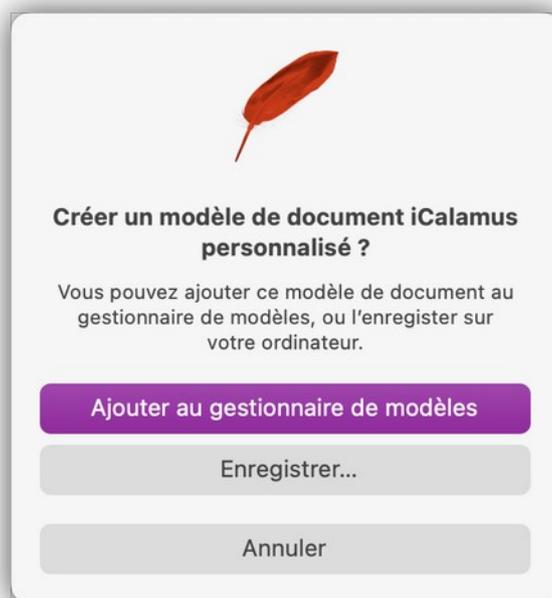
Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2
-

4.1.2.12 Enregistrer comme modèle

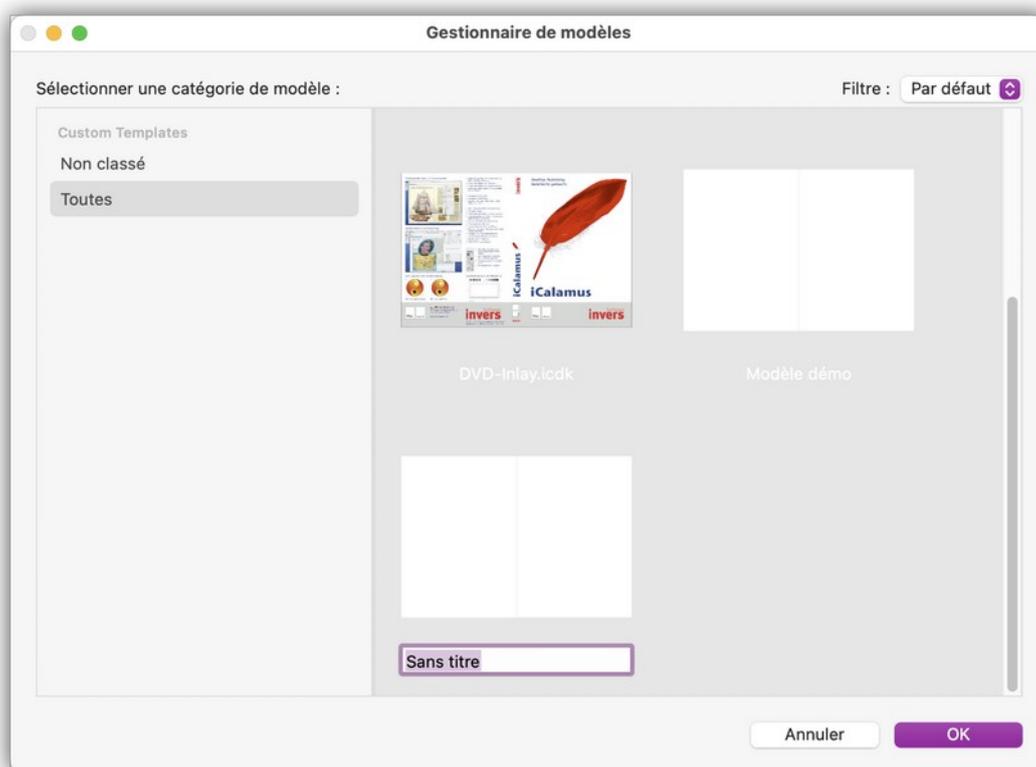
Dans iCalamus vous pouvez enregistrer des documents en tant que modèles. Si vous avez besoin d'un document identique ou similaire comme point de départ dans vos différents projets, sélectionnez cet élément de menu.

Dans le panneau suivant, vous pouvez choisir d'ajouter le document courant en tant que modèle au Gestionnaire de modèles, de l'enregistrer à un autre endroit sur votre disque dur, ou d'annuler l'action.



Si vous sélectionnez *Enregistrer*, le sélecteur de fichier classique s'affiche et propose d'enregistrer le document en tant que modèle. Veuillez noter qu'un suffixe différent : **ictmpl** est attribué au document.

Si vous sélectionnez *Ajouter au gestionnaire de modèles*, le Gestionnaire de modèles s'affiche.



Le nouveau modèle est déjà ajouté au *Gestionnaire de modèles*, aussi veuillez lui donner un nom adéquat. Vous pouvez ensuite le déplacer dans une catégorie.

En utilisant l'élément de menu *Créer* à partir du *Gestionnaire de modèles*, vous pouvez à tout moment ouvrir des documents que vous avez enregistrés en tant que modèle pour une édition ultérieure.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.13 Insérer un fichier

Vous pouvez directement placer différents types de fichiers dans un document. Sélectionnez cet élément de menu, puis choisissez le fichier de votre choix à partir du sélecteur de fichiers. iCalamus va griser le nom des fichiers dont les types ne pourront pas être insérés dans le document.

Après avoir sélectionné un fichier, ce dernier va être automatiquement collé dans le bloc sélectionné (en écrasant le contenu de ce bloc le cas échéant). Si plusieurs blocs sont sélectionnés, le premier bloc trouvé sera utilisé, c'est-à-dire le bloc situé le plus en arrière-plan dans la hiérarchie.

Si aucun bloc est sélectionné ou s'il n'en existe pas, il suffit de cliquer dans le document et de tracer, à l'aide de la souris, le bloc dans lequel l'élément sélectionné sera collé lorsque vous relâcherez le bouton de la souris.

Vous pouvez facilement importer plusieurs images en une seule fois :

- Ne sélectionnez aucun bloc, puis utilisez l'élément de menu Insérer un fichier et sélectionnez plusieurs images.
- Après avoir fermé le sélecteur de fichier, créez un premier bloc sur une page quelconque du document.

- La première image sélectionnée va être importée dans ce bloc.
- Poursuivez ainsi en créant d'autres blocs.
- Les autres images sélectionnées seront automatiquement importées dans les blocs correspondants.

Retour à :

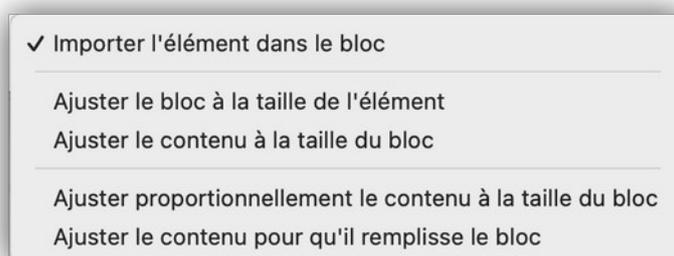
- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.14 Insérer une URI/URL

iCalamus permet d'insérer des pages Internet dans un document à partir d'une URL ou d'un fichier (URI). Sélectionnez cet élément de menu et saisissez l'URL ou l'URI de votre choix.



Vous pouvez, avant de réaliser l'insertion de la page internet dans le document, définir la disposition des données dans le bloc.



L'image de l'URL/URI est ensuite automatiquement placée dans le bloc sélectionné (en écrasant le contenu de ce bloc le cas échéant). Si plusieurs blocs sont sélectionnés, le premier bloc trouvé sera utilisé, c'est-à-dire le bloc situé le plus en arrière-plan dans la hiérarchie.

Si aucun bloc est sélectionné ou s'il n'en existe pas, il suffit de cliquer dans le document et de tracer, à l'aide de la souris, le bloc dans lequel l'élément sélectionné sera collé lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

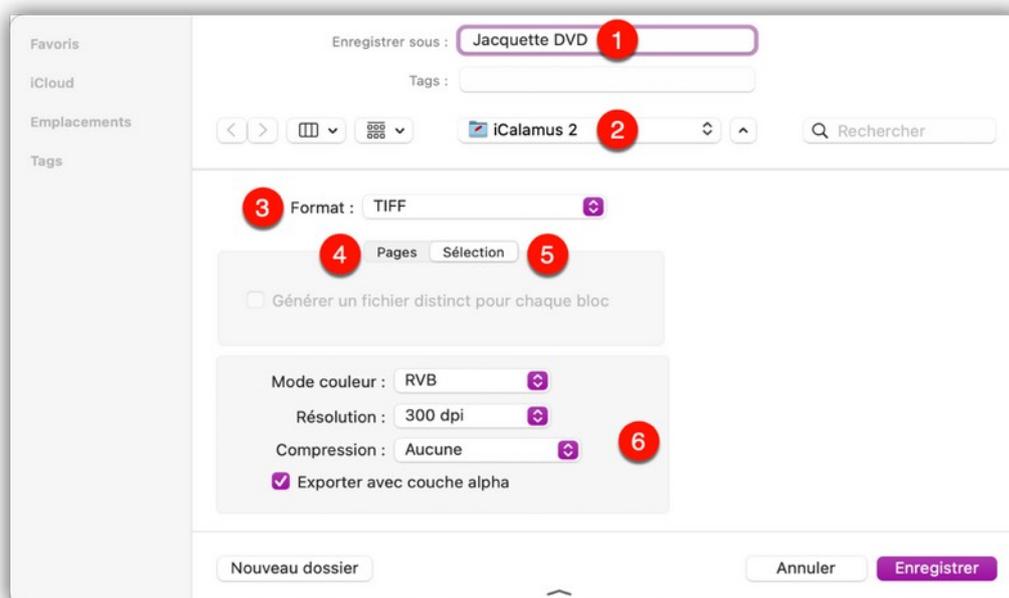
Nota : Le comportement des différentes options permettant de placer les données dans un bloc, est décrit en détail dans le chapitre Fonctions géométriques avancées de l'*Inspecteur de Géométrie*.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.15 Exporter image/PDF

Vous pouvez exporter, dans différents formats d'images, des blocs ou des pages depuis iCalamus. Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, le dialogue suivant s'affiche :



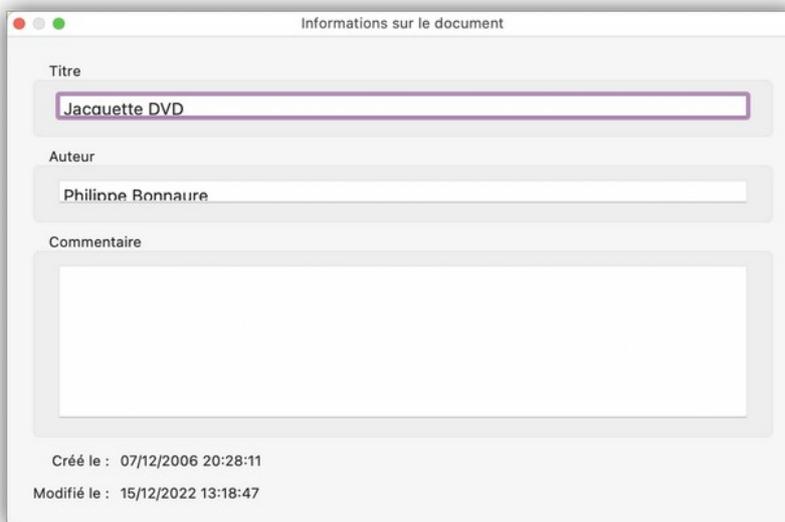
- **[1] Enregistrer sous.** Saisissez le nom à donner au fichier exporté. L'extension du fichier sera automatiquement ajoutée en fonction du format d'exportation sélectionné.
- **[2] Répertoire.** Sélectionnez le répertoire dans lequel sera placé le fichier exporté, comme cela se fait dans un dialogue d'enregistrement classique.
- **[3] Format.** Sélectionnez dans ce menu le format d'exportation de l'image. Actuellement les formats suivants sont disponibles : BMP, GIF, JPEG-2000, JPEG, PNG, TIFF, PDF.
- **[4] Pages.** Si vous souhaitez réaliser l'exportation d'un document comportant plusieurs pages, vous pouvez définir ici l'intervalle des pages à imprimer.
- **[5] Sélection.** Cochez la case Générer un fichier distinct par bloc, si vous souhaitez vraiment obtenir un fichier distinct à partir de chacun des blocs contenus dans l'intervalle des pages à traiter.
- **[6] Paramètres de sortie.** En fonction du format d'exportation sélectionné, la partie inférieure du dialogue d'exportation proposera différents paramètres de sortie.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.16 Afficher informations sur le document

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, une fenêtre s'affiche et présente des informations générales concernant le document en cours d'édition. Vous pouvez ajouter des informations personnelles au document.



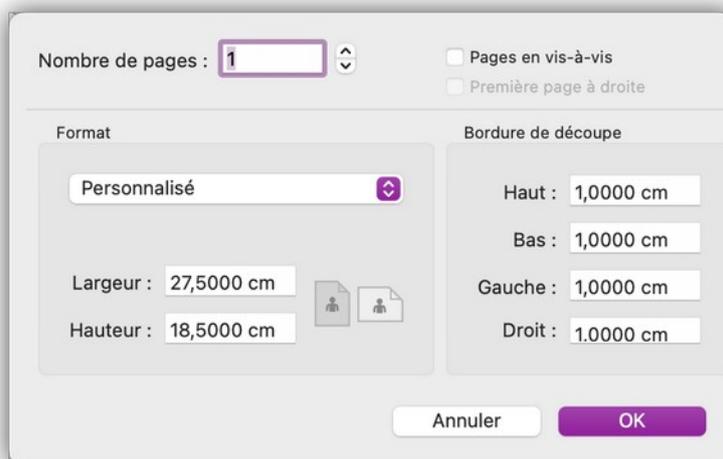
Nota : Lorsque la fenêtre est ouverte, l'élément de menu correspondant devient Masquer informations sur le document.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.17 Réglages du document

Cet élément de menu n'est disponible que pour les types de documents Par défaut. Cette action ouvre un panneau où vous pouvez ajuster les principaux paramètres du document.



Nota : Ce panneau fait uniquement référence au document courant. Lorsque vous modifiez des paramètres lors de la création d'un nouveau document, les paramètres modifiés seront mémorisés pour le prochain nouveau document.

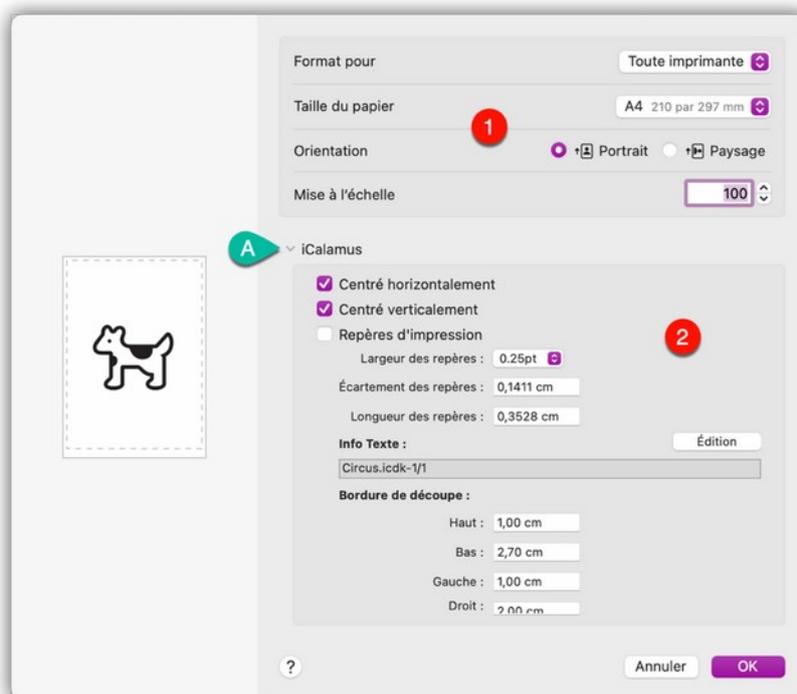
Important : Réduire le nombre de pages peut être destructif dans la mesure où le contenu des pages supprimées sera également supprimé. Gardez à l'esprit que vous pouvez annuler toutes les modifications réalisées ici.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.18 Format d'impression

Cet élément de menu ouvre le dialogue Finder classique permettant de définir les attributs de page du document (et non pas la mise en page d'une page !).



Cette fenêtre est gérée par le système macOS, vous trouverez une description plus complète de ce dialogue et des fonctions associées à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide* du Finder.

- **[1] Attributs de page.** Vous trouverez une description plus précise de ce dialogue Système et de ses fonctions dans le Finder à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide*.

Nota : Modifiez la mise en page d'une page à partir de l'*Inspecteur de pages* ou utilisez l'élément de menu *Mise en page* du document dans le menu *Fichier*.

- **[2] iCalamus.** Lorsque vous cliquez sur la flèche **[A]** près du libellé iCalamus, le panneau de réglages se déploie/se replie et permet de paramétrer les repères d'impression dans les documents iCalamus. La description de ce panneau est donnée dans le dialogue *Imprimer* (cf. § 4.1.2.19).

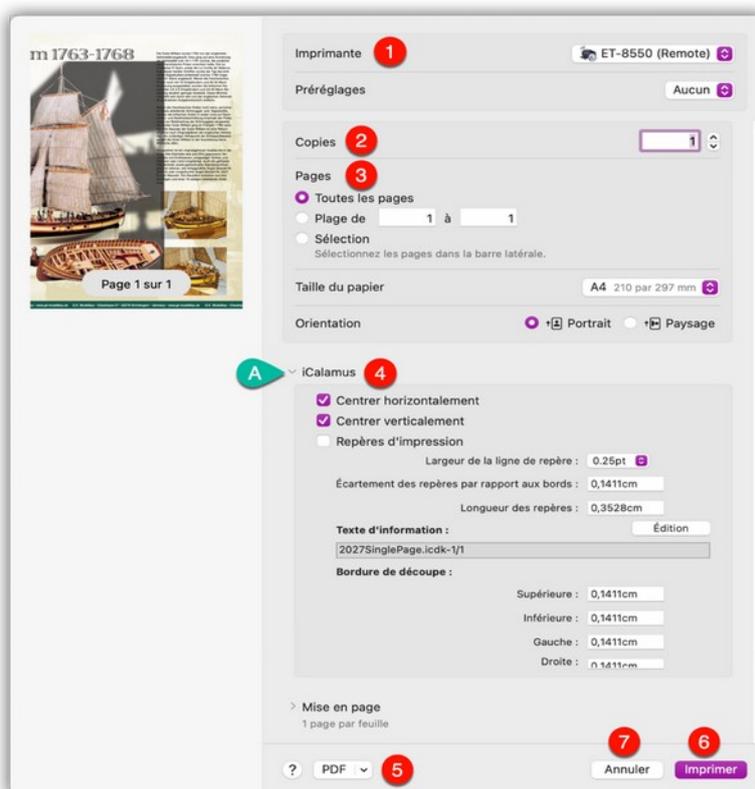
Nota : Si vous ne souhaitez que définir les repères d'impression d'un document, vous devez utiliser ce panneau du dialogue de mise en page. Le dialogue d'impression ne propose plus de mémoriser les paramètres des repères d'impression que vous avez modifié lorsque vous fermez le dialogue d'impression avec le bouton *Annuler*.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

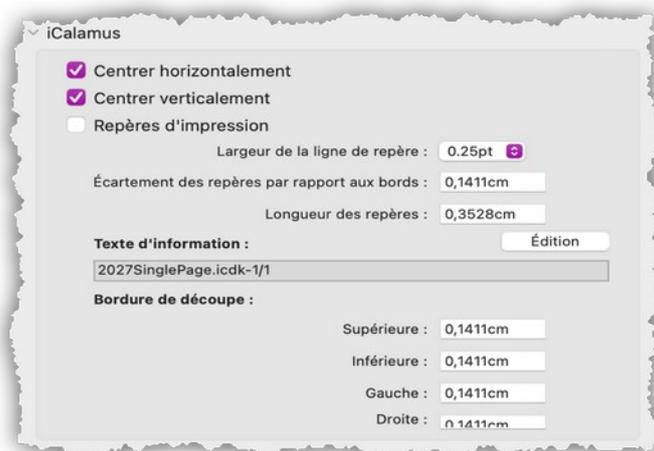
4.1.2.19 Imprimer

Utilisez cet élément de menu si vous souhaitez imprimer le document courant. Le dialogue d'impression suivant s'affiche.

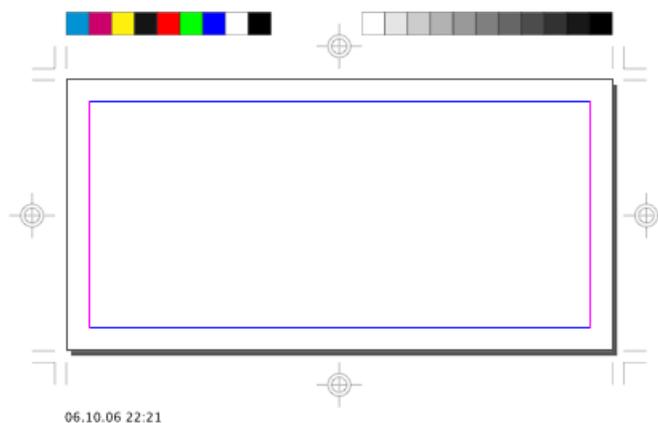


Cette fenêtre est gérée par le système macOS, vous trouverez une description plus complète de ce dialogue et des fonctions associées à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide* du Finder.

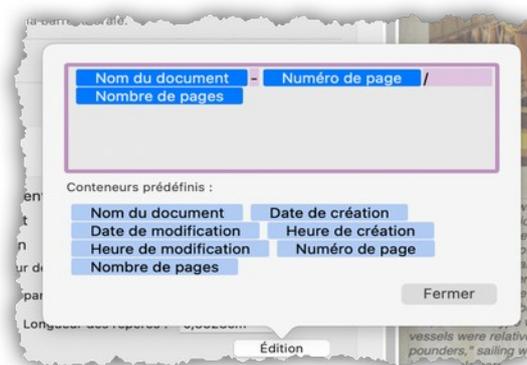
- **[1] Imprimante.** Choisissez ici l'imprimante qui imprimera le document.
- **[2] Copies.** Indiquez ici combien de copies du document doivent être imprimées.
- **[3] Pages.** Indiquez ici les pages du document à imprimer.
- **[4] iCalamus.** Lorsque vous cliquez sur la flèche **[A]** près du libellé *iCalamus*, le panneau de réglages se déploie/se reploie et permet de paramétrer les repères d'impression dans les documents iCalamus.



- * **Centrer horizontalement.** Cochez cette option pour que la page du document soit centrée horizontalement sur la page imprimée.
- * **Centrer verticalement.** Cochez cette option pour que la page du document soit centrée verticalement sur la page imprimée.
- * **Repères d'impression.** Cochez cette option pour afficher les repères de découpe et de rognage ci-dessous.



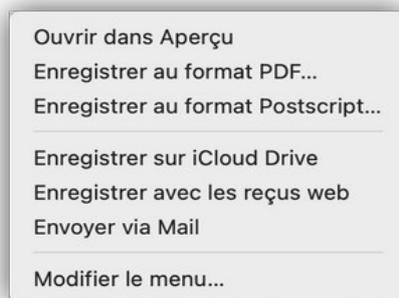
- **Largeur de la ligne de repère.** Sélectionnez la largeur à l'aide du menu local.
- **Écartement des repères par rapport aux bords.** Indiquez la valeur de l'écartement des repères de coupe et de rognage par rapport aux bords de la page.
- **Longueur des repères.** Indiquez la valeur de la longueur des repères de découpe et de rognage.
- * **Texte d'information.** Affiche la ligne d'information indiquée sur le document imprimé. Cliquez sur le bouton *Édition* pour éditer les informations à afficher depuis le panneau suivant.



Glissez puis déposez les conteneurs de valeurs prédéfinies ou saisissez du texte libre dans le champ texte. Pour ne pas imprimer de texte d'information effacez simplement l'intégralité du champ texte.

Après avoir refermé le panneau le champ *Texte d'information* est actualisé en fonction de la saisie réalisée.

- * **Bordure de découpe.** Définissez la largeur de bordure de découpe sur les quatre côtés du document.
- **[5] PDF.** Sélectionnez ce bouton pour afficher le menu local suivant. Ce menu est géré par macOS.



Les fichiers PDF générés à partir des éléments de ce menu local intègre les polices de caractères utilisées dans votre document.

Les images du document ne seront pas modifiées en termes de résolution et de couleurs, vous pouvez associer des profils couleurs aux images depuis l'*Inspecteur de contenu* dédié aux images (cf. § 4.5.3.5.2).

Les couleurs utilisées dans le document ne seront pas converties dans d'autres systèmes de couleurs.

- * **Ouvrir dans Aperçu.** Sélectionnez cet élément de menu pour générer un fichier PDF qui est affiché dans l'application Aperçu. Pratique pour avoir un aperçu PDF exact de ce que produira l'impression. Si vous refermez l'aperçu PDF, celui-ci ne sera pas enregistré sur le disque à moins de le demander explicitement depuis le menu Fichier de l'application Aperçu.
- * **Enregistrer au format PDF.** Ouvre le dialogue de fichier de macOS pour donner un nom au fichier PDF généré et choisir l'endroit où l'enregistrer.
- * **Enregistrer au format Postscript.** Ouvre le dialogue de fichier de macOS pour donner un nom au fichier PS généré et choisir l'endroit où l'enregistrer.
- * **Enregistrer sur iCloud Drive.** Le fichier est enregistré au format PDF dans le dossier *Preview* (Aperçu) sur *iCloud Drive*. Pratique pour partager le fichier entre vos appareils accédant à iCloud Drive et géré par votre identifiant Apple.

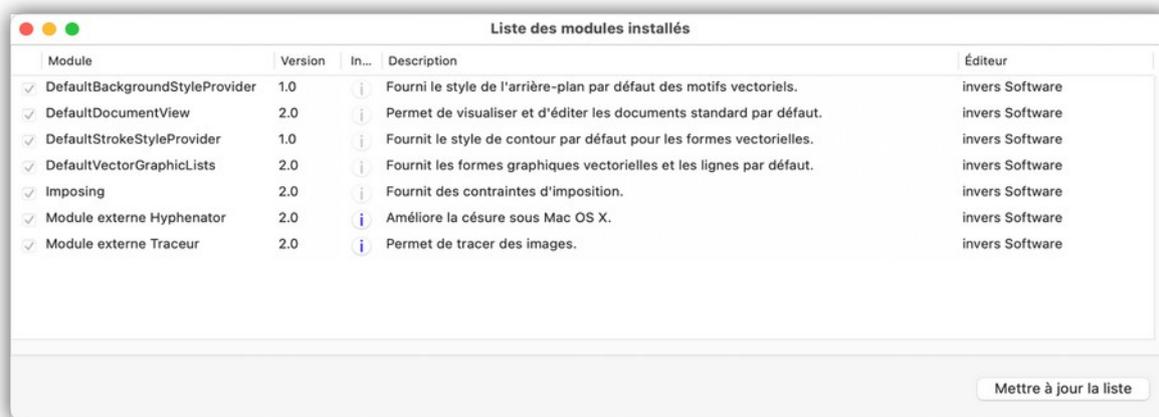
- * **Enregistrer avec les reçus web.** Le fichier est enregistré au format PDF dans le dossier *Reçus web* (Aperçu) de votre dossier *Documents*.
- * **Envoyer via Mail.** Le fichier est enregistré au format PDF, le logiciel Mail est lancé et le fichier PDF est placé en pièce jointe d'un mail sur lequel vous n'avez plus qu'à fournir le courriel du destinataire et l'objet du mail.
- * **Modifier le menu.** Ouvre une fenêtre de dialogue permettant d'ajouter des processus d'impression qui apparaîtront ensuite dans le menu local PDF. Ces processus d'impression ne sont pas expliqués ici car ils sortent du cadre du logiciel iCalamus.
- **[6] Imprimer.** Pressez ce bouton pour lancer l'impression sur l'imprimante sélectionnée.
- **[7] Annuler.** Pressez ce bouton pour refermer le dialogue sans imprimer.

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.2.20 Modules externes

iCalamus est un logiciel de publication assisté par ordinateur modulaire. Ce menu donne accès à la liste des modules externes disponibles.



Les modules externes sont décrits dans le chapitre Modules qui leur est dédié (cf. § 4.6).

Retour à :

- Menu Fichier : § 4.1.2

4.1.3 Menu Édition



Annuler	§ 4.1.3.1
Rétablir	§ 4.1.3.2
Couper	§ 4.1.3.3
Copier	§ 4.1.3.4
Coller	§ 4.1.3.5
Coller à la position originale	§ 4.1.3.6
Coller et adapter le style	§ 4.1.3.7
Dupliquer	§ 4.1.3.8
Dupliquer avec un décalage	§ 4.1.3.9
Dupliquer avec des lignes et des colonnes	§ 4.1.3.10
Dupliquer avec une rotation	§ 4.1.3.11
Créer un alias	§ 4.1.3.12
Convertir un alias en copie physique	§ 4.1.3.13
Supprimer	§ 4.1.3.14
Tout sélectionner	§ 4.1.3.15
Tout désélectionner	§ 4.1.3.16
Rechercher >>	§ 4.1.3.17
Démarrer la dictée	§ 4.1.3.18
Emoji et symboles	§ 4.1.3.19

Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.3.1 Annuler

iCalamus permet d'annuler toutes les étapes d'un travail dans un document. Vous avez supprimé un bloc par erreur ? Vous avez écrasé un texte ? Vous avez déplacé une image ? Ces étapes et bien d'autres peuvent être annulées en utilisant cet élément de menu qui affichera également le nom de la dernière fonction utilisée. Vous pourrez ainsi voir si la dernière fonction pouvant être annulée et bien celle que vous pensiez.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.2 Rétablir

Cet élément de menu est la fonction inverse de la commande *Annuler* (cf. § 4.1.3.1). Utilisez-la pour revenir sur une étape de votre travail que vous aviez annulé précédemment, par exemple lorsque vous avez annulé trop d'étapes.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.3 Couper

Vous pouvez couper tout objet d'un document à destination du *Presse-papiers* système. Il sera ensuite supprimé du document. Les objets sont conservés dans le Presse-papiers Système, endroit à partir duquel vous pouvez les coller dans d'autres documents (voire dans des documents d'autres applications).

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.4 Copier

Vous pouvez copier tout objet d'un document à destination du *Presse-papiers* système, afin de le coller dans d'autres documents (voire dans des documents d'autres applications).

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.5 Coller

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, le dernier objet qui aura été placé dans le Presse-papiers de macOS sera collé dans le document courant.

Important : Les objets seront toujours placés au centre de la page courante. Si vous souhaitez que des objets soient collés à leur position originale, utilisez la fonction Coller à la position originale à la place (voir ci-dessous).

Si vous collez un autre objet dans iCalamus (comme une image ou tout autre format, qui n'a pas été créé par iCalamus, deux options sont disponibles :

- Si aucun bloc n'est sélectionné, iCalamus entre automatiquement en mode Coller et demande de créer un nouveau bloc pour y placer le nouveau contenu.

- Si un bloc est sélectionné, l'objet sera collé comme contenu de ce bloc. Si l'objet a été placé dans le *Presse-papiers* dans des formats différents (par exemple un PDF peut y être placé sous forme d'image ou de vrai PDF en même temps), iCalamus sélectionne automatiquement le meilleur format et le colle dans le bloc.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.6 Coller à la position originale

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, le dernier objet qui aura été placé dans le Presse-papiers de macOS sera collé dans le document courant.

Important : Si l'objet est issu de iCalamus (comme un bloc par exemple), is conservera sa position précédente.

Si vous collez un autre objet dans iCalamus (comme une image ou tout autre format, qui n'a pas été créé par iCalamus, deux options sont disponibles :

- Si aucun bloc n'est sélectionné, iCalamus entre automatiquement en mode Coller et demande de créer un nouveau bloc pour y placer le nouveau contenu.
- Si un bloc est sélectionné, l'objet sera collé comme contenu de ce bloc. Si l'objet a été placé dans le *Presse-papiers* dans des formats différents (par exemple un PDF peut y être placé sous forme d'image ou de vrai PDF en même temps), iCalamus sélectionne automatiquement le meilleur format et le colle dans le bloc.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.7 Coller et adapter le style

Lorsque vous collez un texte depuis le *Presse-papiers* dans un bloc, le style et le formatage sont conservés. Si vous souhaitez juste coller le texte brut, utilisez cette fonction. Le texte collé utilisera ensuite le style à la position d'insertion.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.8 Dupliquer

Vous pouvez dupliquer tout objet d'un document. La copie de l'objet sélectionné sera placée juste à côté de l'original et peut être éditée par la suite. Les copies sont indépendantes de l'objet original (cf. § 4.1.3.12 - *Créer un alias*).

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.9 Dupliquer avec un décalage

Lorsque vous accédez à cet élément de menu, les objets sélectionnés ne seront pas seulement dupliqués, mais un dialogue s'ouvrira, dans lequel vous pourrez définir les paramètres de copie au préalable.



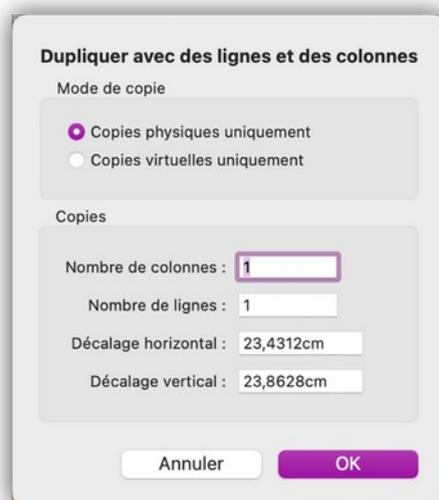
- **Mode de copie.** Vous pouvez choisir un mode de copie physique ou virtuel. Le mode physique copie réellement tous les objets sélectionnés, c'est-à-dire que si vous utilisez une image ayant une taille de 10 Mo dans un document iCalamus, chaque copie de cette image augmentera d'autant de fois 10 Mo la taille de votre document. Pour une description du fonctionnement du mode de copie virtuelle, voir l'élément de menu *Créer un alias* dans le menu *Édition* (cf. § 4.1.3.12).
- **Copies.** Indiquez dans cette zone le nombre de copie que vous souhaitez obtenir à partir d'objets sélectionnés. Vous pouvez également définir le décalage horizontal et vertical à ordonner afin de placer les copies directement à la bonne position. Des valeurs de décalage négatives réalisent un décalage vers la gauche et vers le haut.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.10 Dupliquer avec des lignes et des colonnes

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, les objets ne seront pas immédiatement dupliqués. Mais un panneau va s'afficher vous demandant d'abord le nombre de copies à réaliser.



- **Mode de copie.** Vous pouvez ici choisir entre les modes de copie physiques et virtuels. Le mode de copie physique copie 'réellement' tous les objets sélectionnés. Cela signifie que si vous utilisez une image de 10 Mo dans iCalamus document, vous aurez deux images après la copie et la taille du document augmentera de 10 Mo. Pour une description du fonctionnement du mode de copie virtuelle, voir l'élément de menu *Créer un alias* dans le menu *Édition* (cf. § 4.1.3.12).
- **Copies.** Vous pouvez définir ici combien de copies de l'objet sélectionné vous voulez réaliser en ligne et colonnes. De cette manière vous pourrez facilement créer plusieurs copies pour des cartes de visite ou l'impression de plusieurs étiquettes. Vous pouvez également définir les écarts horizontaux et verticaux afin de placer les copies directement au bon endroit. Des valeurs négatives place les copies respectivement à gauche au-dessus des objets originaux.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.11 Dupliquer avec une rotation

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, les objets ne seront pas immédiatement dupliqués. Mais un panneau va s'afficher vous demandant d'abord le nombre de copies à réaliser.

Voici deux exemples sur la manière d'utiliser cette fonction avec deux blocs de forme simple.



Dupliquer avec une rotation

Mode de copie

Copies physiques uniquement
 Copies virtuelles uniquement

Copies

Rotation :

Étapes :

Rotation horaire
 Rotation anti-horaire



Nota : Utilisez les boutons radio pour effectuer une rotation horaire ou anti-horaire.



Dupliquer avec une rotation

Mode de copie

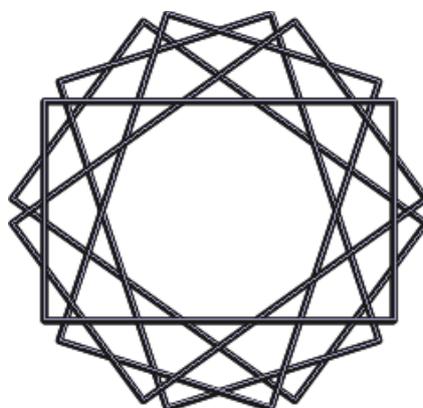
Copies physiques uniquement
 Copies virtuelles uniquement

Copies

Rotation :

Étapes :

Rotation horaire
 Rotation anti-horaire



Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.12 Créer un alias

En plus des copies normales, iCalamus prend également en charge les copies virtuelles, qui sont appelées ici *Alias*. Un alias est une copie qui se comporte exactement comme son original. Si vous modifiez le texte dans un bloc de texte, vous modifiez automatiquement les alias des blocs les contenant. Cette fonction est vraiment très pratique pour éditer plusieurs cartes de visite, par exemple. Cette fonction est également bijective : Si vous modifiez l'alias contenu dans un bloc, le contenu original du bloc associé sera également modifié. Un alias n'est rien d'autre qu'un bloc contenant une référence vers l'élément original, et sur le plan structurel, il occupe peu de place en mémoire, ce qui est très pratique pour réaliser des copies multiples de gros objet dans le document.

Nota : Il n'y a pas de relation mère-fille entre un objet original et un alias d'objet. Ils sont totalement identiques. Si vous en modifiez un, vous les modifiez tous.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.13 Convertir un alias en copie physique

Lorsque vous avez sélectionné un bloc alias, vous pouvez le convertir en une copie physique à l'aide de cette fonction. Par la suite, ce bloc sera indépendant des autres blocs et ne sera pas automatiquement modifié lorsque vous effectuerez des changements sur les autres blocs.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.14 Supprimer

Utilisez cet élément de menu si vous souhaitez supprimer un objet ou une sélection d'objets. Les textes sélectionnés, les repères et d'autres éléments peuvent également être supprimés de la sorte.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.15 Tout sélectionner

Vous pouvez sélectionner individuellement les objets dans iCalamus, afin de les éditer. Mais vous pouvez également tous les sélectionner en utilisant cet élément de menu. En fonction de l'état courant du document en cours d'édition, vous ne pourrez saisir que tous les éléments d'un certain type à la fois.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.16 Tout désélectionner

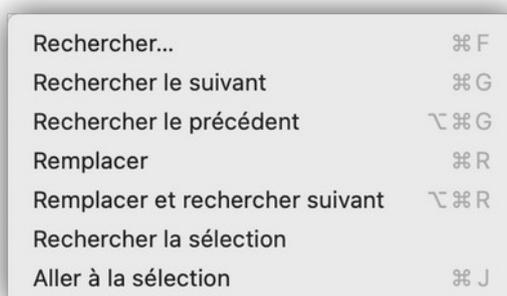
Dans iCalamus vous pouvez désélectionner individuellement des objets en les cliquant tout en pressant la touche [Maj.]. Mais vous pouvez également désélectionner tous les objets à la fois en utilisant cet élément de menu.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.17 Rechercher

Lorsqu'un bloc *Texte* et l'*Outil Texte* sont sélectionnés, vous pouvez accéder ici aux fonctions de recherche et de remplacement dans un texte.



- **Rechercher.** Lorsque vous sélectionnez ce sous-menu, un dialogue s'affiche, dans lequel vous pouvez saisir le texte à rechercher dans le champ *Rechercher*. Cliquez sur le bouton Suivant afin de rechercher l'occurrence du texte cherché, après la position du curseur Texte. Cliquez le bouton Précédent si vous souhaitez effectuer la recherche avant la position du curseur Texte.

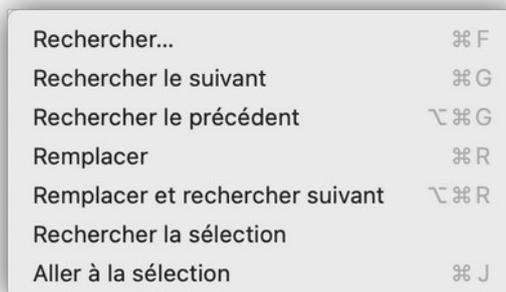
Important : Si vous souhaitez rechercher un texte, mais sans le remplacer, ne cliquez pas sur l'un des boutons *Tout remplacer*, *Remplacer* et *Remplacer et rechercher suivant*. Dans le cas contraire, le texte recherché pourrait être remplacé par erreur avec le texte de remplacement (parfois vide) contenu dans le champ *Remplacer par*.



Les boutons du dialogue *Rechercher* sont décrits ci-dessous de la droite vers la gauche :

- **Suivant.** Lorsque vous cliquez sur ce bouton, le texte qui a été saisi dans le champ Rechercher va être recherché à partir de la position courante du curseur texte dans le clic texte sélectionné. Il est mis en surbrillance s'il est trouvé.
- **Précédent.** Ce bouton permet de rechercher le texte à partir de la position du curseur en allant vers le début du bloc du bloc sélectionné.
- **Remplacer & rechercher suivant.** En utilisant ce bouton vous allez remplacer le texte trouvé mis en surbrillance, par le texte situé dans le champ Remplacer avec. L'occurrence suivante est ensuite recherchée et elle est mise en surbrillance lorsqu'elle a été trouvée.
- **Remplacer.** Cliquez ce bouton afin de remplacer le texte trouvé mis en surbrillance, par le texte situé dans le champ Remplacer avec. Il ne se passe rien d'autre ensuite.

- **Tout remplacer.** En utilisant ce bouton, toutes les occurrences du texte recherché dans le bloc de texte sélectionné (ainsi que dans les textes liés éventuels) seront remplacées par le texte situé dans le champ *Remplacer par*.



Les autres éléments du sous-menu situés après l'élément *Rechercher* n'ouvrent aucun dialogue.

- **Rechercher le suivant.** Cet élément du sous-menu correspond au bouton Suivant dans le dialogue Rechercher décrit précédemment.
- **Rechercher le précédent.** Cet élément du sous-menu correspond au bouton Précédent dans le dialogue Rechercher décrit précédemment.
- **Remplacer.** Cet élément du sous-menu correspond au bouton Remplacer dans le dialogue Rechercher décrit précédemment.
- **Remplacer et rechercher suivant.** Cet élément du sous-menu correspond au bouton Remplacer & rechercher suivant dans le dialogue Rechercher décrit précédemment.
- **Rechercher la sélection.** Si vous avez surligné une partie du texte dans le bloc, cette partie surlignée sera utilisée dans le champ Rechercher du dialogue Rechercher dès que vous aurez sélectionné cet élément du sous-menu.
- **Aller à la sélection.** Si vous n'arrivez pas à voir la sélection d'un texte dans la vue courante du document, utilisez cet élément de sous-menu. La partie visible du document va défiler jusqu'au début de la sélection réalisée et s'arrêter dès que le début du texte sera visible dans le document.

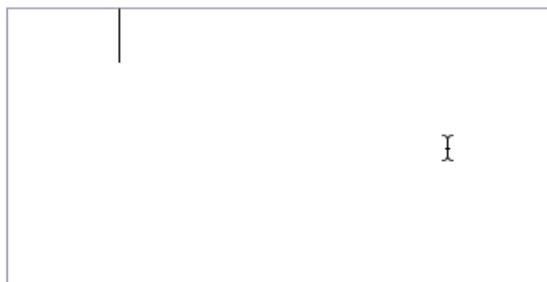
Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.18 Démarrer la dictée

macOS propose une fonction de dictée qui peut être utilisée dans iCalamus. Là où vous saisissez du texte vous pouvez également le dicter.

Lorsque vous sélectionnez un bloc texte et entrez en mode édition, vous pouvez débiter la dictée en utilisant cet élément de menu ou le raccourci clavier.



Vous allez voir s'afficher un petit symbole microphone avec un vumètre qui indique si votre voix n'est pas trop forte.



Une fois la dictée terminée, cliquez sur le bouton *Terminer*. Les mots prononcés seront transformés en mots lisibles.



Le texte reconnu sera automatiquement inséré à la position du curseur d'édition. Dans cet exemple, j'ai dicté *Desktop publishing*.



Vous pouvez définir les paramètres de dictions dans les *Réglages du système > Clavier > Dictée*.

Cette fonction fait partie intégrante du système macOS, vous trouverez une description plus complète de cette fonction à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide* du Finder.

Retour à :

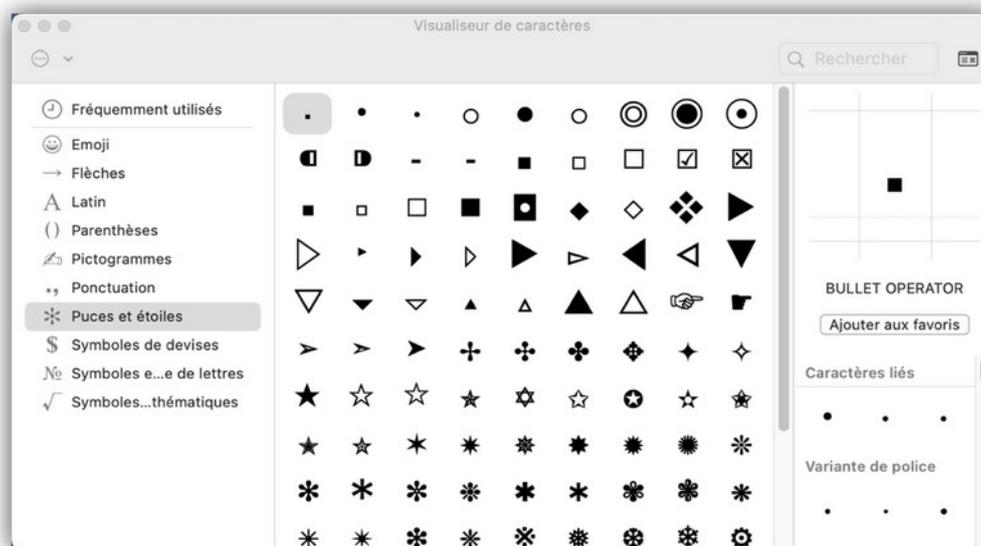
- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.3.19 Emoji et symboles

Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez saisir des caractères spéciaux dans un bloc texte. Le dialogue système Visualiseur de caractères de macOS s'ouvre, dans lequel vous pouvez choisir une police et peut être un code. Vous pouvez ensuite sélectionner un caractère spécial et l'insérer dans votre texte.

iCalamus prend en charge tout l'éventail des caractères Unicode. La possibilité d'utiliser ou non un caractère particulier dépend de la police sélectionnée. Si le caractère n'est pas

disponible dans la police sélectionnée vous devrez soit choisir un autre caractère ou soit une autre police de caractères.



Cette fonction fait partie intégrante du système macOS, vous trouverez une description plus complète de cette fonction à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide* du Finder.

Retour à :

- Menu Édition : § 4.1.3

4.1.4 Menu Texte



Ce menu propose des fonctions liées au texte, disponibles sur iCalamus et macOS.

Insérer un caractère >>	§ 4.1.4.1
Insérer un séparateur de texte >>	§ 4.1.4.2
Insérer un champ texte prédéfini >>	§ 4.1.4.3
Insérer un faux-texte	§ 4.1.4.4
Éditer le champ texte	§ 4.1.4.5
Mettre à jour les champs texte	§ 4.1.4.6
Compléter	§ 4.1.4.7
Ajouter un lien	§ 4.1.4.8
Ajouter une image	§ 4.1.4.9
Liste	§ 4.1.4.10
Tableau	§ 4.1.4.11
Police >>	§ 4.1.4.12
Texte >>	§ 4.1.4.13
Orthographe et grammaire >>	§ 4.1.4.14
Substitutions >>	§ 4.1.4.15
Transformations >>	§ 4.1.4.16
Parole >>	§ 4.1.4.17
Afficher les caractères invisibles	§ 4.1.4.18
Afficher les règles	§ 4.1.4.19
Caractères spéciaux	§ 4.1.4.20
Typographie	§ 4.1.4.21

Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.4.1 Insérer un caractère

Cet élément de menu propose un sous-menu relativement long avec différents groupes de caractères qui sont fréquemment utilisés dans les réglages. Les différents groupes de caractères disponibles actuellement sont :

Insérer une césure	§ 4.1.4.1.1
Insérer une espace	§ 4.1.4.1.2
Insérer des guillemets	§ 4.1.4.1.3
Insérer des caractères spéciaux	§ 4.1.4.1.4

Retour à Menu Texte	§ 4.1.4

4.1.4.1.1 Insérer une césure

Sélectionnez ici le type de trait d'union souhaité. Les traits d'union proposés sont en général utilisés comme indiqué ci-dessous :

- **Tiret long.** Il s'agit d'un trait d'union long (tiret) qui doit être en général utilisé pour visualiser un filet dans un texte. Exemple :
iCalamus est un logiciel de PAO fantastique — également utilisable à d'autres fins — et qui offre de nombreuses options.
- **Tiret court.** Ce trait d'union à la largeur d'un *n* et il est en général utilisé comme signe *Moins* ou *Tiret d'énumération*, etc.
- **Césure logicielle.** Si vous souhaitez qu'iCalamus sépare un mot sans pour autant insérer et visualiser un trait d'union, utilisez cette césure logicielle. Utilisez-la dans des phrases comportant des caractères spéciaux (par exemple le symbole & dans Noir & Blanc) sans saisir de trait d'union supplémentaire qui pourrait complexifier la phrase. Le caractère de contrôle ne sera jamais visualisé, il n'est reconnu que pour le formatage du texte.
- **Césure insécable.** Ce trait d'union ressemble à un trait d'union ordinaire, mais il sera ignoré dans le flux du texte. Ainsi si vous ne souhaitez pas qu'il ait de césure dans le mot T-Online, utilisez la césure insécable.

Nota : En général vous ne devez pas saisir les traits d'union vous-même dans vos textes. Saisir [–] [Entrer] pour réaliser la césure à une position donnée peut être extrêmement dangereux et entraîner la détérioration du texte. Si vous modifiez le texte par la suite, vous devrez rechercher manuellement toutes les césures que vous aurez ajoutées vous-même. (Comme le montre l'exemple qui précède).

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.1.2 Insérer une espace

- **Cadratin.** Une espace cadratin est définie comme étant aussi large que la taille de la police utilisée.
- **1/2 cadratin.** Une espace demi-cadratin correspond à la moitié d'une espace cadratin.
- **Fine.** Une espace fine correspond à la moitié d'une espace demi-cadratin.
- **1/6 cadratin.** Une espace sixième de cadratin correspond au sixième d'une espace cadratin.

- **Espace sans chasse.** Utilisez ce caractère non imprimable pour indiquer un groupe de mots pour des types calculés, ou lors de l'utilisation de scripts n'utilisant pas un espacement explicite. Cela équivaut à la césure logicielle, à la différence que le dernier est utilisé pour délimiter les syllabes et doit afficher une césure visible lorsqu'il y a une rupture de ligne. Vous pouvez également utiliser l'espace de largeur zéro comme rupture de ligne potentielle pour des mots longs comme les URL qui ne doivent pas comporter de césures.
- **Espace insécable.** Cette espace à une largeur fixe est n'est pas pris en compte en cas séparation de texte. C'est pourquoi il est recommandé de l'utiliser pour protéger certaines phrases d'une séparation de texte.

Nota : Utilisez [Opt][Espace] pour saisir une espace insécable avec le clavier.

- **Espace Figure.** Avec les polices mono-espacées (comme 'Courier New' ou 'Monotype Sorts'), cet espace est aussi large qu'un chiffre.
- **Espace de ponctuation.** Avec les polices mono-espacées (comme 'Courier New' ou 'Monotype Sorts'), cet espace est aussi large que la ponctuation la plus proche.
- **Espace collante.** Certaines langues (comme l'anglais ou le tchèque par exemple) utilisent des mots qui sont représentés par un seul caractère. Si ces mots doivent être associé afin de constituer un groupe esthétique plutôt que d'être laissé seul sur une ligne, il est alors recommandé d'utiliser l'espace collante. Vous pouvez également utiliser l'espace insécable (voir plus haut), mais cela sera visible dans du texte justifié, car il a une longueur fixe, là où l'espace collante à une largeur variable.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.1.3 Insérer des guillemets

Les dialogues dans un texte sont encadrés par des guillemets dans pratiquement toutes les langues. Vous identifiez ainsi immédiatement le texte qui est parlé ou pensé par quelqu'un.

La plupart des langues utilisent des guillemets primaires et secondaires. Le distinguo entre les deux notations est simple : Un texte parlé est encadré par des guillemets primaires, les citations dans un texte parlé sont encadrées par des guillemets secondaires.

De plus, de nombreuses langues n'utilisent pas un, mais deux groupes de guillemets primaires et secondaires. Les guillemets du groupe alternatif sont souvent utilisés pour signaler des discours dans des langues étrangères.

iCalamus insère les guillemets de la langue que vous avez définie à la position courante du bloc Texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.1.4 Insérer des caractères spéciaux

- **Puce.** Il s'agit des puces classiques utilisées dans les listes.
- **Copyright.** Cet élément de menu insère le symbole de copyright à la position du curseur.
- **Marque déposée.** Cet élément de menu insère le symbole de marque déposée à la position du curseur.

- **Marque commerciale.** Cet élément de menu insère le symbole de marque commerciale à la position du curseur.
- **Point de suspension.** Cet élément de menu insère le symbole des points de suspension à la position du curseur.
- **Paragraphe.** Cet élément de menu insère le symbole de paragraphe à la position du curseur.
- **Pied de mouche.** Cet élément de menu insère le symbole de pied de mouche à la position du curseur.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.2 Insérer un séparateur de texte

Le retour à la ligne de votre flux de texte est automatiquement réalisé par iCalamus selon les commandes que vous aurez ordonnées. Utilisez les commandes suivantes pour définir comment le texte doit être géré et séparé dans la mise en page.

- **Séparateur de ligne.** Cette commande contrôle la fin d'une ligne de texte en insérant l'interligne que vous avez défini, après la ligne courante. La fin de ligne peut également être insérée par la combinaison de touches [Maj.][Entrer].
- **Séparateur de paragraphe.** Utilisez cette commande pour terminer un paragraphe. L'espacement inter paragraphe, que vous avez défini, sera ajouté après le paragraphe courant. Le séparateur de paragraphe peut également être saisi en utilisant la touche [Return].
- **Séparateur de conteneur.** Le terme Conteneur dans iCalamus fait référence à colonne texte ajustable par l'utilisateur dans un bloc Texte. Si vous utilisez des blocs Texte ne contenant qu'une colonne visible, la taille du conteneur sera en générale identique à celui du bloc Texte. Lorsque vous insérez un séparateur de conteneur, le flux du texte sera dirigé dans le conteneur suivant.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.3 Insérer un champ texte prédéfini

Dans iCalamus un texte prédéfini peut être comparé à une cellule pouvant contenir certaines données formatées d'une certaine manière. Vous pouvez ainsi définir le format de sortie à tout instant (cf. § 4.1.4.5 - *Éditer le champ texte*) et mettre à jour son contenu à tout moment, si nécessaire (cf. § 4.1.4.6 - *Mettre à jour le champ texte*).

Les textes prédéfinis suivants sont actuellement pris en charge :

- **Insérer la date courante.** Cet élément de menu permet d'insérer un champ texte affichant la date courante et/ou l'heure courante dans le texte. Ce champ sera mis à jour chaque fois que vous enregistrerez le document ou que vous le mettrez à jour dans le dialogue Édition du champ Texte.
- **Insérer une date non actualisable.** Cet élément de menu permet d'insérer un champ texte affichant la date courante et/ou l'heure courante dans le texte. Cette date/heure ne sera jamais actualisée.
- **Insérer la date de création du fichier.** La date de création est la date du premier enregistrement du document sur le disque dur.

- **Insérer la date de modification du fichier.** La date d'enregistrement est la date du dernier enregistrement du document sur le disque dur.
- **Insérer le numéro de page.** Cet élément de menu insère le numéro de page courant du document sous la forme d'un champ texte. Si vous insérez le numéro de page dans la mise en page, le numéro de page sera immédiatement affiché. Si vous l'insérez dans un bloc Texte sur une maquette, le symbole de réservation suivant ### sera affiché.
- **Insérer le nombre total de pages.** Cet élément de menu insère le nombre total de page du document courant en tant que champ texte. Si vous insérez ce champ texte dans un bloc situé sur une page de mise en page, le nombre total de pages sera affiché immédiatement. Si vous l'insérez dans un bloc texte situé sur une page maquette, le libellé de réservation #!# sera affiché à la place.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.4 Insérer un faux-texte

Utilisez cette fonction lorsque vous avez besoin de remplir le bloc texte sélectionné avec un texte de remplissage. Actuellement, juste quelques Lorem ipsum vont remplir le bloc texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.5 Éditer le champ texte

Sélectionnez un champ texte si vous souhaitez modifier son format de présentation. Accédez à cet élément de menu pour ouvrir le dialogue suivant.



Ici par exemple vous pouvez modifier le type de la date du champ texte prédéfini. Vous pouvez également définir une nouvelle syntaxe de format de date. Modifiez simplement le texte dans le champ Format de la date. La syntaxe des chaînes de formatage de dates est décrite dans l'appendice à la rubrique Syntaxe des chaînes de formatage de dates.

Nota : Vous pouvez également double-cliquer le champ texte correspondant dans le bloc texte pour ouvrir ce dialogue.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.6 Mettre à jour les champs texte

iCalamus peut recalculer le contenu des champs de textes prédéfinis. Toutefois, certains champs texte ne sont pas mis à jour automatiquement, comme le champ texte Date courante.

Sélectionnez le champ texte à mettre à jour (voire tout le texte) et accédez à cet élément de menu, afin de recalculer le contenu de tous les champs texte prédéfinis. La mise en page du texte peut être modifiée de manière significative selon que le contenu soit plus ou moins long (par exemple pour les dates définies avec le nom des jours et des mois entiers).

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.7 Compléter

Cette fonction vous aide à compléter le mot que vous êtes en train d'écrire. Sélectionnez cet élément de menu ou pressez le raccourci clavier et le mot sera auto-complété, si possible. Lorsque macOS détecte plusieurs options il propose un menu où vous pouvez sélectionner l'entrée souhaitée. Exemple :

Avant l'appel à la fonction

Deskt|

Après appel à la fonction



Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.8 Ajouter un lien

Il est fort probable que vous souhaitiez créer un PDF à partir de votre document iCalamus. Dans les PDF vous pouvez avoir des liens cliquables. Utilisez cette fonction pour créer ou affecter un lien à un texte dans un bloc texte.

Lorsque vous sélectionnez un texte comme le mot iCalamus et sélectionnez cette fonction, une petite page de lien est affichée dans laquelle vous pouvez saisir l'URL souhaitée.



Lorsque vous sélectionnez un texte qui est déjà une URL, il sera auto détecté et automatiquement saisi dans la page de lien. Vous n'avez pas à ajouter http:// au lien, il sera automatiquement ajouté.



Le texte comportant un lien dans le bloc texte sera reformaté dans un style spécifique au texte comportant un lien (en général en bleu et souligné). Lorsque vous sélectionnez à nouveau un texte comportant un lien, l'élément de menu passe de : **Ajouter un lien** à **Modifier le lien**. Vous pouvez alors modifier ou supprimer le lien associé au texte. Le texte lui-même ne sera pas supprimé lorsque vous supprimez le lien.

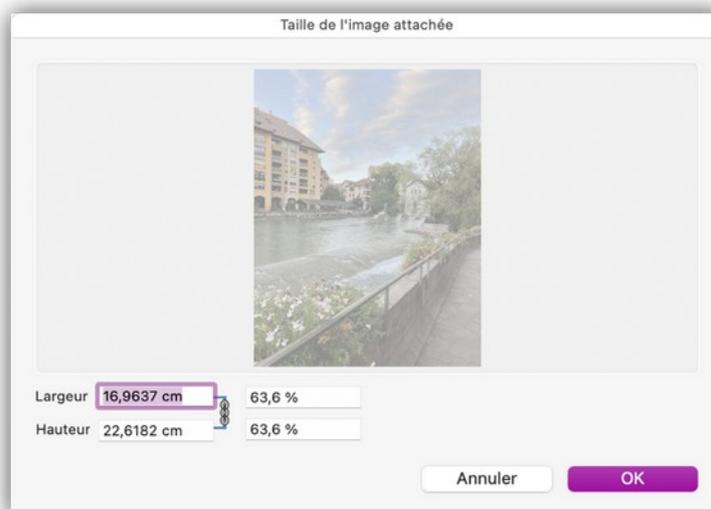
Nota : L'élément de menu passe de : *Ajouter un lien* à *Modifier le lien* en fonction du contexte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.9 Ajouter une image

Vous pouvez insérer une image à la position du curseur dans un bloc *Texte*. Elle sera traitée comme un caractère individuel et sera donc associée au flux de texte dans le bloc. Après avoir sélectionné l'image, le dialogue suivant s'affichera :



Ce dialogue propose par défaut d'afficher l'image dans sa taille originale, mais vous pouvez également modifier sa taille au préalable. Vous pouvez éditer la taille de l'image dans le bloc *Texte* par la suite.

Nota : L'élément de menu passe de : *Ajouter une image* à *Éditer l'image* en fonction du contexte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.10 Liste

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, une petite fenêtre formulaire s'ouvre où vous pouvez ajuster plusieurs paramètres pour une liste formatée.



Lorsque vous fermez le formulaire par [OK], la ligne sélectionnée sera formatée comme une liste. Si aucun texte n'a été sélectionné, une nouvelle liste sera créée à la position du curseur.

À chaque fois que vous écrivez l'entrée d'une liste et que vous pressez [Entrer], un nouvel élément de liste est inséré avec le format précédemment affecté. Quittez le mode de saisie en supprimant le formatage automatique du dernier élément inséré dans la liste en pressant [BSp] et pressez [Entrer] pour quitter le paragraphe.

Vous trouverez une description plus précise de ce dialogue Système et de ses fonctions dans le Finder à partir de l'élément de menu Aide Mac dans la barre de menu Aide.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.11 Tableau

Cette fonction insère un tableau à la position du curseur d'édition et ouvre une palette Tableau pour accéder aux paramètres du tableau.



Saisissez le nombre de lignes et de colonnes que vous souhaitez (ou utilisez les touches fléchées). Personnalisez le tableau en utilisant les fonctions proposées dans la palette Tableau. Les modifications seront immédiatement prises en compte dans le bloc texte.

Si vous souhaitez éditer un tableau existant par la suite, placez le curseur texte dans le tableau et sélectionnez cet élément de menu à nouveau. La palette Tableau affichera les paramètres du tableau sélectionné à éditer.

Vous pouvez fusionner les cellules du tableau en une ligne du tableau et dissocier des cellules déjà fusionnées.

Pour supprimer des cellules du tableau, sélectionnez-les et pressez [Suppr.]. Pour sélectionner tout le tableau, sélectionnez-le entièrement et pressez [Suppr.].

Nota : Vous ne pouvez pas ajuster la taille des cellules avec le curseur de la souris ou de manière numérique pour le moment. La taille des cellules dépend de leurs contenus.

