



Logoist 6 Manuel de l'utilisateur macOS

Synium Software GmbH

Sommaire

1. Introduction	1
1.1. Configuration requise	2
1.2. Achat et installation	2
2. Premiers pas	3
2.1. La fenêtre de démarrage	3
2.2. L'interface utilisateur	4
3. Objets	5
3.1. Créer des objets	5
3.2. Dupliquer des objets	5
3.3. Instances d'objets	6
3.4. Ordre des objets	8
3.5. Grouper les objets	10
3.6. Combiner les objets	11
3.7. Aligner et distribuer les objets	14
3.8. Focalisation sur les objets	17
3.9. Intégrer des fichiers	19
4. Propriétés des objets	21
4.1. Appliquer des styles à un objet	22
4.2. Créer des étiquettes	43
5. Ajouter un texte	48
5.1. Créer un objet texte	48
5.2. Propriétés du texte	49
5.3. Aligner du texte sur des objets	53
6. Importer et éditer des images	56
6.1. Ajouter une image	56
6.2. Retraiter une image	57
6.3. Masque d'image	59
6.4. Vectoriser une image	63
6.5. Améliorer une image	65
6.6. Enregistrer l'image en tant que fichier	67
7. Tutoriel de réalisation d'un tracé	68
7.1. Préparer une image de référence	69
7.2. Ajouter un tracé	72
7.3. Remplir le contenu d'un objet	79
8. LiveShape	81
8.1. Débuter avec un LiveShape	81
8.2. Outils disponibles avec un LiveShape	82
8.3. Ajouter un LiveShape sur le plan de travail	84

9. VectorAI 2	86
9.1. Générer une image avec VectorAI 2	86
10. Modèles graphiques	96
10.1. Éditer des modèles	97
10.2. 1-2-3 Logo	99
11. Exporter, Partager, et Imprimer des fichiers	102
11.1. Formats d'exportation	103
11.2. Partager des fichiers	105
11.3. Imprimer des fichiers	106
12. Le plan de travail	107
12.1. Ajouter un plan de travail	108
12.2. Configurer votre plan de travail	109
12.3. Alignement	111
12.4. Grille	112
12.5. Étiquettes	113
12.6. Modes de rendu	114
12.7. Mini-carte	115
13. Réglages	117
13.1. Générales	118
13.2. Choix des couleurs	119
13.3. Présentation	120
13.4. Rendu	121
13.5. Presse-papiers	122
14. Support technique	123

1. Introduction

Merci d'avoir choisi Logoist pour en faire votre application d'édition graphique. Si vous avez déjà une expérience avec Logoist, vous vous rendrez compte que Logoist 6 comporte de nombreuses fonctions éprouvées et testées issues des précédentes versions, tout en apportant une grande variété de nouvelles fonctions et améliorations.

Afin de vous offrir le meilleur support possible dans l'utilisation de Logoist, nous avons également revu substantiellement le manuel utilisateur de Logoist. Si vous débutez sur Logoist, les chapitres suivants vous aideront à comprendre les concepts animant cette application et vous offriront un aperçu des grandes fonctions et techniques que vous pouvez utiliser et appliquer.

Ce manuel fonctionne comme un manuel de référence qui vous propose une aide rapide sur tous les sujets relatifs à Logoist. Cliquez sur un sujet dans la table des matières et le chapitre correspondant s'affichera.

Plusieurs tutoriels pratiques et variés se trouvent à cet endroit en suivant le lien suivant : [Tutoriel Logoist 6 \(Anglais\)](#)

Pour toutes questions, suggestions ou retours d'expérience, veuillez nous contacter en suivant l'un de ces liens :

[Support Mac V.F en Français](#)

[Support Synium en Anglais](#)

[Support Synium en Allemand](#)

1.1. Configuration requise

Pour pouvoir utiliser Logoist, vous devez disposer d'un iMac ou d'un MacBook fonctionnant au minimum sous macOS 15 Sequoia ; nous recommandons d'utiliser macOS 26 Tahoe.



1.2. Achat et installation

Logoist est disponible exclusivement sur le Mac App Store d'Apple. Pour acheter l'application, ouvrez l'App Store et recherchez « Logoist 6 ». Appuyez ensuite sur le bouton indiquant le prix, puis sur « Acheter ».

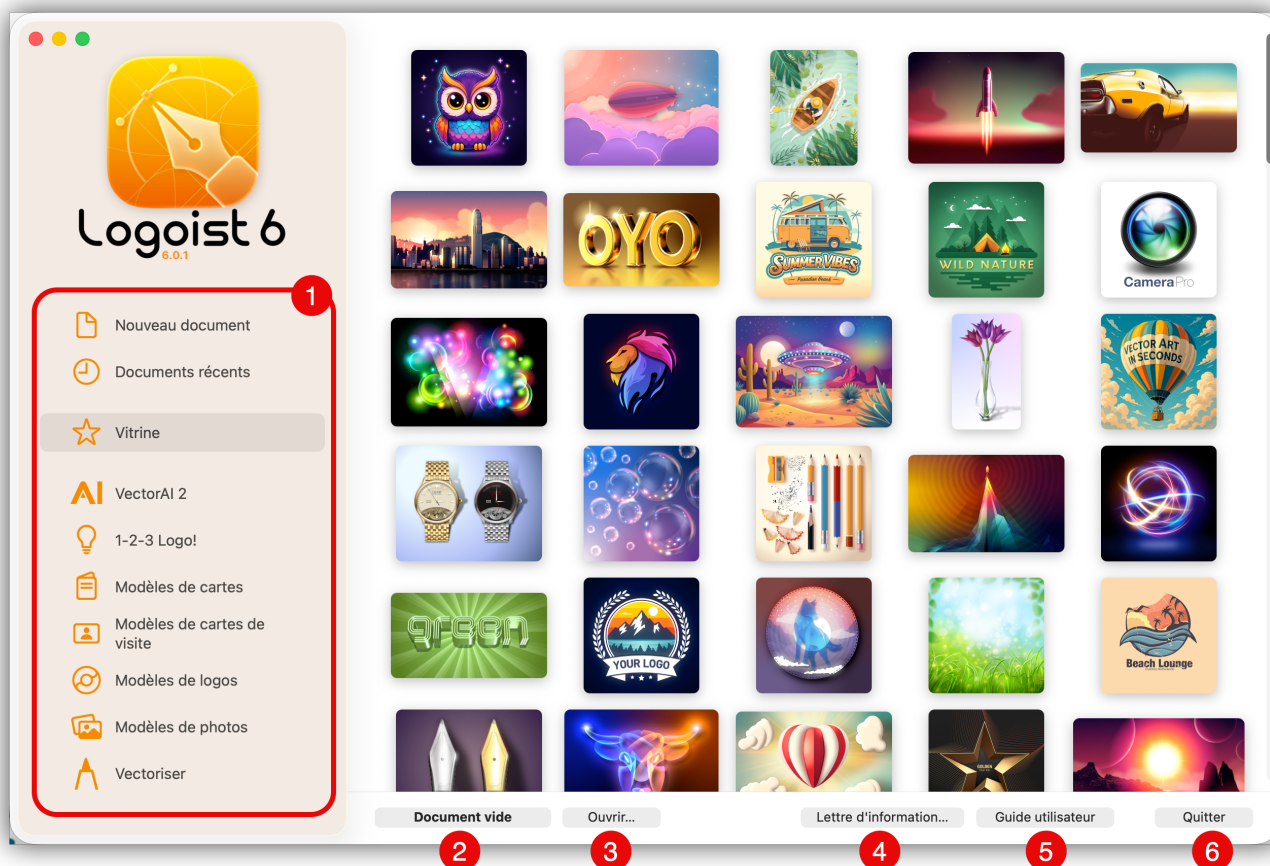
Une fois l'achat effectué, Logoist s'installe automatiquement sur votre appareil.



L'un des autres avantages de la distribution exclusive de Logoist via l'App Store est que vous pouvez utiliser le programme sur tous les appareils associés à votre identifiant Apple. De plus, les mises à jour de Logoist peuvent être téléchargées gratuitement depuis l'App Store, dans la rubrique « Mises à jour », dès qu'elles sont mises à disposition.

2. Premiers pas

2.1. La fenêtre de démarrage



① Vous trouverez dans cette fenêtre toute une variété de modèles d'objet, tels que des logos, des cartes et des photos. Vous pouvez utiliser ces objets pour avoir un aperçu de la polyvalence d'utilisation de Logoist. L'onglet « Documents récents » permet un accès rapide aux documents Logoist 6 que vous avez récemment créés et/ou enregistré.

② Cliquez ce bouton pour commencer un nouveau projet en partant de zéro.

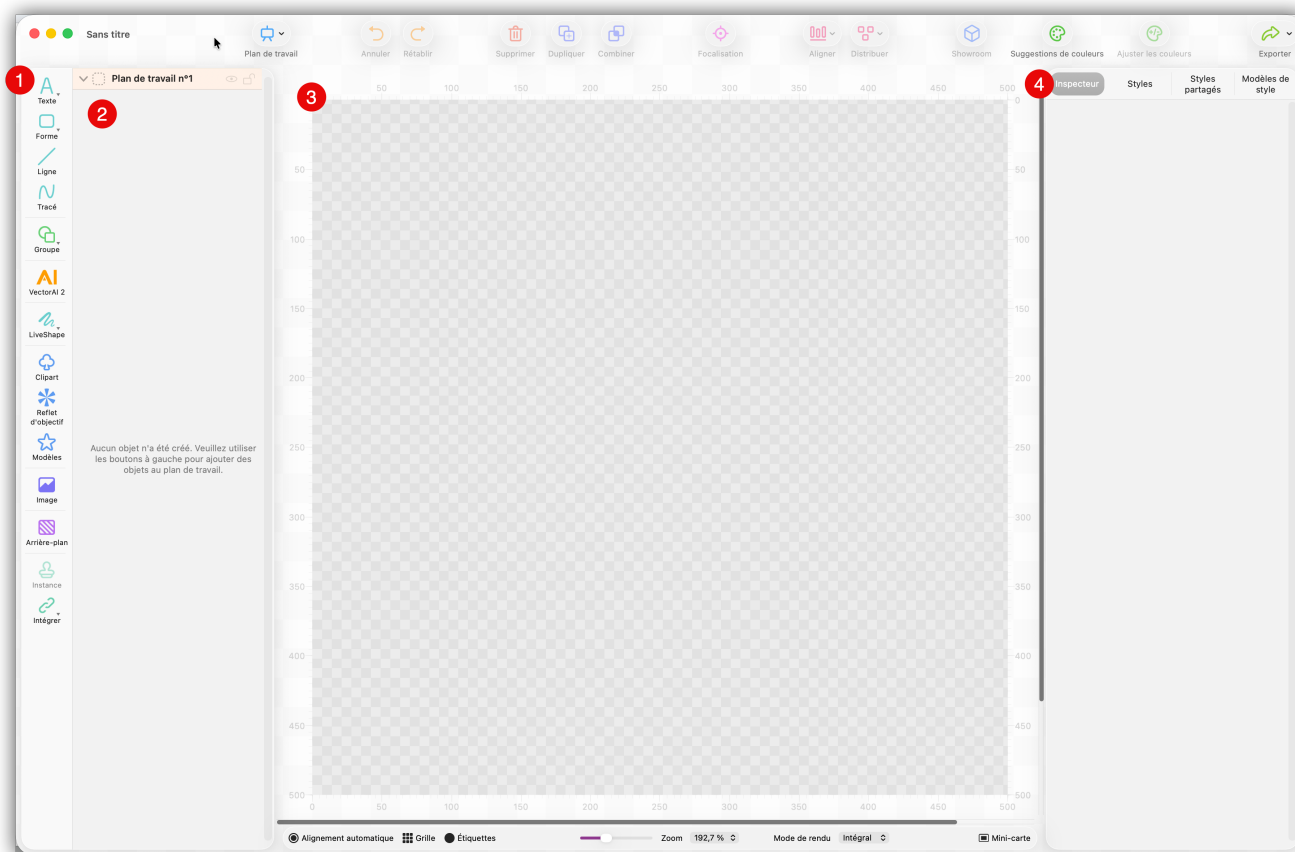
③ Utilisez ce bouton pour accéder aux projets enregistrés avec de précédentes versions de Logoist.

④ Cliquez sur le bouton « Lettre d'information » pour vous inscrire à la lettre d'information de Logoist 6 et vous recevrez automatiquement des nouvelles et des conseils utiles sur notre application.

⑤ Le bouton « Guide utilisateur » affiche le manuel utilisateur de Logoist 6.

⑥ Le bouton « Quitter » ferme l'application Logoist 6.

2.2. L'interface utilisateur



- ① **Barre d'outils:** La barre d'outils donne accès à tous les objets et options d'édition.
- ② **Liste des objets:** C'est à cet endroit que vous gérez l'organisation de vos objets et des calques qui leurs sont associés.
- ③ **Vue principale:** C'est votre plan de travail sur lequel la totalité de votre projet, y compris les objets que vous avez créés, sera affichée. Il peut être réglé en utilisant les boutons affichés en bas.
- ④ **Inspecteur:** L'inspecteur situé dans la barre latérale de droite permet d'accéder à toutes les propriétés d'un objet ainsi qu'aux styles et effets qui lui sont associés.

3. Objets

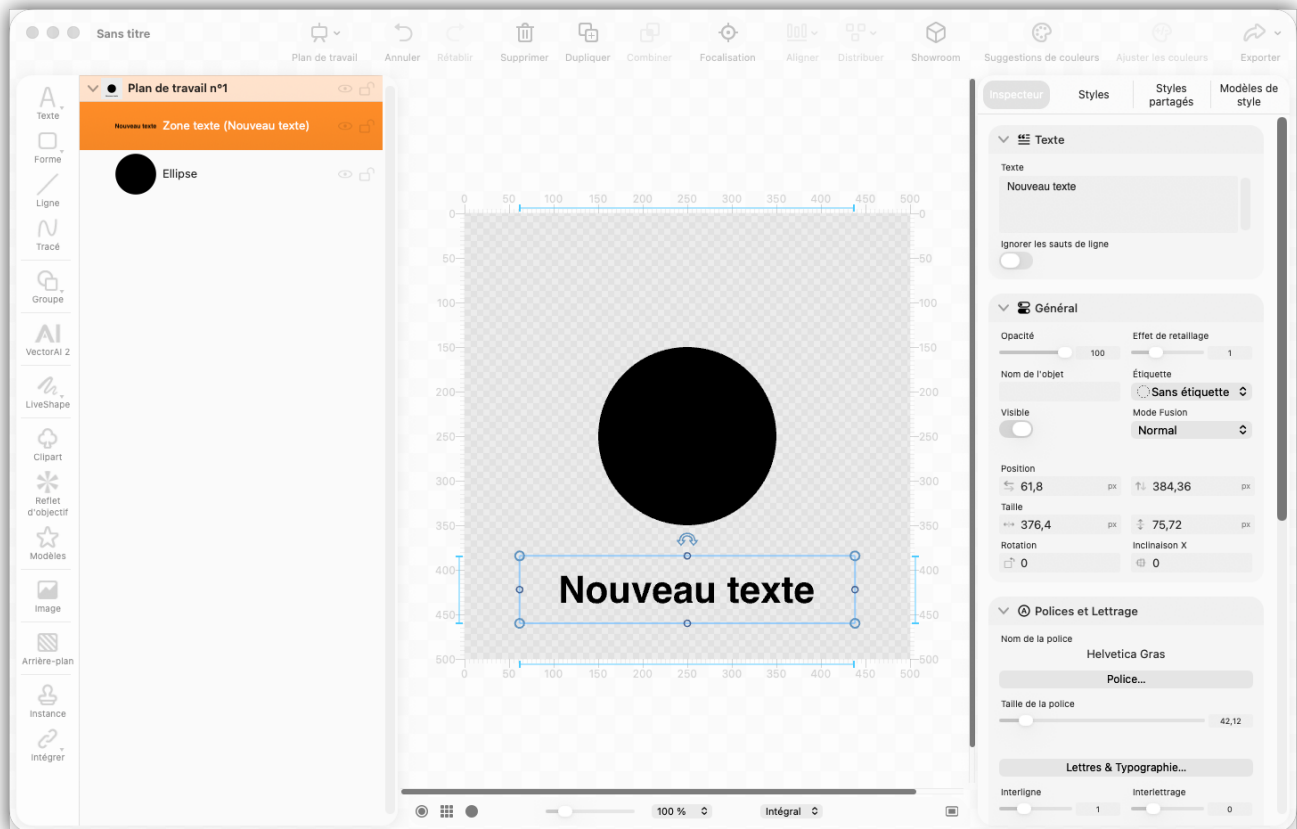
Les objets sont les éléments de base dans Logoist 6.

Ce chapitre décrit ce que sont les objets et comment ils se comportent.

Lorsqu'à la fin de ce chapitre vous aurez acquis les connaissances élémentaires de ce que sont les objets, vous apprécierez rapidement les possibilités quasi infinies qu'offre Logoist 6.

3.1. Créer des objets

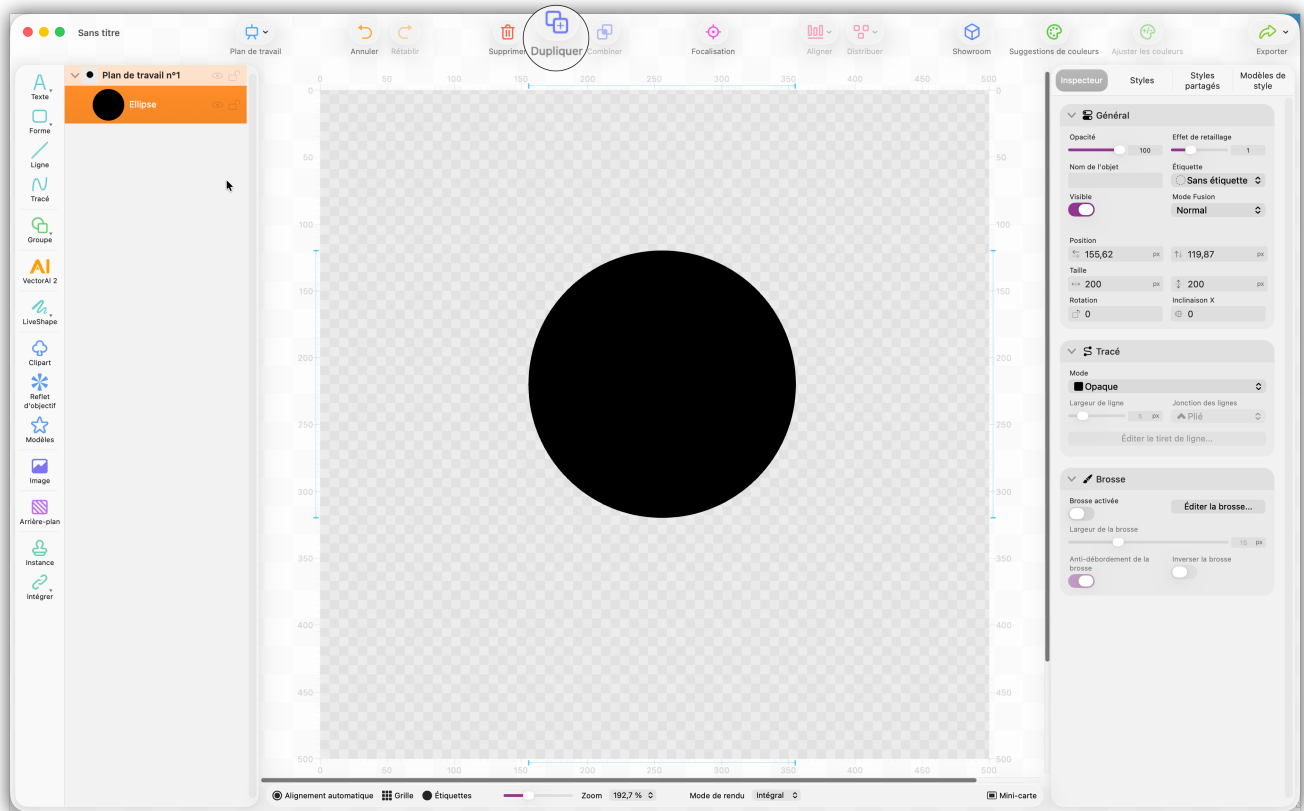
Sélectionnez un objet dans la barre d'outils pour l'ajouter au plan de travail.



Le terme « objet » décrit un élément que vous créez et qui apparaît dans la liste des objets dans le panneau de gauche, avec les formes, les tracés, les textes ou les clips arts.

3.2. Dupliquer des objets

Les objets qui ont déjà été ajoutés au plan de travail peuvent être dupliqués.

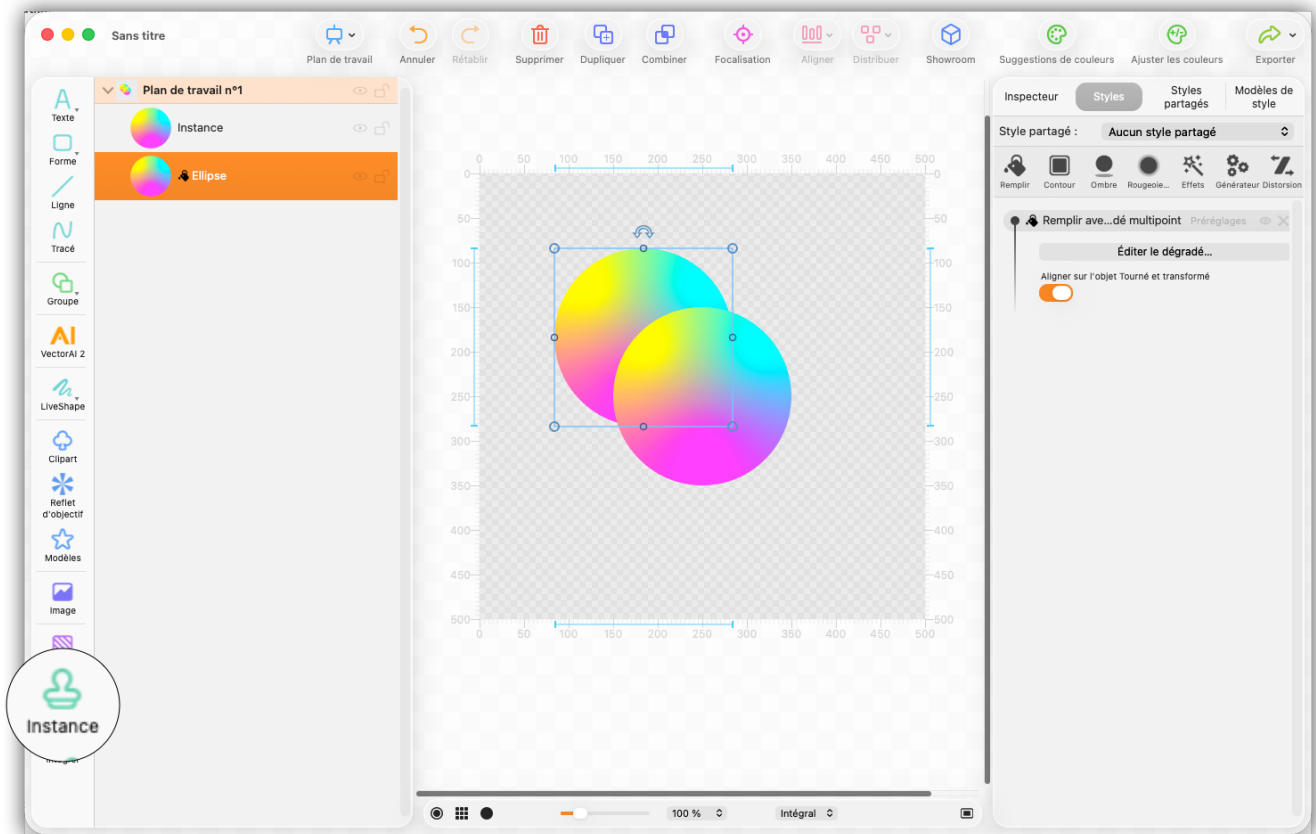


Sélectionnez l'objet que vous souhaitez dupliquer en le cliquant. Cliquez ensuite sur le bouton « Dupliquer » dans la barre supérieure. Vous pouvez également cliquer l'objet avec le bouton droit et sélectionner l'option « Dupliquer » dans le menu contextuel.

3.3. Instances d'objets

Une instance d'objet est un type spécial de duplication. L'objet « hérite », pour ainsi dire, des propriétés de l'objet original, ce qui signifie que toutes les modifications apportées à l'objet source seront automatiquement transférées à l'objet instancié.

Pour créer une instance d'objet, sélectionnez l'objet source en le cliquant, puis cliquez sur le bouton « Instancier » dans la barre d'outils.



Vous pouvez modifier des objets instanciés et, par exemple, modifier leur taille ou leur remplissage. Cependant, les d'objets instanciés qui ont été modifiés n'adopteront plus les propriétés de l'objet source une fois modifié.

3.4. Ordre des objets

L'ordre des éléments dans la liste des objets reflète celui des objets affichés sur le plan de travail.

Vous pouvez :

- Ajuster l'ordre des calques d'objets.
- Grouper les objets ([Grouper les objets](#)).
- Appliquer différents modes aux objets et définir différents types de combinaisons ([Combiner les objets](#)).
- Verrouiller et masquer des objets

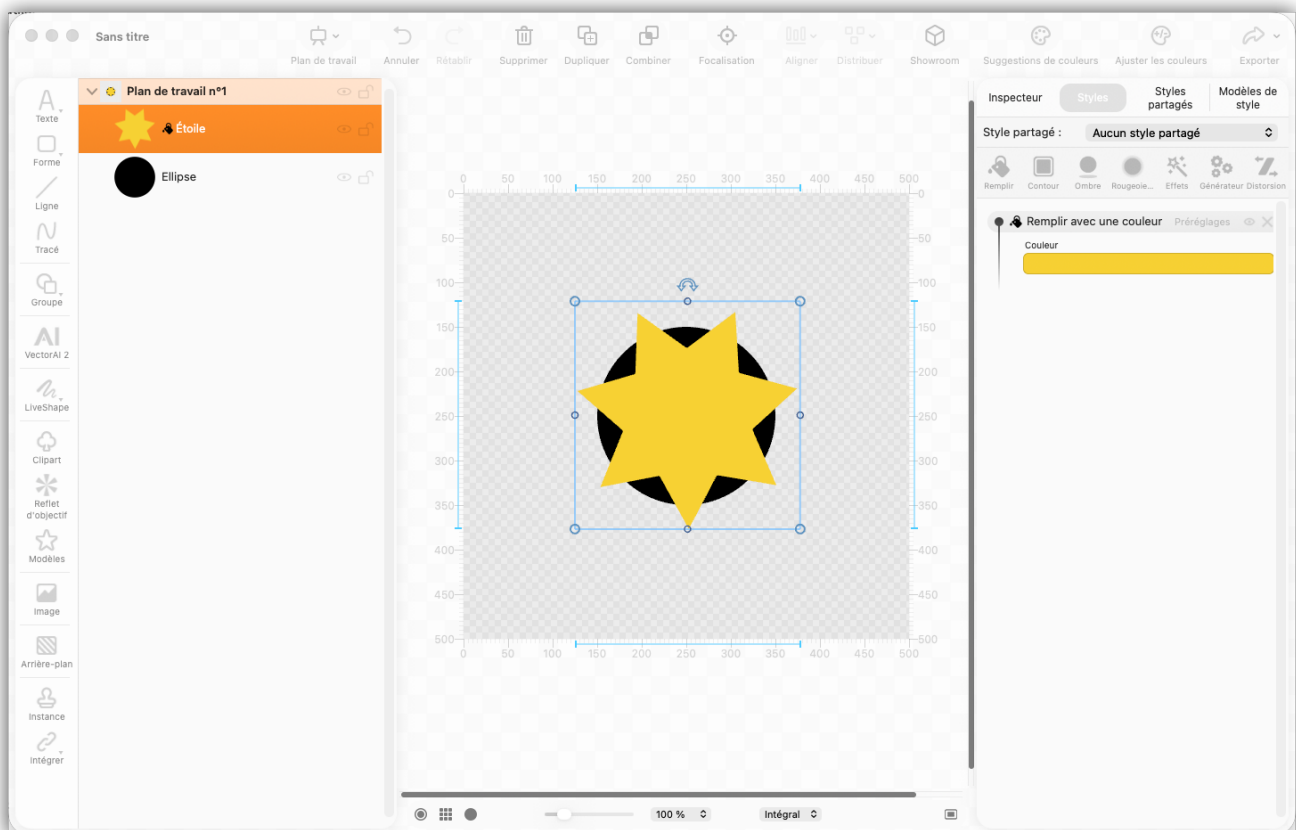


Logoist 6 classe les objets de bas en haut. Cela signifie que le 1er calque est associé à l'objet situé en bas de la liste d'objets. Les objets suivants sont, de fait, associés aux calques suivants et affichés en avant-plan.

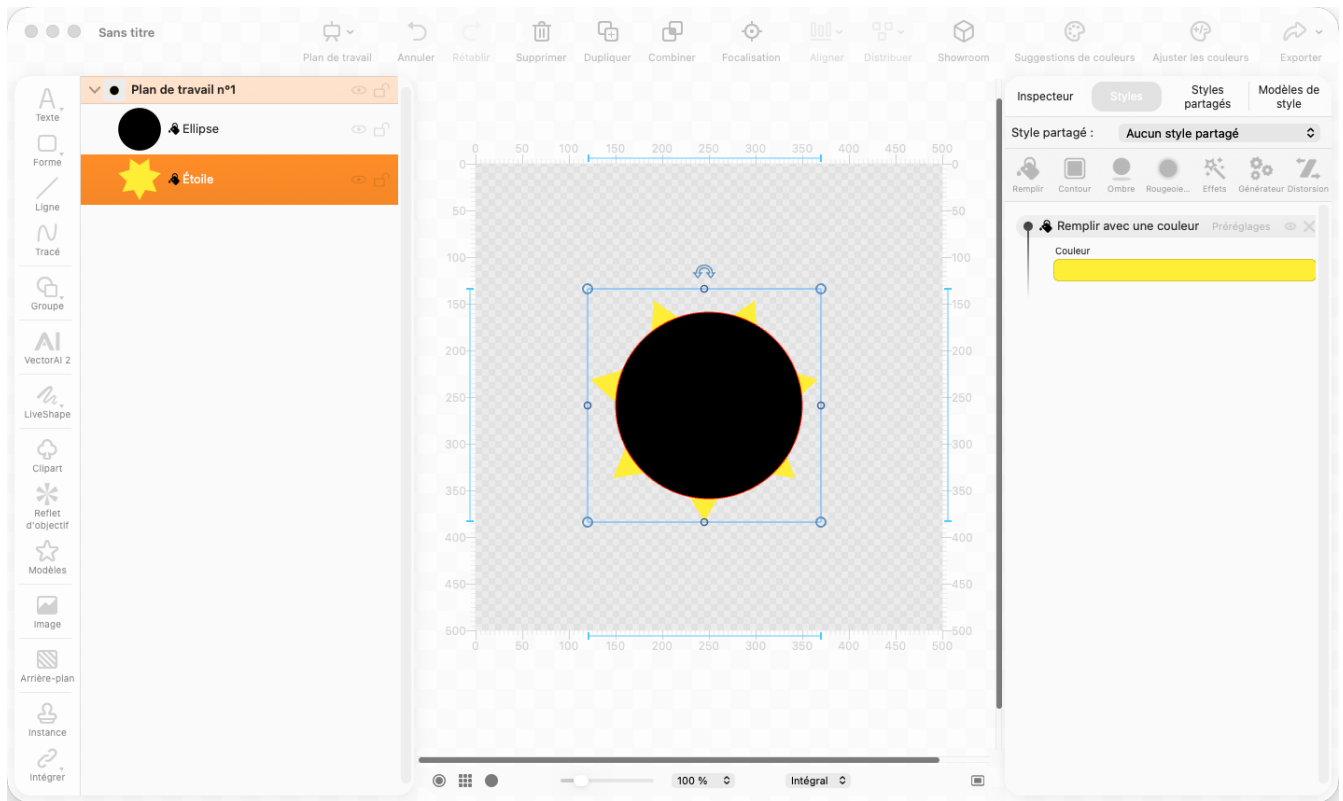
Exemple:

Dans cette image, le clip art représentant un palmier est l'objet d'arrière-plan et, par correspondance, le calque 1 (claque d'arrière-plan).

Le triangle qui est ajouté est associé au calque 2 et il est affiché en avant-plan.



Ici, la situation est exactement inverse.



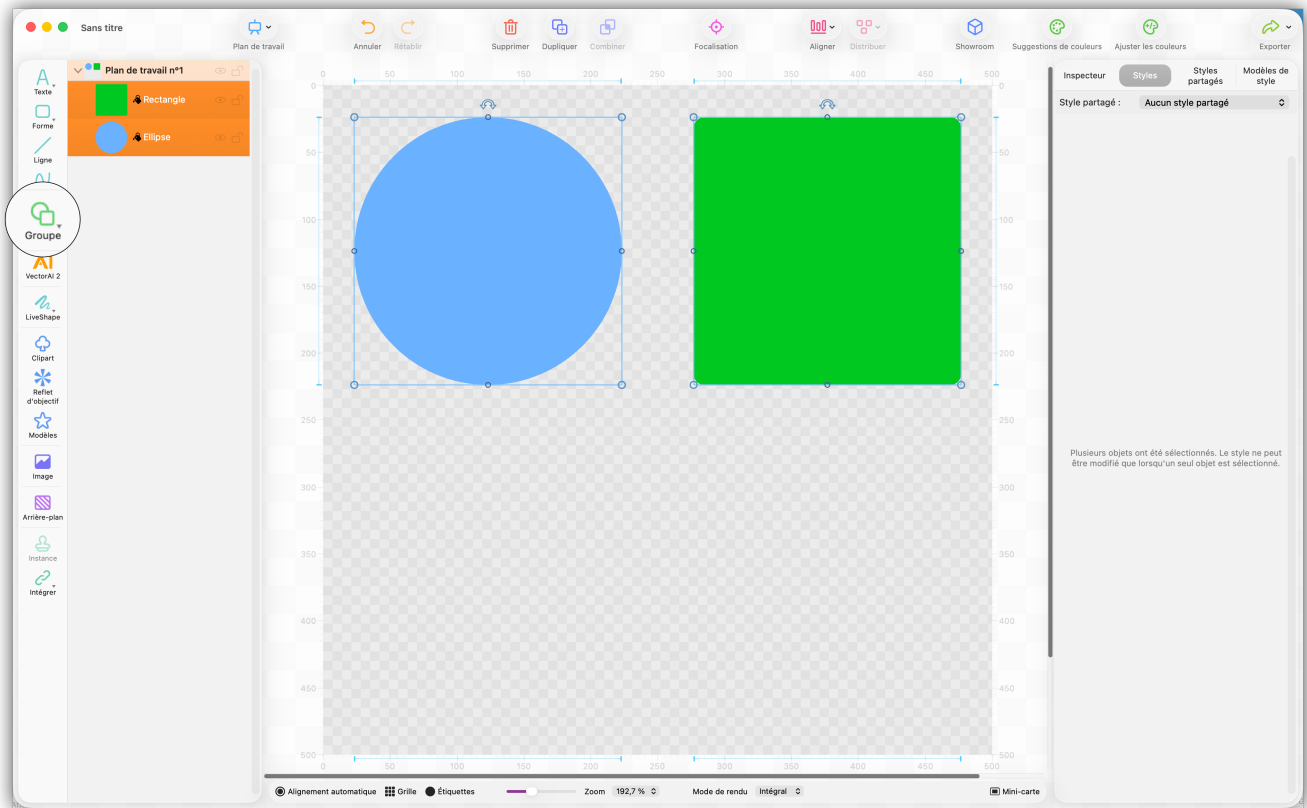
Pour modifier l'ordre d'empilement des calques, glissez un objet de la liste d'objets à une autre position.

3.5. Grouper les objets

Vous pouvez grouper plusieurs objets ensemble.

Cela offre de nombreux avantages et possibilités de design. Par exemple, vous pouvez éditer des groupes d'objets en tant qu'objet individuel.

Les objets individuels au sein du groupe seront préservés, et resteront éditables indépendamment.



- Pressez et maintenez la touche **command** enfoncée pour sélectionner plusieurs objets avec le bouton gauche de la souris.
- Utilisez le bouton « Grouper » afin de grouper les éléments sélectionnés.

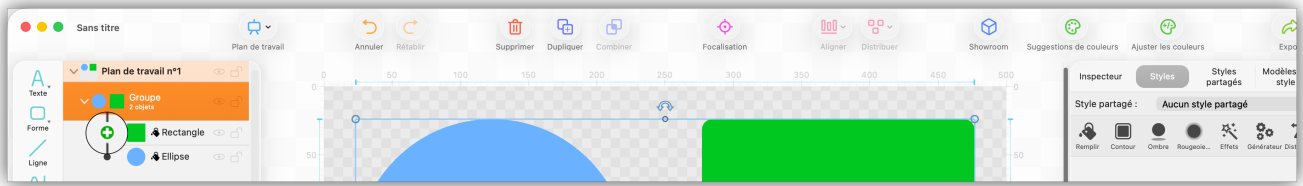


Vous pouvez également effectuer un clic-droit sur la sélection et sélectionner « Grouper » ou encore utiliser le raccourci **command + G** pour grouper plusieurs éléments.

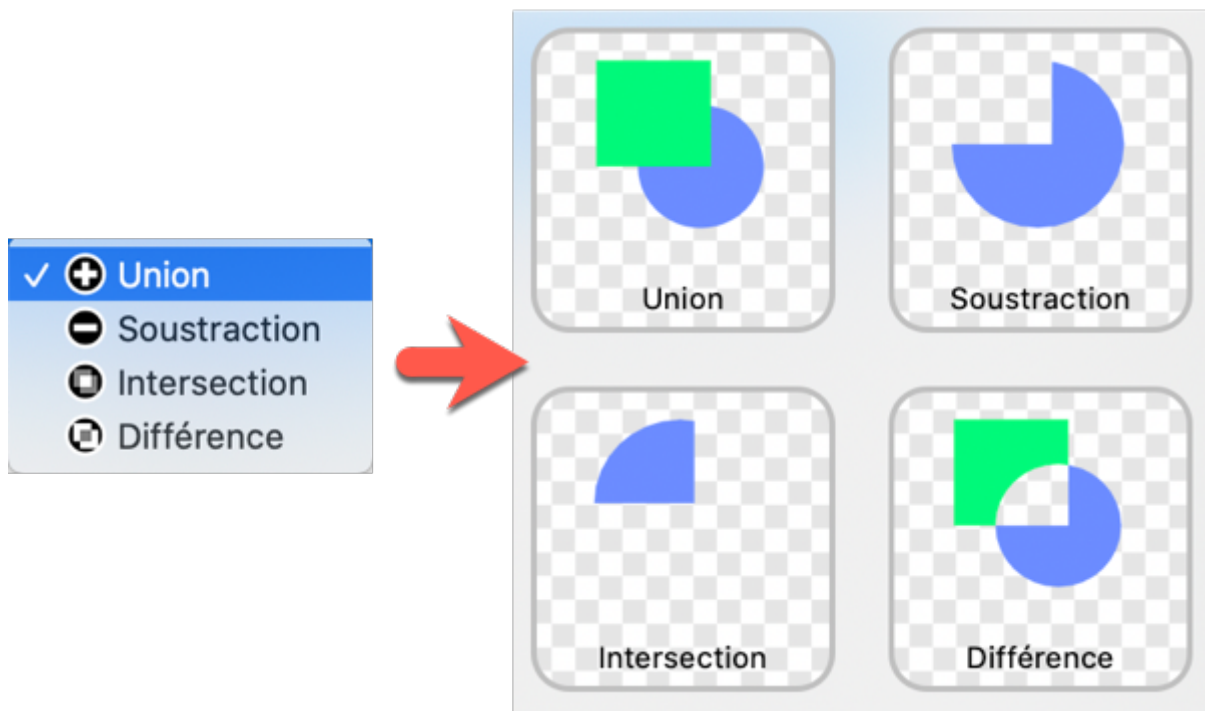
Pour scinder un groupe d'objets en éléments individuels, faites un clic droit sur le groupe et sélectionnez « Dissocier ».

3.6. Combiner les objets

Combinez les objets afin de créer rapidement et facilement de nouvelles formes.



Le petit cercle à proximité du nom de l'objet dans la liste d'objets permet d'accéder à d'autres options permettant de définir comment l'objet doit être affiché en fonction des calques situés en dessous et faisant partie du même groupe.

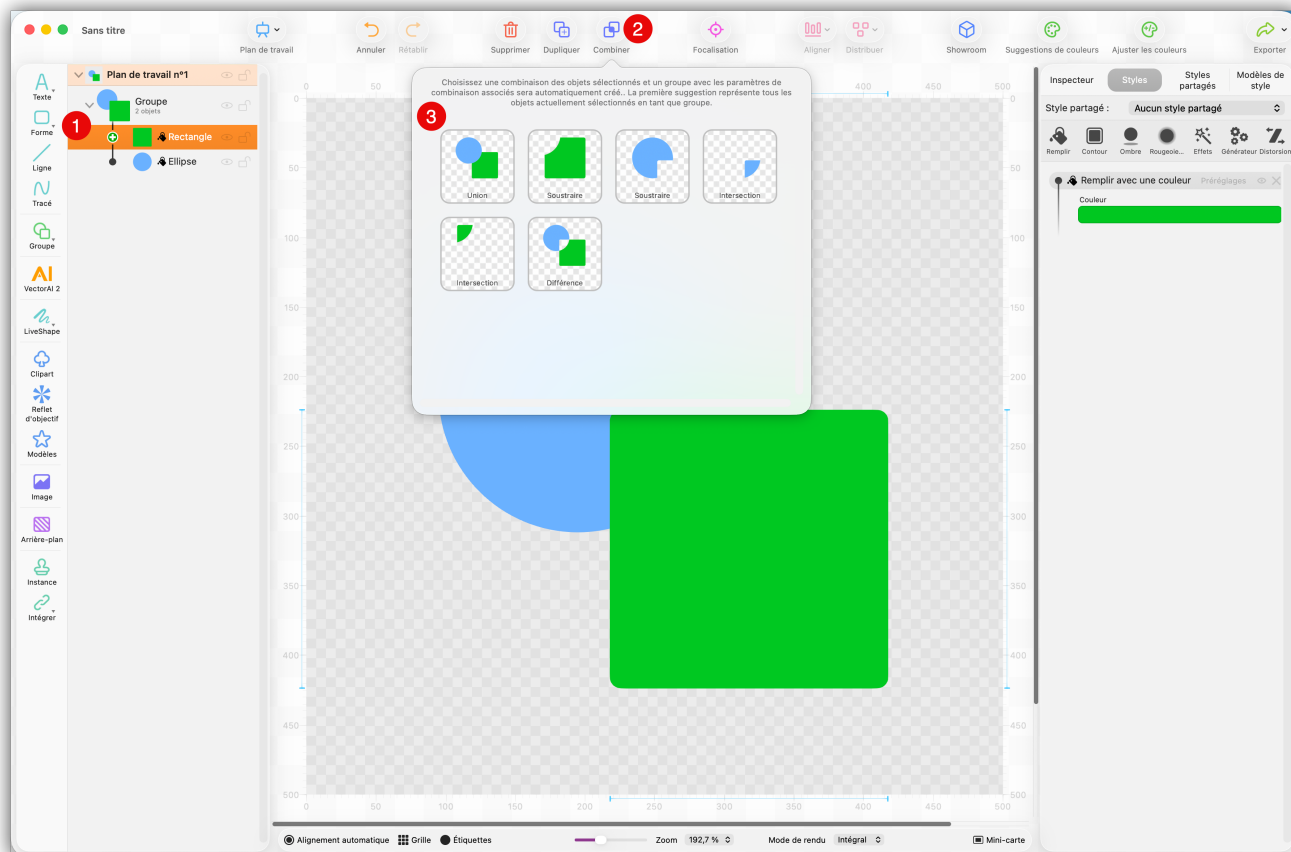


Le mode combinatoire sélectionné sera appliqué à tous les calques du même groupe situés sous l'objet.