Vous trouverez une description plus précise de ce dialogue Système et de ses fonctions dans le Finder à partir de l'élément de menu Aide Mac dans la barre de menu Aide.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

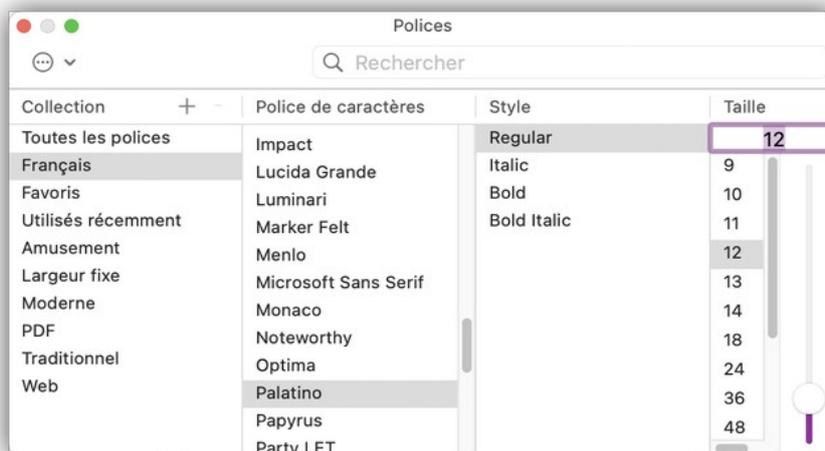
4.1.4.12 Police

Cet élément de menu propose de multiples fonctions pour la gestion des polices. Elles sont décrites en détail ci-dessous.

Afficher les polices	§ 4.1.4.12.1
Gras	§ 4.1.4.12.2
Italique	§ 4.1.4.12.3
Souligné	§ 4.1.4.12.4
Plus grand	§ 4.1.4.12.5
Plus petit	§ 4.1.4.12.6
Crénage	§ 4.1.4.12.7
Ligature	§ 4.1.4.12.8
Ligne de référence	§ 4.1.4.12.9
Afficher les couleurs	§ 4.1.4.12.10
Copier le style	§ 4.1.4.12.11
Coller le style	§ 4.1.4.12.12
Retour à Menu Texte	§ 4.1.4

4.1.4.12.1 Afficher les polices

En plus de la palette de l'Inspecteur de texte, iCalamus prend en charge la palette des Polices. Vous pouvez l'ouvrir en utilisant l'élément de menu associé. Une fois que la palette des Polices est ouverte, l'élément de menu passe à Masquer les polices et referme la palette lorsque vous sélectionnez à nouveau l'élément de menu.



Vous trouverez une description plus précise de ce dialogue Système et de ses fonctions dans le Finder à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide*.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.2 Gras

Utilisez cet élément de menu (ou son raccourci clavier associé) afin d'attribuer le style Gras au texte sélectionné. Lorsque vous appliquez cette fonction sur un texte ayant déjà le style gras, son attribut sera retiré.

Nota : Si vous entendez le son système et si le texte reste avec un style inchangé cela indiquera que la police utilisée n'a probablement pas de style gras.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.3 Italique

Utilisez cet élément de menu (ou son raccourci clavier associé) afin d'attribuer le style Italique au texte sélectionné. Lorsque vous appliquez cette fonction sur un texte ayant déjà le style italique, son attribut sera retiré.

Nota : Si vous entendez le son système et si le texte reste avec un style inchangé cela indiquera que la police utilisée n'a probablement pas de style italique.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.4 Souligné

Utilisez cet élément de menu (ou son raccourci clavier associé) afin d'attribuer le style Souligné au texte sélectionné. Lorsque vous appliquez cette fonction sur un texte ayant déjà le style italique, son attribut sera retiré.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.5 Plus grand

Utilisez cet élément de menu (ou son raccourci clavier associé) afin d'augmenter la taille du texte souligné. La taille du texte augmente d'un pica.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.6 Plus petit

Utilisez cet élément de menu (ou son raccourci clavier associé) afin de diminuer la taille du texte souligné. La taille du texte diminue d'un pica.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.7 Crénage

Les polices modernes intègrent une approche qui place les caractères côte à côte pour un esthétisme optimal.

- **Valeur par défaut.** Utilisez cette fonction pour réinitialiser l'approche avec ses valeurs par défaut. Notez l'espacement de la lettre capitale A dans notre exemple.

WATER

- **Aucun.** Utilisez cette fonction pour ignorer tous les espacements du texte sélectionné. Notez que les caractères seront vraiment placés côte à côte avec la plupart des polices, comme c'était le cas avec d'anciennes polices de caractères de composition.

WATER

- **Resserrer.** Utilisez cet élément de menu (ou son raccourci clavier associé) pour resserrer l'espacement du texte sélectionné. Conservez toutefois la lisibilité du texte à l'esprit en utilisant cette fonction.

WATER

- **Desserrer.** Utilisez cet élément de menu (ou son raccourci clavier associé) pour desserrer l'espacement du texte sélectionné. Conservez toutefois la lisibilité du texte à l'esprit en utilisant cette fonction.

WATER

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.8 Ligature

Les ligatures permettent d'assurer des liaisons esthétiques des caractères et rendent la lecture du texte plus aisée. Il existe plusieurs ligatures connues dans les langues Latines comme ß (réalisé par f+s en Allemand) ou le cf. § (réalisé par a+e en Français).

Mais il existe d'autres ligatures, qui sont moins usités et qui ne sont disponibles dans aucune des polices de votre ordinateur.

- **Valeur par défaut.** En général, toutes les polices qui prennent en charge des ligatures, fournissent une liste des ligatures par défaut. Utilisez cette fonction pour appliquer ces ligatures par défaut au texte sélectionné.

Notez les différents f et le premier i dans cet exemple, où ffi est une ligature.



- **Aucun.** Si vous ne souhaitez pas avoir de ligature, utilisez cette fonction. Dans cet exemple, vous voyez deux caractères f identiques et le i.



- **Toutes.** Parfois la liste de ligatures par défaut diffère de la liste complète des ligatures proposée par une police donnée. Vous pouvez même avoir plus de ligature en utilisant cette fonction.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.9 Ligne de référence

En typographie, la ligne de référence est la ligne sur laquelle se place la plupart des lettres et sous laquelle se place les indices. Le sous-menu de cette fonction vous aide à modifier la ligne de référence du texte sélectionné.

Nota : Toutes les fonctions qui permettent de modifier son état lorsque vous avez défini une ligne de référence en exposant et que vous réutilisez la même fonction, celle-ci sera à nouveau désactivée.

- **Valeur par défaut.** Si vous avez effectué des mélanges dans votre typographie et que vous souhaitez tout restaurer aux valeurs par défaut, utilisez cette fonction.
- **Exposant.** Cet élément permet de déplacer la ligne de référence à sa position en exposant pour la police considérée. La taille de la police ne sera pas modifiée (vous devrez cependant le faire lorsque vous utiliserez ce mode). Cette fonction réalise exactement la même chose que la case à cocher dans l'*Inspecteur de texte*.
- **Indice.** Cet élément permet de déplacer la ligne de référence à sa position en indice pour la police considérée. La taille de la police ne sera pas modifiée (vous devrez cependant le faire lorsque vous utiliserez ce mode). Cette fonction réalise exactement la même chose que la case à cocher dans l'*Inspecteur de texte*.
- **Élever.** Cet élément permet d'élever la ligne de référence d'un pica. Cette fonction réalise exactement la même chose que lorsque l'on augmente les valeurs dans les champs +/- de la palette de l'*Inspecteur de texte*.
- **Abaisser.** Cet élément permet de baisser la ligne de référence d'un pica. Cette fonction réalise exactement la même chose que lorsque l'on diminue les valeurs dans les champs +/- de la palette de l'*Inspecteur de texte*.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.10 Afficher les couleurs

En plus de la palette de l'*Inspecteur de couleurs*, iCalamus prend également en charge la palette des *Couleurs* système. Vous pouvez l'ouvrir avec cet élément de menu. Une fois que la palette des Couleurs est ouverte, l'élément de menu passe à *Masquer les couleurs* et referme la palette des *Couleurs* lorsque vous sélectionnez l'élément de menu à nouveau.



Vous trouverez une description plus précise de ce dialogue Système et de ses fonctions dans le Finder à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide*.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.11 Copier le style

L'*Inspecteur de texte* et l'*Inspecteur de style* de texte offre tous les paramètres pour le paramétrage de style de texte. Mais parfois vous préférerez simplement sélectionner une partie d'un texte en cours d'édition, et recopier le style de texte sans avoir à le nommer ou à le gérer dans la liste des styles de texte. En fait, vous n'avez même pas à marquer une partie du texte, il vous suffit de placer le curseur texte d'édition à l'endroit voulu pour copier le style. C'est exactement ce que fait cette fonction. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier associé.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.12.12 Coller le style

Lorsque vous avez copié un style de texte en utilisant la fonction précédente *Copier le style*, vous pouvez simplement marquer une autre partie du texte et coller le style de texte copié. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier associé.

Retour à :

- Menu Police : § 4.1.4.12

4.1.4.13 Texte

Cet élément de menu propose de nombreuses fonctions de traitement de texte. Elles sont décrites en détail ci-dessous.

Justifier à gauche	§ 4.1.4.13.1
Centrer	§ 4.1.4.13.2
Justifier	§ 4.1.4.13.3
Justifier à droite	§ 4.1.4.13.4
Direction de l'écriture	§ 4.1.4.13.5
Copier la règle	§ 4.1.4.13.6
Coller la règle	§ 4.1.4.13.7

Retour à Menu Texte	§ 4.1.4

4.1.4.13.1 Justifier à gauche

Cette fonction aligne à gauche tout le texte du paragraphe sélectionné. Si vous n'avez pas sélectionné de texte, le paragraphe dans lequel votre curseur a été placé sera formaté. Cette fonction correspond au bouton d'alignement de l'inspecteur de Texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4.13

4.1.4.13.2 Centrer

Cette fonction centre tout le texte dans le paragraphe sélectionné. Si vous n'avez pas sélectionné de texte, le paragraphe dans lequel votre curseur a été placé sera formaté. Cette fonction correspond au bouton d'alignement de l'inspecteur de Texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4.13

4.1.4.13.3 Justifier

Cette fonction justifie tout le texte dans le paragraphe sélectionné. Si vous n'avez pas sélectionné de texte, le paragraphe dans lequel votre curseur a été placé sera formaté. Cette fonction correspond au bouton d'alignement de l'inspecteur de Texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4.13

4.1.4.13.4 Justifier à droite

Cette fonction aligne à droite tout le texte du paragraphe sélectionné. Si vous n'avez pas sélectionné de texte, le paragraphe dans lequel votre curseur a été placé sera formaté. Cette fonction correspond au bouton d'alignement de l'inspecteur de Texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4.13

4.1.4.13.5 Direction de l'écriture

Dans la plupart des langues, la direction d'écriture est de la gauche vers la droite. C'est ainsi la direction d'écriture par défaut dans toutes les versions localisées d'iCalamus qui écrivent de la gauche vers la droite.

Vous pouvez change de direction d'écriture pour le paragraphe sélectionné en utilisant l'entrée correspondant dans les sous-menus pour les paragraphes ou la sélection. Ces fonctions correspondent aux boutons de directions d'écriture de l'inspecteur texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4.13

4.1.4.13.6 Copier la règle

L'inspecteur Texte et l'*Inspecteur de règle* texte offrent tous les paramètres dédiés aux règles Texte. Mais parfois, vous aurez juste besoin de sélectionner une partie du texte sans avoir à le gérer dans la *liste des Règles* Texte. En fait, vous n'avez pas besoin de marquer un texte, mais vous pouvez aussi placer le curseur d'édition de manière à avoir la bonne règle associée. C'est exactement ce que fait cette fonction. Mémorisez aussi le raccourci clavier qui pourra s'avérer très pratique.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4.13

4.1.4.13.7 Coller la règle

Lorsque vous avez collé une règle texte en utilisant la précédente fonction *Copier la règle*, il suffit de marquer une autre partie du texte et d'y coller la règle. Mémorisez aussi le raccourci clavier qui pourra s'avérer très pratique.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4.13

4.1.4.14 Orthographe et grammaire

Utilisez cet élément de menu pour vérifier l'orthographe et la grammaire du texte qui est éditable avec cette application. Les éléments de ce menu sont explicites et se suffisent à eux-mêmes.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.15 Substitutions

Ce sous-menu offre des options pour remplacer certains éléments texte avec leur équivalent typographique correct lors de leur saisie. Les éléments de ce menu sont explicites et se suffisent à eux-mêmes.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.16 Transformations

Si vous souhaitez transformer des portions de texte en un clic de souris, utilisez cet élément de menu. Il offre des options pour mettre en majuscule, en minuscule ou capitaliser du texte.

- **Mettre en majuscules.** Toutes les lettres des mots sélectionnés sont mises en majuscule.
Exemple : Publiez vos idées. => **PUBLIEZ VOS IDÉES.**
- **Mettre en minuscules.** Toutes les lettres des mots sélectionnés sont mises en minuscule.
Exemple : Publiez vos idées. => **p**ubliez vos idées.
- **Capitaliser.** La première lettre de tous les mots sélectionnés est mise en majuscule.
Exemple : Publiez vos idées. => **P**ubliez **V**os **I**dées.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.17 Parole

macOS prend en charge la parole pour les textes. Pour utiliser cette fonction dans iCalamus, vous devez sélectionner un texte dans un bloc de texte en mode édition.

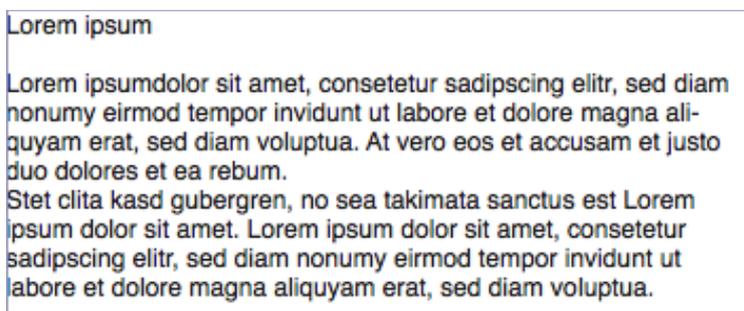
Vous pouvez définir les paramètres de la voix dans les *Réglages du système* > *Accessibilité* > *Contenu énoncé*.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

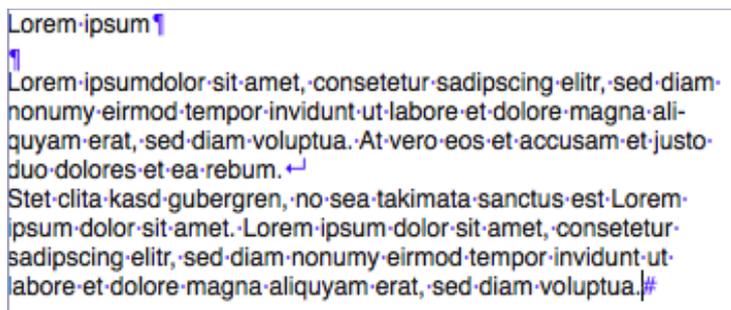
4.1.4.18 Afficher les caractères invisibles

La sélection de cette option permet d'afficher les caractères invisibles non imprimables, servant au formatage du texte. Le formatage de textes nécessite ces caractères de contrôle afin de savoir où et comment formater le texte.



Lorem ipsum
 Lorem ipsumdolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonummy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.
 Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonummy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.

Si vous activez cet élément de menu, tous les caractères de contrôle de l'ensemble des blocs Texte seront visibles. Certains d'entre eux peuvent être édités, supprimés ou copiés, d'autres sont protégés contre l'édition.



Lorem ipsum ¶
 ¶
 Lorem ipsumdolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonummy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. ↵
 Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonummy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. #

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.19 Afficher les règles

Utilisez cette fonction pour afficher les règles texte de tous les blocs texte en mode édition. Lorsque cet élément de menu est coché, utilisez cette fonction pour masquer toutes les règles affichées.

Nota : Vous pouvez également masquer les règles texte en cliquant sur le petit bouton [x] dans le coin supérieur gauche d'une règle texte.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.20 Caractères spéciaux

Cette fonction est décrite dans le chapitre correspondant *Emoji et symboles* du menu *Édition* (cf. § 4.1.3.19).

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.4.21 Typographie

Sélectionnez ce menu pour afficher la palette de typographie de macOS. Le contenu de la palette de typographie dépend de la police courante sélectionnée dans l'*Inspecteur de texte*. Plusieurs polices (parmi les plus anciennes) ne prennent pas en charge les fonctions de typographie évoluées, alors que la plupart des polices récentes prennent en charge des typographies variées, telles que les ligatures, les symboles diacritiques et les glyphes variants.



Si plusieurs polices sont sélectionnées, la palette de typographie ne peut pas être utilisée.



Si vous souhaitez utiliser la palette de typographie, définissez une zone de texte comme un bloc. Vous pourrez ensuite définir les opérations de typographie à appliquer à partir de la palette sur le bloc de texte. Vous pouvez ainsi facilement utiliser les ligatures par exemple). Notez que les constituants de la palette peuvent parfois s'afficher en Anglais. Il ne s'agit pas d'une omission dans la traduction d'iCalamus, mais d'une information fournie par le système (NDTR).



Vous trouverez une description plus complète de cette fonction à partir de l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide* du Finder.

Retour à :

- Menu Texte : § 4.1.4

4.1.5 Menu Objets



Ce menu offre toutes les fonctions essentielles pour traiter les objets.

Grouper	§ 4.1.5.1
Dégroupier	§ 4.1.5.2
Hiérarchie >>	§ 4.1.5.3
Formes >>	§ 4.1.5.4
Tracés >>	§ 4.1.5.5
Ajuster >>	§ 4.1.5.6
Ouvrir	§ 4.1.5.7
Fermer	§ 4.1.5.8
Éditer le masque	§ 4.1.5.9

Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.5.1 Grouper

Vous pouvez grouper pratiquement tous les objets en groupes d'objets. Les blocs peuvent être groupés en groupes de blocs, les objets dans un bloc en groupe d'objets, etc.

En utilisant cet élément de menu vous regroupez les objets sélectionnés.

Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.2 Dégroupier

Si vous avez sélectionné un groupe de blocs ou un groupe d'objets et que vous souhaitez les dégroupier sélectionnez cet élément de menu.

Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.3 Hiérarchie

Utilisez cet élément de menu si vous souhaitez définir une hiérarchie de placement des objets dans les blocs et des blocs dans les pages. Lorsque nous disons en arrière-plan, cela

signifie que le bloc est directement placé sur la page. En disant au premier plan le bloc est placé tout en haut sur la page du document.

Les blocs et les objets qui sont placés sur l'arrière-plan seront tracés en premier à l'écran ainsi que lors de l'impression. Les blocs et les objets situés au premier plan peuvent recouvrir ceux situés en arrière-plan.

- **Amener au premier plan.** Cet élément de menu permet d'amener au premier plan l'objet sélectionné en un simple clic de souris.
- **Amener vers l'avant.** Utilisez ce menu pour amener un objet d'un plan en avant dans la hiérarchie.
- **Envoyer vers l'arrière.** Utilisez cet élément de menu pour reculer l'objet d'un plan dans la hiérarchie.
- **Envoyer en arrière-plan.** Cet élément de menu permet d'amener en arrière-plan l'objet sélectionné en un simple clic de souris. Lors d'une sortie (à l'écran, sur l'imprimante, sur un PDF, etc.) cet objet sera le premier objet à être dessiné.

Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.4 Formes

Les formes dans le contexte du menu Objets comportent également les objets ligne.

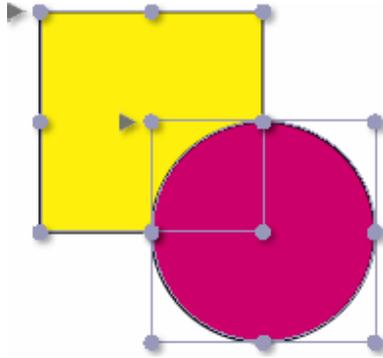
Ce sous-menu affiche actuellement trois rubriques. La première rubrique propose deux fonctions qui sont sélectionnables pour des formes dynamiques (et des lignes dynamiques) :

- **Éditer les paramètres de la forme.** Les formes et les lignes dynamiques disposent de paramètres d'ajustage, comme le nombre branche d'une étoile ou le nombre de ligne en présence de lignes multiples par exemple. Utilisez cet élément de menu et ouvrez le dialogue qui aura une apparence quelque peu différente pour chacune des formes.
- **Convertir en tracé éditable.** Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez convertir la forme considérée en un tracé vectoriel éditable. Vous pourrez ensuite éditer la forme à l'aide de la souris. Si la forme était une forme ou une ligne dynamique, ses paramètres dynamiques ne sont plus disponibles.

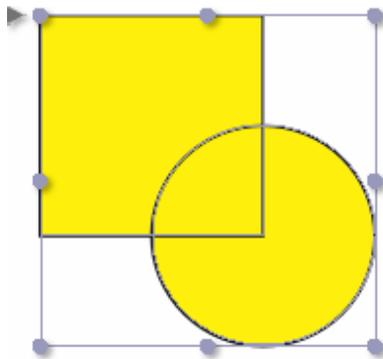
En utilisant les fonctions des deux autres fonctions de ce menu vous pouvez combiner un groupe de forme en un simple clic. D'une manière générale, nous faisons la différence entre les combinaisons qui combinent tous les objets en un seul objet, et les combinaisons où tous les objets sont combinés en un groupe.

Deux exemples d'image permettent d'illustrer ces commandes de menu.

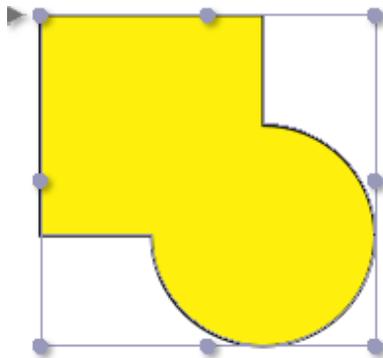
Dans l'exemple n°1 suivant, vous pouvez voir deux formes simples ayant des formes et couleurs différentes.



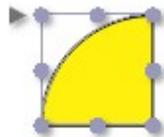
- **Combiner**



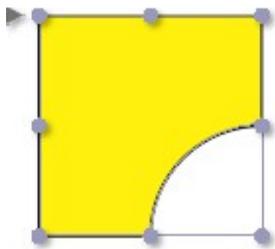
- **Fusionner**



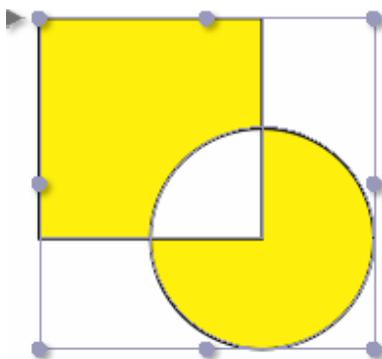
- **Intersection**



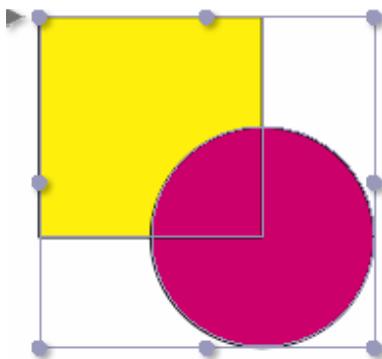
- Soustraire



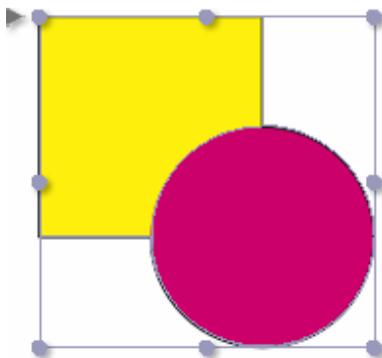
- XOR



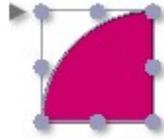
- Combiner et grouper



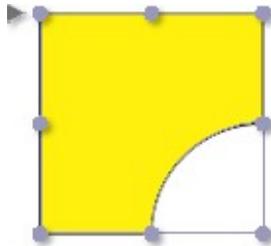
- Fusionner et grouper



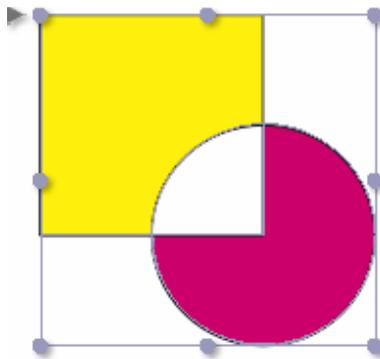
- Intersection et grouper



- Soustraire et grouper



- XOR et grouper



L'exemple n°2 utilise également deux formes simples plus une image. La couleur de contour du bloc a été rendue transparente et le contour a été activé pour réaliser le masquage d'une partie de l'image. Ce qui donne d'intéressants effets de masquage d'image.



- **Combiner**



- **Fusionner**



- Intersection



- Soustraire



- XOR



- **Combiner et grouper**



- **Fusionner et grouper**



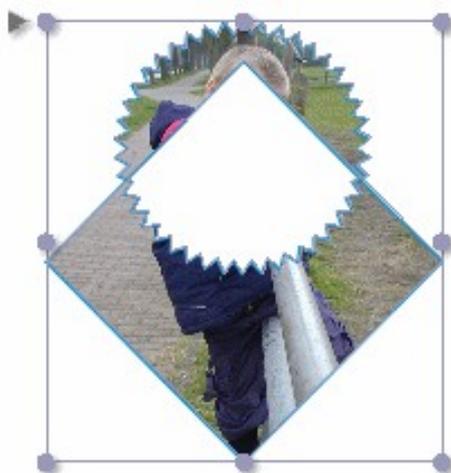
- **Intersection et grouper**



- Soustraire et grouper



- XOR et grouper



Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.5 Tracés

La plupart des objets dans le document iCalamus sont basés sur des tracés vectoriels : lignes, formes, bordures de bloc, etc. Ce sont toutes des formes vectorielles. Et elles ont une chose en commun : des tracés vectoriels. Certaines formes peuvent n'avoir qu'un seul tracé par objet, d'autres plusieurs. Certaines formes peuvent avoir des tracés fermés par défaut (formes), d'autres des tracés ouverts par défaut (lignes). Mais elles sont aussi réparties en formes normales et formes gérées.

- **Formes normales.** Les tracés vectoriels des formes normales peuvent être édités avec les outils vectoriels. Vous pouvez déplacer les points des tracés vectoriels, avoir des points d'aide, ouvrir et fermer des tracés, connecter des tracés, etc.

- **Formes gérées.** Les tracés vectoriels des formes gérées ne peuvent pas être édités avec les outils vectoriels. Vous n'avez accès qu'à un nombre prédéfini de paramètres pour gérer ces formes. Dans le menu *Action* de l'*Inspecteur de bloc* et dans le menu contextuel associé, vous trouverez un élément de menu *Éditer les paramètres de la forme*.

Voici une description des entrées du sous-menu *Tracés* :

- **Connecter les tracés.** Le point d'arrivée d'un tracé peut être connecté avec le point de départ d'un autre tracé. Peu importe si les tracés appartiennent à deux différents types de forme ou s'ils ont des tracés indépendants à l'intérieur d'un bloc forme. Ouvrez simplement le bloc ou les blocs et sélectionnez un point de départ et un point d'arrivée sur deux tracés vectoriels. Ce menu devient alors sélectionnable et connecte les tracés sélectionnés. Lorsque les tracés ne sont pas connectés au point sélectionné, vous pourrez annuler la connexion et inverser la direction d'un des deux tracés.
- **Ouvrir le tracé.** Cette fonction ouvre le tracé vectoriel dans un bloc.
- **Fermer le tracé.** Cette fonction ferme le tracé vectoriel dans un bloc. Lorsque vous choisissez cette fonction, une ligne vectorielle supplémentaire sera tracée du point final actuel au point de départ. De cette façon, vous obtiendrez rapidement un tracé vectoriel fermé.
- **Inverser l'orientation du tracé.** Chaque tracé vectoriel a un début et une fin. Cet élément de menu permet d'inverser le sens du tracé et donc son orientation. Cela peut être observé très clairement, par exemple, lorsque vous utilisez des lignes comportant différents objets en début ou en fin de ligne (comme des flèches).

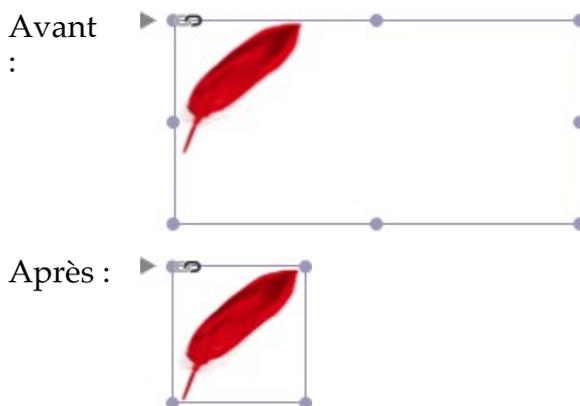
Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.6 Ajuster

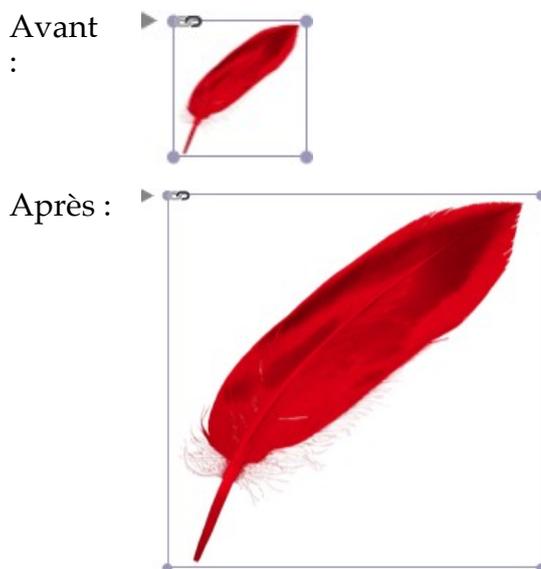
Ce sous-menu offre des fonctions qui permettent d'ajuster la taille et la position des images dans les blocs.

- **Ajuster le bloc à la taille du contenu.** Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez adapter le bloc à la taille du contenu. Le rectangle du bloc sera alors identique à celui du contenu.

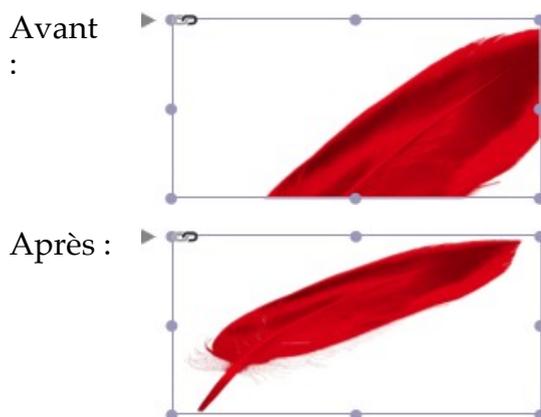


- **Ajuster le bloc à la taille originale du contenu.** Utilisez cet élément de menu pour réajuster le bloc afin qu'il s'adapte à la taille originale du contenu.

Nota : Si la taille du bloc change, son centre restera le même. Les réglages Point de référence dans l'inspecteur de Géométrie seront ignorés.



- **Ajuster le contenu à la taille du bloc.** Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, le contenu sera ajusté à la taille du bloc. Le rectangle du contenu sera alors identique à celui du bloc. Il est possible que les proportions du contenu soient modifiées.

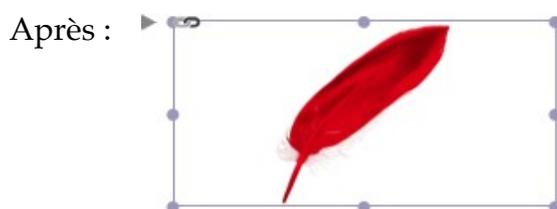


- **Ajustage proportionnel du contenu à la taille du bloc.** En utilisant cet élément de menu, le contenu sera ajusté avec ses proportions d'origines dans le bloc courant. Le contenu sera centré dans le bloc et remplira totalement le bloc. La largeur et la hauteur du bloc frame seront toujours respectée afin de trouver la meilleure taille pour le contenu. Il est possible que le contenu dépasse les bordures du bloc.





- **Ajuster le contenu pour s'adapter au bloc.** En utilisant cet élément de menu, le contenu sera ajusté, en conservant les proportions originales du bloc courant. Le contenu sera centré dans le bloc et remplira la totalité du bloc. Le contenu n'excèdera jamais le rectangle du bloc.



- **Restaurer le contenu à sa taille originale.** Cet élément de menu permet de restaurer le contenu du bloc à sa taille originale. Le contenu sera centré à l'intérieur du bloc.

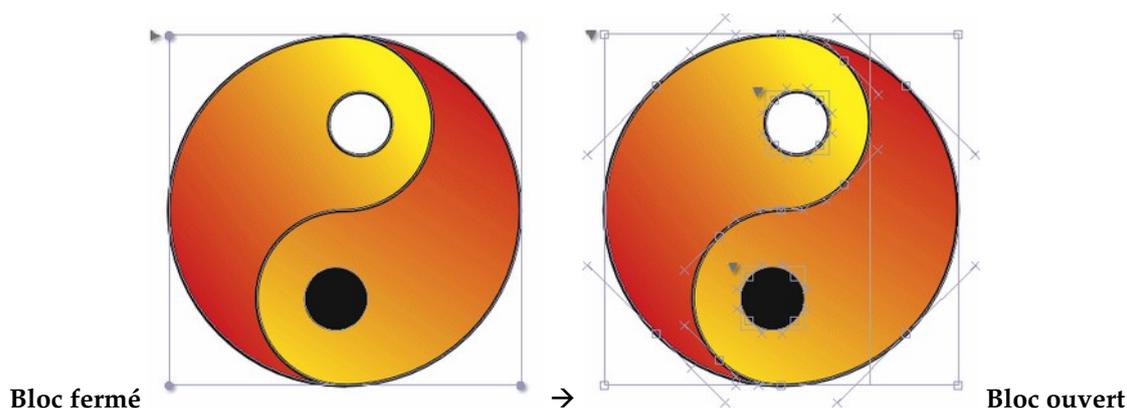


Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.7 Ouvrir

Vous pouvez éditer le contenu d'un objet quelconque (objet, bloc, groupe) en activant au préalable l'édition de l'objet. L'activation est réalisée en cliquant sur le triangle associé à l'objet comme dans le Finder pour ouvrir un dossier ou encore en utilisant cet élément de menu.

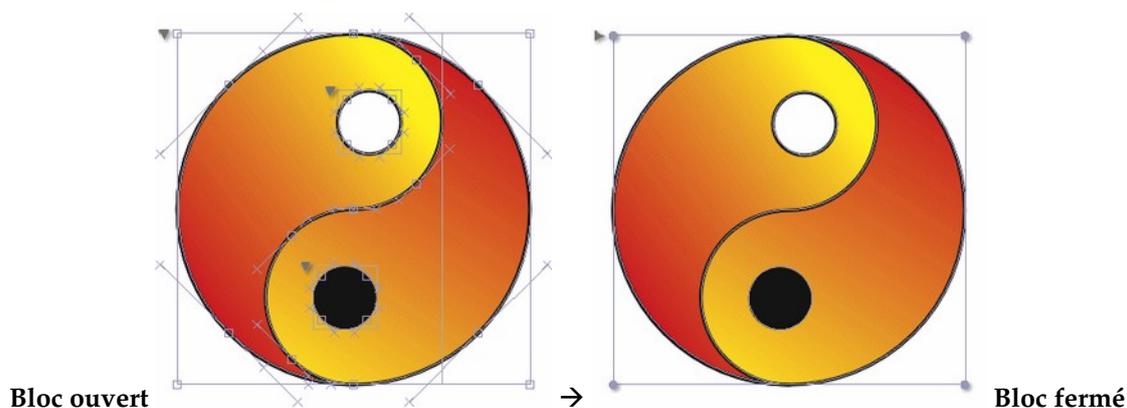


Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.8 Fermer

Désactive l'édition d'un objet, comme si vous refermiez un dossier dans le Finder en cliquant sur le triangle associé.



Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.5.9 Éditer le masque

Si vous avez sélectionné un bloc contenant les données d'une image, ce menu est sélectionnable. Lorsque vous le sélectionnez, un panneau de contrôle s'affiche sous le bloc sélectionné.



Le panneau de contrôle affiche différents éléments pouvant être utilisés pour éditer le masque et l'image elle-même :

- **Image.** Lorsque vous sélectionnez le segment de contrôle de gauche, les données image de l'objet seront sélectionnées pour l'édition.
- **Masque.** Lorsque vous sélectionnez le segment de contrôle de droite, le masque de l'objet est sélectionné pour l'édition.
- **Curseur.** Le déplacement du curseur permet de modifier l'échelle de l'image.

- **Terminé.** Cliquez ce bouton pour quitter le mode d'édition du masque. Le panneau de contrôle va être supprimé de l'écran. Presser [Esc] permet aussi de fermer le panneau de contrôle.

Retour à :

- Menu Objets : § 4.1.5

4.1.6 Menu Affichage



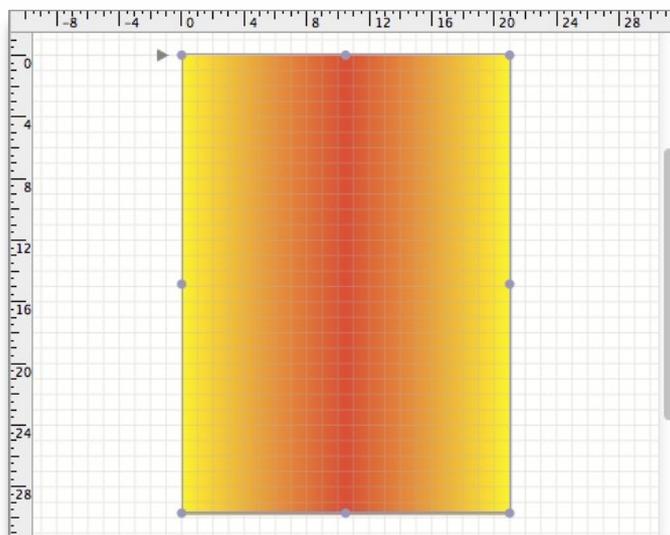
Afficher la grille du document	§ 4.1.6.1
Activer le magnétisme de la grille du document	§ 4.1.6.2
Éditer la grille du document	§ 4.1.6.3
Afficher les repères de bloc	§ 4.1.6.4
Afficher les repères de page	§ 4.1.6.5
Activer le magnétisme des repères de page	§ 4.1.6.6
Paramétrer les repères	§ 4.1.6.7
Verrouiller les repères	§ 4.1.6.8
Agrandir/Réduire >>	§ 4.1.6.9
Ajouter une vue supplémentaire >>	§ 4.1.6.10
Ajouter une vue en-dessous >>	§ 4.1.6.11
Ajouter une vue sur le côté >>	§ 4.1.6.12
Masquer la boîte à outils	§ 4.1.6.13
Masquer les inspecteurs	§ 4.1.6.14
Nouvelle palette d'inspecteurs	§ 4.1.6.15
Afficher la palette des couleurs	§ 4.1.6.16
Activer le mode plein écran	§ 4.1.6.17
Masquer la barre d'outils	§ 4.1.6.18
Personnaliser la barre d'outils	§ 4.1.6.19

Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.6.1 Afficher la grille du document

Dans iCalamus vous pouvez utiliser une grille que vous pouvez personnaliser. Les utilisations les plus courantes sont la simulation du papier millimétré et les grilles de page lors de la mise en page d'un livre.

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, alors la grille définie est affichée sur le document à l'écran. L'élément de menu change alors en *Masquer la grille du document*.



Comme pour les autres repères, la grille du document ne sera pas imprimée.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.2 Activer le magnétisme de la grille du document

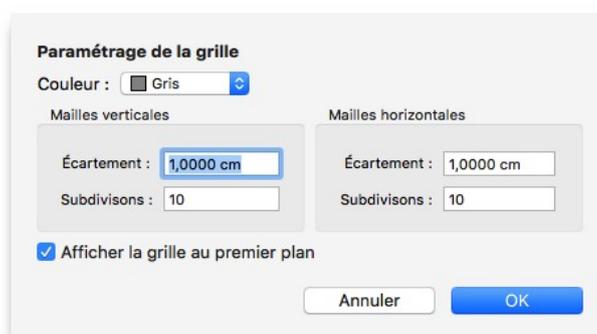
Si la grille de la page n'était pas magnétique, comment l'utiliserez-vous ? À partir de cet endroit vous pouvez activer et désactiver le magnétisme de la grille.

Retour à :

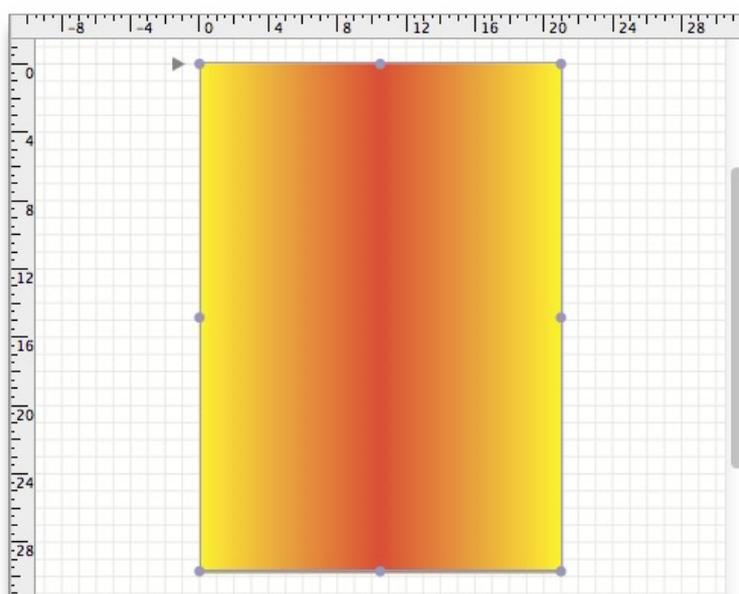
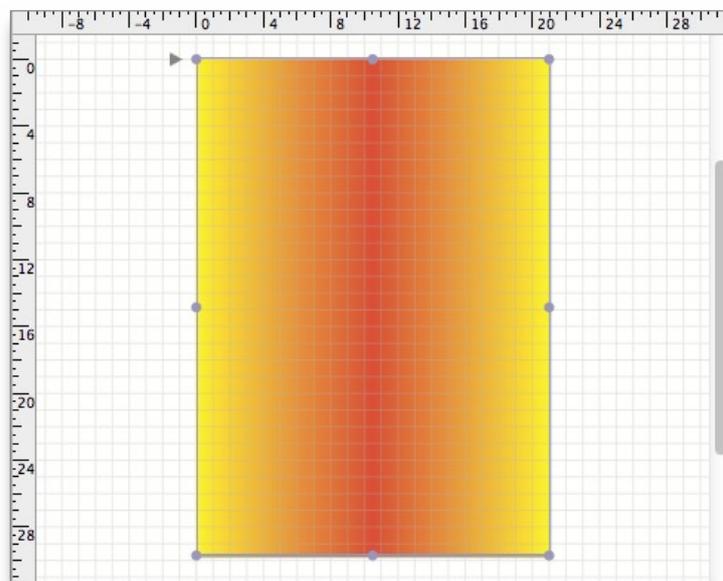
- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.3 Paramétrer la grille du document

Sélectionnez cet élément de menu afin de paramétrer la grille du document. Un dialogue s'affiche dans lequel vous pouvez définir sa couleur d'affichage, la taille des mailles horizontales et verticales ainsi que celles des subdivisions. Vous pouvez également préciser si la grille du document doit être affichée en arrière-plan ou au premier plan.



Si vous cochez la case *Afficher la grille au premier plan*, la grille sera dessinée après l'affiche du contenu de toutes les pages à l'écran. De ce fait la grille va recouvrir les images et les autres éléments qui dans le cas contraire recouvriraient la grille.



Retour à :

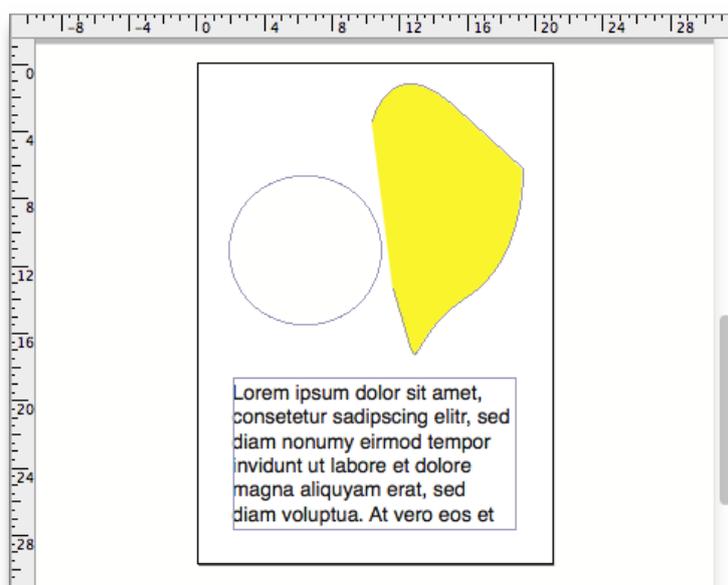
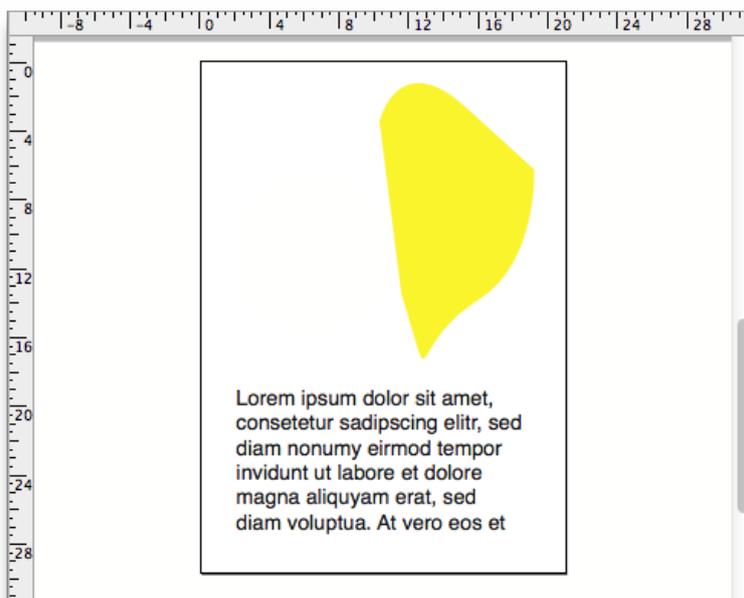
- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.4 Afficher les repères de bloc

iCalamus conserve les objets et les groupes d'objets dans des blocs. Les blocs peuvent contenir plusieurs formes, mais tous les blocs sont disposés sur une forme rectangulaire de base. Comme il serait assez difficile de voir des blocs vides sur une page blanche, vous pouvez indiquer si les repères de bloc doivent être ou non affichés à l'écran.

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, les repères de bloc seront affichés à l'écran. L'élément de menu change en passant à *Masquer les repères de bloc*.

Si vous utilisez des blocs Conteneur, seules leur forme et la croix de substitution diagonale seront visibles, lorsque vous sélectionnerez cet élément de menu.



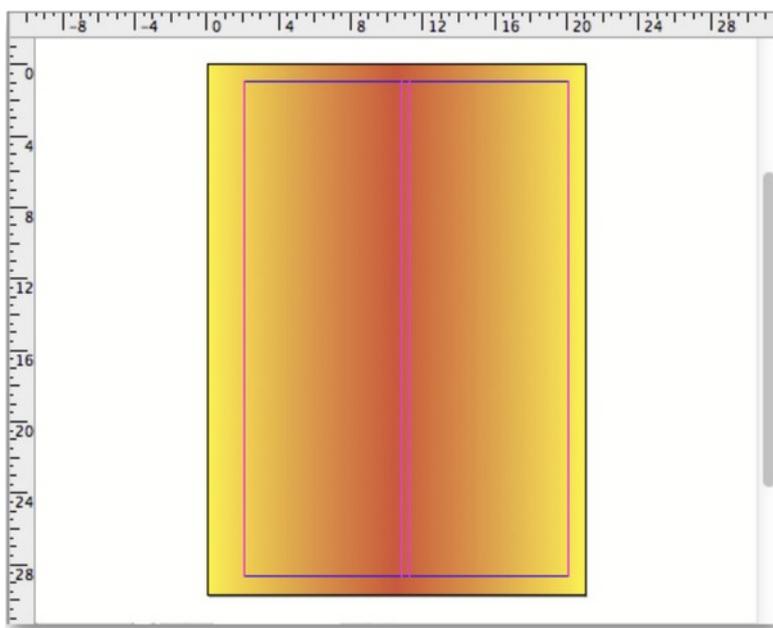
Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.5 Afficher les repères de page

Lorsque vous créez un nouveau document, vous pouvez définir des repères de page pour signaler les bordures. Les repères de page peuvent également définir des colonnes avec une gouttière de séparation.

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, les repères de page seront affichés à l'écran. L'élément de menu change en passant à *Masquer les repères de page*.



Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.6 Activer le magnétisme des repères de page

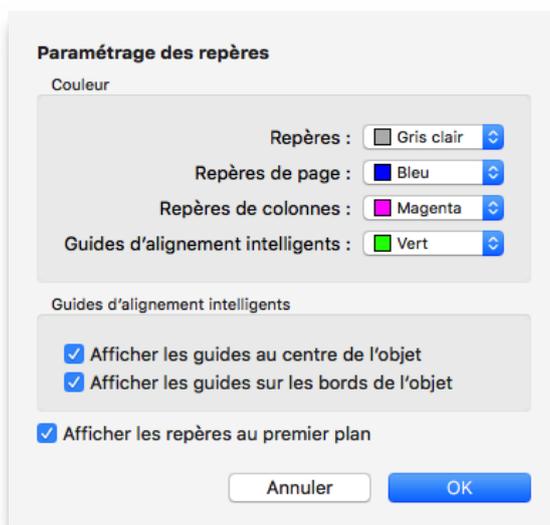
Si les repères de page n'étaient pas magnétiques, comment les utiliseriez-vous ? À partir de cet endroit vous pouvez activer et désactiver le magnétisme des repères de page.

Retour à :

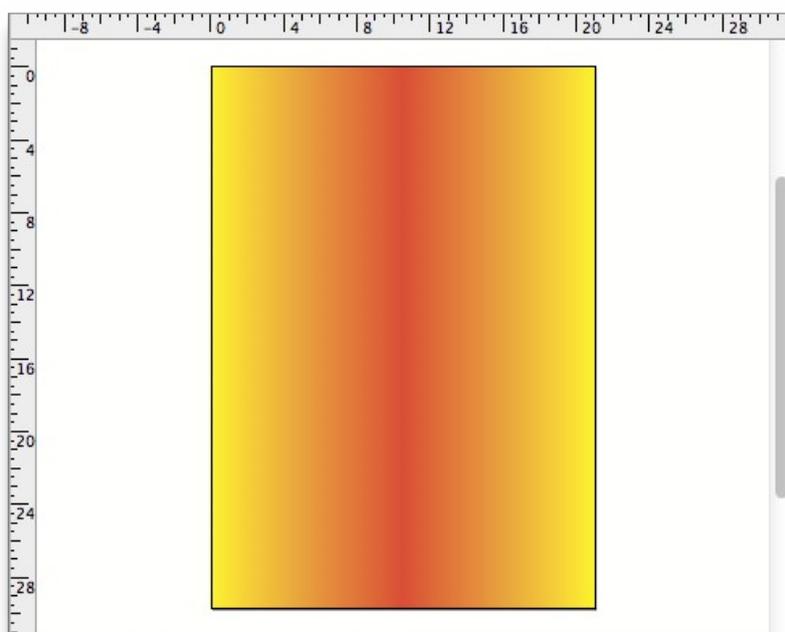
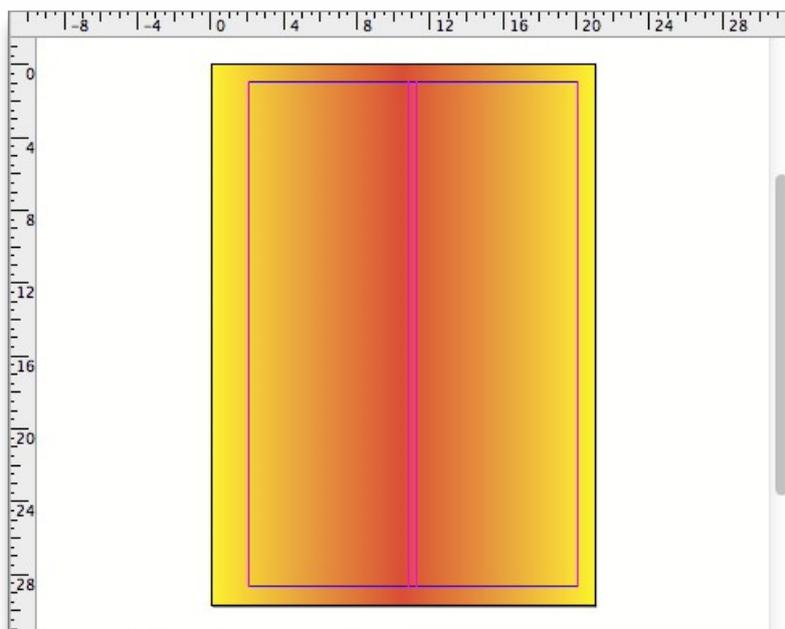
- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.7 Paramétrer les repères

Vous pouvez définir ici les couleurs des repères de bloc et de page ainsi que leur position en arrière-plan ou au premier plan.



Les repères, lorsqu'ils sont affichés 'au premier plan' recouvriront toujours tous les éléments de la page.



Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.8 Verrouiller les repères

Lorsque cet élément de menu est coché, vous pouvez créer des repères (en les créant à partir des règles du document), mais sans pouvoir les éditer.

Si vous souhaitez pouvoir les sélectionner, les déplacer ou les supprimer, vous devez décocher cet élément de menu au préalable puis activer l'outil de sélection.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.9 Agrandir/Réduire

- **Zoom avant.** En utilisant cet élément de menu, vous doublez la valeur du zoom courant. Les objets affichés à l'écran auront une taille double alors que dans le même temps la zone visible du document diminuera.
- **Zoom arrière.** En utilisant cet élément de menu, vous divisez par deux la valeur du zoom courant. Les objets affichés à l'écran auront une deux fois plus petite, alors que dans le même temps la zone visible du document augmentera.
- **Zoom sur la sélection.** En utilisant cet élément de menu, le zoom s'adapte de telle sorte que tous les éléments sélectionnés peuvent être vus dans une taille optimale.
- **Adapter la page à la fenêtre.** En utilisant cet élément de menu, la page du document sera affichée entièrement dans la fenêtre de travail.
- **Adapter la feuille à la fenêtre.** En utilisant cet élément de menu, le zoom va optimiser l'affichage de la feuille courante tout en tenant compte de la taille de la fenêtre du document. Toutes les pages d'un document sont placées sur des feuilles, une page par feuille en mode simple page et deux pages par feuille en mode double page.
- **Taille réelle.** Cet élément de menu permet d'ajuster la valeur du zoom d'affichage à 100%.
- **Toute la zone de montage.** Cet élément de menu affiche la page courante de la feuille centrée dans la fenêtre avec une valeur de zoom permettant d'afficher toute la largeur de la table de montage sur laquelle les feuilles et les pages sont placées.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.10 Ajouter une vue supplémentaire

iCalamus permet d'utiliser plusieurs vues d'un document à la fois. Toutes les vues sont, bien entendu, mises à jour en temps réel.

Utilisez cet élément de menu si vous souhaitez ajouter une ou plusieurs vues au document actif dans des fenêtres de document distinct. Précisez si vous souhaitez ajouter une page Maquette ou une vue Mise en page. D'autres documents que celui par défaut peuvent offrir des options de mise en page.

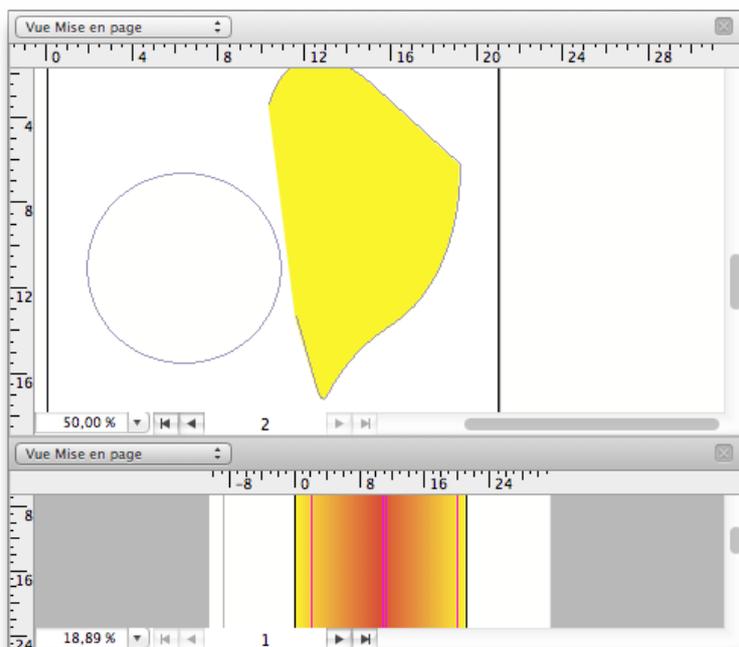
Les différences existantes entre une page Maquette et une Mise en page sont décrites dans le manuel de iCalamus à la rubrique *Fenêtre d'un document* (cf. § 4.4).

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.11 Ajouter une vue en dessous

Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez ajouter une autre vue sous la vue ou les vues courante(s). Précisez si vous souhaitez ajouter une page Maquette ou une vue Mise en page. D'autres documents que celui par défaut peuvent offrir des options de mise en page.



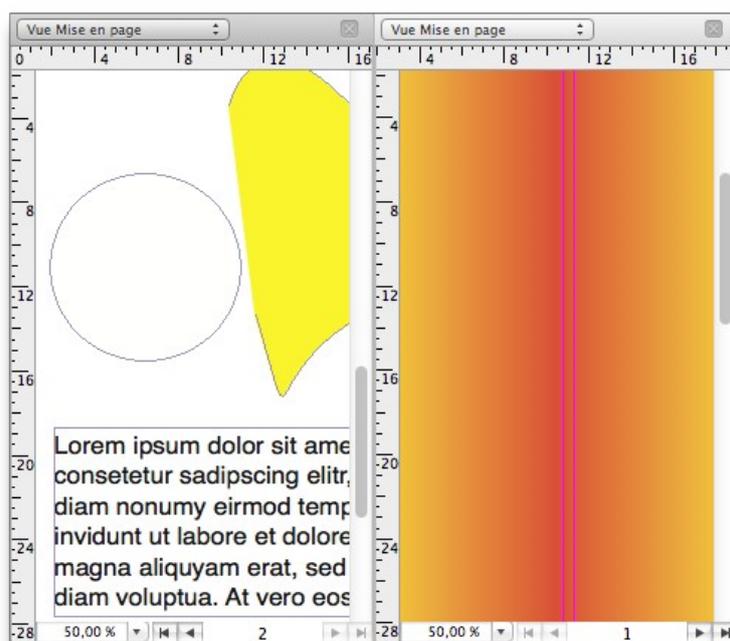
Si plusieurs vues sont activées dans une fenêtre de document, vous ne pouvez plus fermer les vues souhaitées avec un clic souris sur le bouton de fermeture devenu visible.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.12 Ajouter une vue sur le côté

Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez ajouter une autre vue sur le côté de la vue ou des vues courante(s). Précisez si vous souhaitez ajouter une page Maquette ou une vue Mise en page. D'autres documents que celui par défaut peuvent offrir des options de mise en page.



Si plusieurs vues sont activées dans une fenêtre de document, vous ne pouvez plus fermer les vues souhaitées avec un clic souris sur le bouton de fermeture devenu visible.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.13 Masquer la boîte à outils



La palette de la boîte à outils est le pivot pour l'édition de documents iCalamus. Mais parfois, vous pouvez vouloir la masquer pour une raison quelconque. Utilisez ce menu ou cliquez sur l'icône de fermeture rouge situé dans la barre de titre de la fenêtre Boîte à outils pour masquer la palette.

Lorsque la Boîte à outils est masquée, l'élément de menu passe à Afficher la boîte à outils.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.14 Masquer les Inspecteurs



iCalamus affiche une palette Inspecteur lorsque vous le lancez. Mais vous pouvez aussi utiliser plusieurs palettes Inspecteurs avec différents Inspecteurs dédiés au même moment.

Les palettes Inspecteurs sont également un autre point central pour l'édition de documents iCalamus. Mais parfois vous pourrez vouloir les masquer pour une raison quelconque. Utilisez ce menu pour masquer toutes les palettes Inspecteurs à la fois.

Pour ne fermer qu'une palette Inspecteur, cliquez sur l'icône dans la barre de la palette correspondante.

Lorsque les palettes Inspecteur sont masquées, l'élément de menu devient Afficher les Inspecteurs.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.15 Nouvelle palette d'inspecteurs

Comme indiqué dans le paragraphe précédent, vous pouvez utiliser plusieurs palettes d'Inspecteurs. Pour ouvrir une nouvelle palette d'inspecteurs, sélectionnez cet élément de menu. Une nouvelle palette d'inspecteurs va s'afficher, à une position par défaut légèrement différente de celle des palettes d'inspecteurs déjà ouvertes.

Nota : Si vous avez déjà, par exemple, utilisé 3 palettes d'inspecteur et qu'elles sont toutes masquées, cette fonction retirera juste toutes les autres palettes utilisées précédemment. Une nouvelle palette d'inspecteurs sera ensuite ouverte à la position de la dernière palette utilisée.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.16 Afficher la palette des couleurs

Cette fonction est décrite en détail au chapitre du menu *Texte : Afficher les couleurs* (cf. § 4.1.4.12.10).

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.17 Activer le mode plein écran

macOS permet à iCalamus d'utiliser le mode plein écran. Pour entrer en mode plein écran, sélectionnez cet élément de menu ou cliquez sur l'icône Plein écran situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre du document.



Lorsque vous entrez en mode plein avec iCalamus, la barre de menu Système va être masquée. Si au moins une fenêtre de document iCalamus est ouverte, elle va être agrandie en plein écran. Si la barre d'outils de la fenêtre du document était visible, elle est masquée par le système. L'élément de menu passe alors à *Quitter le mode plein écran*.

Afin de pouvoir accéder à la barre de menu Système et à la barre d'outils de la fenêtre du document, déplacez le curseur de la souris en haut de l'écran. Les deux éléments seront affichés à nouveau et pourront être sélectionnés à nouveau comme d'habitude.

Pour quitter le mode plein écran, sélectionnez la commande qui a été renommée *Quitter le mode plein écran*. Ou cliquez l'icône Plein écran qui est en mode Inversé, et qui se trouve dans le coin supérieur droit de la barre de menu Système.

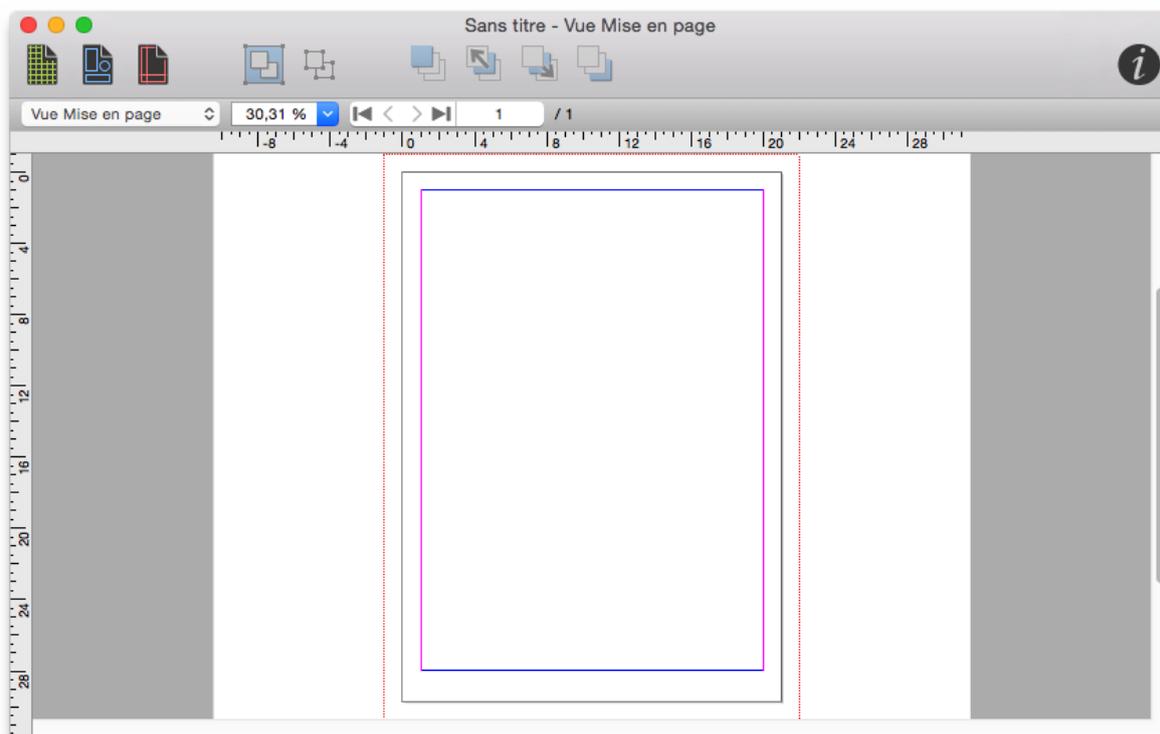


Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.18 Masquer la barre d'outils

Par défaut, Sous la barre de titre de chaque fenêtre de document iCalamus s'affiche une barre d'outils.



Cet élément de menu permet de changer l'état de visibilité de la barre d'outils. Si la barre d'outils n'est pas visible, cet élément de menu s'intitule *Afficher la barre d'outils*. Par défaut le libellé s'intitule *Masquer la barre d'outils*.

Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.6.19 Personnaliser la barre d'outils

Les fenêtres de documents dans iCalamus proposent une sélection d'icônes dans la barre d'outils. Mais vous pouvez modifier l'affichage et le contenu de la barre d'outils. Sélectionnez simplement cet élément de menu. Vous pouvez également effectuer un [Ctrl]-clic dans la barre d'outils, puis sélectionner les mêmes éléments de menu à partir du menu local.



Retour à :

- Menu Affichage : § 4.1.6

4.1.7 Menu Fenêtre



Ce menu est un menu standard qui se trouve dans la plupart des applications macOS.

Placer dans le Dock	§ 4.1.7.1
Agrandir/Réduire	§ 4.1.7.2
Placer la fenêtre à gauche/à droite de l'écran	§ 4.1.7.3
Remplacer la fenêtre en mosaïque	§ 4.1.7.4
Supprimer la fenêtre du groupe	§ 4.1.7.5
Déplacer vers [Nom écran]	§ 4.1.7.6
Afficher l'onglet précédent/suivant	§ 4.1.7.7
Placer l'onglet dans une nouvelle fenêtre	§ 4.1.7.8
Fusionner toutes les fenêtres	§ 4.1.7.9
Afficher/Masquer la barre d'onglets	§ 4.1.7.10
Afficher tous les onglets	§ 4.1.7.11
Bienvenue dans iCalamus	§ 4.1.7.12
Tout amener au premier plan	§ 4.1.7.13
Liste des fenêtres de documents iCalamus ouvertes	§ 4.1.7.14

Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.7.1 Placer dans le Dock

Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, la fenêtre active d'iCalamus va être réduite et placée dans le Dock.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.2 Agrandir/Réduire

Ce menu permet de passer de la taille courante de la fenêtre active d'iCalamus en une fenêtre pleine taille et inversement.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.3 Placer la fenêtre à gauche/à droite de l'écran

Passer l'affichage en mode plein écran et placer l'image au premier plan dans la moitié gauche ou droite de l'écran tout en affichant les autres fenêtres ouvertes à droite ou à gauche de l'écran à la façon *Mission Control*.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.4 Remplacer la fenêtre en mosaïque

Cet élément de menu est géré par macOS. Veuillez accéder à sa description depuis l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide du Finder*.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.5 Supprimer la fenêtre du groupe

Cet élément de menu est géré par macOS. Veuillez accéder à sa description depuis l'élément de menu *Aide Mac* dans la barre de menu *Aide du Finder*.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.6 Déplacer vers [Nom écran]

Déplace l'image au premier plan sur l'écran correspondant au nom sélectionné. Il peut s'agir d'un autre écran connecté au Mac ou d'un écran Sidecar associé à un iPad par exemple. Cette commande sera affichée autant de fois qu'un écran compatible est détecté.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.7 Afficher l'onglet précédent/suivant

Permet de passer à l'image affichée dans l'onglet suivant ou précédent. Ces éléments de menu sont grisés lorsque les images affichées en mode *Édition* ne sont pas organisées dans des onglets ou si la fenêtre au premier plan est une fenêtre de navigation.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.8 Placer l'onglet dans une nouvelle fenêtre

Permet de placer l'image affichée dans l'onglet courant dans une nouvelle fenêtre d'édition indépendante. Cet élément de menu est grisé lorsqu'il n'y a pas d'image placée en onglet ou si la fenêtre au premier plan est une fenêtre de navigation.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.9 Fusionner toutes les fenêtres

Permet de regrouper toutes les fenêtres d'édition indépendantes ouvertes dans une seule fenêtre comportant autant d'onglets que de fenêtres d'édition indépendantes ouvertes. Cet élément de menu est grisé lorsqu'il n'y a pas de fenêtre d'édition indépendante ouverte ou si la fenêtre au premier plan est une fenêtre de navigation.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.10 Afficher/Masquer la barre d'onglets

Permet d'afficher/masquer la barre d'onglets dans une fenêtre d'édition individuelle. La barre d'onglets ne peut pas être masquée dans une fenêtre comportant plusieurs onglets, comme c'est le cas après une fusion de plusieurs fenêtres (cf. § 4.1.7.9).

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.11 Afficher tous les onglets

Permet d'afficher un aperçu de toutes les fenêtres affichées en onglets après une fusion de fenêtres individuelles.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.12 Bienvenue dans iCalamus

Vous verrez cette fenêtre lorsque vous lancez iCalamus. Pour l'ouvrir ensuite dans l'application, utilisez cet élément de menu.



La fenêtre de bienvenue fournit des raccourcis utiles vers des options documentaires. La rubrique *Récents*, à droite, va afficher les documents récemment édités et enregistrés avec une image d'aperçu, le nom du fichier et le chemin d'accès.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.13 Tout amener au premier plan

Pour rendre une fenêtre active, cliquez un point quelconque dans la fenêtre. Lorsque certains documents iCalamus sont recouverts ou masqués par des fenêtres d'autres applications, utilisez cet élément de menu. Cette action permet d'amener au premier plan toutes les fenêtres de document iCalamus au premier plan (à l'exception des fenêtres réduites dans le dock).

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.7.14 Liste des fenêtres de documents iCalamus

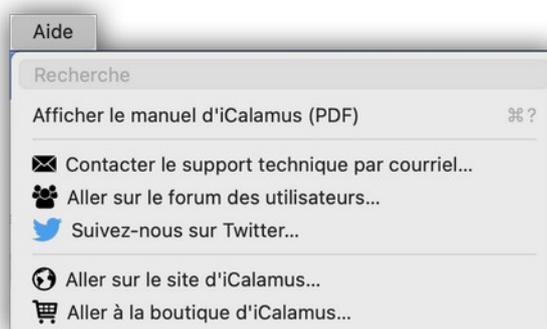
Au bas du menu Fenêtre, vous trouverez toujours la liste des fenêtres iCalamus ouvertes. Veuillez noter que devant chacune d'elles se trouve un indicateur :

- **Sans symbole.** Cette fenêtre n'est pas la fenêtre active, et elle ne comporte pas de modifications non enregistrées.
- **Pastille.** Cette fenêtre n'est pas la fenêtre active, et elle comporte des modifications non enregistrées.
- **Diamant.** Cette fenêtre est actuellement réduite dans le Dock. Il n'y a pas d'indicateur pour signaler d'éventuelles modifications non enregistrées.
- **Coche.** Cette fenêtre est actuellement la fenêtre active. Si elle comporte des modifications non enregistrées, l'icône de fermeture rouge à la gauche du titre de la fenêtre comporte un point noir.

Retour à :

- Menu Fenêtre : § 4.1.7

4.1.8 Menu Aide

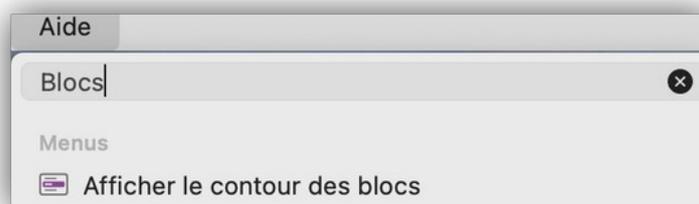


Recherche	§ 4.1.8.1
Afficher le manuel d'iCalamus (PDF)	§ 4.1.8.2
Contacter le support technique par courriel	§ 4.1.8.3
Aller sur le forum des utilisateurs	§ 4.1.8.4
Suivez-nous sur Twitter	§ 4.1.8.5
Aller sur le site d'iCalamus	§ 4.1.8.6
Aller à la boutique d'iCalamus	§ 4.1.8.7

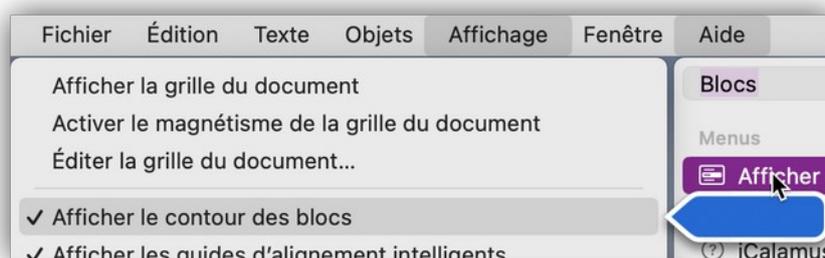
Retour à Menus	§ 4.1
Retour à Référence	§ 4

4.1.8.1 Recherche

Saisissez un mot ou une chaîne de caractères à rechercher. Les résultats s'affichent dans le menu sous la zone de recherche comme l'illustre l'exemple suivant pour la recherche du mot « Blocs » :



La sélection d'un élément dans la liste de résultat permet de le désigner par un marqueur de couleur comme illustré dans l'exemple suivant



Il suffit ensuite de le sélectionner pour accéder à la fonction recherchée.

Retour à :

- Menu Aide : § 4.1.8

4.1.8.2 Afficher le manuel d'iCalamus (PDF)

Cette commande ouvre le Manuel d'iCalamus au format PDF.

Installer le manuel d'iCalamus	§ 4.1.8.2.1
Naviguer dans le manuel de référence	§ 4.1.8.2.2

Retour au Menu Aide	§ 4.1.8

4.1.8.2.1 Installer le manuel d'iCalamus

Lorsque vous utilisez le logiciel pour la première fois, la sélection de la fonction *Afficher le manuel d'iCalamus (PDF)* réalise le téléchargement de la version la plus récente du manuel au format PDF. Les mises à jour du manuel se font ensuite automatiquement lorsque vous utilisez le logiciel iCalamus, vous serez informé par un message de la mise à jour du manuel.

Retour à :

- Afficher le manuel d'iCalamus : § 4.1.8.2

4.1.8.2.2 Naviguer dans le manuel de référence

Le manuel d'iCalamus est un document PDF balisé, ce qui vous permet de naviguer facilement dans ses différentes rubriques et d'accéder sur votre navigateur internet aux différents renvois qu'il contient.

Les paragraphes suivants expliquent comment activer cette fonctionnalité dans les logiciels *Aperçu* et *Adobe Reader DC*.

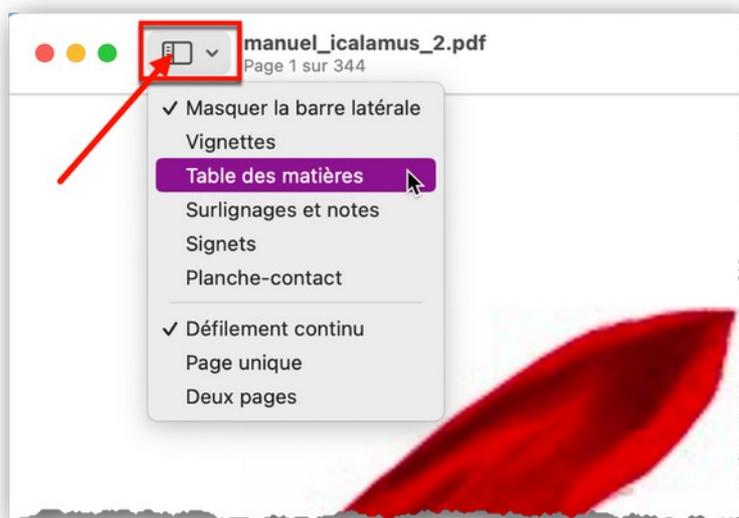
Important : En raison d'un bogue, sous macOS 10.12.2 jusqu'à macOS 10.13 inclus, des artefacts d'affichage peuvent apparaître sur les signets dans *Aperçu*.

Activer les signets dans Aperçu	§ 4.1.8.2.2.1
Activer les signets dans Acrobat ou Adobe Reader	§ 4.1.8.2.2.2

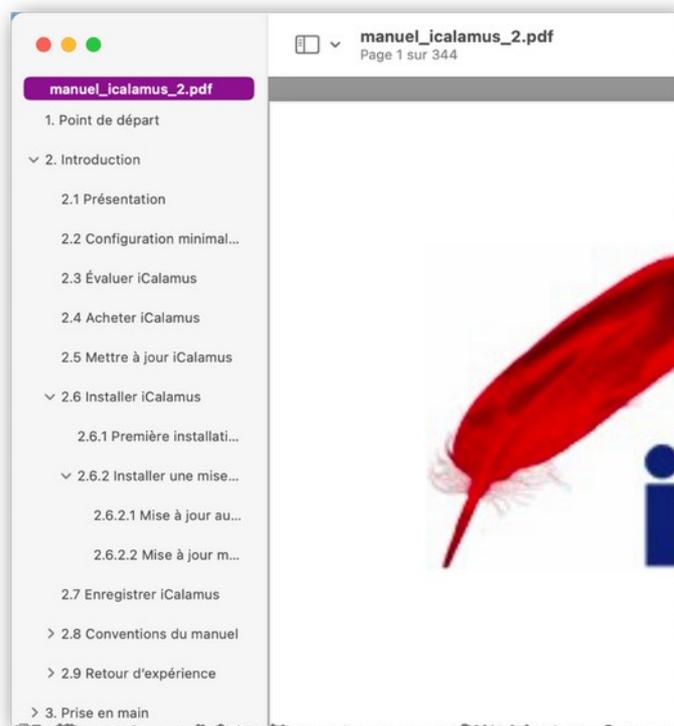
Retour à Afficher le manuel d'iCalamus	§ 4.1.8.2

4.1.8.2.2.1 Activer les signets dans Aperçu

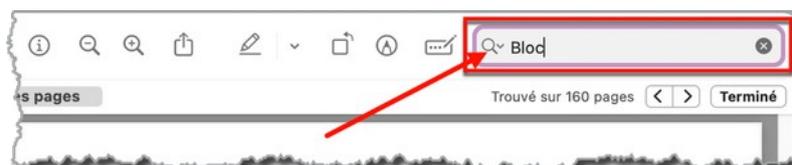
Pour afficher les signets dans Aperçu une fois le document ouvert, cliquez sur le symbole situé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre et dans le menu local qui s'affiche sélectionnez Table des matières.



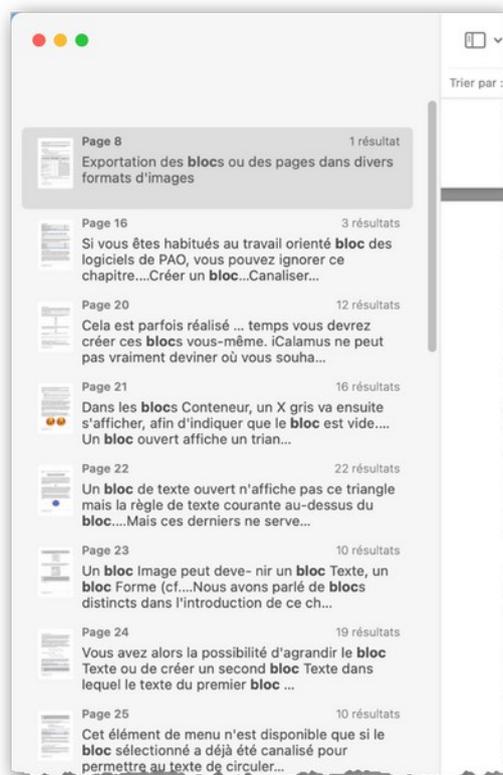
Cette action permet de visualiser la table des matières pour la navigation. Cliquez un élément (signet) de la table des matières pour afficher directement la page associée dans *Aperçu*.



Lorsque vous souhaitez obtenir des informations sur un libellé apparaissant dans iCalamus, saisissez-le dans le champ *Rechercher*, affiché, dans le coin supérieur droit de la barre d'outils d'Aperçu et pressez la touche *Retour*.



Toutes les occurrences correspondantes au mot ou groupe de mots recherché seront affichées dans un panneau latéral à gauche de la fenêtre d'affichage du document.



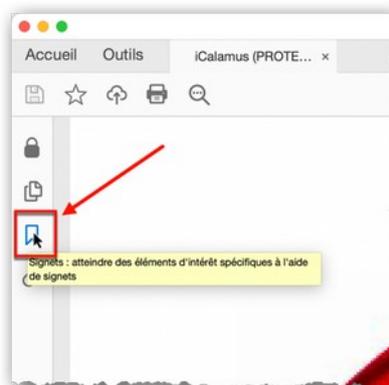
Cliquez sur l'occurrence de votre choix pour vous rendre à la page correspondante. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées montante et descendante pour vous déplacer rapidement dans les pages du document affichant le mot ou le groupe de mots recherchés.

Retour à :

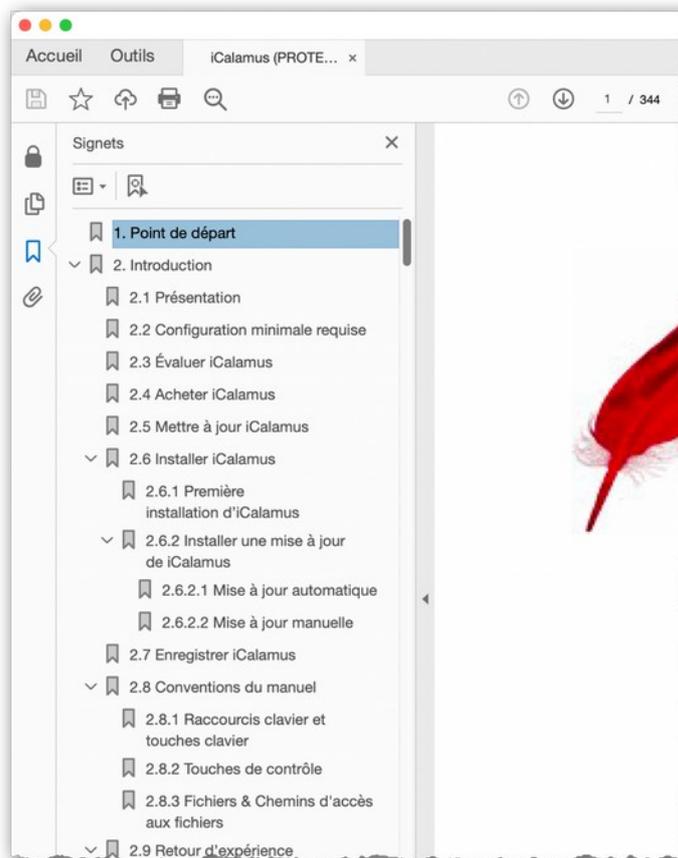
- Naviguer dans le manuel de référence : § 4.1.8.2.2.

4.1.8.2.2.2 Activer les signets dans Acrobat ou Adobe Reader DC

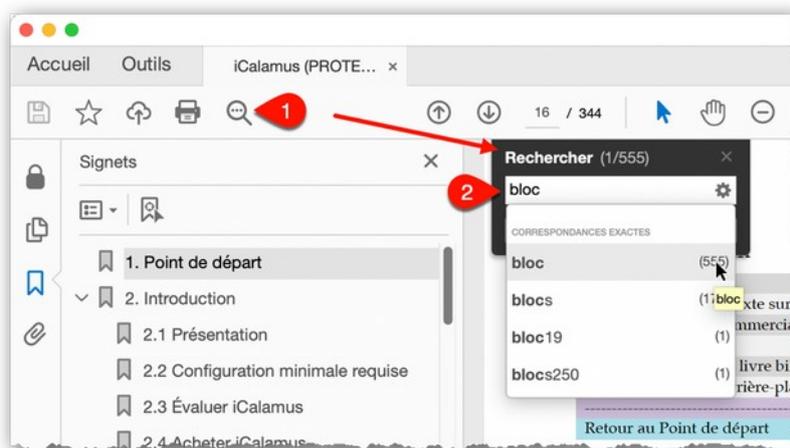
Pour afficher les signets dans *Adobe Reader DC* lecteur de PDF gratuit d'Adobe ou Acrobat, une fois le document ouvert, cliquez sur le symbole des signets situé dans la bordure gauche de la fenêtre.



Cette action permet de visualiser les signets de navigation qu'il suffit de cliquer pour afficher directement la page associée.



Lorsque vous souhaitez obtenir des informations sur un libellé apparaissant dans iCalamus, pressez les touches du raccourci **Rechercher** [Cmd]-[F]. Cette action permet d'ouvrir la fenêtre de recherche suivante :



Cliquez le bouton **Suivant** ou **Précédent** pour afficher l'occurrence du libellé recherché dans le document.

Retour à :

- Naviguer dans le manuel de référence : § 4.1.8.2.2.

4.1.8.3 Contacter le support technique par courriel

Cet élément de menu lance votre navigateur et affiche la page relative au chapitre du support d'iCalamus, et où vous trouverez plus d'informations pour accéder au support iCalamus.

Vous pouvez également [cliquer ce lien pour accéder au support](#).

Cette fonction n'est disponible que si votre ordinateur est connecté à l'internet.

Retour à :

- Menu Aide : § 4.1.8

4.1.8.4 Aller sur le forum des utilisateurs

La sélection de cet élément de menu permet de vous rendre sur le [forum d'iCalamus](#) dans la langue utilisée par le compte utilisateur de votre Mac.

Cette fonction n'est disponible que si votre ordinateur est connecté à l'internet.

Retour à :

- Menu Aide : § 4.1.8

4.1.8.5 Suivez-nous sur Twitter

La sélection de cet élément de menu permet de vous rendre sur le site d'abonnement à Twitter dans la langue utilisée par le compte utilisateur de votre Mac.

Retour à :

- Menu Aide : § 4.1.8

4.1.8.6 Aller sur le site d'iCalamus

La sélection de cet élément de menu permet d'ouvrir la page internet officielle d'iCalamus dans la langue utilisée par le compte utilisateur de votre Mac.

Retour à :

- Menu Aide : § 4.1.8

4.1.8.7 Aller à la boutique d'iCalamus

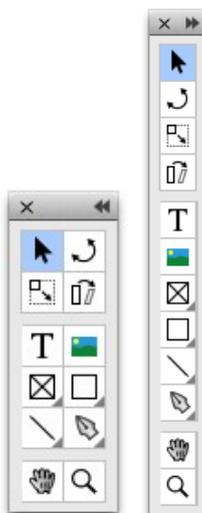
La sélection de cet élément permet d'ouvrir le site internet de la boutique en ligne d'iCalamus dans la langue utilisée par le compte utilisateur de votre Mac.

Retour à :

- Menu Aide : § 4.1.8

4.2 Palette d'outils

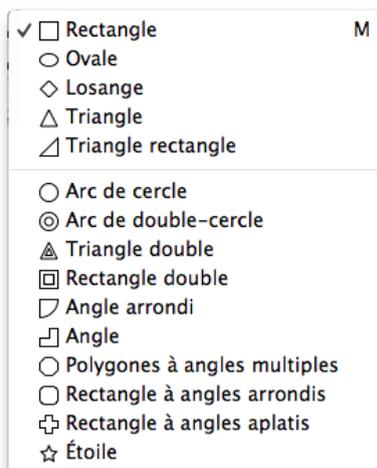
La palette d'outils d'iCalamus visualise sur deux colonnes, à l'aide de petites icônes, les outils les plus importants.



Ces outils sont visuellement séparés en trois groupes, mais aussi techniquement en quatre groupes. Il existe des outils pour créer et éditer des blocs et des objets ainsi que des outils d'aide. Pour des raisons pratiques les outils d'édition sont placés avant les outils de création, dans la mesure où vous aurez plus souvent l'occasion d'éditer les blocs et les objets, plutôt que de les créer.



Certains outils disposent d'options supplémentaires, l'angle inférieur droit des icônes de ce genre d'outils est coloré en grise. Pour afficher les options supplémentaires de ces outils, cliquez avec la souris l'icône de l'outil et maintenez le bouton enfoncé. Un menu local s'affiche et liste les options disponibles qui peuvent être sélectionnées à l'aide de la souris.



L'outil sélectionné sera ensuite visualisé par son symbole dans la barre d'outils.

Nota : Vous pouvez annuler l'utilisation d'un outil en pressant la touche [Esc] à tout moment. Le dernier outil utilisé sera alors à nouveau sélectionné, en général l'outil Sélection. Si vous ne souhaitez pas vous arrêter d'utiliser un outil, mais que vous avez besoin temporairement de l'outil Sélection, pressez la touche [Cmd].

Outils d'édition	§ 4.2.1
Outils de transformation	§ 4.2.2
Outils de création	§ 4.2.3
Outils d'aide	§ 4.2.4

Retour à Référence	§ 4
Retour au Point de départ	§ 1

4.2.1 Outils d'édition



Il n'existe qu'un outil d'édition pour le moment, mais nous l'avons regroupé, pour des raisons pratiques, avec les outils de transformation. Il est présenté dans le paragraphe suivant.

Outil de sélection	§ 4.2.1.1

Retour à Palette d'outils	§ 4.2
Retour à Référence	§ 4

4.2.1.1 Outil de sélection



De tous les outils d'iCalamus c'est le plus important. Dès que vous souhaitez éditer un objet, un bloc, un groupe ou une ligne d'aide, vous devrez, bien sûr, l'activer au préalable. C'est pourquoi vous utiliserez cet outil.

Lorsque vous redimensionnez ou déplacez un bloc sélectionné, le curseur de la souris va se transformer afin de visualiser l'option associée.

Vous pouvez également copier un ou plusieurs blocs avec l'outil de sélection. Sélectionnez : le ou les blocs (tout en pressant la touche [Maj.]). Lorsque vous les déplacez par la suite à un autre endroit tout en pressant la touche [Opt], les blocs seront copiés lorsque vous relâcherez le bouton de la souris. Le curseur indique le mode de copie courant en changeant de forme :



Nota : Si vous souhaitez déplacer un objet (y compris les repères !) et que vous n'y arrivez pas, vérifiez si l'objet n'est pas protégé contre les modifications. Les repères, par exemple, sont verrouillés par défaut. Vous pouvez modifier la protection dans le menu *Affichage*.

Retour à :

- Outil d'édition : § 4.2.1.1

4.2.2 Outils de transformation



Voici les outils de transformation disponibles pour le moment. Nous les avons regroupés pour des raisons pratiques avec l'unique outil Édition. Ils vont être décrits ci-dessous.

Outil Rotation	§ 4.2.2.1
Outil Ajustage	§ 4.2.2.2
Outil Distorsion	§ 4.2.2.3

Retour à Palette d'outils	§ 4.2
Retour à Référence	§ 4

4.2.2.1 Outil Rotation



Sélectionnez cet outil pour faire pivoter des cadres et des groupes d'objets sur une page de document. Commencez par utiliser l'outil de sélection pour sélectionner l'élément à faire pivoter. Sélectionnez ensuite l'Outil de rotation et le curseur se transformera en outil de rotation :

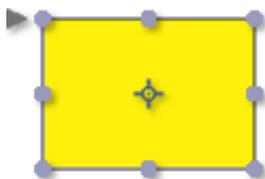


Cliquez maintenant à l'intérieur de l'élément sélectionné et faites-le glisser autour du point de référence de la rotation avec le curseur de la souris. Vous pouvez faire pivoter plusieurs images en même temps.

Les rotations seront exécutées par rapport au point de référence de la rotation :



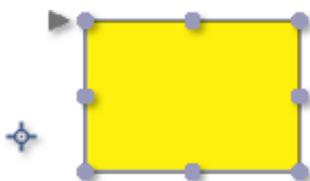
Le point de référence est placé par défaut au centre du bloc, et n'est visible dans le document que lorsque l'outil Rotation a été activé :

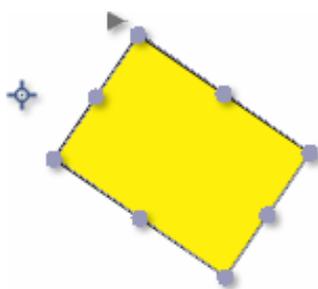


Le point de référence peut être déplacé. En passant la souris dessus, le curseur change, ce qui permet de faire glisser le point de référence vers un nouvel emplacement :



Le bloc peut alors être tourné autour de ce nouvel emplacement :





Retour à :

- Outil de transformation : § 4.2.2

4.2.2.2 Outil Ajustage

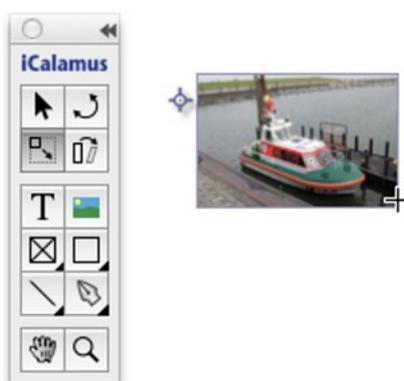


Utilisez l'outil Ajustage si vous souhaitez rapidement ajuster un bloc et son contenu. Lorsque vous le sélectionnez, un petit point de rotation saisissable est affiché – dans le coin supérieur gauche de la page du document.



Vous pouvez le saisir et déplacer ce point vers une nouvelle position sur la page courante du document. Ou cliquez simplement sur la page courante du document pour placer le point de rotation saisissable à une nouvelle position lorsque le curseur de la souris à la forme d'une petite croix.

Vous pouvez ensuite saisir l'un des quatre coins du bloc sélectionné et déplacer ce coin vers sa nouvelle position. De cette manière, vous pouvez facilement ajuster un bloc en fonction de la position du point de rotation saisissable.



Nota : En fait, vous pouvez également faire cela avec l'outil proposé dans l'*Inspecteur de Géométrie*. Mais cette manière est plus simple et plus intuitive.

Retour à :

- Outil de transformation : § 4.2.2

4.2.2.3 Outil Distorsion



Utilisez l'outil Distorsion si vous souhaitez rapidement distordre un bloc et son contenu. Lorsque vous le sélectionnez, un petit point de rotation saisissable est affiché – dans le coin supérieur gauche de la page du document.



Vous pouvez le saisir et déplacer ce point vers une nouvelle position sur la page courante du document. Ou cliquez simplement sur la page courante du document pour placer le point de rotation saisissable à une nouvelle position lorsque le curseur de la souris à la forme d'une petite croix.

Vous pouvez ensuite saisir l'un des quatre coins du bloc sélectionné et déplacer ce coin vers sa nouvelle position. De cette manière, vous pouvez facilement distordre un bloc en fonction de la position du point de rotation saisissable.



Nota : En fait, vous pouvez également faire cela avec l'outil proposé dans l'*Inspecteur de Géométrie*. Mais cette manière est plus simple et plus intuitive.

Retour à :

- Outil de transformation : § 4.2.2

4.2.3 Outils de création



Le bloc s'agrandit de manière proportionnelle lorsque vous maintenez la touche [Maj.] pressée. Le bloc s'agrandit par rapport au centre de l'image, au lieu du coin gauche, lorsque vous vous maintenez la touche [Opt] pressée. Vous pouvez également presser simultanément les touches [Maj.] et [Opt] afin de combiner les deux effets. La touche [Esc] permet d'annuler l'agrandissement du bloc.

Outil Texte	§ 4.2.3.1
Outil Image	§ 4.2.3.2
Outil Conteneur	§ 4.2.3.3
Outil Forme	§ 4.2.3.4
Outil Ligne	§ 4.2.3.5
Outil Vectoriel	§ 4.2.3.6

Retour à Palette d'outils	§ 4.2
Retour à Référence	§ 4

4.2.3.1 Outil Texte



Utilisez cet outil pour créer des blocs Texte. Il permet également d'activer le mode texte. Si vous souhaitez créer un bloc Texte, sélectionnez cet outil pour créer un nouveau bloc dans le document.

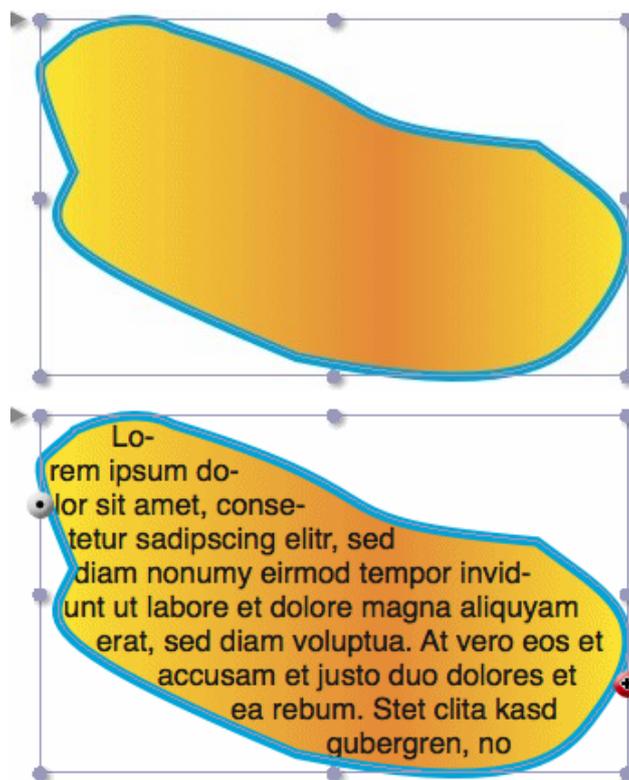


Si vous avez sélectionné un bloc Texte existant (avec l'outil Sélection) et que vous l'avez cliqué en utilisant l'outil Texte, le mode bloc Texte va passer en mode texte. Cela signifie que vous pouvez éditer du texte, ajouter ou modifier des règles de texte et des styles de texte, des champs texte, etc.

Si vous déplacez le curseur de la souris en mode Texte au-dessus d'un bloc qui n'est pas un bloc texte, le curseur de la souris se transforme en curseur de conversion.



Si vous cliquez sur autre bloc, il sera converti en un bloc de texte. Le bloc va conserver sa forme initiale, ce qui offre de multiples possibilités de design.



Règle texte



Nota : Pour afficher la règle texte, le bloc sélectionné doit être en mode Outil texte.

Au-dessus de chaque bloc texte une règle est affichée, comme celle utilisée, par exemple, par TextEdit. Chaque bloc texte, ou chaîne de canalisation de texte, contient au moins une règle de texte. Les règles de texte contiennent toutes les informations qu'iCalamus utilise pour formater le texte auquel il s'applique, comme l'alignement du texte, les retraits, les tabulations, etc. Reportez-vous à *Ajouter une règle* (cf. § 4.5.4.3.1) dans le paragraphe *Inspecteur de règle* de texte du chapitre *Inspecteurs* pour plus d'information.

Lorsque vous déplacez le curseur texte dans un texte comportant plusieurs règles, la règle affichée en haut du bloc sera toujours mise à jour pour refléter la règle valide, en cours d'activité.

Dans la partie supérieure gauche de la règle vous pouvez choisir (à partir de l'inspecteur Règle) la règle à utiliser dans le bloc ou le paragraphe texte sélectionné.

Dans la partie supérieure droite de la règle sont affichés les différents taquets de tabulation pris en charge. Pour le moment iCalamus prend en charge les taquets de tabulation suivants :

- Taquet de tabulation gauche.
- Taquet de tabulation centrée.
- Taquet de tabulation droite.

- Taquet de tabulation décimale.

Déplacez ces taquets de tabulation sur la règle. Durant le déplacement, la position courante sera affichée dans une bulle d'aide. La suppression des taquets de tabulation se fait simplement en les déplaçant en dehors de la règle avec la souris.

Aux extrémités gauche et droite de la règle se trouvent quelques éléments, qui permettent de délimiter les bordures gauche et droite ainsi que l'indentation gauche du document.

Tous les réglages qui peuvent être réalisés directement à l'aide de la souris sur la règle peuvent être paramétrés numériquement dans l'inspecteur Règle, où vous pourrez gérer les différentes règles globales du document courant. Nommage, copie, suppression, etc. depuis l'inspecteur texte.

Retour à :

- Outil de création : § 4.2.3

4.2.3.2 Outil Image



Si vous souhaitez créer un bloc Image, sélectionnez cet outil pour créer un nouveau bloc dans le document. Le sélecteur de fichiers va ensuite s'ouvrir automatiquement et vous pourrez y sélectionner une image et comment la placer dans le bloc.

Retour à :

- Outil de création : § 4.2.3

4.2.3.3 Outil Conteneur



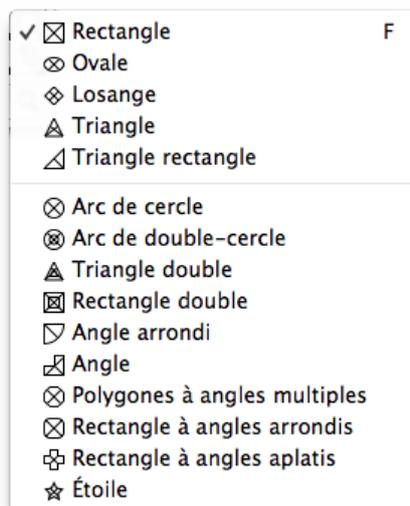
Avec iCalamus, vous pouvez facilement créer des blocs Conteneur vides à des fins diverses.

Un conteneur permet de définir une zone de mise en page qui n'a pas encore été créée ou conçues (c'est une réservation faite dans le document). Servez-vous du cadre de la forme d'un bloc conteneur comme d'un guide (si vous avez activé la visibilité du cadre de la forme). Une croix, tracée en diagonale à l'intérieur du cadre, indique également que le bloc est vide. (La croix tracée en diagonale indique également le mode transparent dans la liste des couleurs.)

Si vous souhaitez détourer ou masquer une image avec une forme, iCalamus offre plusieurs possibilités pour y parvenir. Le moyen plus simple et le plus rapide consiste à utiliser l'une des formes disponibles, placez-y une image et vous avez créé une image masquée.

Vous pouvez par la suite convertir des blocs conteneur en blocs standards en leurs attribuant un nouveau contenu.

Voici une liste de formes de conteneur, qui est identique à celle qui est disponible pour les formes standards.



Sélectionnez le type de conteneur dans l'*Outil Conteneur* en effectuant un clic droit sur le symbole de l'*Outil Conteneur* dans le panneau de la boîte à outils. Vous pouvez également maintenir le bouton de la souris pressé jusqu'à ce que le menu de l'outil conteneur apparaisse, puis y sélectionner le type de conteneur. Créer ensuite un nouveau bloc dans le document en déplaçant la souris. Si vous pressez [Esc] avant de relâcher le bouton de la souris, le conteneur courant visualisé sera supprimé immédiatement.

Les formes *simples* sont regroupées dans la première partie de la liste de formes. Les formes *dynamiques* sont regroupées par ordre de complexité dans le dernier groupe. Le paramétrage des formes dynamiques est réalisé à partir de l'inspecteur Contenu.

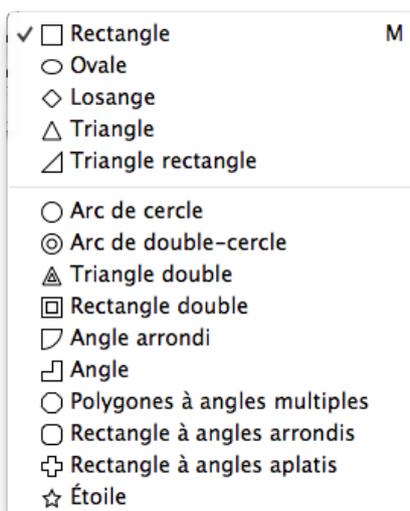
Retour à :

- Outil de création : § 4.2.3

4.2.3.4 Outil Forme



Utilisez cet outil pour créer des blocs forme. iCalamus dispose de plusieurs formes, allant de simples rectangles aux étoiles.



Sélectionnez la forme à utiliser en cliquant sur l'icône de l'Outil Forme dans la palette d'outils. Maintenez le bouton de la souris pressée jusqu'à ce qu'apparaisse le menu local de sélection des formes. Créez ensuite un nouveau bloc en cliquant tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en déplaçant le curseur dans le document. Si vous pressez [Esc] avant de relâcher le bouton de la souris la forme en cours d'affichage est immédiatement supprimée.

En utilisation courante cet outil sera probablement sollicité très souvent, c'est pourquoi nous l'avons placé dans la colonne de droite de la palette d'outil afin de réduire les trajets de la souris entre la palette et la zone de travail.

Les formes *simples* sont regroupées dans la première partie de la liste de formes. Les formes *dynamiques* sont regroupées par ordre de complexité dans le dernier groupe. Le paramétrage des formes dynamiques est réalisé à partir de l'inspecteur Contenu.

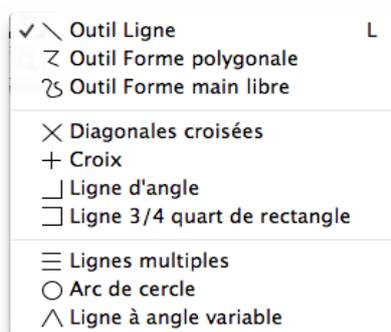
Retour à :

- Outil de création : § 4.2.3

4.2.3.5 Outil Ligne



Utilisez cet outil pour créer un bloc Ligne. iCalamus comporte trois outils Ligne et plusieurs types de lignes prédéfinies, comme des lignes simples, multiples, des arcs et des croix.



Sélectionnez le type de ligne en cliquant sur l'icône de l'outil Ligne dans la palette d'outils. Maintenez le bouton de la souris pressée jusqu'à ce qu'apparaisse le menu local de sélection des lignes. Créez ensuite un nouveau bloc en cliquant tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en déplaçant le curseur dans le document. Si vous pressez [Esc] avant de relâcher le bouton de la souris la ligne en cours d'affichage est immédiatement supprimée.

- **Outil Ligne.** Utilisez cet outil si vous souhaitez dessiner rapidement des lignes simples. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, un bloc Ligne est créée et qui peut être édité comme tous les autres blocs. Si vous pressez Esc] avant de relâcher le bouton de la souris la ligne en cours d'affichage est immédiatement supprimée.

Nota : Pressez [Maj.] afin de pouvoir tracer des lignes droites avec des angles prédéfinis de 0, 45 ou 90 degrés (etc.).

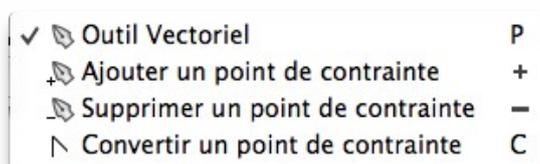
- **Outil Forme polygonale.** Utilisez cet outil pour tracer successivement plusieurs segments de droites. Cliquez successivement les endroits devant être reliés par des droites, à chaque clic un nouveau segment est tracé entre le dernier et le nouveau point cliqué. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé lorsque vous déplacez le curseur depuis le dernier point cliqué vers le point suivant, une courbe sera tracée au lieu d'un segment de droite. Un double-clic permet de terminer le tracer de la ligne polygonale.
- **Outil Forme main libre.** L'outil Forme main libre permet de dessiner des formes de manière totalement libre. Dessinez la forme en déplaçant la souris comme vous le souhaitez. Dès que vous relâchez le bouton de la souris, le dessin va être vectorisé et lissé.
- **Lignes simples.** Les lignes définies dans le groupe suivant sont prédéfinies. Après sélection la ligne sera tracée dans un bloc sous la forme : de diagonales croisées, d'une croix, d'une ligne angulaire ou d'une ligne 3/4 de rectangle.
- **Lignes dynamiques.** Les lignes du dernier groupe sont également appelées *Lignes dynamiques*. Après avoir créé un bloc avec la ligne sélectionnée, vous pouvez modifier ses paramètres à l'aide de l'*Inspecteur de contenu*, comme le nombre de lignes à tracer en mode *Lignes multiples* (dans le cas du tracé d'une portée musicale par exemple) ou encore l'angle d'ouverture d'une ligne angulaire variable.

Après avoir créé le bloc ligne correspondant, vous pouvez modifier ses paramètres à l'aide de l'élément de menu Modifier les paramètres de forme dans l'inspecteur de bloc. (La boîte de dialogue d'édition de chacun de ces objets ligne est incluse ci-dessus avec les informations sur chaque objet). Des éléments tels que le nombre de lignes multiples (que diriez-vous de lignes de partition de musique ?) ou l'angle d'une ligne d'arc peuvent y être modifiés.

Retour à :

- Outil de création : § 4.2.3

4.2.3.6 Outil Vectoriel



Utilisez cet outil pour éditer des objets et des tracés vectoriels, pour ajouter et supprimer des points de contrainte vectoriels, modifier le type de tracé vectoriel et créer de nouveaux tracés vectoriels.

- **Outil Vectoriel.** Utilisez cet outil pour réaliser des tracés vectoriels. Cliquez un point quelconque dans le document pour y débiter le tracé. Cliquez ensuite une nouvelle position. Une ligne vectorielle va être tracée entre le point de départ et le point d'arrivée. Si vous déplacez la souris tout en maintenant son bouton pressé, une courbe de Bézier est créée entre le point de départ et d'arrivée. Vous pourrez l'ajuster tant que vous maintenez le bouton de la souris pressé. Poursuivez ces actions jusqu'à ce que vous ayez placé tous vos points. Vous pouvez suspendre votre saisie et la reprendre à tout moment, le nouveau point saisi sera toujours lié au dernier point saisi. Si vous souhaitez déplacer un point ou des points de la courbe de Bézier vous devez activer l'*Outil Sélection*.
- **Ajouter un point de contrainte.** En cliquant sur le tracé vectoriel avec cet outil, un nouveau point de contrainte va être inséré à la position cliquée.
- **Supprimer un point de contrainte.** Si vous souhaitez supprimer un point de contrainte du tracé vectoriel, sélectionnez cet outil et cliquez le point de votre choix qui sera immédiatement supprimé.
- **Convertir le point de contrainte.** Si vous cliquez une courbe de Bézier avec cet outil, celle-ci sera convertie en une ligne vectorielle. Si vous cliquez sur une ligne vectorielle, celle-ci sera convertie en courbe de Bézier avec pour référence la précédente ligne par défaut. Vous pouvez ensuite déplacer les points de contrainte afin de formater la courbe à vos besoins.

Retour à :

- Outil de création : § 4.2.3

4.2.4 Outils d'aide



Outil Déplacement	§ 4.2.4.1
Outil Loupe / Zoom	§ 4.2.4.2

Retour à Palette d'outils	§ 4.2
Retour à Référence	§ 4

4.2.4.1 Outil Déplacement



Utilisez cet outil si vous travaillez dans une vue agrandie à partir de laquelle vous ne pouvez pas voir la page dans son intégralité. Après avoir sélectionné l'outil Déplacement, le curseur de la souris se transforme en main et permet de déplacer la zone visible du document dans la fenêtre du document.

Pressez la Barre d'espace pour activer temporairement l'Outil Déplacement dans toute situation (à l'exception du mode édition de texte). Lorsque vous relâchez la Barre d'espace, le précédent outil sélectionné est à nouveau actif.

Nota : Vous pouvez également la possibilité de déplacer la zone visible du document à l'aide des barres de défilement de la fenêtre.

Retour à :

- Outil d'aide : § 4.2.4

4.2.4.2 Outil Loupe / Zoom



Vous ne pourrez pas toujours voir tous les détails dans un document en mode pleine page par exemple. C'est pourquoi la loupe est l'un des outils les plus important pour mieux identifier et éditer les détails d'un objet à l'écran.

Sélectionnez la loupe et tracez un cadre virtuel dans le document destiné à délimiter la zone que vous souhaitez agrandir. Le zoom du document est réalisé immédiatement. Dans iCalamus le zoom est, pour le moment, limité à 10 000%.

Un double-clic sur l'outil Zoom, dans la palette d'outils, permet de ramener la valeur du zoom à 100%.

Nota : En mode zoom, le curseur de la souris est une loupe comportant un petit signe plus (+) qui indique que vous allez agrandir une zone dans le document (et réduire la visibilité globale du document). Si vous souhaitez réduire le document, pressez la touche [Opt] et cliquez dans le document. La valeur du zoom est réduite de moitié à chaque clic dans le document. Par exemple passage de 10 000% à 5 000%.

Nota : Utilisez la molette de la souris si vous souhaitez vous rendre à la sélection courante dans le document, veuillez également consulter Les actions de la molette de la souris.

Nota : Dans les réglages Généraux d'iCalamus, vous pouvez définir la Largeur du pas de Zoom Entrant/Sortant qui est de 100% par défaut.

Retour à :

- Outil d'aide : § 4.2.4

4.3 Fonctions contextuelles

Lorsque vous éditez des objets dans la fenêtre d'un document iCalamus, un certain nombre de fonctions peuvent être directement accédées à l'aide de la souris, en fonction de la destination et de l'état de l'objet.

Cliquez un objet à l'aide de la souris tout en pressant la touche [Ctrl] – si vous utilisez une souris à plusieurs boutons, un clic sur le bouton de droite réalisera la même opération : Un menu contextuel s'affichera à proximité du curseur de la souris, proposant toutes les options disponibles et applicables à l'objet dans le contexte courant.

Important : Certaines fonctions affichées dans les menus contextuels sont également présentes dans la barre de menu d'iCalamus ou dans les inspecteurs. Mais plusieurs fonctions ne seront accessibles qu'au travers des menus contextuels (à cet instant).

Menu contextuel dans une page de document	§ 4.3.1
Menu contextuel dans un bloc Texte	§ 4.3.2
Menu contextuel de canalisation de textes	§ 4.3.3
Menu contextuel en mode édition de texte	§ 4.3.4
Menu contextuel dans un bloc Image	§ 4.3.5
Menu contextuel dans un bloc Forme	§ 4.3.6
Menu contextuel dans un bloc Ligne	§ 4.3.7
Menu contextuel en édition de tracés vectoriels	§ 4.3.8

Retour à Référence	§ 4
Retour au Point de départ	§ 1

4.3.1 Menu contextuel dans une page de document

Cliquez dans une page de document tout en pressant la touche [Ctrl] (ou si vous cliquez sur le bouton droit de la souris) pour afficher le menu contextuel suivant :



En plus des fonctions qui sont également disponibles dans le menu Affichage, vous aurez ici accès à l'option Coller. Utilisez-la pour coller le contenu du Presse-papiers dans le document iCalamus. La fonction Coller est présentée dans le menu Édition.

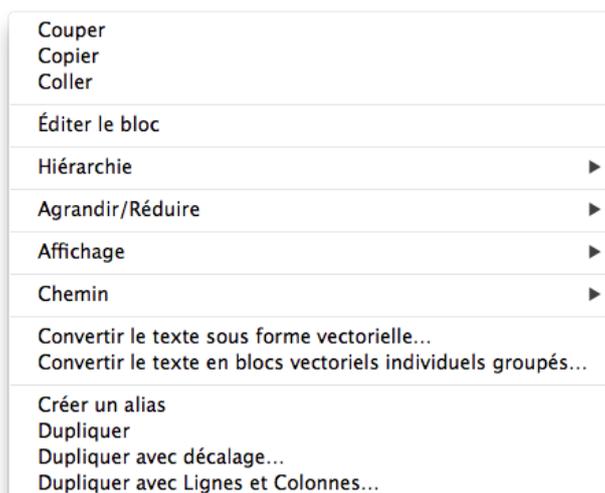
Retour à :

- Fonctions contextuelles : § 4.3

4.3.2 Menu contextuel dans un bloc Texte

Les blocs Texte proposent des menus contextuels différents lorsqu'ils sont sélectionnés ou en mode édition. Les différents menus contextuels sont détaillés ci-dessous.

Lorsque vous réalisez un [Ctrl]-clic sur un bloc texte sélectionné qui n'est pas en mode édition, vous obtenez le menu contextuel suivant.



Vous y trouvez, entre autres, deux fonctions importantes qui sont également disponibles dans des menus de pertinence similaire. Les deux fonctions spécifiques au bloc texte sont :

- **Convertir le texte sous forme vectorielle.** Cette fonction convertit tout le bloc texte en un bloc vectoriel contenant les formes vectorielles de chacun des caractères contenus dans le bloc texte précédent. Vous ne devez utiliser cette fonction que dans le cadre de la création de titres et de logos, pas pour des textes plus longs dans la mesure où des blocs contenant des centaines de caractères vectoriels prendront beaucoup plus de temps lors de l'édition.
- **Convertir le texte en blocs vectoriels individuels groupés.** Cette fonction convertit tout le bloc texte en un groupe de blocs vectoriels individuel. Chaque bloc vectoriel contient un seul caractère. Utilisez cette fonction si vous souhaitez avoir un accès plus facile à une forme vectorielle donnée après la conversion.

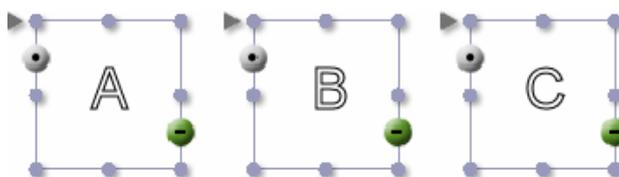
Retour à :

- Fonctions contextuelles : § 4.3

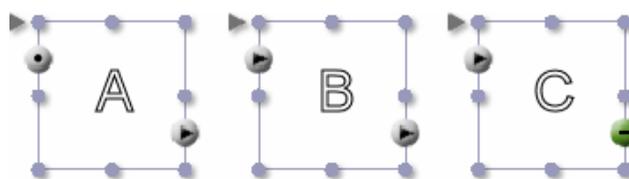
4.3.3 Menu contextuel de canalisation de textes

La canalisation d'un texte dans iCalamus signifie que le texte ou un autre contenu (par exemple PDF) est canalisé d'un bloc vers un autre bloc. iCalamus ne peut pas savoir au préalable, d'où vers où le contenu doit être canalisé, vous devez donc créer des canalisations. De manière générale vous allez créer ces canalisations avec la souris, cependant iCalamus propose également une canalisation automatiquement.

Lorsque vous sélectionnez un bloc, le symbole de canalisation de texte s'affiche dans la partie supérieure gauche du bloc et dans la partie inférieure droite. Utilisez ces symboles pour définir l'origine et la destination de la canalisation du texte dans les blocs. Voici un exemple avec trois blocs non canalisés A, B et C.



Ci-dessous trois blocs A, B, C déjà canalisés.



Le symbole point (.) gris signale le début d'une ligne de texte canalisée. La flèche grise signale le texte canalisé. Le symbole moins -- vert à la fin du bloc C signale qu'aucun débordement de contenu n'a été identifié jusqu'à présent. Si le contenu devait ne pas tenir dans ces trois blocs, le symbole plus (+) rouge serait affiché à la fin du bloc C, pour signaler un débordement de contenu.

Fonctions des symboles situés sur la bordure gauche du cadre	§ 4.3.3.1
Fonctions des symboles situés sur la bordure droite du cadre	§ 4.3.3.2

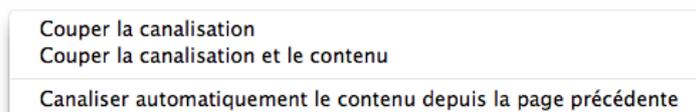
Retour à Fonctions contextuelles	§ 4.3
Retour à Prise en main – Canaliser les blocs texte	§ 3.1.3

Nota : Vous pouvez bien sûr affecter la canalisation automatique depuis et vers une autre page à un bloc unique. C'est un moyen simple de créer une mise en page multipage automatiquement. Créez une page simple avec un bloc unique et attribuez-lui les commandes de canalisation automatique, importez le texte et ajoutez de nouvelles pages qui prendront la mise en page de la page 1.

Nota : Si vous souhaitez utiliser plusieurs canalisations de texte dans un document de plusieurs pages, comme lorsque vous créez un livre qui contient un texte en anglais sur toutes les pages de gauche et le texte traduit en français sur toutes les pages de droite, utilisez alors les calques (dans l'inspecteur Calque) en créant un nouveau calque pour chacun des textes à canaliser.

4.3.3.1 Fonctions des symboles situés sur la bordure gauche du cadre

Lorsque vous cliquez le symbole de canalisation situé sur le bord gauche du bloc tout en pressant [Ctrl], le menu contextuel suivant va s'afficher.



Les éléments de ce menu contextuel ne sont pas toujours tous disponibles. Les éléments de ce menu contextuel sont détaillés ci-dessous.

Couper la canalisation	§ 4.3.3.1.1
Couper la canalisation et le contenu	§ 4.3.3.1.2
Canaliser automatiquement depuis la page précédente	§ 4.3.3.1.3

Retour Menu contextuel de canalisation de textes	§ 4.3.3

4.3.3.1.1 Couper la canalisation

Cet élément de menu n'est disponible que si le bloc sélectionné a déjà été canalisé pour permettre au texte de circuler depuis un bloc précédent. Lorsque vous choisissez cet élément de menu, la canalisation du texte sera coupée avant le cadre actuellement sélectionné.

Si B est sélectionné dans le schéma précédent des blocs canalisés, cela signifie que la connexion entre A et B est supprimée. Le contenu ne circulera plus de A vers B mais sera conservé dans A, et B, alors, sera vide. Peut-être verrez-vous un débordement de contenu dans A.

Retour à :

- Fonctions des symboles situés sur la bordure gauche du cadre : § 4.3.3.1

4.3.3.1.2 Couper la canalisation et le contenu

Cet élément de menu n'est disponible que si le bloc sélectionné a déjà été canalisé pour permettre au texte de circuler depuis un bloc précédent. Lorsque vous choisissez cet élément de menu, la canalisation du texte et le contenu actuel seront tous deux coupés avant le bloc sélectionné.

Si B est sélectionné dans le schéma précédent des blocs canalisés, cela signifie que la connexion entre A et B est supprimée. Le contenu ne circulera plus de A à B, et le contenu qui se trouvait dans B avant la coupe sera conservé dans B.

Retour à :

- Fonctions des symboles situés sur la bordure gauche du cadre : § 4.3.3.1

4.3.3.1.3 Canaliser automatiquement depuis la page précédente

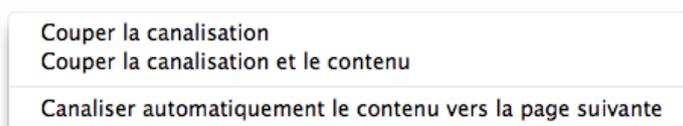
iCalamus propose la génération d'une canalisation automatique. Vous pouvez définir exactement un bloc sur chacune des pages d'un document qui recevra automatiquement le texte canalisé de la page précédente afin d'assurer la continuité du flux de texte. Vous devez cocher cette option pour cela. Tout bloc de la page ayant déjà cette option activée est libéré de cette tâche si nécessaire.

Retour à :

- Fonctions des symboles situés sur la bordure gauche du cadre : § 4.3.3.1

4.3.3.2 Fonctions des symboles situés sur la bordure droite du cadre

Lorsque vous cliquez le symbole de canalisation situé sur le bord droit du bloc tout en pressant [Ctrl], le menu contextuel suivant va s'afficher.



Les éléments de ce menu contextuel ne sont pas toujours tous disponibles. Les éléments de ce menu contextuel sont détaillés ci-dessous.

Couper la canalisation	§ 4.3.3.2.1
Couper la canalisation et le contenu	§ 4.3.3.2.2
Canaliser automatiquement vers la page suivante	§ 4.3.3.2.3

Retour Menu contextuel de canalisation de textes	§ 4.3.3

4.3.3.2.1 Couper la canalisation

Cet élément de menu n'est disponible que si le bloc sélectionné a déjà été canalisé pour permettre au texte de s'écouler vers un bloc suivant. Lorsque vous choisissez cet élément de menu, la canalisation du texte sera coupée après le bloc actuellement sélectionné.

Si B est sélectionné dans le schéma précédent des blocs canalisés, cela signifie que la connexion entre B et C est supprimée. Le contenu ne circulera plus de B vers C mais sera conservé dans B, et C, alors, sera vide. Peut-être verrez-vous un débordement de contenu en B.

Retour à :

- Fonctions des symboles situés sur la bordure droite du cadre : § 4.3.3.2

4.3.3.2.2 Couper la canalisation et le contenu

Cet élément de menu n'est disponible que si le bloc sélectionné a déjà été canalisé pour permettre au texte de s'écouler vers un bloc suivant. Lorsque vous choisissez cet élément de menu, la canalisation du texte et le contenu seront tous deux coupés après le bloc actuellement sélectionné.

Si B est sélectionné dans le schéma précédent des blocs canalisés, cela signifie que la connexion entre B et C est supprimée. Le contenu ne circulera plus de B vers C, et le contenu qui se trouvait dans C avant la coupe sera conservé dans C.

Retour à :

- Fonctions des symboles situés sur la bordure droite du cadre : § 4.3.3.2

4.3.3.2.3 Canaliser automatiquement vers la page suivante

iCalamus propose la génération d'une canalisation automatique. Vous pouvez définir exactement un bloc sur chacune des pages d'un document qui émettra automatiquement le texte canalisé vers la page suivante afin d'assurer la continuité du flux de texte. Vous devez cocher cette option pour cela. Tout bloc de la page ayant déjà cette option activée est libéré de cette tâche si nécessaire.

Retour à :

- Fonctions des symboles situés sur la bordure droite du cadre : § 4.3.3.2

4.3.4 Menu contextuel en mode édition de texte

Si vous cliquez un point quelconque dans un bloc texte qui est en mode édition tout en pressant la touche [Ctrl] (ou en pressant le bouton droit de la souris), vous obtenez le menu contextuel suivant :



Plusieurs fonctions proposées ici ne sont disponibles que dans certaines circonstances. Cependant, les fonctions offertes sont décrites dans les chapitres associés du menu Texte.

Nota : Les éléments de menu *Ajouter un lien* et *Ajouter une image* deviennent *Éditer le lien* et *Éditer l'image* selon le contexte.

Retour à :

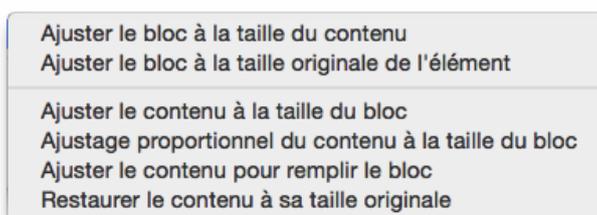
- Fonctions contextuelles : § 4.3

4.3.5 Menu contextuel dans un bloc Image

Cliquez un bloc *Image* tout en pressant [Ctrl] (ou en cliquant le bouton droit de votre souris) pour afficher le menu contextuel suivant :



La plupart des fonctions proposées dans ce menu sont également disponibles dans la barre de menu d'iCalamus. Le seul menu intéressant ici est Ajuster, qui propose les options suivantes :



Nota : Pour plus d'informations sur ces fonctions veuillez lire le chapitre *Ajuster* du menu *Objets* (cf. § 4.1.5.6).