La sélection est réversible. Cela signifie que le mode combinatoire peut être modifié à tout moment en cliquant sur le symbole affiché à proximité du nom de l'objet.

Vous pouvez également utiliser le bouton « Combiner », afin d'afficher les différents modes combinatoires.

La fonction « Combiner » va automatiquement initier toutes les étapes nécessaires pour afficher le résultat :



① Sélectionnez un ou plusieurs objets.

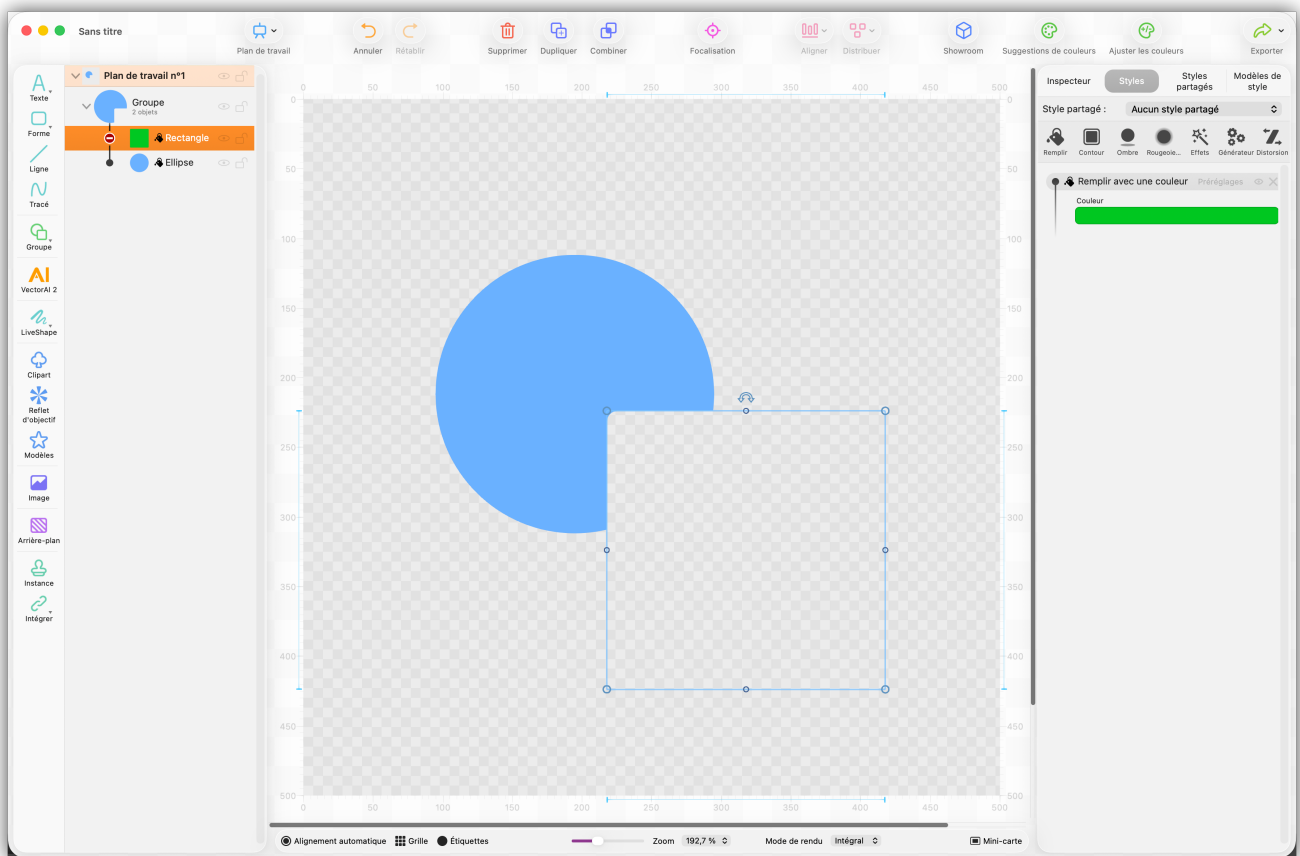
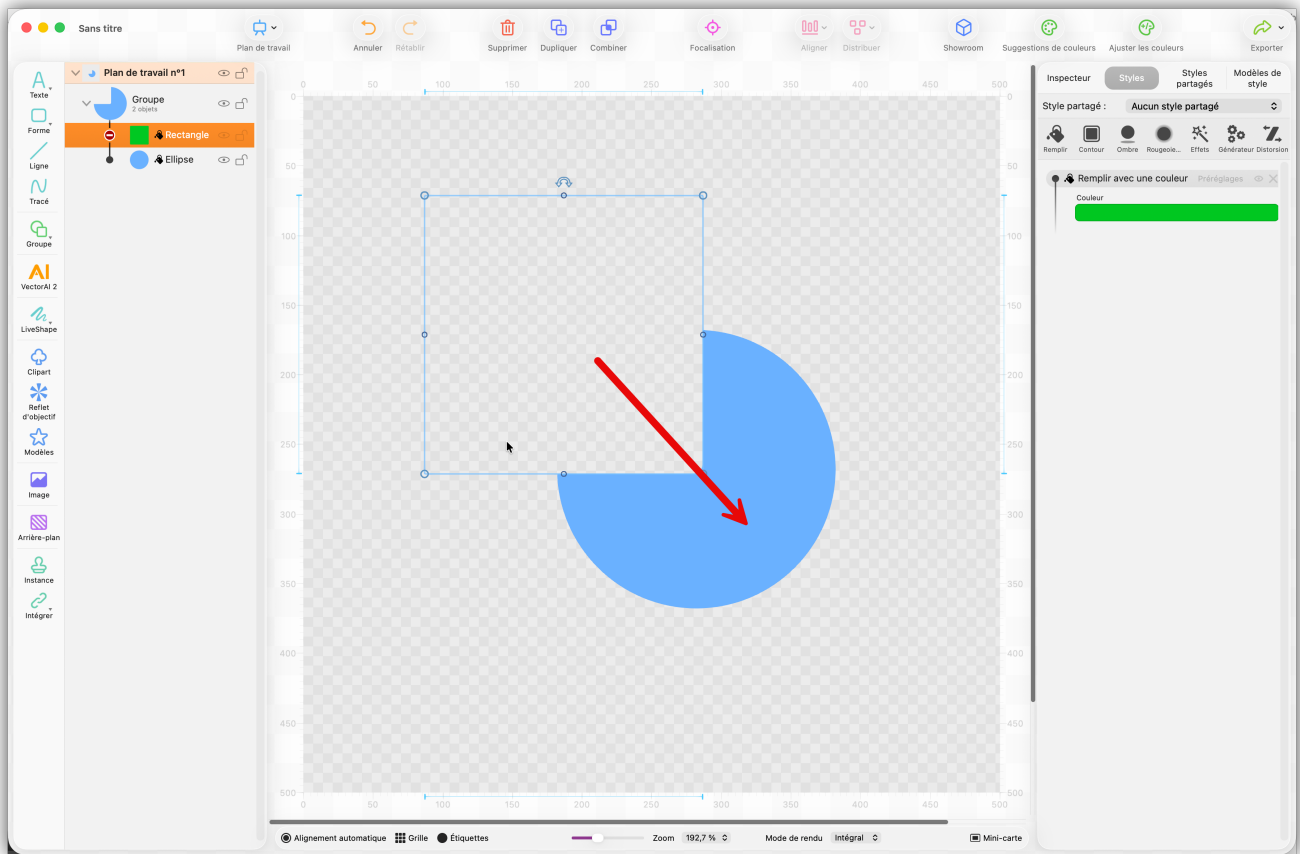
② Allez dans la barre d'outils et cliquez « Combiner ».

③ Sélectionnez l'effet souhaité. La fonction combinatoire effectuera automatiquement toutes les étapes nécessaires pour obtenir le résultat souhaité. Le cas échéant, cela réorganisera et regroupera les objets dans la liste des objets.



Dans la mesure où les objets peuvent être édités individuellement, les combiner rend l'utilisation des objets très flexible.

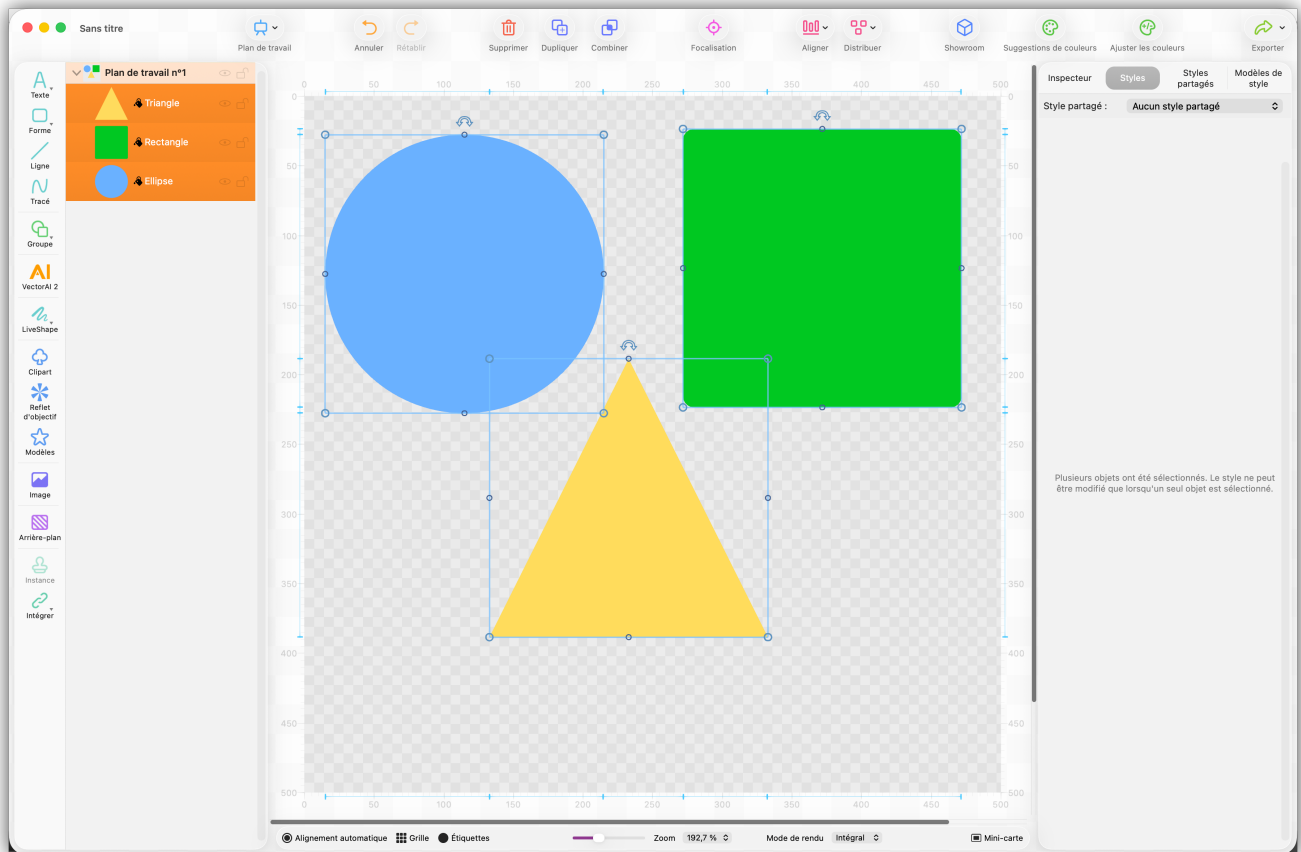
Vous pouvez ainsi adapter librement des formes combinées, comme dans l'exemple ci-dessous :



3.7. Aligner et distribuer les objets

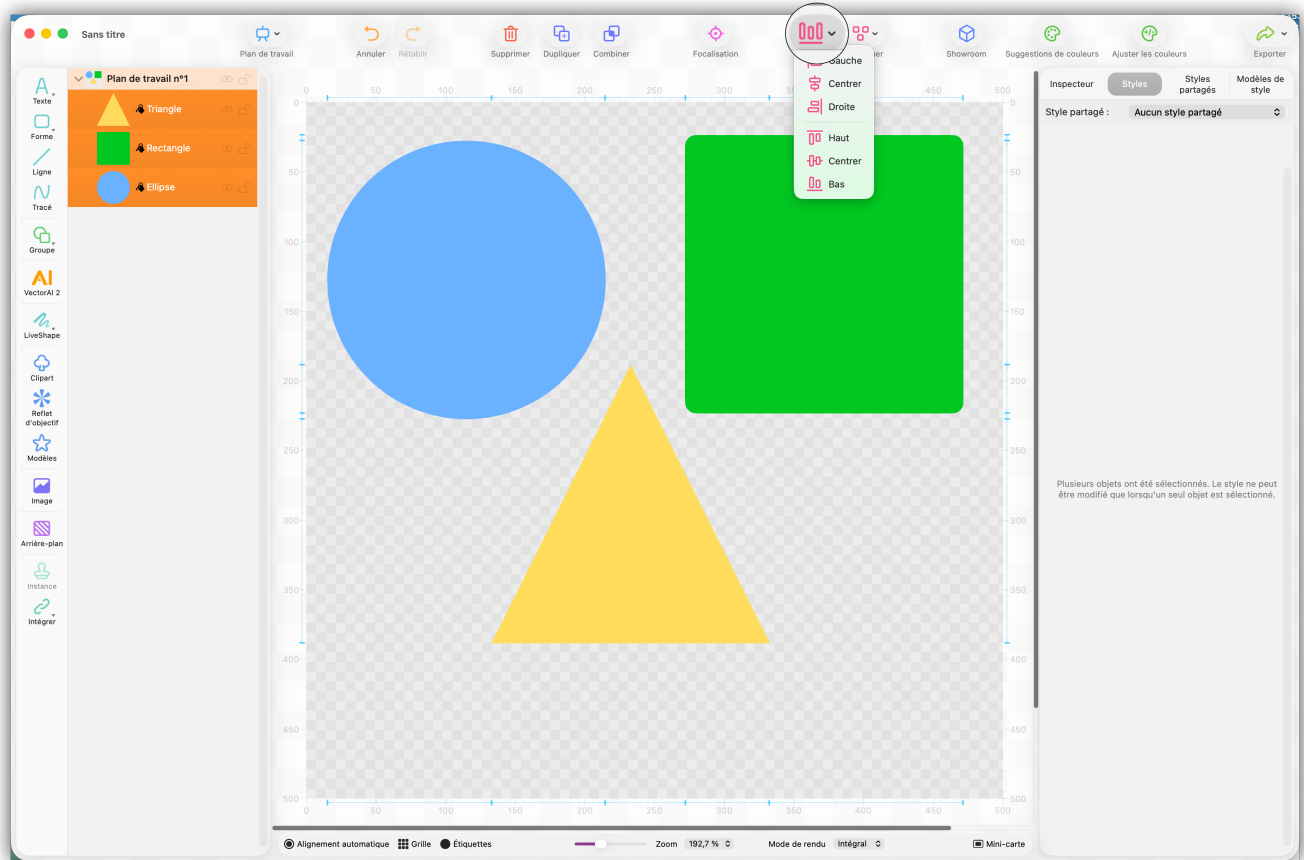
Logoist offre une série de fonctions pratiques pour aligner et distribuer des objets rapidement et précisément sur le plan de travail.

Pressez et maintenez la touche **command** enfoncée puis sélectionnez les objets que vous souhaitez aligner depuis la liste des objets.



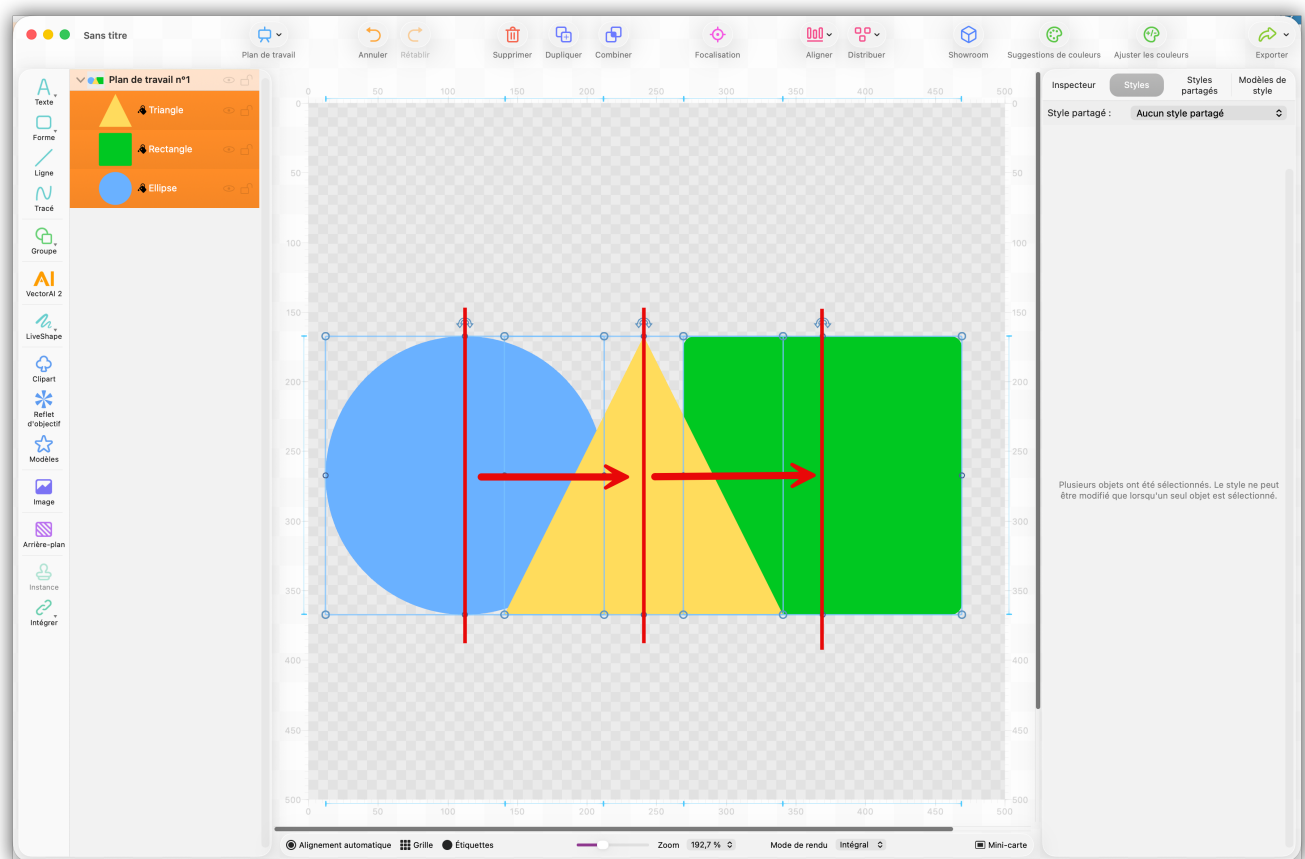
Dans la barre d'outils sélectionnez « Aligner » afin d'afficher les options d'alignement.

Les icônes adjacentes aux options d'alignement décrivent les effets correspondants.



Cliquez sur « Distribuer », afin d'accéder aux options d'alignement disponibles.

La fonction « Distribuer » permet d'ajuster l'espacement entre les axes des objets sélectionnés.

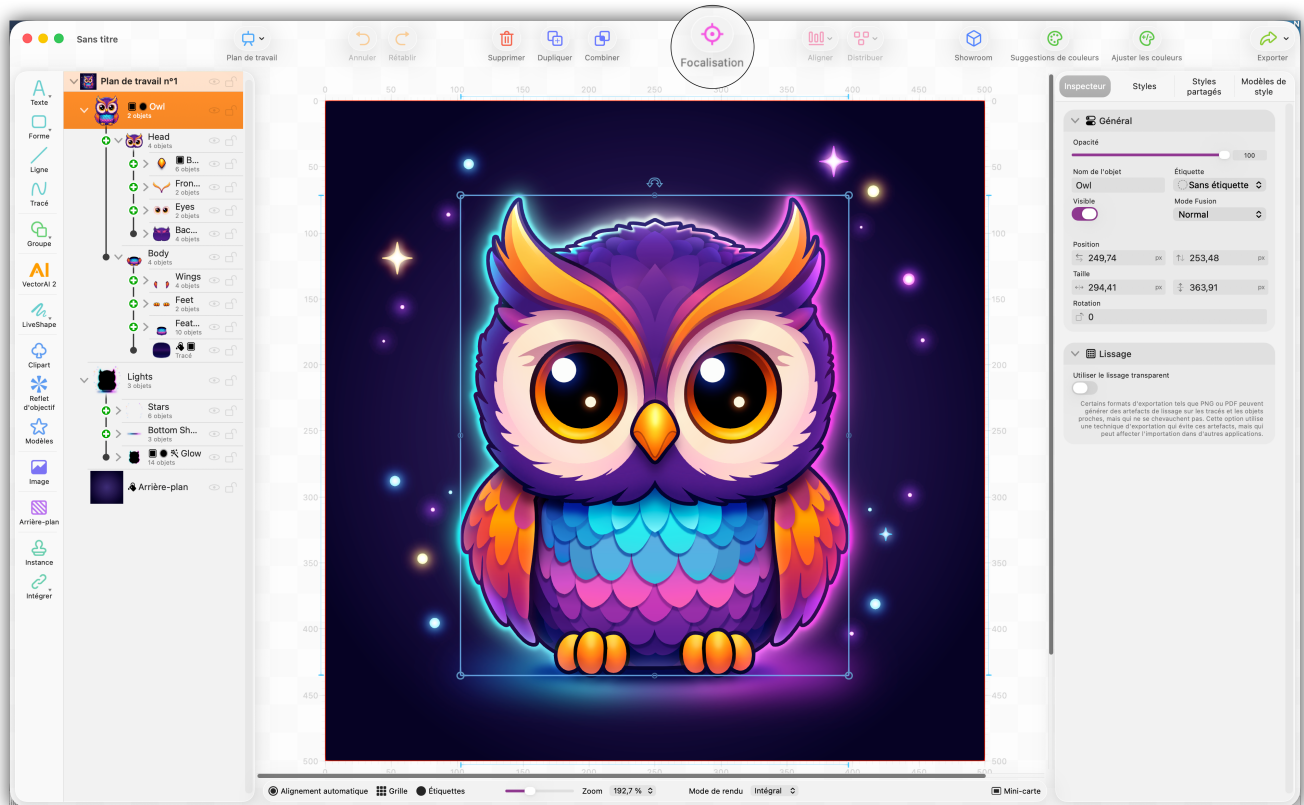


Cela n'affecte pas la distribution relative au plan de travail.

3.8. Focalisation sur les objets

Le mode Mise au point permet d'éditer séparément des objets individuels ou des groupes d'objets. Lors de l'utilisation de ce mode, tous les autres objets sont masqués. Cela est particulièrement utile lorsque vous travaillez sur un grand projet contenant de nombreux objets.

Pour activer le mode Focalisation, sélectionnez un ou plusieurs objets et cliquez sur le bouton « Focalisation ».



Le mode Focalisation offre toutes les options d'édition disponibles en mode Normal. Cependant, pour une meilleure vue d'ensemble, le panneau des propriétés n'affichera que les couleurs utilisées par les objets actuellement focalisés.

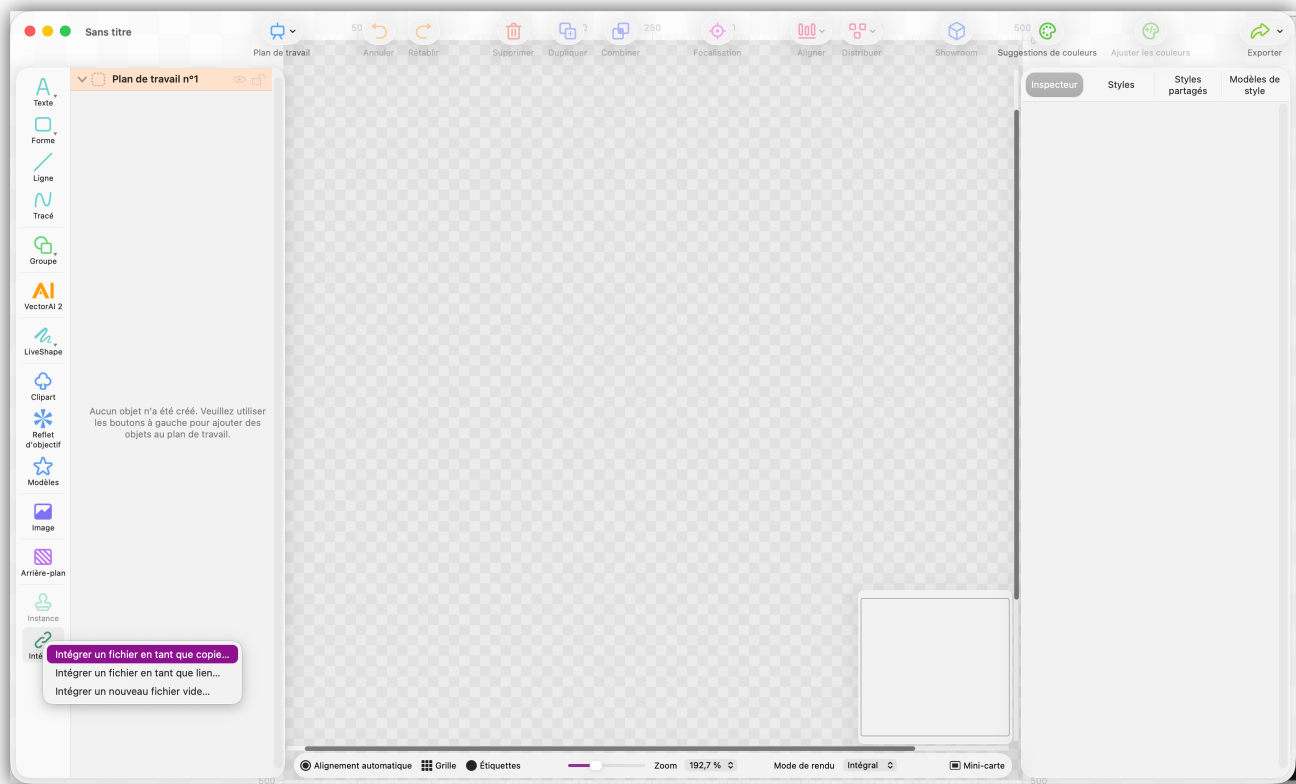


Vous pouvez ajouter des objets en mode Focalisation qui seront automatiquement insérés dans le projet aux positions considérées lorsque vous reviendrez en mode d'édition Normal.

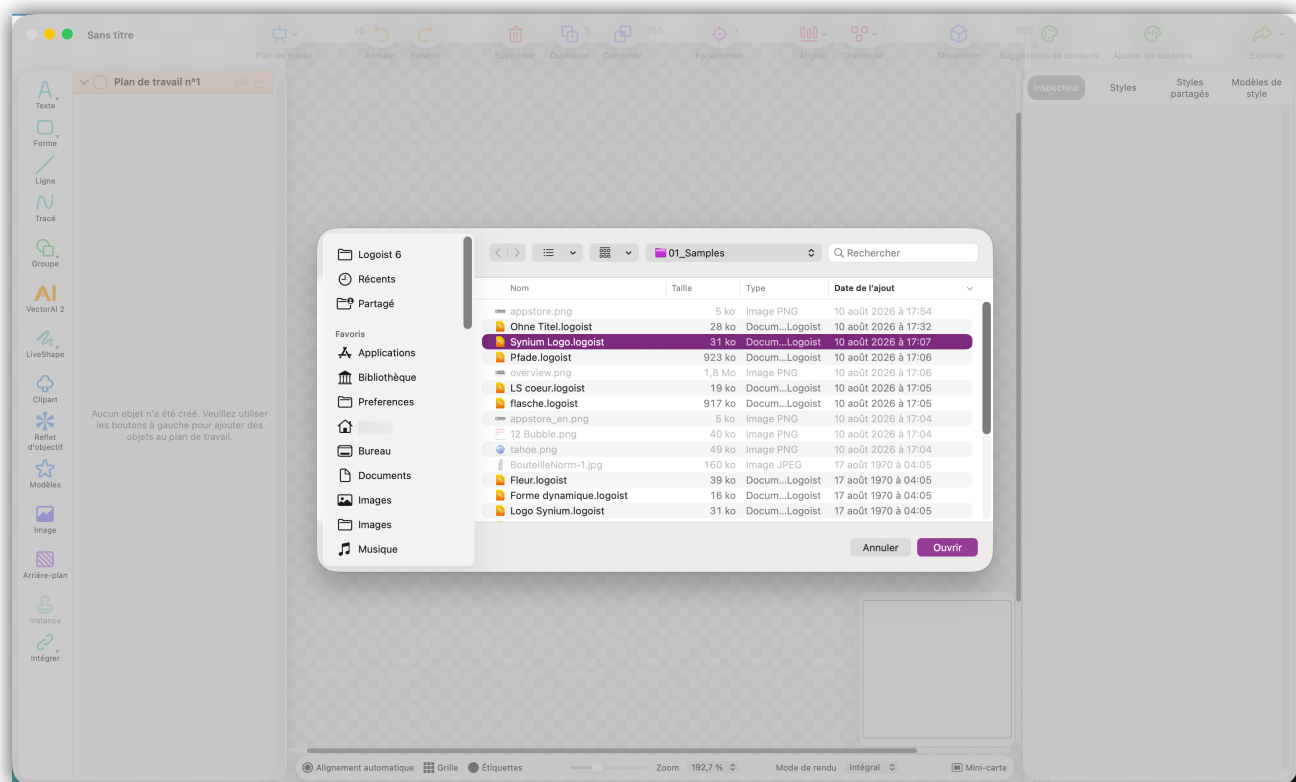
Pour quitter le mode Focalisation, cliquez sur « Quitter » dans la barre supérieure de la liste d'objets. Les précédentes valeurs de zoom et de défilement en mode Normal seront automatiquement restaurées.

3.9. Intégrer des fichiers

Les fichiers créés avec Logoist peuvent être intégrés dans de nouveaux dessins. Cela est particulièrement utile si un élément spécifique tel qu'un logo d'entreprise doit être utilisé dans plusieurs fichiers.



- Cliquez sur le bouton « Intégrer » dans la barre d'outils et sélectionnez « Intégrer un fichier en tant que copie » ou « Intégrer un fichier en tant que lien ». Afin de créer un nouveau document vide sur le plan de travail actuel, sélectionnez « Intégrer un nouveau fichier vide ».



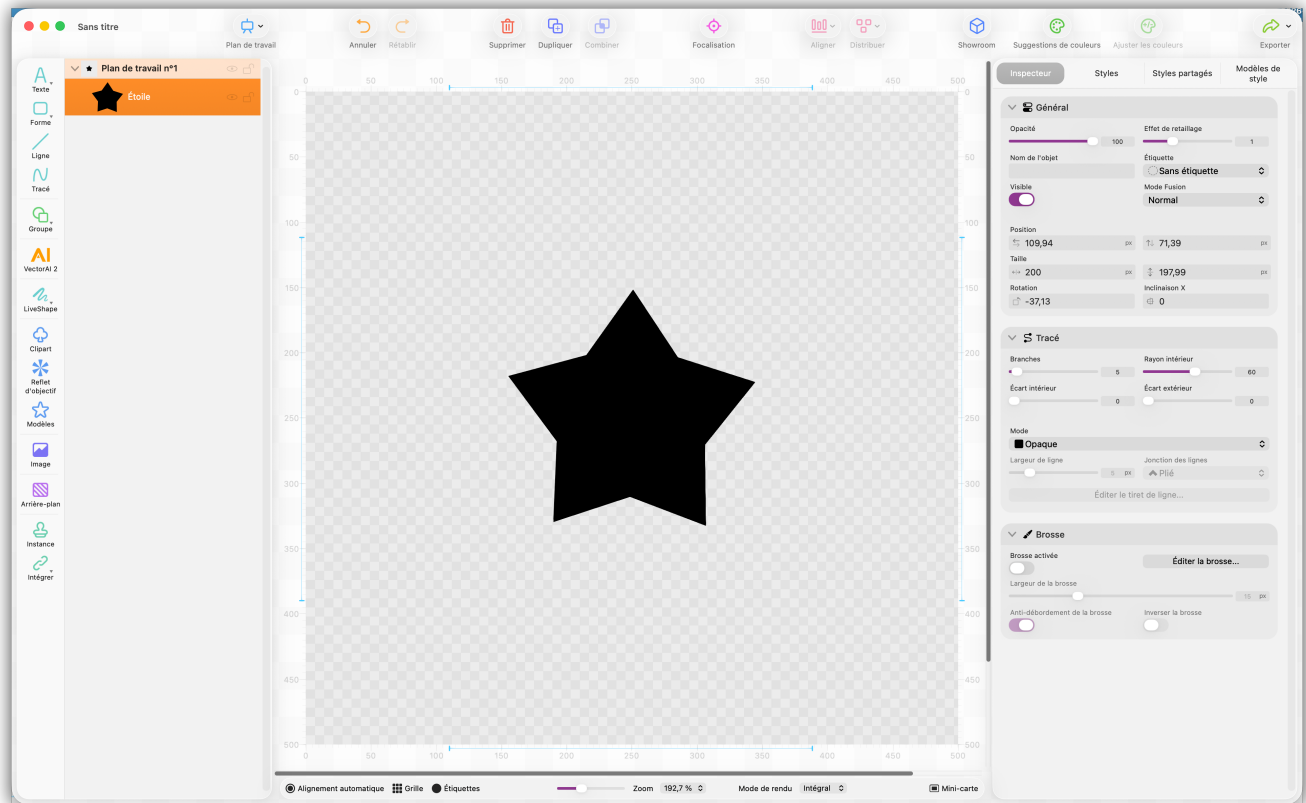
- Sélectionnez le fichier que vous souhaitez intégrer.

Les options d'édition des documents intégrés sont limitées, au redimensionnement et à l'ajustement de l'opacité. Pour éditer un fichier intégré, cliquez sur le bouton « Éditer le document intégré » dans le panneau de propriétés. Cette action ouvrira le document dans une nouvelle fenêtre.

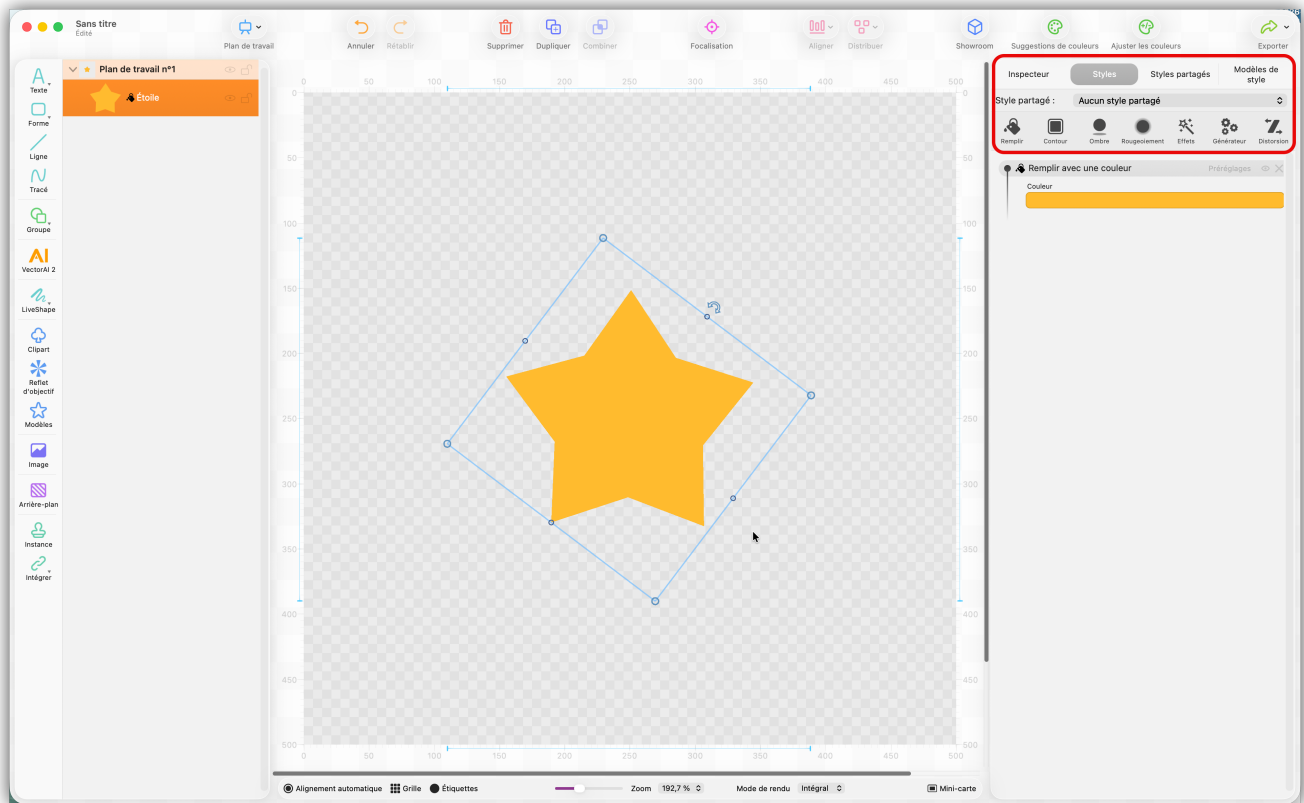
4. Propriétés des objets

Les objets peuvent être modifiés à l'aide de styles et de modèles dans la barre latérale de droite.

Vous avez plusieurs possibilités pour appliquer des styles à l'objet en question et ainsi le personnaliser.

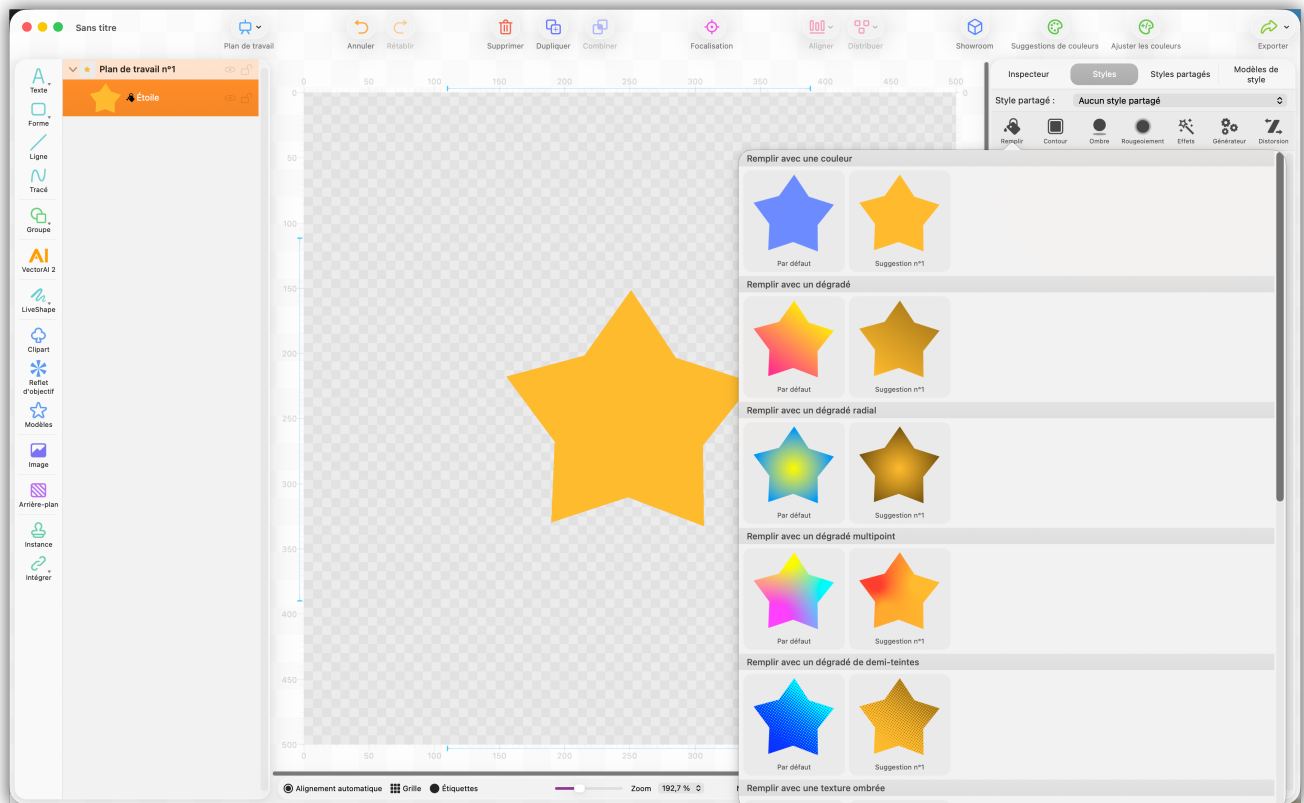


4.1. Appliquer des styles à un objet

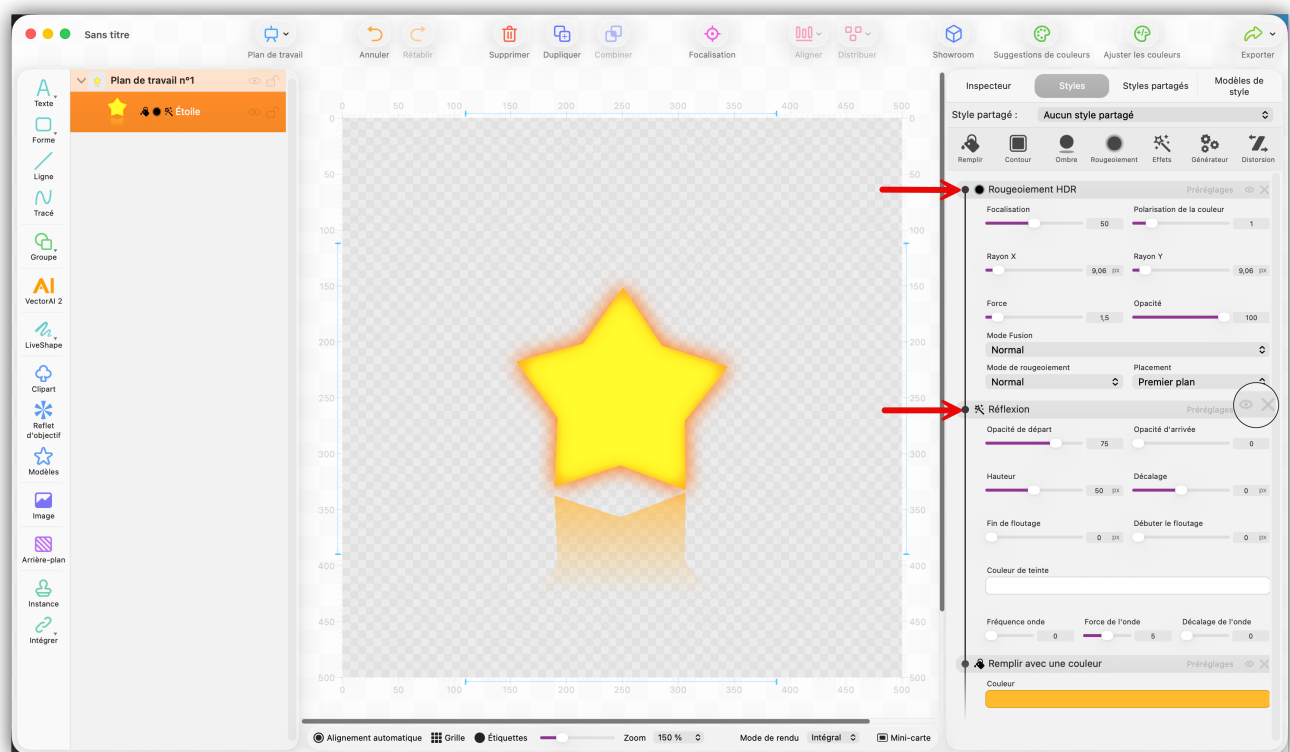


- Sélectionnez un objet.
- Sélectionnez Remplir depuis l'onglet inspecteur ou sélectionnez le type de style que vous souhaitez appliquer à l'objet depuis l'onglet Modèles de style dans le panneau de droite.