Retour à :

- Fonctions contextuelles : § 4.3

4.3.6 Menu contextuel dans un bloc Forme

Cliquez un bloc *Forme* sélectionné tout en pressant la touche [Ctrl] (ou en pressant le bouton droit de la souris) pour afficher le menu contextuel suivant :



La plupart des fonctions proposées dans ce menu sont également disponibles dans la barre de menu d'iCalamus. Le seul menu intéressant ici pour des formes simples est Tracé, qui propose les options suivantes :

- **Ouvrir le tracé.** Cette fonction ouvre le vecteur du tracé dans un bloc forme. L'élément de menu devient Fermer le tracé (voir ci-dessous).
- **Fermer le tracé.** Cette fonction ferme le vecteur du tracé dans un bloc forme. Lorsque vous sélectionnez cette fonction, une ligne vectorielle additionnelle sera tracée pour relier le point d'arrivée au point de départ. De cette manière vous obtiendrez rapidement un tracé vectoriel fermé.
- **Inverser l'orientation du tracé.** Cette fonction inverse l'orientation d'un tracé vectoriel. Un bloc Forme comporte une forme qui est représentée par un tracé vectoriel. Cette forme peut avoir un aspect différent ou peut être utilisée différemment selon l'orientation du tracé.

Si vous avez sélectionné un bloc comportant une forme dynamique, un sous-menu Forme sera affiché à la place, avec les options suivantes :

- **Éditer les paramètres de la forme.** Cette fonction est décrite en détail dans le chapitre *Formes* du menu *Objets* (cf. § 4.1.5.4).
- **Convertir en tracé éditable.** Cette fonction est décrite en détail dans le chapitre *Formes* du menu *Objets* (cf. § 4.1.5.4).

Retour à :

- Fonctions contextuelles : § 4.3

4.3.7 Menu contextuel dans un bloc Ligne

Cliquez un bloc Ligne sélectionné tout en pressant la touche [Control] (ou en pressant le bouton droit de la souris) pour afficher le menu contextuel suivant :



La plupart des fonctions proposées dans ce menu sont également disponibles dans la barre de menu d'iCalamus. Le seul menu intéressant ici pour des lignes simples est **Tracé** qui propose les options suivantes :

- **Ouvrir le tracé.** Cette fonction ouvre le vecteur du tracé dans un bloc Ligne. L'élément de menu devient **Fermer le tracé** (voir ci-dessous).
- **Fermer le tracé.** Cette fonction ferme le vecteur du tracé dans un bloc Ligne. De manière générale le tracé d'un vecteur ligne est toujours ouvert ce qui signifie que le point de départ et d'arrivée ne sont pas identiques. Lorsque vous sélectionnez cette fonction, une ligne vectorielle additionnelle sera tracée pour relier le point d'arrivée au point de départ. De cette manière vous obtiendrez rapidement un tracé vectoriel fermé. Dans la plupart des cas cela change la ligne visuelle en une forme visuelle.
- **Inverser** l'orientation du tracé. Cette fonction inverse l'orientation d'un tracé vectoriel. Un bloc Ligne comporte au moins une ligne qui est représentée par un tracé vectoriel. Cette ligne peut avoir un aspect différent ou peut être utilisée différemment selon l'orientation du tracé.

Si vous avez sélectionné un bloc comportant une forme dynamique, un sous-menu **Forme** sera affiché à la place, avec les options suivantes :

- **Éditer les paramètres de la forme.** Cette fonction est décrite en détail dans le chapitre Formes du menu Objets (cf. § 4.1.5.4).
- **Convertir en tracé éditable.** Cette fonction est décrite en détail dans le chapitre Formes du menu Objets (cf. § 4.1.5.4).

Retour à :

- Fonctions contextuelles : § 4.3

4.3.8 Menu contextuel en édition de tracés vectoriels

Un bloc que vous avez créé en utilisant l'*Outil Tracé vectoriel* est finalement un bloc *Ligne* tout à fait ordinaire qui contient une ou plusieurs lignes. C'est pourquoi le menu

contextuel d'un bloc *Ligne* créé avec l'outil *Tracé* vectoriel est identique à celui affiché pour un bloc *Ligne* ordinaire.



Le seul élément de menu intéressant ici est *Tracé*, qui propose les options suivantes :

- **Ouvrir le tracé.** Cette fonction ouvre le tracé vectoriel dans un cadre vectoriel. L'élément de menu devient alors Fermer le tracé (voir ci-dessous).
- **Fermer le tracé.** Cette fonction permet de fermer le tracé vectoriel dans un cadre vectoriel. Lorsque vous choisissez cette fonction, une ligne vectorielle supplémentaire sera tracée du point final actuel au point de départ. De cette façon, vous obtiendrez rapidement un tracé vectoriel fermé.
- **Inverser l'orientation du tracé.** Cette fonction inverse l'orientation d'un tracé vectoriel. Un bloc Ligne comporte au moins une ligne qui est représentée par un tracé vectoriel. Cette ligne peut avoir un aspect différent ou peut être utilisée différemment selon l'orientation du tracé.

Retour à :

- Fonctions contextuelles : § 4.3

4.4 Fenêtre d'un document

Chaque document que vous éditez avec iCalamus, est affiché dans une fenêtre qui s'exploite comme une fenêtre du Finder sous macOS. C'est pourquoi cette documentation ne décrit pas les éléments standards d'une telle fenêtre.

Les aspects spécifiques d'une fenêtre de document d'iCalamus sont toutefois décrits dans les chapitres suivants.

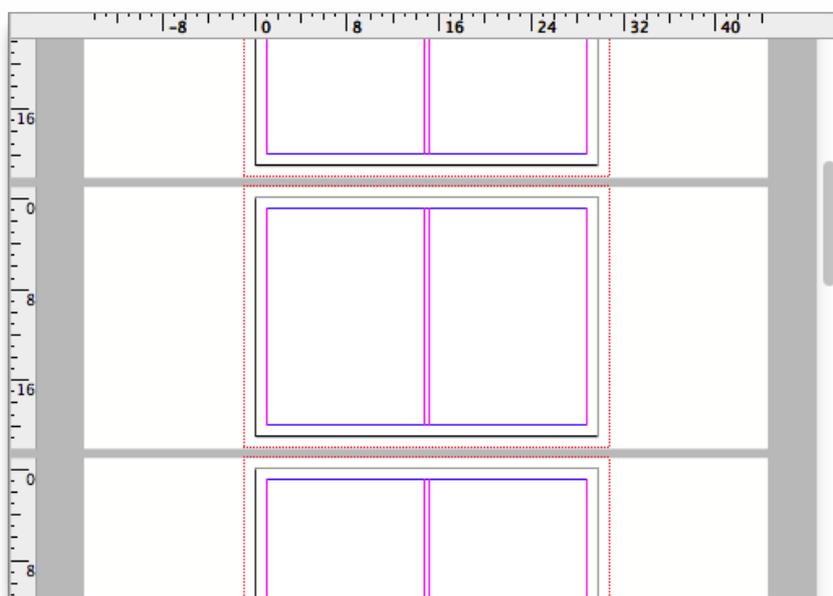
Zone de travail	§ 4.4.1
Vues d'un document	§ 4.4.2
Naviguer dans un document	§ 4.4.3
Barre d'outils	§ 4.4.4

Retour à Référence	§ 4
Retour au Point de départ	§ 1

4.4.1 Zone de travail

Dans la fenêtre d'un document de base, vous pourrez observer des zones de travail blanches (encore appelées pages d'imposition). Si vous avez créé un document en mode double page, vous verrez deux pages côte à côte sur la feuille du document. En mode page simple, vous ne verrez qu'une seule page sur la feuille du document.

Les pages elles-mêmes sont définies par une bordure ombrée noire. Chaque page dispose de zones de travail supplémentaires situées à la droite et à la gauche de(s) la page(s). La première feuille dispose d'un espace supplémentaire en haut et la dernière feuille dispose d'un espace supplémentaire en bas.



Vous pouvez déplacer les blocs d'une page à l'autre ou simplement les placer en dehors de la partie visible du document. Essayez et déplacez un bloc avec la souris vers la bordure de la fenêtre. La partie visible du document va commencer à défiler jusqu'à ce qu'une limite ait été atteinte ou que vous ne replaciez le curseur dans la fenêtre.

Si vous ne souhaitez pas imprimer certains blocs, vous pouvez les placer dans la zone de travail blanche située sur les côtés, au-dessus ou en dessous d'une page. La zone grisée située en dehors de la feuille ne peut pas être utilisée.

Retour à :

- Fenêtre d'un document : § 4.4

4.4.2 Vues d'un document

Un document iCalamus peut théoriquement comporter un nombre illimité de vues. Actuellement, quatre vues sont disponibles :

Vue Mise en page	§ 4.4.2.1
Vue Maquette	§ 4.4.2.2
Vue Couverture	§ 3.4.8.1
Vue combinée Couverture/Mise en page	-----

Retour à Fenêtre d'un document	§ 4.4

Cliquez le petit bouton situé dans la partie supérieure gauche de la fenêtre document. Cette action permet d'afficher un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner la vue de votre choix.



Nota : Cela dépend du type de document sur lequel les vues sont sélectionnables.

La ligne d'information située sous la barre d'outils indique la vue sélectionnée. Si vous avez ajouté d'autres vues dans le document, la ligne d'informations indiquera également la vue active. Vous pouvez ainsi décider de travailler dans une vue en particulier, en cliquant avec la souris dans la zone de travail de cette vue. (Bien sûr il est possible d'activer une autre vue à tout instant afin de continuer à y travailler).

Les différences existantes entre les vues mise en page et maquette sont décrites ci-dessous.

4.4.2.1 Vue Mise en page

La vue mise en page assure la mise en forme d'un document en permettant : la création de textes, l'introduction d'images et de graphiques, le dessin de toutes sortes d'éléments tout en indiquant si les objets doivent se chevaucher, être recouverts ou être détournés.

Chaque document dispose d'une vue de mise en page. Si cela est nécessaire (par exemple pour des raisons de créativité ou de gestion), vous pourrez également utiliser des calques sur chacune des vues de mise en page. Les calques sont gérés à l'aide de l'inspecteur Calques. Chaque mise en page comporte toujours au moins un calque, même si vous n'utilisez pas les calques.

Considérez votre document comme s'il était constitué de plusieurs couches, la plus basse est constituée par la maquette (cette dernière comporte toujours au moins un calque). Sur la maquette vient se placer la mise en page (cette dernière comporte toujours au moins un calque).

Retour à :

- Vues d'un document : § 4.4.2

4.4.2.2 Vue Maquette

L'utilisation de vues maquettes n'est nécessaire que si vous souhaitez utiliser les mêmes éléments dans les différentes pages de votre document, comme une tête de chapitre dans les pages d'un livre, un logo dans la partie supérieure gauche d'un catalogue, une zone colorée ou une image de fond dans un album photo.

Tous les objets que vous placez dans la vue maquette seront automatiquement visualisés sur chacune des pages du document. Vous devez au préalable affecter la vue maquette aux vues de mise en page correspondantes.

Vous pouvez utiliser un nombre illimité de vues maquettes dans un document. Vous pouvez ainsi affecter la vue maquette A aux 20 premières pages d'un document, affecter la vue maquette B aux 20 pages suivantes du document, etc. Ou encore utiliser une vue maquette comportant différents calques que vous activez/désactivez lorsque vous générez un catalogue comportant des pages différentes. Vous pouvez ainsi créer une version Anglaise et une version Française de votre catalogue de vente en quelques minutes.

Retour à :

- Vues d'un document : § 4.4.2

4.4.3 Naviguer dans un document

iCalamus dispose de nombreuses options pour naviguer dans un document. Il est évident que vous n'allez pas toujours éditer un document en mode pleine page ! ou encore créer des timbres-poste sur de très grands écrans.

La fenêtre d'un document propose plusieurs outils d'aide à la navigation qui sont décrits ci-dessous.

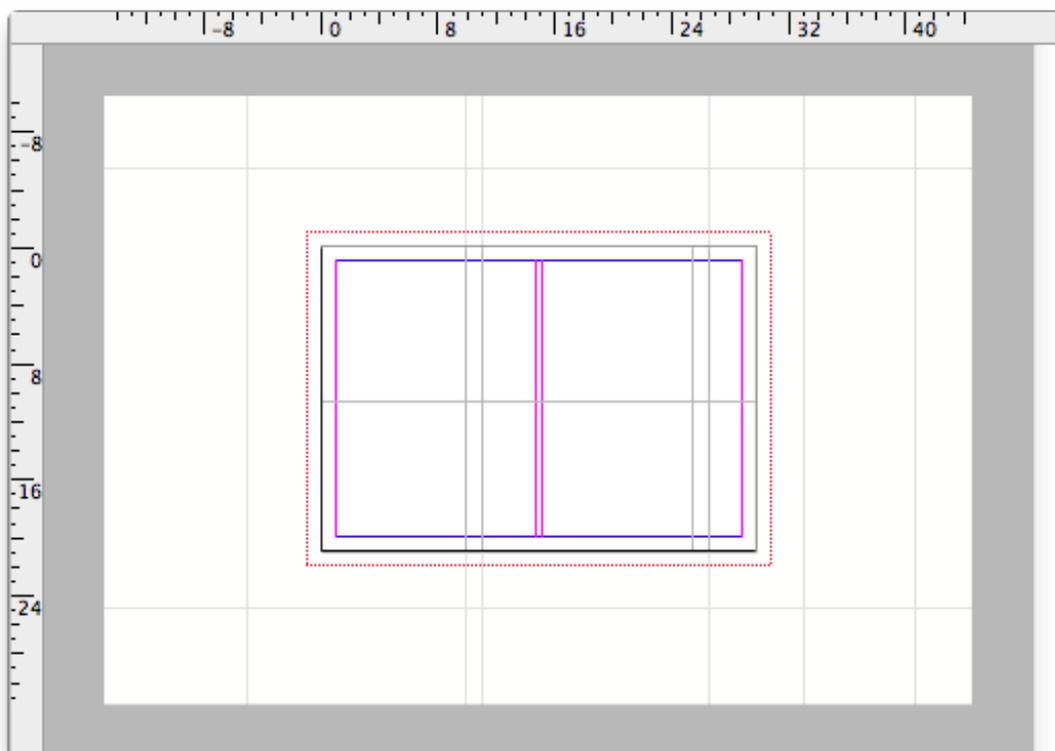
Règles du document	§ 4.4.3.1
Menu local de zoom	§ 4.4.3.2
Barre de navigation	§ 4.4.3.3

Retour à Fenêtre d'un document	§ 4.4

4.4.3.1 Règles du document

Dans les bordures gauche et supérieure de la fenêtre d'un document vous verrez toujours s'afficher les règles du document qui visualiseront les mesures réelles de votre document dans l'unité de mesure courante de la page.

Utilisez la souris pour tirer des repères à partir des règles du document, afin de les placer sur votre document ou dans la zone de travail. Si vous tirez un repère et que vous relâchez le bouton de la souris au-dessus du document, le guide sera tracé que dans le document et dans la zone de travail. Si vous relâchez le bouton de la souris dans la zone de travail, le repère ne sera tracé que dans cette zone.



Nota : En général, vous ne pouvez glisser des repères horizontaux qu'à partir de la règle horizontale et des repères verticaux qu'à partir de la règle verticale. Si vous souhaitez glisser un repère vertical depuis la règle horizontale, pressez la touche [Opt] avant de cliquer dans la règle. Il en va de même pour glisser un repère horizontal depuis la règle verticale.

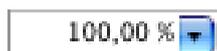
Nota : Si vous placez des guides sur la maquette et que vous activez le magnétisme, ils ne seront actifs que sur la maquette. De même, sur les mises en page, le magnétisme ne sera actif que sur les mises en pages.

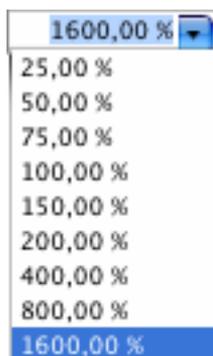
Retour à :

- Naviguer dans un document : § 4.4.3

4.4.3.2 Menu local de zoom

Un menu local de zoom, situé dans la partie supérieure gauche de la fenêtre permet de saisir une valeur de zoom à appliquer au document ou encore de choisir une valeur prédéfinie à l'aide du menu local. La valeur maximale de zoom dans iCalamus est de 10000% pour le moment. Certains zooms usuels sont également prédéfinis dans ce menu local.





Retour à :

- Naviguer dans un document : § 4.4.3

4.4.3.3 Barre de navigation

Dans chaque fenêtre d'un document iCalamus, vous trouverez une barre de navigation dans la partie haute à gauche de la fenêtre, juste à côté du menu local de zoom. Elle est très utile pour naviguer dans un document comportant plusieurs pages.



Utilisez les touches fléchées situées à gauche et à droite du champ éditable pour passer à la page suivante ou à la page précédente. Si vous saisissez un numéro de page dans le champ éditable, la fenêtre du document va automatiquement afficher la page saisie.



Lorsque vous cliquez sur le bouton fléché situé à l'extrême droite, la fenêtre du document va automatiquement afficher la dernière page.



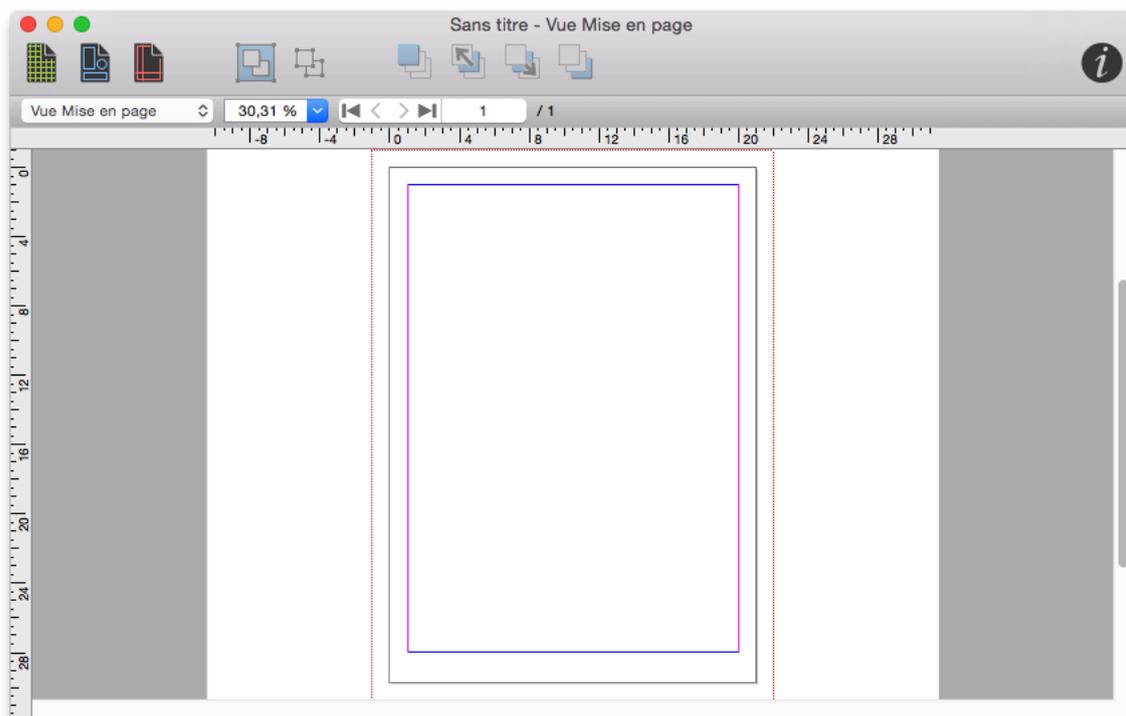
De même, lorsque vous cliquez sur le bouton fléché situé à l'extrême gauche, la fenêtre du document va automatiquement afficher la première page.

Retour à :

- Naviguer dans un document : § 4.4.3

4.4.4 Barre d'outils

L'utilisation des fenêtres de documents d'iCalamus est identique à celle des fenêtres affichées sous macOS.



Dans la barre d'outils vous pouvez ajouter sous forme de boutons les fonctions les plus importantes disponibles dans le menu.

Si vous souhaitez personnaliser la barre d'outils, sélectionnez *Menu Affichage > Personnaliser la barre d'outils* (cf. § 4.1.6.19).

Le dialogue qui s'affiche, est explicite et propose une liste de fonctions favorites, des éléments de mise en page pour la barre d'outils et plusieurs options d'affichages.



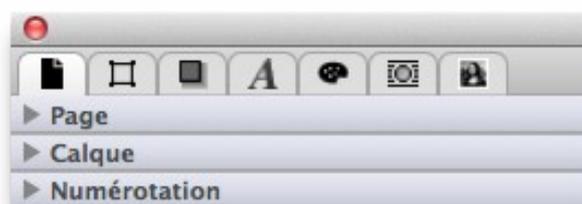
Toutes les modifications que vous réalisez dans la barre d'outils seront prises en compte automatiquement lorsque vous quitterez le dialogue. iCalamus va automatiquement enregistrer ces informations et les conservera y compris lors du prochain lancement de l'application.

Retour à :

- Fenêtre d'un document : § 4.4

4.5 Inspecteurs

La plupart des fonctions d'iCalamus sont situées dans les fenêtres des inspecteurs qui sont structurées par tâches tout en offrant un accès rapide et pratique.



Plusieurs inspecteurs comportent un type de fusion qui est décrit en détail à la fin de ce chapitre.

Vous pouvez facilement passer d'un groupe d'inspecteurs à un autre en cliquant sur l'une des barres supérieures de la palette des inspecteurs. Utilisez autant de palettes que vous le souhaitez.

Les inspecteurs sont groupés de la manière suivante :

Inspecteurs relatifs aux documents	§ 4.5.1
Inspecteurs relatifs aux mesures	§ 4.5.2
Inspecteurs relatifs aux blocs	§ 4.5.3
Inspecteurs relatifs aux textes	§ 4.5.4
Inspecteur de couleurs	§ 4.5.5
Inspecteur d'habillage	§ 4.5.6
Inspecteur de médias	§ 4.5.7
Type de fusion	§ 4.5.8

Retour à Référence	§ 4
Retour au Point de départ	§ 1

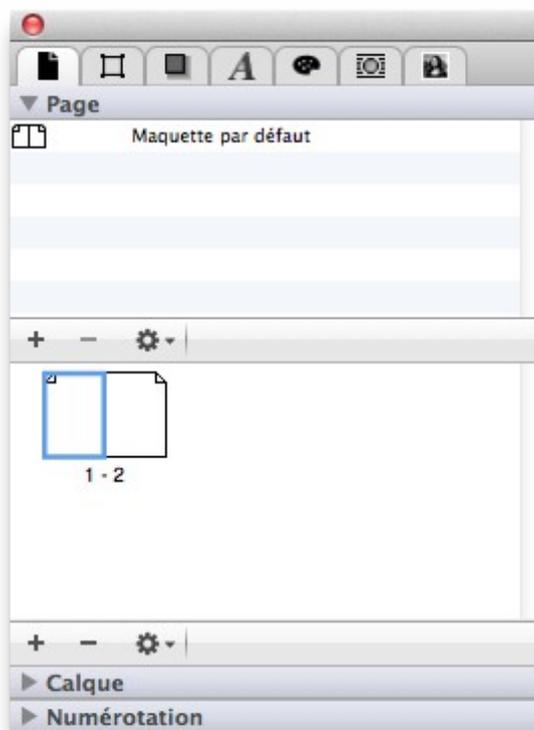
4.5.1 Inspecteurs relatifs aux documents

Inspecteur de page	§ 4.5.1.1
Inspecteur de calques	§ 4.5.1.2
Inspecteur de numérotation	§ 4.5.1.3

Retour à Inspecteurs	§ 4.5

4.5.1.1 Inspecteur de page

L'inspecteur de page est un outil puissant qui gère les pages d'un document iCalamus.

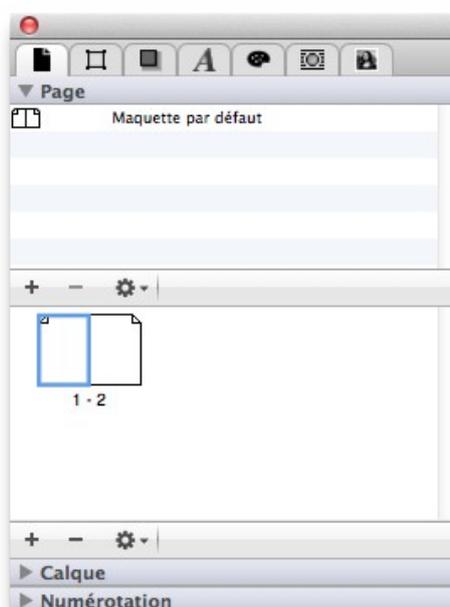


Chaque page d'un document comporte au moins mise en page et une maquette. Les différences existantes entre les mises en page et les maquettes sont décrites au chapitre *Fenêtre d'un document*, à la rubrique *Vues d'un document* (cf. § 4.4.2).

Maquettes	§ 4.5.1.1.1
Pages	§ 4.5.1.1.2

Retour à Inspecteurs relatifs aux documents	§ 4.5.1

4.5.1.1.1 Maquettes



Dans la partie supérieure de l'inspecteur de page, vous trouvez la liste des maquettes. Utilisez la barre située entre la liste des maquettes et la liste des pages, si vous souhaitez réajuster la taille de ces deux listes.

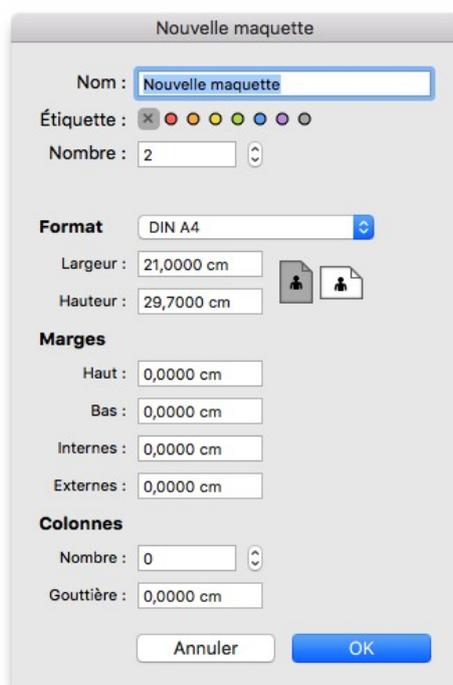
Par défaut, la liste des maquettes affiche une seule maquette ayant pour nom Maquette par défaut.

Nota : Contrairement aux listes des autres inspecteurs, un double-clic dans la liste des maquettes n'ouvre pas un dialogue de paramétrage. Lorsque vous double-cliquez sur l'entrée d'une liste de maquettes, la vue courante du document va immédiatement commuter sur la vue maquette et la maquette sélectionnée va s'afficher en pleine page dans la fenêtre du document.

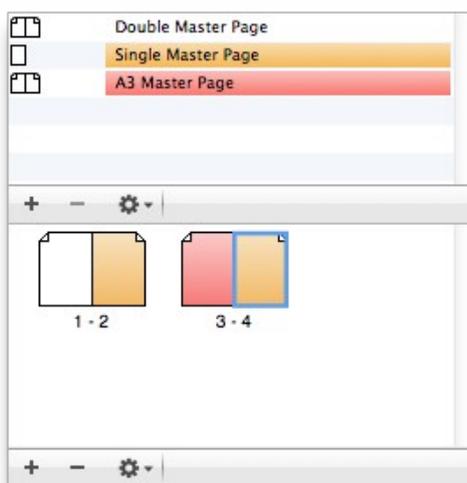
Un clic sur la petite roue dentée située dans le coin supérieur droit de la liste des maquettes ouvre le menu des fonctions relatif aux maquettes.

Pour le moment, les fonctions suivantes sont disponibles :

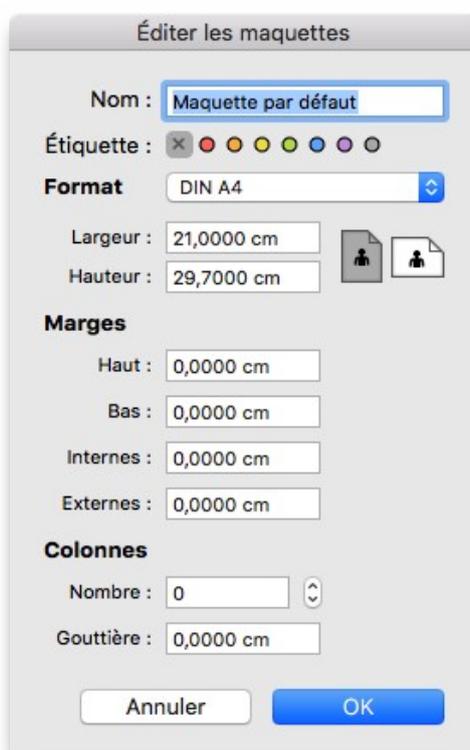
- **Nouvelle maquette.** Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez créer une nouvelle maquette. Le dialogue suivant s'affiche à partir duquel vous pourrez définir les paramètres nécessaires. Ce dialogue est suffisamment explicite pour ne pas avoir à être décrit.



Nota : Si vous attribuez une étiquette de couleur aux maquettes, elles ne seront pas seulement affichées dans la liste des maquettes, mais également dans les pages dans lesquelles vous avez affectées une maquette donnée. Pour affecter des maquettes à des pages de mise en page, glissez une maquette depuis la liste et déposez-la sur le symbole associé à une page de mise en page. Ou ouvrez l'élément de menu Éditer les pages sélectionnées (voir plus bas) afin de pouvoir affecter une maquette à une voire à plusieurs pages à la fois depuis le dialogue.



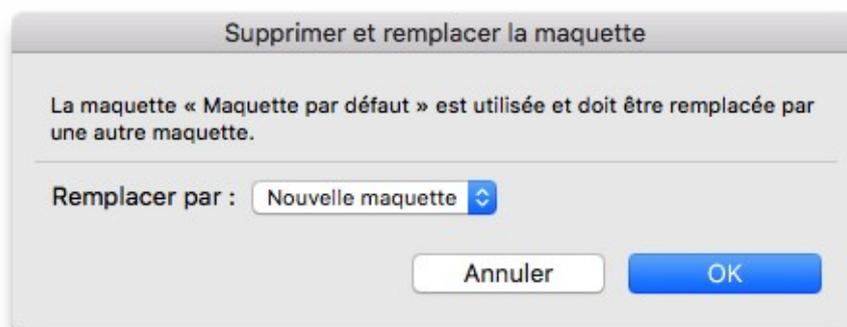
- **Éditer la maquette.** Utilisez cet élément de menu pour éditer les paramètres de la maquette dans le dialogue suivant.



Les paramètres de ce dialogue sont suffisamment explicites pour ne pas avoir à être décrits.

Nota : Le nombre de pages qui a été défini à l'origine dans la boîte de dialogue *Nouvelle maquette* ne peut pas être modifié par la suite.

- **Supprimer la maquette.** Si vous avez sélectionné une maquette dans la liste des maquettes, vous pouvez la supprimer en utilisant cet élément de menu. Si la maquette était utilisée quelque part dans le document, vous devriez sélectionner une maquette de substitution.

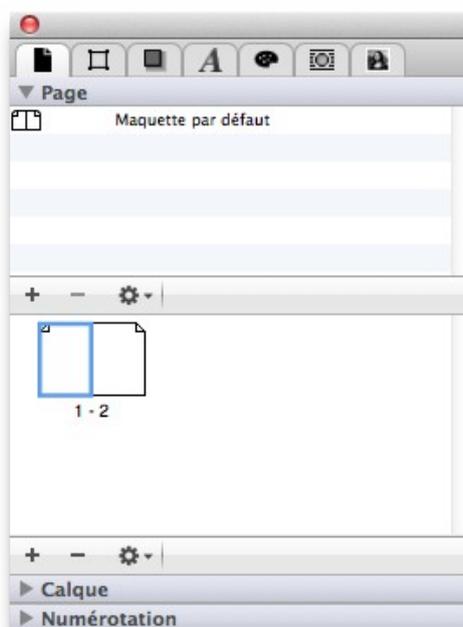


Retour à :

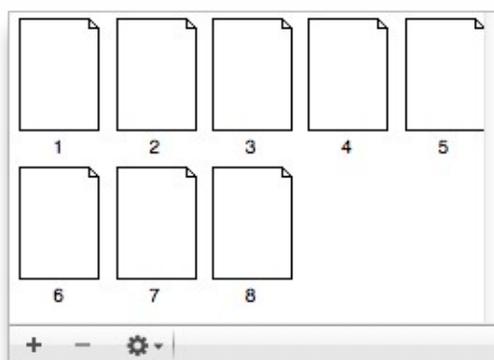
- Inspecteur de page : § 4.5.1.1

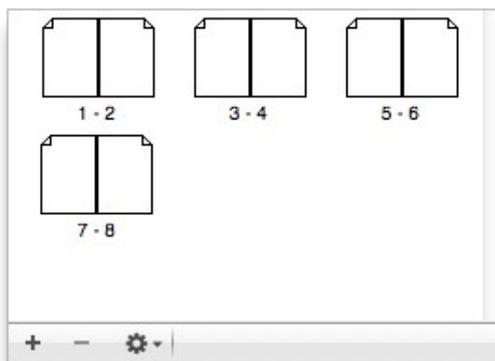
4.5.1.1.2 Pages

Dans la partie inférieure de l'inspecteur de page, se trouve la liste des pages du document. Utilisez la barre située entre la liste des maquettes et la liste des pages, si vous souhaitez réajuster la taille de ces deux listes.



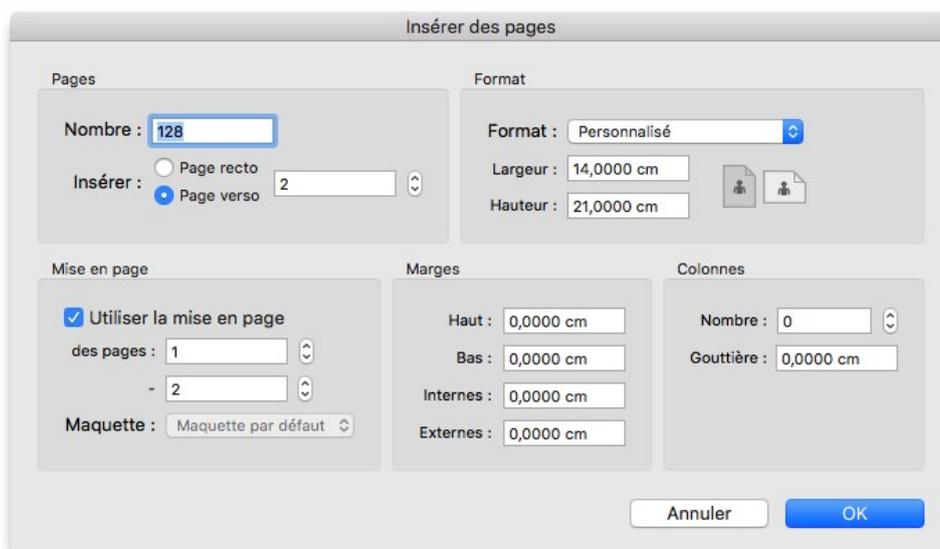
Les pages seront visualisées en utilisant des icônes mono page ou double page, en fonction du mode utilisé dans le document.





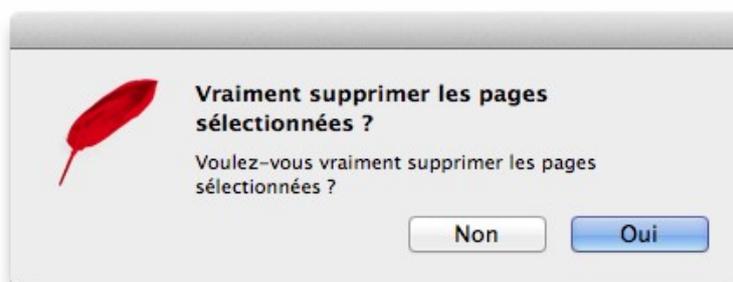
Nota : À l'inverse des autres listes, un double-clic sur le symbole d'une page dans l'inspecteur de page ne permet pas de modifier ses paramètres, mais permet de se rendre directement sur la page considérée qui sera par la suite affichée avec un zoom adapté à la Taille de la page.

En cliquant sur le bouton [+] situé dans la partie inférieure gauche de l'inspecteur de page, vous créez une ou plusieurs pages dans le document courant. Le dialogue de paramétrage de la page suivant s'affiche, dans lequel vous pouvez définir tous les paramètres nécessaires.



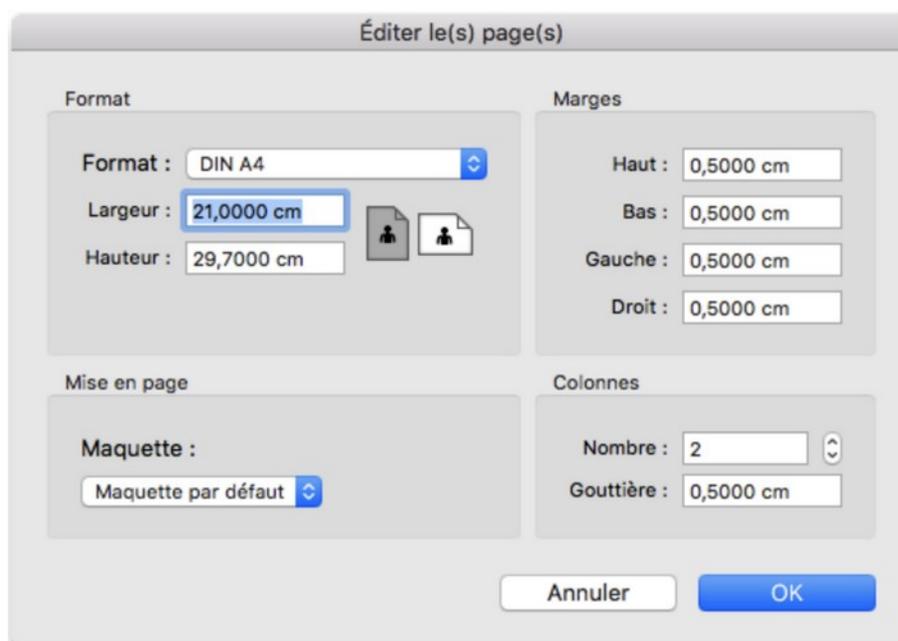
Nota : Gardez à l'esprit qu'Utiliser la mise en page ne copie pas les pages. Lorsque vous cochez Utiliser la mise en page, tous les blocs définis sur les pages seront copiés vers les nouvelles pages avec tous leurs attributs comme les couleurs de remplissage, l'encadrement etc., mais sans leur contenu.

En cliquant sur le bouton [-] **Moins** dans la partie inférieure gauche de l'inspecteur de pages, vous pouvez, après avoir confirmé l'action, supprimer la page sélectionnée du document.

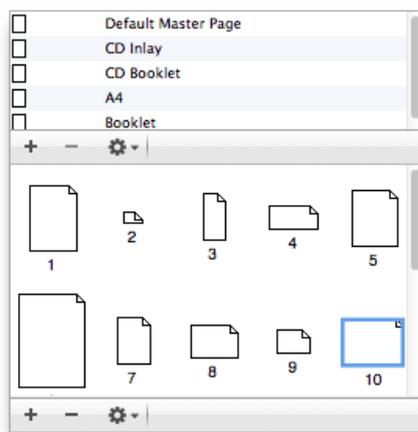


La roue dentée propose des fonctions supplémentaires qui sont détaillées ci-dessous.

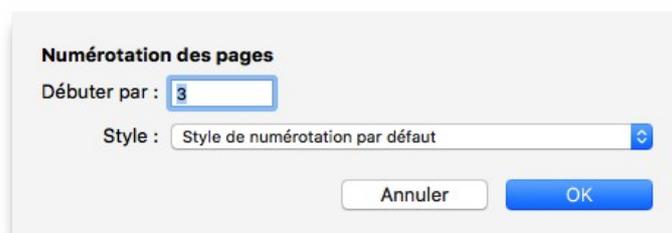
- **Insérer de nouvelles pages.** La sélection de cet élément de menu équivaut à un clic sur le bouton [+] comme décrit plus haut.
- **Supprimer les pages sélectionnées.** La sélection de cet élément de menu équivaut à un clic sur le bouton [-] comme décrit plus haut. (Utilisez [Commande]+Clic souris pour sélectionner plusieurs pages).
- **Éditer les pages sélectionnées.** La sélection de cet élément de menu permet d'éditer le paramétrage des pages sélectionnées, une page au moins doit être sélectionnée dans la liste des pages pour accéder à cette fonction. (Utilisez [Commande]+Clic souris pour sélectionner plusieurs pages).



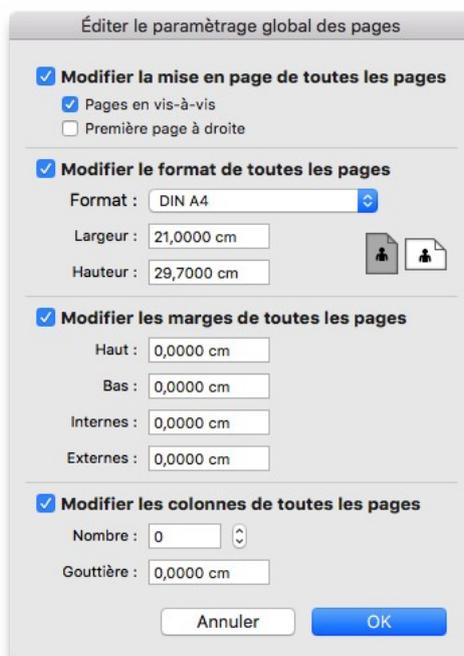
Nota : Dans iCalamus les pages d'un document peuvent avoir des tailles différentes. Utilisez cette possibilité avantageuse pour des besoins particuliers.



- **Éditer la numérotation des pages.** Cet élément de menu permet de modifier le paramétrage de la numérotation des pages de tout le document. En général la numérotation débute à la page 1. Si vous travaillez par exemple, sur un livre qui se subdivise en plusieurs documents, vous pouvez travailler sur un nouvel intervalle de pages sur le second document et ainsi de suite pour les autres documents.

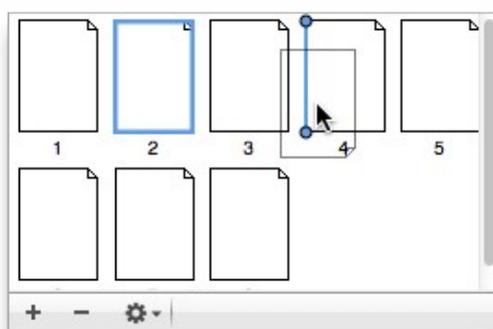


- **Éditer le paramétrage global des pages.** Avec cet élément de menu vous pouvez modifier le paramétrage global des pages du document. Si vous souhaitez modifier les paramètres d'un groupe de paramètres, vous devrez activer au préalable le paramétrage de ce groupe en cochant la case du groupe à modifier.



- **Sélectionner toutes les pages.** Cet élément de menu sélectionne, dans la liste, toutes les icônes symbolisant les pages du document.
- **Sélectionner toutes les pages de gauche.** Cet élément de menu sélectionne, dans la liste, toutes les icônes symbolisant les pages de gauche du document.
- **Sélectionner toutes les pages de droite.** Cet élément de menu sélectionne, dans la liste, toutes les icônes symbolisant les pages de droite du document.
- **Annuler la sélection de toutes les pages.** Cet élément de menu annule, dans la liste, la sélection de toutes les icônes symbolisant les pages du document, tout comme cela se produirait si vous cliquiez avec la souris un point quelconque en dehors d'une icône symbolisant une page.

Vous pouvez librement déplacer, à l'aide de la souris, les symboles de pages dans la liste des pages, afin de les réordonner. Durant le déplacement d'un symbole de page, un repère indiquera où la page sera insérée lorsque vous relâcherez le bouton de la souris. Cette propriété facilite l'insertion d'une page à un endroit donné.

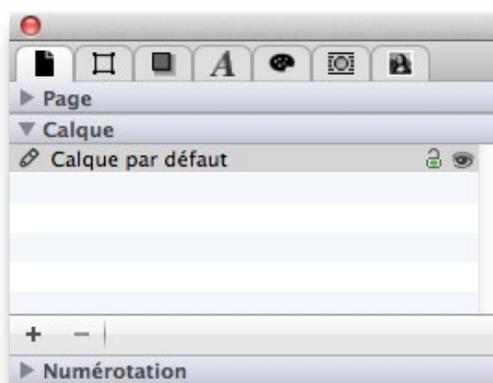


Retour à :

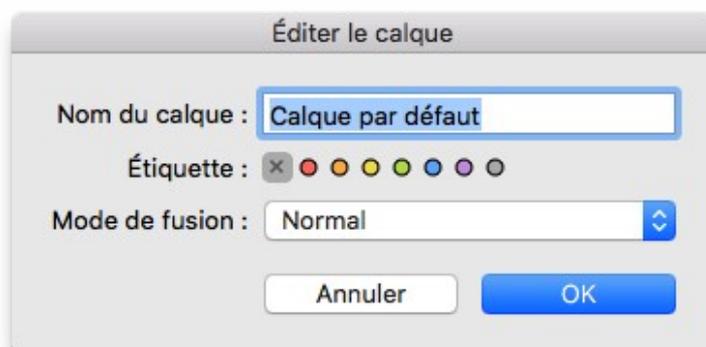
- Inspecteur de page : § 4.5.5.1

4.5.1.2 Inspecteur de calques

L'inspecteur de calques gère les calques d'une page. Un nouveau document ne propose qu'un seul calque par défaut, appelé *Calque* par défaut – et si vous n'avez pas besoin ou ne souhaitez pas utiliser les calques dans un document, vous ne vous en rendez même pas compte.



Si vous souhaitez créer un nouveau calque, cliquez sur le bouton [+] situé dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur de calques. Un dialogue de paramétrage s'affiche dans lequel vous pouvez définir les paramètres de tous les calques.



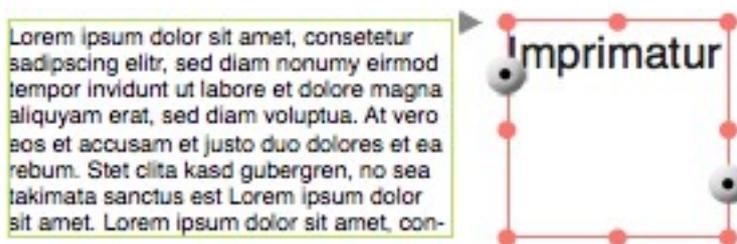
Le dialogue est explicite et se suffit à lui-même. Il offre la possibilité d'affecter un type de fusion distinct à tout le calque d'un document. Le type de fusion est détaillé à la fin du chapitre relatif aux Inspecteurs (cf. § 4.5.8).

Si vous souhaitez supprimer un calque, sélectionnez-le dans la liste et cliquez le bouton Moins dans la partie inférieure gauche de l'inspecteur de calques.

Il est pratique d'attribuer une étiquette de couleur aux différents calques car vous pouvez plus facilement repérer dans la liste les calques relatifs à un même sujet ou à un même groupe.



Il est également beaucoup plus pratique, que les repères de bloc aient la couleur de l'étiquette associée au calque correspondant. Vous pouvez ainsi immédiatement voir à quel calque appartient un bloc.



Si vous souhaitez effectuer un nouveau classement des calques dans la liste, saisissez-les simplement avec la souris et déplacez-les à l'endroit souhaité. Une ligne horizontale noire indique la position d'insertion du calque.

Le calque actif est indiqué par une icône de crayon à gauche de la liste des calques. Un simple clic de souris sur n'importe quel calque en fait le nouveau calque actif.

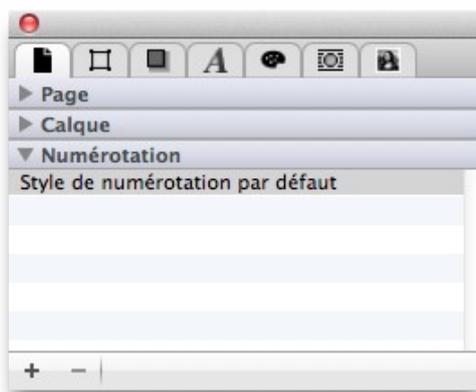
Sur la droite de chacune des lignes de la liste correspondant à un calque sont affichées deux icônes :

- **Verrou.** Si le verrou est ouvert, vous pouvez éditer tous les blocs du calque actif. Si le verrou est fermé, tous les blocs du calque sont protégés des modifications. Vous ne pourrez alors créer que de nouveaux blocs sur ce calque.
- **Œil.** Si l'œil est barré d'un trait rouge, tous les blocs relatifs à ce calque sont invisibles. Si l'œil est affiché de façon normale, tous les blocs sont visibles.

Retour à :

- Inspecteurs relatifs aux documents : § 4.5.1

4.5.1.3 Inspecteur de numérotation

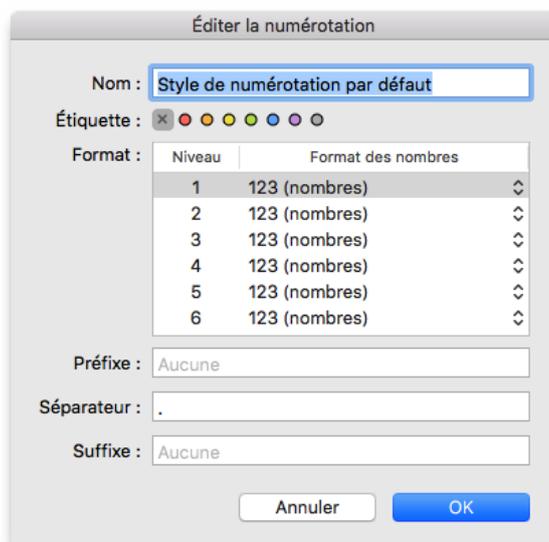


Utilisez l'inspecteur de numérotation pour définir le format des champs texte prédéfinis de numérotation dans iCalamus.

L'inspecteur de numérotation propose une liste de styles de numérotations. Par défaut un style de numérotation, nommé *Numérotation standard*, est disponible. Cliquez sur le bouton [+] situé dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur de numérotation pour définir d'autres styles de numérotation. Les styles de numérotation peuvent être supprimés par un clic sur le bouton Moins.

Actuellement iCalamus ne prend en charge que le champ texte numéro de page, que vous pouvez insérer dans un bloc texte, comme décrit dans la rubrique *Insérer un champ texte prédéfini* au chapitre *Menu Texte* (cf. § 4.1.4.3).

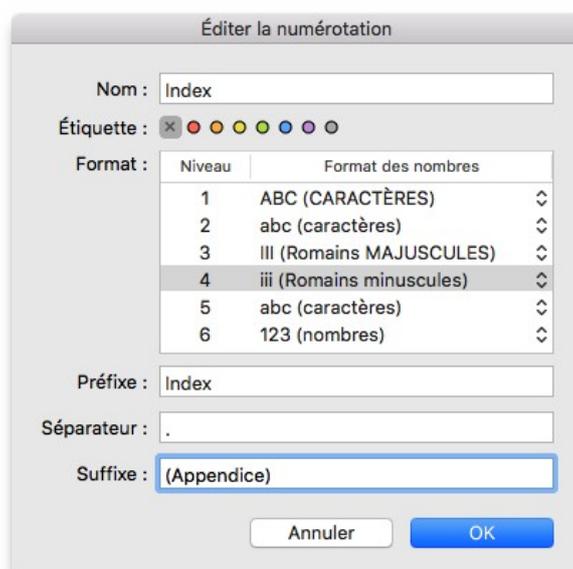
Par un double-clic sur son nom dans la liste, vous ouvrez le dialogue de paramétrage, à partir duquel vous pouvez renommer le style de numérotation et ajuster les paramètres associés.



Le dialogue est, pour l'essentiel, assez explicite. Vous pouvez définir 6 niveaux de formatage en cliquant l'une des entrées dans la liste des formats de numéros. Un menu s'affiche dans lequel vous pouvez sélectionner le format désiré.

- 123 (nombres)
- ABC (CARACTÈRES)
- abc (caractères)
- III (Romains MAJUSCULES)
- iii (Romains minuscules)

Utilisez les champs *Préfixe*, *Séparateur* et *Suffixe* pour créer des formats plus complexes à partir d'une numérotation simple. Le contenu du champ *Séparateur* sera inséré entre les chiffres des différents niveaux. (La version actuelle d'iCalamus ne prenant en charge que les numéros de page avec un seul niveau, le séparateur n'a actuellement aucune incidence sur le formatage).



Si vous souhaitez remettre en forme l'apparence d'un champ texte prédéfini de numérotation dans votre texte, vous avez deux possibilités :

- Modifier directement le style de numérotation ce qui modifiera automatiquement tous les champs texte prédéfinis qui utilisent le même style dans votre texte.
- Sélectionner un champ texte prédéfini de numérotation puis sélectionnez le style à lui attribuer en utilisant le style de numérotation souhaité depuis l'inspecteur de numérotation.

Retour à :

- Inspecteurs relatifs aux documents : § 4.5.1

4.5.2 Inspecteurs relatifs aux mesures

Inspecteur de géométrie	§ 4.5.2.1
Inspecteur d'alignement	§ 4.5.2.2

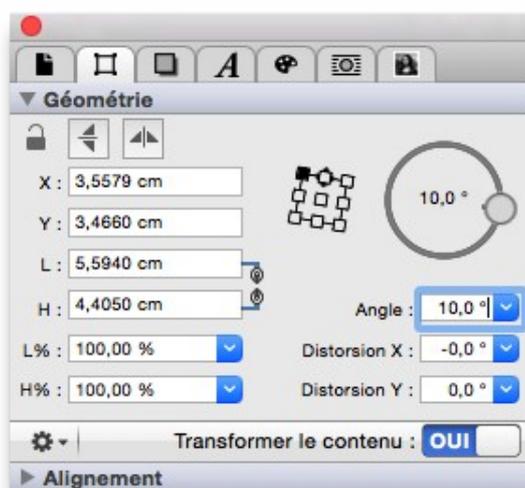
Retour à Inspecteurs	§ 4.5

4.5.2.1 Inspecteur de géométrie

Fonctions géométriques de base	§ 4.5.2.1.1
Fonctions géométriques avancées	§ 4.5.2.1.2

Retour à Inspecteurs relatifs aux mesures	§ 4.5.2

4.5.2.1.1 Fonctions géométriques de base



L'Inspecteur Géométrie propose de nombreuses fonctions permettant de contrôler et de modifier la position et la taille d'un bloc ou d'un objet. Ces fonctions sont décrites ci-dessous.

- **Verrouillage/déverrouillage d'un objet.**



Lorsque vous cliquez sur le Verrou de bloc afin qu'il soit fermé, le bloc est alors protégé de toute modification.

- **Miroir horizontal.**



Un clic sur ce symbole permet d'appliquer la mise en miroir horizontale de l'objet, par rapport au point de référence.

Si vous souhaitez réaliser la mise en miroir de l'objet à sa position courante, vous devez au préalable sélectionner le centre du bloc comme point de référence.

- **Miroir vertical.**



Un clic sur ce symbole permet d'appliquer la mise en miroir verticale de l'objet, par rapport au point de référence.

Si vous souhaitez réaliser la mise en miroir de l'objet à sa position courante, vous devez au préalable sélectionner le centre du bloc comme point de référence.

- * **(Position) X.** Cette valeur définit la position du point de référence par rapport au bord gauche.
- * **(Position) Y.** Cette valeur définit la position du point de référence par rapport au bord supérieur.
- * **L (Largeur).** Cette valeur définit la largeur absolue d'un objet.
- * **H (Hauteur).** Cette valeur définit la hauteur absolue d'un objet.

- **Protection proportionnelle.**



Ce symbole est un interrupteur, matérialisé par une chaîne ou les deux extrémités d'une chaîne, mis en œuvre par un simple clic souris. La chaîne fermée indique que la largeur et la hauteur de l'objet sont liées. Ainsi si vous modifiez la largeur, la hauteur sera automatiquement modifiée de façon proportionnelle.

- **L% (Largeur en %).**

Si vous souhaitez modifier la largeur courante en saisissant une valeur en pourcentage sans utiliser de calculatrice, utilisez ce champ. Saisissez simplement la valeur souhaitée en pourcentage. Si la largeur courante est de 5.3 cm par exemple et que vous souhaitez en obtenir 123 %, la largeur de l'objet sera modifiée en 6.519 cm. Le menu local du champ d'édition propose les valeurs les plus courantes pour une sélection plus rapide.

- **H% (Hauteur en %).**

Si vous souhaitez modifier la hauteur courante en saisissant une valeur en pourcentage sans utiliser de calculatrice, utilisez ce champ. Saisissez simplement la valeur souhaitée en pourcentage. Si la hauteur courante est de 12.5 mm par exemple et que vous souhaitez en obtenir 42 %, la hauteur de l'objet sera modifiée en 5.25 cm. Le menu local du champ d'édition propose les valeurs les plus courantes pour une sélection plus rapide.

- **Point de référence.**

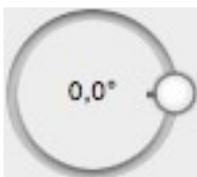


Vous définissez ici un point de référence à l'intérieur d'un bloc pour appliquer des rotations et des mises en miroir.

Le carré noir indique le point de référence courant. Ce point de référence peut être modifié en cliquant un autre carré.

Le cercle noir entourant le point de référence, en haut au centre, indique où se trouve le haut du bloc ou de l'objet original. Cela facilite le choix des bonnes références lorsque l'on travaille sur des blocs ayant déjà été réorientés.

- **Curseur de rotation.**



Si vous souhaitez appliquer une rotation à un bloc, cliquez la pastille bleue dans la roue permettant d'appliquer une rotation et faite la tourner jusqu'à ce que le bloc ait atteint l'angle souhaité. La valeur de l'angle courant est affichée au centre du curseur de rotation.

- **Angle de rotation.**

Vous avez également la possibilité d'appliquer un angle de rotation au bloc en saisissant la valeur numérique de l'angle à obtenir ou sélectionnant un des angles prédéfinis dans la liste locale.

- **Distorsion.**

Vous pouvez vouloir distordre un objet pour lui donner l'aspect d'un parallélogramme. Saisissez la valeur de l'angle de distorsion sous la valeur d'une valeur positive ou négative ou sélectionnez un des angles prédéfinis dans la liste locale.

- **Transformer le contenu.**



Ce commutateur (qui est activé par défaut) permet de modifier le contenu du bloc lorsque vous modifiez la taille du bloc ou sa position. Par exemple si vous avez placé une image de 5x5 pouces dans un bloc de taille identique et que vous agrandissiez le bloc à une taille de 10x10 pouces, le contenu de l'image aura également une taille de 10x10 pouces finalement.

Si ce commutateur est désactivé, vous pouvez modifier la taille du bloc et sa position sans en transformer son contenu. Dans l'exemple donné précédemment, l'image conservera une taille de 5x5 pouces. Si, par exemple, vous déplacez le bloc d'un pouce vers la droite, le contenu restera à sa place initiale.

Nota : Utilisez la touche [Cmd] pour changer temporairement l'état de ce commutateur.

Retour à :

- Inspecteur de géométrie : § 4.5.2.1

4.5.2.1.2 Fonctions géométriques avancées

Cliquez sur le bouton représentant une roue dentée située dans la partie inférieure gauche de l'*Inspecteur de géométrie* pour accéder à d'autres fonctions.

Les fonctions améliorées de géométrie sont identiques à celles décrites dans le menu *Objets* chapitre *Ajuster* (cf. § 4.1.5.6).

Retour à :

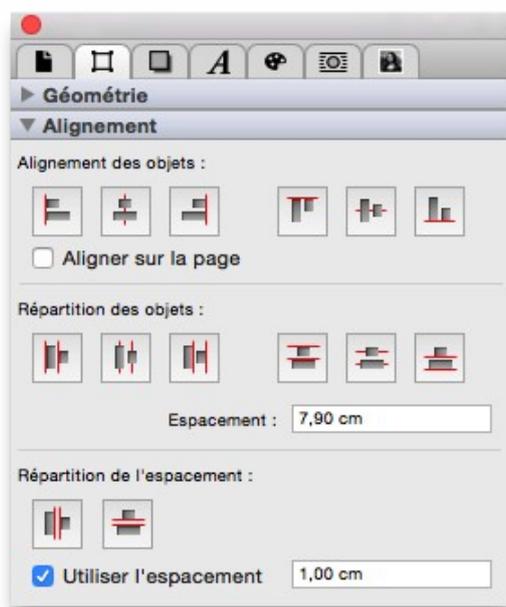
- Inspecteur de géométrie : § 4.5.2.1

4.5.2.2 Inspecteur d'alignement

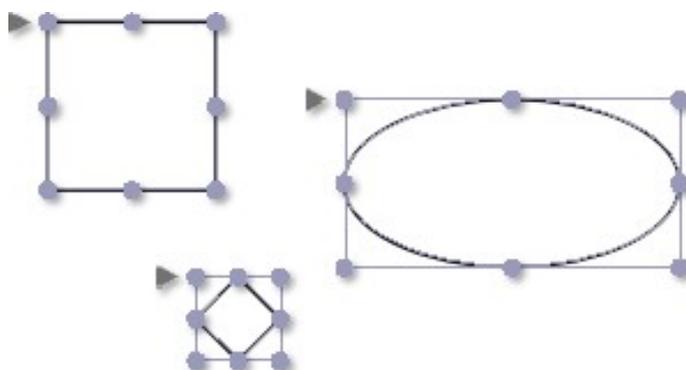
En quelques clics vous pouvez aligner ou distribuer plusieurs blocs. Les fonctions significatives sont décrites ci-dessous. Les blocs sélectionnés seront alignés sur le bloc situé

le plus en avant et selon leur ordre hiérarchique. Le bloc plus en arrière sera aligné ou distribué en dernier.

Nota : Lorsque vous maintenez la touche [Opt] pressée, cette méthode sera inversée et tous les blocs seront alignés sur les blocs les plus en arrière.



Le paragraphe suivant montre, comment certaines options de l'inspecteur d'Alignement affectent la position des blocs pris comme exemple ci-dessous.



Alignement des objets	§ 4.5.2.2.1
Répartition des objets	§ 4.5.2.2.2
Répartition de l'espacement	§ 4.5.2.2.3

Retour à Inspecteurs relatifs aux mesures	§ 4.5.2

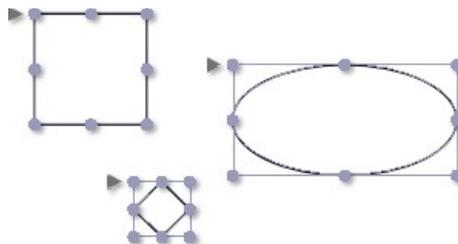
4.5.2.2.1 Alignement des objets

Les exemples suivants, montrent l'action des boutons significatifs, la position initiale et le résultat, ainsi que la ligne d'alignement tracée en rouge. La valeur indiquée dans le champ Espacement est ignorée dans le cas présent.

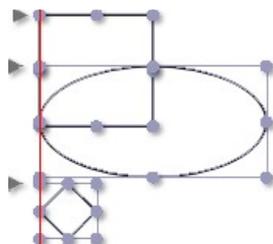
- Aligner les bords gauches.



Avant :



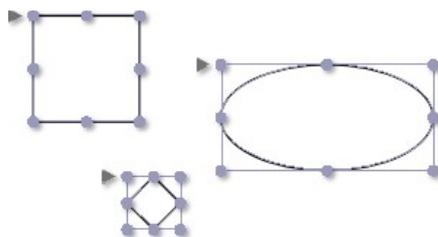
Après :



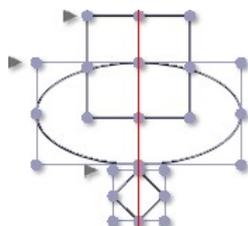
- Aligner verticalement en centrant.



Avant :



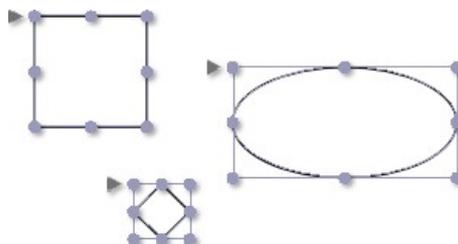
Après :



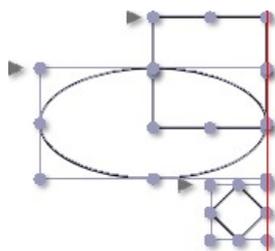
- Aligner les bords droits.



Avant :



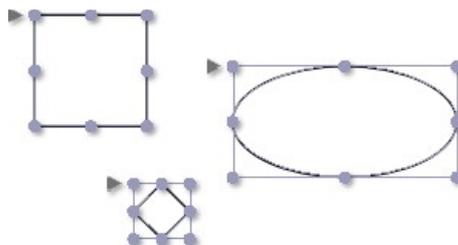
Après :



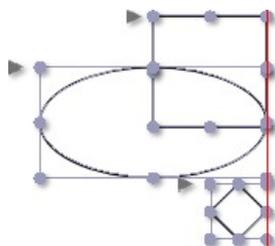
- **Aligner les sommets.**



Avant :



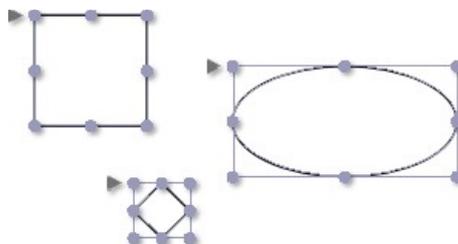
Après :



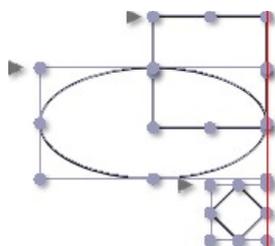
- **Aligner horizontalement en centrant.**



Avant :



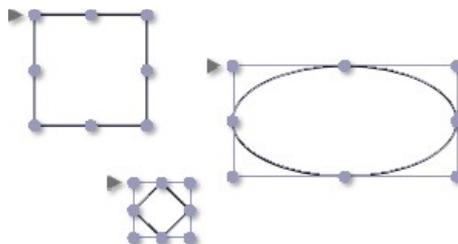
Après :



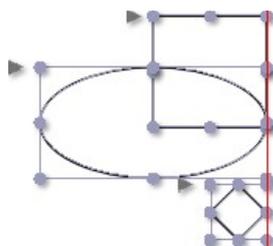
- **Aligner les bases.**



Avant :



Après :



Retour à :

- Inspecteur d'alignement : § 4.5.2.2

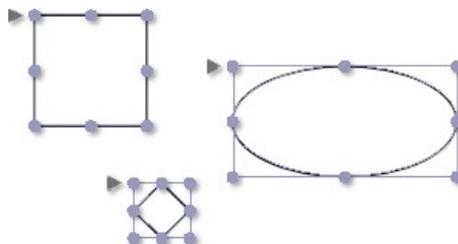
4.5.2.2.2 Répartition des objets

Les exemples suivants, montrent l'action des boutons significatifs, la position initiale et le résultat, ainsi que la ligne d'alignement tracée en rouge. La valeur indiquée dans le champ Espacement est de 20 pt.

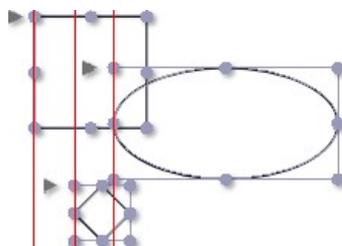
- **Répartir les bords gauches.**



Avant :



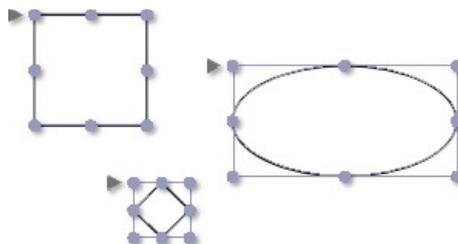
Après :



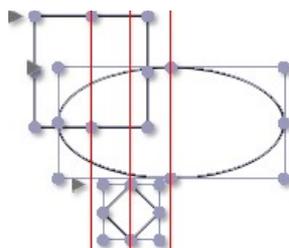
- Répartir verticalement en centrant.



Avant :



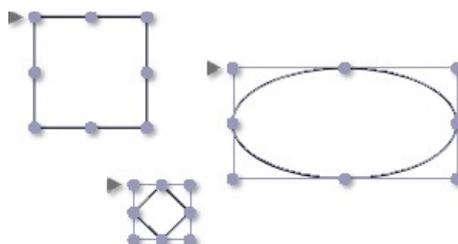
Après :



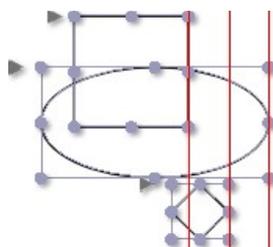
- Répartir sur les bords droits.



Avant :



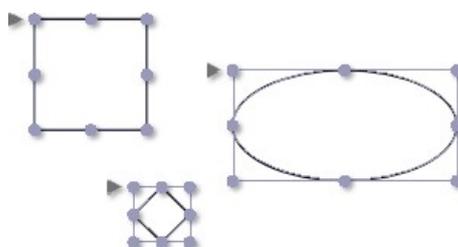
Après :

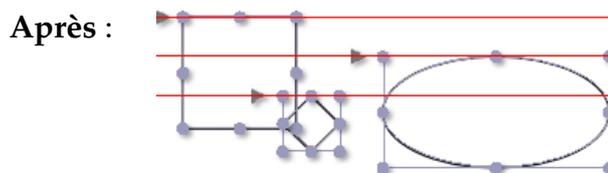


- Répartir sur les sommets.

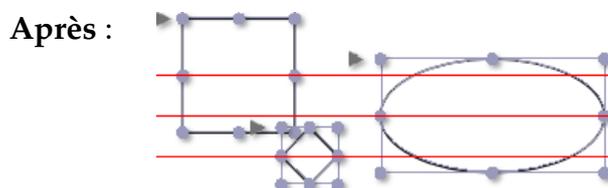
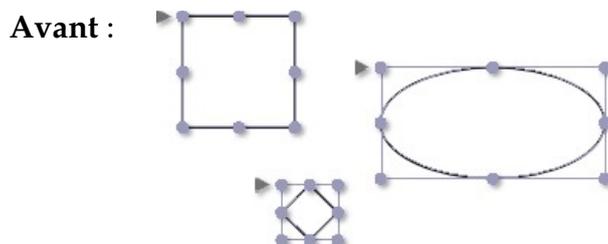


Avant :

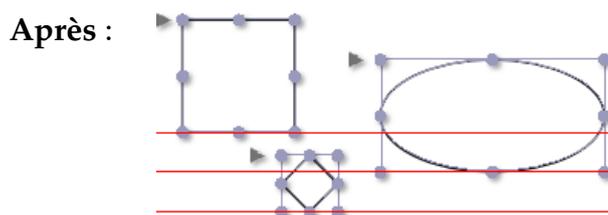
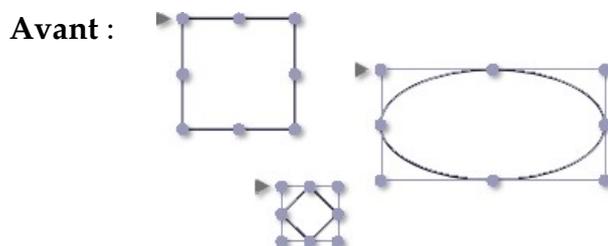




- Répartir horizontalement en centrant.



- Répartir sur les bases.



Retour à :

- Inspecteur d'alignement : § 4.5.2.2

4.5.2.2.3 Répartition de l'espace

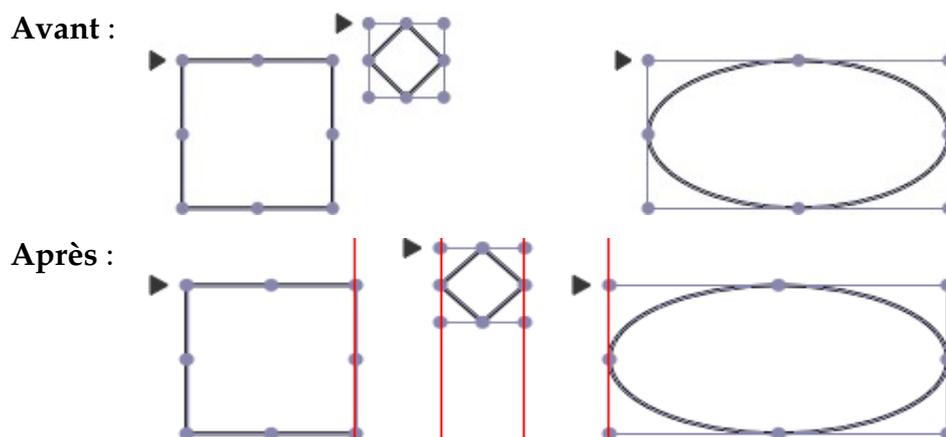
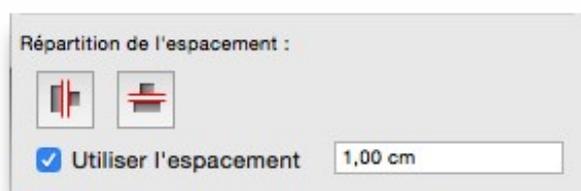
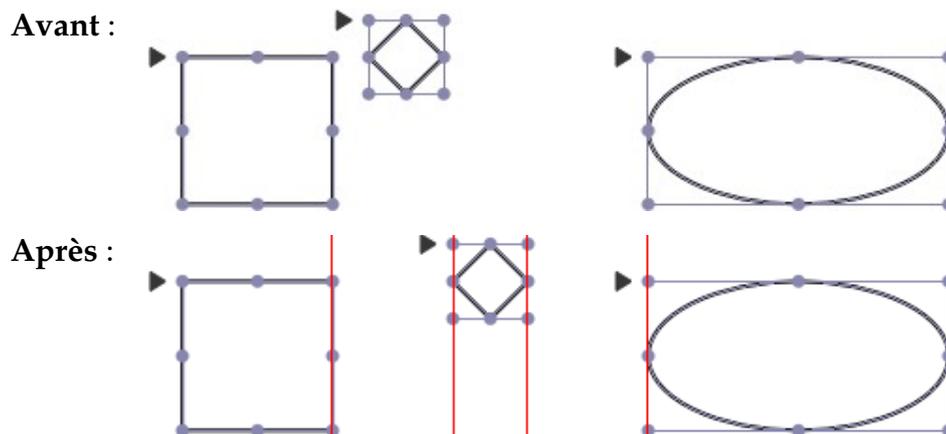
Utilisez ces actions lorsque vous souhaitez distribuer 2 ou plusieurs blocs avec un espacement défini ou relatif entre eux.

Ces actions distribuent les blocs soient avec un espacement défini ou distribuent plusieurs blocs avec un espacement identique en tenant compte des blocs extérieurs.

Nota : De cette manière vous pouvez, par exemple même distribuer plusieurs blocs sur une page en plaçant les blocs en haut et en bas des bords de la page.

Les exemples suivants, montrent l'action des boutons significatifs, la position initiale et le résultat, ainsi que la ligne d'alignement tracée en rouge.

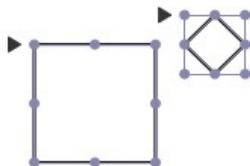
- Répartir horizontalement avec espacement.



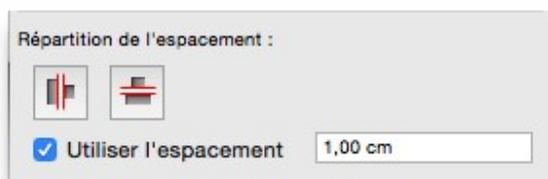
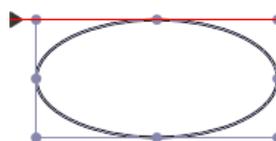
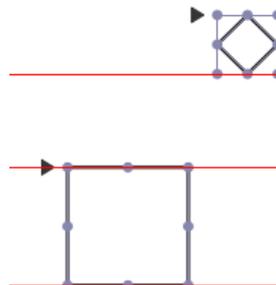
- Répartir verticalement avec espacement.



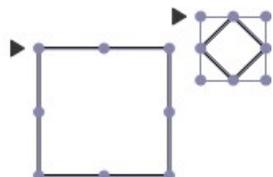
Avant :



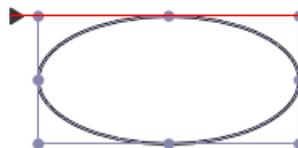
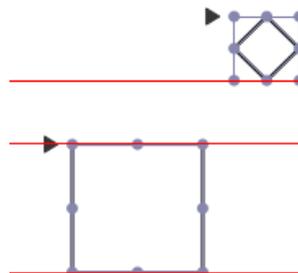
Après :



Avant :



Après :



Nota : Vous pouvez également utiliser des espacements négatifs.

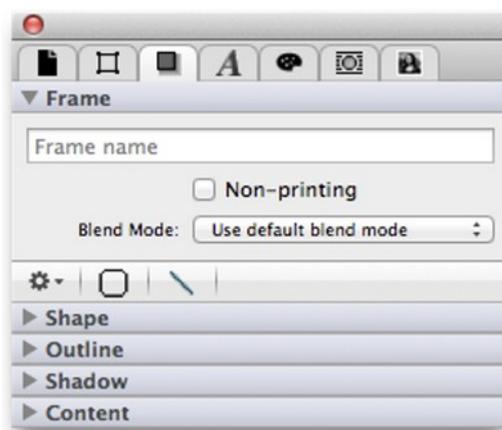
Retour à :

- Inspecteur d'alignement : § 4.5.2.2

4.5.3 Inspecteurs relatifs aux blocs

Inspecteur de bloc	§ 4.5.3.1
Inspecteur de forme	§ 4.5.3.2
Inspecteur de contour	§ 4.5.3.3
Inspecteur d'ombre	§ 4.5.3.4
Inspecteur de contenu	§ 4.5.3.5
-----	-----
Retour à Inspecteurs	§ 4.5

4.5.3.1 Inspecteur de bloc



À partir de l'inspecteur de bloc, vous pouvez modifier plusieurs attributs de bloc.

- **Nom du bloc.** Tout d'abord vous pouvez attribuer un nom au bloc à partir de cet endroit.
- **Non-imprimable.** Cochez cette case si vous souhaitez utiliser le bloc pour des raisons de mise en page seulement, mais pas pour l'impression.
- **Mode Fusion.** De plus, vous pouvez définir ici comment le bloc doit être fusionné avec l'arrière-plan. Le type de fusion est décrit à la fin du chapitre relatif aux Inspecteurs.
- **Menu Action.** Ce menu Action propose des fonctions additionnelles qui sont décrites ci-dessous :
 - * **Affecter une forme.** Vous pouvez attribuer un nouvel objet Forme à chacun des blocs. Sélectionnez une forme disponible à partir de la liste proposée. La précédente forme du bloc sera écrasée.

Nota : Les options de ce menu sont détaillées dans un autre chapitre.

- * **Affecter une forme linéaire.** Vous pouvez attribuer un nouvel objet Ligne à chacun des blocs. Sélectionnez une ligne disponible à partir de la liste proposée. La précédente forme du bloc sera écrasée.

Nota : Les options de ce menu sont détaillées dans un autre chapitre.

Les fonctions supplémentaires suivantes sont disponibles dans le menu Action et sont détaillées dans le chapitre *Formes* du menu *Objets* (cf. § 4.1.5.4) :

- * **Éditer les paramètres de la forme.**
- * **Convertir en tracé éditable.**
- * **Connecter les tracés.**
- * **Fermer le tracé.**
- * **Inverser l'orientation du tracé.**

Avec d'autres inspecteurs relatifs aux blocs vous pouvez ajuster ou modifier plusieurs attributs pour les contours des blocs, les formes des blocs et l'ombre des blocs. Ces inspecteurs sont décrits ci-dessous.

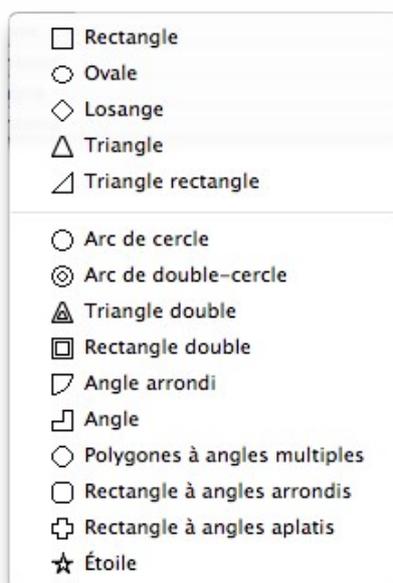
Affecter une forme	§ 4.5.3.1.1
Affecter une forme linéaire	§ 4.5.3.1.2

Retour à Inspecteurs relatifs aux blocs	§ 4.5.3

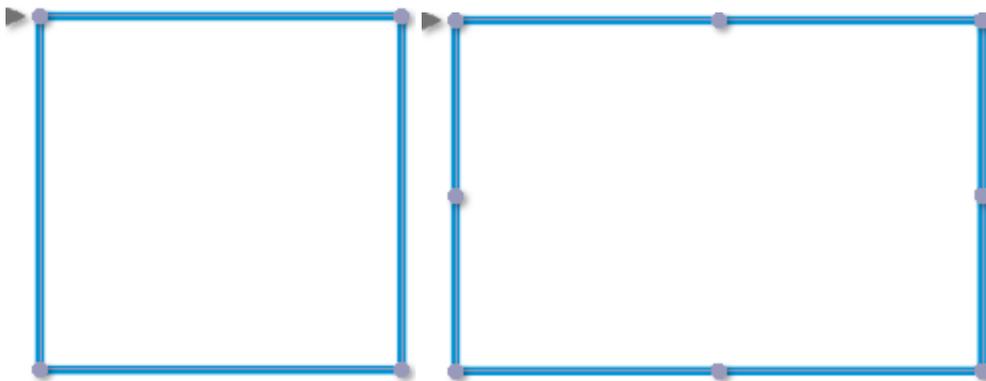
4.5.3.1.1 Affecter une forme

Les blocs *Forme* dans iCalamus ne doivent pas conserver leur contenu – vous pouvez facilement les modifier à tout moment. Sélectionnez simplement l'élément 'Nouvel objet Forme' puis sélectionnez l'une des formes proposées.

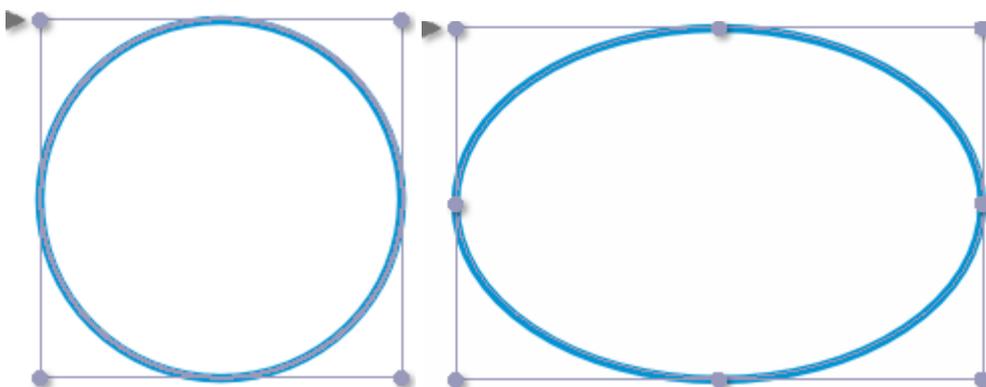
Le premier groupe de formes propose des formes de base qui ne peuvent pas être modifiées. Le second groupe propose des formes 'dynamiques' pouvant être éditées par l'utilisateur. Toutes les formes sont décrites en détail ci-dessous.



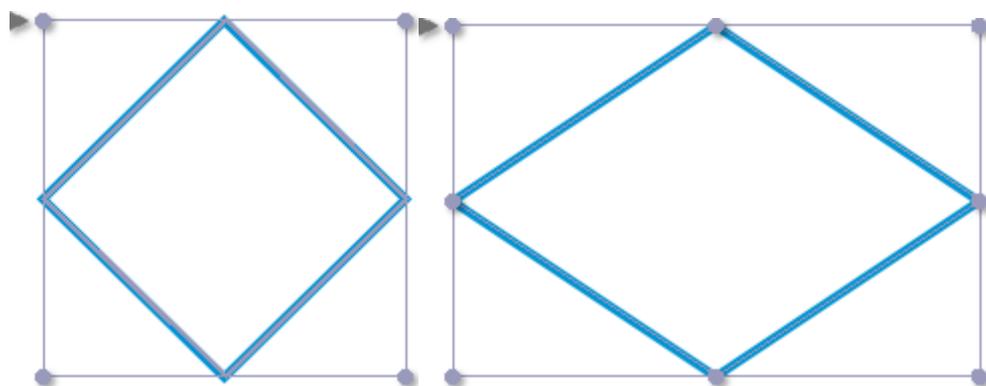
- **Rectangle.** Un rectangle n'est pas un carré, mais un carré est également un rectangle.



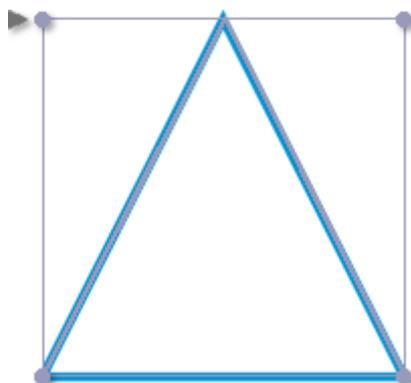
- **Ovale.** Un ovale n'est pas un cercle, mais un cercle est aussi un ovale.



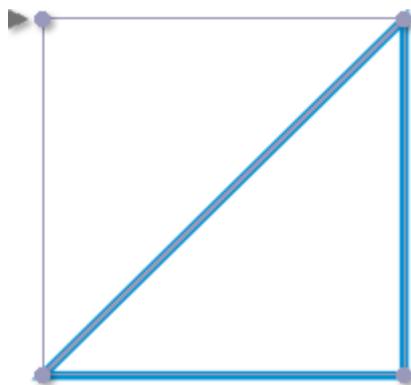
- **Losange.** Un carreau est plus qu'un rectangle ayant subi une rotation.



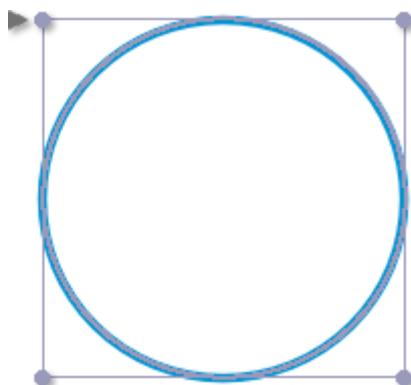
- **Triangle.** Rappelez-vous que vous toujours appliquer une rotation au triangle selon un axe de symétrie horizontal ou vertical (dans l'inspecteur Géométrie) afin d'obtenir d'autres déclinaisons de cette forme de base.



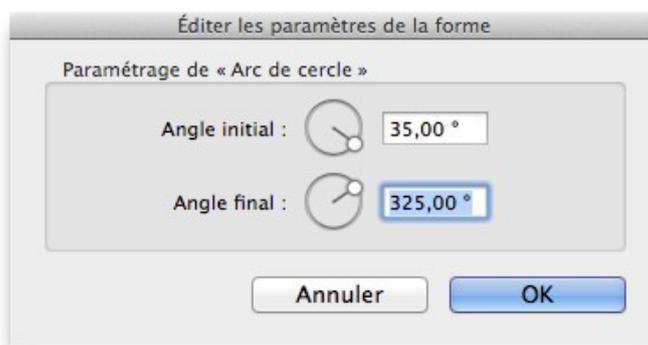
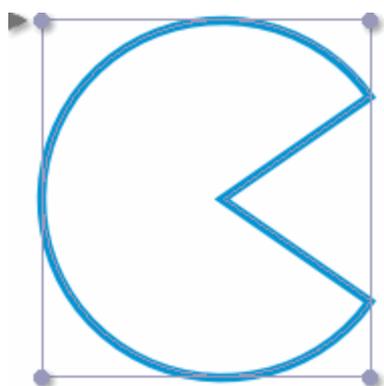
- **Triangle rectangle.** Vous pouvez également appliquer une rotation à ce type de triangle selon un axe de symétrie horizontal ou vertical (dans l'inspecteur Géométrie) afin d'obtenir d'autres déclinaisons de cette forme de base.



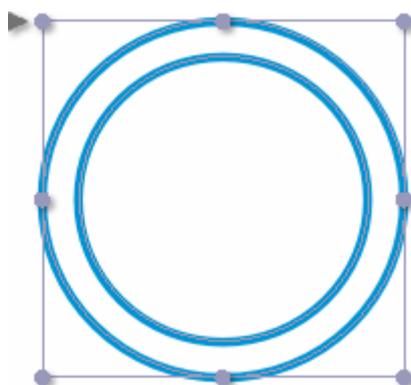
- **Arc de cercle.** Le cercle complet n'est qu'un cas particulier d'arc de cercle.



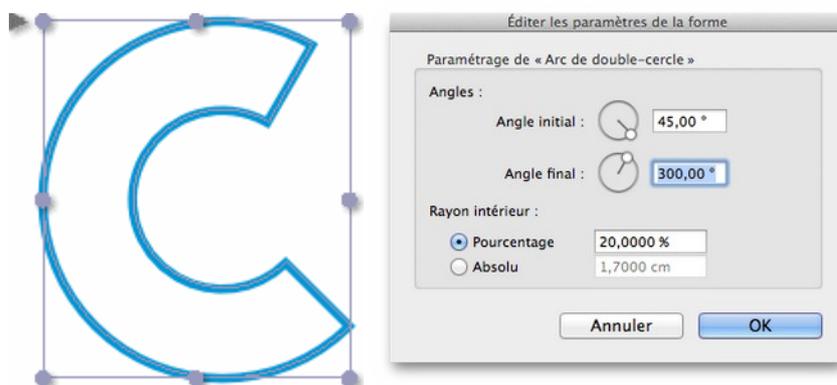
Un arc de cercle se caractérise par un angle initial et un angle final. Ils constituent l'équivalent d'une part de gâteau – et c'est à vous de décider comment vous allez le manger. (L'exemple donné est également connu sous le nom de Gâteau Pac-Man).



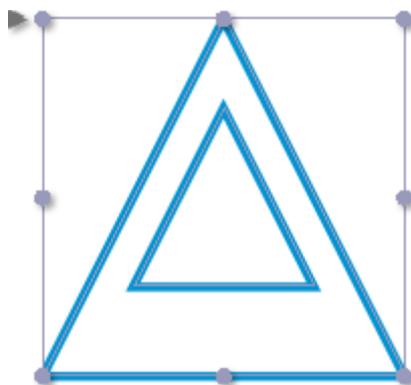
- **Arc de cercle double.** L'arc de cercle double est une forme vectorielle un peu plus complexe qui utilise des angles initiaux et finaux différents permettant de générer différents types de forme en C.



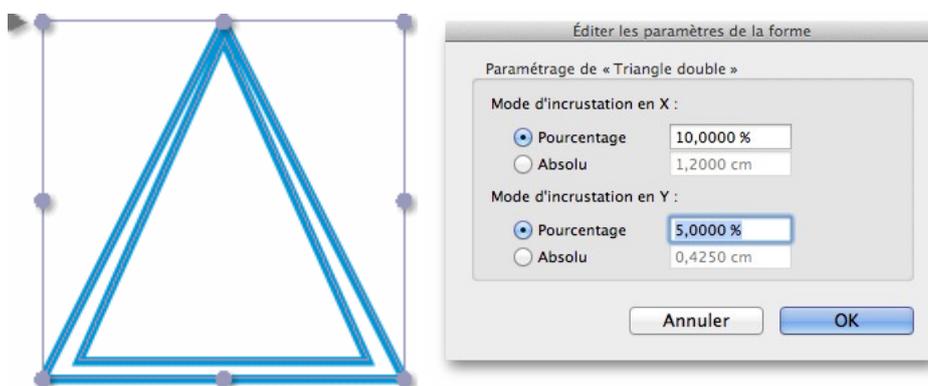
Alors que le double cercle complet dessinera deux cercles centrés. Utilisez le Mode d'incrustation pour définir la taille du cercle intérieur.



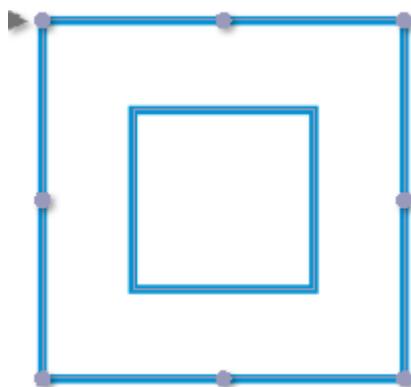
- **Triangle Double.** L'aspect visuel de cette forme peut surprendre et peut sembler différent de ce que l'on s'attendait à voir.



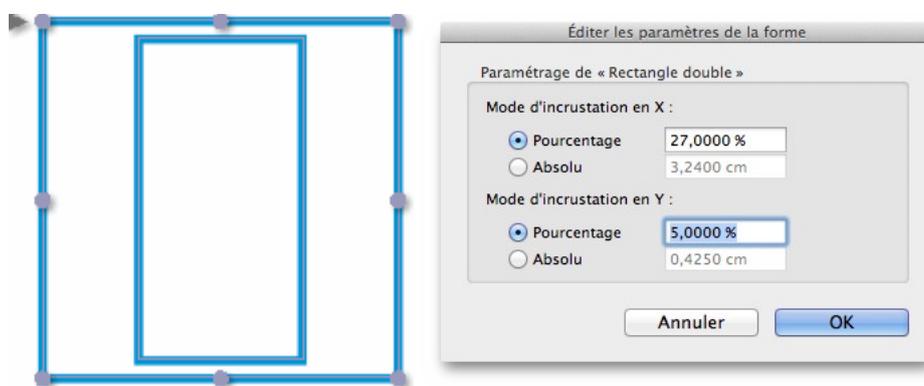
Mais il s'agit là de géométrie pure. Modifiez la valeur des modes d'incrustation en X et Y, selon votre besoin.



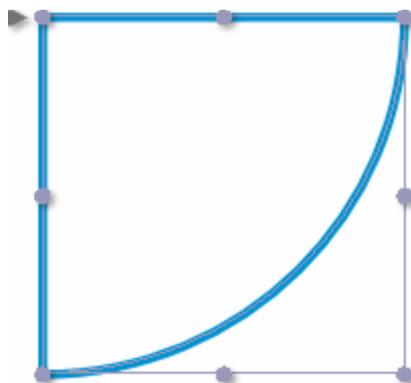
- **Rectangle double.** Voici le très terre à terre double-rectangle qui est souvent utilisé dans la mise en page.



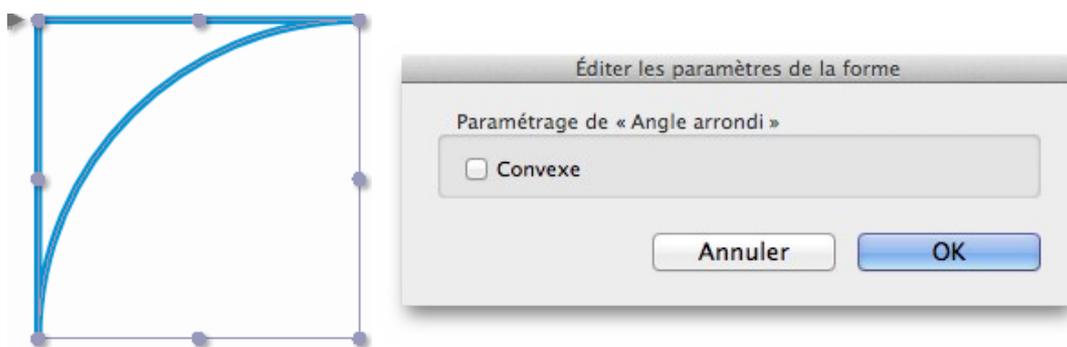
Mais comme il dispose également de paramètre permettant de modifier la valeur des modes d'incrustation en X et Y, vous pourrez également créer d'autres formes intéressantes très facilement.



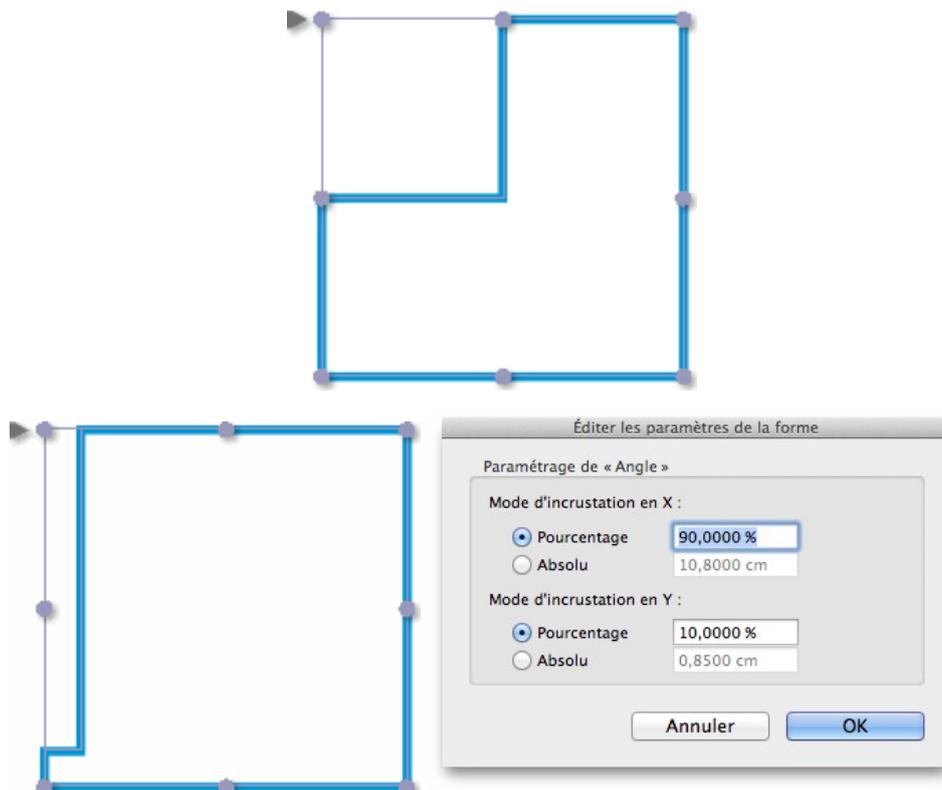
- **Angle arrondir.** Un angle arrondi est un angle arrondi, ni plus, ni moins.



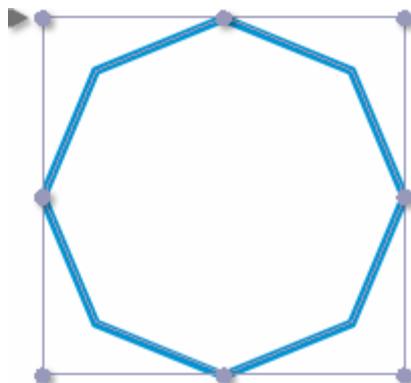
Mais vous pouvez inverser le sens la courbe. Vous avez peut-être déjà entendu parler de convexe (avec son opposé concave). Comme c'est déjà le cas pour toutes les formes qui se modifie en temps réel, vous ne devriez pas avoir de mal à comprendre de quoi il s'agit.



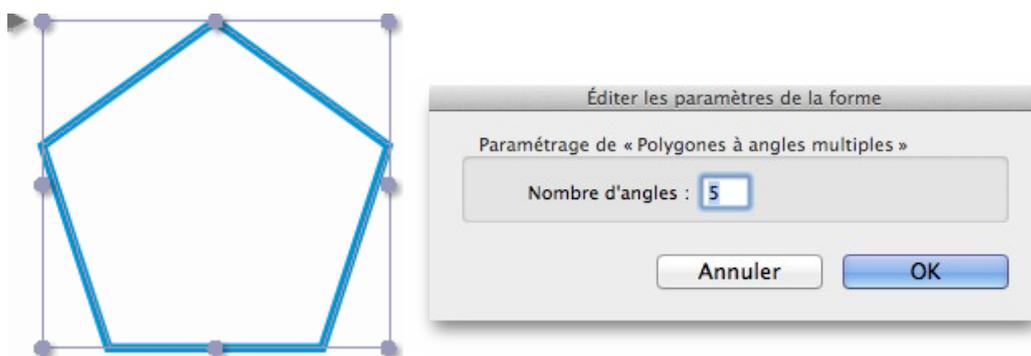
- **Angle.** L'angle constitue une forme vectorielle très jolie et pratique. Essayez-la !



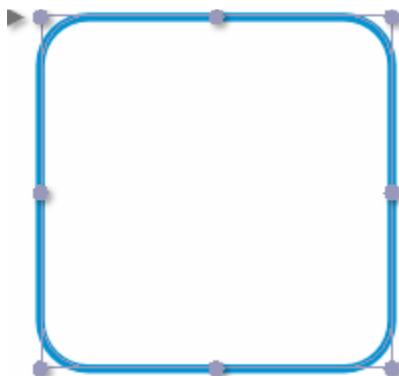
- **Polygone à angles multiples.** Une forme avec trois angles constitue un triangle. Une forme avec quatre angles constitue un rectangle (voire un carré). Une forme avec cinq angles constitue un pentagone, avec six angles un hexagone et ainsi de suite.



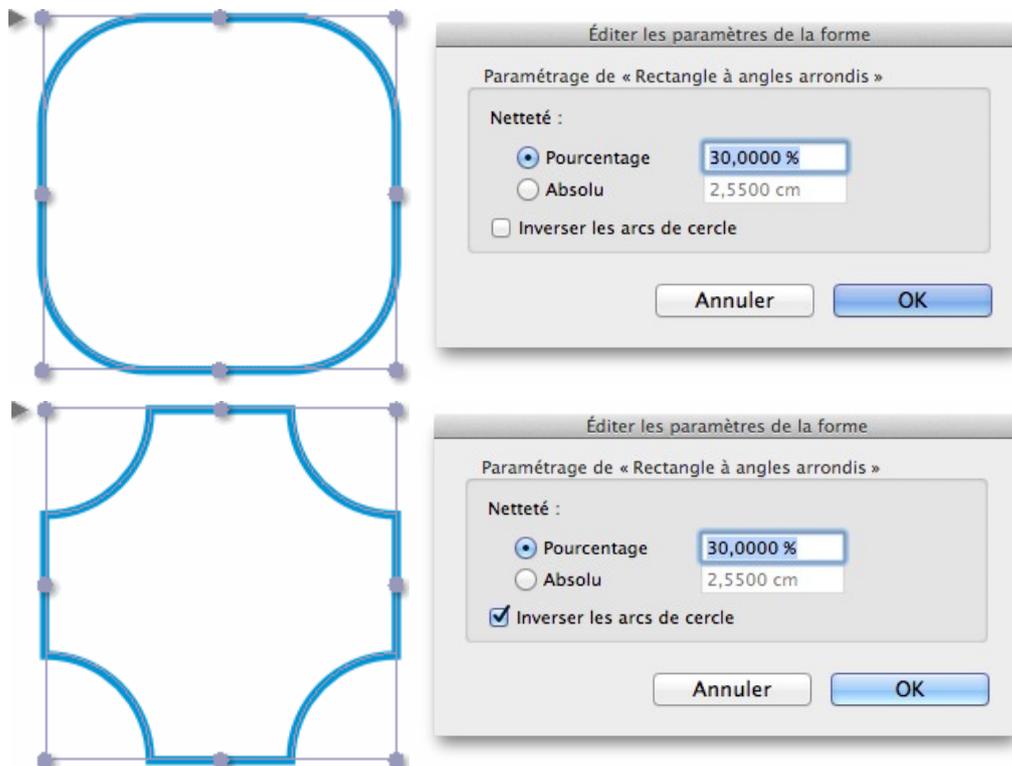
Vous pouvez tous les obtenir grâce à une forme dynamique. Mais, soyez raisonnable et n'essayez pas un polygone avec de trop nombreux angles. Utilisez dans ce cas un ovale OK ?



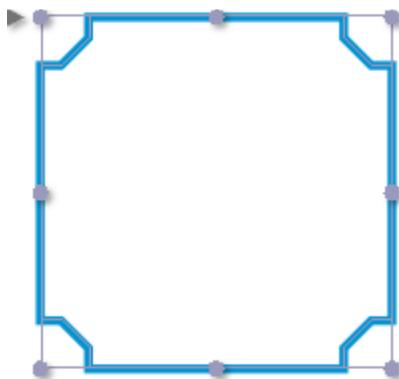
- **Rectangle à angles arrondis.** L'une des formes les plus utilisées : le rectangle à angles arrondis.



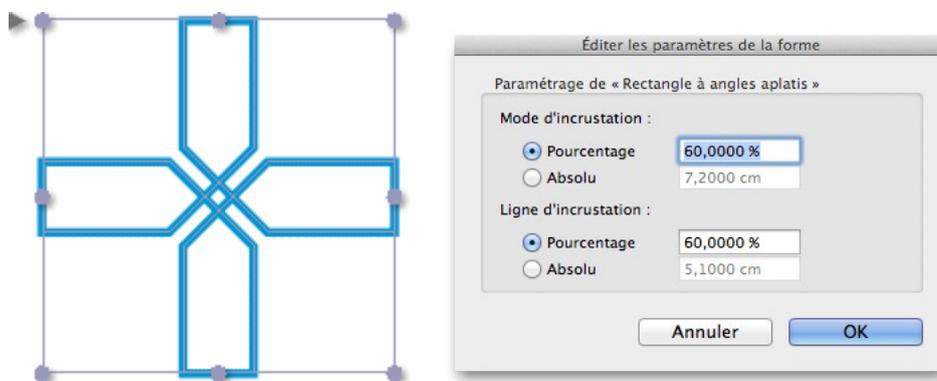
Utilisez-le pour des encadrements, comme cadre d'image. Utilisez l'option Inverser les arcs de cercle dans le paramétrage de la forme pour obtenir d'autres formes intéressantes.



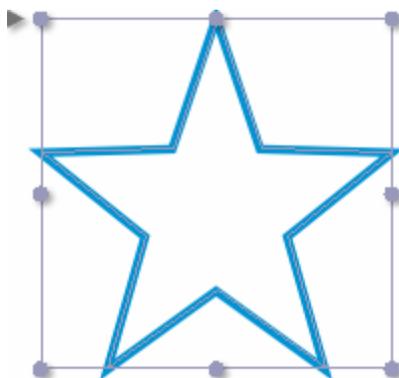
- **Rectangle à angles aplatis.** Certains les aime arrondis, d'autres non.



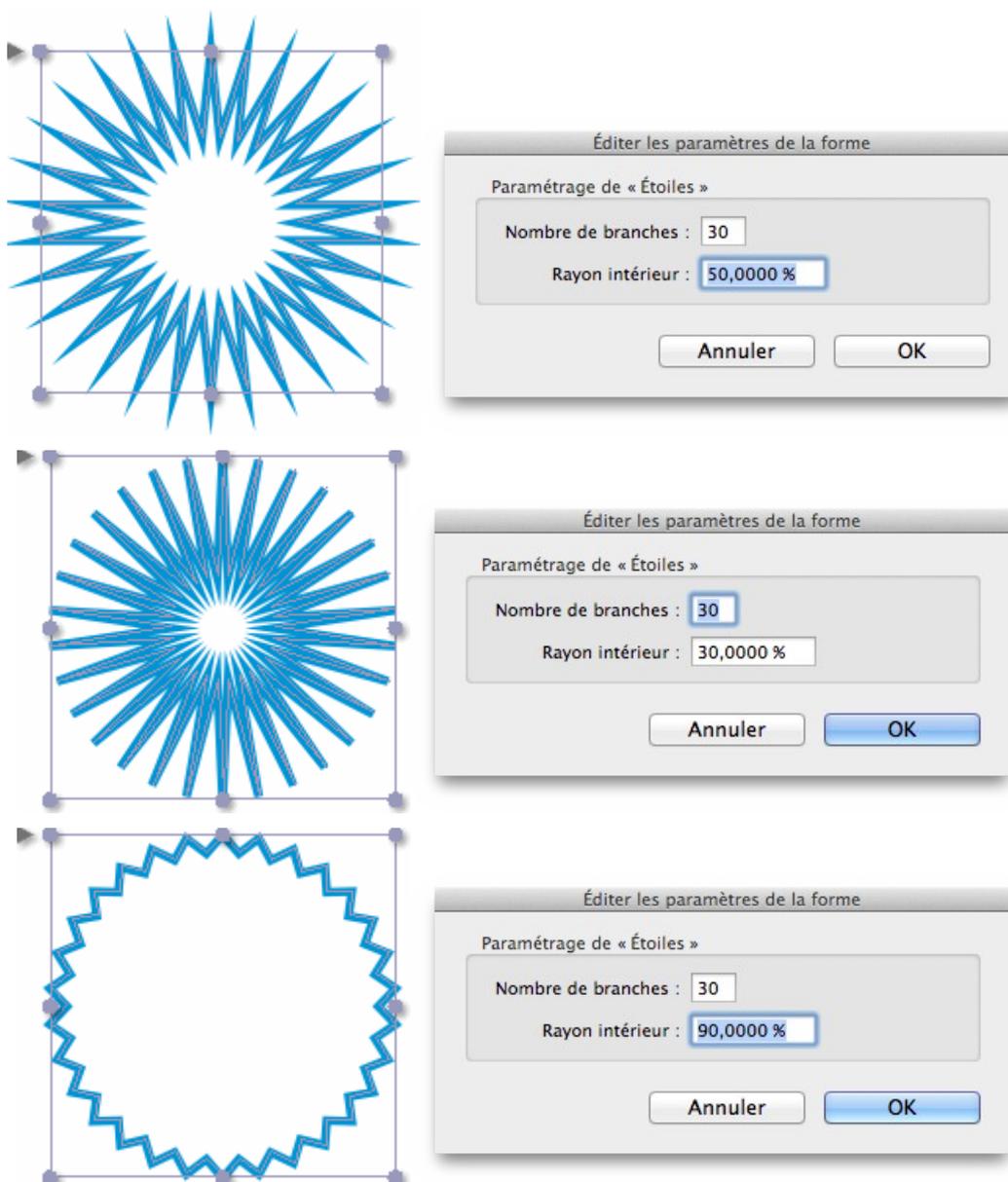
Voici un rectangle avec des angles aplatis, dont le comportement est similaire à son homologue arrondi. Vous pouvez également saisir des valeurs par excès pour les modes d'incrustation et vous serez parfois surpris du résultat. Amusez-vous, cet exemple est bien une forme vectorielle.



- **Étoile.** Enfin, voici la forme étoile :



C'est une étoile, n'est-ce pas ? Mais en modifiant juste deux paramètres le nombre d'étoiles que vous pouvez obtenir est très vaste.



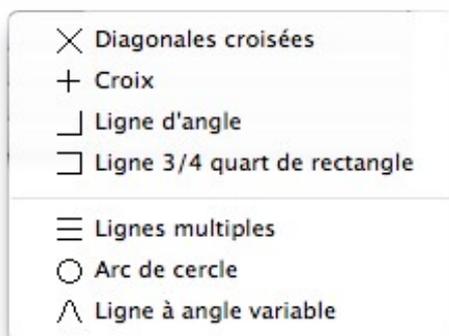
Retour à :

- Inspecteur de bloc : § 4.5.3.1

4.5.3.1.2 Affecter une forme linéaire

Vous pouvez également utiliser l'outil Ligne pour créer un bloc Ligne, rappelez-vous que les lignes sont aussi des formes. Les blocs Ligne dans iCalamus ne doivent pas conserver leur contenu – vous pouvez facilement les modifier à tout moment. Sélectionnez simplement l'élément 'Nouvel objet Ligne' puis sélectionnez l'une des lignes proposées.

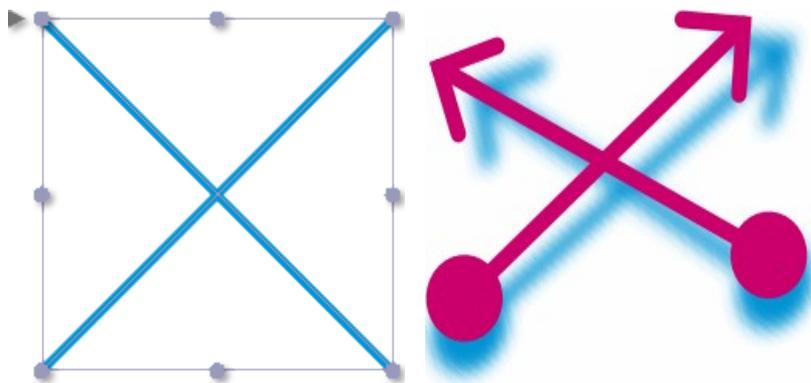
Le premier groupe de lignes propose des lignes de base qui ne peuvent pas être modifiées. Le second groupe propose des lignes 'dynamiques' qui peuvent être modifiées par l'utilisateur. Toutes les lignes sont détaillées ci-dessous.



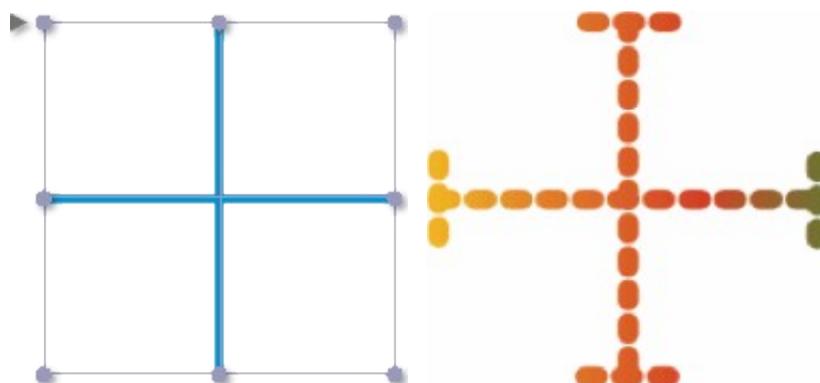
Il n'y a pas grand-chose à dire sur les quatre premières formes de ligne. Utilisez-les, ajoutez des symboles aux lignes (comme des flèches ou des bulles d'aide), utilisez différents tracés, des couleurs et des ombres selon vos besoins.

Nota : Les lignes sont aussi des formes vectorielles, elles n'ont pas une forme, il n'est donc pas nécessaire de cocher/décocher la case Afficher la forme dans l'Inspecteur Bloc.

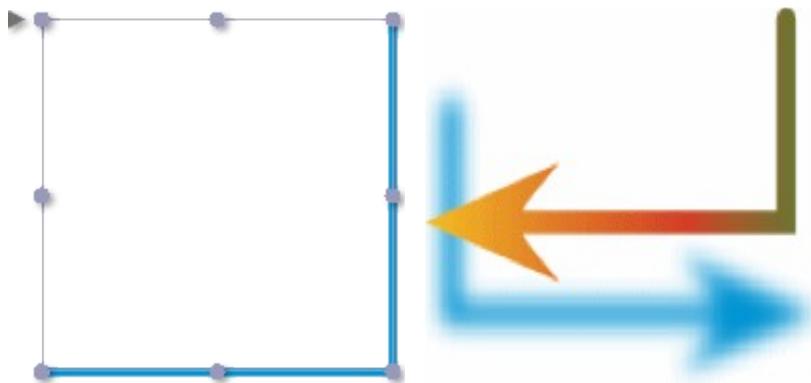
- **Diagonales croisées.**



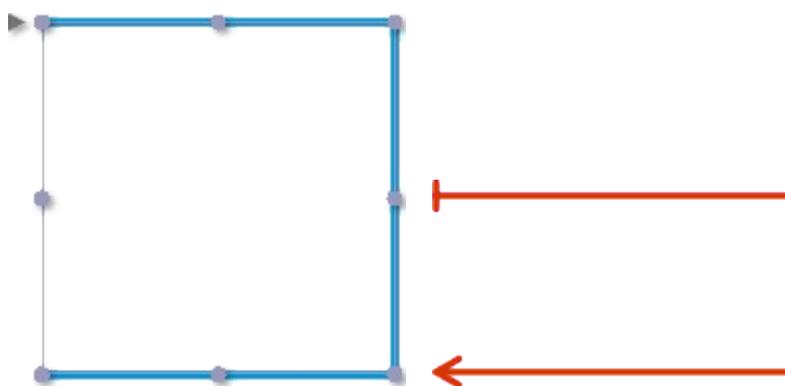
- **Croix.**



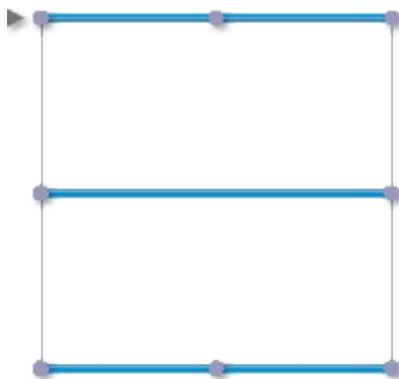
- **Ligne d'angle.**



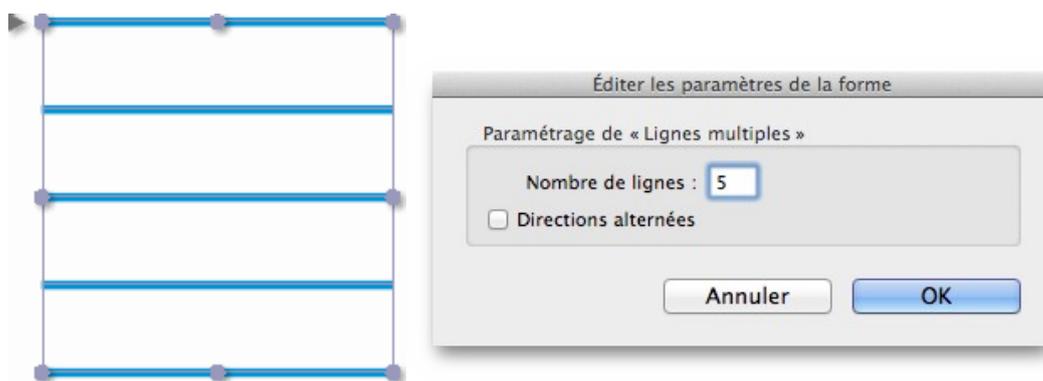
- **Ligne 3/4 de rectangle.**



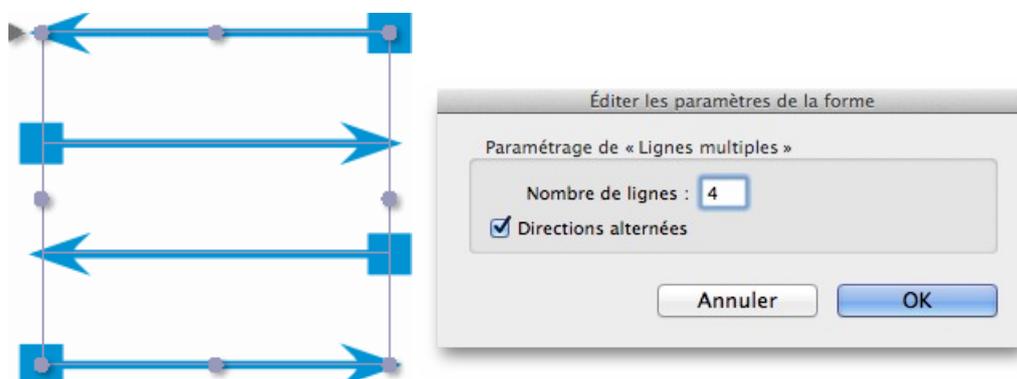
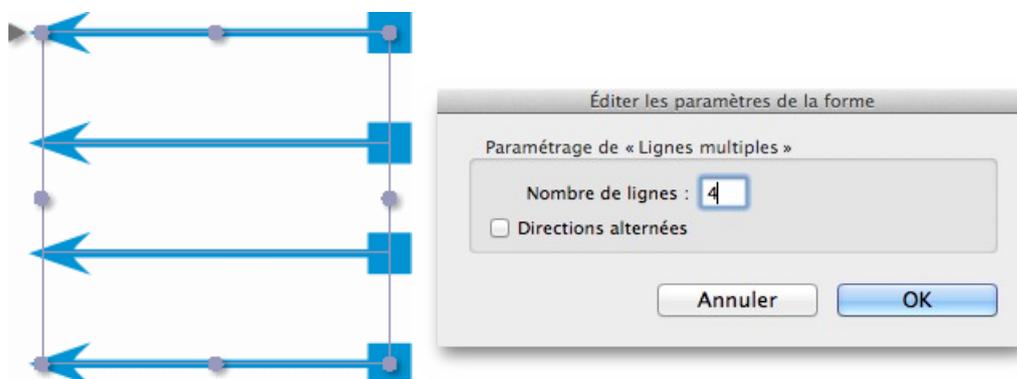
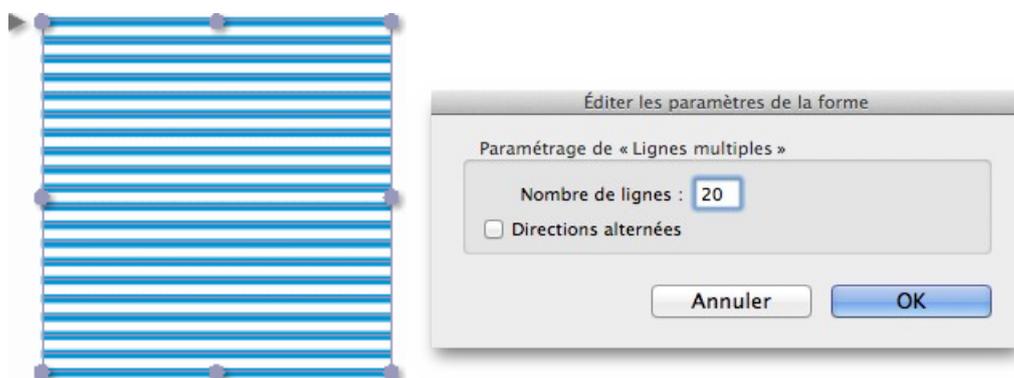
- **Lignes multiples.**



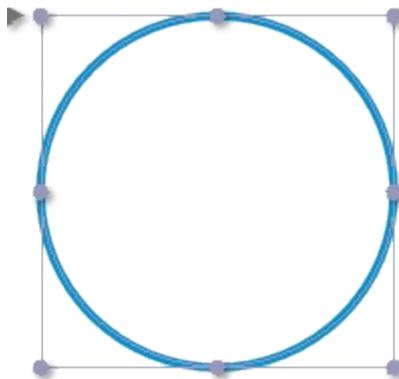
La forme Ligne semble relativement simple, mais elle est en fait très puissante. Augmentez le nombre de lignes par défaut de 3 à 5 – et vous obtenez un bloc parfait représentant une portée musicale.



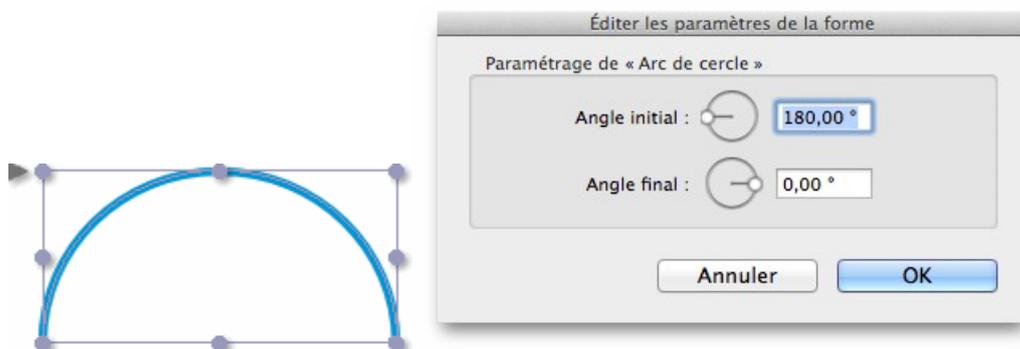
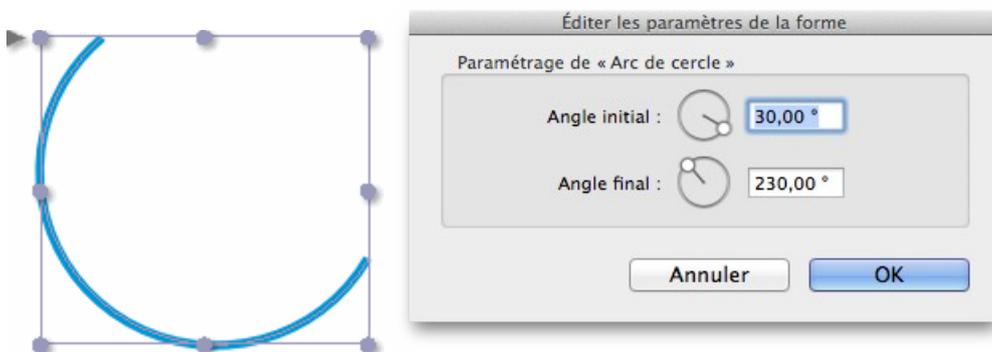
Mais les lignes multiples peuvent offrir d'autres possibilités comme celles obtenues en utilisant différentes fins de ligne et en cochant la fonction Direction alternée comme celles obtenues ci-dessous.



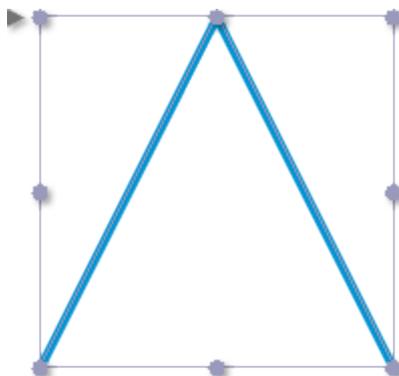
- **Ligne d'arc de cercle.**



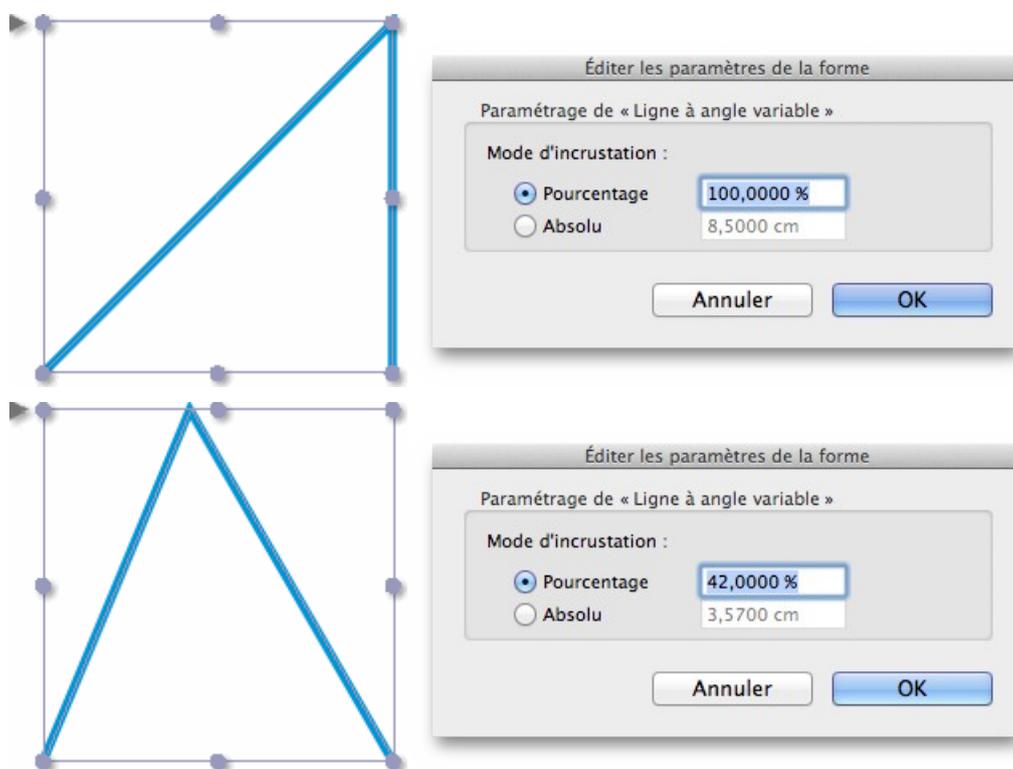
Un cercle complet est un arc de cercle particulier. Un arc de cercle est défini par un angle de départ et un angle de fin. Ils constituent la forme externe du cercle.