En fonction du type de style, différentes suggestions et options vous seront proposées.



Vous pouvez ajouter un ou plusieurs styles à votre objet.



Les options spécifiques pour chacun des styles peuvent être paramétrées dans le panneau de droite sous l'entrée correspondante.

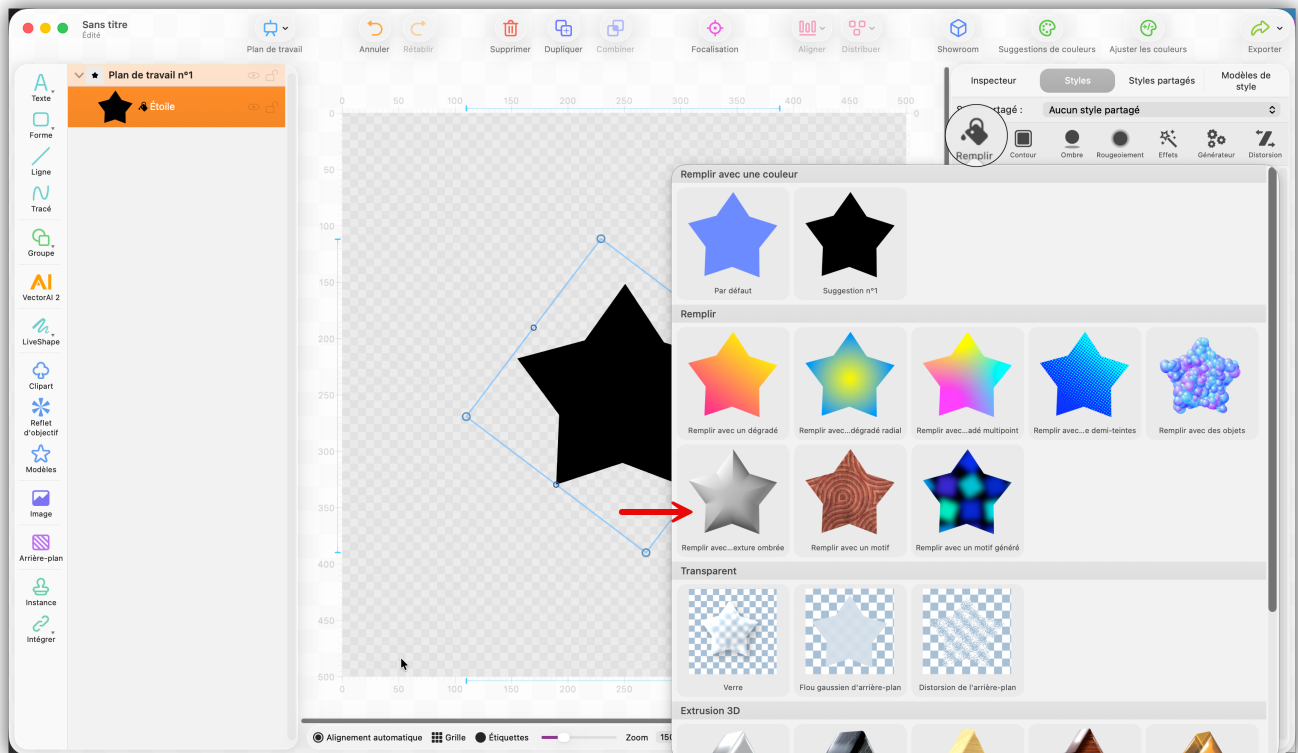
Pour supprimer des styles de la liste et de l'objet, cliquez sur l'icône représentant une Croix.

Masquez et affichez les styles en cliquant sur l'icône représentant un Œil.

4.1.1. Remplir les objets

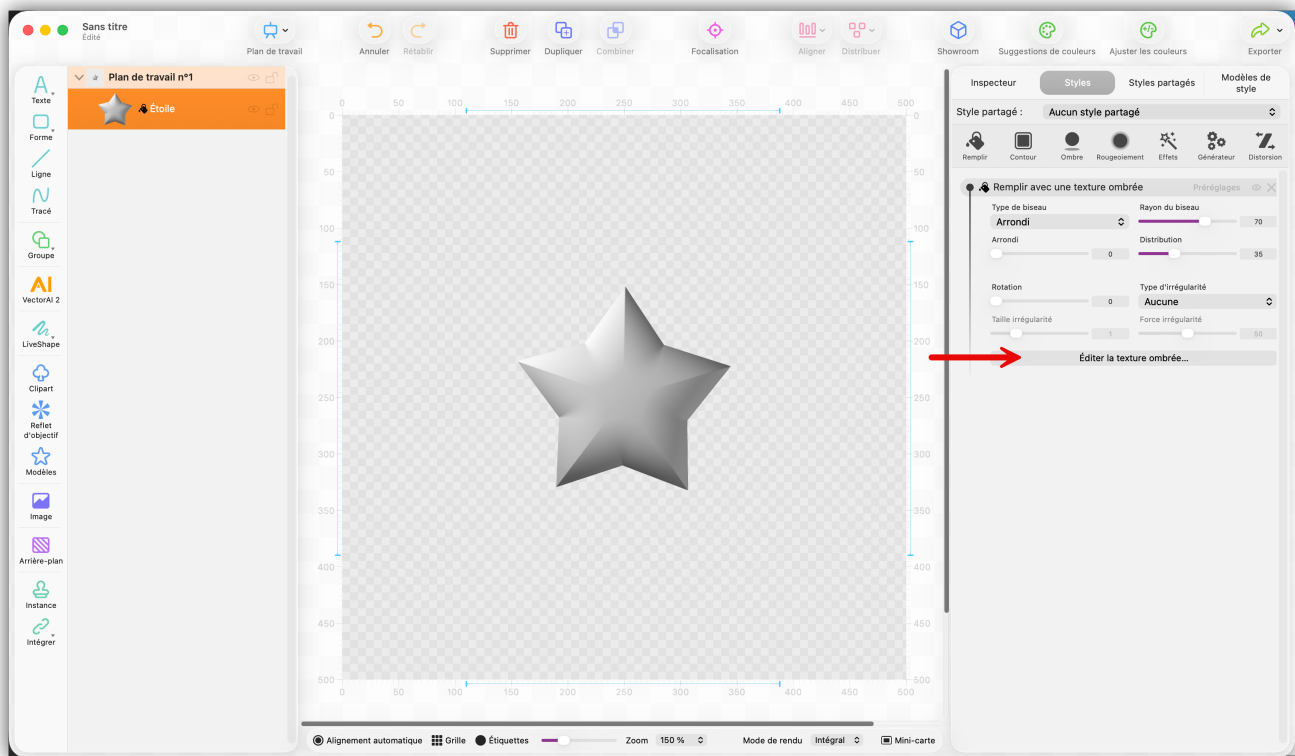
En cliquant sur « Remplir » différentes options de couleurs allant de « Unies » à « Dégradées » sont disponibles ainsi que des textures ombrées avec des sources d'éclairage. Les dégradés de couleur et l'éclairage peuvent aussi être paramétrés individuellement.

Textures ombrées

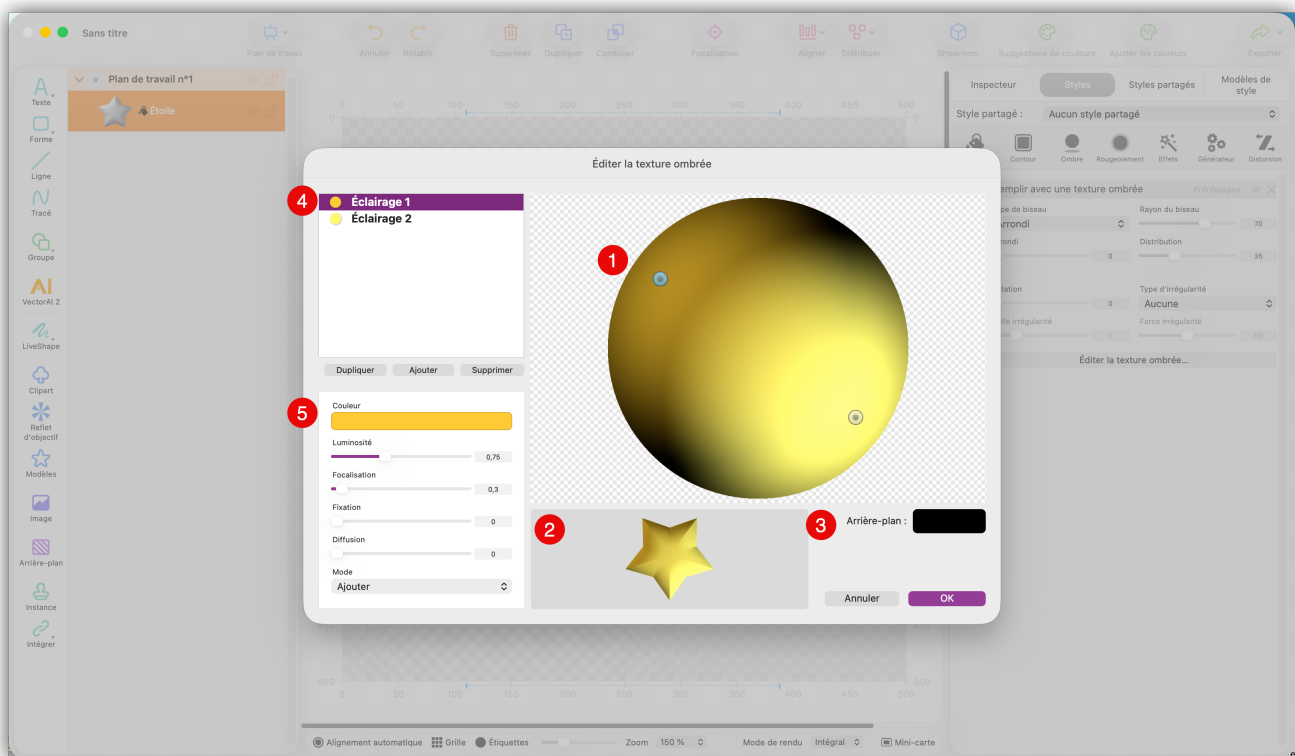


- Sélectionnez un objet.
- Dans le panneau droit, sélectionnez « Remplir » □ « Remplir avec une texture ombrée »
- L'option « Remplir avec une texture ombrée » propose certains réglages que vous pouvez appliquer pour modifier la texture de surface et son éclairage. Le mieux est d'expérimenter les réglages pour voir comment ils agissent sur votre dessin.

Éditer la source lumineuse



- Cliquez sur « Éditer la texture ombrée » pour ouvrir l'éditeur.



- ① Les sources lumineuses sont représentées par des points sur l'objet. Vous pouvez déplacer la source lumineuse en la cliquant avec le bouton gauche tout en la déplaçant avec la souris.
- ② Un aperçu est disponible qui visualise l'effet appliqué par le réglage courant sur l'objet sélectionné.

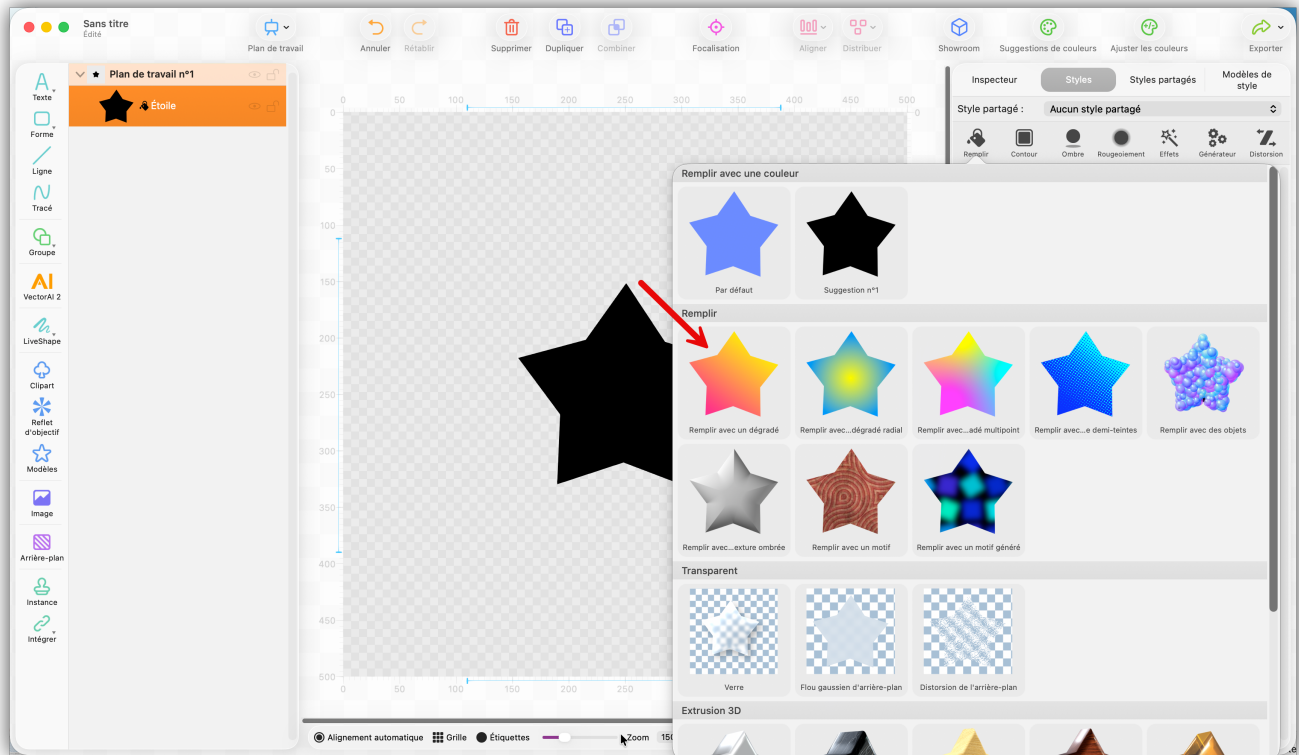
- ③ Le panneau « Couleur de fond » permet de définir la couleur de la surface.
- ④ Créez une nouvelle source lumineuse, dupliquez une source lumineuse existante ou supprimez des sources lumineuses.
- ⑤ Ajustez la couleur et les autres propriétés pour la source lumineuse sélectionnée.

4.1.2. Dégradés de couleurs

Logoist propose un menu intuitif qui permet de définir précisément la gradation et la direction du dégradé.

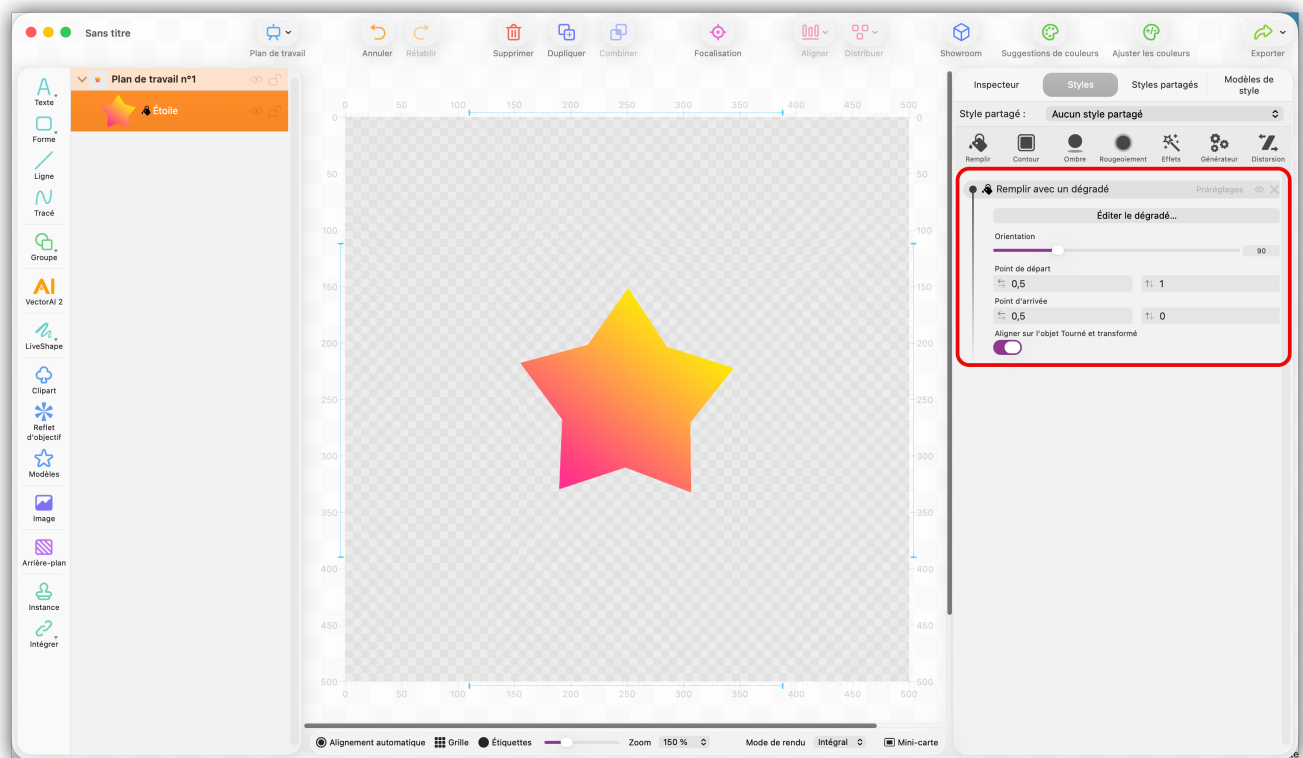


Les dégradés de couleurs peuvent être appliqués sous forme de cadre ou de remplissage.



- Sélectionnez un objet.
- Dans le panneau de droite, sélectionnez « Remplir » → « Remplir avec un dégradé », « Remplir avec un dégradé radial » ou « Remplir avec un dégradé multipoint ».

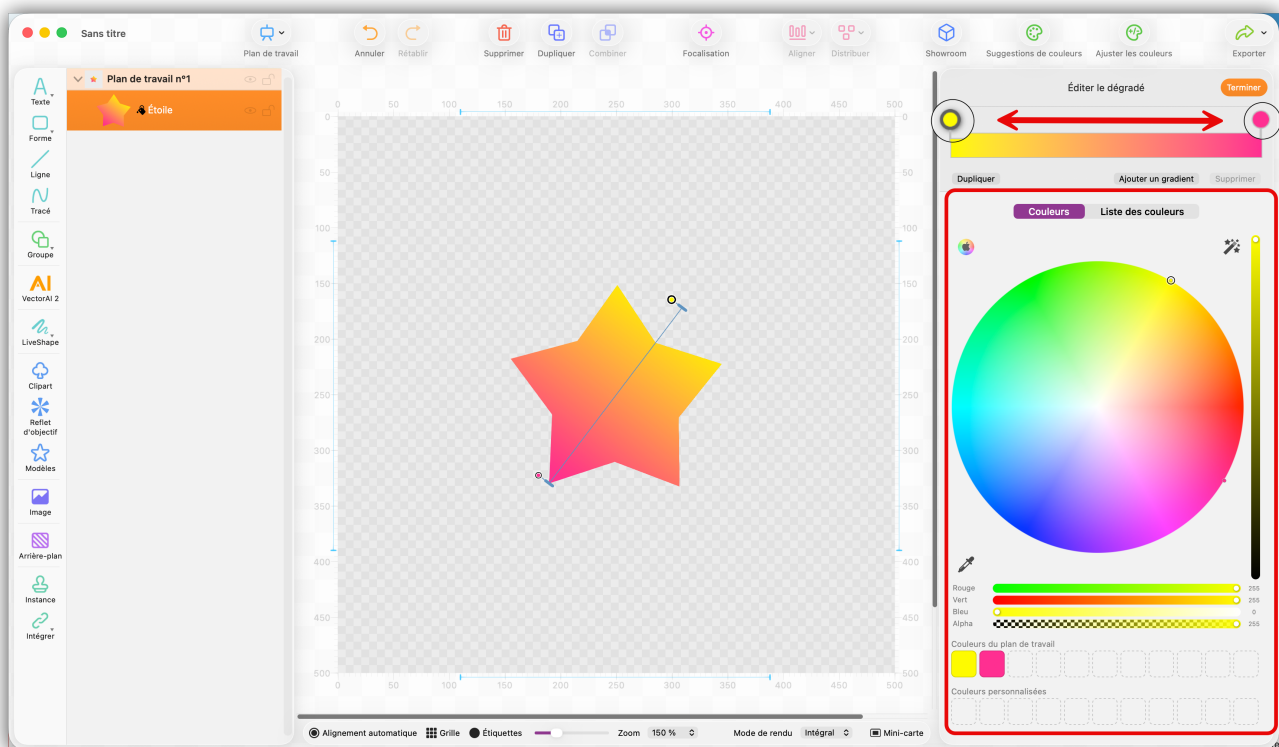
Orientation du dégradé



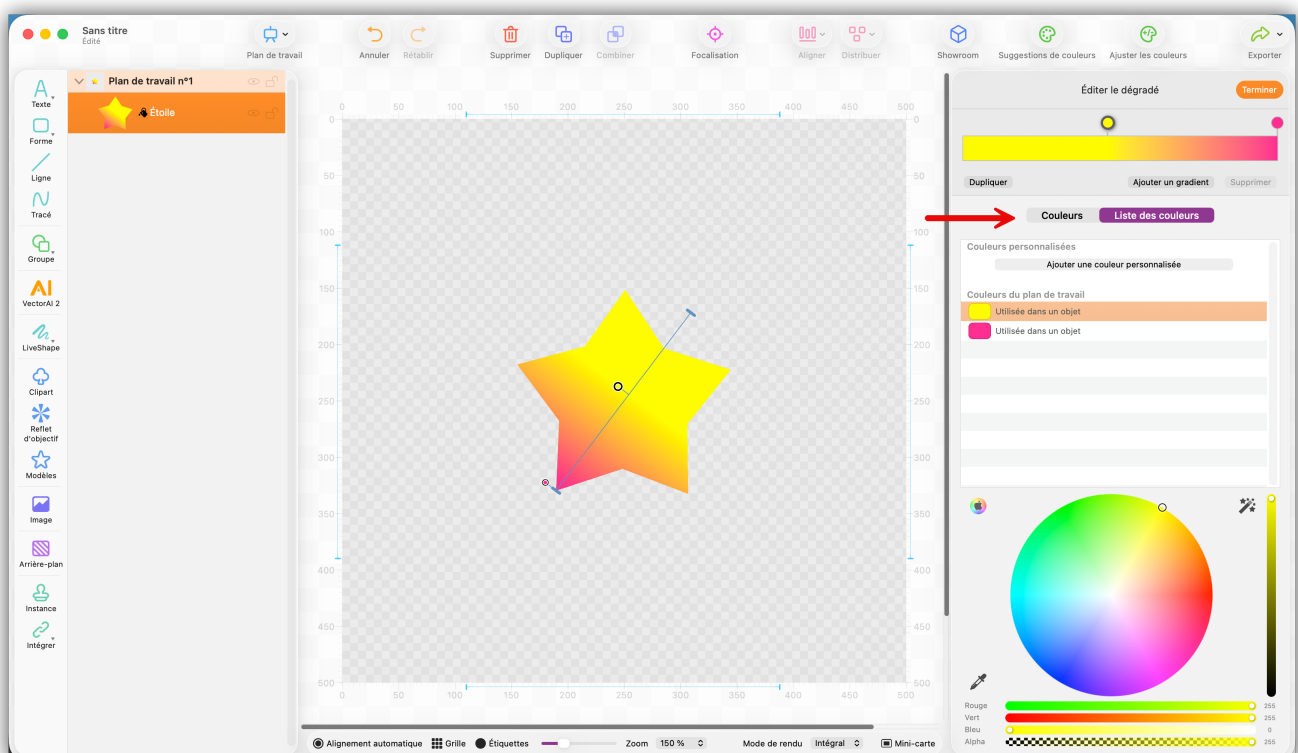
- Pour modifier la direction du dégradé, déplacez le curseur « Orientation » ou saisissez une valeur d'angle (0 – 360).

Éditer le dégradé

Commencez par cliquer le bouton « Éditer le dégradé »



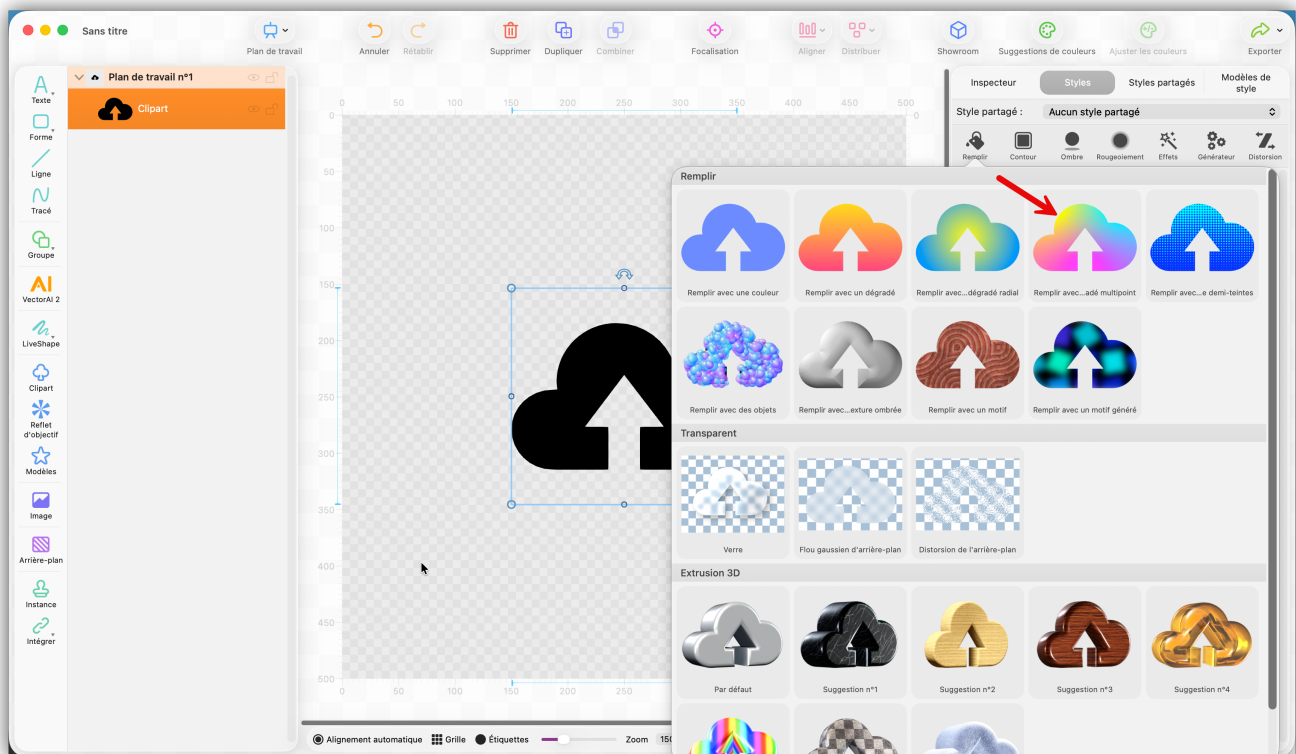
- Ajustez l'orientation en déplaçant le curseur associé.
- Pour ajuster l'une des couleurs du dégradé, sélectionnez-la en cliquant le bouton coloré.
- La zone « Couleurs du plan de travail » propose une palette de couleurs intelligente basée sur les couleurs que vous avez déjà utilisées.



Pour ajouter la couleur courante à la palette des couleurs personnalisées, sélectionnez l'onglet « Liste des couleurs » et après avoir sélectionné une couleur cliquez sur « Ajouter une couleur personnalisée ».

Dégradés multipoints

Les dégradés multipoints vous permettent de créer des dégradés à l'aide de points, de lignes ou de courbes de Bézier qui peuvent être librement positionnés. Cela crée un dégradé multicouche ayant un aspect naturel.

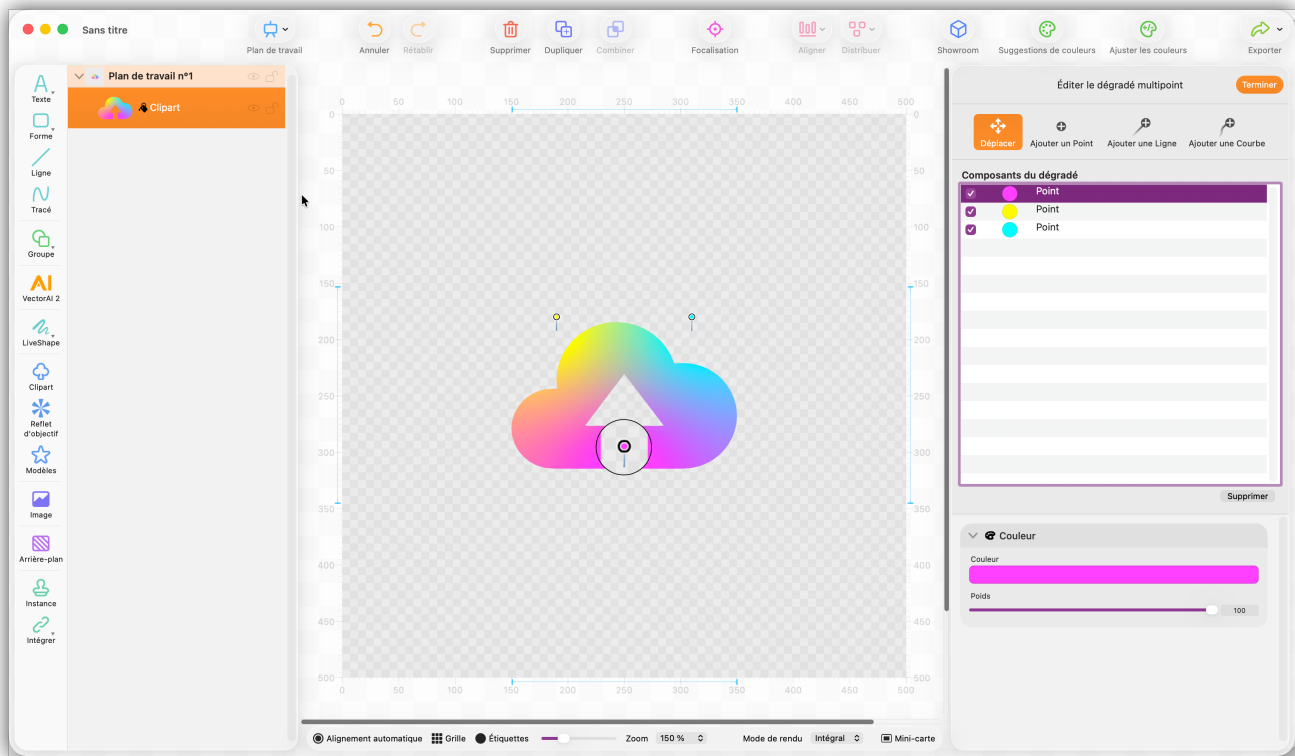


- Sélectionnez un objet.
- Dans la barre latérale droite sous « Remplir », sélectionnez « Remplir avec un dégradé multipoint ».

Par défaut, Logoist créera pour l'objet un dégradé avec ».

Pour ajuster le dégradé, cliquez sur « Éditer le dégradé ». Vous pouvez :

- déplacer les points pour remodeler le dégradé,
- ajouter une fonction Point,
- ajouter une fonction Ligne,
- ajouter une fonction Courbe.



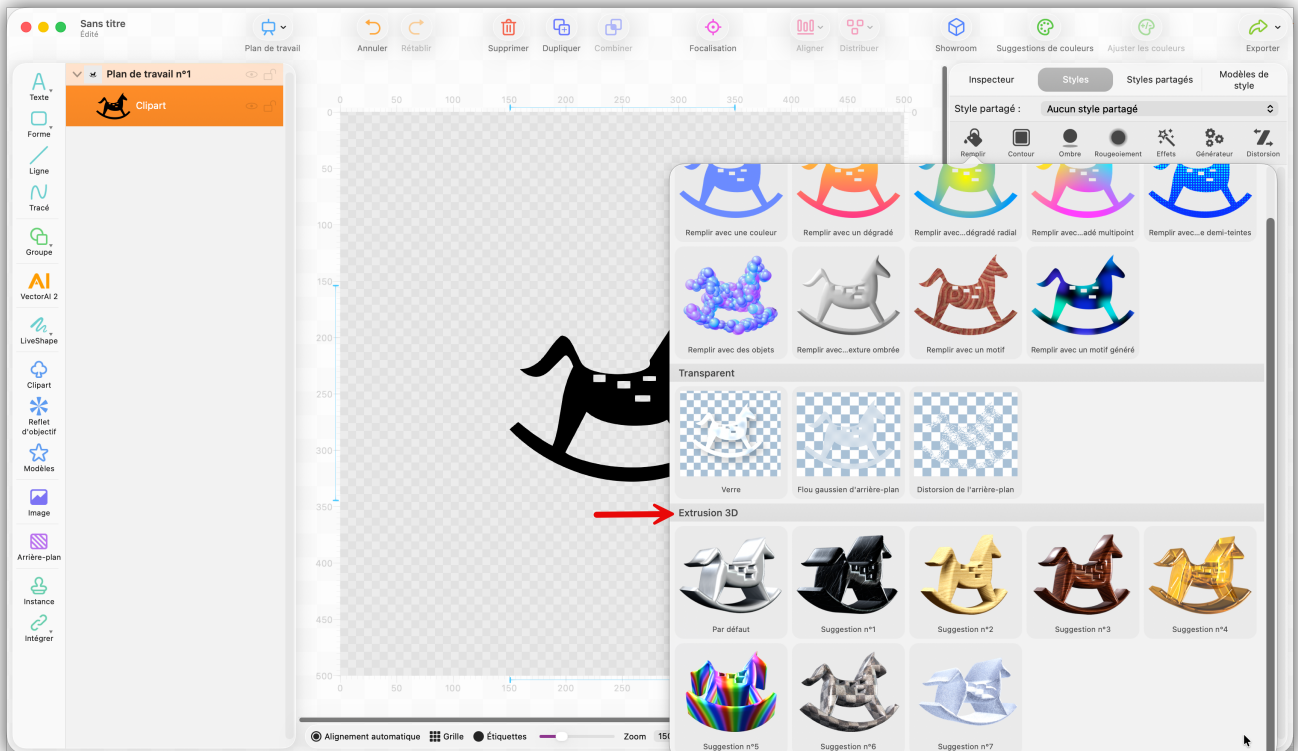
Pour ajouter une fonction Point, une fonction Ligne ou une fonction Courbe, sélectionnez le bouton correspondant, puis cliquez à l'endroit du plan de travail où vous souhaitez positionner la fonction.

Pour modifier un point, un élément de ligne ou un élément de courbe, sélectionnez l'élément souhaité dans la liste des composants de dégradé et ajustez les paramètres à votre guise.

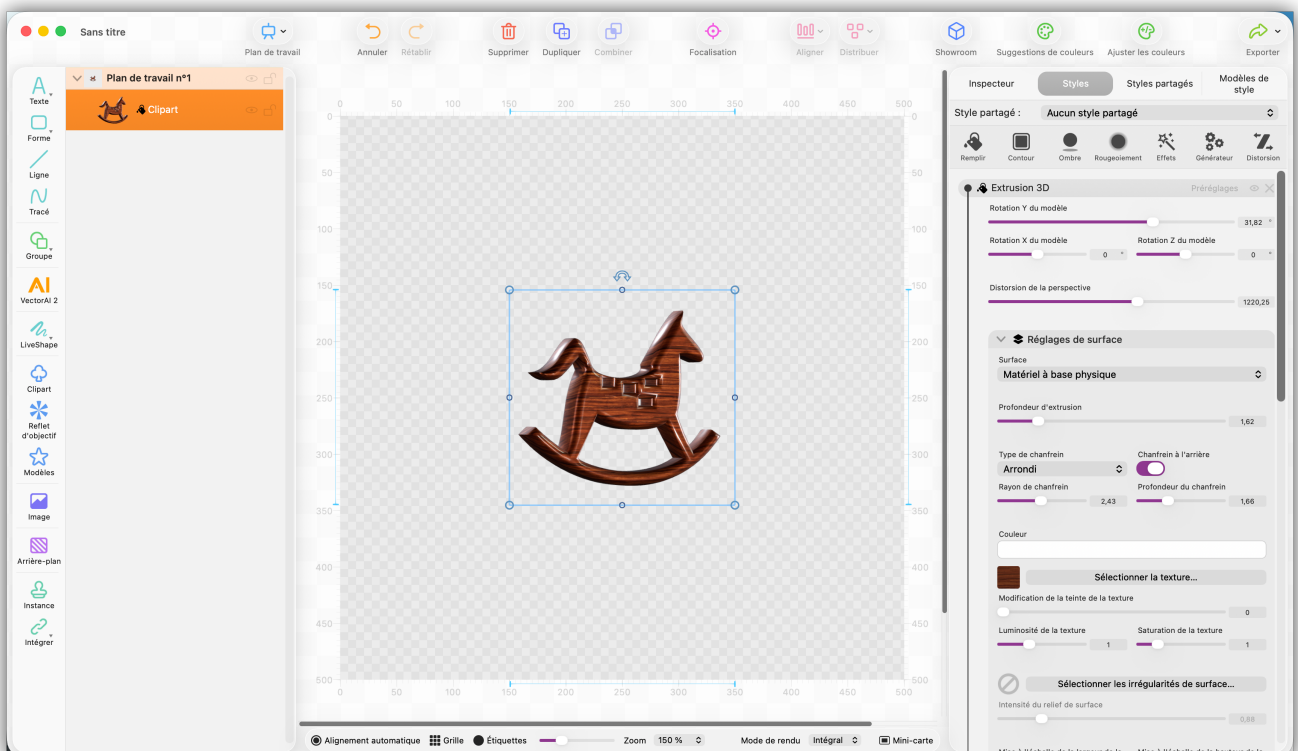
Cliquez sur « Terminer » pour terminer l'édition du dégradé multipoint.

Extrusion 3D

L'« extrusion 3D » est une fonction de remplissage particulière. Cette option de remplissage transforme vos textes, formes et cliparts en objets 3D tout en affichant un aperçu en temps réel sur la zone de travail :



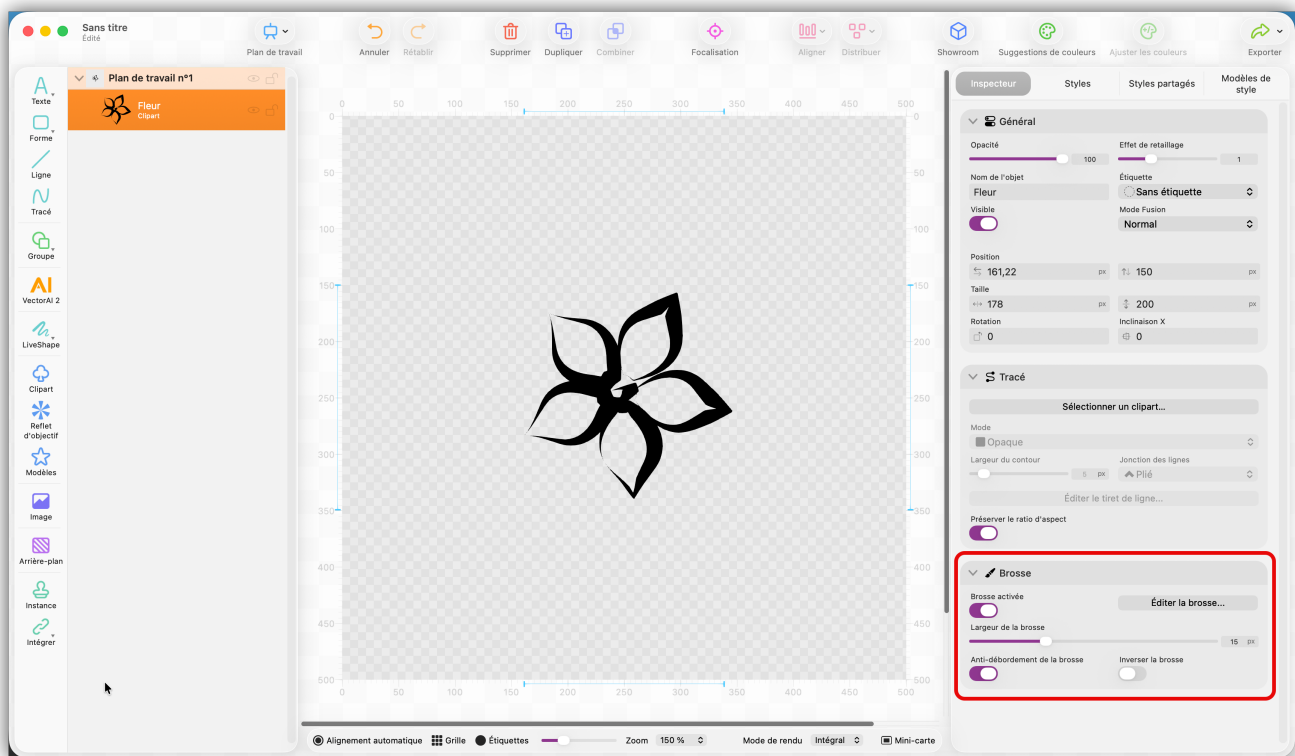
- Sélectionnez un objet.
- Dans la barre latérale de droite, sous « Remplir » ▢ « Extrusion 3D »



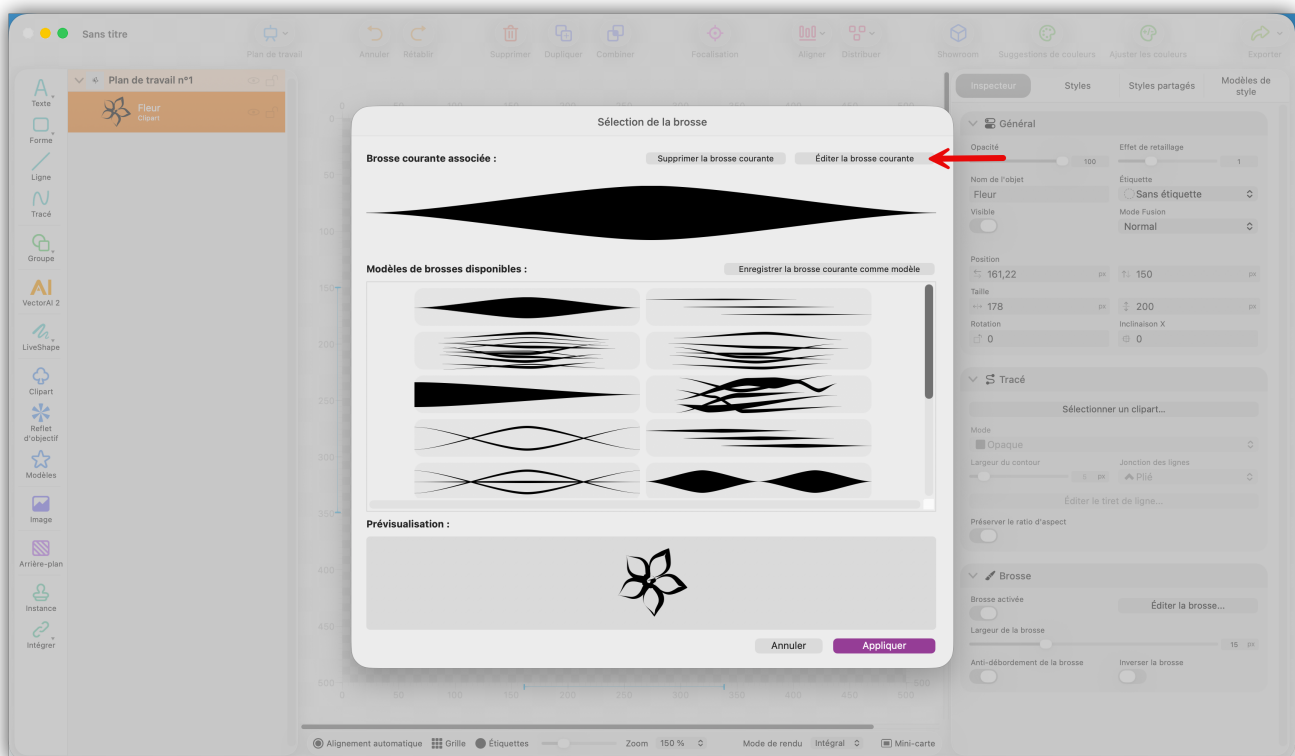
L'onglet « Extrusion 3D » propose déjà plusieurs paramètres permettant de modifier la texture et l'éclairage de la surface du matériau. Le mieux est de tester ces paramètres pour vous faire une idée des effets des options disponibles.