- **Ligne à angle variable.**



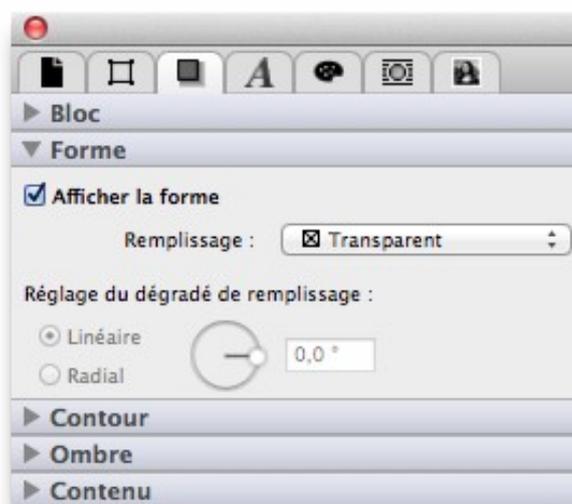
Cette ligne forme un toit mais elle peut être paramétrée comme vous le souhaitez. Rappelez-vous que vous pouvez permuter l'orientation de ce toit verticalement ou horizontalement (dans l'inspecteur Géométrie) pour obtenir d'autres variantes.



Retour à :

- Inspecteur de bloc : § 4.5.3.1

4.5.3.2 Inspecteur de forme



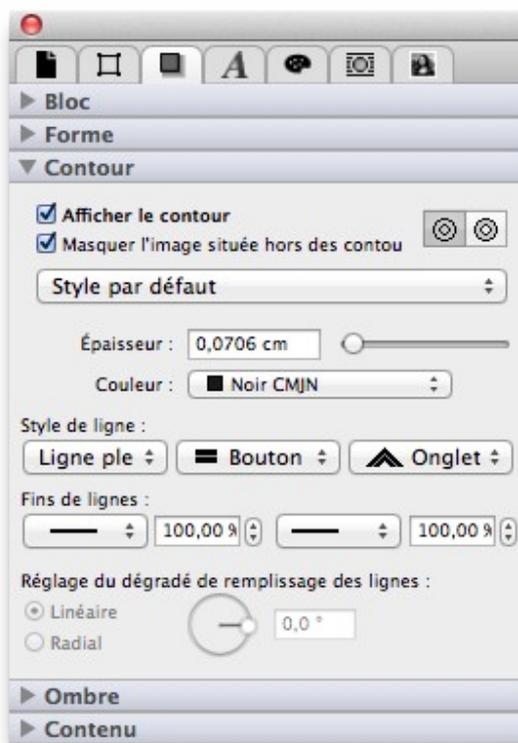
- **Afficher la forme.** Lorsque vous cochez cette case, la forme du bloc sera tracée dans la couleur courante associée à la forme (dans l'inspecteur de couleurs). Le tracé du contour en lui-même dépend des réglages définis dans la rubrique Contour de l'inspecteur de bloc.

- **Réglage du dégradé de remplissage.** Ce groupe de paramètre n'est accessible que si vous avez attribué une couleur dégradée comme couleur de forme (dans l'inspecteur de couleur). Vous pouvez ensuite définir comment doit être affiché le dégradé sur la forme. Vous pouvez également définir un angle de rotation au dégradé, tout comme choisir entre un tracé linéaire ou radial du dégradé.

Retour à :

- Inspecteur de bloc : § 4.5.3

4.5.3.3 Inspecteur de contour



- **Afficher le contour.** Lorsque vous cochez cette case, le contour du bloc le contour du bloc est tracé. Cette case n'est pas activée avec certains types de bloc (comme les blocs Texte par exemple) mais peut être modifiée à tout instant par la suite. Le tracé de la forme en elle-même dépend des réglages définis dans la rubrique Forme de l'inspecteur de bloc.
- **Masquer l'image en dehors des contours du bloc.** Cette case est très importante dans la mesure où elle permet d'activer le très pratique mode de masquage d'iCalamus. Le contour du bloc ne sera utilisé que comme un masque lorsque cette case est cochée. Si la forme comporte plusieurs tracés, vous pouvez définir si le masque intérieur doit également être utilisé.
Si l'objet comporte deux tracés vectoriels, le sélecteur situé à l'extrême droite définit si le tracé intérieur doit également être utilisé comme un masque, en obturant l'arrière-plan, ou s'il doit être tracé comme une ligne.
- **Épaisseur du contour.** Définissez ici l'épaisseur du contour en saisissant une valeur numérique ou en déplaçant le curseur.
- **Style de ligne.** Dans la partie extrême gauche vous définissez le type de tracé de la ligne elle-même. Vous avez les choix entre différents styles plein, pointé, tireté ou combinant les différents styles élémentaires.

Le menu local situé à sa droite définit la forme du tracé aux extrémités des lignes.

Le menu local suivant définit la forme à donner aux angles. Il existe trois types de forme d'angle : onglet, arrondi et biseau.

- **Des fins de lignes.** Vous pouvez attribuer différents symboles de début ou de fin de ligne, pour dessiner des flèches ou des présentations techniques, par exemple. Définissez la taille et le type du début de ligne dans la section de gauche, et faites de même pour la fin de ligne dans la section de droite.
- **Réglage du dégradé de remplissage de ligne.** Ce groupe de paramètre n'est accessible que si vous avez attribué une couleur dégradée comme couleur de contour (dans l'inspecteur de couleur). Vous pouvez ensuite définir comment doit être affiché le dégradé sur le contour. Vous pouvez également définir un angle de rotation au dégradé, tout comme choisir entre un tracé linéaire ou radial du dégradé.

Styles de contour	§ 4.5.3.3.1
Retour à Inspecteurs relatifs aux blocs	§ 4.5.3

4.5.3.3.1 Styles de contour

L'*Inspecteur de contour* propose plusieurs styles de contour qui peuvent être sélectionné depuis le menu local associé.

Important : Veuillez noter que les paramètres définis pour un style de contour donné seront écrasés par les paramètres par défaut dès que vous sélectionnez un autre style de contour depuis le menu local. Aussi si vous souhaitez restaurer un style de contour précédemment utilisé, veuillez utiliser la fonction *Annuler* à la place depuis le menu *Édition*.

- **Style par défaut.** Par défaut, *Style par défaut* est sélectionné, et pour lequel l'inspecteur de Contour propose divers paramètres de contour par défaut comme décrit dans le précédent chapitre. Les autres styles de contour proposent d'autres paramètres qui sont décrits en détails ci-dessous.
- **Dimensionner le tracé.** Avec ce style de contour vous pouvez afficher les dimensions de la ligne tracé comme dans les dessins techniques.



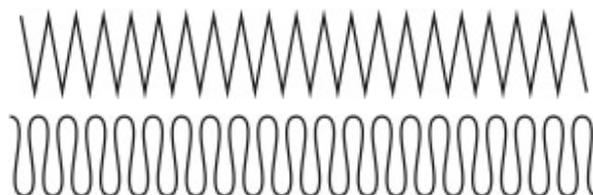
Les paramètres de contour par défaut ont les attributs dédiés suivants :

- * **Dimension.** Indiquez comment doit être affichée la dimension de la ligne, soit sur, dans ou sous la ligne ou encore ne pas afficher la dimension.
- * **Unités.** Vous définissez ici l'unité de mesure à utiliser pour le texte de cotation parmi celles disponibles.
- * **Afficher l'unité.** Cette option permet d'afficher l'unité sélectionnée (sous sa forme abrégée) avec la valeur de la dimension.
- * **Afficher la tolérance.** Utilisez cette option si la valeur de la dimension doit également afficher une valeur de tolérance.
- * **Style du texte.** Définissez ici le style du texte utilisé pour afficher la valeur de la dimension. Si aucun style de texte n'est disponible, définissez un style de texte dans l'inspecteur Style de texte.

- **Tracé rugueux.** Ce style de contour correspond au style par défaut, dans la mesure où aucune ligne lisse ou continue n'est tracée ici, mais une ligne rugueuse dont vous pouvez définir le paramètre de rugosité.



- **Tracé Zigzag.** En utilisant ce style de contour vous créez un zigzag sur le tracé ayant les paramètres suivants :
 - * **Long. d'onde.** Vous définissez ici la longueur d'un zigzag.
 - * **Amplitude.** Vous définissez ici la hauteur d'un zigzag.
 - * **Diffusion.** Utilisez ce paramètre pour arrondir les pointes du zigzag.



- **Texte sur un tracé.**

Nota : Comment placer un texte sur un tracé (cf. § 3.2).

Ce style de contour très puissant permet de placer un texte sur un tracé quelconque. Comme un texte sur un cercle, une vague ou une forme.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur, ad ipsi velit

Les paramètres requis sont :

- * **Position.** Vous indiquez ici comment doit être placé le texte : sur, dans ou sous la ligne.
- * **Décalage.** Utilisez ce curseur pour définir le décalage à créer par rapport à la ligne.
- * **Mise en page.** Ici vous avez la possibilité de positionner votre texte Le long du tracé ou Le long du tracé inversé. Dans la mesure où le résultat dépend du tracé sélectionné, il est préférable de tester ces options pour voir le résultat, comme souvent.
- * **Style du texte.** Vous définissez ici le style du texte à utiliser pour le texte affiché sur le tracé. Si aucun style de texte n'est disponible, définissez un style de texte dans l'Inspecteur de style de texte.
- * **Alignement.** Vous trouvez ici les boutons habituels pour justifier à gauche, centrer, justifier totalement ou justifier à droite.
- * **Texte.** Saisissez dans ce champ le texte à afficher sur le tracé. Notez que vous ne pouvez pas formater le texte dans ce champ car seul du texte standard est utilisé. Si le tracé est trop court, le texte en surplus sera tronqué.

Nota : Si vous souhaitez afficher un texte sur un tracé sans que ce dernier ne soit visible, décochez la case *Afficher la ligne* en haut dans l'*Inspecteur de contour*.

- **Décoration sur un tracé.** Ce style de contour permet de diffuser des éléments graphiques tout au long du tracé. Vous ne trouverez donc aucun des paramètres de contour habituels ici. Ici, le contour lui-même est affiché comme guide seulement. C'est pourquoi, l'option du menu *Afficher le contour des blocs* (cf. § 4.5.3.3) doit être activée.



Sinon, vous trouvez les paramètres de contour suivant ici :

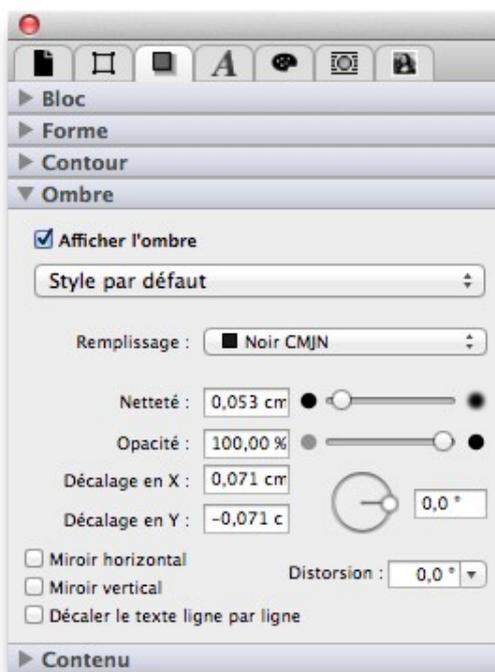
- * **Espacement.** Vous définissez ici l'écartement de l'élément graphique qui sera répété sur tout le tracé.
- * **Échelle.** Vous définissez ici la taille de toutes les copies des éléments graphiques sur le tracé.
- * **Décalage.** Vous pouvez définir un décalage du premier élément graphique par rapport au début de la ligne.
- * **Rampe.** Utilisez ce curseur pour permettre d'agrandir progressivement les éléments jusqu'à leur taille définie au milieu du tracé puis de les réduire en fin de tracé.
- * **Rotation sur la courbure du tracé.** Lorsque cette option est cochée, tous les éléments graphiques subissent une rotation pour suivre la courbure du tracé. Si vous n'utilisez pas cette option, aucun élément graphique ne subira de rotation, tel qu'ils sont affichés dans le champ de l'élément graphique.
- * **Champ de l'élément graphique.** Ce champ affiche l'élément graphique utilisé sur le tracé. Ce champ ne peut pas être rempli directement par en glissant/déposant un élément graphique. Copiez pour cela un élément graphique dans le Presse-papiers.
- * **Obtenir depuis le presse-papiers.** Lorsque vous aurez copié l'élément graphique dans le Presse-papiers, il sera placé dans ce champ après avoir cliqué ce bouton.
- * **Effacer.** Si vous souhaitez supprimer le graphique affiché dans le champ de l'élément graphique, veuillez cliquer ce bouton.

Retour à :

- *Inspecteur de contour* : § 4.5.3.3

4.5.3.4 Inspecteur d'ombre

iCalamus propose de puissantes fonctions d'ombrage, qui peuvent être paramétrées ici.



- **Afficher l'ombre.** Lorsque vous cochez cette case, l'ombre du bloc sera affichée. Cette case n'est pas activée pour plusieurs types de bloc (par exemple les blocs texte) mais peut l'être à tout moment par la suite. Si la forme ou son contour sera tracé dépend d'autres paramètres dans l'inspecteur de bloc.
- **Netteté.** Vous définissez ici comment l'ombre doit être tracée et comment le rayon de netteté doit être ajusté pour le tracé de ses bords. Vous obtiendrez ainsi des effets d'ombre très réaliste.
- **Opacité.** L'ombre considérée n'a pas besoin de commencer avec une opacité de 100%. Vous pouvez définir des opacités progressives, voire transparentes.
- **Décalage et angle.** Indiquez ici si l'ombre doit s'afficher à la droite de l'objet et avec quel décalage par rapport à lui. Si le décalage est trop important, l'ombre pourra sembler irréaliste et il faudra donc y prêter attention. Vous pourrez également faire tourner l'ombre pour obtenir des effets plus étranges.
- **Miroir et distorsion.** iCalamus dispose de nombreuses options pour la mise en miroir de l'ombre. Vous pouvez réaliser une mise en miroir horizontale et/ou verticale, ajouter une distorsion gauche ou droite. Dans les blocs Texte vous pouvez même commencer à utiliser ces effets sur chaque ligne individuellement.

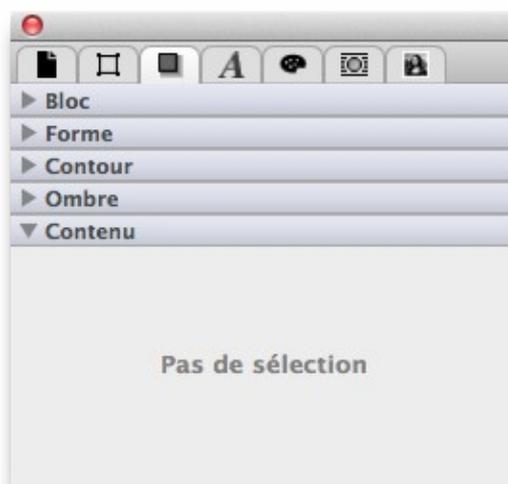
Nota : Une ombre n'est pas nécessairement noire ou grise. Vous êtes libre de lui attribuer la couleur de votre choix (dans l'Inspecteur de couleurs).

Retour à :

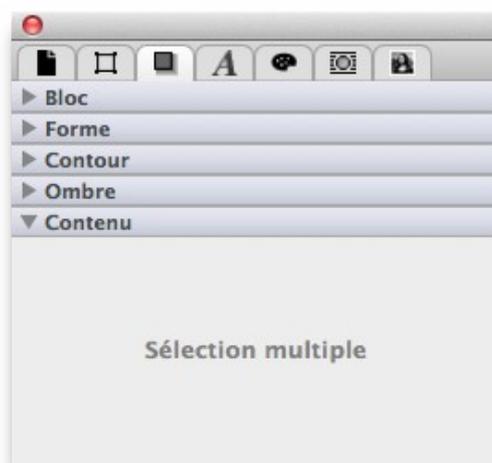
- Inspecteurs relatifs aux blocs : § 4.5.3

4.5.3.5 Inspecteur de contenu

L'inspecteur de contenu propose différents paramétrages pour les blocs *Texte* (cf. § 4.1.4.3) et *Image* (cf. § 4.1.4.9), les groupes et le contenu de PDF inséré. Si un bloc ou un contenu n'est pas pris en charge par l'inspecteur de contenu, l'état suivant sera affiché :



Si des contenus différents sont sélectionnés simultanément, l'inspecteur de contenu ne pourra pas offrir de support unique.

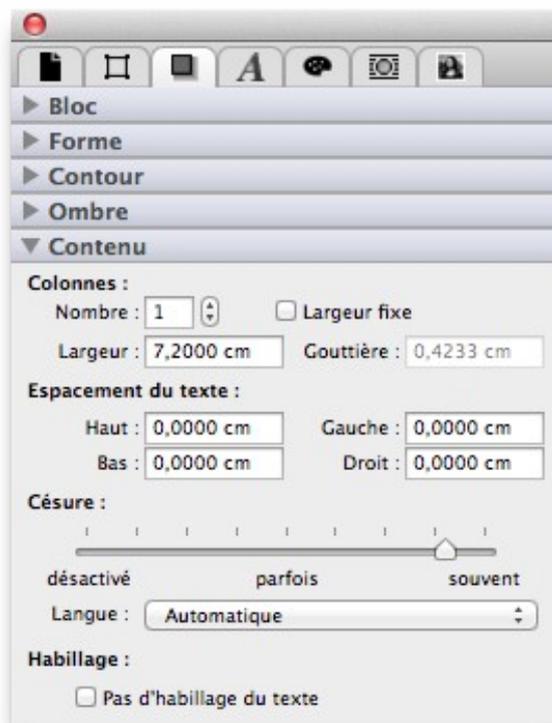


Le paramétrage des contenus pris en charge est détaillé ci-dessous.

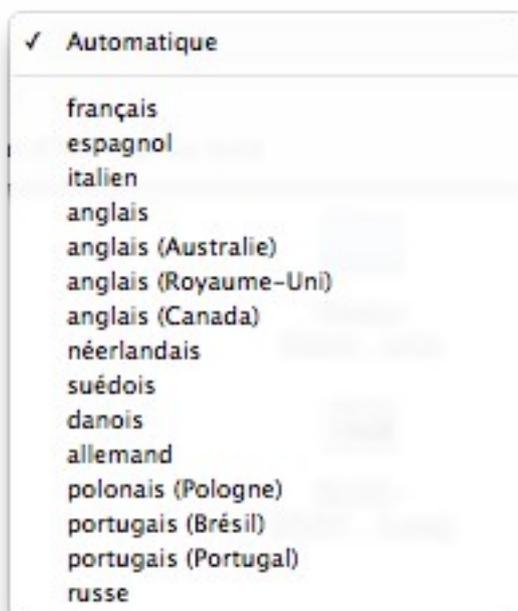
Inspecteur de contenu pour les blocs texte	§ 4.5.3.5.1
Inspecteur de contenu pour les images	§ 4.5.3.5.2
Inspecteur de contenu pour les groupes	§ 4.5.3.5.3
Inspecteur de contenu pour les documents PDF	§ 4.5.3.5.4

Retour à Inspecteurs relatifs aux blocs	§ 4.5.3

4.5.3.5.1 Inspecteur de contenu pour les blocs texte



- Colonnes.** Lorsqu'un bloc Texte est sélectionné, vous pouvez indiquer dans l'inspecteur de contenu, le nombre de colonne à utiliser dans le bloc texte. En général, il dispose d'une colonne de texte dont la largeur correspond à la largeur du bloc. En utilisant au moins deux colonnes de texte, vous pouvez définir la largeur de la colonne automatiquement ou l'ajuster avec une largeur déterminée, et définir une gouttière de séparation. Vous pouvez ainsi créer facilement des mises en page à colonnes multiples sans avoir à aligner de multiples blocs de texte. Vous pouvez également tout formater dans un bloc texte.
- Espacement du texte.** Dans cette rubrique vous pouvez spécifier si le texte d'une colonne doit occuper toute la place du bloc ou si une zone doit rester libre, en bas, en haut, à droite ou à gauche. Un espacement est recommandé, par exemple, lorsque vous souhaitez affecter une ligne de contour colorée à un bloc Texte qui, sinon, déborderait si le texte est placé en bordure de bloc.
- Césure.** iCalamus propose une césure automatique qui peut être ajustée ici. Sélectionnez : jamais si vous souhaitez désactiver la césure, sinon déplacez le curseur vers souvent si vous souhaitez augmenter le nombre de césures utilisées dans un bloc de texte.
- Langue.** Sélectionnez la langue qui doit être associée au bloc texte courant, – En général les blocs de texte reprennent la langue utilisée par iCalamus lors de son lancement. Si les blocs sont liés, la langue sera toujours attribuée à toutes les chaînes comprises dans des blocs texte. Il s'agit également de la langue utilisée pour corriger l'orthographe et la césure automatique du texte.



Afin de disposer de dictionnaires de césure pour la césure automatique, le module externe *Hyphenator* doit être téléchargé. Ce module externe contient les dictionnaires de césures gratuits que vous pouvez échanger avec d'autres personnes si vous le souhaitez. Mais vous devez vous assurer que les dictionnaires ont le bon format.

Vous trouvez les dictionnaires de cette manière :

- * Effectuez un [CRL]-clic sur l'application *iCalamus* dans le Finder et sélectionnez *Afficher le contenu du paquet*.
- * Allez dans le répertoire *Contents/PlugIns/*. Vous y trouverez tous les modules externes d'iCalamus.
- * Appliquez la commande *Afficher le contenu du paquet* sur le module externe *Hyphenator.plugin*.
- * Allez dans le répertoire *Contents/Resources/*.
- * Vous y trouverez tous les dictionnaires de césure comportant un nom formaté de la sorte : *hyph_xx_XX.dic*. *xx_XX* est la notation ISO du pays, par exemple, *en_CA* est utilisé pour English (Canada).

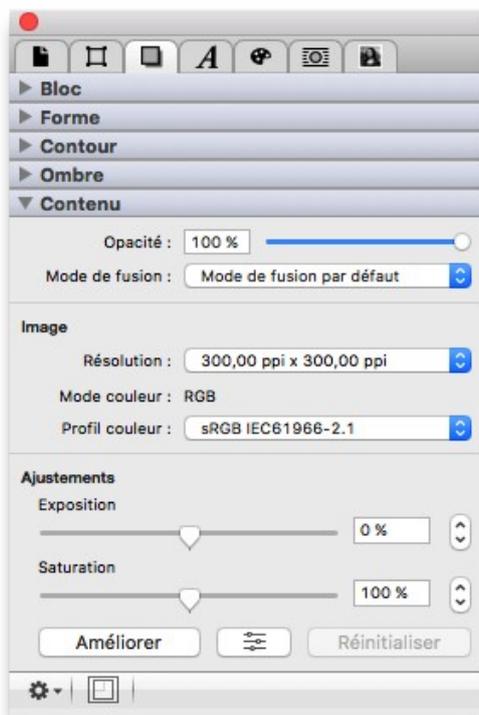
Nota : À partir de l'inspecteur de règles, vous pouvez également attribuer une autre langue à des paragraphes individuels. La langue définie dans une règle définie écrasant la langue attribuée par l'inspecteur de contenu au paragraphe considéré.

- **Habillage.** Dans l'inspecteur d'habillage vous pouvez, pour des blocs donnés, indiquer que l'habillage doit être réalisé autour de chacun de ces blocs individuels. Lorsque vous désactivez cette option pour des blocs donnés, le texte n'habillera plus ces blocs.

Retour à :

- Inspecteur de contenu : § 4.5.3.5

4.5.3.5.2 Inspecteur de contenu pour les images



- **Opacité.** Chaque bloc image dispose d'une opacité ajustable de 0% à 100%. Saisissez la valeur numérique adéquate ou déplacez le curseur à l'aide de la souris.
- **Type de fusion.** Vous définissez ici comment le bloc image sera fusionné avec l'arrière-plan. Le type de fusion est détaillé à la fin du chapitre relatif aux Inspecteurs.
- **Image.** Les paramètres suivants font référence au contenu de l'image elle-même.
 - * **Résolution.** Vous pouvez voir ici la résolution courante de l'image dans le bloc sélectionné. La résolution est mesurée en dpi (dots par inch (point par pouce)). Pour des impressions de haute qualité, la résolution des images doit être ajustée à au moins 300 dpi, mais cela dépend de l'image selon que les résolutions basse ou haute sont adaptées.

Lorsque la résolution de l'image est inférieure à 150 dpi, la résolution est affichée en rouge. La résolution d'une image comprise entre 150 et 300 dpi est affichée en orange. Les résolutions supérieures à 300 dpi sont affichées normalement en noires.



Vous pouvez voir ici la résolution courante de l'image, et vous pouvez même sélectionner l'une des résolutions d'image courante en cliquant dans le menu local. L'image sera immédiatement mise à l'échelle.

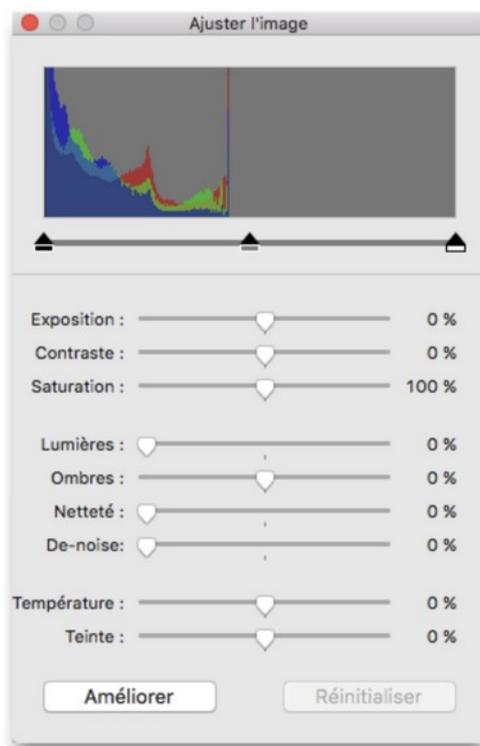
- * **Modèle couleur.** Vous trouverez ici le modèle couleur de l'image. Consultez le modèle couleur dans le chapitre Éditer une couleur de l'inspecteur de couleurs.
- * **Profil couleur.** Vous trouverez ici le profil couleur détecté ou affecté à l'image. Le menu local propose différentes variétés de profils couleur, en fonction de votre système macOS. Vous pouvez affecter un autre profil couleur, par exemple pour réaliser des séparations. Un profil couleur peut modifier la représentation couleur d'une image, sans modifier les données de l'image.

Nota : Si vous souhaitez utiliser votre propre profil couleur ICC, vous devez le copier dans le dossier `/Bibliothèque/ColorSync/Profiles/` au préalable. Il sera alors également disponible dans iCalamus.

- **Ajustements.** Vous trouverez ici la prise en charge élémentaire du filtrage d'image.
 - * **Exposition.** Déplacez le curseur pour ajuster l'exposition de l'image. Vous pouvez également utiliser le champ de saisie numérique ou utiliser les boutons d'incrémentement pour modifier les valeurs.
 - * **Saturation.** Déplacez le curseur pour ajuster la saturation (qui représente l'intensité de la couleur) de l'image. Vous pouvez également utiliser le champ de saisie numérique ou utiliser les boutons d'incrémentement pour modifier les valeurs. Réglez la saturation à 0 pour transformer l'image en noir et blanc.
 - * **Améliorer.** Cliquez ce bouton pour qu'iCalamus améliore automatiquement les couleurs.
 - * **Ajuster l'image.** Si vous cliquez ce bouton,



la fenêtre *Ajuster l'image* s'ouvre et vous pourrez y régler d'autres paramètres de l'image.

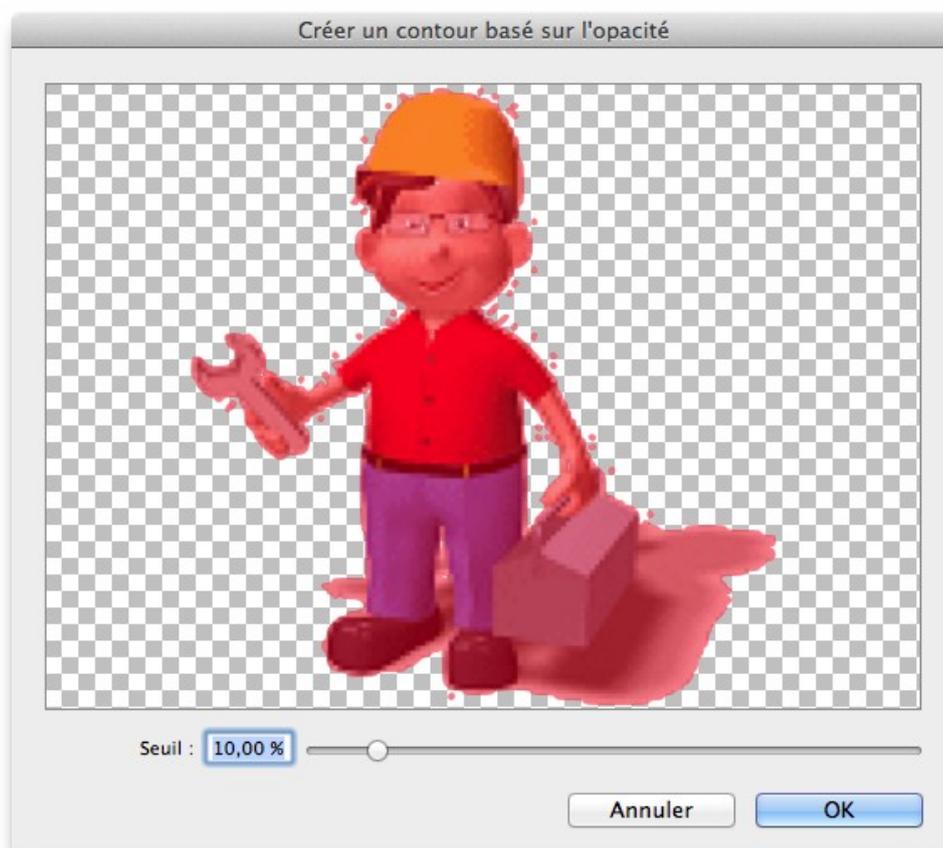


- * **Réinitialiser.** Ce bouton réinitialise tous les filtres des images.

Important : Les images non éditées seront toujours présentées dans le format dans lesquelles vous les avez importés, par exemple un JPEG sera inscrit en tant que JPEG dans le PDF. Si vous filtrez une image avec les options proposées ici, cela ne sera possible que sur des images non compressées. L'image non compressée et filtrée sera ensuite inscrite en tant que TIFF (automatiquement compressée sans pertes) dans le PDF, mais pas au format JPEG tel que c'était probablement le cas avant. Les TIFF compressés sont significativement plus gros que les JPEG. C'est pourquoi les PDF comportant des images filtrées sont en général plus gros que ceux comportant des images non éditées.

- **Fonctions additionnelles.** Cliquez sur la petite roue dentée située dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur de contenu afin d'accéder à des fonctions supplémentaires.
 - * **Créer un contour basé sur l'opacité.** Si l'image, dans le bloc sélectionné, contient des informations de transparence, vous pouvez créer un contour avec cette fonction. Utilisez alors le contour pour extraire l'image, gérer la mise en page du texte ou d'autres besoins de mises en page.

Lorsque vous sélectionnez cette fonction le dialogue suivant s'affiche :



La zone colorée rouge qui est affichée dans la prévisualisation, est au-dessus du seuil défini en bas dans le dialogue. Un seuil de 0% crée un contour qui ne prendra en compte que les parties blanches. Un seuil de 100% ne générera aucun contour.

- **Ajustage proportionnel de l'image à la taille du bloc.** Lorsque vous voyez le petit symbole de bloc coloré en rouge en bas de l'inspecteur de bloc, c'est que l'image dans le bloc n'est pas ajustée à ses proportions originales.



En cliquant sur ce symbole, vous pourrez ajuster l'image de manière proportionnelle à la taille du bloc actuel. L'image sera centrée dans le bloc.

Retour à :

- Inspecteur de contenu : § 4.5.3.5

4.5.3.5.3 Inspecteur de contenu pour les groupes

Si vous avez regroupé le contenu avec des blocs de formes, vous pouvez définir ici comment utiliser les blocs de formes comme masque de contenu.



- Aucune.



- **Union.**



- **Combiner.**



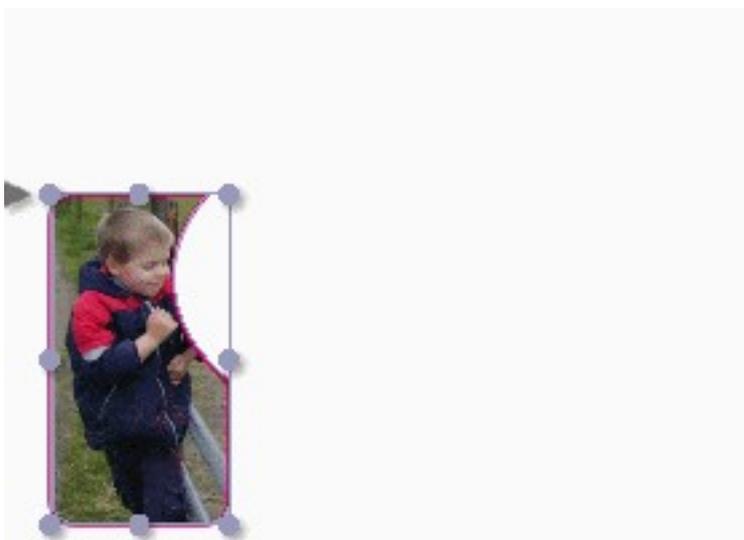
- **Fusionner.**



- **Intersection.**



- **Soustraire.**



- **XOR.**

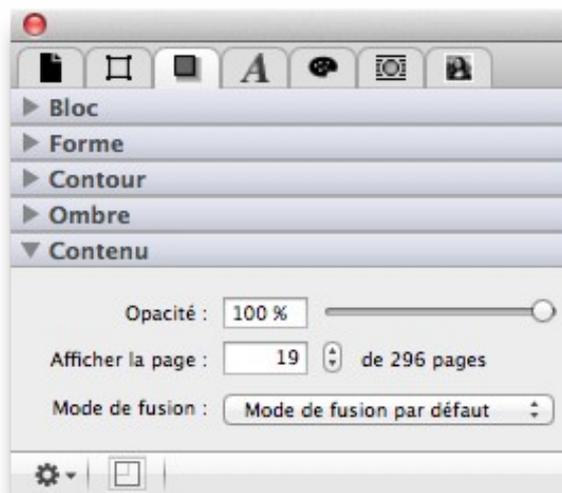


Retour à :

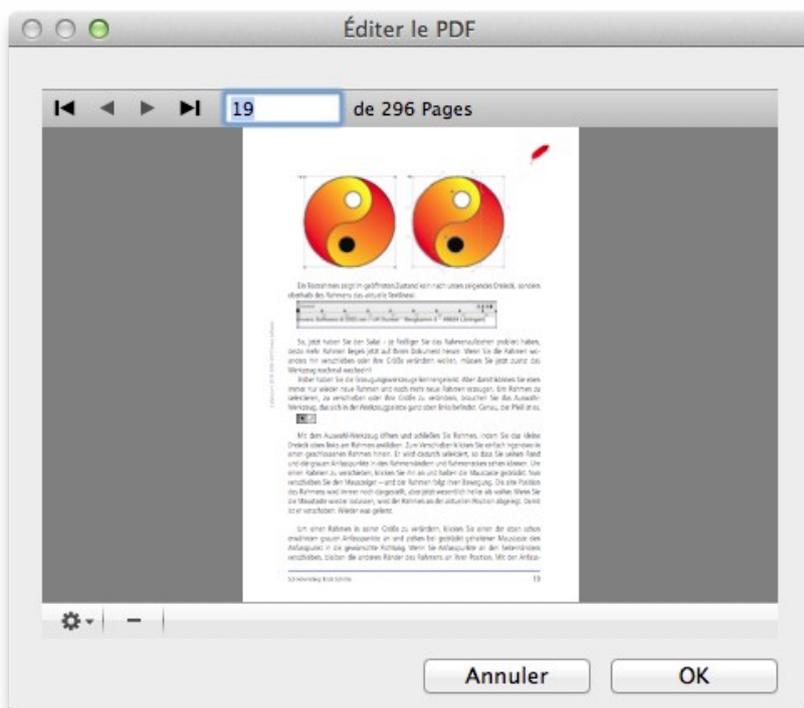
- Inspecteur de contenu : § 4.5.3.5

4.5.3.5.4 Inspecteur de contenu pour les documents PDF

Dans iCalamus vous pouvez placer un contenu PDF dans un bloc. L'inspecteur de contenu propose les fonctions d'édition de contenu PDF suivantes :



- **Opacité.** Chaque bloc PDF dispose d'une opacité ajustable de 0% à 100%. Saisissez la valeur numérique adéquate ou déplacez le curseur à l'aide de la souris.
- **Afficher la page.** Vous pouvez définir ici le numéro de la page à afficher sous forme d'image dans le bloc courant
- **Type de fusion.** Vous définissez ici comment le bloc PDF sera fusionné avec l'arrière-plan. Le type de fusion est détaillé à la fin du chapitre relatif aux Inspecteurs.
- **Fonctions additionnelles.** Cliquez sur la petite roue dentée située dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur de contenu afin d'accéder à des fonctions supplémentaires.
 - * **Éditer le PDF.** À partir de cette fenêtre vous pouvez supprimer des pages dans le document PDF que vous avez inséré et copier des blocs de texte individuels dans le Presse-papiers afin de le réutiliser, par exemple, dans un bloc Texte.

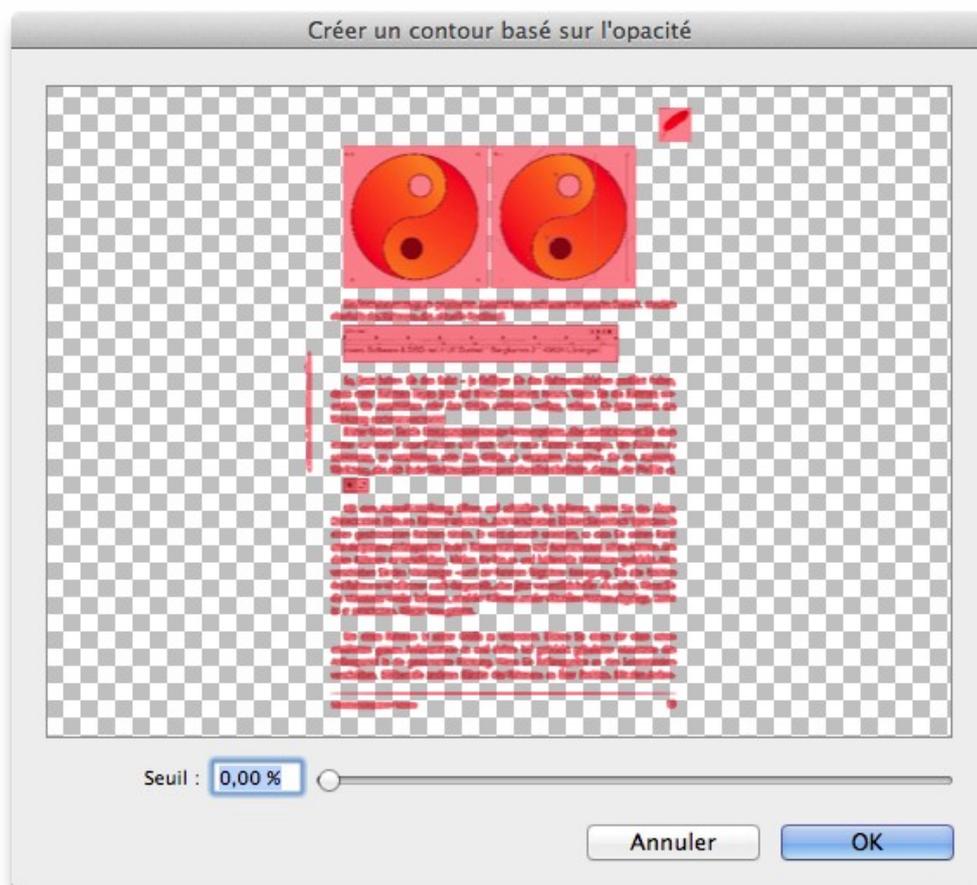


À partir de cette fenêtre vous pourrez rapidement naviguer dans le document PDF et supprimer la page affichée en cliquant sur le bouton [-] situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre. (Le document PDF original n'en sera pas pour autant modifié.)

Cliquez sur le bouton affichant une petite roue dentée située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre d'édition du document PDF pour accéder à des fonctions supplémentaires.

- * **Copier le texte de la page.** Sélectionnez cet élément de menu si vous souhaitez qu'iCalamus copie tout le texte, qu'il arrive à reconnaître sur la page courante du document PDF, dans le Presse-papiers pour une utilisation ultérieure.
- * **Copier le texte du document.** Cet élément de menu permet de copier tout le texte du document PDF, qu'il arrive à reconnaître, dans le Presse-papiers pour une utilisation ultérieure.
- * **Supprimer les pages.** Si vous souhaitez supprimer une ou plusieurs pages à la fois du document PDF importé, sélectionnez cet élément de menu. Un dialogue s'affiche dans lequel vous pouvez saisir l'intervalle des pages à supprimer.
- **Créer un contour basé sur l'opacité.** Si le document PDF, dans le bloc sélectionné, contient des informations de transparence, vous pouvez créer un contour avec cette fonction. Utilisez alors le contour pour extraire le document PDF, gérer la mise en page du texte ou d'autres besoins de mises en page.

Lorsque vous sélectionnez cette fonction le dialogue suivant s'affiche :



La zone colorée rouge qui est affichée dans la prévisualisation, est au-dessus du seuil défini en bas dans le dialogue. Un seuil de 0% crée un contour qui ne prendra en compte que les parties blanches. Un seuil de 100% ne générera aucun contour.

- **Ajustage proportionnel du PDF à la taille du bloc.** Juste à côté du bouton contenant une roue dentée, vous pouvez voir s'afficher un symbole représentant un petit bloc.



Lorsque ce symbole est teinté en rouge, il signale que le contenu du bloc n'est pas affiché dans les proportions d'origines. Par un clic sur cette icône vous pouvez ajuster le document PDF proportionnellement à la taille du bloc.

Retour à :

- Inspecteur de contenu : § 4.5.3.5

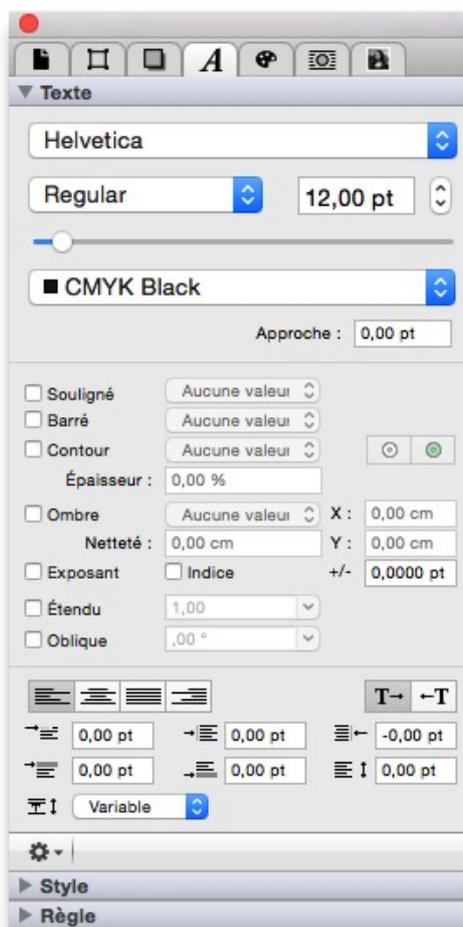
4.5.4 Inspecteurs relatifs aux textes

Inspecteur de texte	§ 4.5.4.1
Inspecteur de style	§ 4.5.4.2
Inspecteur de règle	§ 4.5.4.3

Retour à Inspecteurs	§ 4.5

4.5.4.1 Inspecteur de texte

L'inspecteur de texte propose plusieurs paramètres qui sont plus facilement compréhensibles lorsqu'ils sont vus en tant que groupes. Les réglages ne sont accessibles que lorsqu'un bloc Texte est sélectionné en mode Texte et qu'un texte a été sélectionné.



Un clic sur la roue dentée ouvre un menu de fonctions textuelles supplémentaires permettant l'édition du texte.

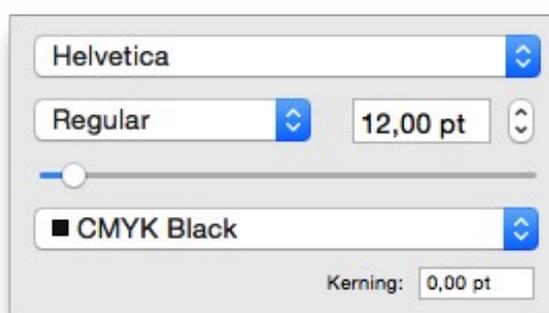


Ces fonctions sont détaillées au chapitre *Menu contextuel* en mode *édition de texte* (cf. § 4.3.4).

Type de police, taille police, approche, couleur de remplissage	§ 4.5.4.1.1
Attributs de texte	§ 4.5.4.1.2
Formatage du texte	§ 4.5.4.1.3

Retour à Inspecteurs relatifs aux textes	§ 4.5.4

4.5.4.1.1 Type de police, taille police, approche, couleur de remplissage



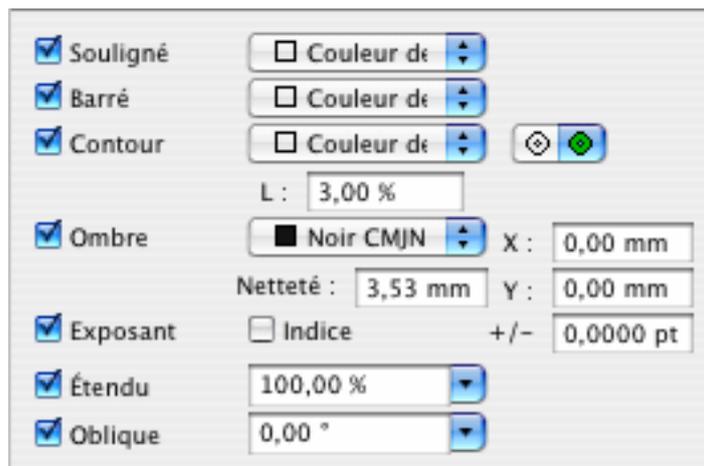
Sélectionnez ici le type de la police de caractère à utiliser avec laquelle doit s'afficher le texte sélectionné. Toutes les polices actuellement installées et prises en charge par macOS sont disponibles.

Définissez dans ce champ la taille générale de la police sélectionnée. Le texte n'a pas besoin d'être toujours écrit en noir, pour cela sélectionnez une couleur de remplissage. De plus, vous pouvez ajuster l'approche entre les caractères, en augmentant la distance les séparant par des valeurs positives et en la réduisant par des valeurs négatives.

Retour à :

- Inspecteur de texte : § 4.5.4.1

4.5.4.1.2 Attributs de texte



Le texte peut avoir de nombreux attributs supplémentaires, qui peuvent être ajustés dans cette section de l'inspecteur de texte. Vous pouvez définir différentes couleurs pour le **Souligné**, le **Barré** et le **Contour**. L'épaisseur du contour peut être définie à l'aide d'un champ d'édition. Les boutons de sélection situés près de la case à cocher **Contour** permettent de définir si le texte doit être affiché sous forme de contour uniquement, ou si le contour et le remplissage doivent être affichés.

La **Couleur de remplissage** est un cas particulier, tout comme **Transparent**. Lorsqu'un attribut de texte est défini sur **Couleur de remplissage**, cet attribut prend sa couleur par défaut à partir de la couleur de remplissage définie dans **Attribuer des couleurs de texte** dans l'**Inspecteur de couleurs**.

Transparent permet de faire apparaître l'arrière-plan comme le remplissage du texte.

Lorsqu'un attribut est défini sur une valeur autre que **Couleur de remplissage**, la couleur de cet attribut reste définie et n'est pas écrasée par l'Inspecteur de couleurs.

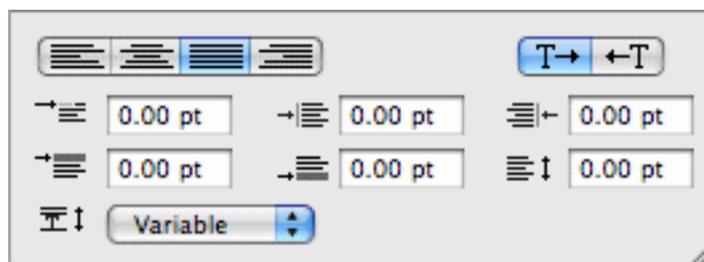
Nota : Les dégradés de couleurs ne peuvent pas être utilisés comme attribut de texte.

L'ombre peut avoir un rayon de netteté et un décalage défini par des valeurs horizontales (X) et verticales (Y) indépendantes.

Retour à :

- Inspecteur de texte : § 4.5.4.1

4.5.4.1.3 Formatage du texte



Dans ce paragraphe vous définissez comment le texte doit être formaté. iCalamus propose différents paramètres qui peuvent être utilisés de façon indépendante ou combinées. Ces paramètres sont détaillés ci-dessous.

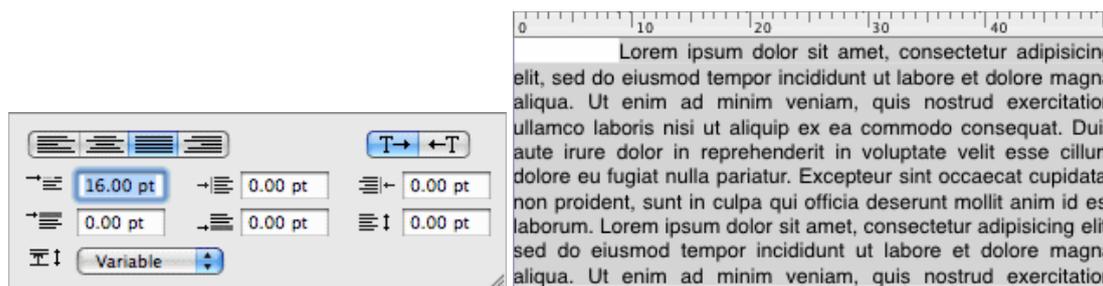
Tous les réglages que vous pouvez réaliser ici, font toujours référence au texte sélectionné. Lorsque vous réglez des paramètres qui sont également définis par une règle ou par un style utilisé dans ce texte, vous écrasez leur paramétrage.

- **Justification**



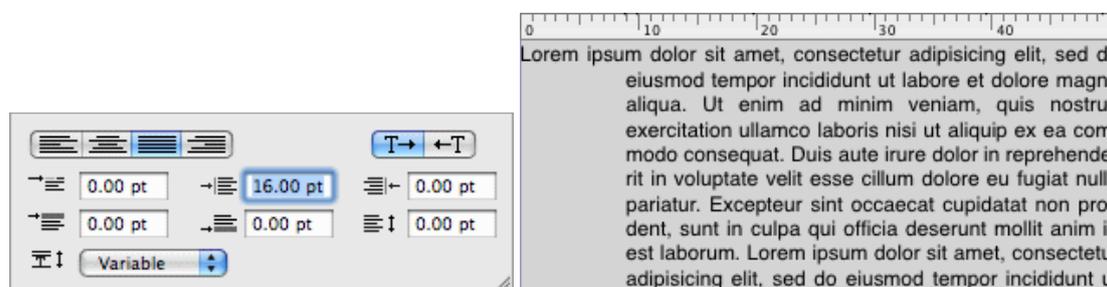
Vous définissez ici si le texte doit être justifié à gauche, centré justifié à droite ou justifié (à gauche et à droite). Vous pouvez, par exemple, utiliser une règle justifiant à gauche et définir une partie du texte comme devant être justifiée à droite.

- **Indentation gauche de la première ligne**



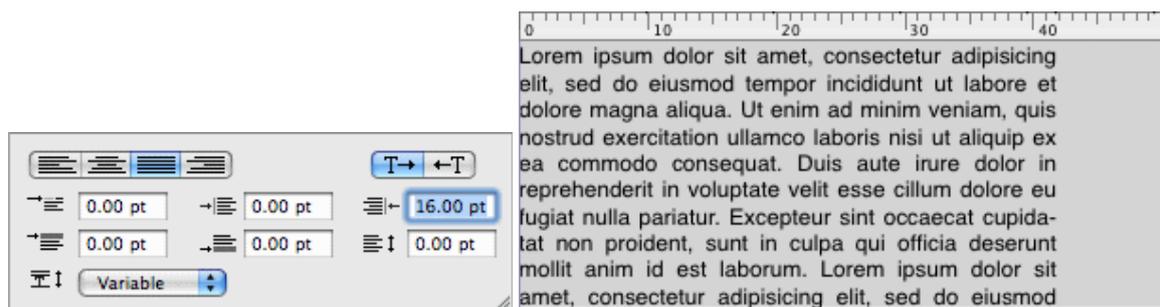
Vous définissez ici l'indentation de la première ligne par rapport à la bordure gauche du cadre. Si vous travaillez, par exemple, sur la mise en page d'un livre standard et que vous utilisez une hauteur de ligne de 9 pt dans une ligne visible de 12 pt, vous pouvez facilement créer un début de paragraphe esthétique en saisissant une hauteur de ligne visible en justifiant la première ligne à gauche ici.

- **Indentation gauche**



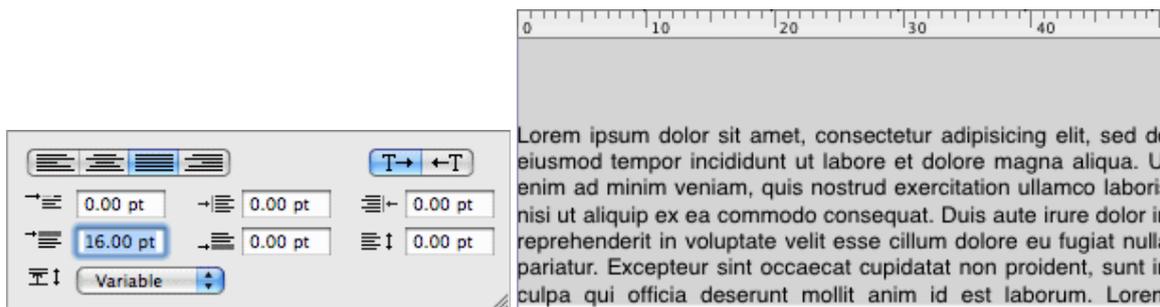
Vous définissez ici l'indentation gauche des lignes du paragraphe. Ce mode d'indentation est souvent utilisé dans des listes à puces ou lorsque vous voulez lister des éléments sur plusieurs lignes.

- **Indentation droite**



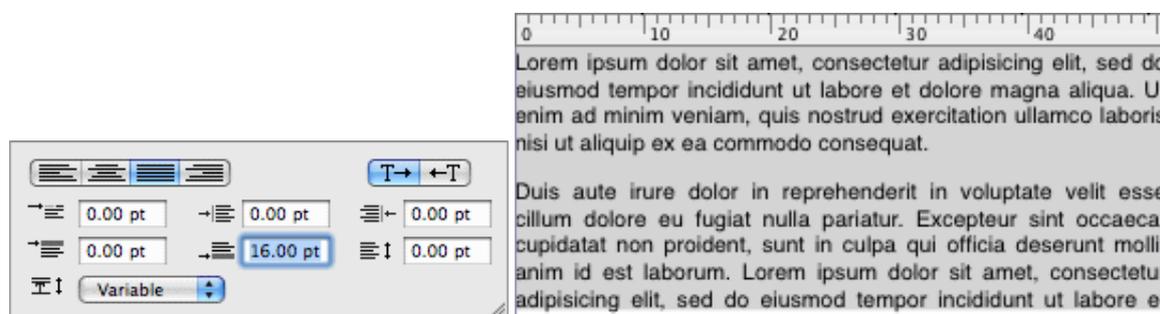
Vous définissez ici l'indentation droite de toutes les lignes de texte.

- **Espacement avant un paragraphe**



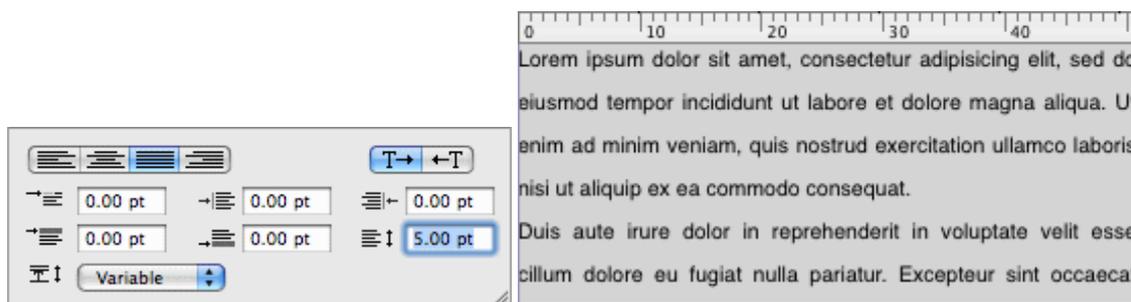
Vous définissez ici l'espace supplémentaire qui sera ajouté en haut de chaque paragraphe. Cette valeur peut s'ajouter avec celle du paramètre Espacement après un paragraphe décrit ci-après.

- **Espacement après un paragraphe**



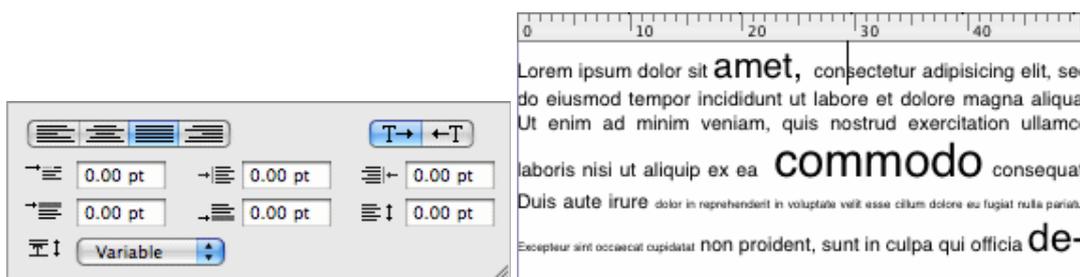
Vous définissez ici l'espace supplémentaire qui sera ajouté en bas de chaque paragraphe. Si vous écrivez un paragraphe débutant avec un espace de 9 pt et se terminant par un espace de 18 pt, la fin du paragraphe semblera comporter une ligne de texte vierge. Cette valeur peut s'ajouter à celle du paramètre précédent Espacement avant un paragraphe décrit ci-avant.

- **Espacement entre les lignes**



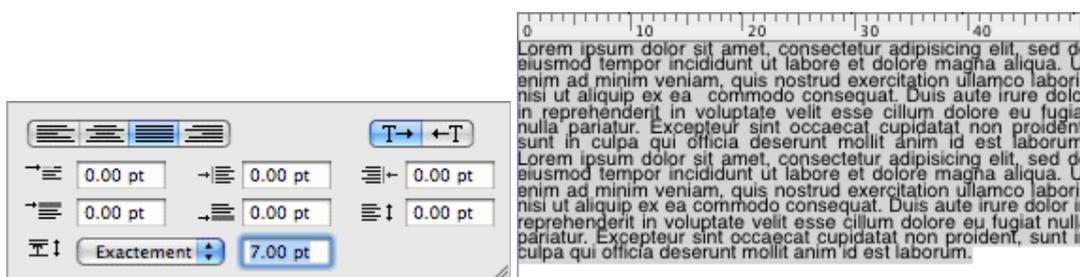
Cette valeur définit l'espacement entre deux lignes. Si vous utilisez un texte avec une police de caractères de 12 pt et que vous ajoutez 2 pt d'espacement entre les lignes, la ligne visible aura une taille (hauteur de ligne) de 14 pt.

- **Hauteur de ligne.** Vous pouvez ajuster ici la hauteur de ligne avec différentes options.
 - * **Variable**



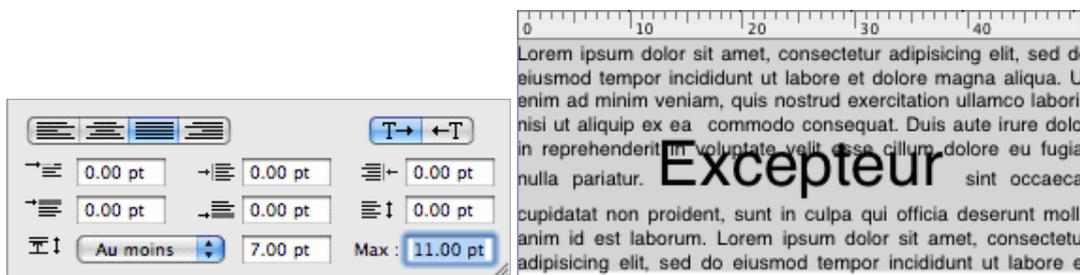
Si vous définissez une hauteur de ligne variable, la hauteur de la ligne correspondra à la plus grande taille de caractère utilisée dans la ligne.

- * **Exacte**



Vous définissez dans le champ associé la hauteur exacte que doit prendre la ligne. Peu importe que la taille des caractères soit plus ou moins grande, ils seront formatés à la taille de la ligne indiquée.

- * **Au moins**



Vous pouvez définir une hauteur de ligne minimale. Si vous définissez la hauteur maximale à zéro dans le second champ additionnel (valeur par défaut), alors celle-ci sera illimitée. Mais vous pouvez également définir une hauteur de ligne maximale dans ce champ.

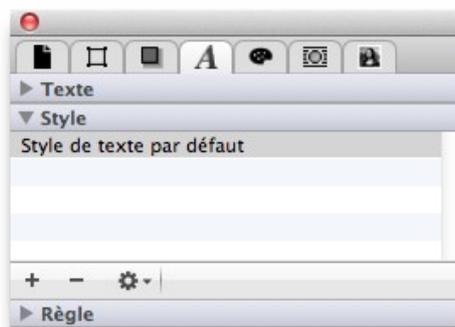
Retour à :

- Inspecteur de texte : § 4.5.4.1

4.5.4.2 Inspecteur de style

L'*Inspecteur de style* de texte gère la liste des styles de texte que vous avez créés dans le document. Par défaut, la liste ne comporte qu'une seule entrée, nommée *Style de texte par défaut*.

Tous les styles de texte utilisés dans le document ne doivent pas nécessairement figurer dans la liste. Ceux qui ne sont pas placés dans la liste sont appelés styles de texte libres.



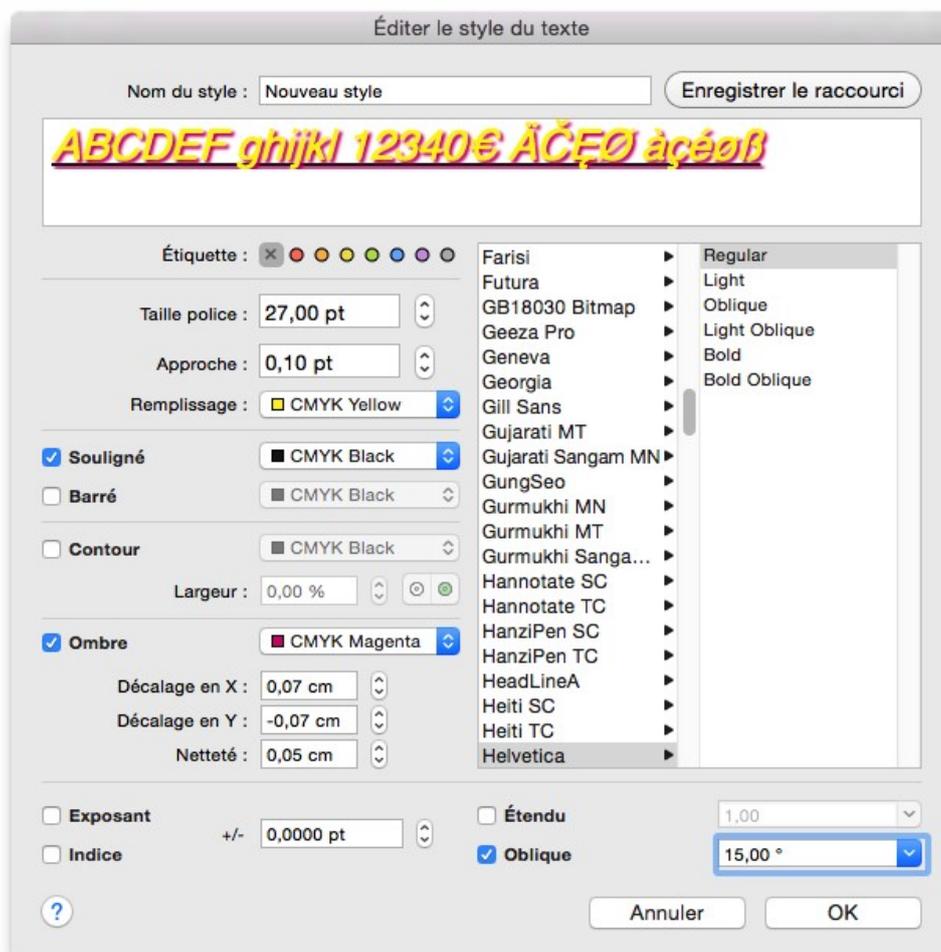
Un double-clic sur un style dans la liste permet d'afficher et d'éditer ses paramètres. Le dialogue de paramétrage d'un style est décrit ci-dessous dans Ajouter un style.

Ajouter un style	§ 4.5.4.2.1
Supprimer un style	§ 4.5.4.2.2
Fonctions de styles avancées	§ 4.5.4.2.3

Retour à Inspecteurs relatifs aux textes	§ 4.5.4

4.5.4.2.1 Ajouter un style

Si vous souhaitez créer un nouveau style, cliquez sur le bouton [+] situé dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur de styles. Le dialogue suivant s'affiche, à partir duquel vous pouvez régler les paramètres de ce style.



Les paramètres du dialogue sont décrits ci-dessous :

- **Nom du style.** N'oubliez pas de donner un nom significatif à ce style. Vous pouvez classer tous les styles de texte de différentes façons par la suite.
- **Enregistrer le raccourci.** Vous définissez ici le raccourci du style de texte qui sera ensuite affiché dans la liste des styles de texte.
- **Aperçu des polices.** Ce champ permet une visualisation dynamique du style du texte en cours d'édition, sans tenir compte du fait qu'un bloc de texte utilise déjà ce style dans votre document. Vous pouvez ainsi non seulement naviguer dans vos différentes polices, mais également décider si un style de texte prédéfini ressemble à ce que vous attendiez. La taille de la police en mode aperçu est limitée à 72pt, même si la taille sélectionnée est plus grande.
- **Étiquette.** Si vous souhaitez organiser les choses par couleurs, utilisez les étiquettes de couleurs pour vos styles de texte, par exemple, regroupez tous les styles de texte Verdana en tant que styles de texte rouge. Les couleurs sont alors affichées dans la liste des styles de l'inspecteur de Style de texte.
- **Taille police.** Vous pouvez définir ici la taille de la police pour le style de texte courant. Elle ne peut cependant pas être inférieure à 0.01pt de toute manière.
- **Approche.** Définit une distance additionnelle entre les caractères, si nécessaire. La saisie de valeurs négatives est possible.
- **Remplissage.** Sélectionnez une couleur de remplissage pour la police sélectionnée. Si le menu local de couleur ne vous propose pas la couleur voulue, veuillez la définir au préalable dans l'inspecteur des Couleurs. Cela est vrai pour tous les menus locaux de couleurs dans ce dialogue.
- **Souligné.** Sélectionnez une couleur pour le trait de soulignement si vous le souhaitez.
- **Barré.** Sélectionnez une couleur pour le trait barrant le texte si vous le souhaitez.
- **Contour.** Sélectionnez une couleur pour la ligne de contour, si vous le souhaitez. L'épaisseur de la ligne de contour est un pourcentage de la taille de la police. Vous pouvez même choisir entre Contour seulement et Contour et remplissage.
Ombre. Sélectionnez une couleur pour l'ombre si vous le souhaitez. Dans ce cas, vous ne pourrez pas combiner les styles Contour et Ombré. Définissez l'écart souhaité et un rayon de netteté. Une valeur d'écart positive en x déplace l'ombre vers la droite, alors qu'une valeur d'écart positive en y déplace l'ombre vers le bas.
- **Exposant/Indice.** Cochez l'un de ces styles si vous le souhaitez. Vous pouvez également modifier l'écart de la ligne de référence verticale des styles Exposant/Indice. Seul un de ces style peut être sélectionné à la fois (pour des raisons évidentes).
- **Gestionnaire de polices.** Le gestionnaire de polices affiche toutes les polices disponibles enregistrées dans votre système macOS. La colonne de gauche affiche la famille de la police, alors que celle de droite affiche les différents aspects de la police.
- **Étendu.** Même si cela n'est pas recommandé par les puristes en typographie, vous pouvez également étendre (ou compresser) la largeur de la police. Les puristes choisiront de sélectionner des polices étendues ou compressées dans ce cas.
- **Oblique.** Également non recommandé par les puristes en typographie, vous pouvez également biaiser la police. Les puristes choisiront de sélectionner une police oblique dans ce cas.

Retour à :

- Inspecteur de style : § 4.5.4.2

4.5.4.2.2 Supprimer un style

En cliquant sur le bouton [-] situé dans la partie inférieure gauche de l'inspecteur de styles, vous pouvez supprimer le style sélectionné. Si le style a été utilisé dans le document, vous devrez sélectionner un style de substitution.



Sinon le style sera supprimé après confirmation.



Retour à :

- Inspecteur de style : § 4.5.4.2

4.5.4.2.3 Fonctions de styles avancées

Le bouton comportant une petite roue dentée permet d'accéder à des options supplémentaires :

- **Nouveau style à partir de la sélection.** Dans le bloc Texte courant, ses (premiers) paramètres de texte peuvent servir à créer un nouveau style qui sera ajouté avec ces paramètres à la liste des styles.

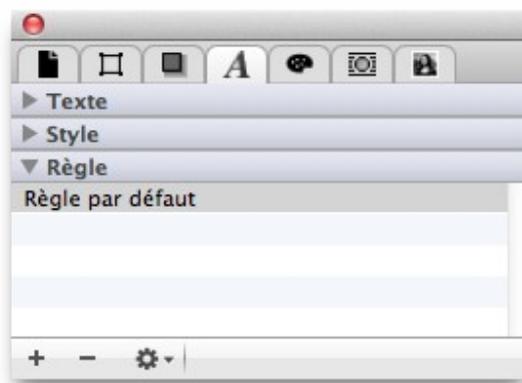
- **Créer et appliquer le style à partir du texte.** Si vous avez sélectionné un texte dans le bloc Texte courant, vous pouvez ajouter tous les styles (libres) en tant que nouveaux styles à la liste des styles. Dans le même temps les styles trouvés seront appliqués comme des styles dans les positions correspondantes du texte. Ces styles ne sont dès lors plus libres, mais sont sous contrôle dans l'inspecteur de styles.
- **Dupliquer le style du texte.** Vous pouvez créer une copie du style sélectionné dans la liste, si vous utilisez cet élément de menu.
- **Classer par.** Si la liste comporte au moins deux styles, vous pouvez les classer par nom, ou par valeur. Valeur signifie ici par taille de polices de caractères.
- **Charger la liste des styles.** Utilisez cette fonction pour charger une liste de style de texte préalablement enregistrée dans votre document courant. Les entrées de la liste des styles de texte chargées seront ajoutées à la liste courante du document.
- **Enregistrer la liste des styles.** Vous pouvez enregistrer la liste de style du document courant. De cette manière vous pouvez partager des listes de style dans vos documents ou avec d'autres utilisateurs iCalamus. Sélectionnez un endroit dans lequel placer et gérer la liste de style de textes. L'extension de ce fichier est **.icps1**.

Retour à :

- Inspecteur de style : § 4.5.4.2

4.5.4.3 Inspecteur de règle

L'Inspecteur de règle gère la liste des règles que vous avez créé dans le document. Par défaut, la liste ne comporte qu'une seule entrée dont le nom est Défaut.



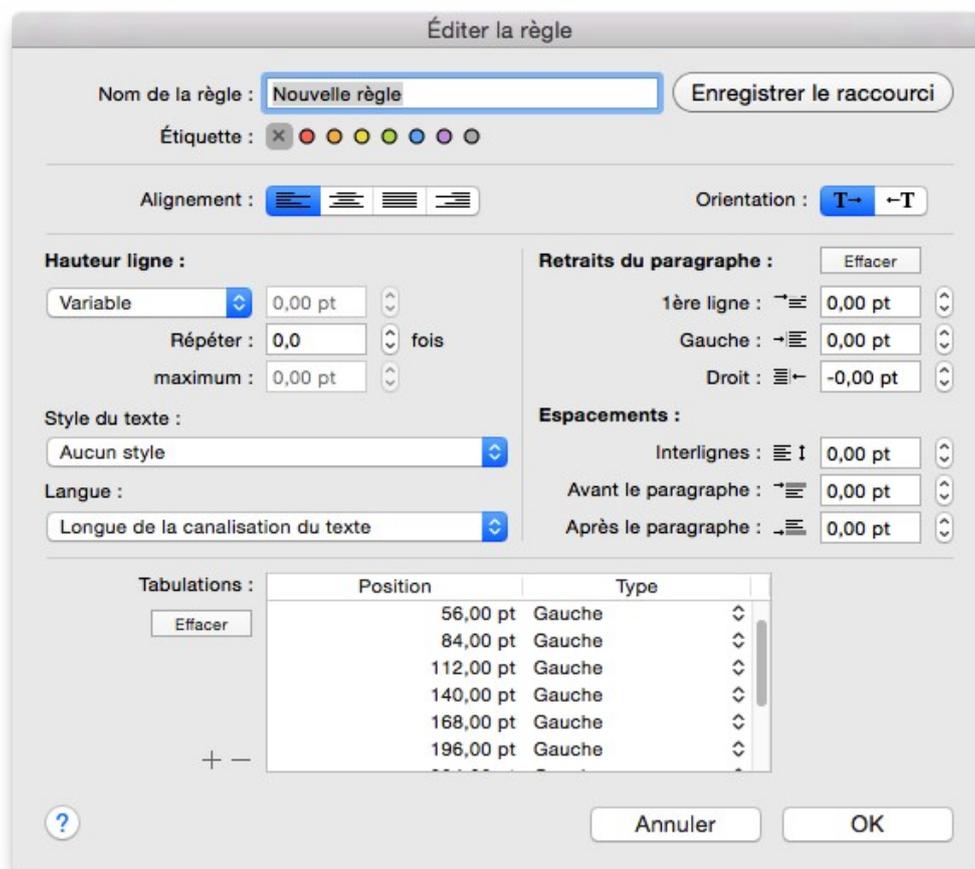
Un double-clic sur une règle dans la liste permet d'afficher et d'éditer ses paramètres. Le dialogue de paramétrage d'une règle est décrit ci-dessous dans Ajouter une règle.

Ajouter une règle	§ 4.5.4.3.1
Supprimer une règle	§ 4.5.4.3.2
Fonctions de règles avancées	§ 4.5.4.3.3

Retour à Inspecteurs relatifs aux textes	§ 4.5.4

4.5.4.3.1 Ajouter une règle

Si vous souhaitez créer une nouvelle règle, cliquez sur le bouton [+] situé dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur de règles. Le dialogue suivant s'affiche, à partir duquel vous pouvez régler les paramètres de la règle.



Les paramètres du dialogue sont décrits ci-dessous :

- **Nom de la règle texte.** N'oubliez pas de donner un nom significatif à cette règle. Vous pouvez classer tous les noms de règle texte selon différentes méthodes par la suite.
- **Enregistrer le raccourci.** Vous pouvez définir ici un raccourci pour la règle texte qui sera alors affiché dans la liste des règles texte.
- **Étiquette.** Si vous souhaitez organiser les choses par couleur, utilisez les étiquettes de couleurs, par exemple pour regrouper toutes les règles de texte centré en tant que Règle de texte rouge. Les couleurs sont ensuite affichées dans la liste des règles texte de l'Inspecteur de texte.
- **Alignement.** Cliquez simplement sur l'une des quatre icônes disponibles pour aligner le texte à l'identique.
- **Direction.** Si vous écrivez des textes en arabe par exemple, vous avez la possibilité de modifier le sens d'écriture de la gauche vers la droite par de la droite vers la gauche. Cela permute aussi automatiquement les réglages d'alignement.
- **Hauteur de ligne.** Sélectionnez la hauteur de ligne de votre choix parmi les huit hauteurs disponibles dans le menu local. Trois types sont disponibles et sont décrits ci-dessous :
 - * **Variable.** Sélectionnez ce type de hauteur de ligne si la hauteur des lignes ne vous importe pas du tout. La hauteur des lignes dépendra alors de la hauteur de la police sélectionnée. Utilisez l'option [plusieurs fois] si vous souhaitez multiplier la hauteur des lignes de manière rapide et simple.

- * **Exacte.** Si vous sélectionnez ce type de hauteur de ligne, toutes les lignes devront avoir la même hauteur. Les glyphes de texte qui sont supérieurs à cette valeur pourront éventuellement déborder. Le type [Exactement] ne prend pas en charge le facteur de multiplication pour la hauteur des lignes ; il est automatiquement réinitialisé à 1.0 pour ce type.
- * **Au moins.** Si toutes les lignes de texte doivent avoir une hauteur prédéfinie, sélectionnez ce type. Tant que vous n'activez pas l'option [maximum], de plus grandes hauteurs de lignes dépendront principalement de la hauteur de la police sélectionnée. Si vous activez l'option [maximum], vous pouvez définir une hauteur de ligne maximale qui ne pourra jamais être inférieure à la plus petite hauteur de ligne. Utilisez l'option [plusieurs fois] si vous souhaitez multiplier la hauteur des lignes de manière rapide et simple. Gardez à l'esprit que la valeur maximum pourra limiter le facteur de multiplication.
- **Style de texte.** Les styles de texte sont des styles de paragraphe qui font référence à un paragraphe de texte au moins. Vous pouvez aussi affecter un style de texte existant à style de paragraphe. Par défaut aucun style de texte n'est affecté.
- **Langue.** Une méthode de formatage de paragraphe est contrôlée par une règle de texte. Vous pouvez également affecter à cet endroit une langue donnée qui sera utilisée pour la césure et la correction orthographique de tous les textes qui utiliseront cette règle.
- **Indentations de paragraphe.** Les lignes dans un paragraphe ne doivent pas nécessairement débiter sur la bordure gauche du bloc de texte. Utilisez des indentations pour ajouter des espaces dans la mise en page du texte comme pour la première ligne d'un paragraphe. Trois valeurs d'indentation peuvent être définies ici. Lorsque l'indentation d'un paragraphe au moins est non nulle, un petit bouton [Effacer] est visible. Un clic sur ce bouton permet de réinitialiser toutes les valeurs d'indentations du paragraphe à nulle en une fois.
- **Espacements.** Vous pouvez définir des espacements additionnels entre les lignes d'un paragraphe, avant un nouveau paragraphe ou après des paragraphes. Toutes ces valeurs s'ajoutent aux hauteurs de lignes définies. Lorsqu'une valeur d'espacement au moins (ou indentation de paragraphe) n'est pas nulle, un petit bouton [Effacer] est visible. Un clic sur ce bouton permet de réinitialiser toutes les valeurs d'indentations du paragraphe à nulle en une fois.
- **Tabulations.** Chaque nouvelle règle texte est créée par défaut avec un jeu de tabulations par défaut (12 tabulations d'alignement à gauche séparées de 28 pt chacun). Dans cette rubrique du dialogue vous pouvez éditer, ajouter et supprimer des tabulations. Double-cliquez sur la position d'une tabulation pour éditer sa valeur. Cliquez sur le type d'une tabulation pour modifier son alignement à partir d'un menu local. Cliquez le bouton [+] pour ajouter de nouvelles tabulations. Lorsqu'une tabulation est sélectionnée, vous pouvez la supprimer en cliquant sur le bouton [-]. Si vous souhaitez supprimer toutes les tabulations disponibles ou celle sélectionnée en une seule fois, cliquez sur le petit bouton *Effacer*.

Retour à :

- Inspecteur de règle : § 4.5.4.3

4.5.4.3.2 Supprimer une règle

En cliquant sur le bouton [-] situé dans la partie inférieure gauche de l'Inspecteur de règle, vous pouvez supprimer la règle sélectionnée. Si la règle a été utilisée dans le document, vous devrez sélectionner une règle de substitution.



Sinon la règle sera supprimée après confirmation.



Retour à :

- Inspecteur de règle : § 4.5.4.3

4.5.4.3.3 Fonctions de règles avancées

Le bouton comportant une petite roue dentée permet d'accéder à des options supplémentaires :

- **Nouvelle règle à partir de la sélection.** Si vous avez sélectionné un texte dans le bloc Texte courant, ses (premiers !) paramètres de texte peuvent servir à créer une nouvelle règle qui sera ajoutée avec ces paramètres à la liste des règles.
- **Créer et Appliquer des styles de règle texte à partir de la sélection.** Si vous avez marqué une zone texte dans un bloc de texte, toutes les règles de texte libre de la zone de texte marquée sont automatiquement ajoutées à la liste des règles texte, si aucune règle texte avec les mêmes paramètres n'existe dans la liste.
- **Dupliquer la règle.** Vous pouvez créer une copie de la règle sélectionnée dans la liste, si vous utilisez cet élément de menu.

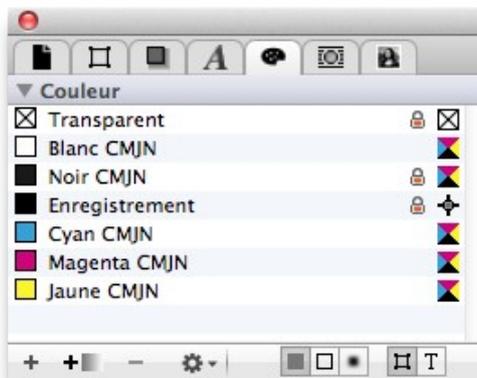
- **Classer par.** Si la liste comporte au moins deux règles, vous pouvez les classer par nom, ou par valeur. Valeur signifie ici les paramètres de la règle qui débute avec l'alignement du texte (justifié gauche, centré, etc.).
- **Charger la liste des règles texte.** Utilisez cette fonction pour charger une liste précédemment enregistrée dans votre document courant. Les entrées de la liste de règle texte seront ajoutées à la liste courante du document.
- **Enregistrer la liste des règles texte.** Vous pouvez enregistrer la liste des règles texte du document courant. De cette manière vous pouvez partager des listes de règles texte dans vos documents ou avec d'autres utilisateurs iCalamus. Sélectionnez un endroit dans lequel placer et gérer la liste de règles texte. L'extension de ce fichier est **.icps1**.

Retour à :

- Inspecteur de règle : § 4.5.4.3

4.5.5 Inspecteur de couleurs

La couleur est un élément de mise en page très basique. À partir de l'inspecteur de couleurs vous pouvez créer, modifier ou supprimer des couleurs ou des dégradés ainsi qu'attribuer ces couleurs à une forme, un contour ou une ombre. Vous définissez également ici les couleurs utilisées pour le texte.



La partie principale de l'inspecteur de couleurs est constituée par la liste des couleurs qui affiche par défaut les couleurs : *Transparent*, *Blanc CMJN*, quatre couleurs élémentaires *CMJN*, plus une couleur spéciale ayant pour nom *Enregistrement* pour les marques de découpe et de rognage. Chaque couleur s'inscrit dans un petit carré et affiche son nom, un verrou (si nécessaire) qui indique que la couleur est protégée, et un symbole qui indique le mode couleur utilisé.

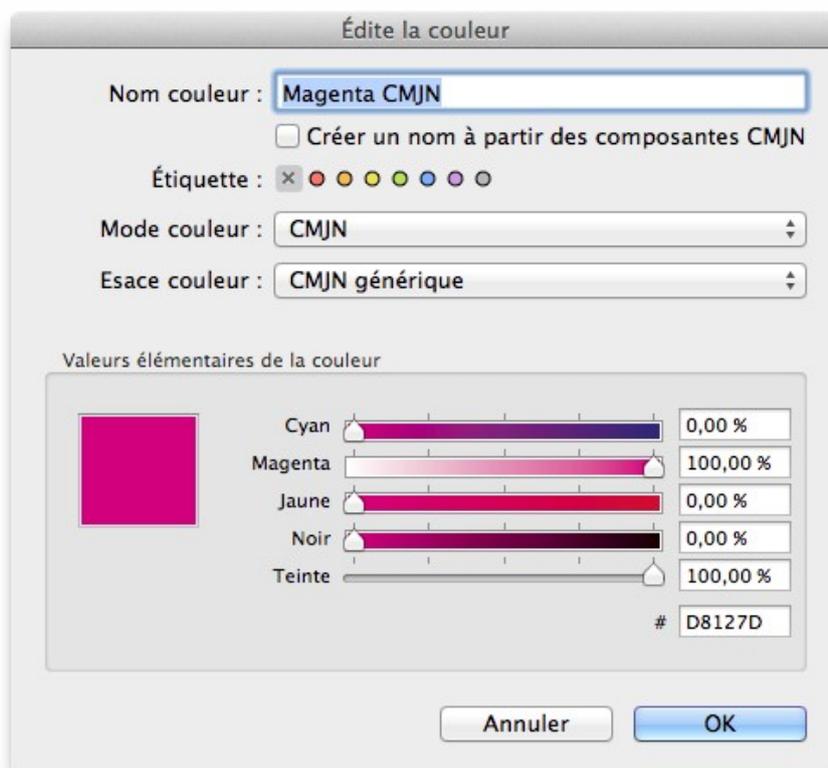
Vous pouvez réorganiser l'ordre des couleurs dans la liste en les déplaçant avec la souris. Saisissez une couleur avec la souris et déplacez-la à la position de votre choix.

Éditer une couleur	§ 4.5.5.1
Ajouter une couleur	§ 4.5.5.2
Ajouter un dégradé de couleurs	§ 4.5.5.3
Supprimer une couleur	§ 4.5.5.4
Attribuer une couleur à un objet	§ 4.5.5.5
Attribuer une couleur à un texte	§ 4.5.5.6
Fonctions de couleurs évoluées	§ 4.5.5.7
Dégradés	§ 4.5.5.8

Retour à Inspecteurs	§ 4.5

4.5.5.1 Éditer une couleur

Les couleurs existantes peuvent être modifiées. Dans la liste, double-cliquez la couleur à modifier. Le dialogue suivant s'affiche :



Ce dialogue permet de modifier le nom de la couleur, voire de le constituer en utilisant la valeur des couleurs élémentaires. Vous pouvez également attribuer une étiquette, afin de regrouper certaines couleurs, par exemple. La couleur de l'étiquette attribuée à une couleur est ensuite visualisée dans la liste de l'inspecteur.

- **Modèle couleur.** Vous pouvez affecter une couleur à un mode de couleur donné. iCalamus prend en charge les modes couleur suivants :
 - * **CMJN.** C'est le mode couleur à utiliser si vous souhaitez créer des documents destinés à être imprimés chez un imprimeur ou si vous souhaitez utiliser des couleurs distinctes. CMJN signifie Cyan, Magenta, Jaune et Noir. La valeur des couleurs dans le mode couleur CMJN comporte en général 8 bits d'information par canal couleur, soit 32 bits par point dans une image.
 - * **RVB.** Le mode couleur RVB propose des couleurs non distinctes utilisées dans le monde des ordinateurs. La plupart des périphériques d'entrée (comme les scanner et les appareils photo numériques) ainsi que les écrans utilisent ce système de couleurs. RVB signifie Rouge, Vert, Bleu. Les valeurs de couleurs utilisées dans le mode couleurs RVB utilisent en général 8 bits d'informations par canal couleur, soit 24 bits par point dans une image soit un choix de 16.7 millions de couleurs.
 - * **Gris.** Le mode couleur à niveaux de gris utilise uniquement 8 bits d'information couleur (soit 256 niveaux de gris) par point dans une image.
 - * **Espace couleur.** Vous pouvez sélectionner ici un espace couleur qui sera ensuite utilisé pour générer un modèle couleur pour certains périphériques ou systèmes. Un modèle couleur sans espace couleur associé est plus ou moins arbitraire, des couleurs Système théoriques sans relation avec la réalité. En fait, vous ne serez pas toujours en mesure de reproduire toutes les couleurs d'un modèle couleur. C'est pourquoi, des espaces couleurs prédéfinis permettent d'ajuster ou de calibrer votre modèle couleur en vue d'une utilisation ciblée. Les espaces couleurs disponibles dépendent du modèle couleur choisi.

Nota : Il existe au moins deux types d'espace couleur disponibles pour tous les modèles Couleurs proposés qui nécessitent plus d'informations :

Générique

Crée un espace couleur indépendant de l'appareil qui représente les couleurs relatives à point blanc de référence. Ce point blanc est basé sur la lumière la plus blanche que peut générer le périphérique d'affichage. Les couleurs dans un espace couleur indépendant de l'appareil doivent apparaître de la même manière lorsqu'elles sont affichées sur différents appareils, dans toute la mesure des capacités permises par l'appareil.

Si, par exemple, vous avez besoin d'afficher vos couleurs CMJN définies pour qu'elles s'affichent de la même manière sur la plupart des appareils, alors sélectionnez CMJN générique.

Appareil

Les couleurs dans un espace couleur dépendant ne sont pas transformées ou encore modifiées lorsqu'elles sont affichées sur un appareil d'affichage – c'est-à-dire, qu'il n'y a pas de tentative de maintien de l'aspect visuel d'une couleur. Ainsi, les couleurs dans l'espace couleur d'un appareil apparaissent souvent de manière différente lorsqu'elles sont affichées sur des appareils d'affichage différents. Pour cette raison, les espaces couleurs des appareils ne sont pas recommandés lorsque la préservation des couleurs est importante.

Si, par exemple, vous souhaitez afficher vos couleurs CMJN sans modifications quelle qu'en soit la raison, sélectionnez Appareil CMJN. Cela devrait être votre choix lorsque, par exemple, vous exportez votre document en PDF afin de l'expédier à votre service d'impression qui utilise un process calibré.

- **Couleurs Internet.** Le champ dont le libellé est un symbole # et qui est situé à la suite des champs décrivant la valeur associée aux curseurs, indique la valeur internet de la couleur courante. Les valeurs de couleurs internet sont utilisées pour représenter les couleurs dans les pages HTML. Les couleurs internet sont définies en mode RVB (Rouge Vert Bleu) et sont écrites au format hexadécimal, en utilisant des valeurs allant de 0 à F (F = 15). #000000 signifie ici R0 V0 B0 (soit la couleur noire), #FFFFFF signifie R255 V255 B255 (soit la couleur blanche).

Pour plus d'informations sur les couleurs internet consultez le [site Wikipedia](#).

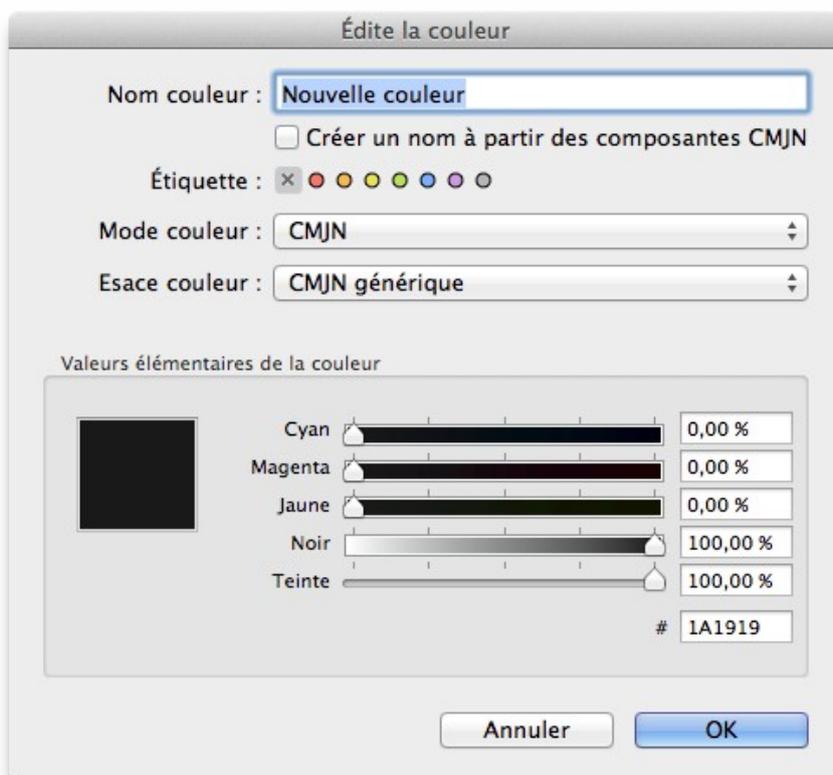
Nota : Rappelez-vous que les couleurs internet sont toujours en mode RVB, même si vous avez sélectionné le mode couleur CMJN pour la couleur courante. Si vous créez par exemple une nouvelle couleur en utilisant des valeurs de couleurs internet, mais que vous utilisez le mode couleur CMJN, la couleur résultante pourra différer de ce à quoi vous vous attendiez.

Retour à :

- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

4.5.5.2 Ajouter une couleur

Si vous souhaitez ajouter une nouvelle couleur, cliquez simplement sur le bouton Plus situé dans l'angle inférieur gauche de l'inspecteur de couleurs. Un dialogue s'affiche en proposant tous les paramètres permettant de définir une nouvelle couleur :



Le dialogue de paramétrage est déjà décrit au chapitre *Éditer une couleur* (cf. § 4.5.5.1).

Retour à :

- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

4.5.5.3 Ajouter un dégradé de couleurs

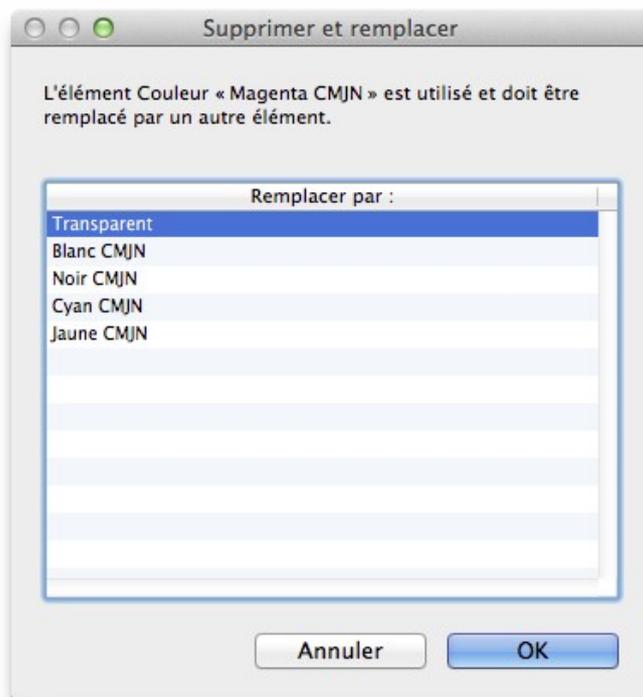
iCalamus ne travaille pas que sur des couleurs simples, mais aussi avec des dégradés de couleurs pouvant mettre en œuvre un nombre illimité de couleurs. Pour ajouter un nouveau dégradé, cliquez le bouton [+] situé dans la partie inférieure gauche de l'inspecteur de couleurs. Un dialogue s'ouvre, à partir duquel vous pouvez définir un nouveau dégradé de couleurs. Ce dialogue est détaillé dans le chapitre *Dégradés* plus loin (cf. § 4.5.5.8).

Retour à :

- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

4.5.5.4 Supprimer une couleur

Si vous souhaitez supprimer une couleur, sélectionnez-la dans la liste des couleurs et cliquez sur le bouton Moins situé dans l'angle inférieur gauche de l'inspecteur de couleurs. Il est alors possible que vous deviez choisir une couleur pour remplacer la couleur supprimée :



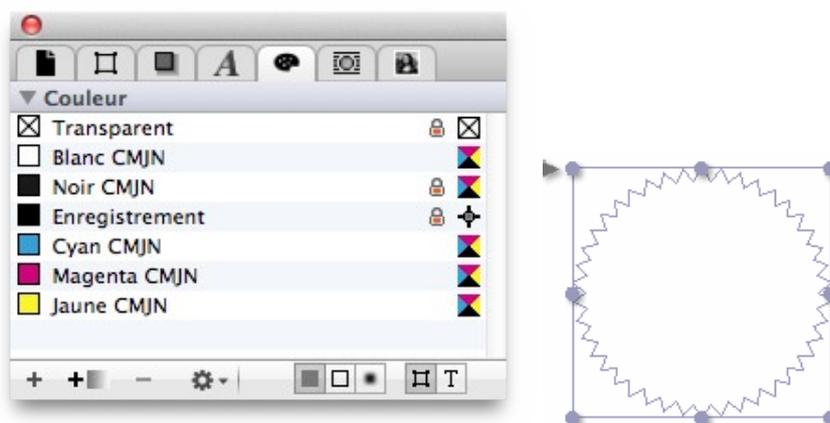
Retour à :

- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

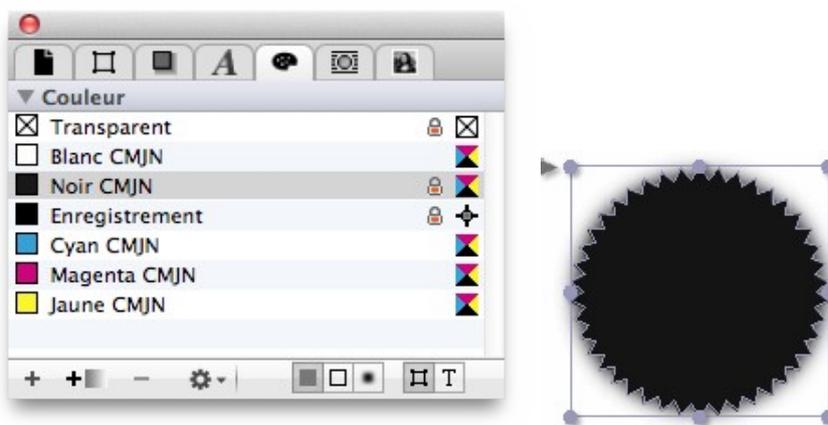
4.5.5.5 Attribuer une couleur à un objet

Vous pouvez attribuer une couleur à des blocs ou à des objets distincts en quelques clics de souris. Vous devez garder à l'esprit qu'une forme, un contour et une ombre peuvent avoir des couleurs différentes. iCalamus distingue également les couleurs pour le tracé des objets et des textes.

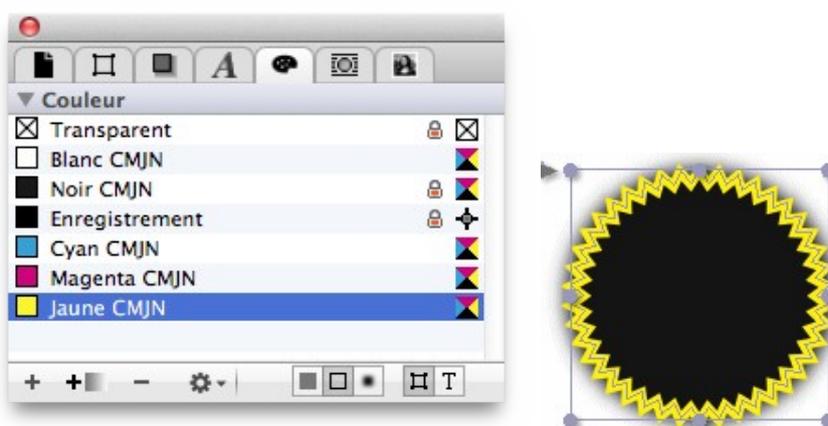
Prenons un bloc *Étoile* auquel aucune couleur n'est affectée. Si vous avez activé l'affichage des repères du bloc, vous verrez les repères de la forme.



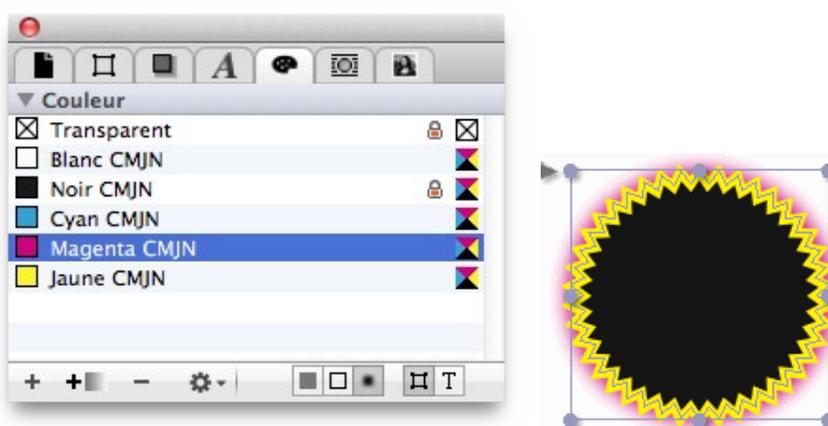
Depuis l'inspecteur de couleurs, sélectionnez l'icône Forme dans le sélecteur d'objets et sélectionnez le mode *Tracé vectoriel* dans le sélecteur de modes situé juste à côté du sélecteur d'objet. Puis, d'un clic sur la couleur noire, colorez l'étoile en noir.



Un clic sur l'icône Contour dans le sélecteur d'objets, puis un autre sur la couleur jaune permet de tracer en jaune le contour de l'étoile.



Un autre clic sur l'icône Ombre" dans l'éditeur d'objets, puis un autre sur la couleur magenta permettent d'ajouter une ombre magenta à l'étoile.

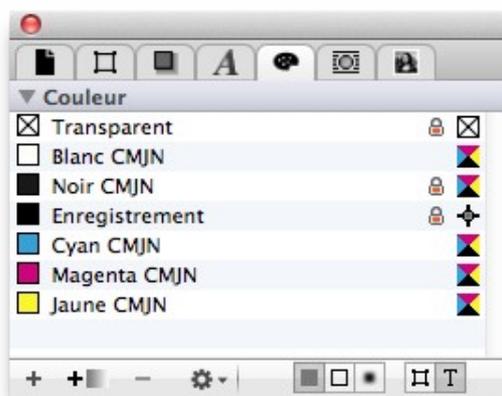


Retour à :

- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

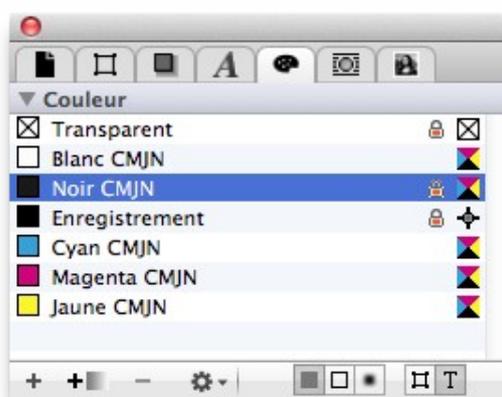
4.5.5.6 Attribuer une couleur à un texte

Comme pour les objets, vous pouvez attribuer une couleur au texte contenu dans un bloc *Texte*.



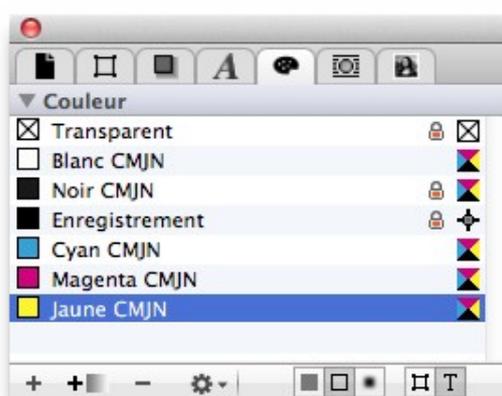
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ac ante sed ante imperdiet auctor. Fusce dignissim, magna eu feugiat tincidunt, nibh metus tincidunt augue, quis ullamcorper lorem pede a ante. Proin congue nisl a arcu. Donec et elit.

Vous devez au préalable sélectionner une zone de texte. Dans le sélecteur d'objets cliquez l'icône *Forme* puis, dans le sélecteur de mode, cliquez l'icône *Texte*. Puis, d'un clic sur la couleur noire, colorez le texte en noir. Les lettres d'un texte étant en fait le résultat d'un tracé vectoriel, le terme *Forme* fait ici référence à la forme des lettres.



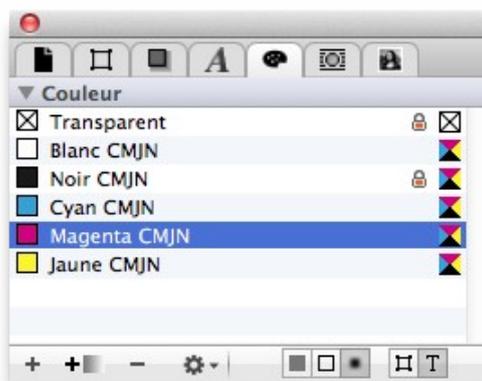
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ac ante sed ante imperdiet auctor. Fusce dignissim, magna eu feugiat tincidunt, nibh metus tincidunt augue, quis ullamcorper lorem pede a ante. Proin congue nisl a arcu. Donec et elit.

Un clic sur l'icône *contour* du sélecteur d'objets suivi d'un clic sur la couleur jaune permet d'ajouter un contour jaune au texte.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ac ante sed ante imperdiet auctor. Fusce dignissim, magna eu feugiat tincidunt, nibh metus tincidunt augue, quis ullamcorper lorem pede a ante. Proin congue nisl a arcu. Donec et elit.

Un autre clic sur l'icône *Ombre* dans l'éditeur d'objets, puis un autre sur la couleur magenta permettent d'ajouter une ombre magenta au texte.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ac ante sed ante imperdiet auctor. Fusce dignissim, magna eu feugiat tincidunt, nibh metus tincidunt augue, quis ullamcorper lorem pede a ante. Proin congue nisl a arcu. Donec et elit.

Afin de visualiser les attributs *Contour* et *Ombre*, vous devez les activer au préalable dans l'inspecteur de texte ou dans l'inspecteur de style.

Retour à :

- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

4.5.5.7 Fonctions de couleurs évoluées

Cliquez sur la petite roue dentée située en bas de l'inspecteur de couleurs pour accéder à d'autres fonctions décrites ci-dessous.

- **Nouvelle couleur.** Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu, un dialogue s'ouvre à partir duquel vous pouvez définir une nouvelle couleur. Cet élément de menu équivaut à cliquer le bouton [+] dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur de couleurs.
- **Nouveau dégradé.** Utilisez cet élément de menu pour créer un nouveau dégradé de couleurs. Cet élément de menu correspond au bouton [+] situé dans la partie inférieure gauche de l'inspecteur de couleurs.
- **Dupliquer la couleur.** Cet élément de menu copie la couleur courante et insère la copie juste après la couleur sélectionnée.
- **Supprimer la couleur.** En choisissant cet élément de menu, vous pouvez supprimer la couleur sélectionnée. Si elle est utilisée dans le document, vous devrez sélectionner une couleur de remplacement. Cet élément de menu équivaut à cliquer le bouton Moins dans le coin inférieur gauche de l'inspecteur des couleurs.
- **Classer par.** Vous pouvez déplacer les couleurs à une nouvelle position dans la liste des couleurs, mais vous pouvez également les classer de différentes manières d'un simple clic. Pour le moment iCalamus propose deux options : Classer par nom de couleur et Classer par valeur de couleur.
- **Charger la liste des couleurs.** Utilisez cette fonction pour charger une liste de couleurs préalablement enregistrée dans le document courant. Les couleurs de la liste chargée seront ajoutées à celles de la liste du document.
- **Enregistrer la liste des couleurs.** Vous pouvez enregistrer la liste des couleurs du document courant. De cette manière vous pouvez partager vos listes de couleurs dans vos documents avec d'autres utilisateurs d'iCalamus. Sélectionnez l'endroit où vous souhaitez enregistrer et gérer vos listes de couleurs. L'extension des fichiers est **.iccsl**.

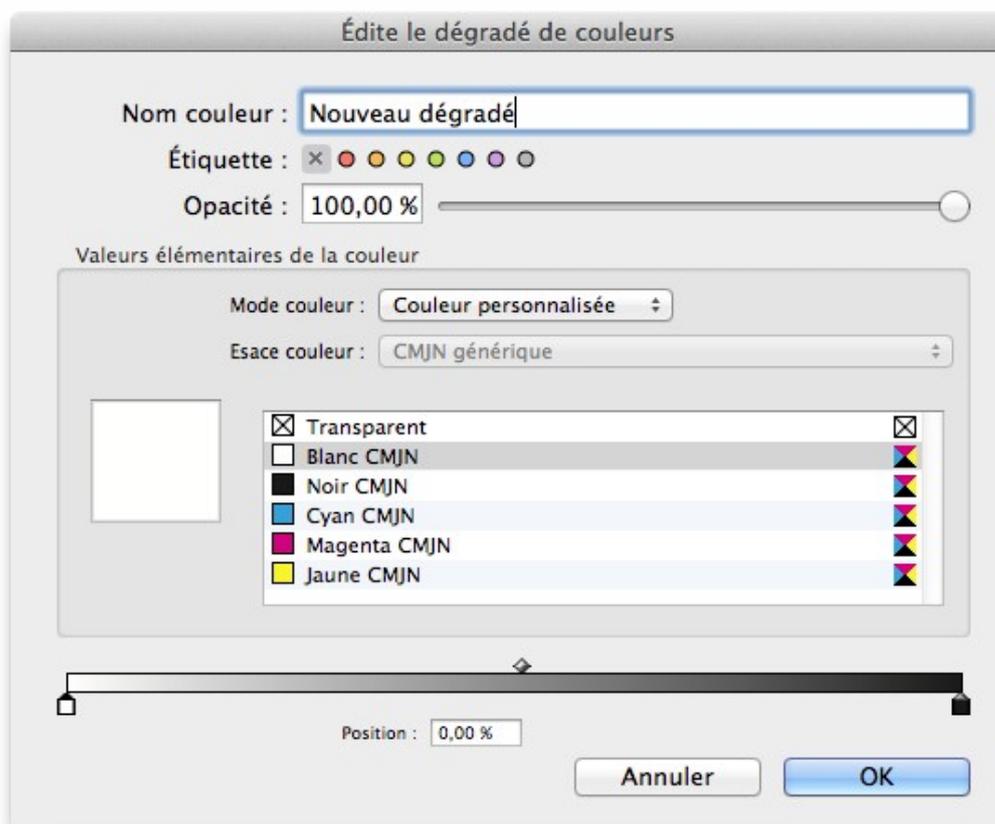
Retour à :

- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

4.5.5.8 Dégradés

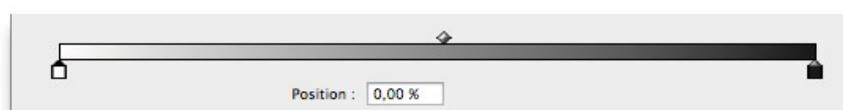
Dans iCalamus, lorsque nous parlons de Dégradés, nous pensons aux dégradés que vous pouvez voir dans le dialogue suivant. Un dégradé n'est donc pas une simple couleur, mais le résultat de la fusion d'au moins deux couleurs. Dans la liste des couleurs disponibles, les dégradés sont visualisés par un petit graphique qui visualise la fusion des couleurs. Vous pouvez ainsi les distinguer les unes des autres ainsi que dans la liste des couleurs individuelles.

Vous définissez les dégradés dans ce dialogue ainsi que le nom et l'opacité associés.



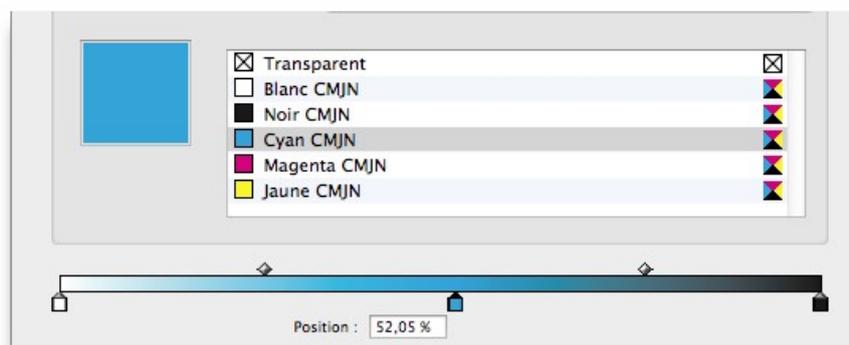
Dans iCalamus chaque nouveau dégradé débute avec la fusion des couleurs blanche (à gauche) et noire (à droite) et peut être modifié de façon illimitée.

Si vous souhaitez changer une couleur de fusion, cliquez dans le petit curseur de couleur carré situé sous la barre de prévisualisation du dégradé. Il définit la position de la couleur de fusion. Vous pouvez ensuite sélectionner un mode couleur et un espace couleur pour cette couleur et sélectionner la couleur elle-même. La couleur sélectionnée pour la position sélectionnée est affichée dans la la grande zone d'aperçu. Lorsqu'un dégradé comporte plus de deux couleurs, vous pouvez déplacer les curseurs intérieurs pour ajuster le dégradé selon votre choix.



La transition de la fusion d'une couleur à l'autre peut être ajustée. Cliquez sur l'un des curseurs situés au-dessus de la barre de prévisualisation. Vous pouvez ensuite déplacer sa

position à l'aide de la souris ou saisir une valeur comprise entre 10 % et 90 % dans le champ éditable Position.



Ajoutez d'autres couleurs en cliquant la position souhaitée sous la barre de prévisualisation. Une nouvelle couleur de fusion va automatiquement être ajoutée et pourra ensuite être ajustée.

Si vous souhaitez supprimer une couleur de fusion, cliquez le curseur de couleur carré et écartez-le de la barre de prévisualisation. Relâchez le bouton de la souris et il disparaîtra ainsi que la couleur associée.



Voici à quoi peut ressembler un dégradé de couleur – mais vous pouvez encore ajouter beaucoup plus de couleurs bien sûr.

Retour à :

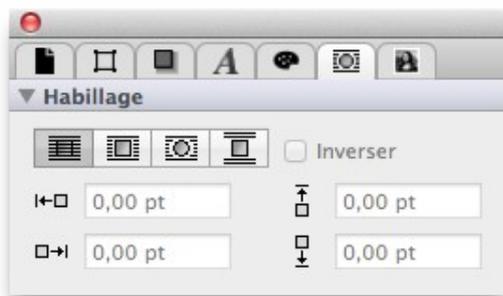
- Inspecteur de couleurs : § 4.5.5

4.5.6 Inspecteur d'habillage

Utilisez l'inspecteur d'habillage pour habiller un objet avec un texte. Ne sélectionnez pas le bloc Texte, mais le bloc à habiller dans le bloc texte. Sélectionnez ensuite parmi les différentes options d'habillage de l'inspecteur d'habillage.

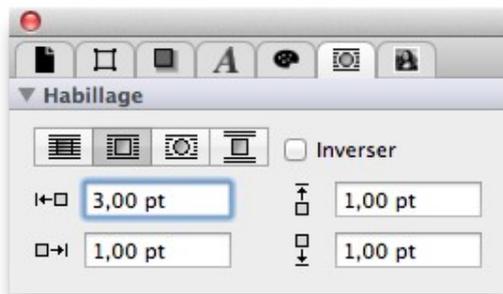
Afin de préciser plus clairement le principe de l'habillage : vous effectuez l'opération *je veux être habillé par du texte* dans un bloc texte dans le bloc sélectionné – ou en d'autres mots : *Je veux déplacer le texte dans un bloc texte*.

- **Pas d'habillage.** C'est le choix par défaut pour lequel le texte ignore complètement le bloc sélectionné.



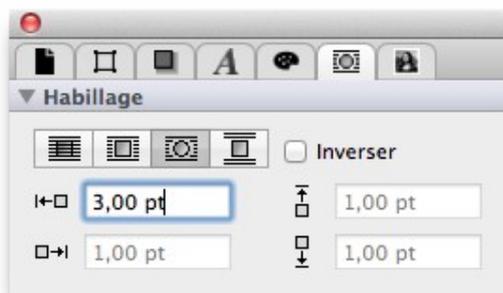
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco

- **Habillage autour du cadre de l'objet.** Dans ce mode, le texte habillera le bloc inséré qui sera traité comme une forme rectangulaire.



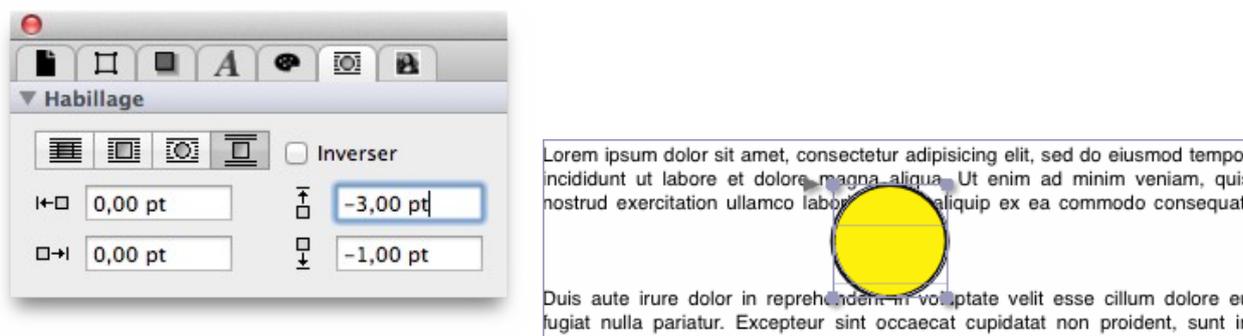
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

- **Habillage autour de la forme de l'objet.** Dans ce mode, le texte habillera la forme de l'objet inséré.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

- **Sauter l'objet.** Dans ce mode, le bloc inséré sera considéré comme un rectangle et le texte sautera par-dessus ce rectangle, sans habiller les flancs du rectangle.



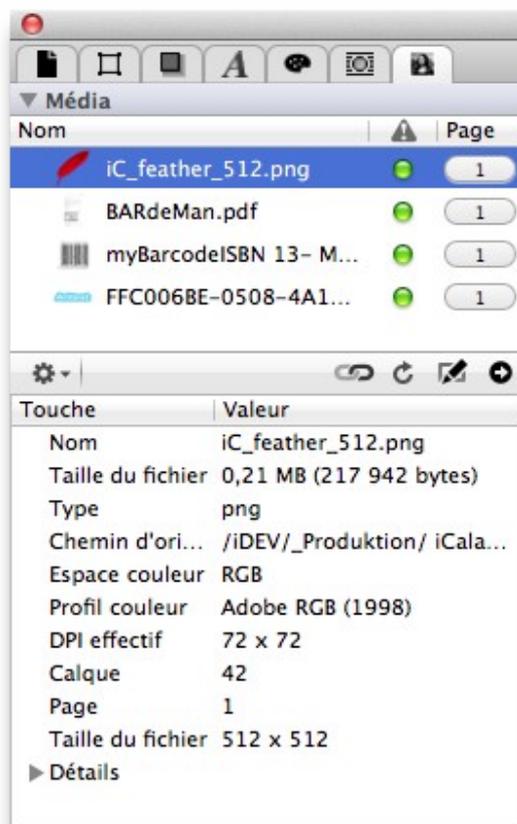
- **Inverser.** Cochez cette case pour inverser l'habillage du texte. Là où le texte ne s'affichait pas, il va s'afficher et inversement.
- **Décalage.** Les quatre champs éditables permettent de définir l'écart à conserver autour de l'objet. Vous pouvez, par exemple, opter pour un décalage de 10 mm de l'habillage autour de la forme afin que le texte ne soit pas directement collé sur les bords de la forme.

Retour à :

- Inspecteurs : § 4.5

4.5.7 Inspecteur de médias

L'inspecteur de Média n'offre pas seulement un aperçu de tous les médias inclus dans votre document, c'est aussi un outil puissant décrit en détail ci-dessous.



Dans la partie supérieure de l'Inspecteur de Médias, vous pouvez voir la liste de tous les médias inclus dans votre document. Elle est suivie par une barre de boutons avec plus de fonctions. La partie inférieure affiche des informations détaillées sur le média sélectionné dans la partie supérieure.

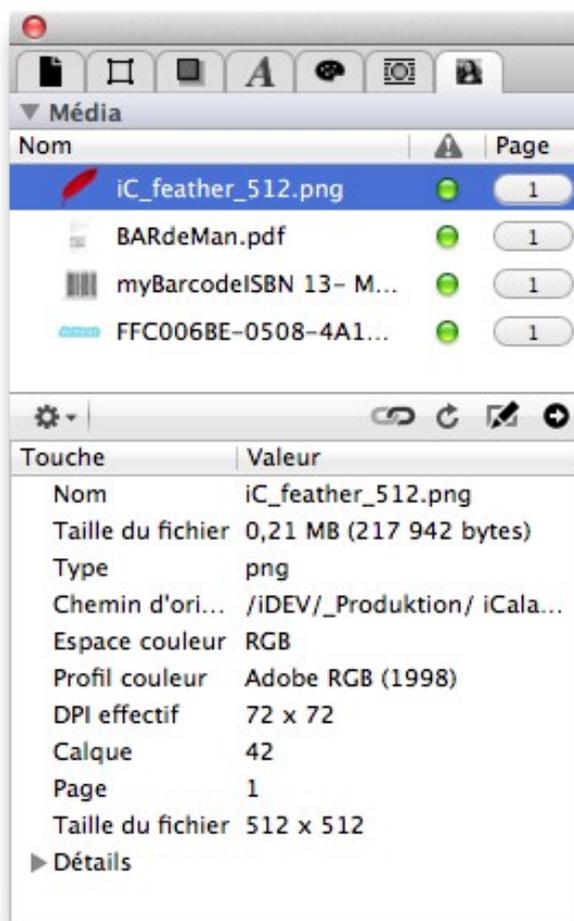
La liste des médias et la barre d'actions médias sont décrites ci-dessous :

Liste de médias	§ 4.5.7.1
Barre d'actions de médias	§ 4.5.7.2

Retour à Inspecteurs	§ 4.5

4.5.7.1 Liste de médias

Dans la partie supérieure de l'Inspecteur de médias se trouve la liste des médias inclus dans le document courant.

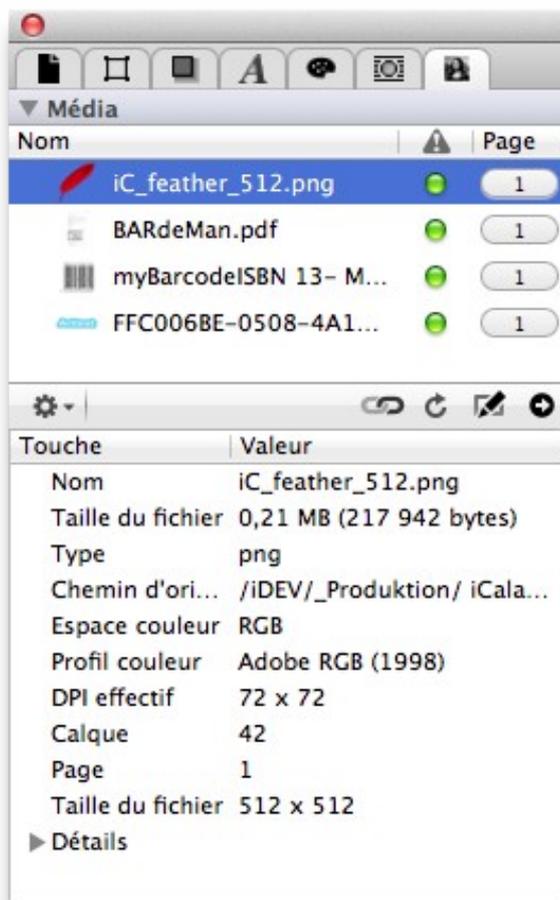


- **Nom.** Cette colonne liste le nom des fichiers contenu dans le média. Parfois, vous pourrez voir des noms étranges que vous n'aurez pas géré vous-même. Ces fichiers sont générés par le Système.
- **État.** Cette colonne doit normalement afficher un symbole OK vert qui indique que le média est non seulement inclus dans le document, mais qu'il existe aussi à l'endroit indiqué par son chemin d'accès original.
Lorsque la couleur d'état est orange, cela indique que le média inclus dans le document n'existe pas à l'endroit indiqué par son chemin d'accès original.
Lorsque vous voyez le symbole d'état s'affiché en rouge, votre document va avoir de sérieux problèmes. Le fichier n'existe plus à l'endroit défini ou il est endommagé ou ne se trouve plus dans le paquet du document.
- **Page.** Cette colonne dispose d'un bouton qui indique la page dans le document à laquelle le média a été placé. Cliquez sur le bouton pour aller rapidement à cette page dans la vue de mise en page du document.

Retour à :

- Inspecteur de médias : § 4.5.7

4.5.7.2 Barre d'actions de médias



Cette barre de fonction au milieu de l'inspecteur de Médias débute avec un symbole d'action situé à gauche. Il est suivi par un certain nombre de boutons d'actions qui font la même chose que ceux proposés par le menu *Action*.

- 
Menu Actions. Vous allez y trouver de nombreuses actions qui peuvent être appliquée au média sélectionné dans la liste des médias.
 Les mêmes actions sont répétées dans la barre d'actions au moyen de boutons d'actions individuels.
- 
Reconnecter. Cet élément de menu ou bouton d'action ouvre le sélecteur de fichiers, où vous pourrez sélectionner un autre média. Le nouveau média sélectionné sera alors reconnecté au bloc considéré dans le bloc. De cette manière vous pouvez changer de média dans votre document.
- 
Recharger. Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu ou cliquez le bouton correspondant, le média sélectionné sera rechargé à partir du fichier original. De cette manière vous pouvez remettre à jour le média dans votre document quelle qu'en soit la raison.

-  **Éditer le fichier original.** Lorsque vous sélectionnez cet élément de menu ou bouton d'action, le fichier original sera ouvert avec l'application éditrice par défaut pour ce type de média. Il y a des chances qu'un fichier image par exemple soit ouvert avec Aperçu ce qui n'est pas une erreur mais dépend des définitions données dans votre système.
-  **Révéler dans le Finder.** L'élément de menu ou le bouton d'action vous aide à trouver le fichier original sur le disque dur. Le fichier sera affiché dans une fenêtre Finder.