4.1.3. Style de la brosse

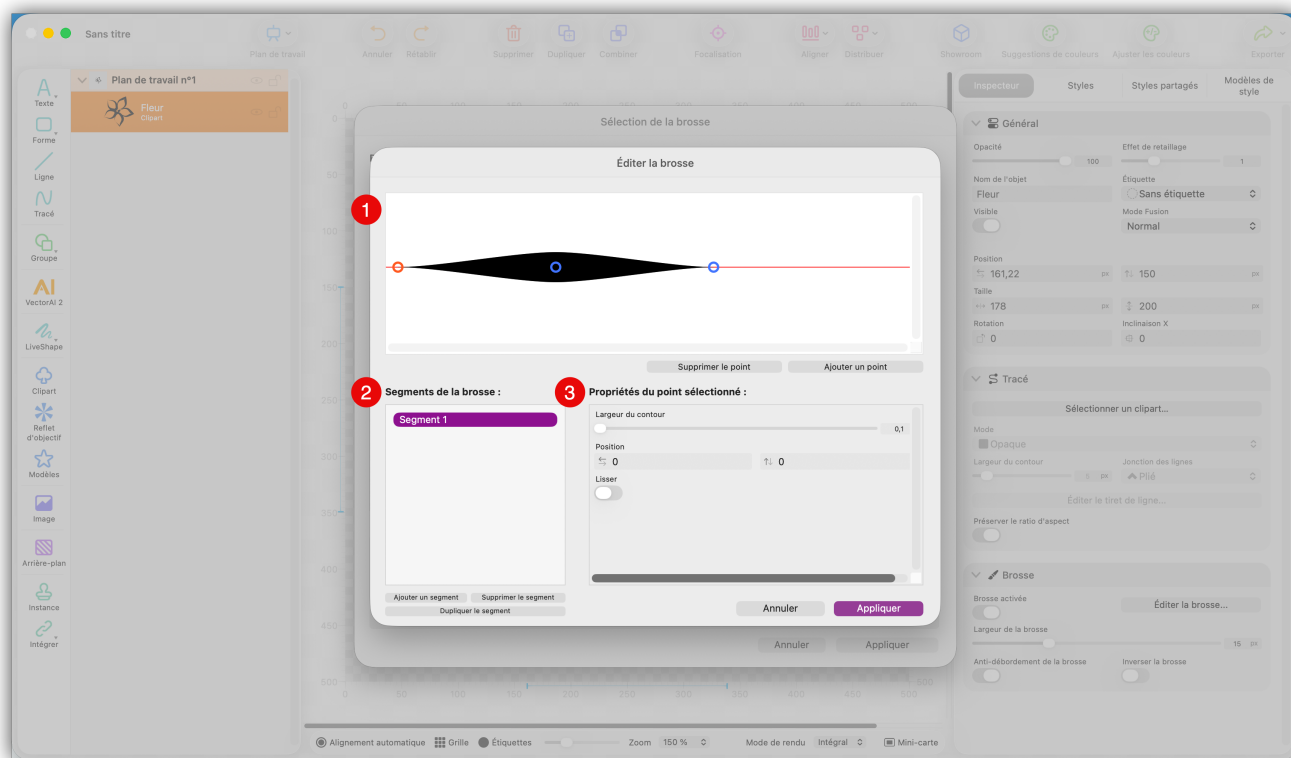
Le style de la brosse peut être sélectionné dans le panneau de droite.



- Sélectionnez un objet et cochez l'option « Brosse activée ».
- Cliquez sur « Éditer la brosse » afin de sélectionner un modèle.



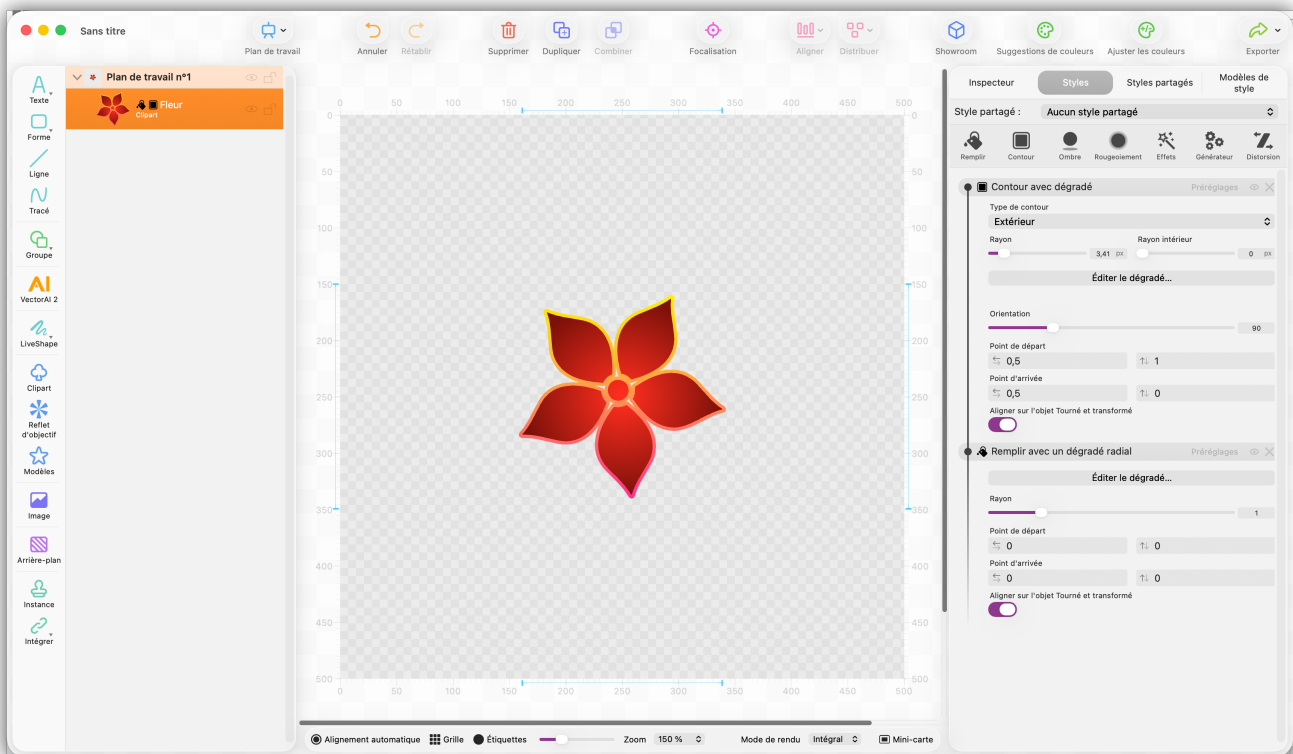
- Si vous souhaitez personnaliser le modèle sélectionné, cliquez sur « Éditer la brosse courante ».



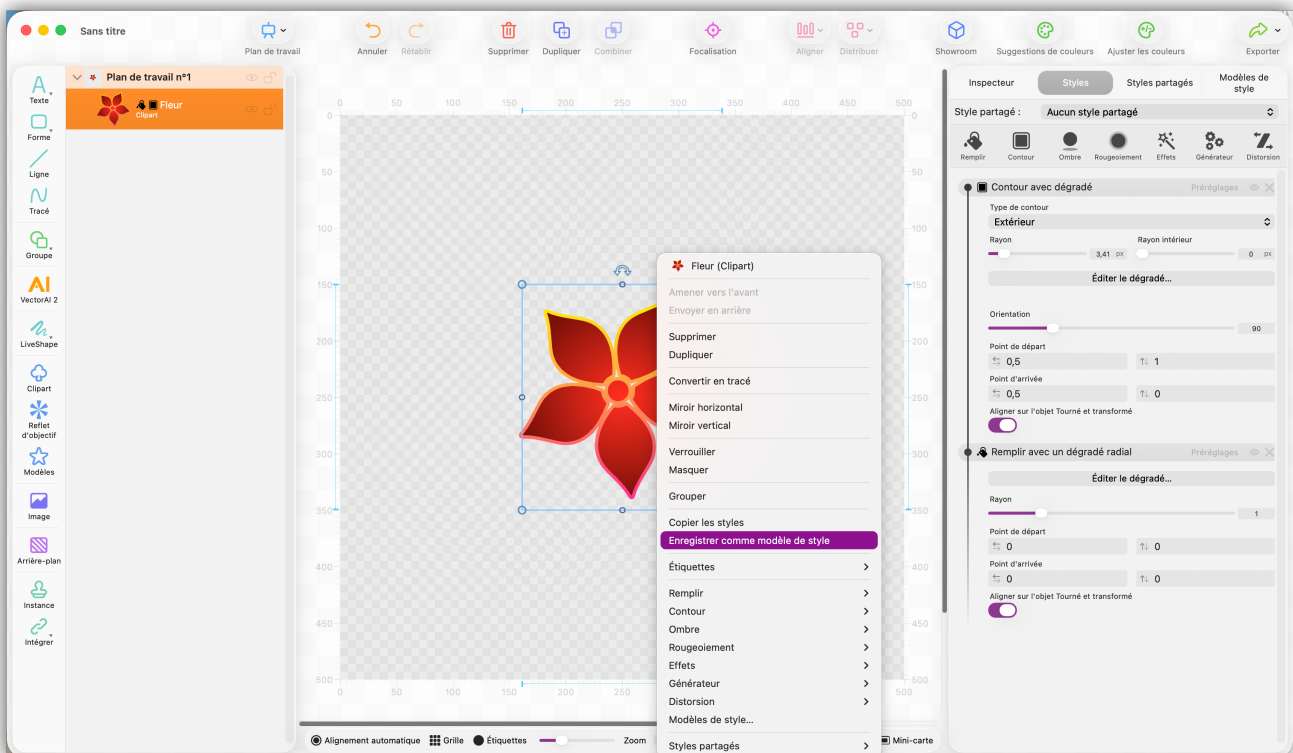
- ① Déplacez les points bleus dans le menu d'édition de la brosse pour ajuster les lignes de la brosse. Cliquez les boutons « Ajouter un point » et « Supprimer le point » pour étendre le segment sélectionné ou pour supprimer des points.
- ② Ajoutez des segments supplémentaires pour créer des effets plus complexes. Tous les segments vont apparaître dans l'aperçu de la brosse ① et peuvent aussi être ajustés en déplaçant les points bleus.
- ③ Modifiez l'épaisseur et la position de la bordure des points en ajustant les paramètres correspondants.

4.1.4. Enregistrer des styles en tant que modèle

Si vous avez ajouté plusieurs styles à un objet et que vous souhaitez dupliquer le look de ce que vous avez créé, vous pouvez enregistrer les styles appliqués à l'objet en tant que modèle afin de pouvoir les transférer sur d'autres objets en quelques clics.

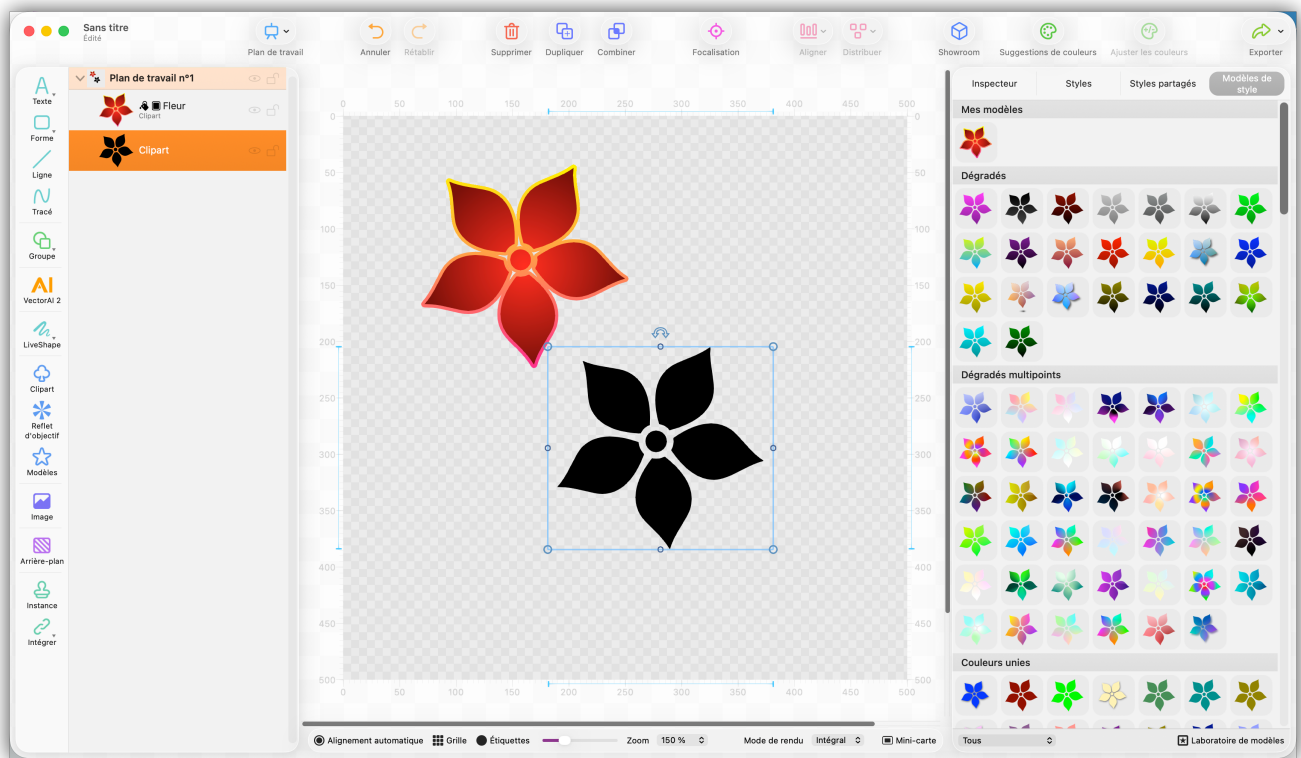


- Commencez par sélectionner l'objet sur lequel vous avez appliqué plusieurs styles.



- Dans le menu « Édition », cliquez sur « Enregistrer le style comme modèle », vous pouvez

également le sélectionner depuis le menu contextuel en cliquant avec le bouton droit sur la figure.



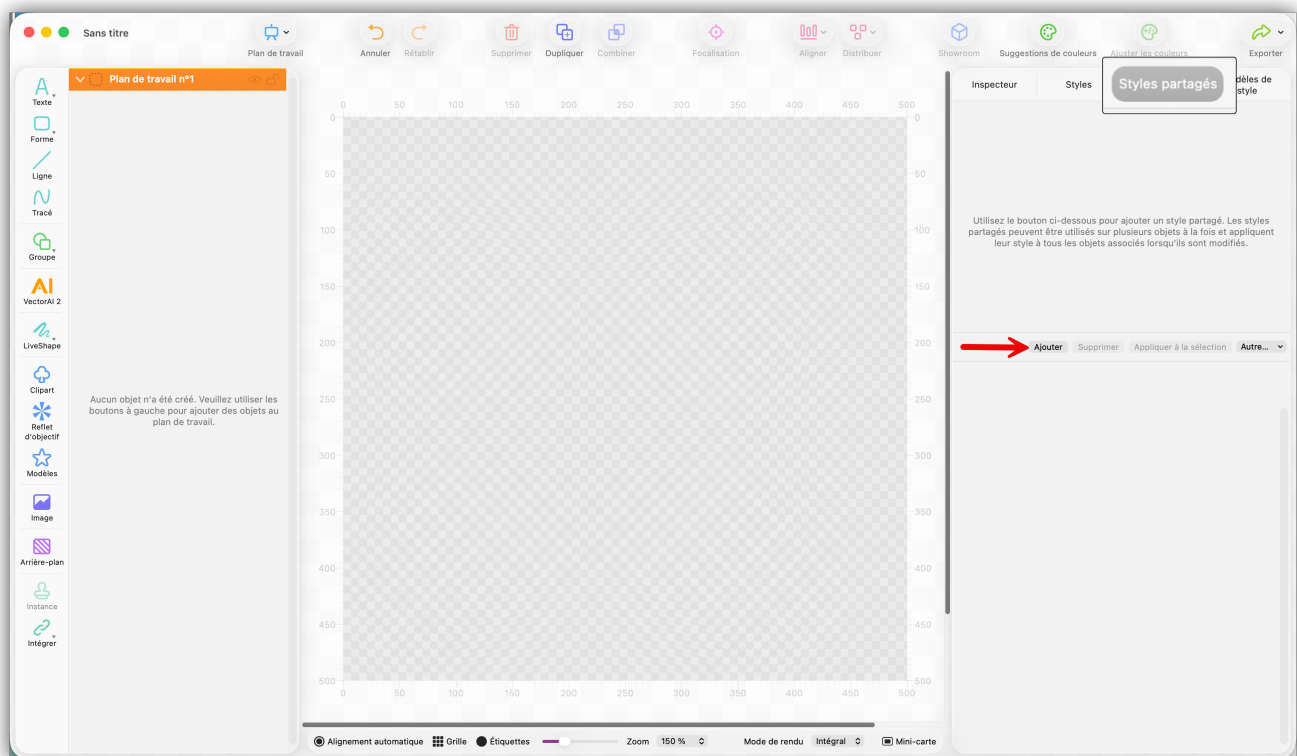
- Les styles enregistrés vont apparaître sous l'onglet « Modèle de styles » dans le panneau de droite.
- Cliquez sur le bouton « Labo des modèles » pour gérer et supprimer des modèles de styles.

4.1.5. Styles partagés

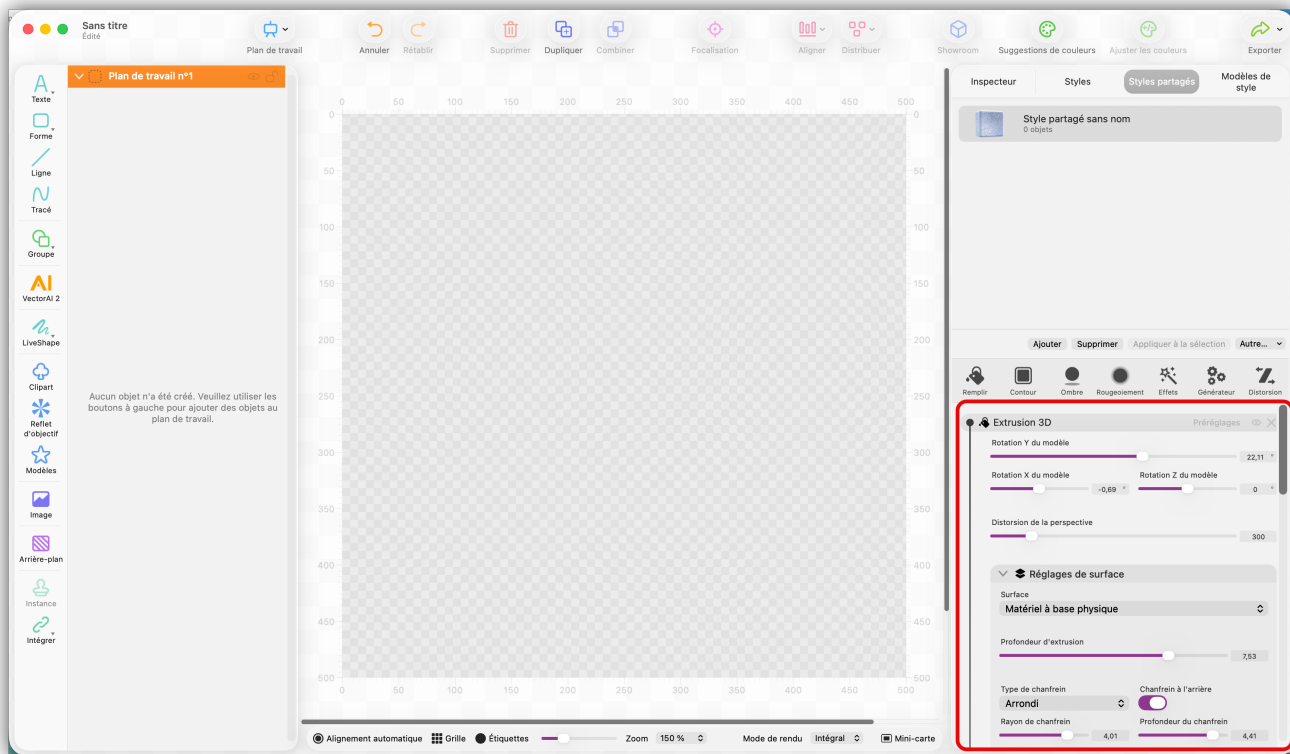
Les « styles partagés » constituent une nouvelle fonctionnalité extrêmement pratique. Ces styles peuvent être utilisés sur plusieurs objets à la fois et appliquent toute modification de style à tous les objets affectés.

Créer et appliquer un style partagé

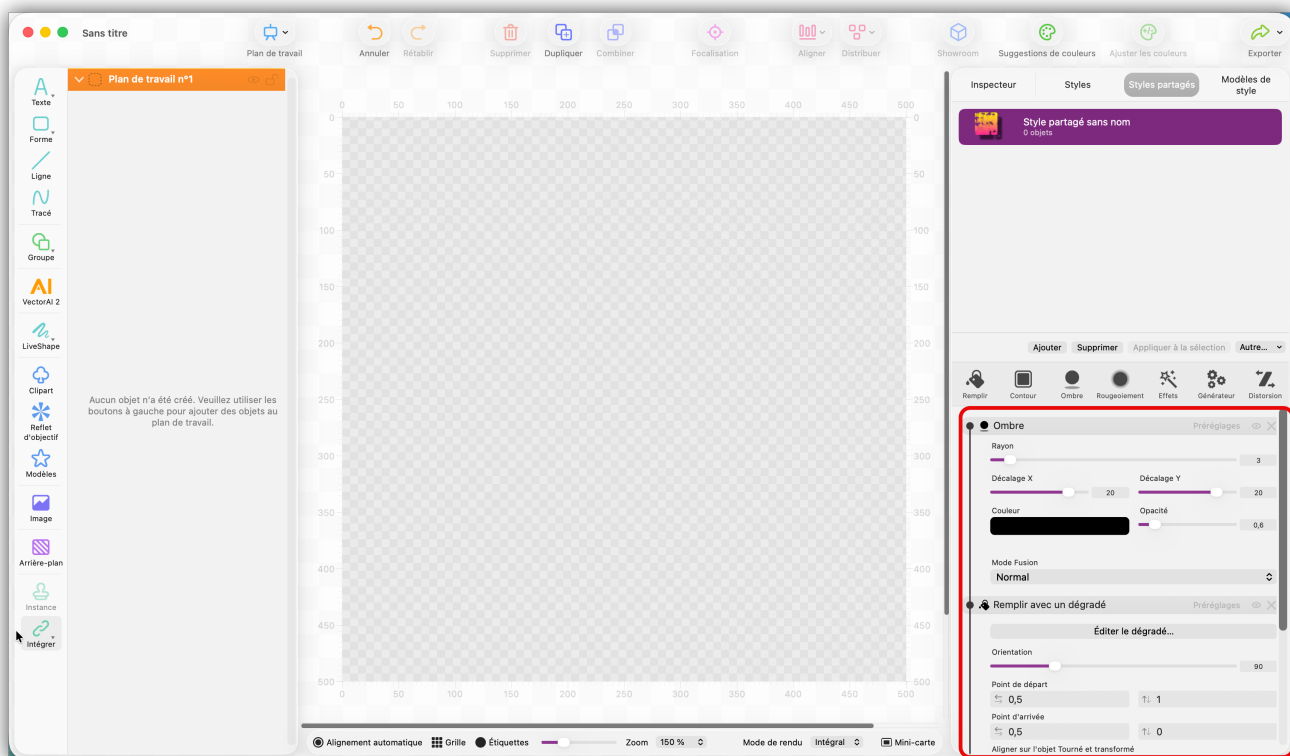
Sélectionnez l'onglet « Styles partagés » dans la barre latérale de droite, puis cliquez sur « Ajouter » :



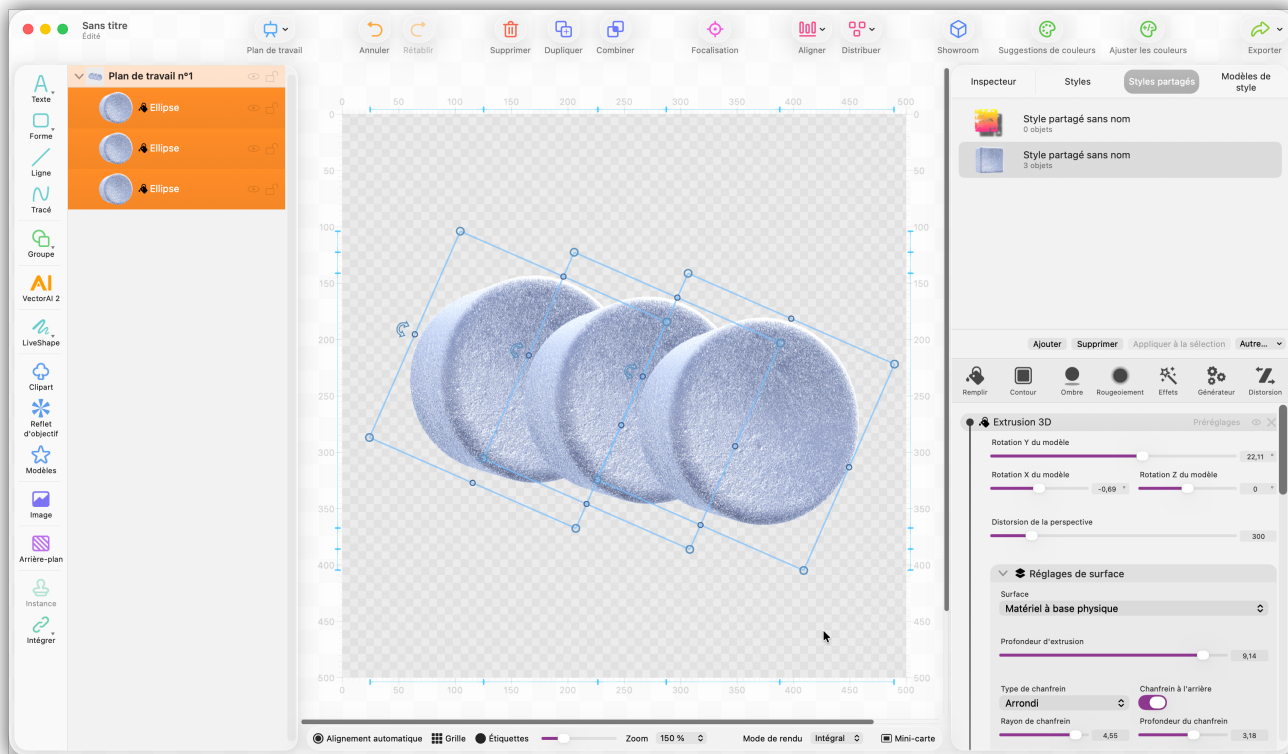
Logoist crée alors un nouveau style que vous pouvez modifier librement à l'aide des options de style que vous connaissez déjà :



Une fois que vous avez fini d'éditer votre style, vous pouvez l'appliquer à n'importe quel objet. Sélectionnez les objets concernés et cliquez sur le bouton « Appliquer à la sélection » :



Les objets sélectionnés ont maintenant le style partagé. Toute modification que vous effectuez se répercute à tous les objets auxquels vous avez appliqué le style :

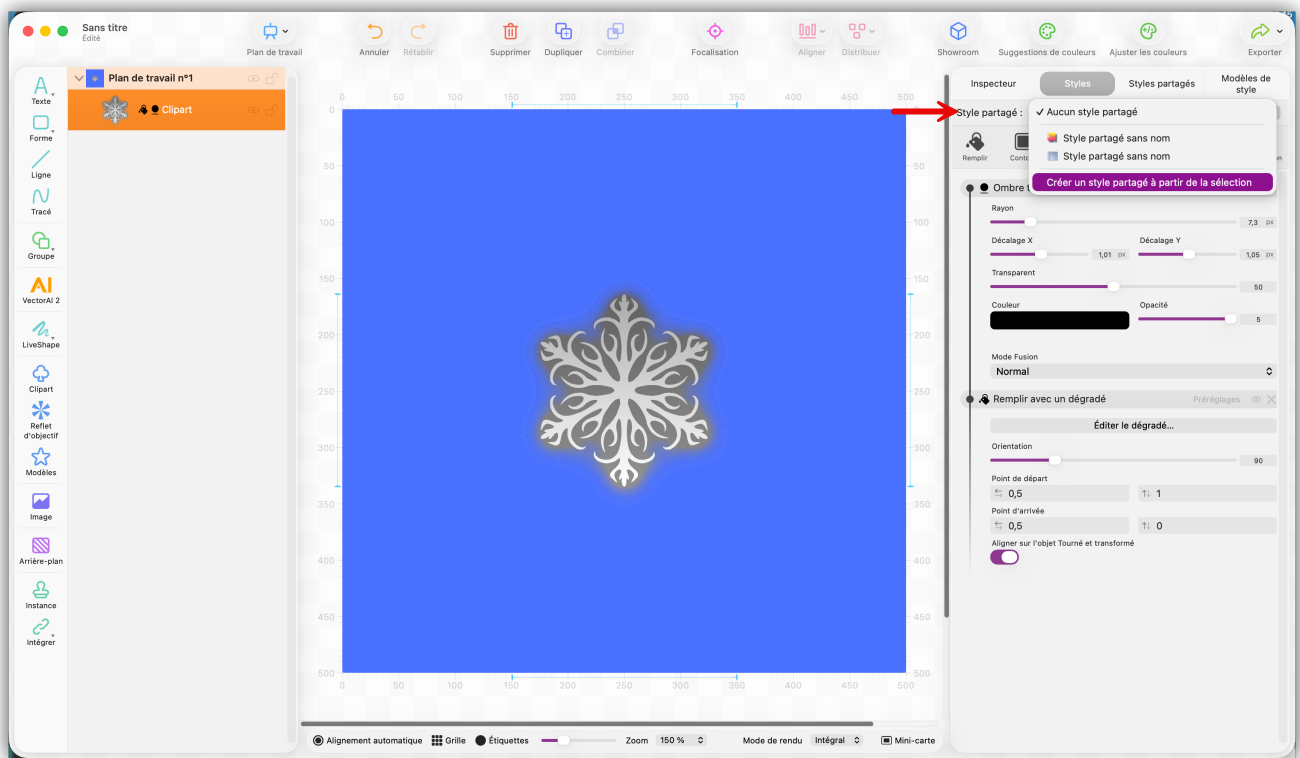


Créer un style partagé à partir d'un objet

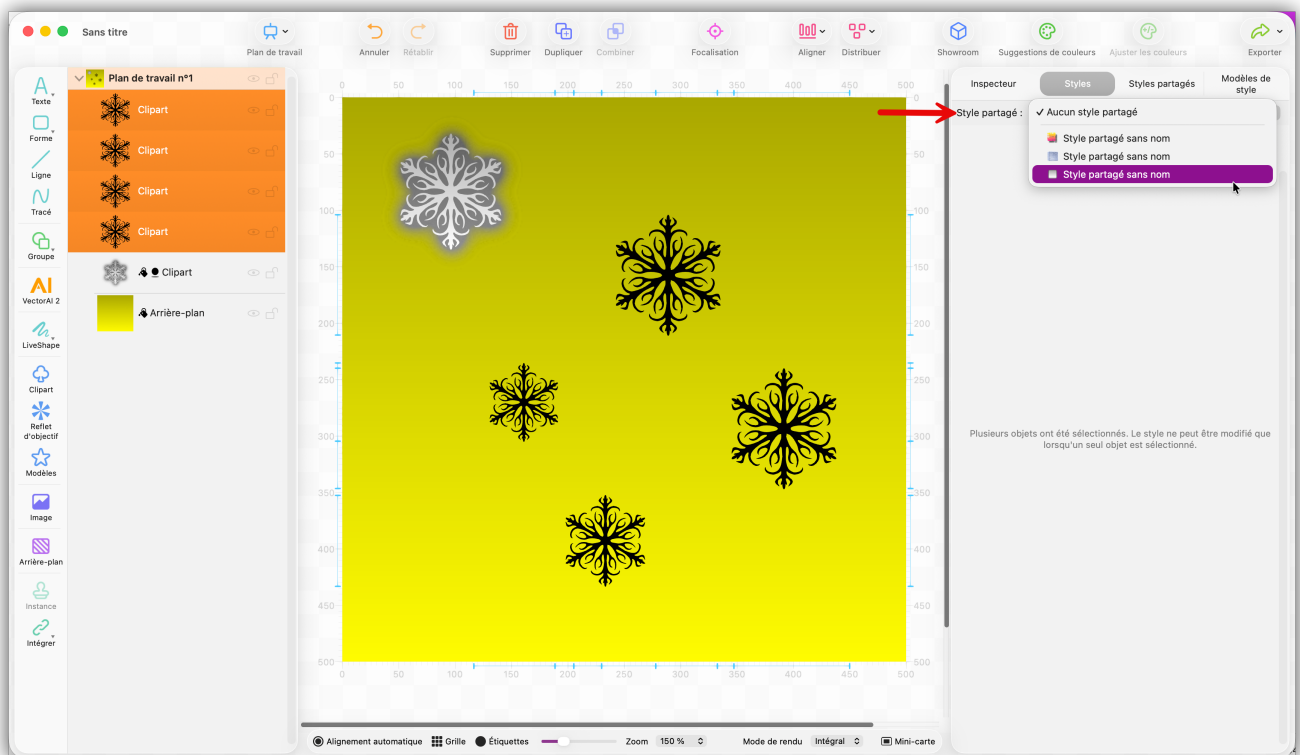
Il se peut que vous ayez déjà modifié un objet comme vous le voulez et que vous souhaitiez maintenant enregistrer ses propriétés en tant que « style partagé ». Pour cela, procédez comme suit :

Sélectionnez un objet auquel vous avez déjà appliqué des styles ou dont vous avez modifié les propriétés.

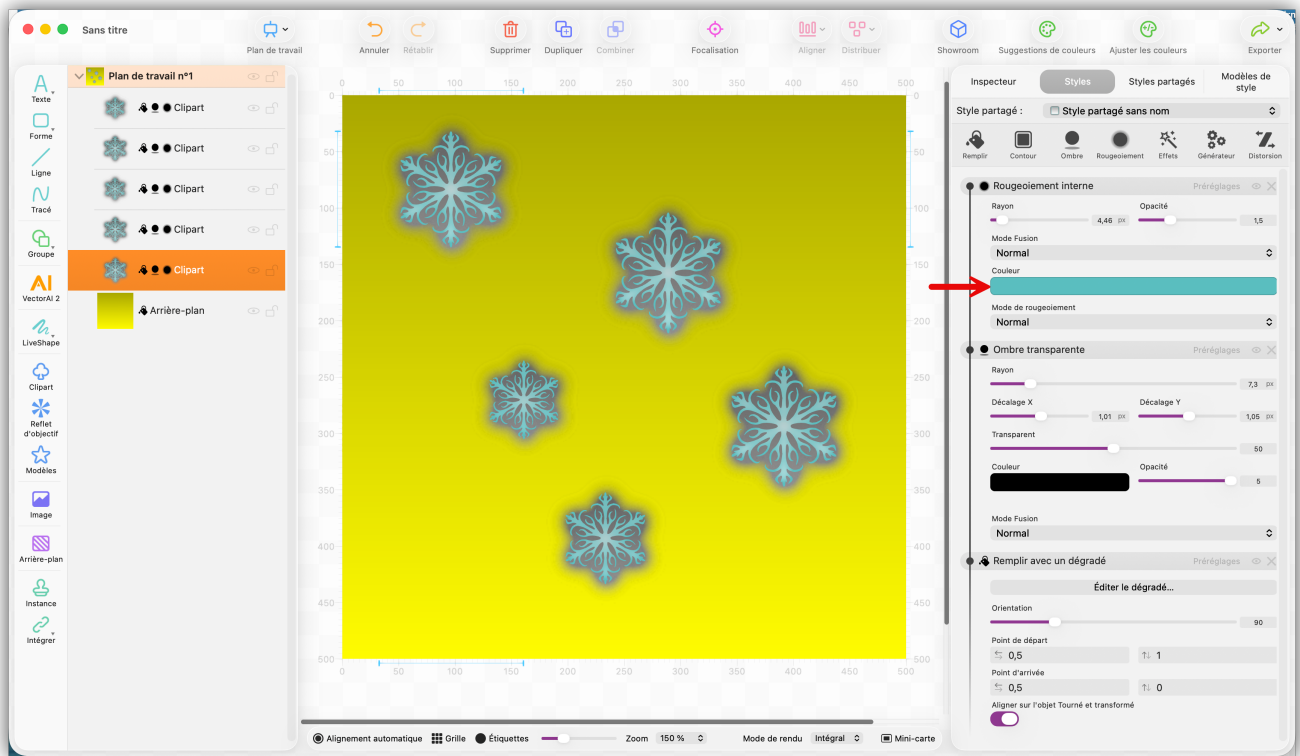
Dans l'inspecteur, vous pouvez maintenant créer un « style partagé » à partir de l'objet dans la rubrique « Style ». Après l'avoir créé, vous pouvez appliquer le style à un ou plusieurs objets :



- Sélectionnez un ou plusieurs objets dans le plan de travail.
- Dans l'inspecteur, cliquez maintenant sur la rubrique « Style » et sélectionnez le style que vous avez créé précédemment :



Quel que soit l'objet avec le style partagé que vous modifiez par la suite, cette modification sera automatiquement appliquée à tous les objets :



4.2. Créer des étiquettes

Logoist 6 permet de travailler avec des étiquettes qui peuvent être utilisées pour étiqueter chaque objet appartenant à votre projet, mais aussi des groupes entiers d'objets.

Cela vous aide à organiser de grands projets et vous permet d'afficher ou de masquer des objets auxquels une étiquette spécifique a été affectée.

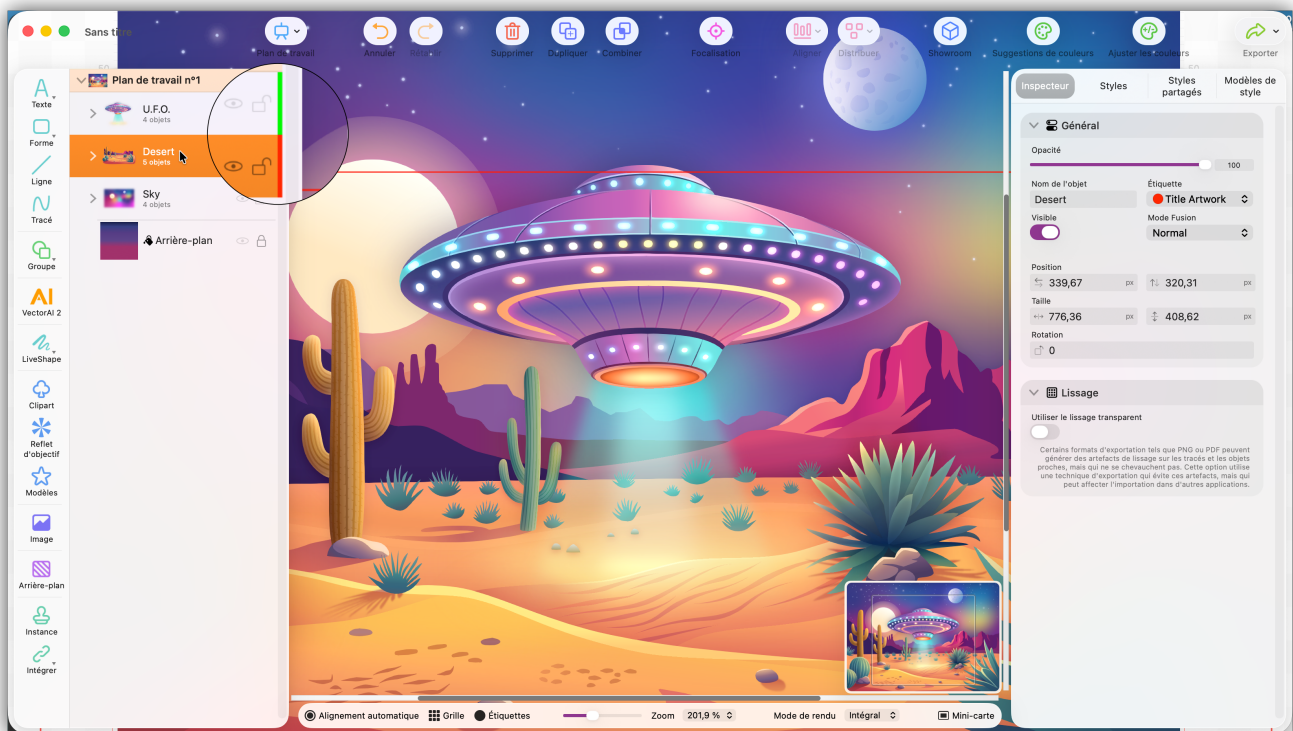


- Sélectionnez d'abord un objet ou un groupe d'objets que vous souhaitez étiqueter.