Nota : Ces fonctions sont aussi disponibles dans un menu contextuel dans la vue Liste des médias dans la moitié supérieure de l'inspecteur de Médias.

Retour à :

- Inspecteur de médias : § 4.5.7

4.5.8 Type de fusion

Plusieurs inspecteurs d'iCalamus proposent un type de fusion permettant de modifier le mode d'affichage du bloc. Les données originales du bloc restent toutefois inchangées. C'est pourquoi, le type de fusion peut être réinitialisé et modifié à tout moment.

De manière générale, le type de fusion permet de définir comment les couleurs, utilisées dans un bloc (couleurs source), doivent être fusionnées avec les couleurs d'arrière-plan. Le terme arrière-plan regroupe tous les blocs situés derrière le bloc considéré dans la hiérarchie.

Les types de fusion proposés par iCalamus sont identiques à ceux proposés dans un document PDF. De ce fait, les affichages de documents PDF dans iCalamus seront identiques lors de l'utilisation des types de fusion.

Fusions dissociables	§ 4.5.8.1
Fusions indissociables	§ 4.5.8.2

Retour à Inspecteurs	§ 4.5

4.5.8.1 Fusions dissociables

- **Normal.** Avec de type de fusion la couleur source reste inchangée. La couleur d'arrière-plan est ignorée.
- **Multiplier.** Avec de type de fusion, les valeurs des couleurs source et d'arrière-plan sont multipliées. Pour finir la couleur résultante est toujours au moins aussi sombre que l'une des deux couleurs la constituant. Multiplier n'importe quelle couleur avec du noir produit du noir. Multiplier n'importe quelle couleur avec du blanc ne modifie pas la couleur originale. Colorer des objets superposés successifs avec une couleur autre que le noir ou le blanc va progressivement générer des couleurs plus sombres.
- **Filtrer.** Ce type de fusion multiplie les valeurs complémentaires des couleurs source et d'arrière-plan, puis complète le résultat. La couleur résultante est toujours au moins aussi claire que l'une des deux couleurs la constituant. Filtrer avec une couleur quelconque et du blanc produit du blanc. Filtrer avec le noir ne modifie pas la couleur originale. L'effet obtenu est similaire à celui obtenu en projetant plusieurs photographies sur un écran.
- **Superposer.** Ce type de fusion filtre ou multiplie la couleur en fonction de la couleur d'arrière-plan considérée. La couleur source est superposée à celles d'arrière-plan tout en préservant sa luminosité et les ombres. La couleur d'arrière-plan n'est pas remplacée, mais elle est mélangée avec la couleur source afin de refléter la luminosité ou la noirceur de l'arrière-plan.
- **Assombrir.** Dans ce cas les couleurs source et d'arrière-plan les plus sombres sont sélectionnées. La couleur d'arrière-plan est remplacée par la couleur source là où elle est la plus sombre ; sinon elle n'est pas modifiée.
- **Éclaircir.** Dans ce cas les couleurs source et d'arrière-plan les plus claires sont sélectionnées. La couleur d'arrière-plan est remplacée par la couleur source là où elle est la plus claire ; sinon elle n'est pas modifiée.
- **Étaler la couleur.** Ce type de fusion éclairci la couleur d'arrière-plan pour refléter la couleur source. Colorer avec du noir n'entraîne aucune modification.
- **Figurer la couleur.** Ce type de fusion assombri la couleur d'arrière-plan pour refléter la couleur source. Colorer avec du blanc n'entraîne aucune modification.

- **Lumière douce.** Ici la couleur sera assombrie ou éclaircie en fonction de la valeur de la couleur source. Si la couleur source est plus claire de 50 %, la couleur d'arrière-plan est éclaircie comme si elle avait été étalée. Cela est très utile pour mettre en surbrillance une scène. Si la couleur source est plus sombre de 50%, la couleur d'arrière-plan est assombrie, comme si elle avait été figée. Le degré d'éclaircissement ou d'assombrissement est proportionnel à la différence entre la couleur source et 50 %. Si elle est égale à 50 %, la couleur d'arrière-plan n'est pas modifiée. Colorer avec du noir ou du blanc pur génère une zone distinctement plus sombre ou plus claire sans pour autant être du noir ou du blanc pur. L'effet est similaire d'un spot éclairant en arrière-plan.
- **Lumière crue.** Ce type de fusion filtre ou multiplie la couleur en fonction de la couleur source considérée. Si la couleur source est plus claire de 50 %, la couleur d'arrière-plan est éclaircie comme si elle avait été filtrée. Cela est très utile pour mettre en surbrillance une scène. Si la couleur source est plus sombre de 50%, la couleur d'arrière-plan est assombrie, comme si elle avait été multipliée. Cela est très utile pour ajouter des ombres à une scène. Le degré d'éclaircissement ou d'assombrissement est proportionnel à la différence entre la couleur source et 50 %. Si elle est égale à 50 %, la couleur d'arrière-plan n'est pas modifiée. Colorer avec du noir ou du blanc pur génère du noir et du blanc pur. L'effet est similaire à celui d'un puissant projecteur éclairant l'arrière-plan.
- **Différence.** Ici la constituante la plus sombre des deux couleurs est soustraite de la plus claire. Colorer avec du blanc inverse la couleur d'arrière-plan. Colorer avec du noir n'entraîne aucune modification.
- **Exclusion.** Ce type de fusion produit des effets similaires à ceux du type de fusion Différence, mais avec moins de contraste.

Retour à :

- Type de fusion : § 4.5.8

4.5.8.2 Fusions indissociables

- **Teinte.** Ce type de fusion génère une couleur ayant la teinte de la couleur source et la saturation et la luminosité de la couleur d'arrière-plan.
- **Saturation.** Ce type de fusion génère une couleur ayant la saturation de la couleur source et la teinte et la luminosité de la couleur d'arrière-plan. Avec ce type de fusion, la coloration d'une zone grise pure (non saturée) n'a aucun effet.
- **Couleur.** Ce type de fusion génère une couleur ayant la teinte et la saturation de la couleur source et la luminosité de la couleur d'arrière-plan. Ce type de fusion préserve les niveaux de gris en arrière-plan. Il est utile pour colorer des images monochromes ou pour teinter des images couleurs.
- **Luminosité.** Ce type de fusion génère une couleur ayant la luminosité de la couleur source et la teinte et la saturation de la couleur d'arrière-plan. L'effet produit par ce type de fusion est l'inverse de celui produit par le type de fusion Couleur.

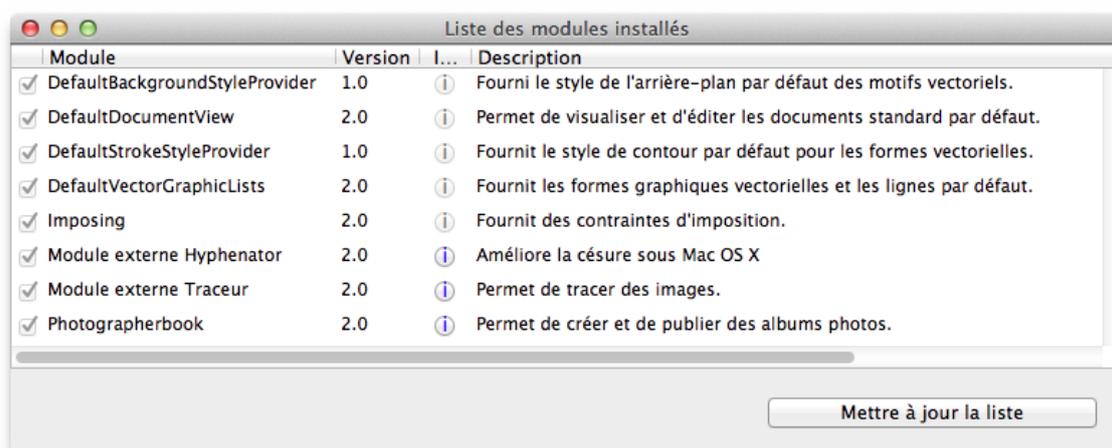
Retour à :

- Type de fusion : § 4.5.8

4.6 Modules

iCalamus est un programme modulaire qui lance diverses tâches dans des modules. Certains modules sont fournis en standard avec iCalamus, d'autres pourront être achetés (lorsqu'ils seront disponibles) ou chargés gratuitement.

Vous pouvez obtenir des informations sur chacun des modules externes depuis l'élément de menu [Modules externes] dans le menu Édition. Cet élément de menu permettra également, par la suite, de télécharger d'autres modules externes (lorsqu'ils seront disponibles).



Les modules fournis en standard sont décrits ci-après.

DefaultBackgroundStyleProvider	§ 4.6.1
DefaultDocumentView	§ 4.6.2
DefaultStrokeStyleProvider	§ 4.6.3
DefaultVectorGraphicLists	§ 4.6.4
Imposing	§ 4.6.5
Module externe Hyphenator	§ 4.6.6
Module externe Traceur	§ 4.6.7

Retour à Référence	§ 4
Retour au Point de départ	§ 1

4.6.1 DefaultBackgroundStyleProvider

Ce module externe par défaut propose des styles d'arrière-plans pour les formes vectorielles. Sans ce module externe vous ne pourrez pas utiliser les formes vectorielles.

Retour à :

- Modules : § 4.6

4.6.2 DefaultDocumentView

Ce module externe par défaut sert à visualiser et à éditer un document standard. Sans ce module aucune vue ne pourrait être éditée dans iCalamus.

Retour à :

- Modules : § 4.6

4.6.3 DefaultStrokeStyleProvider

Fournit le style de contour par défaut pour les formes vectorielles. Sans ce module externe vous ne pourrez pas utiliser les formes vectorielles.

Retour à :

- Modules : § 4.6

4.6.4 DefaultVectorGraphicLists

Ce module externe permet de fournir les formes graphiques et lignes vectorielles par défaut. Ces formes sont disponibles dans la palette d'outils pour l'outil correspondant.

Retour à :

- Modules : § 4.6

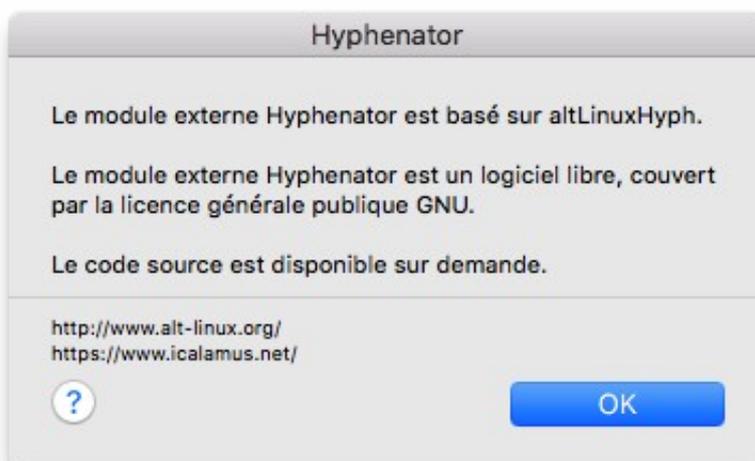
4.6.5 Imposing

Ce module externe fournit des méthodes d'imposition. Il offre actuellement le mode page simple et le mode double page qui sont automatiquement disponibles dans le document. D'autres méthodes vont suivre et pourront être utilisées, par exemple, dans le cadre de l'imposition de livres ou de plaques d'impression etc.

Retour à :

- Modules : § 4.6

4.6.6 Module externe Hyphenator



Ce module améliore la césure de macOS. Le module Hyphenator est basé sur altLinuxHyph.

Le module Hyphenator est un logiciel libre, couvert par la licence publique générale GNU. Le code source est disponible sur demande.

Pour plus d'informations sur la licence GNU GPL, veuillez consulter l'annexe de ce manuel (cf. § 6.6).

Retour à :

- Modules : § 4.6

4.6.7 Module externe Traceur



Ce module externe permet de tracer des images. Vous pouvez accéder au Traceur depuis l'inspecteur de contenu lorsque le bloc image ou le bloc PDF sélectionné comporte des informations adéquates. Pour plus d'informations consultez le chapitre Inspecteur de contenu pour les documents PDF ou le chapitre Inspecteur de contenu pour les images, et pour chacun d'eux la rubrique Créer un contour basé sur l'opacité.

Pour plus d'informations sur la licence GNU GPL, veuillez consulter l'appendice de ce manuel (cf. § 6.6).

Retour à :

- Modules : § 4.6

4.7 Fonctions de dialogue

Éditer des champs	§ 4.7.1
Roue de rotation angulaire	§ 4.7.2

Retour à Référence	§ 4
Retour au Point de départ	§ 1

4.7.1 Éditer des champs

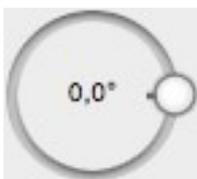
Dans tous les dialogues d'iCalamus, l'édition des champs permet de mettre en œuvre certaines fonctions spéciales décrites ci-dessous.

- **Saisie de valeur sans unité mesure.** La plupart des champs éditables visualisent les valeurs courantes avec leurs unités associées (si elles sont modifiables). Lors de la saisie d'une nouvelle valeur dans un champ éditable au clavier, vous n'avez pas besoin de saisir l'unité associée. Elle va automatiquement être ajoutée lors de sa prise en compte par le dialogue.
- **Modification des valeurs à l'aide des touches fléchées.** Au lieu de saisir les valeurs au clavier, vous pouvez cliquer dans un champ éditable et modifier la valeur à l'aide des touches fléchées. Les combinaisons de touches suivantes sont prises en charge :
 - * [Flèche haute]. Augmente la valeur d'un dixième d'unité.
 - * [Flèche basse]. Diminue la valeur d'un dixième d'unité.
 - * [Maj.][Flèche haute]. Augmente la valeur d'une unité.
 - * [Maj.][Flèche basse]. Diminue la valeur d'une unité.

Retour à :

- Fonctions de dialogue : § 4.7

4.7.2 Roue de rotation angulaire



Utilisez la roue de rotation angulaire si vous souhaitez définir facilement et rapidement un angle de rotation avec la souris.

Nota : Si vous pressez la touche [Maj.], la roue va retourner des angles prédéfinis à 0, 45, 90 degrés, etc., simplifiant l'ajustement de la rotation pour de tels angles.

Nota : Si vous pressez la touche [Ctrl], la roue va retourner des angles prédéfinis à 0, 10, 20, 30 degrés, etc., simplifiant l'ajustement de la rotation pour de tels angles.

Retour à :

- Fonctions de dialogue : § 4.7

5. Switcher

Vous utilisiez jusqu'à présent un autre logiciel de Publication Assistée par Ordinateur et vous souhaitez maintenant connaître les différences avec iCalamus ? Vérifiez si votre précédent logiciel est listé ci-dessous.

Si vous avez utilisé l'un des programmes listés ou si vous êtes passés à iCalamus depuis un autre logiciel de PAO et que vous souhaitiez décrire les différences existantes entre ces deux logiciels, nous serons heureux de placer votre texte dans le manuel d'iCalamus.

Passage à iCalamus depuis Calamus SL	§ 5.1
Passage à iCalamus depuis InDesign	§ 5.2
Passage à iCalamus depuis PageMaker	§ 5.3
Passage à iCalamus depuis Pages	§ 5.4
Passage à iCalamus depuis Quark XPress	§ 5.5

Retour au Point de départ	§ 1

5.1 Passage à iCalamus depuis Calamus SL

Calamus SL et iCalamus partagent actuellement leurs racines et leurs développeurs, c'est tout. Il n'existe pas de convertisseur de documents qui pourrait convertir les documents (CDK) de Calamus SL en documents iCalamus au format (icdk).

Transition à partir d'un document Calamus SL	§ 5.1.1
Transition d'utilisation en venant de Calamus SL	§ 5.1.2

Retour à Switcher	§ 5
Retour au Point de départ	§ 1

5.1.1 Transition à partir d'un document Calamus SL

Si vous souhaitez utiliser un document *Calamus SL* dans *iCalamus*, vous devrez le *diviser* en composant élémentaires ou l'exporter au format RTF ou PDF puis l'ouvrir depuis l'un de ces formats *iCalamus*. Le contenu d'un fichier RTF peut directement être édité dans iCalamus, alors que le contenu d'un fichier PDF ne pourra être que placé dans le document *iCalamus* pour le moment.

- **Scinder un fichier CDK en plusieurs parties.** Les documents Calamus SL contiennent du texte, des images, des graphiques vectoriels, des lignes et des zones tramées. Les deux premiers composants peuvent être exportés en utilisant les outils standards de Calamus SL.
 - * **Texte.** Il peut être exporté au format ASCII ou RTF (voir ci-dessous). Lorsque vous exportez du texte ASCII avec le pilote d'import/export, vous devez utiliser un convertisseur de caractères spéciaux qui convertit les caractères spéciaux de Calamus SL en format ASCII Apple. Vous pouvez ensuite facilement utiliser le texte dans les blocs de texte d'iCalamus.
 - * **Images.** Elles peuvent être exportées dans différents formats comme le TIFF ou le JPEG. Ces formats d'image peuvent, directement et sans problème, être placés dans un document iCalamus.
 - * **Graphiques vectoriels.** Ces graphiques doivent être exportés, à partir d'Calamus SL, au format EPS, PS ou PDF à l'aide de Bridge PRO. Vous pouvez placer ces formats dans iCalamus.

- * **Lignes et zones tramées.** Ces éléments issus de Calamus SL doivent être remis en page dans iCalamus tant qu'ils n'ont pas été utilisés dans des mises en page complexes. Exploitez les mises en page complexes réalisées à partir de lignes et de zones tramées comme des graphiques vectoriels (voir ci-dessus).
- **Utilisation du format RTF.** Si, à partir d'un document Calamus SL, vous souhaitez utiliser du texte contenant des informations de style dans le document iCalamus, nous recommandons l'exportation au format RTF. Le texte RTF importé peut être édité dans iCalamus par la suite.
- **Utilisation du format PDF.** Si la mise en page d'un document Calamus SL doit être conservée dans iCalamus, nous recommandons d'exporter le document au format PDF avec Bridge PRO. Vous avez également la possibilité d'exporter le document au format PS (PostScript) puis de le convertir au format PDF à l'aide d'un outil externe. Ces fichiers PDF peuvent être placés à l'échelle 1:1 dans les documents iCalamus.

Retour à :

- Passage à iCalamus depuis Calamus SL : § 5.1

5.1.2 Transition d'utilisation en venant de Calamus SL

- **Boutons de la souris.** *Calamus SL* utilise de manière intensive le bouton droit de la souris. Ce bouton n'est pas disponible, par défaut, sur les souris d'Apple computer. Toutefois bien que les utilisateurs Mac soient aujourd'hui nombreux à préférer des souris avec deux boutons, voire plus, l'interface Apple, pour les applications, se base toujours sur l'utilisation de souris à un seul bouton.
Dans la mesure où dans *Calamus SL* il est possible de commuter et de désactiver de nombreux modes d'édition à l'aide du bouton droit de la souris, les modes d'édition dans *iCalamus* sont activés à l'aide d'outils et peuvent être désactivés en pressant [Esc].
- **Modules.** *Calamus SL* dispose de nombreux modules pour traiter tous les cas standards et spéciaux. Ces modules peuvent être comparés aux inspecteurs d'*iCalamus*, mais ils ne sont pas identiques. Il n'y a pas de module d'édition de blocs dans *iCalamus*, car ces fonctions se répartissent en partie entre les outils et les inspecteurs.
- **Dialogues.** Calamus SL n'utilise pratiquement que des dialogues modaux qui doivent être refermés avant de pouvoir continuer à travailler sur votre document. *iCalamus* utilise de nombreuses fenêtres de dialogue non modales qui permettent d'en modifier les paramètres et d'en visualiser les effets en temps réel dans votre document. Vous reconnaîtrez les dialogues modaux dans *iCalamus*, comme presque toujours dans macOS, car ils sont comme "collés" à d'autres objets.
- **Impression.** Dans Calamus SL, vous pouvez définir de nombreux paramètres de sortie et d'impression, comme le tramage, la séparation des couleurs, les méthodes d'imposition. Cela permet d'avoir un "contrôle total" sur votre document. A contrario, vous devez savoir comment utiliser ces paramètres.
iCalamus utilise une autre philosophie d'impression : il gère le document en utilisant les routines du Système d'exploitation. C'est ce dernier qui doit alors s'occuper lui-même du tramage, de la séparation des couleurs etc. Vous ne trouverez que quelques paramètres de sortie à ajuster, mais vous risquez d'avoir des problèmes si vous mélangez des paramètres spéciaux ou des fonctions sans une bonne connaissance du sujet.

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Passage à iCalamus depuis Calamus SL : § 5.1

5.2 Passage à iCalamus depuis InDesign

InDesign et *iCalamus* ont leur propre format de document, mais prennent en charge l'échange de format standard pour les textes, les images et les graphiques vectoriels.

- Les documents *InDesign* ne peuvent pas débiter avec une page gauche en mode double page.
- *InDesign* utilise un outil spécial (*Outil de sélection direct*) pour éditer le contenu des objets, alors que vous ouvrez simplement les objets avec *iCalamus*.
- Dans *InDesign*, l'outil de sélection est activé temporairement en pressant la touche [Ctrl], alors que dans *iCalamus* vous devez presser la touche [Opt].
- Vous ne pouvez pas annuler l'action d'un outil ou commuter sur l'outil de sélection en pressant sur [Esc] dans *InDesign*.
- Des blocs *Formes vides* peuvent être sélectionnés dans *InDesign* en cliquant uniquement sur le trait de contour.

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Switcher : § 5

5.3 Passage à iCalamus depuis PageMaker

PageMaker et *iCalamus* ont leur propre format de document, mais prennent en charge l'échange de formats standards pour les textes, les images et les graphiques vectoriels.

- *PageMaker* utilise un outil spécial (*Outil de sélection direct*) pour éditer le contenu des objets, alors que vous ouvrez simplement les objets avec *iCalamus*.

[Cette liste n'est pas exhaustive.]

Retour à :

- Switcher : § 5

5.4 Passage à iCalamus depuis Pages

Pages et iCalamus ont leur propre format de document, mais prennent en charge l'échange de formats standards pour les textes, les images et les graphiques vectoriels.

- *Pages*, en particulier, utilise également le principe de modèles de documents prédéfinis. *iCalamus* vous donne plus de liberté pour publier vos idées et concevoir vos contenus.

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Switcher : § 5

5.5 Passage à iCalamus depuis Quark Xpress

Quark XPress et iCalamus ont leur propre format de document, mais prennent en charge l'échange de formats standards pour les textes, les images et les graphiques vectoriels.

- *Quark XPress* utilise un outil spécial (*Outil de sélection direct*) pour l'éditer le contenu d'un objet, alors qu'avec *iCalamus* vous les ouvrez tout simplement.

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Switcher : § 5

6. Annexes

Naviguez à partir d'ici dans la liste des fonctions d'iCalamus.

Raccourcis clavier	§ 6.1
Conseils et astuces	§ 6.2
Limites	§ 6.3
Extensions fichier	§ 6.4
Syntaxe des chaînes de formatage de dates	§ 6.5
GNU GPL	§ 6.6

Retour au Point de départ	§ 1

6.1 Raccourcis clavier

Raccourcis de menu	§ 6.1.1
Équivalence clavier des outils	§ 6.1.2
Raccourcis	§ 6.1.3
Combinaisons Souris et raccourcis clavier	§ 6.1.4

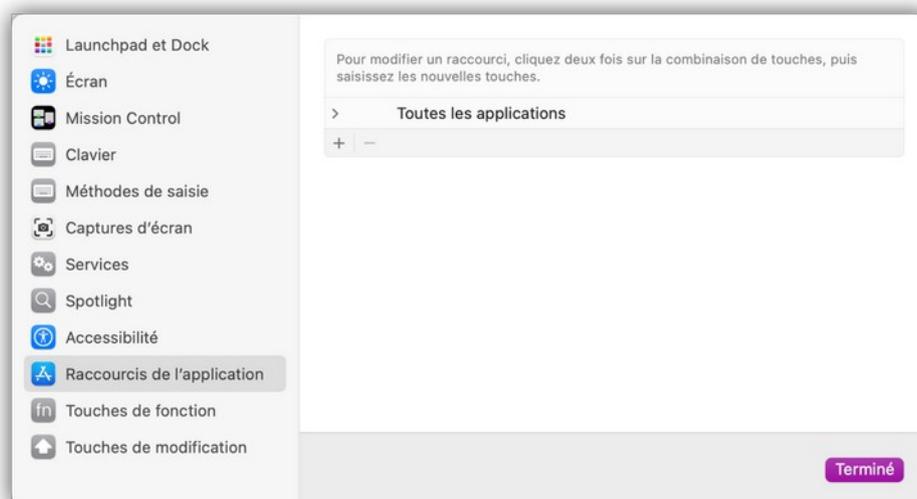
Retour à Annexes	§ 6
Retour au Point de départ	§ 1

6.1.1 Raccourcis de menu

L'accès aux menus peut s'effectuer autrement qu'en utilisant la souris, par l'intermédiaire de raccourcis prédéfinis. Dans les menus les raccourcis sont affichés avec aux éléments correspondants et utilisent les conventions relatives aux raccourcis sous macOS.

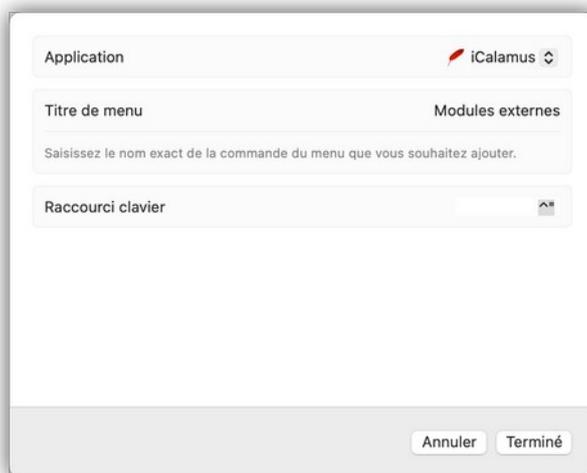
Pour le moment ces raccourcis de menu ne sont pas modifiables dans iCalamus. Mais c'est pourquoi vous utilisez un Mac. Vous pouvez facilement changer les raccourcis de iCalamus dans les Réglages du système de macOS. Voici une description expliquant comment ajouter un raccourci à *Fichier > Exporter* :

1. Ouvrez les *Réglages du système* (depuis le menu Pomme).
2. Dans les *Réglages du système*, sélectionnez *Clavier*.
3. Cliquez sur le bouton *Raccourcis clavier* puis *Raccourcis d'applications*.

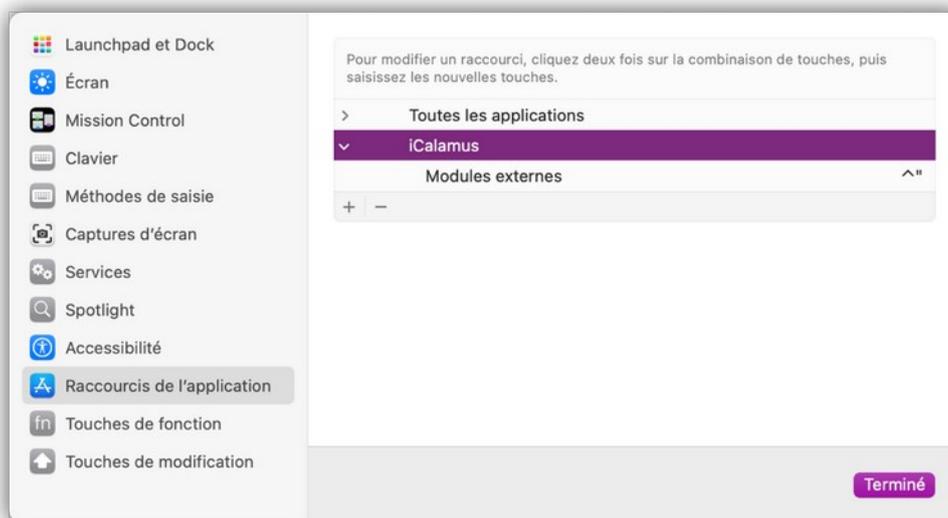


4. Cliquez sur le bouton [+] sous la section de droite. Depuis le menu *Application*, sélectionnez *iCalamus*. Puis saisissez le texte de l'élément de menu Modules externes... et pressez le raccourci souhaité, par exemple [Maj.][Cmd][M].

Nota : Si un élément de menu se termine par trois points, ne saisissez pas trois points mais le caractère ... que vous obtenez en pressant [Opt][;].



5. Cliquez sur le bouton *Terminé*.
6. La liste des *Raccourcis clavier* doit maintenant afficher une entrée pour iCalamus ainsi que l'élément de menu. Vous pouvez éditer ces éléments en double-cliquant celui que vous souhaitez modifier.



Nota : Si vous attribuez un raccourci clavier qui a déjà été attribué à un autre élément de menu de l'application considérée, le précédent raccourci sera écrasé par votre affectation.

Retour à :

- Raccourcis clavier : § 6.1

6.1.2 Équivalence clavier des outils

Plusieurs outils de la palette d'outils peuvent être sélectionnés par une simple touche au clavier. Les touches concernées sont les suivantes.

[C]	Outil Vectoriel : Convertit un point de contrainte
[F]	Outil conteneur (Rectangle)
[H]	Outil Déplacement
[I]	Outil Image
[L]	Outil Ligne
[M]	Outil Forme (Rectangle)
[P]	Outil Vectoriel : Outil tracé Vectoriel
[R]	Outil Rotation
[T]	Outil Texte
[V]	Outil Sélection
[Z]	Outil Loupe / Zoom
[+]	Outil Vectoriel : Ajout d'un point de contrainte
[-]	Outil Vectoriel : Supprime d'un point de contrainte
[Espace]	Utilisation temporaire de l'outil Déplacement
[Option]	En mode zoom et en cliquant le bouton de la souris, divise par deux la valeur de zoom courante

Nota : Veuillez garder à l'esprit que vous ne pouvez pas mettre en œuvre les outils à l'aide de ces touches en mode édition de texte.

- [Esc]. Pressez [Esc] si vous souhaitez arrêter d'utiliser l'outil courant. Pressez [Esc] à nouveau si vous souhaitez revenir sur l'outil *Sélection*.

Nota : Si vous avez sélectionné un bloc Texte et que vous travaillez en mode texte, vous devez presser [Esc] deux fois pour revenir à l'outil Sélection. L'outil Texte comporte deux modes, le mode Édition de texte et le mode Création de bloc Texte. La première action sur la touche [Escape] permet de passer du mode Édition de texte au mode Création de bloc Texte. La seconde action sur la touche [Esc] permet de revenir sur l'outil Sélection.

- [Cmd]. Pressez la touche [Cmd] si vous souhaitez utiliser temporairement l'outil Sélection alors que vous êtes en train d'utiliser un autre outil.
Lorsque vous travaillez avec l'outil Sélection, vous pouvez commuter temporairement la commande Transformer le contenu de l'*Inspecteur de géométrie* (cf. § 4.5.2.1.1).

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Raccourcis clavier : § 6.1

6.1.3 Raccourcis

- Espaces. En mode d'édition du texte, vous pouvez sélectionner différents caractères d'espacement à l'aide de la souris.

[Opt][Espace]	Insérer une espace insécable.
---------------	-------------------------------

- Séparateur de texte. Dans le menu contextuel en mode édition de texte vous pouvez sélectionner des caractères séparateurs de texte à l'aide de la souris.

[Maj.][Entr.]	Insère un séparateur de ligne.
[Entrer]	Insère un séparateur de paragraphe.

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Raccourcis clavier : § 6.1

6.1.4 Combinaisons Souris et raccourcis clavier

Actions sur les blocs	§ 6.1.4.1
Actions dans les inspecteurs	§ 6.1.4.2
Actions de la molette de défilement	§ 6.1.4.3

Retour à Raccourcis clavier	§ 6.1

6.1.4.1 Actions sur les blocs

Un certain nombre de combinaisons prédéfinies, présentées ci-dessous, sont disponibles lorsque vous travaillez avec les blocs d'un document.

- **Déplacer les blocs avec les touches fléchées.** Lorsqu'un bloc au moins est sélectionné, vous pouvez le déplacer en utilisant les *Touches fléchées*.
 - * **Touches fléchées** déplace le bloc sélectionné d'un pixel dans la direction donnée, de manière continue.
 - * **[Maj.] Touches fléchées** déplace le bloc sélectionné de 8 pixels dans la direction donnée, de manière continue.
- **Clic-souris + [Ctrl].** Utilisez le clic-souris + [Control] dans tout le document ou dans une fenêtre inspecteur afin de visualiser un menu contextuel listant toutes les fonctions disponibles applicables à la zone cliquée.

Nota : Si vous utilisez une souris à plusieurs boutons, utilisez le clic droit.

- **Déplacement d'un bloc + [Opt].** Le bloc n'est pas déplacé, mais il est copié lorsque vous le déplacez avec la souris tout en pressant la touche [Option].

Nota : Si vous copiez un bloc Texte de cette manière à partir d'un flux de texte, le nouveau cadre contiendra le texte intégral comme s'il avait été copié depuis le début du flux de texte.

- **Déplacement d'un bloc + [Maj].** Si vous déplacez un bloc avec la souris tout en pressant [Shift], le bloc entier sera déplacé dans les directions par défaut seulement (exemple horizontalement, verticalement, 45 degrés vers le haut ou le bas). Un bloc est déplacé selon un angle prédéfini uniquement (0, 45, 90 degrés par exemple) lorsque vous le déplacez tout en pressant la touche [Maj.].
- **Déplacement d'un point de saisi + [Opt].** Si vous pressez [Opt] tout en déplaçant le point de saisie, le bloc sera retaillé proportionnellement, le centre du bloc restant fixé sur la page. (Le point de saisie opposé de l'autre côté du bloc sera aussi déplacé, mais dans la direction opposée.) Lorsque le déplacement déborde du cadre, le bloc est également mis en miroir. Le déplacement du point de saisie peut également être combiné avec la touche [Maj.] (voir ci-dessous).
- **Déplacement d'un point de saisi + [Maj].** Lorsque vous pressez [Maj.] en déplaçant le point de saisie, le bloc sera retaillé de manière proportionnelle, le point de saisie opposé diagonalement restant fixé à la page. Lorsque le déplacement déborde du cadre, le bloc est également mis en miroir. Le déplacement du point de saisie peut également être combiné avec la touche [Opt] (voir ci-dessus).

[Cette liste n'est pas exhaustive].

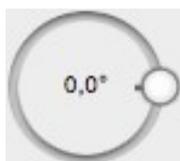
Retour à :

- Combinaisons Souris et raccourcis clavier : § 6.1.4

6.1.4.2 Actions dans les inspecteurs

Un certain nombre de combinaisons prédéfinies, présentées ci-dessous, sont disponibles lorsque vous travaillez dans les inspecteurs.

- **Déplacement de la roue d'angle de rotation + [Maj].** La valeur de l'angle s'affiche de manière prédéfinie (0, 45, 90 degrés par exemple) lorsque vous déplacez la roue d'angle de rotation avec la souris tout en pressant la touche [Maj].



[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Combinaisons Souris et raccourcis clavier : § 6.1.4

6.1.4.3 Actions de la molette de défilement

- **Molette de défilement.** La molette de défilement disponible sur certaines souris est prise en charge par iCalamus dans toutes les listes.
- **Molette de défilement + [Ctrl][Opt].** Utilisez cette combinaison de touches pour vous déplacer à la sélection courante.

Retour à :

- Combinaisons Souris et raccourcis clavier : § 6.1.4

6.2 Conseils et astuces

Ce chapitre fournit des instructions permettant d'optimiser les réglages et d'utiliser encore plus efficacement les fonctions.

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Configuration des sorties PDF pour l'imprimeur	§ 6.2.1
-----	-----
Retour à Annexes	§ 1

6.2.1 Configuration des sorties PDF pour l'imprimeur

Dans le dialogue Imprimer (cf. § 4.1.2.19) vous trouverez l'élément de menu *Enregistrer au format PDF* dans le menu local associé au bouton *PDF*. C'est le moyen idéal pour imprimer le document iCalamus dans un fichier PDF de haute qualité qui est également parfaitement adapté pour l'impression en offset.

En utilisant cette commande, toutes les polices seront intégrées dans le fichier PDF. Les images utilisées dans le document seront intégrées avec leur taille originale dans le fichier PSF, même si elles ont été réduites dans le document. La qualité de sortie des images sera à 100% des images sources originales.

Important : Si vous transmettez un fichier PDF créé avec iCalamus à votre imprimeur, veuillez l'informer que le document PDF est en version 1.4. C'est important car les transparences dans le document (opacité réduite, ombre, etc.) seront ainsi conservées en PDF 1.4. (Les versions antérieures de PDF ne conservent pas les transparences mais les aplatisent avec les objets considérés.) Pour votre imprimeur cette information est fondamentalement importante.

Si votre imprimeur ne peut pas gérer le PDF 1.4 (ce qui arrive très rarement de nos jours), il ne pourra pas prendre en charge les techniques standards et traiter vos impressions.

Retour à :

- Conseils et astuces : § 6.2

6.3 Limites

- **Nombre de pages.** Un document iCalamus peut avoir jusqu'à 9 999 pages.
- **Zoom maximal.** iCalamus permet des zooms jusqu'à 10 000%.

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Annexes : § 6

6.4 Extensions fichier

.icdk	Document iCalamus – iCalamus Dokument .
.iccs1	Liste des couleurs iCalamus - iCalamus Color Styles List .
.ictmpl	Modèle iCalamus - iCalamus TeMPLate
.ictpsl	Liste des règles de texte d'iCalamus - iCalamus Text Paragraph Styles List
.ictsl	Liste des styles d'iCalamus - iCalamus Text Styles List

[Cette liste n'est pas exhaustive].

Retour à :

- Annexes : § 6

6.5 Syntaxe des chaînes de formatage de dates

iCalamus utilise la syntaxe de formatage de date ICU qui est décrite ci-dessous.

Le format du groupe date/heure est spécifié sous la forme d'une chaîne de caractères spécifiques. Chacune des lettres permet de définir la structure du format à afficher. Les lettres structurales (colonne), décrites ci-dessous, sont réservées à la construction de la syntaxe d'un groupe date/heure :

- **Formatage groupe date/heure**

Symbole	Signification	Présentation	Exemple
G	Indicateur d'époque	(Texte)	AD
y	Année	Nombre	1996
M	Mois dans l'année	Texte + nombre [1-12]	Juillet + 07
d	Jour dans le mois	Nombre [1-31]	10
h	Heure en am/pm 1-12	Nombre [0-12]	12
H	Heure dans le jour 0-23	Nombre [0-23]	22
m	Minutes dans une heure	Nombre [0-59]	30
s	Secondes dans une minute	Nombre [0-59]	55
S	Millisecondes	Nombre	978
E	Jour dans la semaine	Texte	Mardi
D	Jour dans l'année	Nombre [1-365]	189
F	Jour de la semaine dans le mois	Nombre	2 (2e mardi en Mai)
w	Semaine dans l'année	Nombre [1-52]	27
W	Semaine dans le mois	Nombre [1-4]	2
a	Indicateur am/pm	Texte [am-pm]	pm
k	Heure dans le jour 1-24	Nombre	24
K	Heure en am/pm 0-11	Nombre	0
Z	Fuseau horaire	Texte	Heure standard du Pacifique
'	Échappement pour le texte		
"	Guillemet simple		

- **Texte.** Quatre caractères permettent d'afficher le libellé intégral, avec moins de quatre caractères, le libellé abrégé sera affiché, s'il existe. Exemple :
 - * EEEE génère Lundi
 - * EEE génère Lun
- **Nombre.** Indique le nombre minimum de chiffres. Un zéro est ajouté aux nombres qui sont inférieurs au format demandé. Exemple :
 - * 'm' génère '6'
 - * 'mm' génère '06'

L'année est traitée à part, si le nombre de 'y' est 2, l'année sera tronquée à deux chiffres. Exemple :

- * 'yyyy' génère '1997'
- * 'yy' génère '97'

- **Texte + nombre.** Trois caractères et plus génèrent du texte, sinon un nombre est généré. Exemple :
 - * 'M' génère '1', '
 - * 'MM' génère '01'
 - * 'MMM' génère 'Jan'
 - * 'MMMM' génère 'Janvier'.

Nota : Tous caractères de la structure qui ne sont pas dans l'intervalle ['a'..'z'] et ['A'..'Z'] seront traités comme du texte placé entre guillemet. Par exemple, les caractères comme ':', ',', ' ', '#' et '@' apparaîtront dans le texte du groupe date/heure résultant même s'ils ne sont pas placés entre guillemets.

Une structure contenant des lettres structurales invalides générera une erreur.

- **Exemples de structures groupe date/heure**

Format de la structure	Résultat
yyyy.MM.dd G 'à' HH:mm:ss Z	2022.07.10 AD à 15:08:56 PDT
EEE, MMM d, "yy	Mer, Juli 10, '96
h:mm a	8:08 PM
hh 'o'clock' a, ZZZZ	09 o'clock AM. Eastern Standard Time
K:mm a, Z	9:34 AM, PST
yyyy.MMMM.dd GGG hh:mm aaa	2022.Juli.10 AD 12:08 PM

Retour à :

- Annexes : § 6

6.6 GNU GPL

iCalamus est un produit logiciel commercial. Toutefois, son interface de module externe permet à des développeurs tierce partie de proposer des modules commerciaux pour iCalamus tout comme des modules gratuits. Les modules gratuits peuvent être régis par la licence publique générale GNU (GNU GPL). iCalamus est fourni avec au moins deux modules GPL :

- Hyphenator
- Traceur

Ces modules ne font pas partis d'iCalamus mais ils améliorent ses capacités. Les produits sous licence GPL doivent être fournis avec une copie du texte de la licence GNU GPL mais en Anglais uniquement. Il existe des versions traduites de la licence GNU GPL, mais sans aucune garantie de traduction officielle.

Vous trouverez plus d'informations sur la licence GNU GPL sur l'internet à l'adresse suivante : <http://www.gnu.org/licenses/licenses.html#GPL>

Vous y trouverez également la version intégrale de la licence GNU GPL.

- **GNU General Public License - Version 2, June 1991**

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.,
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it,

either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide

a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING,

REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

Retour à :

- Annexes : § 6

7. Glossaire

API	Application Programming Interface ou Interface de Programmation d'application
WYSIWYG	What You See Is What You Get : Ce que vous voyez est ce que vous obtenez

Retour à :

- Point de départ : § 1

8. Historique des versions du manuel utilisateur d'iCalamus 2

[Cliquez ce lien pour connaître les nouveautés et améliorations de cette version du manuel](#)

Version	Date	Description des changements
2.24	20/12/2022	Cette version prend en compte les nouvelles fonctions et améliorations apportées dans la version 2.24 d'iCalamus. Ce document constitue la première version PDF du manuel d'iCalamus issue de la documentation en ligne désormais obsolète.
2.16	13/04/2018	Version en ligne du manuel relative à la version 2.16 d'iCalamus écrite par Ulf Dunkel – DSD.net

Retour à :

- Point de départ : § 1

9. Table des matières

[Cliquez ce lien pour débiter la lecture du manuel](#)

1. POINT DE DÉPART.....	5
2. INTRODUCTION.....	6
2.1 PRÉSENTATION.....	6
2.2 CONFIGURATION MINIMALE REQUISE.....	6
2.3 INSTALLER ET METTRE À JOUR ICALAMUS.....	7
2.3.1 Première installation d'iCalamus.....	7
2.3.2 Installer une mise à jour d'iCalamus.....	7
2.3.2.1 Mise à jour automatique d'une version achetée sur le Mac App Store.....	7
2.3.2.2 Mise à jour automatique d'une version achetée sur Internet.....	8
2.3.2.3 Mise à jour manuelle d'une version achetée sur Internet.....	8
2.4 ÉVALUER ICALAMUS.....	9
2.5 ACHETER ICALAMUS.....	9
2.6 ENREGISTRER ICALAMUS.....	10
2.7 CONVENTIONS UTILISÉES DANS LE MANUEL.....	11
2.7.1 Raccourcis clavier et touches clavier.....	11
2.7.2 Touches de contrôle.....	12
2.7.3 Fichiers & Chemins d'accès aux fichiers.....	12
2.8 RETOUR D'EXPÉRIENCE.....	12
2.8.1 Contacter le support et le développeur.....	12
2.8.2 Contacter d'autres utilisateurs.....	13
2.8.3 Envoyer des documents.....	13
2.8.4 Envoyer un historique d'informations.....	13
3. PRISE EN MAIN.....	14
3.1 PREMIERS PAS.....	14
3.1.1 Créer un document.....	14
3.1.2 Créer un bloc.....	17
3.1.3 Canaliser les blocs texte.....	20
3.1.4 Importer du contenu.....	21
3.1.4.1 Glisser/Déposer.....	21
3.1.4.2 Insérer un fichier.....	21
3.1.4.3 Insérer une URI/URL.....	21
3.1.5 Éditer le contenu.....	23
3.1.5.1 Bloc Texte.....	23
3.1.5.2 Bloc Image.....	24
3.1.5.3 Bloc Conteneur.....	26
3.1.5.4 Bloc Forme.....	27
3.1.5.5 Bloc Ligne.....	28
3.1.5.5.1 Outil Ligne.....	29
3.1.5.5.2 Outil Forme polygonale.....	29
3.1.5.5.3 Outil Forme main libre.....	30
3.1.5.5.4 Lignes simples.....	30
3.1.5.5.5 Lignes dynamiques.....	30
3.1.5.6 Vecteurs.....	30

3.1.5.6.1 Outil Tracé vectoriel.....	30
3.1.5.6.2 Ajouter un point de contrainte.....	31
3.1.5.6.3 Supprimer un point de contrainte.....	31
3.1.5.6.4 Convertir le point de contrainte.....	31
3.1.6 Imprimer un document.....	32
3.2 COMMENT PLACER UN TEXTE SUR UN TRACÉ.....	34
3.3 RÉALISER UNE LETTRE COMMERCIALE.....	35
3.3.1 Créer le document.....	35
3.3.2 Ligne d'adresse de l'expéditeur.....	36
3.3.3 Bloc Coordonnées de l'expéditeur.....	42
3.3.4 Insérer un logo.....	44
3.3.5 Ajuster un logo avec des repères.....	47
3.3.6 Utiliser des caractères spéciaux.....	49
3.3.7 Utiliser des lignes.....	50
3.4 RÉALISER UN LIVRE.....	52
3.4.1 Définir le format des pages du livre.....	52
3.4.2 Définir la zone de saisie du texte du livre.....	54
3.4.3 Préparer le document qui contiendra le livre.....	58
3.4.4 Importer le texte du livre.....	60
3.4.5 Définir les polices de caractère du livre.....	61
3.4.5.1 Polices de corps de texte.....	61
3.4.5.2 Polices d'accentuation.....	61
3.4.5.3 Polices sans empattement.....	61
3.4.5.4 Polices avec empattement.....	62
3.4.5.5 Police de corps de texte.....	62
3.4.5.6 Police de corps de texte pour l'accentuation.....	63
3.4.5.7 Police de titres.....	64
3.4.6 Définir les règles du livre.....	66
3.4.7 Formater le texte du livre.....	68
3.4.7.1 Appliquer des styles et des règles au texte.....	68
3.4.7.2 Formater les paragraphes.....	69
3.4.7.3 Formater les chapitres.....	70
3.4.7.4 Autres éléments de travail.....	71
3.4.8 Terminer le document.....	73
3.4.8.1 Réaliser la couverture.....	73
3.4.8.2 Recadrage du document.....	73
3.4.8.3 Numérotation des pages.....	75
3.5 COMMENT CRÉER UN LIVRE BILINGUE.....	80
3.6 COMMENT CRÉER UN ARRIÈRE-PLAN NOIR DANS UN ALBUM PHOTO.....	83
4. RÉFÉRENCE.....	87
4.1 MENUS.....	87
4.1.1 iCalamus.....	88
4.1.1.1 À propos d'iCalamus.....	88
4.1.1.2 Crédits.....	89
4.1.1.3 Réglages.....	89
4.1.1.3.1 Généraux.....	90
4.1.1.3.2 Mises à jour.....	90
4.1.1.3.3 Mesures.....	90

4.1.1.3.4 Supprimer les réglages.....	91
4.1.1.4 Vérifier les mises à jour.....	91
4.1.1.5 Enregistrer iCalamus.....	92
4.1.1.6 Services.....	93
4.1.1.7 Masquer iCalamus.....	93
4.1.1.8 Masquer les autres.....	93
4.1.1.9 Tout afficher.....	94
4.1.1.10 Quitter iCalamus.....	94
4.1.2 Menu Fichier.....	95
4.1.2.1 Nouveau.....	96
4.1.2.2 Créer à partir du gestionnaire de modèles.....	96
4.1.2.3 Ouvrir.....	98
4.1.2.4 Ouvrir l'élément récent.....	98
4.1.2.5 Fermer / Tout fermer.....	98
4.1.2.6 Enregistrer.....	99
4.1.2.7 Dupliquer / Enregistrer sous.....	99
4.1.2.8 Renommer.....	100
4.1.2.9 Déplacer vers.....	100
4.1.2.10 Revenir à.....	100
4.1.2.11 Partager.....	101
4.1.2.12 Enregistrer comme modèle.....	104
4.1.2.13 Insérer un fichier.....	105
4.1.2.14 Insérer une URI/URL.....	106
4.1.2.15 Exporter image/PDF.....	107
4.1.2.16 Afficher informations sur le document.....	108
4.1.2.17 Réglages du document.....	108
4.1.2.18 Format d'impression.....	109
4.1.2.19 Imprimer.....	110
4.1.2.20 Modules externes.....	113
4.1.3 Menu Édition.....	114
4.1.3.1 Annuler.....	115
4.1.3.2 Rétablir.....	115
4.1.3.3 Couper.....	115
4.1.3.4 Copier.....	115
4.1.3.5 Coller.....	115
4.1.3.6 Coller à la position originale.....	116
4.1.3.7 Coller et adapter le style.....	116
4.1.3.8 Dupliquer.....	116
4.1.3.9 Dupliquer avec un décalage.....	116
4.1.3.10 Dupliquer avec des lignes et des colonnes.....	117
4.1.3.11 Dupliquer avec une rotation.....	118
4.1.3.12 Créer un alias.....	120
4.1.3.13 Convertir un alias en copie physique.....	120
4.1.3.14 Supprimer.....	120
4.1.3.15 Tout sélectionner.....	120
4.1.3.16 Tout désélectionner.....	120
4.1.3.17 Rechercher.....	121
4.1.3.18 Démarrer la dictée.....	122
4.1.3.19 Emoji et symboles.....	124
4.1.4 Menu Texte.....	125
4.1.4.1 Insérer un caractère.....	126
4.1.4.1.1 Insérer une césure.....	126
4.1.4.1.2 Insérer une espace.....	126
4.1.4.1.3 Insérer des guillemets.....	127

4.1.4.1.4 Insérer des caractères spéciaux.....	127
4.1.4.2 Insérer un séparateur de texte.....	128
4.1.4.3 Insérer un champ texte prédéfini.....	128
4.1.4.4 Insérer un faux-texte.....	129
4.1.4.5 Éditer le champ texte.....	129
4.1.4.6 Mettre à jour les champs texte.....	130
4.1.4.7 Compléter.....	130
4.1.4.8 Ajouter un lien.....	130
4.1.4.9 Ajouter une image.....	131
4.1.4.10 Liste.....	132
4.1.4.11 Tableau.....	132
4.1.4.12 Police.....	133
4.1.4.12.1 Afficher les polices.....	134
4.1.4.12.2 Gras.....	134
4.1.4.12.3 Italique.....	134
4.1.4.12.4 Souligné.....	135
4.1.4.12.5 Plus grand.....	135
4.1.4.12.6 Plus petit.....	135
4.1.4.12.7 Crénage.....	135
4.1.4.12.8 Ligature.....	136
4.1.4.12.9 Ligne de référence.....	136
4.1.4.12.10 Afficher les couleurs.....	137
4.1.4.12.11 Copier le style.....	137
4.1.4.12.12 Coller le style.....	138
4.1.4.13 Texte.....	138
4.1.4.13.1 Justifier à gauche.....	138
4.1.4.13.2 Centrer.....	138
4.1.4.13.3 Justifier.....	138
4.1.4.13.4 Justifier à droite.....	138
4.1.4.13.5 Direction de l'écriture.....	139
4.1.4.13.6 Copier la règle.....	139
4.1.4.13.7 Coller la règle.....	139
4.1.4.14 Orthographe et grammaire.....	139
4.1.4.15 Substitutions.....	139
4.1.4.16 Transformations.....	140
4.1.4.17 Parole.....	140
4.1.4.18 Afficher les caractères invisibles.....	140
4.1.4.19 Afficher les règles.....	141
4.1.4.20 Caractères spéciaux.....	141
4.1.4.21 Typographie.....	141
4.1.5 Menu Objets.....	143
4.1.5.1 Grouper.....	143
4.1.5.2 Dégroupier.....	143
4.1.5.3 Hiérarchie.....	143
4.1.5.4 Formes.....	144
4.1.5.5 Tracés.....	151
4.1.5.6 Ajuster.....	152
4.1.5.7 Ouvrir.....	154
4.1.5.8 Fermer.....	155
4.1.5.9 Éditer le masque.....	155
4.1.6 Menu Affichage.....	156
4.1.6.1 Afficher la grille du document.....	157
4.1.6.2 Activer le magnétisme de la grille du document.....	157
4.1.6.3 Paramétrer la grille du document.....	157
4.1.6.4 Afficher les repères de bloc.....	158
4.1.6.5 Afficher les repères de page.....	159
4.1.6.6 Activer le magnétisme des repères de page.....	160
4.1.6.7 Paramétrer les repères.....	160

4.1.6.8 Verrouiller les repères.....	161
4.1.6.9 Agrandir/Réduire.....	162
4.1.6.10 Ajouter une vue supplémentaire.....	162
4.1.6.11 Ajouter une vue en dessous.....	162
4.1.6.12 Ajouter une vue sur le côté.....	163
4.1.6.13 Masquer la boîte à outils.....	164
4.1.6.14 Masquer les Inspecteurs.....	164
4.1.6.15 Nouvelle palette d'inspecteurs.....	165
4.1.6.16 Afficher la palette des couleurs.....	165
4.1.6.17 Activer le mode plein écran.....	165
4.1.6.18 Masquer la barre d'outils.....	165
4.1.6.19 Personnaliser la barre d'outils.....	166
4.1.7 Menu Fenêtre.....	167
4.1.7.1 Placer dans le Dock.....	167
4.1.7.2 Agrandir/Réduire.....	168
4.1.7.3 Placer la fenêtre à gauche/à droite de l'écran.....	168
4.1.7.4 Remplacer la fenêtre en mosaïque.....	168
4.1.7.5 Supprimer la fenêtre du groupe.....	168
4.1.7.6 Déplacer vers [Nom écran].....	168
4.1.7.7 Afficher l'onglet précédent/suivant.....	168
4.1.7.8 Placer l'onglet dans une nouvelle fenêtre.....	168
4.1.7.9 Fusionner toutes les fenêtres.....	169
4.1.7.10 Afficher/Masquer la barre d'onglets.....	169
4.1.7.11 Afficher tous les onglets.....	169
4.1.7.12 Bienvenue dans iCalamus.....	169
4.1.7.13 Tout amener au premier plan.....	170
4.1.7.14 Liste des fenêtres de documents iCalamus.....	170
4.1.8 Menu Aide.....	171
4.1.8.1 Recherche.....	171
4.1.8.2 Afficher le manuel d'iCalamus (PDF).....	172
4.1.8.2.1 Installer le manuel d'iCalamus.....	172
4.1.8.2.2 Naviguer dans le manuel de référence.....	172
4.1.8.3 Contacter le support technique par courriel.....	176
4.1.8.4 Aller sur le forum des utilisateurs.....	176
4.1.8.5 Suivez-nous sur Twitter.....	176
4.1.8.6 Aller sur le site d'iCalamus.....	176
4.1.8.7 Aller à la boutique d'iCalamus.....	176
4.2 PALETTE D'OUTILS.....	177
4.2.1 Outils d'édition.....	178
4.2.1.1 Outil de sélection.....	178
4.2.2 Outils de transformation.....	179
4.2.2.1 Outil Rotation.....	179
4.2.2.2 Outil Ajustage.....	180
4.2.2.3 Outil Distorsion.....	181
4.2.3 Outils de création.....	182
4.2.3.1 Outil Texte.....	182
4.2.3.2 Outil Image.....	184
4.2.3.3 Outil Conteneur.....	184
4.2.3.4 Outil Forme.....	185
4.2.3.5 Outil Ligne.....	186
4.2.3.6 Outil Vectoriel.....	187
4.2.4 Outils d'aide.....	189
4.2.4.1 Outil Déplacement.....	189

4.2.4.2 Outil Loupe / Zoom.....	189
4.3 FONCTIONS CONTEXTUELLES.....	191
4.3.1 Menu contextuel dans une page de document.....	191
4.3.2 Menu contextuel dans un bloc Texte.....	191
4.3.3 Menu contextuel de canalisation de textes.....	192
4.3.3.1 Fonctions des symboles situés sur la bordure gauche du cadre.....	193
4.3.3.1.1 Couper la canalisation.....	193
4.3.3.1.2 Couper la canalisation et le contenu.....	194
4.3.3.1.3 Canaliser automatiquement depuis la page précédente.....	194
4.3.3.2 Fonctions des symboles situés sur la bordure droite du cadre.....	194
4.3.3.2.1 Couper la canalisation.....	194
4.3.3.2.2 Couper la canalisation et le contenu.....	195
4.3.3.2.3 Canaliser automatiquement vers la page suivante.....	195
4.3.4 Menu contextuel en mode édition de texte.....	195
4.3.5 Menu contextuel dans un bloc Image.....	196
4.3.6 Menu contextuel dans un bloc Forme.....	196
4.3.7 Menu contextuel dans un bloc Ligne.....	197
4.3.8 Menu contextuel en édition de tracés vectoriels.....	199
4.4 FENÊTRE D'UN DOCUMENT.....	200
4.4.1 Zone de travail.....	200
4.4.2 Vues d'un document.....	201
4.4.2.1 Vue Mise en page.....	201
4.4.2.2 Vue Maquette.....	202
4.4.3 Naviguer dans un document.....	202
4.4.3.1 Règles du document.....	202
4.4.3.2 Menu local de zoom.....	203
4.4.3.3 Barre de navigation.....	204
4.4.4 Barre d'outils.....	204
4.5 INSPECTEURS.....	206
4.5.1 Inspecteurs relatifs aux documents.....	206
4.5.1.1 Inspecteur de page.....	206
4.5.1.1.1 Maquettes.....	207
4.5.1.1.2 Pages.....	210
4.5.1.2 Inspecteur de calques.....	214
4.5.1.3 Inspecteur de numérotation.....	216
4.5.2 Inspecteurs relatifs aux mesures.....	219
4.5.2.1 Inspecteur de géométrie.....	219
4.5.2.1.1 Fonctions géométriques de base.....	219
4.5.2.1.2 Fonctions géométriques avancées.....	221
4.5.2.2 Inspecteur d'alignement.....	222
4.5.2.2.1 Alignement des objets.....	222
4.5.2.2.2 Répartition des objets.....	225
4.5.2.2.3 Répartition de l'espacement.....	227
4.5.3 Inspecteurs relatifs aux blocs.....	230
4.5.3.1 Inspecteur de bloc.....	230
4.5.3.1.1 Affecter une forme.....	231
4.5.3.1.2 Affecter une forme linéaire.....	240
4.5.3.2 Inspecteur de forme.....	245
4.5.3.3 Inspecteur de contour.....	246
4.5.3.3.1 Styles de contour.....	247
4.5.3.4 Inspecteur d'ombre.....	249
4.5.3.5 Inspecteur de contenu.....	250
4.5.3.5.1 Inspecteur de contenu pour les blocs texte.....	252

4.5.3.5.2 Inspecteur de contenu pour les images.....	254
4.5.3.5.3 Inspecteur de contenu pour les groupes.....	257
4.5.3.5.4 Inspecteur de contenu pour les documents PDF.....	260
4.5.4 Inspecteurs relatifs aux textes.....	263
4.5.4.1 Inspecteur de texte.....	263
4.5.4.1.1 Type de police, taille police, approche, couleur de remplissage.....	264
4.5.4.1.2 Attributs de texte.....	265
4.5.4.1.3 Formatage du texte.....	265
4.5.4.2 Inspecteur de style.....	269
4.5.4.2.1 Ajouter un style.....	269
4.5.4.2.2 Supprimer un style.....	271
4.5.4.2.3 Fonctions de styles avancées.....	272
4.5.4.3 Inspecteur de règle.....	273
4.5.4.3.1 Ajouter une règle.....	273
4.5.4.3.2 Supprimer une règle.....	276
4.5.4.3.3 Fonctions de règles avancées.....	276
4.5.5 Inspecteur de couleurs.....	278
4.5.5.1 Éditer une couleur.....	278
4.5.5.2 Ajouter une couleur.....	281
4.5.5.3 Ajouter un dégradé de couleurs.....	281
4.5.5.4 Supprimer une couleur.....	281
4.5.5.5 Attribuer une couleur à un objet.....	282
4.5.5.6 Attribuer une couleur à un texte.....	283
4.5.5.7 Fonctions de couleurs évoluées.....	285
4.5.5.8 Dégradés.....	286
4.5.6 Inspecteur d'habillage.....	288
4.5.7 Inspecteur de médias.....	290
4.5.7.1 Liste de médias.....	290
4.5.7.2 Barre d'actions de médias.....	292
4.5.8 Type de fusion.....	294
4.5.8.1 Fusions dissociables.....	294
4.5.8.2 Fusions indissociables.....	295
4.6 MODULES.....	296
4.6.1 DefaultBackgroundStyleProvider.....	296
4.6.2 DefaultDocumentView.....	296
4.6.3 DefaultStrokeStyleProvider.....	297
4.6.4 DefaultVectorGraphicLists.....	297
4.6.5 Imposing.....	297
4.6.6 Module externe Hyphenator.....	297
4.6.7 Module externe Traceur.....	298
4.7 FONCTIONS DE DIALOGUE.....	299
4.7.1 Éditer des champs.....	299
4.7.2 Roue de rotation angulaire.....	299
5. SWITCHER.....	300
5.1 PASSAGE À ICALAMUS DEPUIS CALAMUS SL.....	300
5.1.1 Transition à partir d'un document Calamus SL.....	300
5.1.2 Transition d'utilisation en venant de Calamus SL.....	301
5.2 PASSAGE À ICALAMUS DEPUIS INDESIGN.....	302
5.3 PASSAGE À ICALAMUS DEPUIS PAGEMAKER.....	302

5.4 PASSAGE À ICALAMUS DEPUIS PAGES.....	302
5.5 PASSAGE À ICALAMUS DEPUIS QUARK XPRESS.....	303
6. ANNEXES.....	304
6.1 RACCOURCIS CLAVIER.....	304
6.1.1 Raccourcis de menu.....	304
6.1.2 Équivalence clavier des outils.....	306
6.1.3 Raccourcis.....	307
6.1.4 Combinaisons Souris et raccourcis clavier.....	308
6.1.4.1 Actions sur les blocs.....	308
6.1.4.2 Actions dans les inspecteurs.....	309
6.1.4.3 Actions de la molette de défilement.....	309
6.2 CONSEILS ET ASTUCES.....	310
6.2.1 Configuration des sorties PDF pour l'imprimeur.....	310
6.3 LIMITES.....	311
6.4 EXTENSIONS FICHIER.....	312
6.5 SYNTAXE DES CHAÎNES DE FORMATAGE DE DATES.....	313
6.6 GNU GPL.....	315
7. GLOSSAIRE.....	323
8. HISTORIQUE DES VERSIONS DU MANUEL UTILISATEUR D'ICALAMUS 2.....	324
9. TABLE DES MATIÈRES.....	325

[Cliquez ce lien pour débiter la lecture du manuel](#)