- Dans l'onglet « Inspecteur » du panneau de droite, vous trouverez l'option « Étiquette » dans la rubrique « Général ».



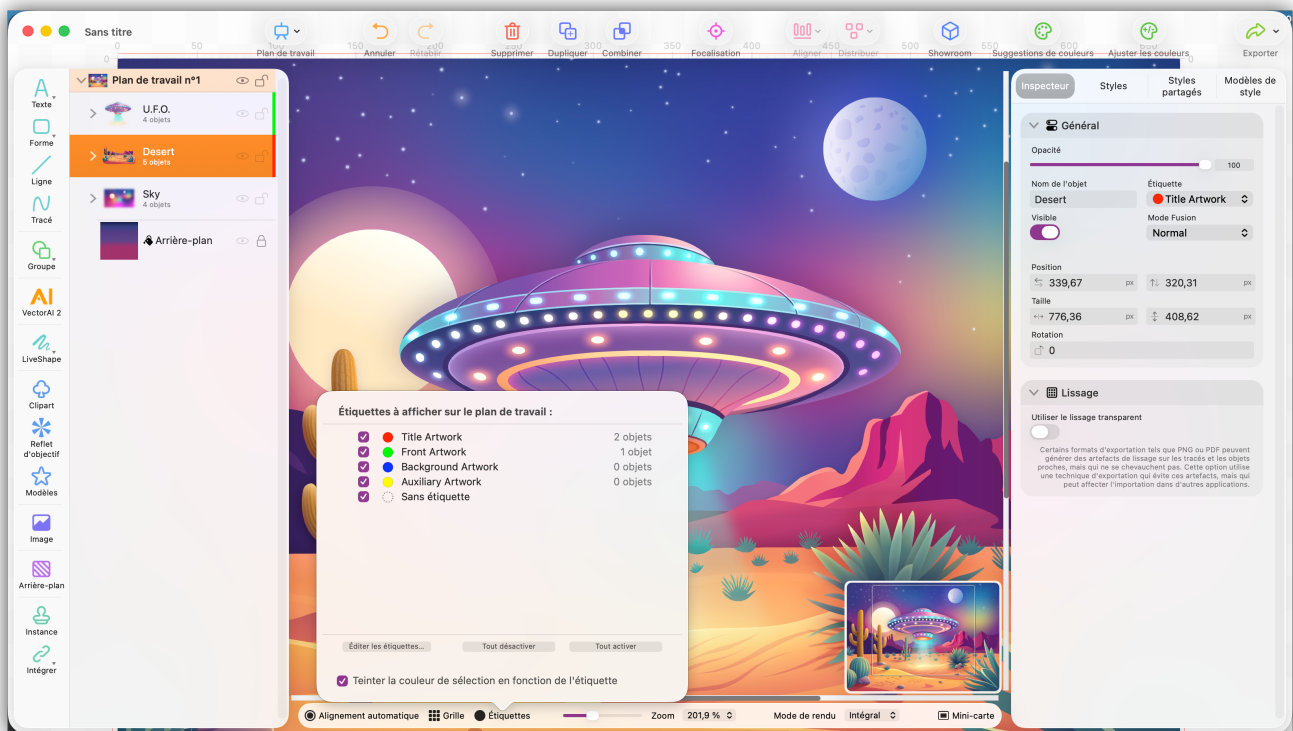
- Sélectionnez une étiquette existante ou créez une étiquette personnalisée en sélectionnant « Éditer les étiquettes... ».



- Dans la liste d'objets à gauche, vous trouverez maintenant l'objet correspondant marqué avec la couleur de l'étiquette.



Le contour de l'objet apparaît maintenant par défaut sur le plan de travail avec la couleur correspondante à l'étiquette.



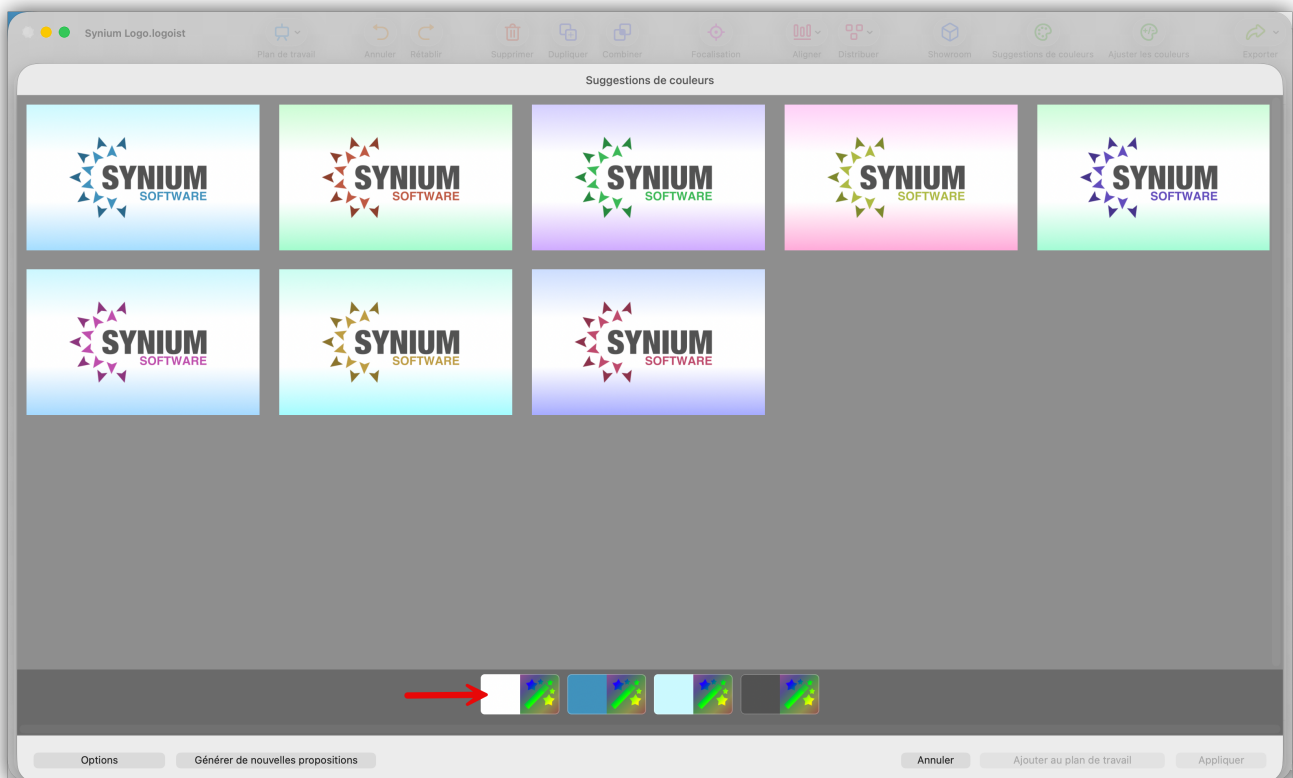
- Vous pouvez également gérer, activer ou désactiver vos étiquettes en cliquant sur le bouton « Étiquettes » dans la barre inférieure juste en dessous du plan de travail.

4.2.1. Suggestions de couleurs

Le gestionnaire de couleurs propose automatiquement des schémas de couleurs pouvant être appliqués à tous les objets dans votre projet.



- Cliquez sur « Suggestions de couleurs » dans la barre d'outils.



- Cliquez sur un schéma de couleurs afin de l'ouvrir dans le gestionnaire de jeu de couleurs et

pour l'éditer par la suite.

- Cliquez sur le bouton « Appliquer » pour confirmer et appliquer le jeu de couleurs à l'objet.
- Cliquez sur le bouton « Ajouter au plan de travail » pour accepter le jeu de couleurs sélectionné et créer un nouveau plan de travail. Cela ne changera pas votre plan de travail existant.

La partie inférieure du gestionnaire de proposition de couleurs affiche les couleurs avec lesquelles le plan de travail sera modifié.

La partie gauche de l'icône représente la couleur courante utilisée dans le plan de travail.

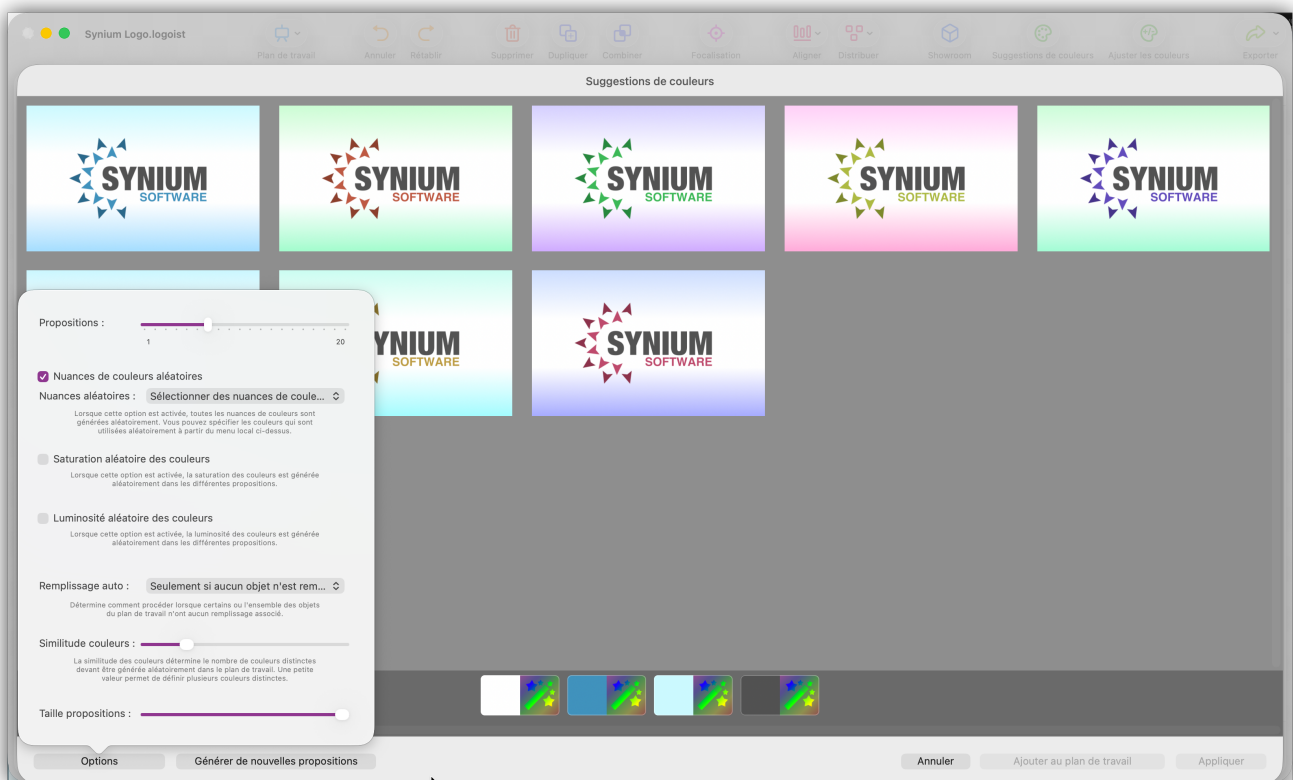
La partie droite de l'icône représente la couleur de substitution qui sera utilisée.

- Pour sélectionner une couleur de substitution spécifique pour une couleur utilisée donnée, cliquez sur l'icône de substitution associée.

La couleur de substitution sera ensuite appliquée à toute la proposition.



L'icône multicolore avec une baguette magique dans les icônes de substitution indique que les couleurs correspondantes ont été générées aléatoirement.



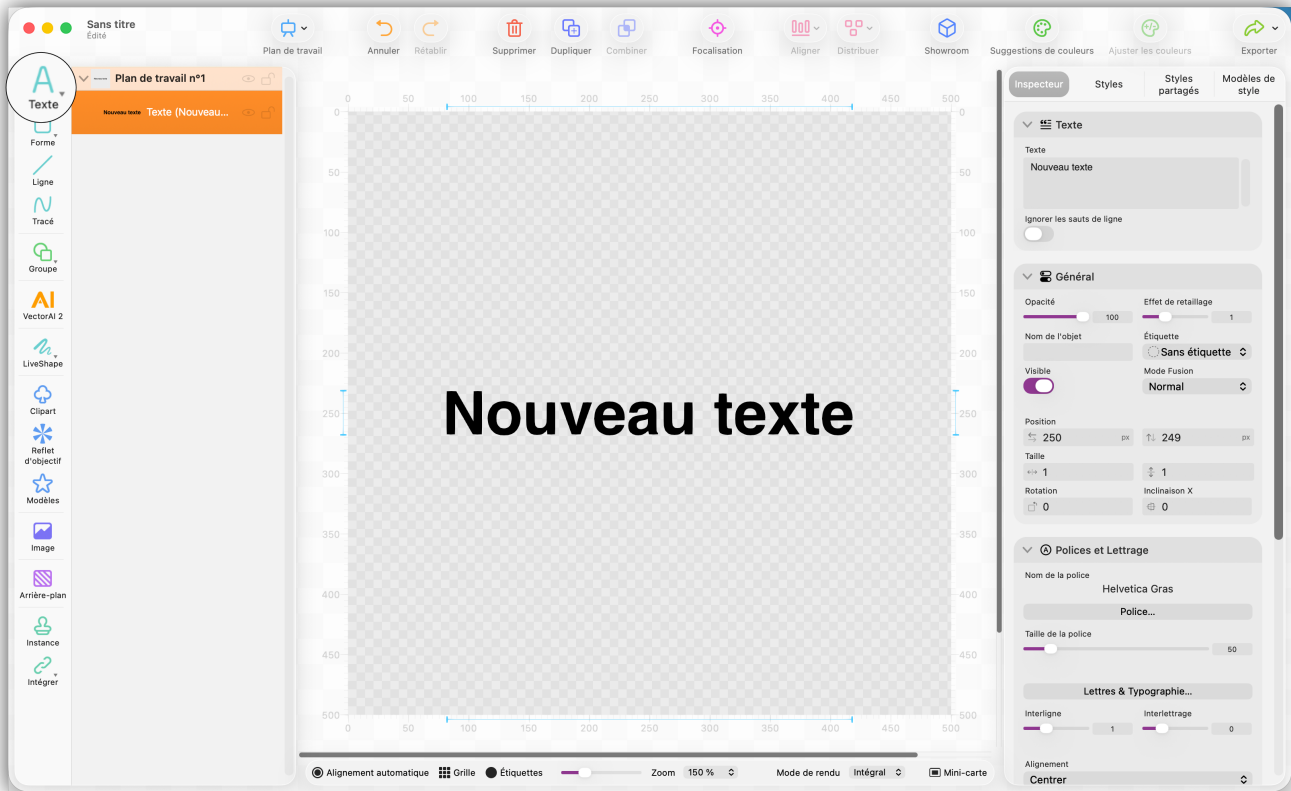
Utilisez le bouton « Options » en bas à gauche pour spécifier les propriétés des couleurs (teinte, saturation, luminosité) que vous souhaitez mettre en œuvre lorsque de nouvelles propositions sont générées et comment vous souhaitez afficher les propositions générées dans le menu de sélection.

5. Ajouter un texte

Ce chapitre explique comment créer des objets texte sur le plan de travail et comment ajuster leurs propriétés.

5.1. Créer un objet texte

Dans la barre d'outils cliquez sur la lettre «A - Texte » »  »Ajouter un texte » ou »Ajouter une zone texte ».



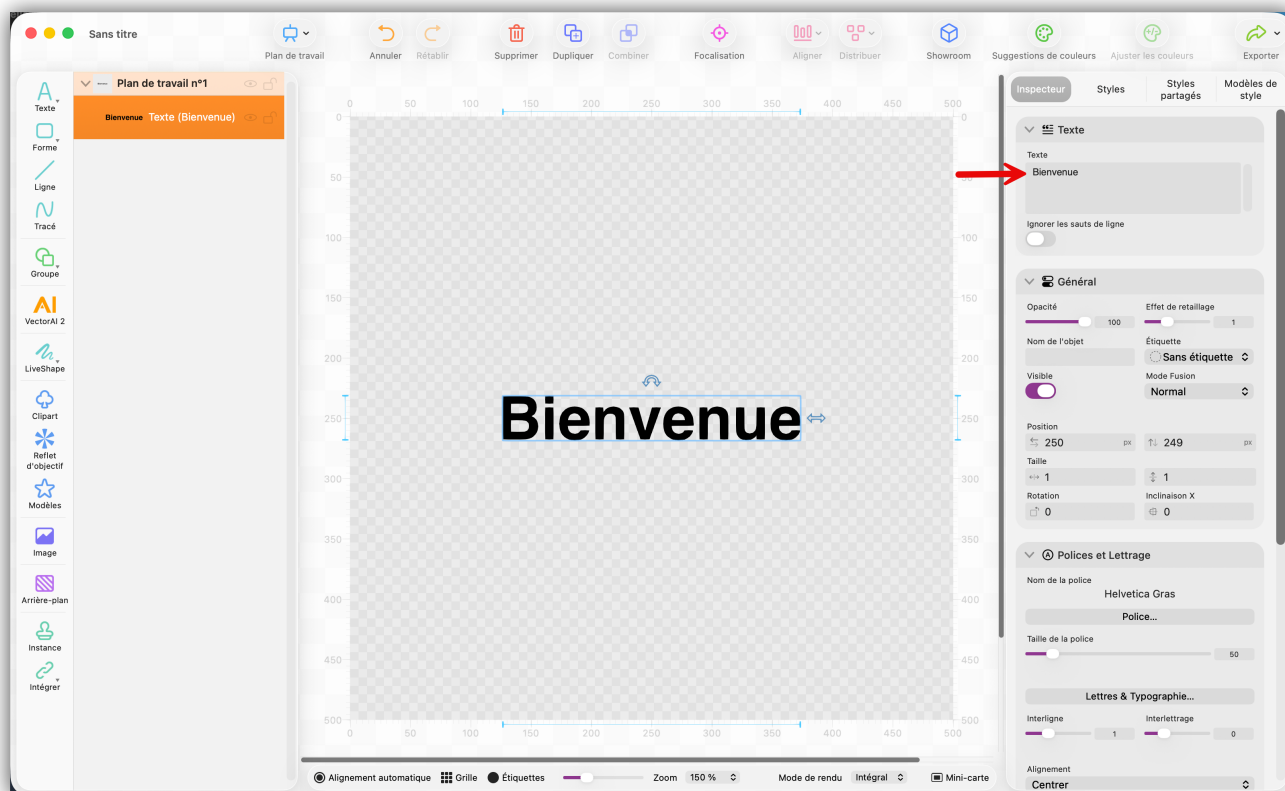
- »Ajouter un texte » ajoute un objet texte qui peut être retaillé comme tout autre objet graphique.
- »Ajouter une zone texte » ajoute un objet texte encadré.
Si vous retaillez la zone texte, les lettres la composant sont réparties dans la nouvelle zone en respectant le ratio de cette dernière.

5.2. Propriétés du texte

Tout comme pour les autres objets, vous pouvez appliquer des modèles de style sur votre texte et ajuster ses propriétés dans le panneau de droite. Pour plus d'informations veuillez vous reporter à [Propriétés des objets](#).

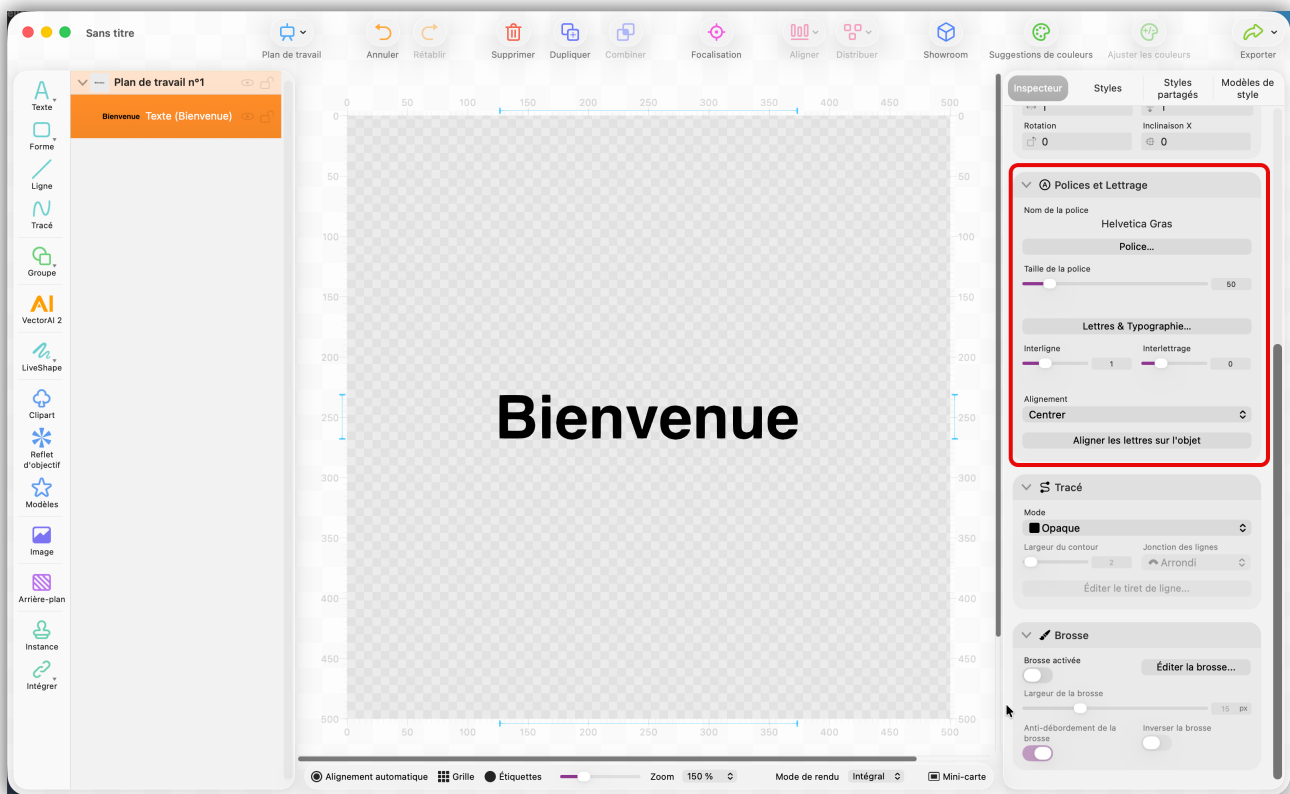
5.2.1. Saisir un texte

Dans l'inspecteur, à droite, vous pouvez saisir dans le champ Texte ce que la zone texte doit afficher :

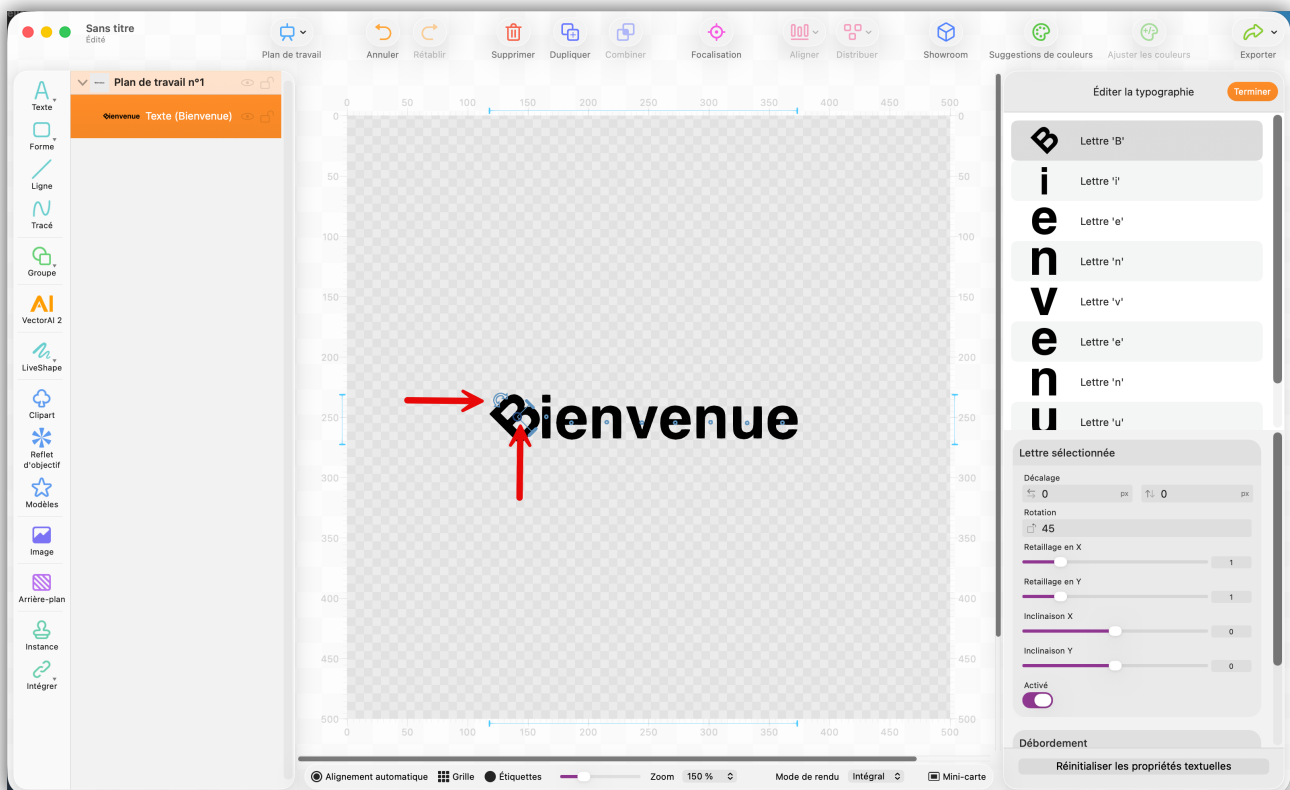


Logoist 6 prend également en charge la saisie directe. Cliquez sur l'objet texte sur l'espace de travail afin d'ajuster directement les lettres et la typographie.

5.2.2. Type de police et alignement des lettres



- Utilisez ces curseurs pour ajuster la taille de la police et les espacements.
- Cliquez sur le bouton « Polices et Lettrage » pour afficher le menu des polices et éditer la position des lettres.



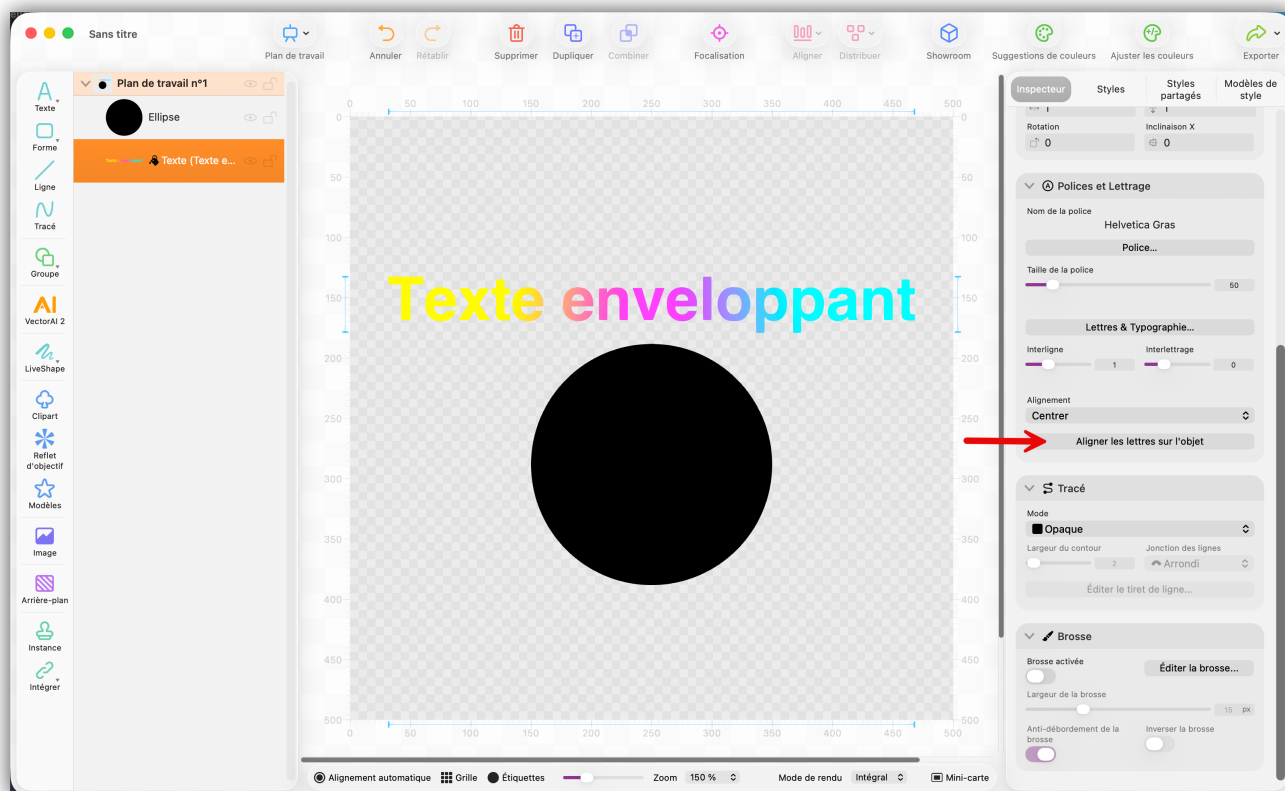
- La position et la rotation individuelle des lettres peuvent être ajustées en cliquant sur une lettre.

La petite icône d'orientation affichée au-dessus de la lettre permet de la tourner. Cliquez et déplacez le point au centre de la lettre pour la déplacer.

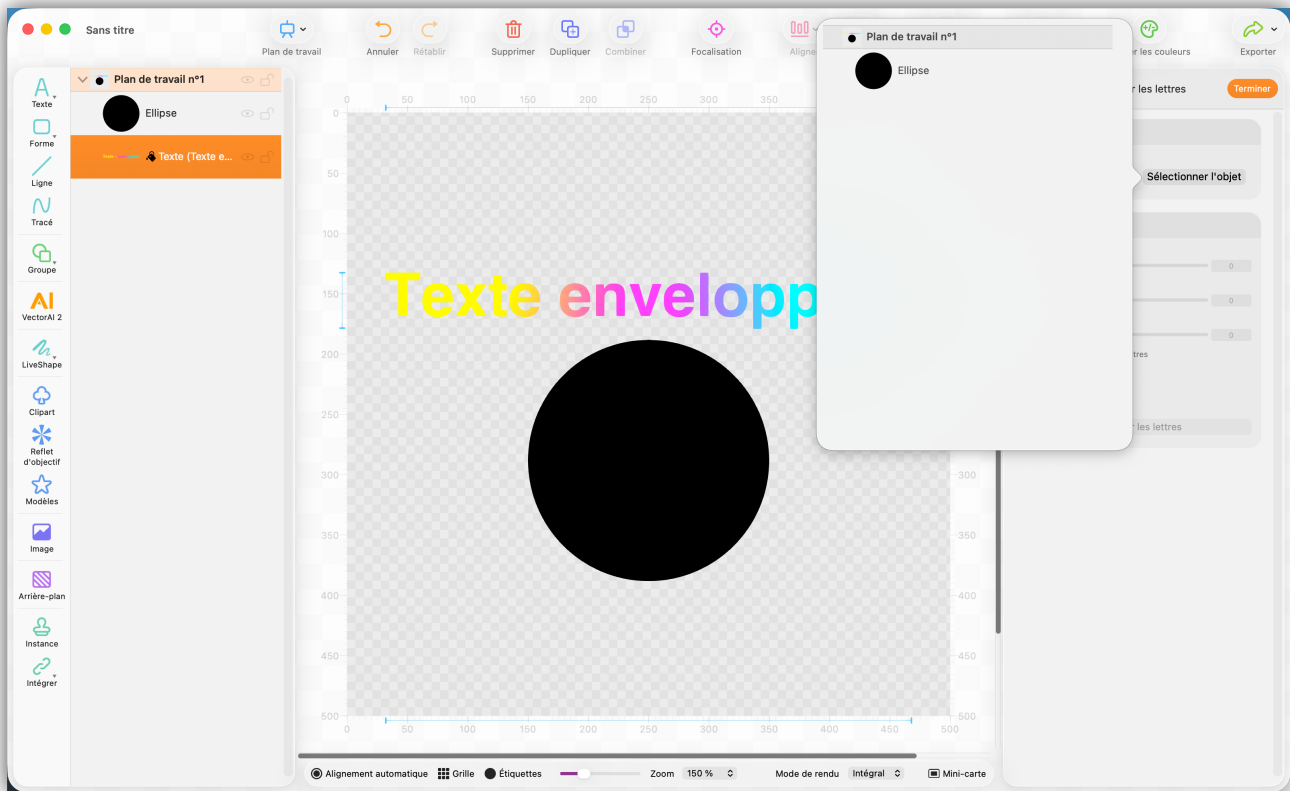
- Si vous souhaitez réinitialiser à leur valeur par défaut la disposition des lettres que vous avez modifiées, cliquez sur le bouton « Réinitialiser les propriétés textuelles ».

5.3. Aligner du texte sur des objets

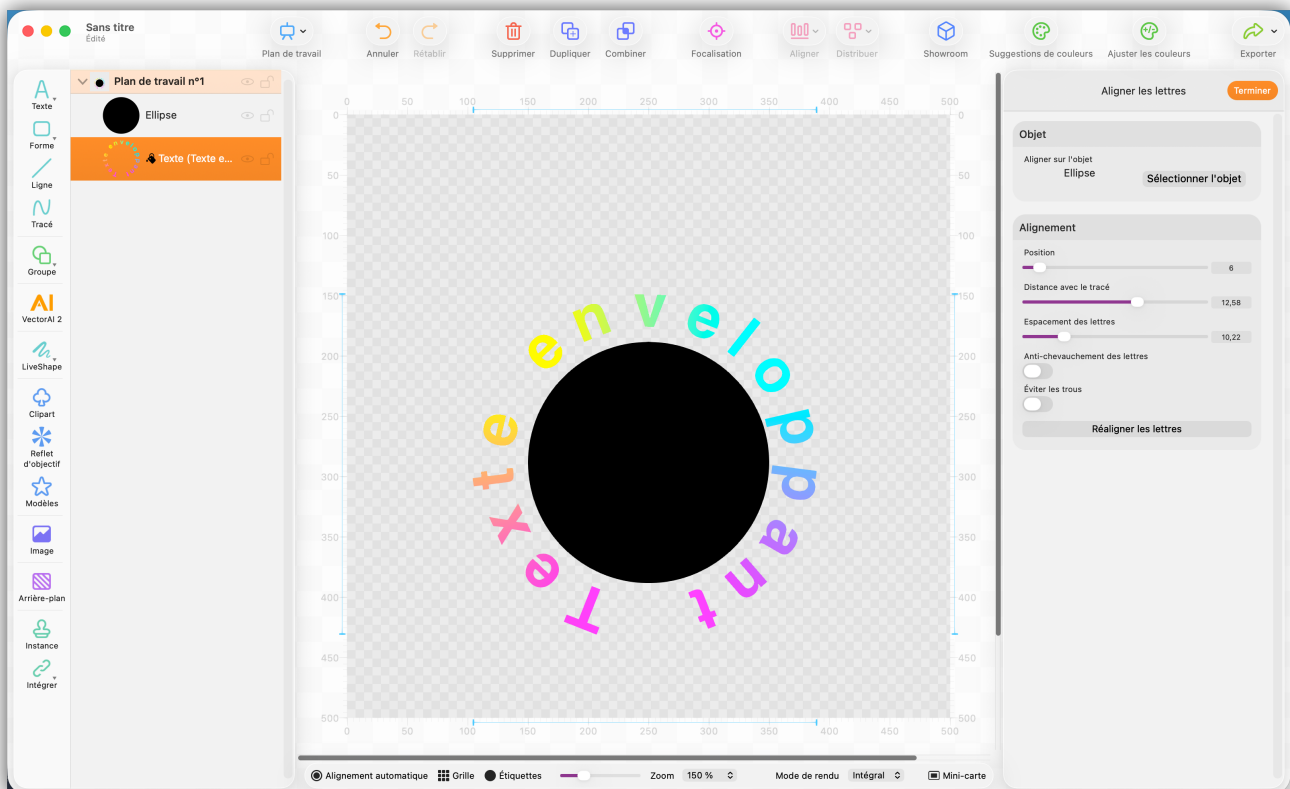
Les objets texte peuvent être alignés sur des objets graphiques, afin que le texte suive les contours de l'objet.



Sélectionnez l'objet texte à aligner et cliquez sur le bouton « Aligner les lettres sur l'objet » dans la rubrique « Police et lettrage » de l'onglet Inspecteur.



Cliquez sur « Sélectionner l'objet » et sélectionnez l'objet sur lequel vous souhaitez aligner le texte.



Utilisez les curseurs pour définir la position du texte par rapport à l'objet graphique, la distance par rapport au tracé et l'espacement des lettres. Si nécessaire, activez également les options « Anti-chevauchement des lettres » et « Éviter les trous ».

Cliquez sur le bouton « Terminer » pour terminer l'alignement de l'objet texte et revenir au mode

d'édition Normal.

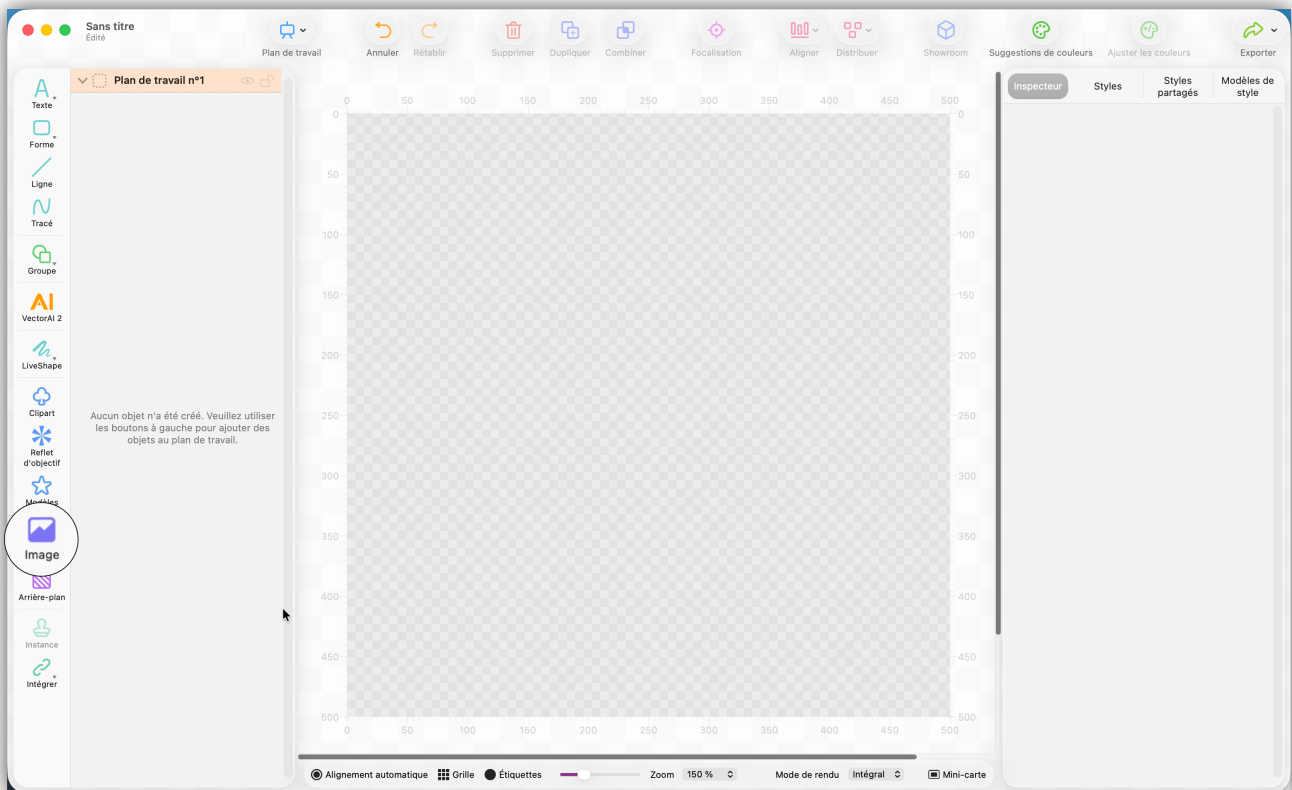
6. Importer et éditer des images

Logoist 6 importe tous les formats d'image standards (PNG, JPG, TIFF, GIF, PSD, etc.) et bien d'autres.

Le positionnement et le retailage (redimensionnement) des images sont réalisés de la même manière que pour tous les autres objets.

Vous pouvez également appliquer différents effets/filtres aux images.

6.1. Ajouter une image

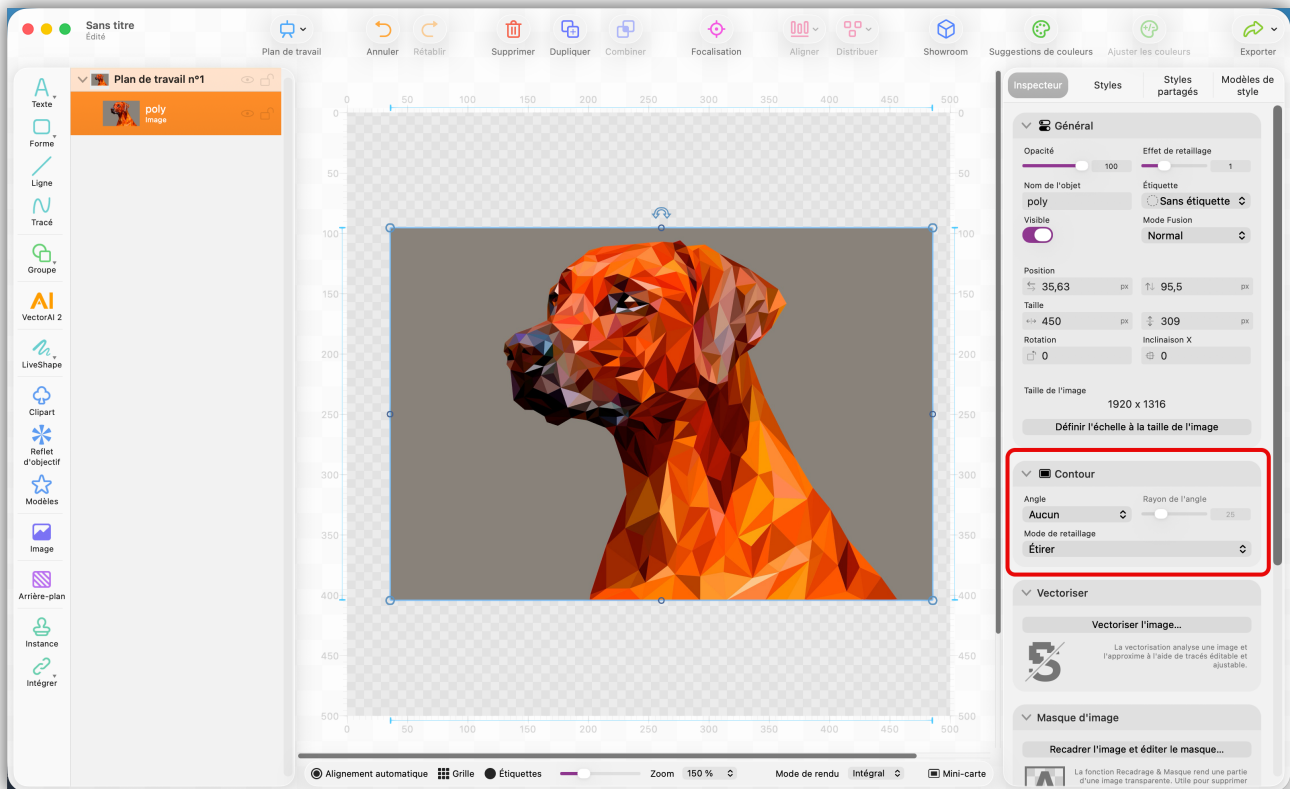


- Dans la barre d'outils, cliquez sur « Image » et sélectionnez le fichier image que vous souhaitez ajouter dans l'écran de sélection.



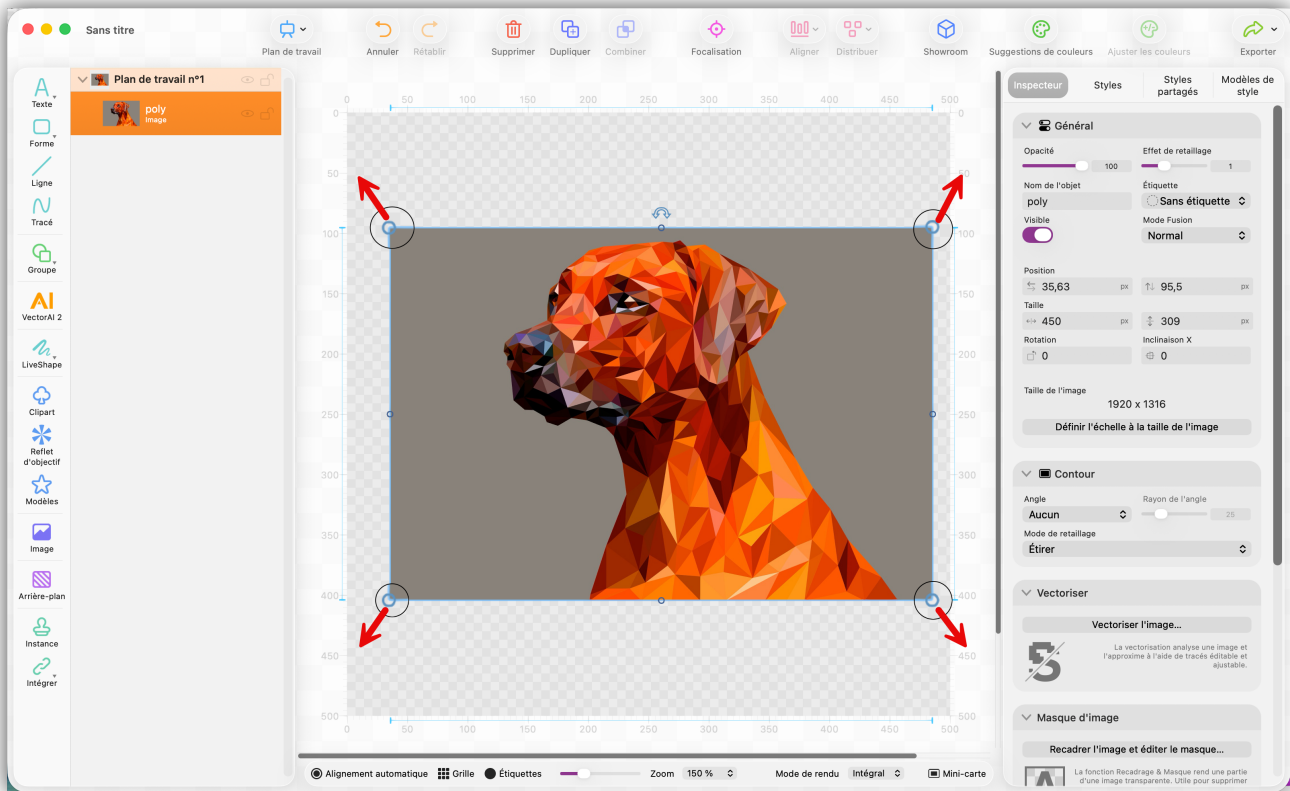
Vous pouvez également glisser/déposer des images sur le plan de travail.

6.2. Retailer une image



Trois modes de retaillage (redimensionnement) d'image sont disponibles :

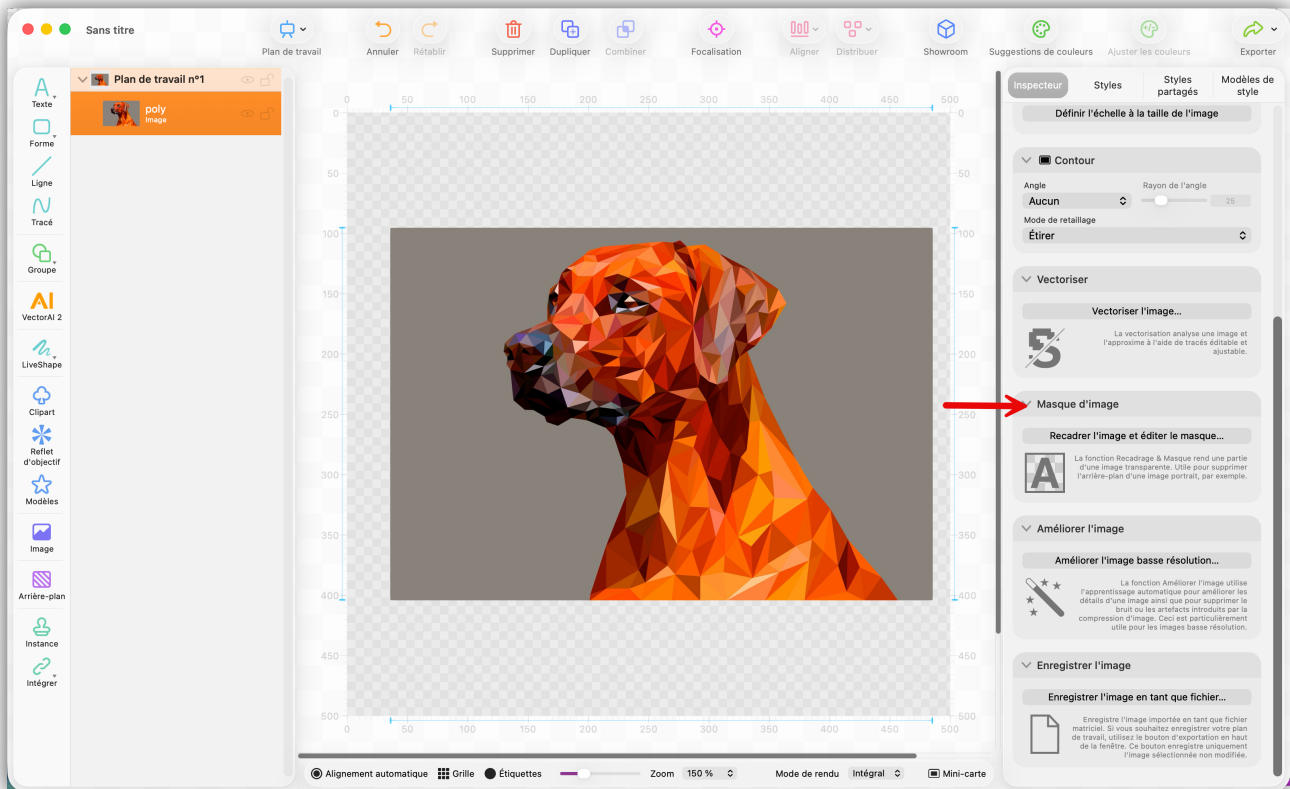
1. « **Étirer** » ajustage de l'image à la taille souhaitée sans conserver ses proportions initiales.
2. « **Ajuster** » ajustage de l'image avec conservation des proportions.
3. « **Ajuster à la taille** » conserve également les proportions initiales de l'image, mais le retaillage (redimensionnement) de l'image est réalisé pour faire en sorte que le cadre reste toujours rempli, quitte à ce que certaines parties de l'image soient tronquées par le cadre.



Les images peuvent être redimensionnées à l'aide des icônes d'orientation situées sur les côtés de l'image.

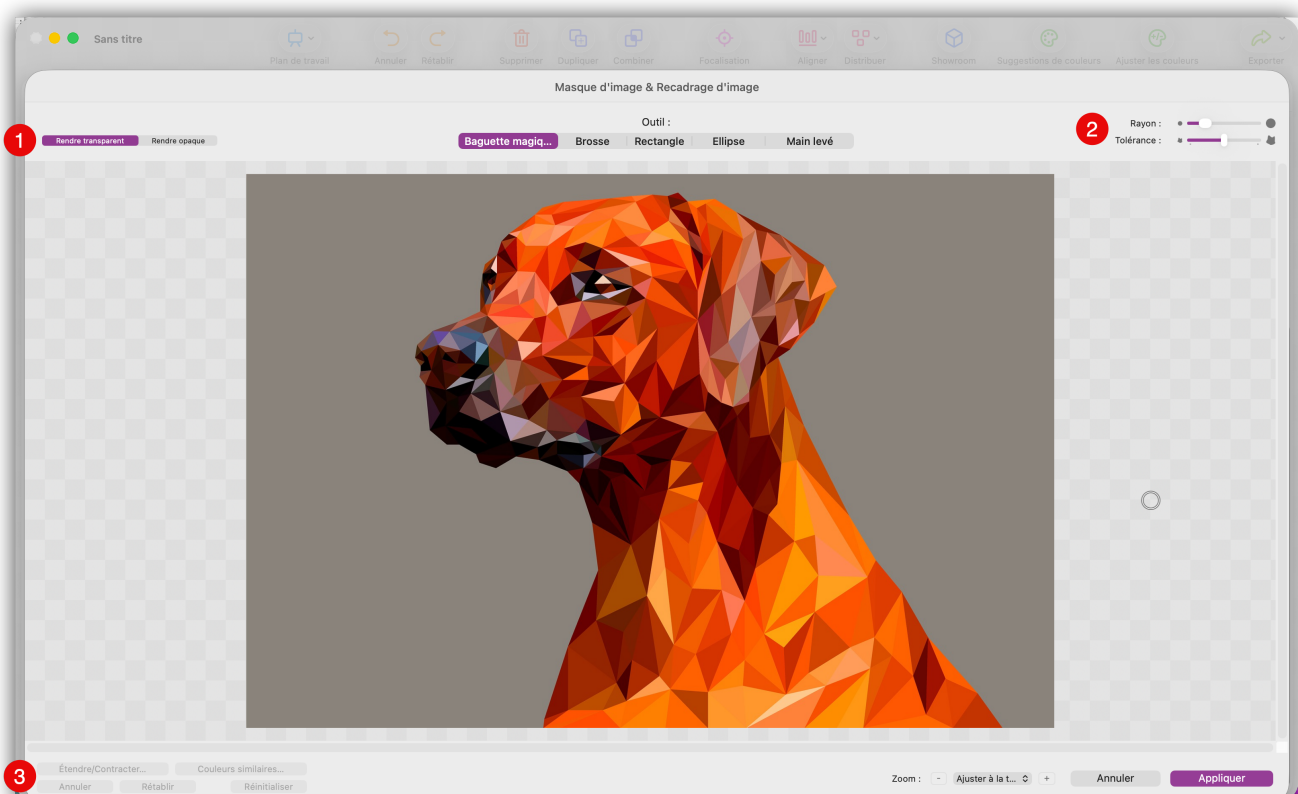
Pour redimensionner une image de cette façon, tout en conservant ses proportions d'origine, maintenez la touche * Majuscule * pressée.

6.3. Masque d'image



Cliquer sur « Recadrer l'image & Éditer le masque » pour accéder au mode masque et pour recadrer des parties spécifiques d'une image.

Cette fonction est particulièrement utile si vous souhaitez recadrer un objet contenu dans votre image.



① Sélectionnez le mode masquage que vous souhaitez appliquer sur l'image.

Sélectionnez les modes « Ajouter des zones/Supprimer des zones » pour sélectionner automatiquement une zone correspondant à la Tolérance et au Rayon en utilisant l'outil de sélection.

Selon le mode que vous avez sélectionné, des parties seront supprimées ou rajoutées.

② « Rayon » détermine la taille de la surface de votre outil de recadrage.

*« Tolérance » détermine la différence de couleur et d'éclairage maximale autorisée pour une zone spécifique à inclure dans la sélection. Plus la valeur de la tolérance est élevée, plus les zones seront incluses dans la sélection.

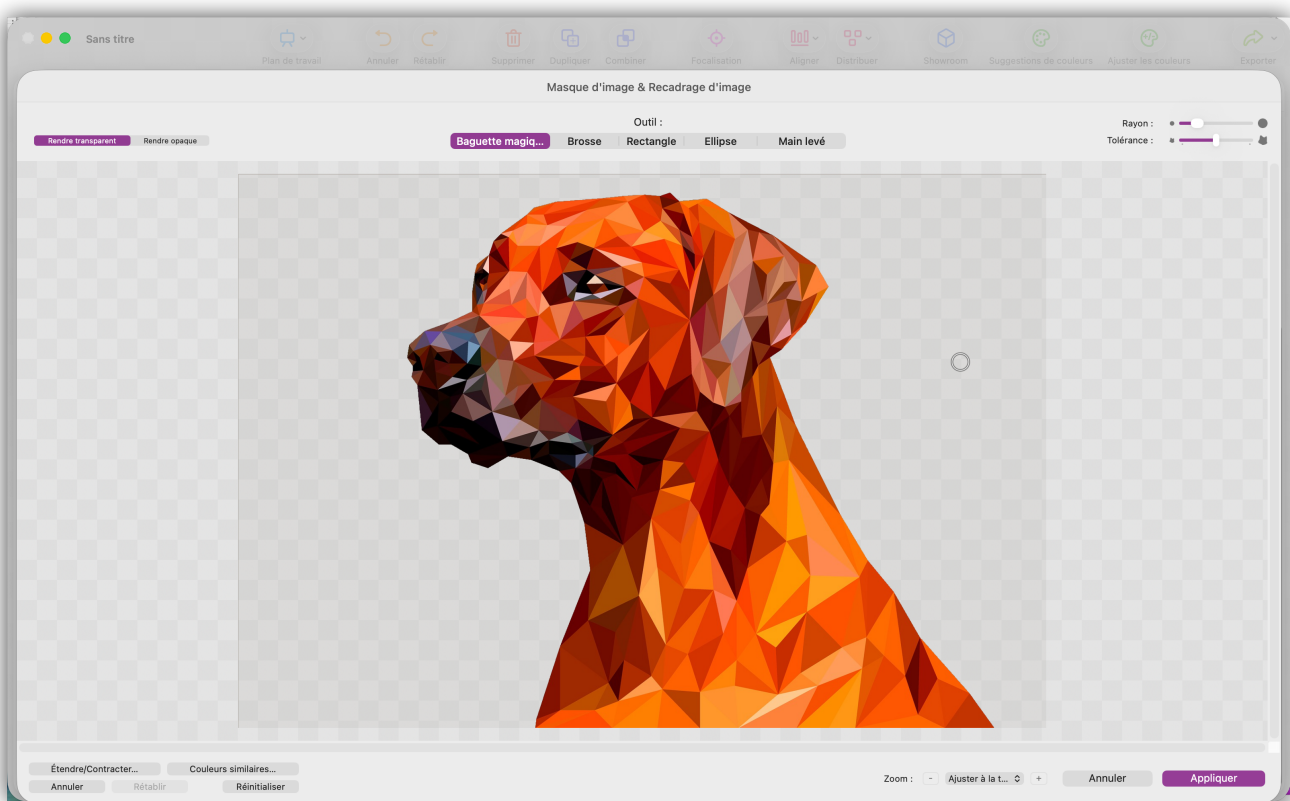
③ Vous trouverez ici des outils d'édition supplémentaires.

Sélectionnez « Étendre / Contracter » pour ajuster finement la surface de pixels sélectionnée. Il en est de même pour la gamme de couleurs avec « Couleurs similaires ».

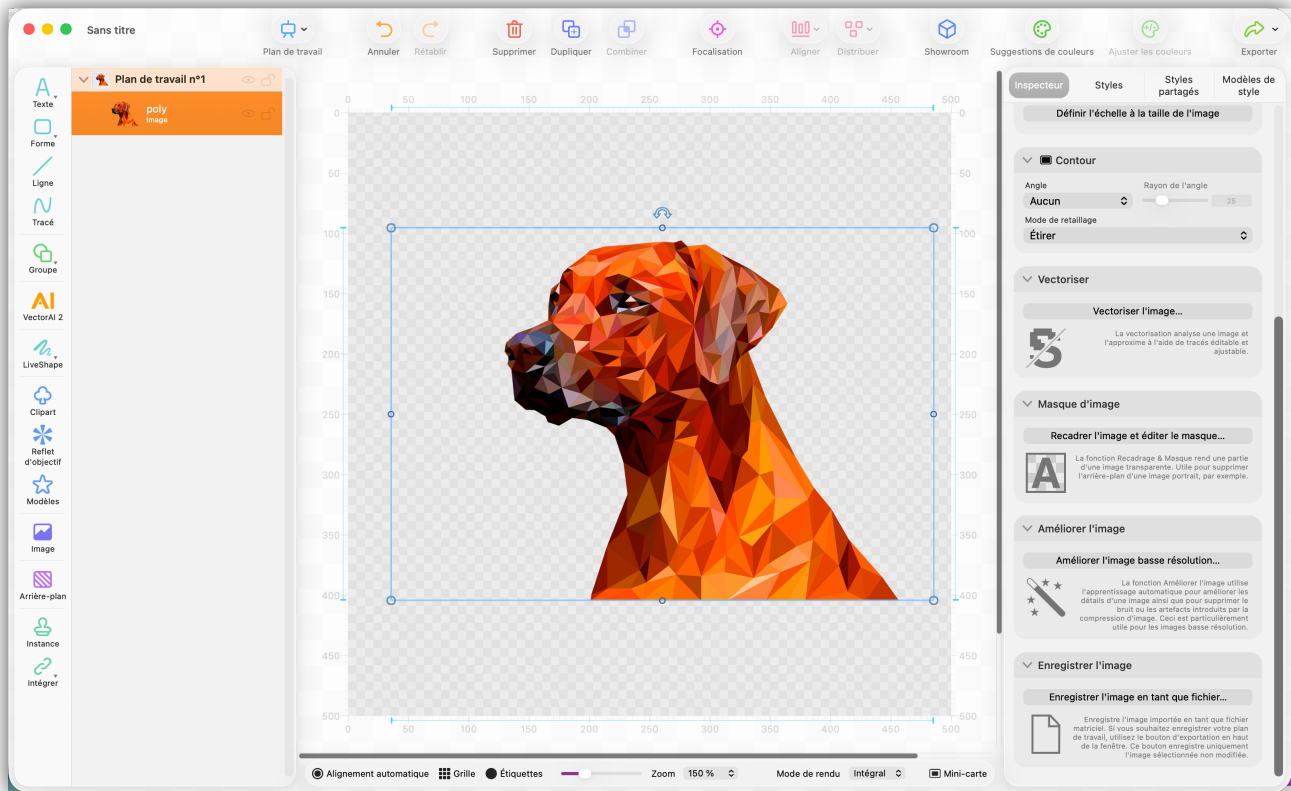
« Annuler » annule la dernière action.

« Rétablir » rétabli le résultat de la dernière action.

Sélectionnez « Réinitialiser » pour annuler toutes les actions.



Pour terminer le processus et quitter le mode de masquage, cliquez sur « Appliquer ».

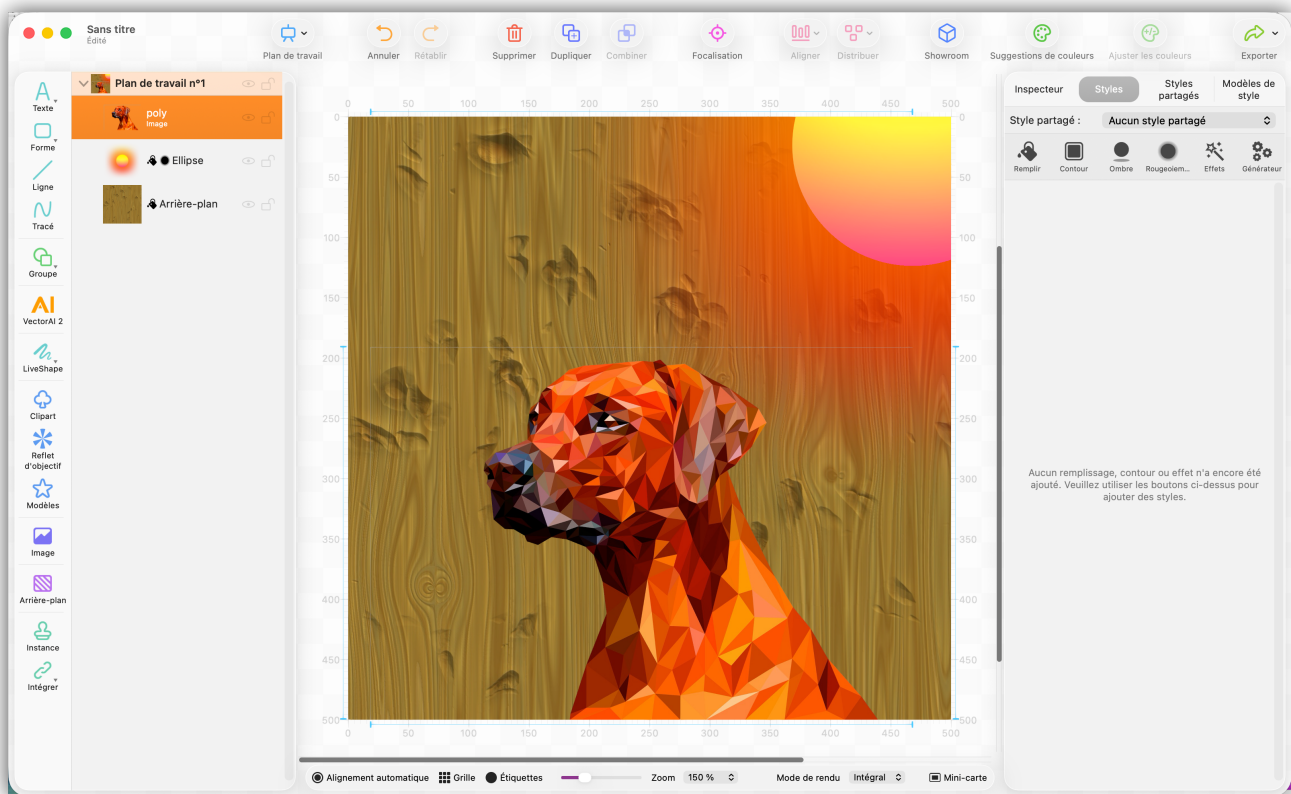


Les zones sélectionnées sont désormais transparentes.



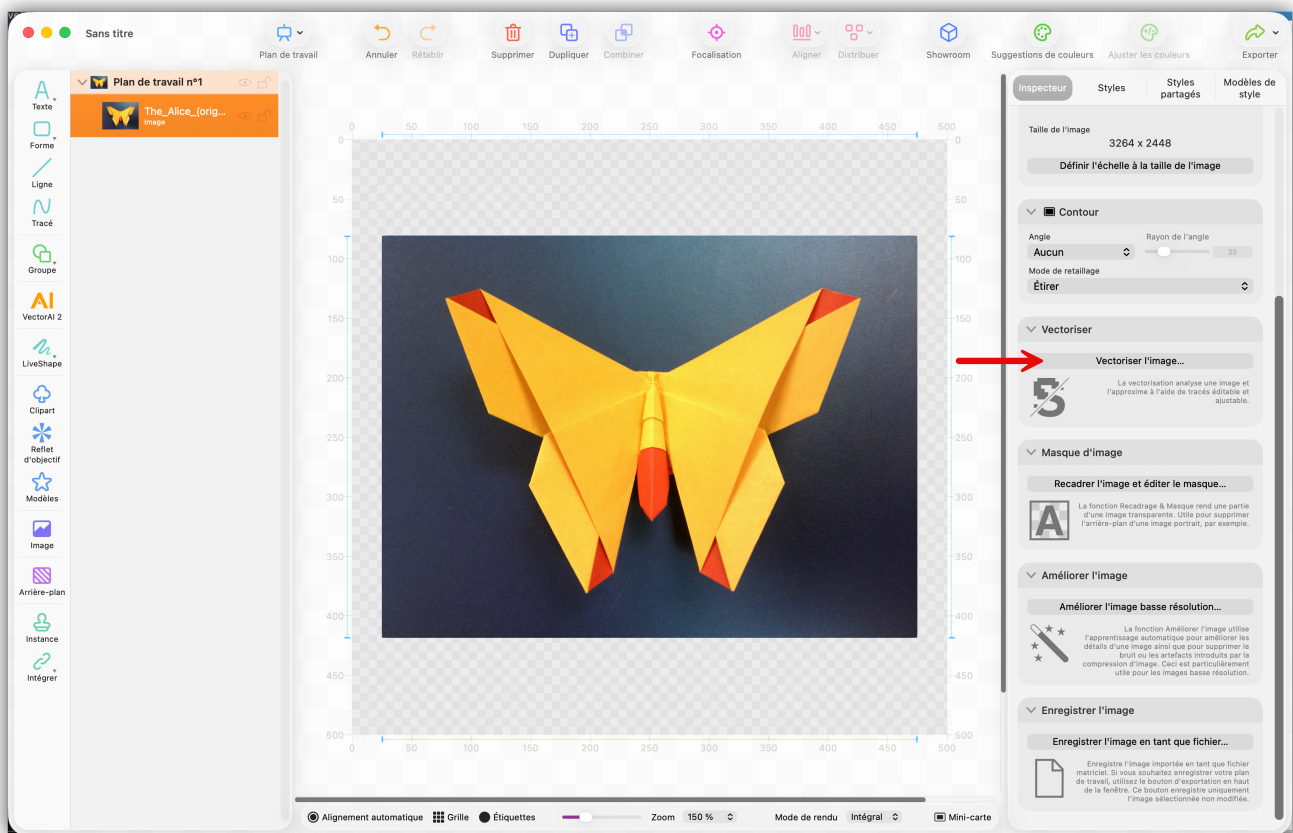
L'image originale sera toujours préservée. Vous pourrez ainsi toujours entrer en mode masquage et y réaliser des modifications supplémentaires à tout moment.

Vous pouvez désormais utiliser l'objet recadré comme vous le souhaitez.
Vous pouvez, par exemple, le combiner avec des objets et des filtres pour créer une toute nouvelle image :

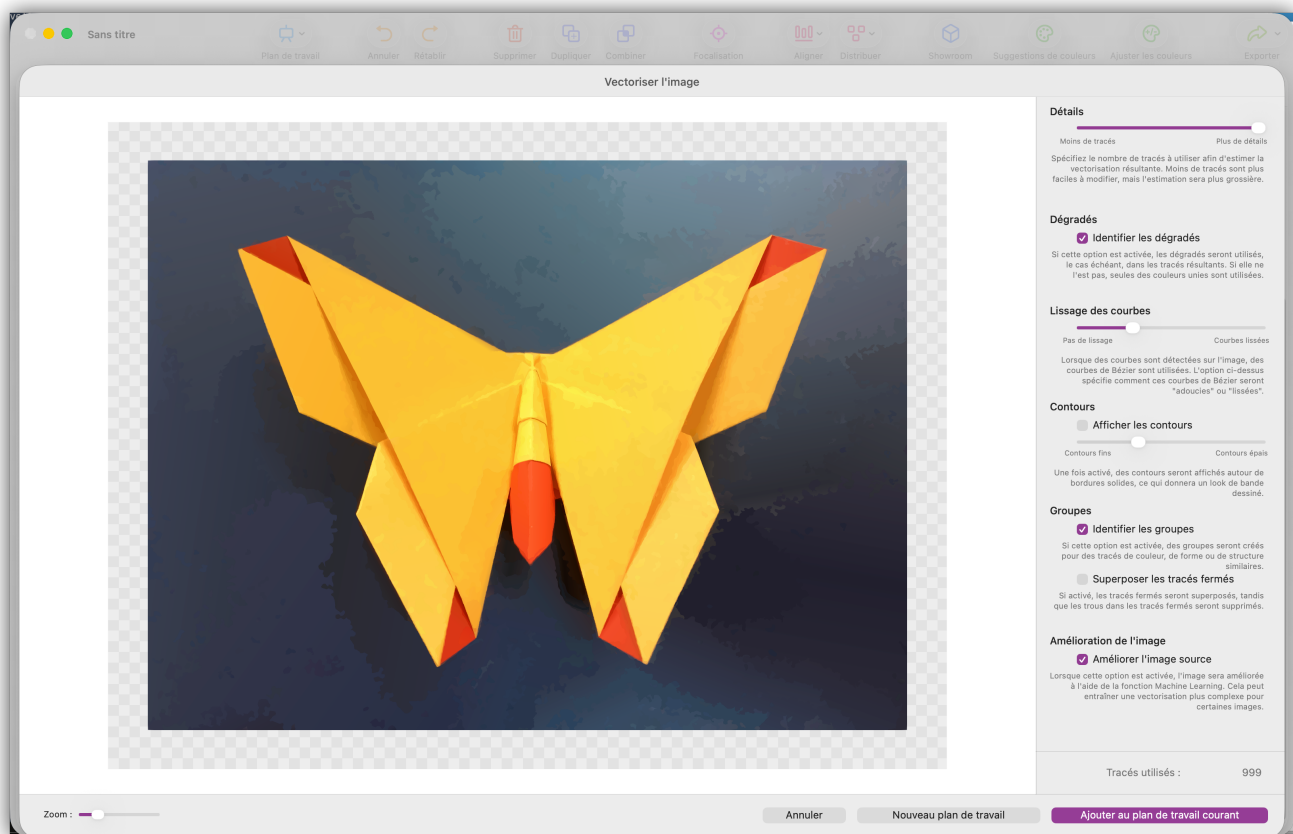


6.4. Vectoriser une image

La fonction de vectorisation génère des tracés retillables (redimensionnables) et modifiables à partir d'une image graphique matricielle. Ces tracés peuvent ensuite être agrandis, réduits ou modifiés en fonction de leurs proportions sans aucune perte de qualité.



Sur le plan de travail, sélectionnez l'image que vous souhaitez vectoriser, puis cliquez le bouton « Vectoriser l'image » dans la rubrique Vectoriser de l'onglet Inspecteur. Logoist va alors générer une image vectorielle à partir de l'image matricielle. Selon la complexité de l'image à vectoriser, ce processus peut prendre un certain temps.

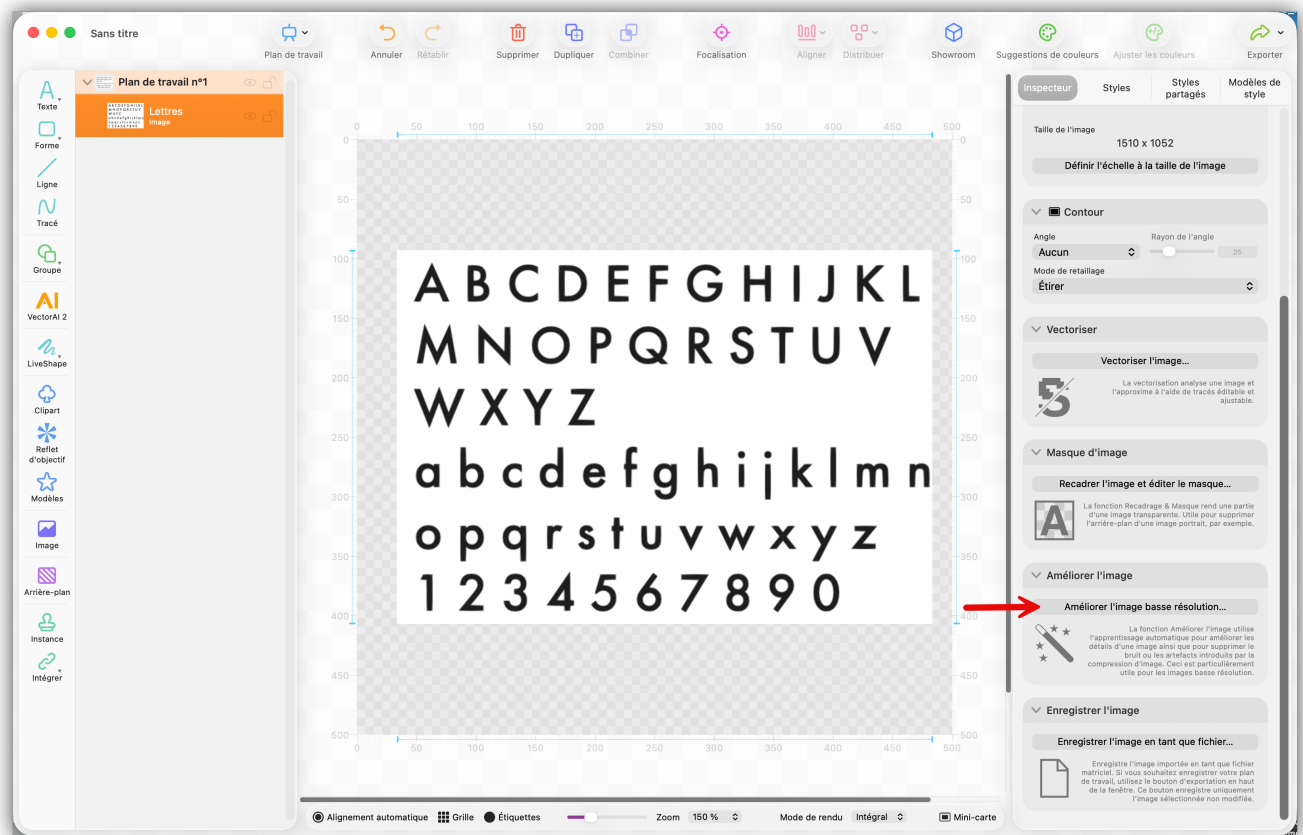


Utilisez les options disponibles dans le panneau de droite pour ajuster l'image vectorielle générée en fonction de vos besoins et de vos idées.

Une fois que vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur « Nouveau plan de travail » ou « Ajouter au plan de travail actuel » pour revenir en mode d'édition.

6.5. Améliorer une image

La fonction d'amélioration de l'image permet, entre autres, d'optimiser les images basse résolution et de supprimer les artefacts.



Sur le plan de travail, sélectionnez l'image que vous souhaitez améliorer et cliquez sur le bouton « Améliorer l'image basse résolution » dans la rubrique « Améliorer l'image » de l'onglet « Inspecteur ».

Logoist générera alors une version optimisée de l'image. En fonction de sa complexité, ce processus peut prendre un certain temps.



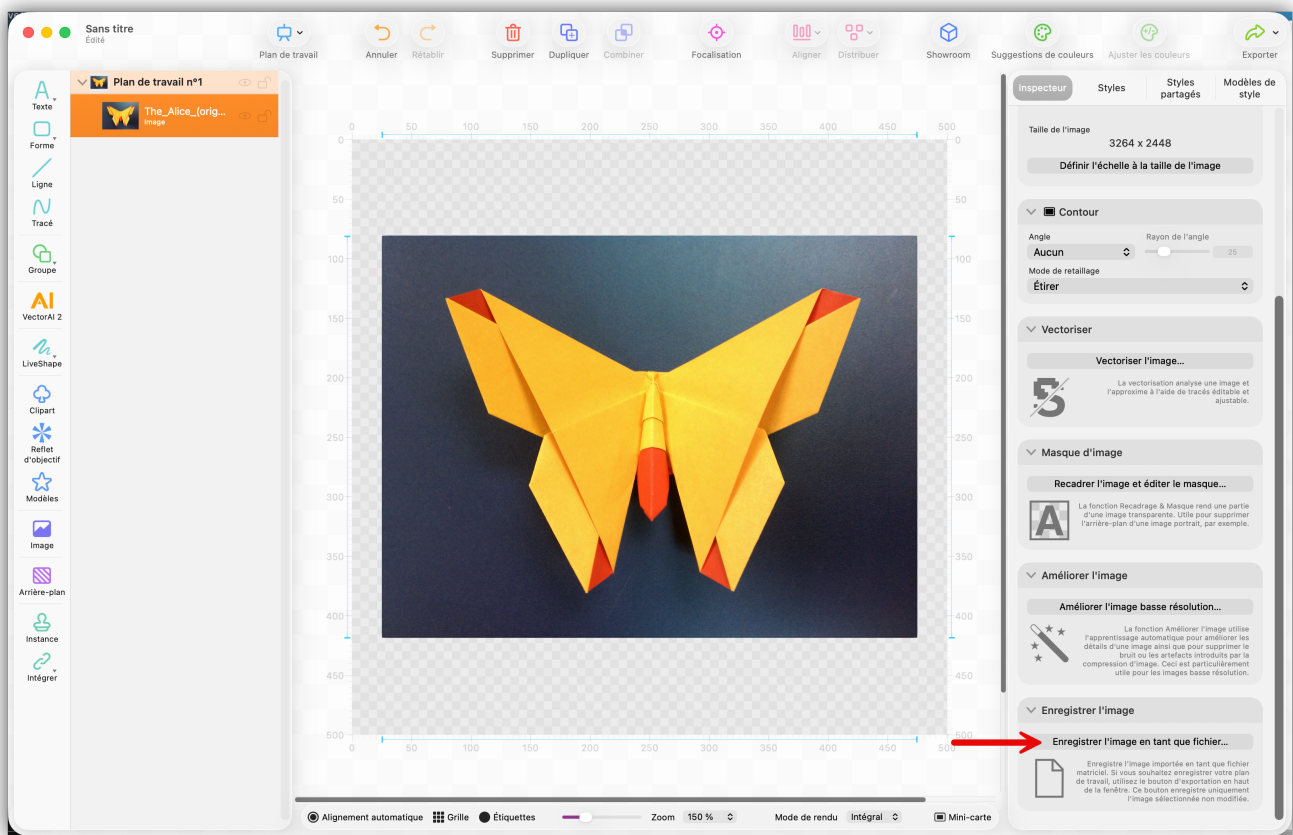
En utilisant les options du panneau de droite, vous pouvez définir le facteur de mise à l'échelle et le niveau de réduction du bruit.

Déplacez la souris sur l'image afin de zoomer sur des zones particulières de l'image.

Une fois que vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur « Appliquer » pour revenir en mode d'édition.

6.6. Enregistrer l'image en tant que fichier

Vous pouvez enregistrer une image en tant que fichier directement à partir du plan de travail. L'image sera exportée telle quelle.



Sur le plan de travail, sélectionnez l'image que vous souhaitez enregistrer et cliquez sur le bouton « Enregistrer l'image en tant que fichier ... » dans la rubrique « Enregistrer l'image » de l'onglet « Inspecteur ».

Saisissez le nom du fichier et sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer l'image depuis la fenêtre de dialogue qui apparaîtra puis cliquez le bouton « Enregistrer ».



Cette fonction n'enregistrera que l'image sélectionnée. Pour enregistrer une copie de tout votre plan de travail, utilisez le bouton « Exporter » situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre de l'application.

7. Tutoriel de réalisation d'un tracé

L'outil Tracé est un outil puissant, facile à maîtriser.

Lorsque vous vous serez familiarisés avec son utilisation, l'outil Tracé augmentera significativement vos possibilités graphiques, tout particulièrement si vous souhaitez créer du contenu personnalisé.

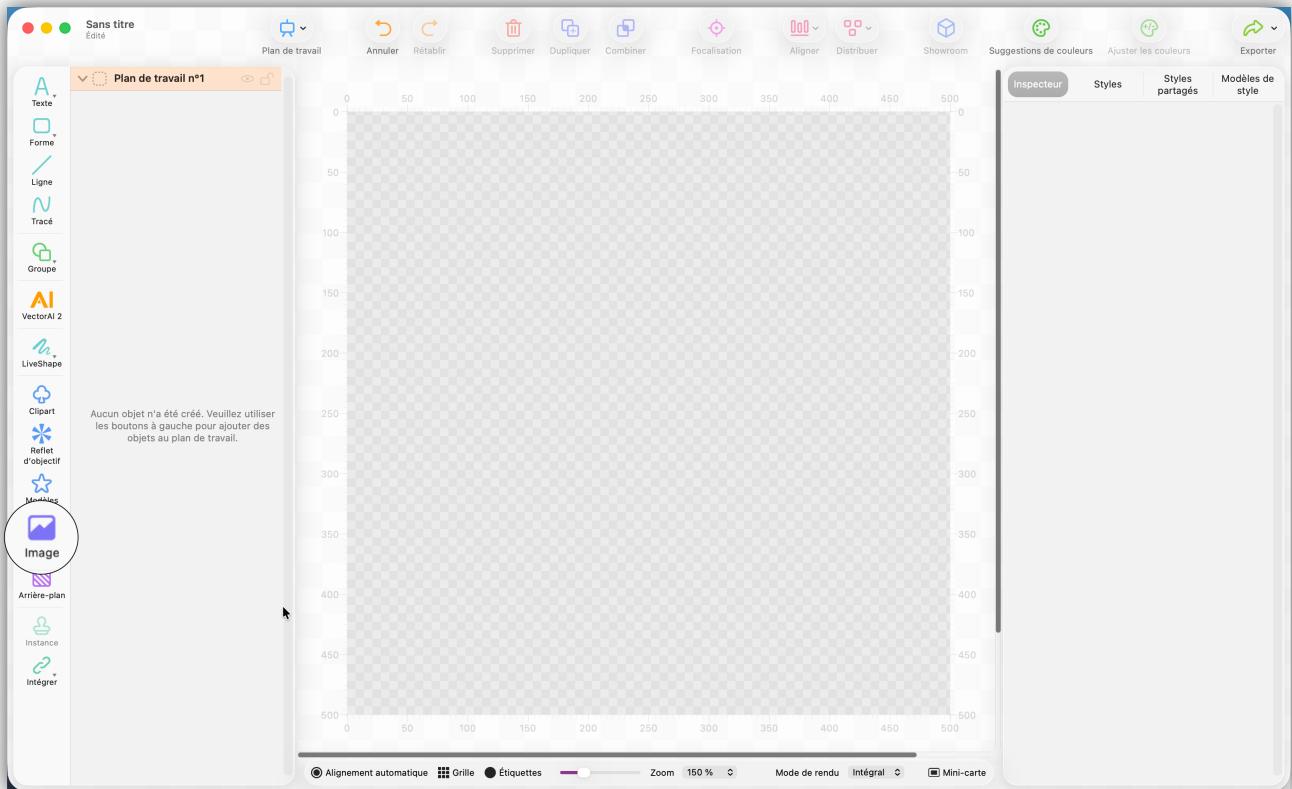
Le moyen le plus simple de vous familiariser avec l'outil tracé est de « Tracer » une image existante.

7.1. Préparer une image de référence

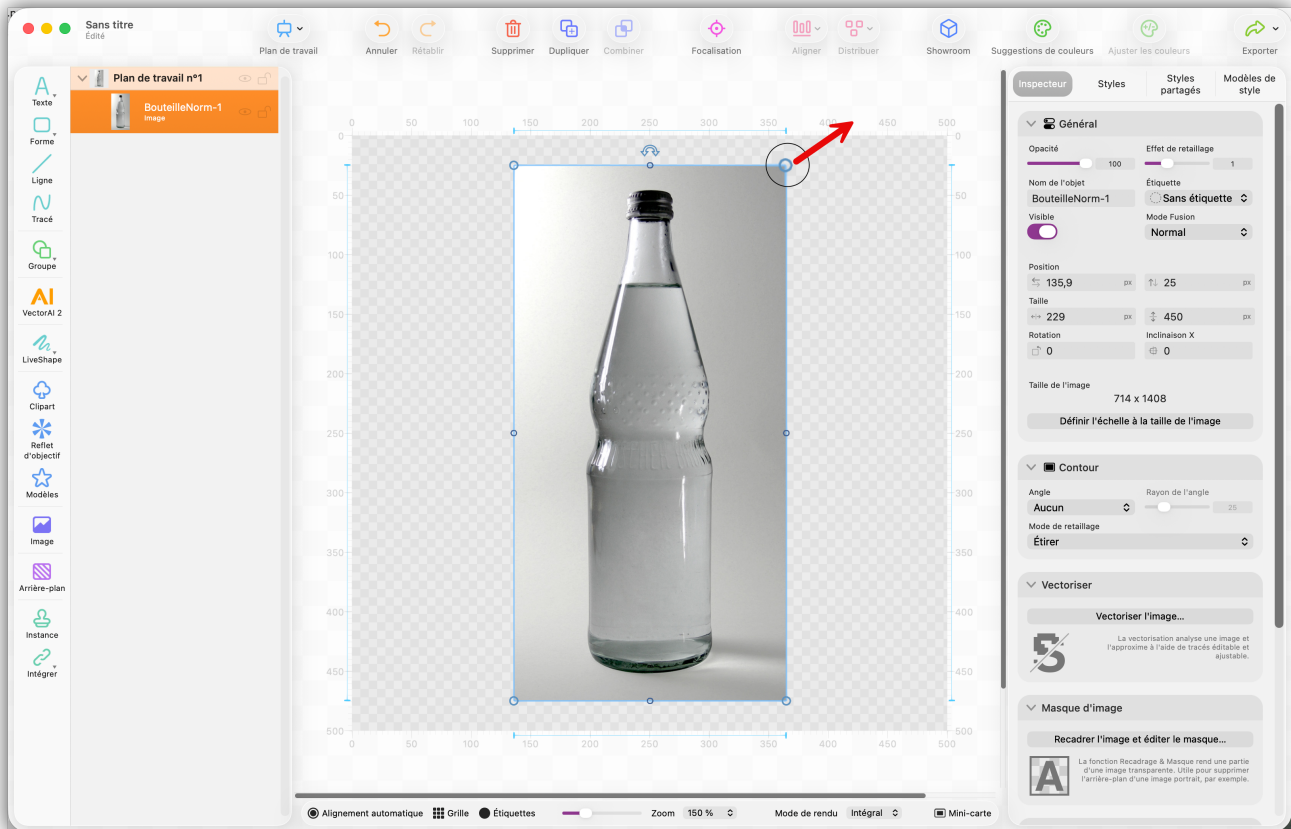
Dans ce tutoriel nous allons utiliser l'image d'une simple bouteille.

L'image est librement téléchargeable sur Wikimedia Commons à l'adresse suivante : [Bouteille d'eau](#)

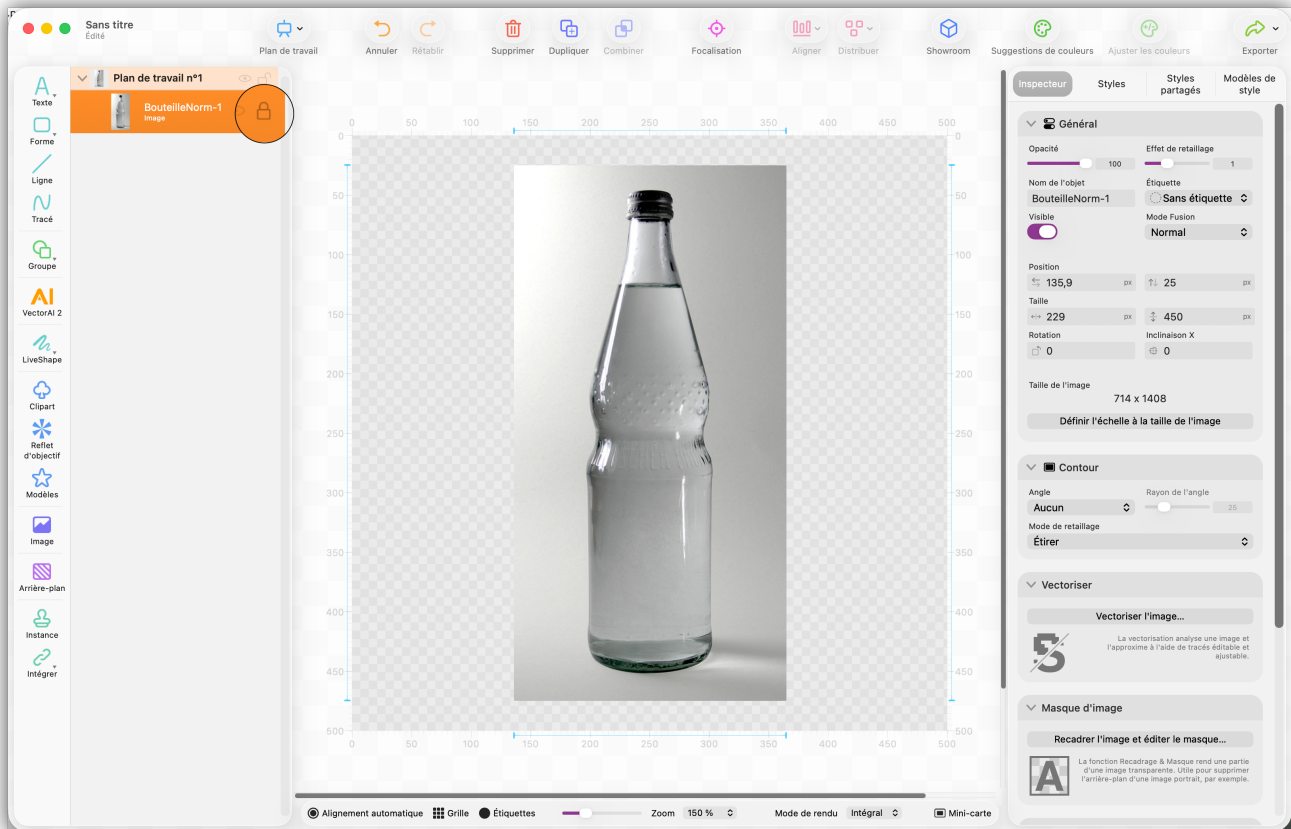
Pour commencer nous allons placer l'image sur le plan de travail :



- Créez un nouveau document.
- Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône « Image ».
- Dans la fenêtre de sélection de fichier, sélectionnez le fichier de l'image et ouvrez-le.



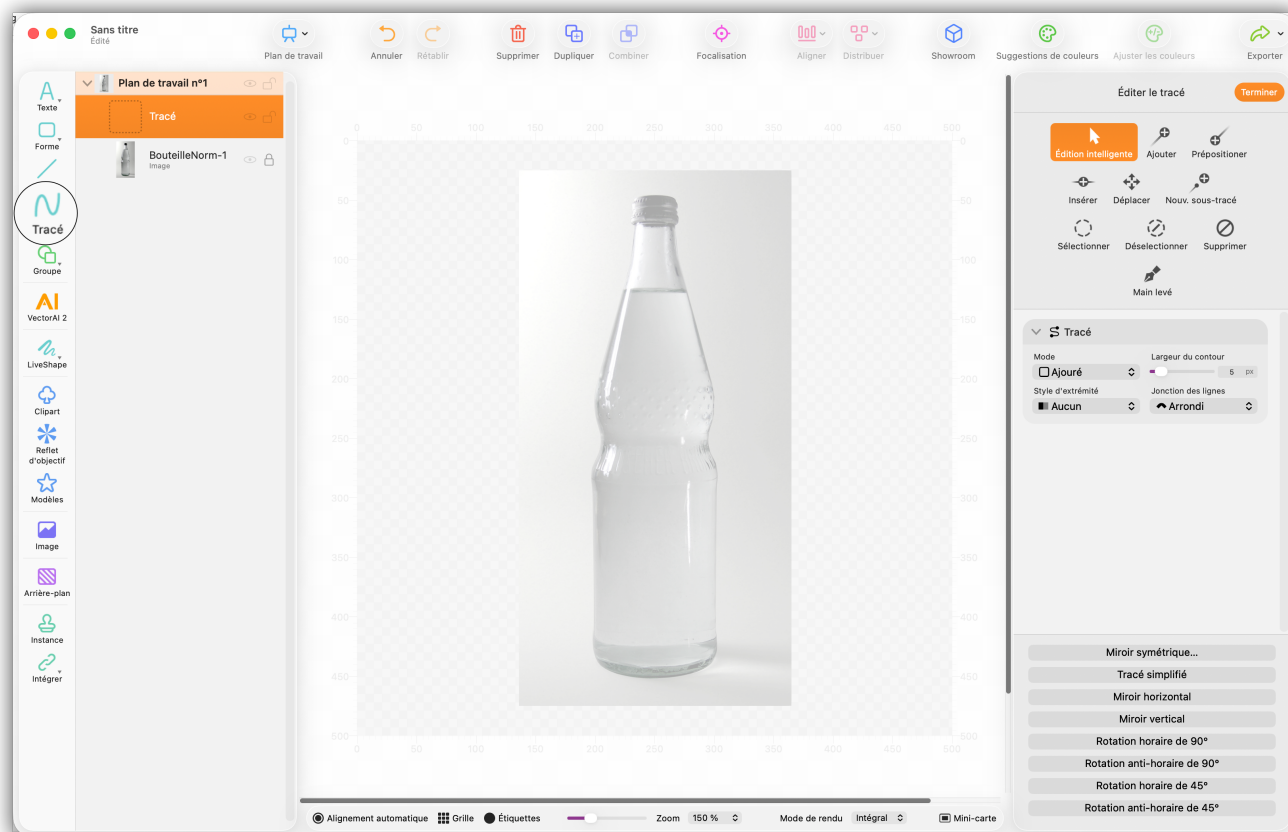
- Redimensionnez l'image de sorte que les contours du sujet à traiter soient bien visibles.



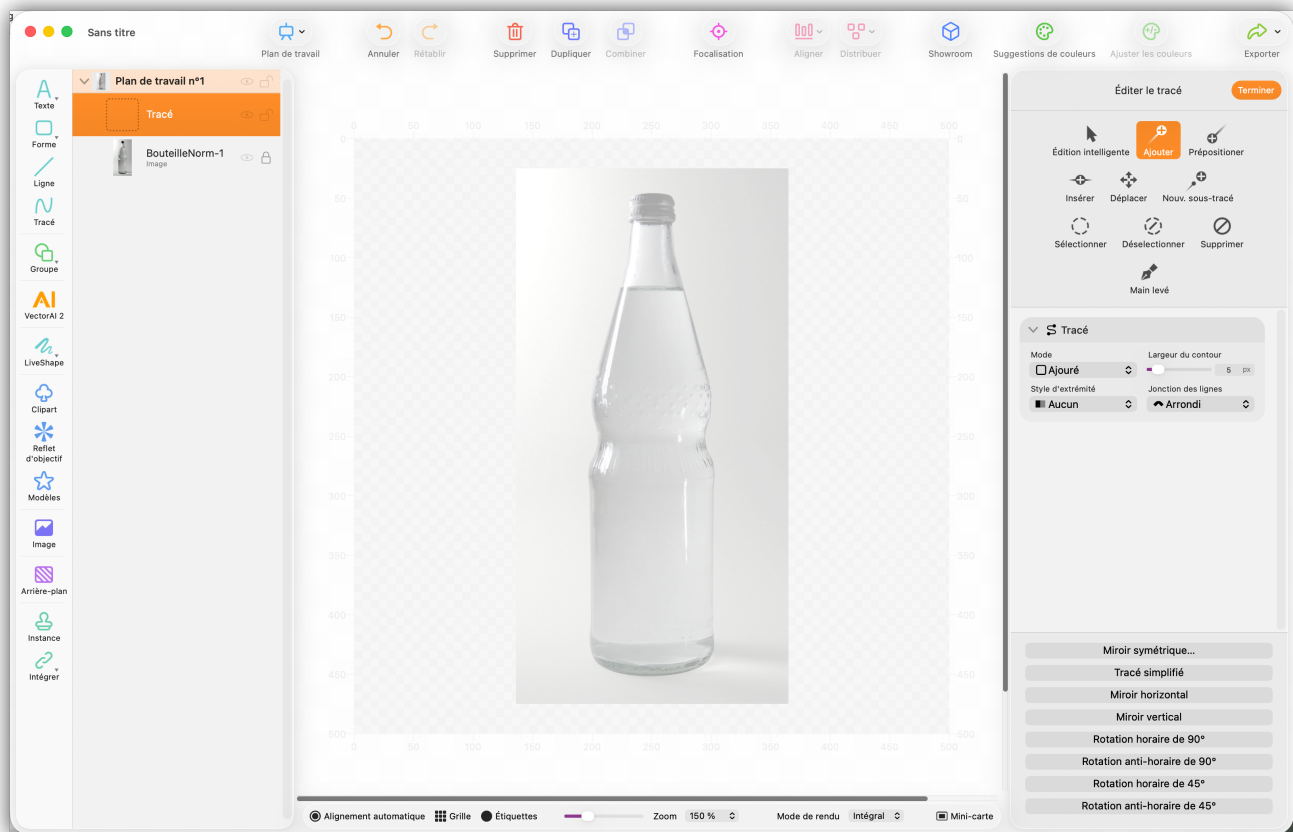
Verrouillez l'objet en cliquant la petite icône de cadenas dans le panneau de gauche.

7.2. Ajouter un tracé

- Pour ajouter un nouveau tracé, cliquez sur « Tracé ».



- Continuez en sélectionnant l'option « Ajouter » dans le panneau de droite.
- Définissez la largeur du contour à 2 :



Zoomez le plan de travail afin d'améliorer la visibilité des contours et rendre le dessin des tracés plus facile en ajustant l'option de zoom dans la barre inférieure du plan de travail.

- Vous pouvez commencer le tracé.
Cliquez dans le plan de travail pour définir le point de départ.
Chaque clic va ajouter un nouveau point de connexion. Suivez la ligne de droite de la bouteille jusqu'à ce qu'à atteindre la première courbure de la bouteille. Comme indiqué ci-dessous.



- Cliquez un point à la fin de la courbure et maintenez le bouton de la souris pressé.

Lorsque vous déplacez la souris tout en maintenant le bouton pressé, une poignée supplémentaire apparaît.

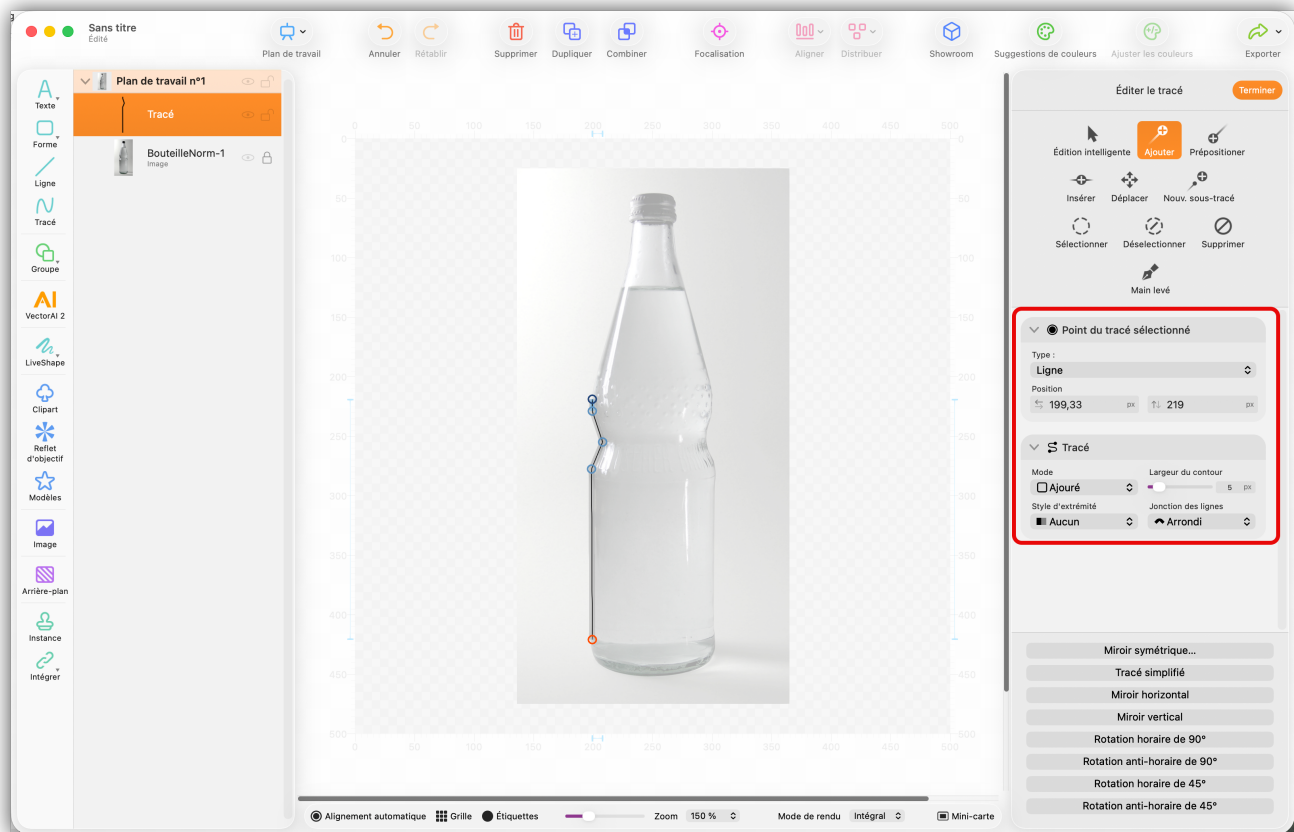


Déplacez la souris pour contrôler l'angle et la courbure du tracé et essayer de suivre précisément le contour de la bouteille.

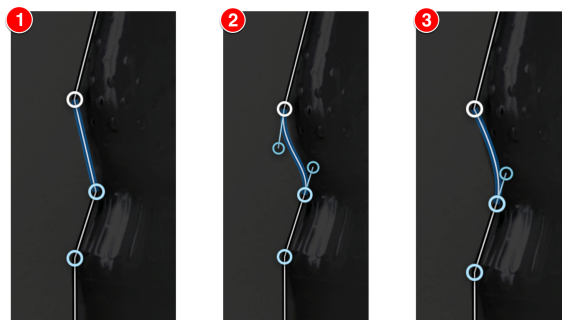
Vous pouvez cependant toujours modifier la pente de la courbe de Bézier en déplaçant la poignée d'ajustement bleue.



Une fois qu'un point du tracé est sélectionné, vous pouvez définir le type de la courbe dans le panneau de droite.



Logoist propose les types suivants :



1. « **Ligne** » trace des lignes droites et non pas en courbe de Bézier.
2. « **Courbe de Bézier** » trace des lignes incurvées et fournis des points de déplacement à chaque extrémité de la ligne.
3. « **Courbe Quad** » n'affecte que le rendu au début du trait et propose une poignée pour ajuster la pente.



- Continuez ainsi jusqu'au milieu de l'image et essayez de coller autant que possible aux contours de la bouteille.

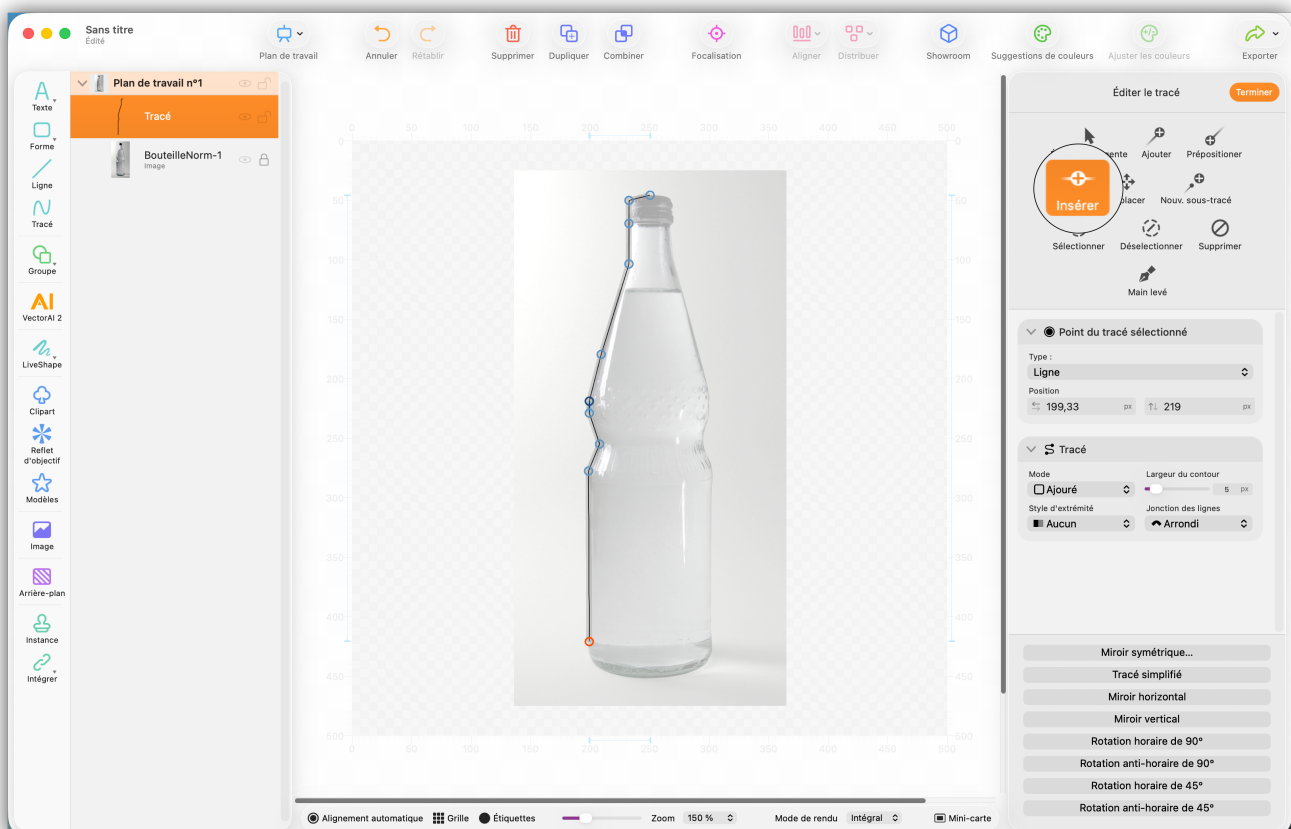


Dans certains cas il peut être difficile de se positionner correctement à cause de l'alignement automatique.

Pour éviter cela vous pouvez désactiver l'alignement automatique dans les préférences d'alignement.

Veuillez vous référer [Alignement](#) pour plus d'informations.

Utilisez les options « Édition intelligente » et « Insérer » pour ajouter des points au tracé existant ou éditer des points sur un tracé existant.

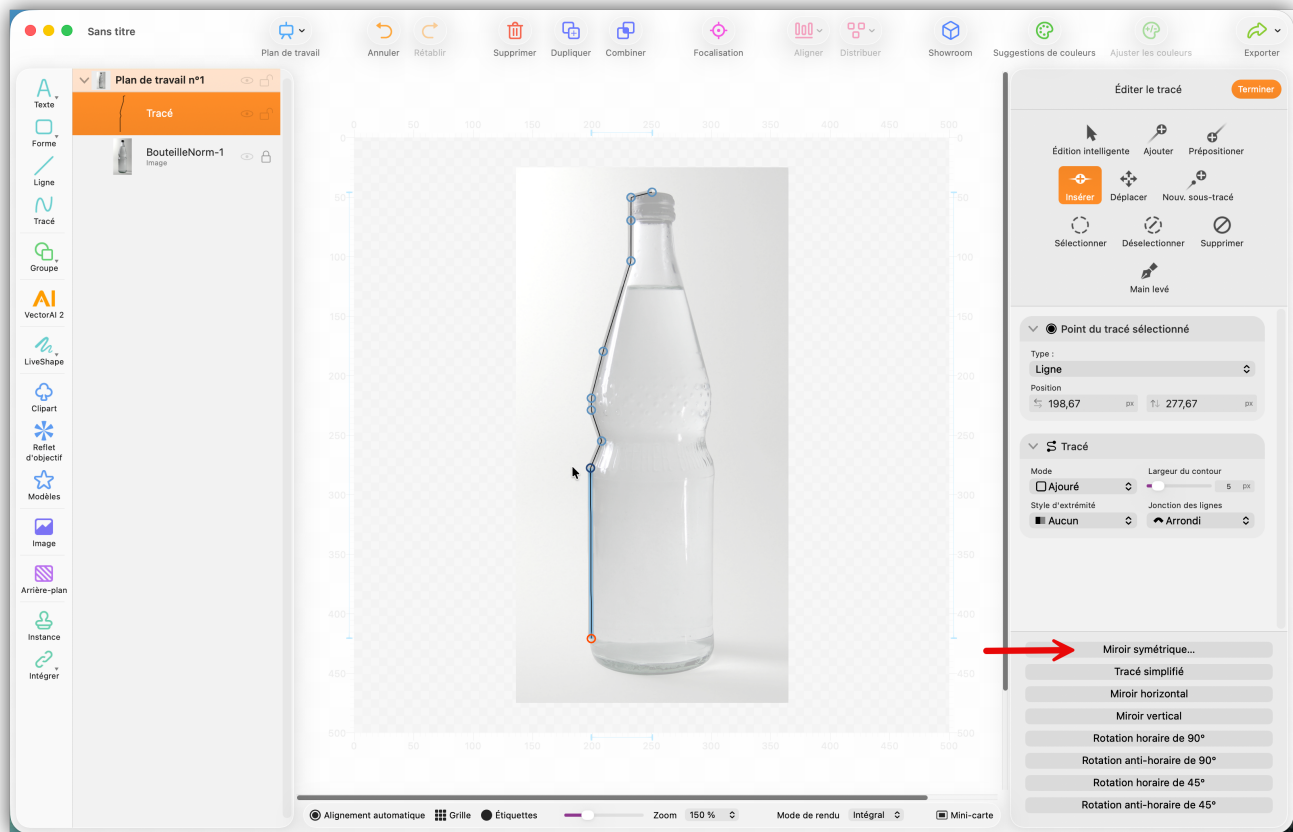


7.2.1. Mise en miroir d'un tracé

Vous venez d'effectuer un tracé couvrant la moitié de la bouteille.

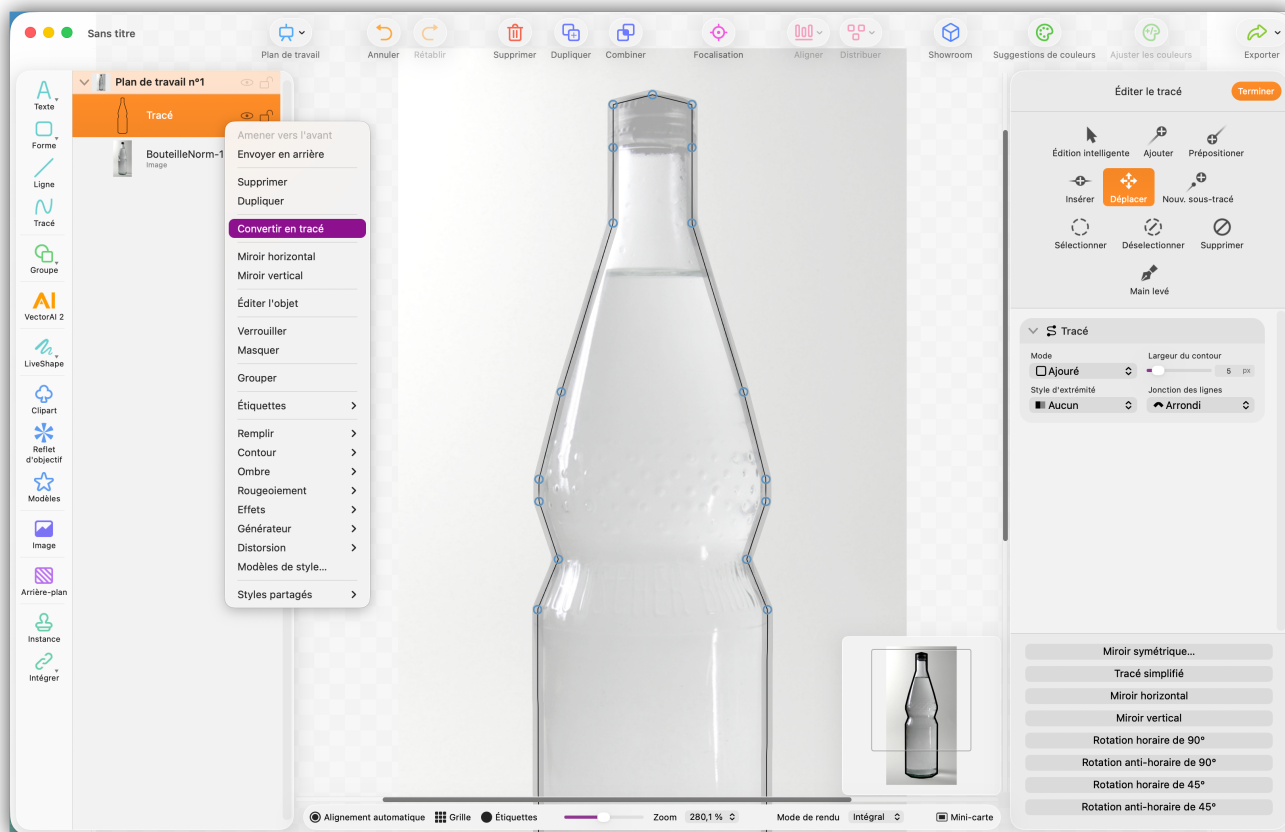
Dans la mesure où le tracé correspond à un objet symétrique, nous pouvons utiliser l'outil de mise en miroir.

- Cliquez sur le tracé avec le bouton droit et cliquez le bouton « Miroir Symétrique » dans le panneau de droite.



7.2.2. Convertir des objets en tracés

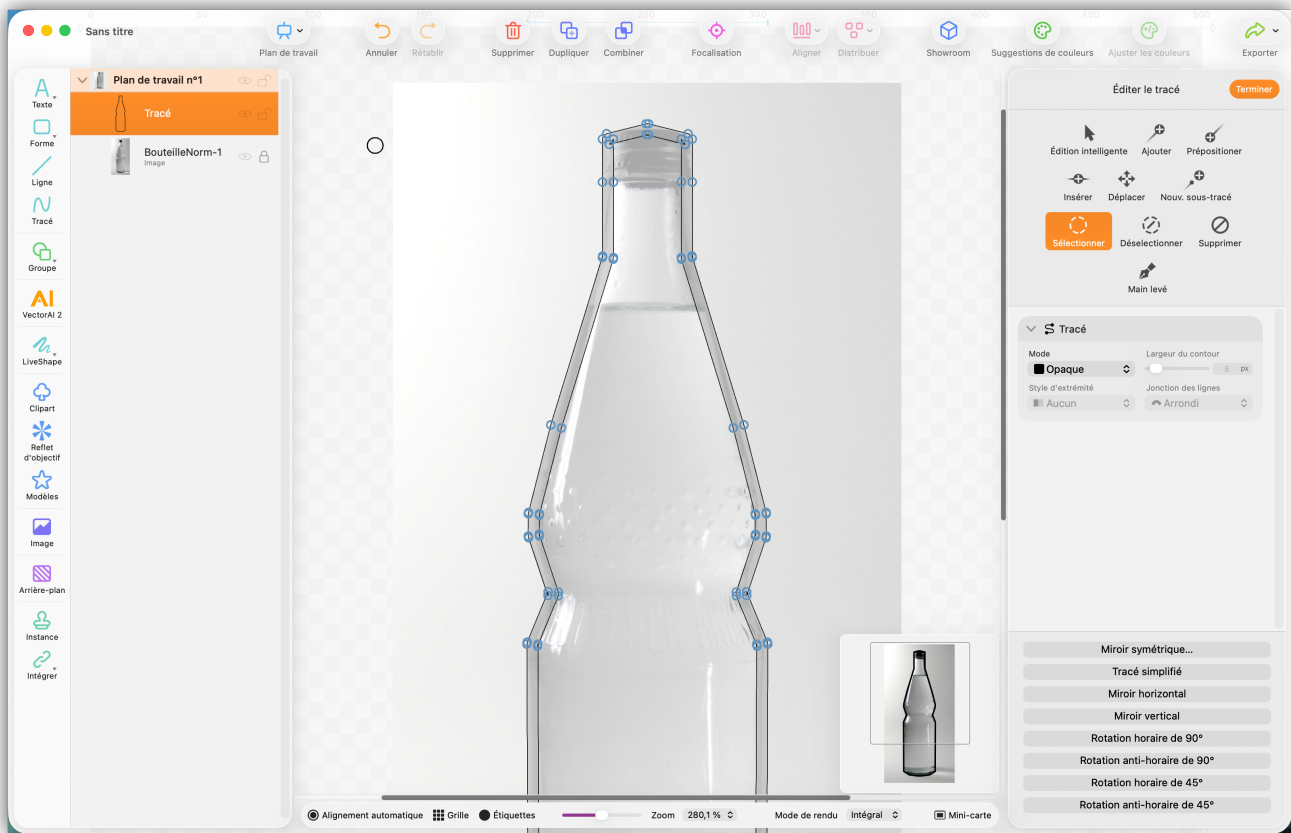
- Dans la liste des objets, faites un clic droit sur le groupe et sélectionnez « Convertir en tracé » afin de fusionner votre sélection en un seul tracé.



7.3. Remplir le contenu d'un objet

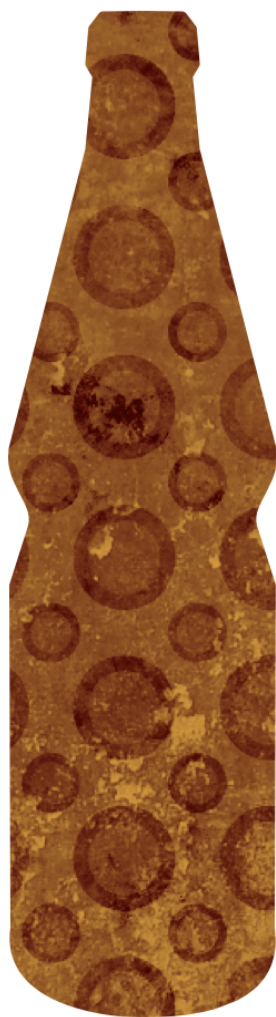
Le processus de conversion des tracés génère un nouveau tracé.

Si vous souhaitez remplir tout l'objet, vous devez supprimer le tracé intérieur.



- Sélectionnez l'outil « Sélectionner » et déplacez-le au-dessus des points constituant le tracé intérieur tout en pressant le bouton de la souris. Assurez-vous de ne pas sélectionner de points sur le tracé extérieur.
- Vous pouvez désélectionner des points en les cliquant tout en pressant la touche **command**.
- Pressez la touche Supprimer pour supprimer le tracé sélectionné.

Après avoir quitté le mode édition, les objets peuvent être remplis en utilisant l'option « Remplir » dans le panneau de droite, par exemple.



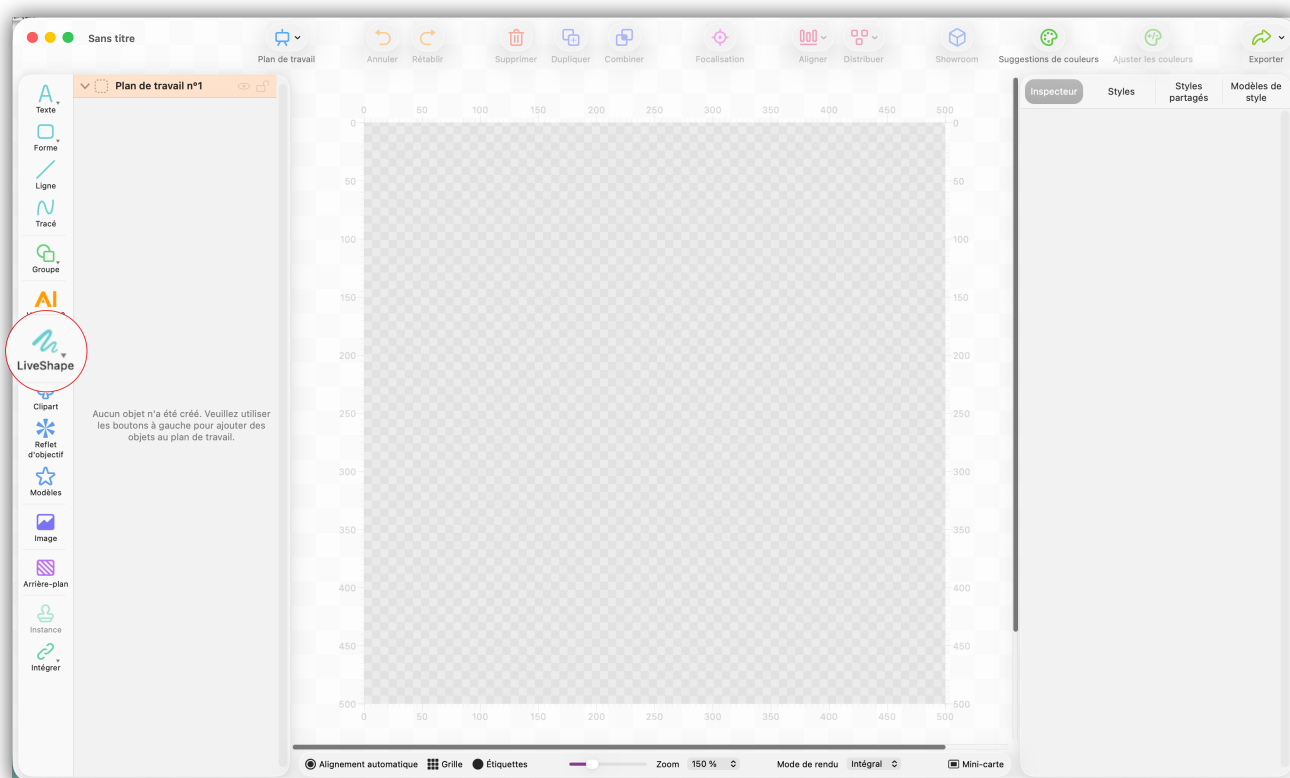
8. LiveShape

La fonction LiveShape permet de créer des formes dynamiques pour dessiner des formes quelconques à main levée. Le terme LiveShape sera utilisé pour désigner une forme dynamique tout au long de ce manuel.

Logoist convertit intelligemment ce que vous dessinez en tracés. L'algorithme reconnaît exactement la manière dont les formes doivent être fermées et traitées, vous pouvez en outre adapter vos outils de dessin à volonté ou donner à vos créations la forme souhaitée.

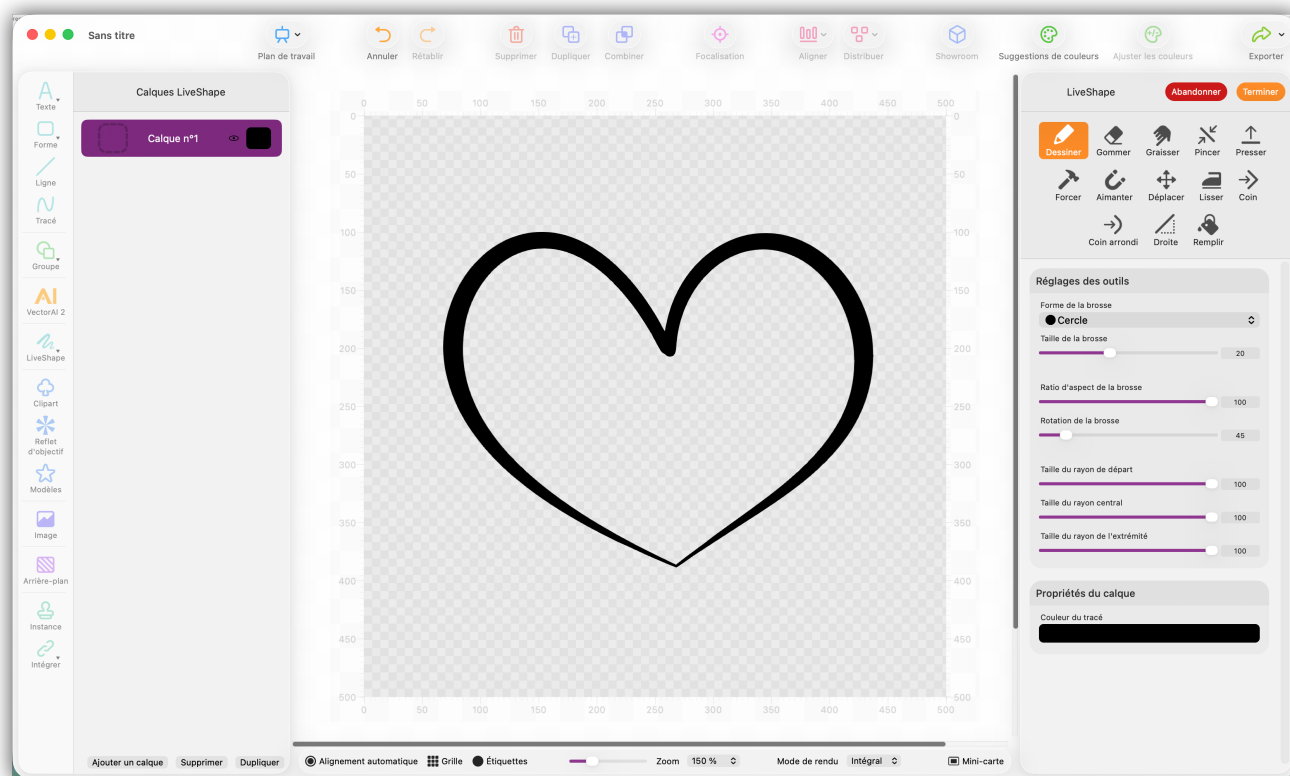
8.1. Débuter avec un LiveShape

Cliquez sur « LiveShape » dans la barre d'outils pour commencer un nouveau dessin :



Après avoir débuté un LiveShape, vous pouvez dessiner n'importe quelle forme avec votre souris et la modifier avec différents outils.

8.2. Outils disponibles avec un LiveShape



Les outils suivants sont disponibles avec un LiveShape :

Dessiner :

Il s'agit de l'outil principal qui vous permet de dessiner des tracés dans un LiveShape.

Gommer :

La gomme vous permet d'améliorer les traits de la brosse que vous avez dessinés ou de les supprimer complètement.

Graisser :

L'outil « Graisser » permet d'étaler les traits de pinceau dans une direction donnée. Le graissage utilise le rayon complet de la brosse.

Pincer :

L'outil « Pincer » permet de sélectionner un côté de la brosse et de l'étendre ou de le rapprocher.

Presser :

L'outil « Presser » permet de déplacer le trait de la brosse avec précision.

Forcer :

Les points de la brosse sont pressés contre le bord de la forme de la brosse.

Aimanter :

Avec l'outil « Aimanter », vous dessinez une ligne vers laquelle les points du tracé sont déplacés par attraction.

Déplacer :

Permet de déplacer l'objet dessiné. Désactivez « Déplacer des formes complètes, y compris les trous » dans les paramètres de l'outil, afin de pouvoir déplacer des trous séparément de la forme, par exemple.

Lisser :

Utilisez cette fonction pour lisser les coups de brosse et égaliser les petites irrégularités.

Coin, Coin arrondi et Droite :

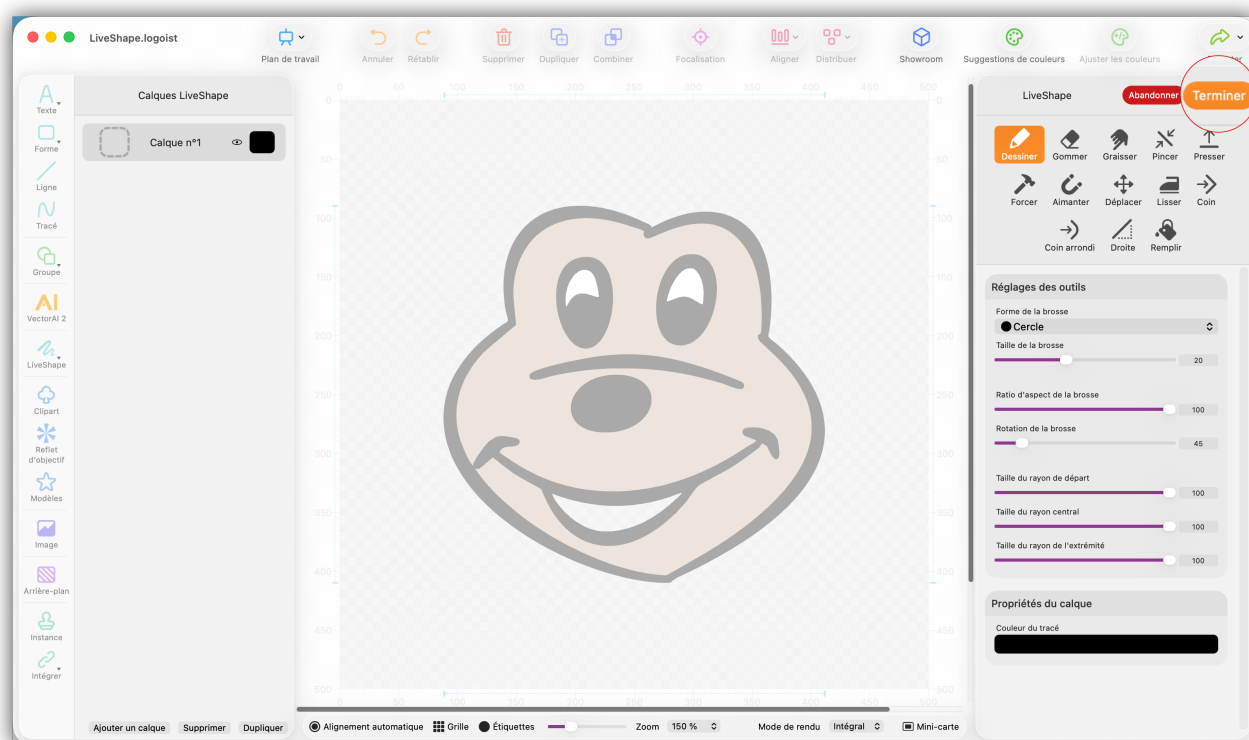
Ces outils vous permettent de créer rapidement et facilement des coins, des coins arrondis et des lignes droites sur les points du pinceau.

Remplir :

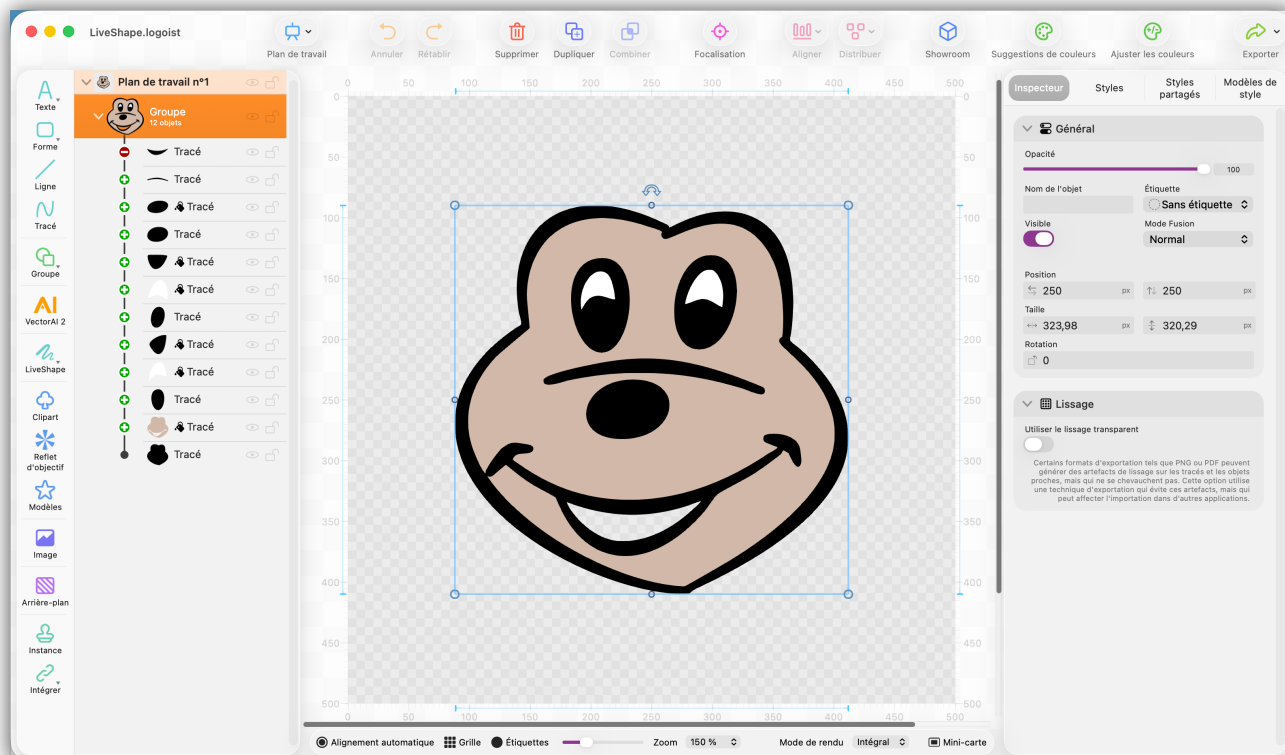
Remplissez les zones intérieures d'une forme avec la couleur de votre choix. Le marquage rouge indique la zone qui peut être remplie.

8.3. Ajouter un LiveShape sur le plan de travail

Si vous êtes satisfait de votre LiveShape et que vous souhaitez maintenant l'appliquer, cliquez sur « Terminer » :



Le LiveShape que vous avez créé est maintenant ajouté au plan de travail en tant que groupe. Il s'agit de tracés individuels qui peuvent être modifiés individuellement par la suite :



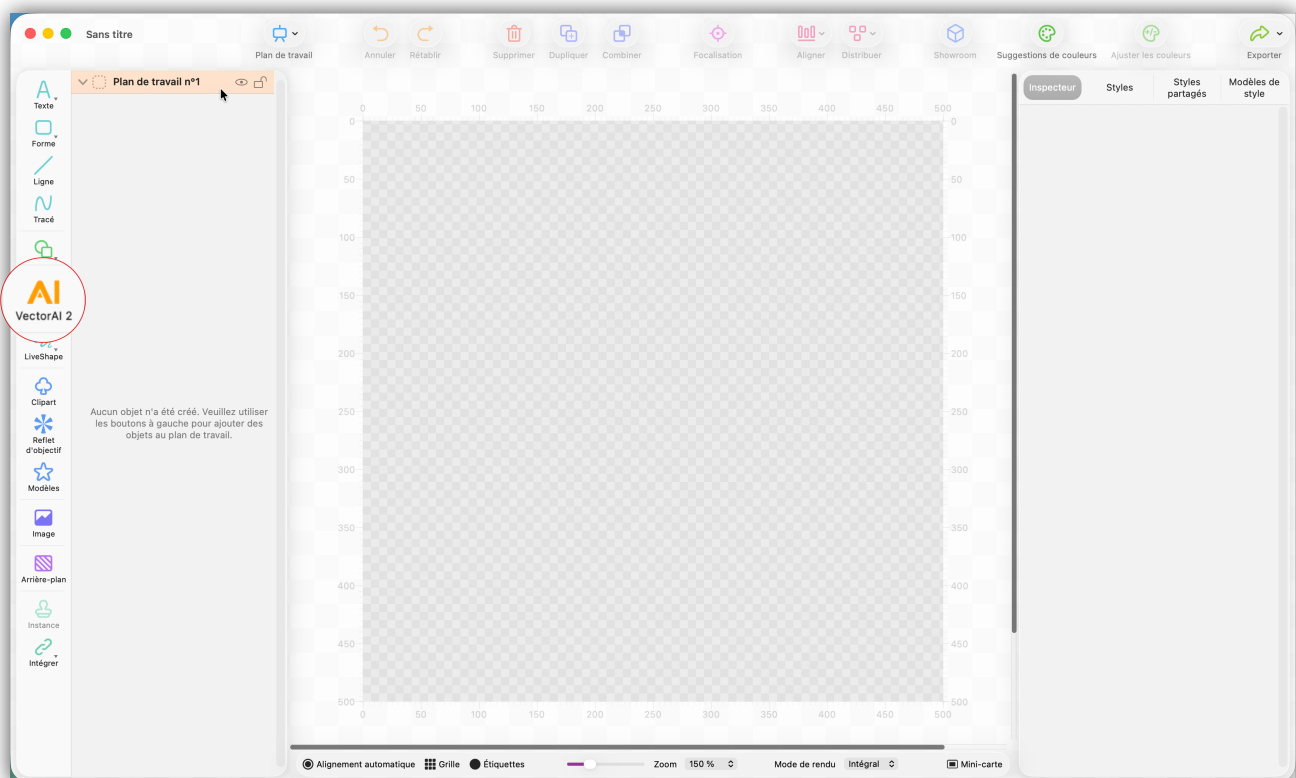
9. VectorAI 2

VectorAI 2 permet de créer rapidement et facilement de nouvelles images grâce à l'Intelligence Artificielle (IA). À cet égard, VectorAI 2 adopte une approche différente de celle de nombreux générateurs d'images. Au lieu d'interpréter librement votre description ou de la compléter par des idées supplémentaires, le système est conçu pour reproduire vos indications avec la plus grande précision possible. Plus vous décrivez l'image souhaitée avec précision, plus le résultat sera pertinent et riche en détails.

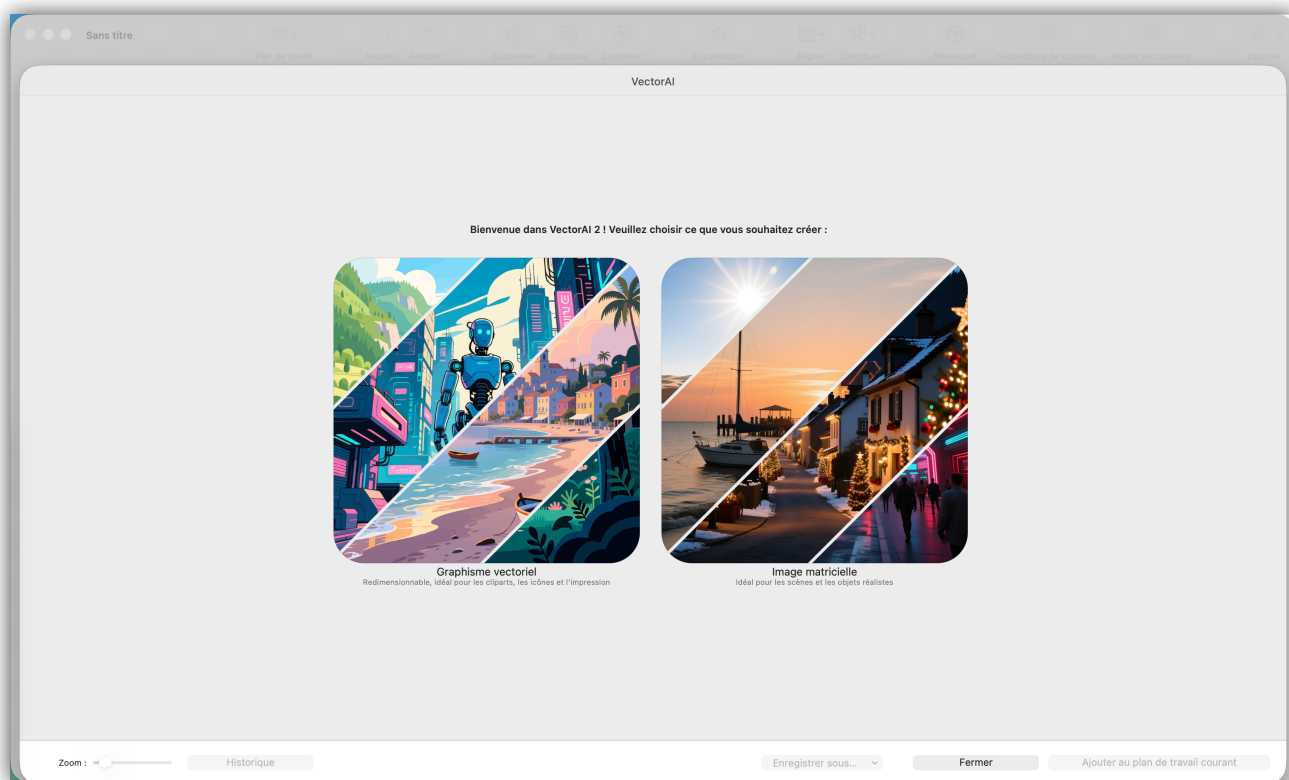
9.1. Générer une image avec VectorAI 2

Cliquez sur « VectorAI 2 » dans la barre d'outils afin de commencer à créer des images vectorielles avec l'IA.

Vous pouvez également ouvrir VectorAI directement depuis la fenêtre de démarrage de l'application.



Sélectionnez le style avec lequel vous souhaitez débiter.



Les choix sont les suivants :

- **Image vectorielle**

Images dont la résolution est indépendante et qui conviennent parfaitement aux cliparts, aux pictogrammes et à l'impression.

- **Image matricielle**

Images représentant des scènes et des objets réalistes.



VectorAI 2 utilise des modèles d'IA très complexes qui nécessitent une quantité considérable de mémoire et de VRAM. C'est pourquoi une connexion au serveur est indispensable. Veuillez vous assurer que vous disposez d'une connexion Internet avec un forfait de données illimité.

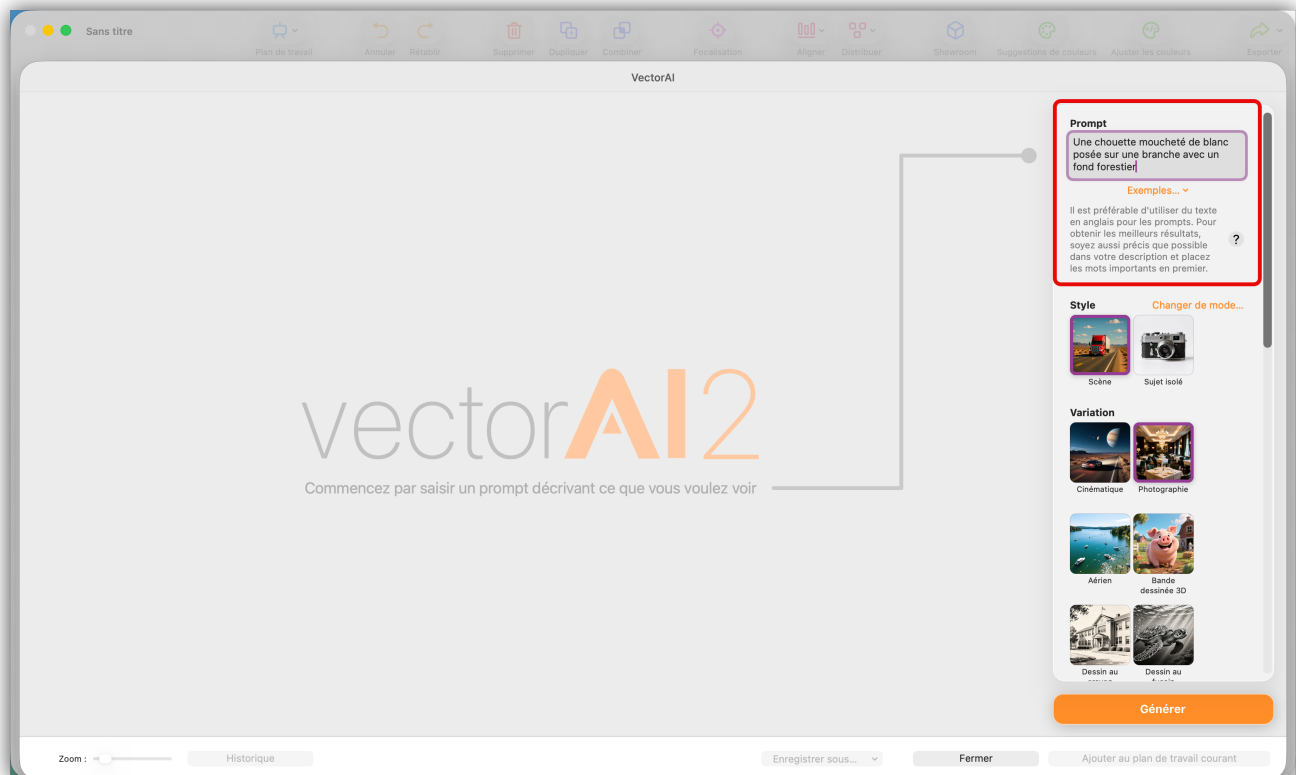
Après avoir choisi un style et téléchargé le modèle d'IA sélectionné, vous avez aussi le choix entre plusieurs variations. Le choix des variations diffère selon le style :



9.1.1. Prompts VectorAI 2

Pour générer une image vectorielle avec l'IA, vous allez avoir besoin de ce que l'on appelle des « prompts ». Il s'agit de mots-clés ou de phrases qui définissent une requête.

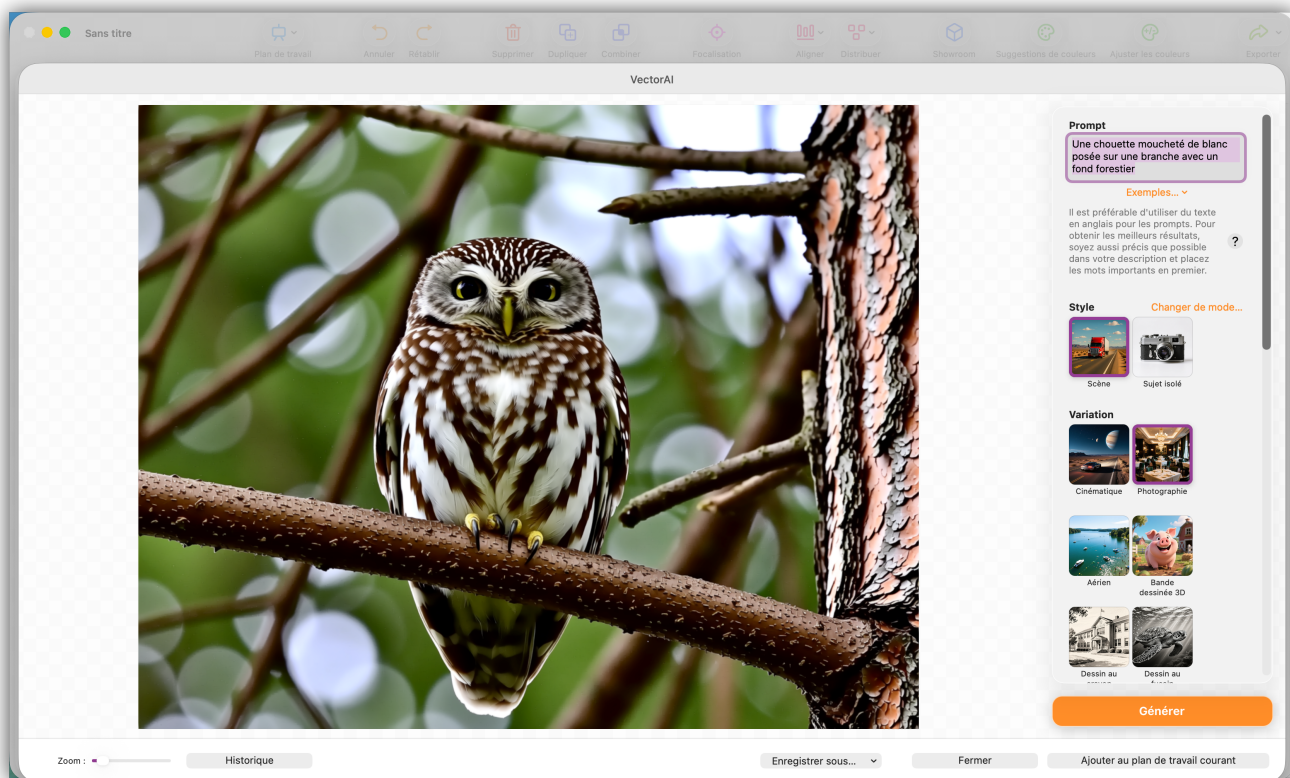
Saisissez les termes de votre requête dans le champ « Prompt » à droite :



Afin que VectorAI puisse correctement traiter votre requête, veuillez n'utiliser que des mots anglais au risque d'obtenir des résultats surprenants. Lorsque vous rédigez la description de ce que vous voulez obtenir, essayez d'être aussi précis que possible et mentionnez les caractéristiques les plus importantes en premier. NDTR : Les prompts en français fonctionnent aussi.

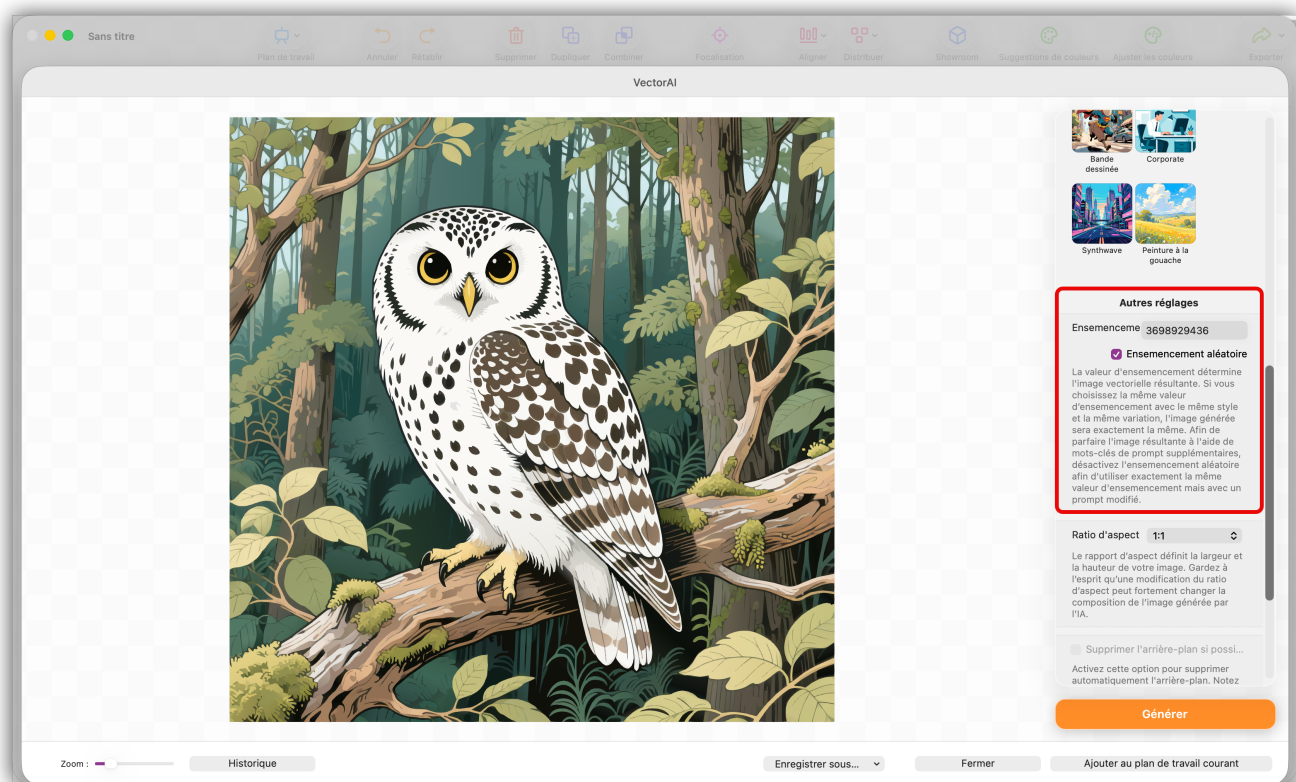
Cliquez ensuite le bouton « Générer ». Dans la mesure où les résultats peuvent considérablement varier d'une génération à l'autre, plusieurs tentatives peuvent être nécessaires avant d'obtenir un résultat satisfaisant.

Lorsque vous êtes satisfait du résultat et que vous souhaitez ajouter l'image au plan de travail afin de continuer à la modifier, cliquez sur le bouton « Ajouter au plan de travail courant » en bas à droite.

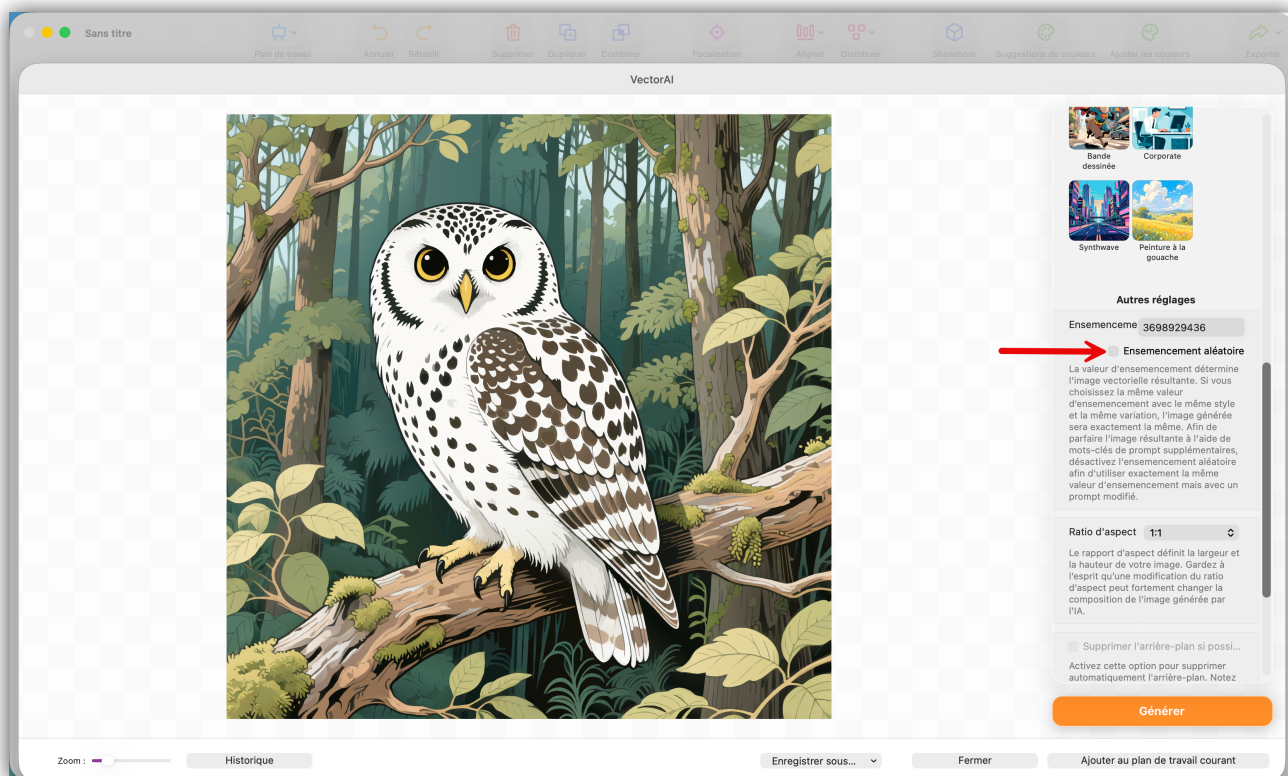


9.1.2. Valeur d'ensemencement

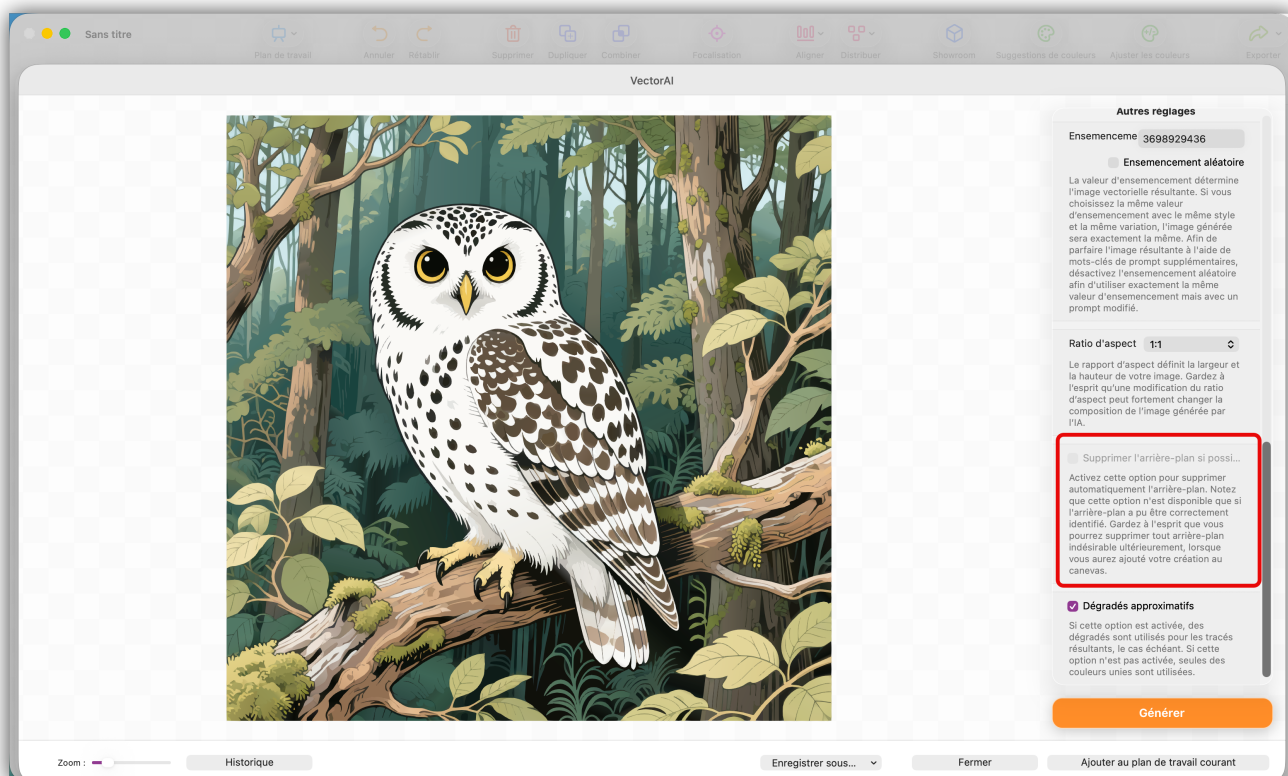
La valeur d'ensemencement détermine l'image vectorielle résultante. Par défaut, une valeur d'ensemencement aléatoire est prise en compte à chaque génération d'image ce qui permet de créer des images différentes à chaque fois.



Si une image vectorielle résultante vous satisfait, décochez l'option « Ensemencement aléatoire » et affinez votre prompt en ajoutant/supprimant des mots-clés afin de parfaire l'image à la prochaine génération.



Si l'image générée comporte un arrière-plan que vous souhaitez supprimer, cochez l'option « Supprimer l'arrière-plan si possible » :



Cette option n'est disponible que si l'arrière-plan peut être détecté comme un objet unique et homogène. Si l'arrière-plan est trop complexe et se compose de plusieurs tracés, cette option n'est pas sélectionnable.

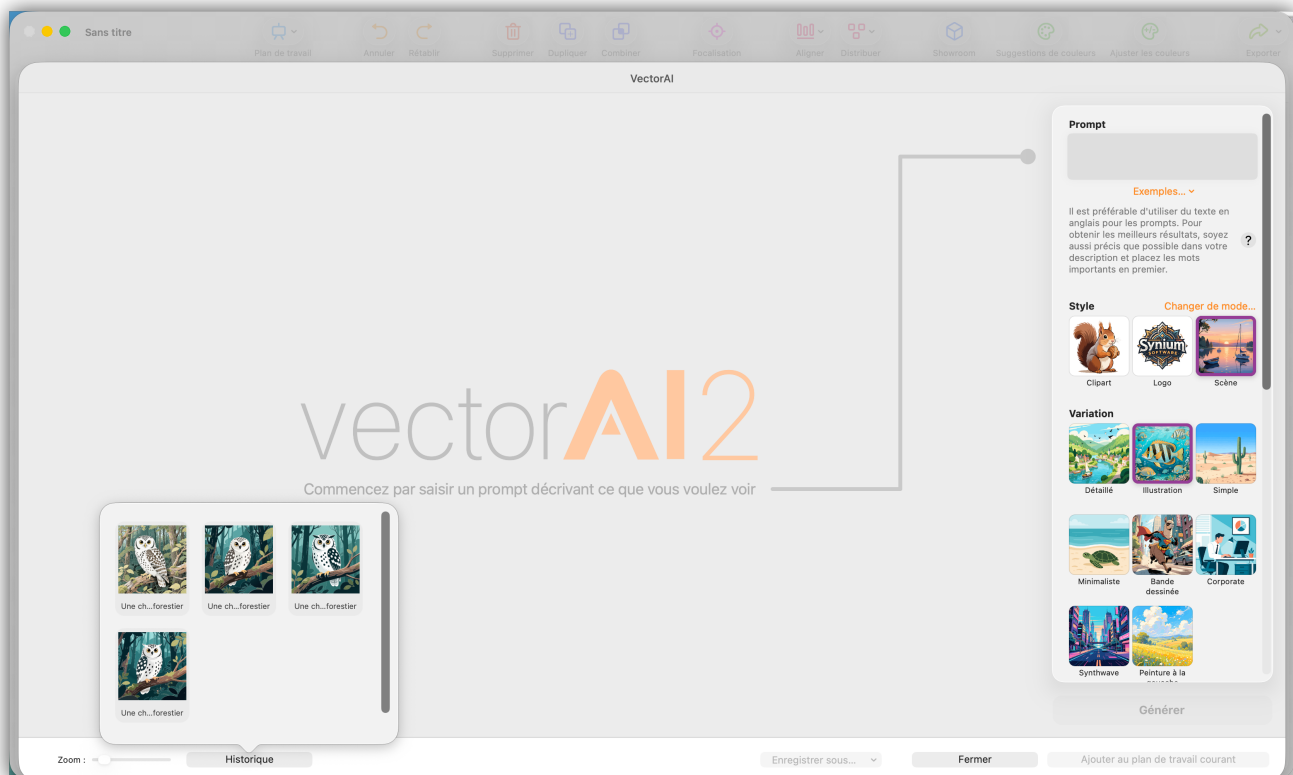


Vous pouvez bien sûr supprimer l'arrière-plan à tout moment par la suite en supprimant les tracés dans Logoist.

9.1.3. Historique

L'historique affiche toujours les derniers résultats obtenus.

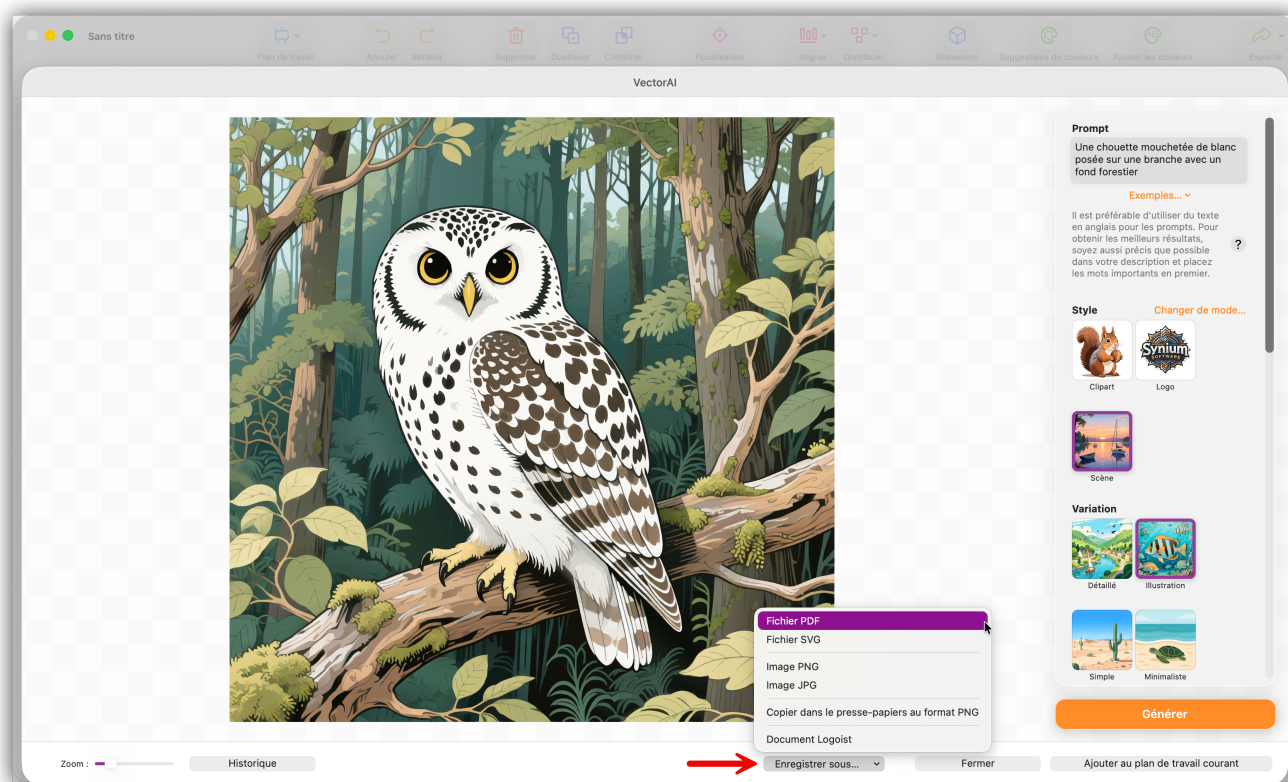
Vous avez ainsi la possibilité de rappeler une image précédemment générée en la sélectionnant :



L'historique n'est pas permanent. Si vous quittez Logoist, l'historique sera réinitialisé.

9.1.4. Exporter l'image vectorielle

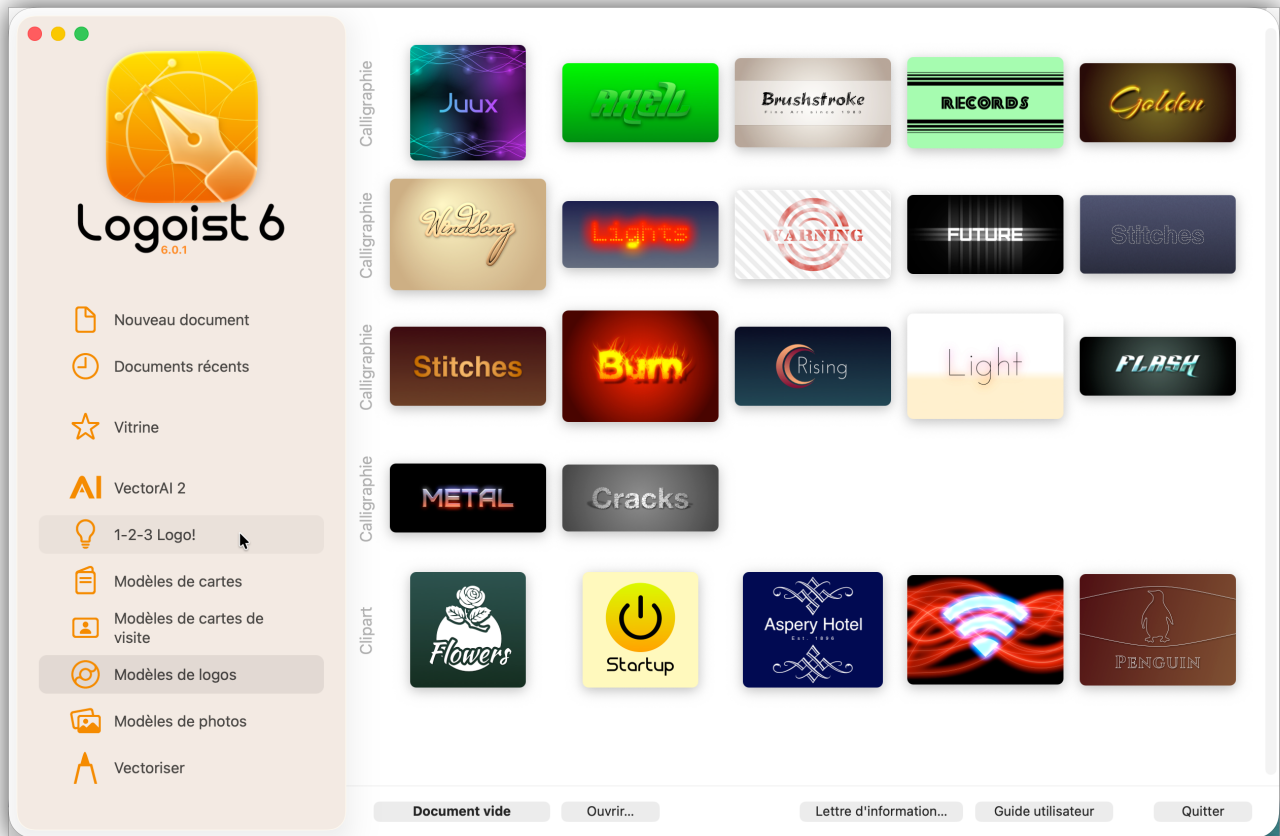
Cliquez le bouton « Enregistrer sous » pour exporter directement l'image générée. Vous pouvez copier l'image dans le presse-papiers ou la sauvegarder en tant que fichier PNG, PDF, SVG ou Logoist :



10. Modèles graphiques

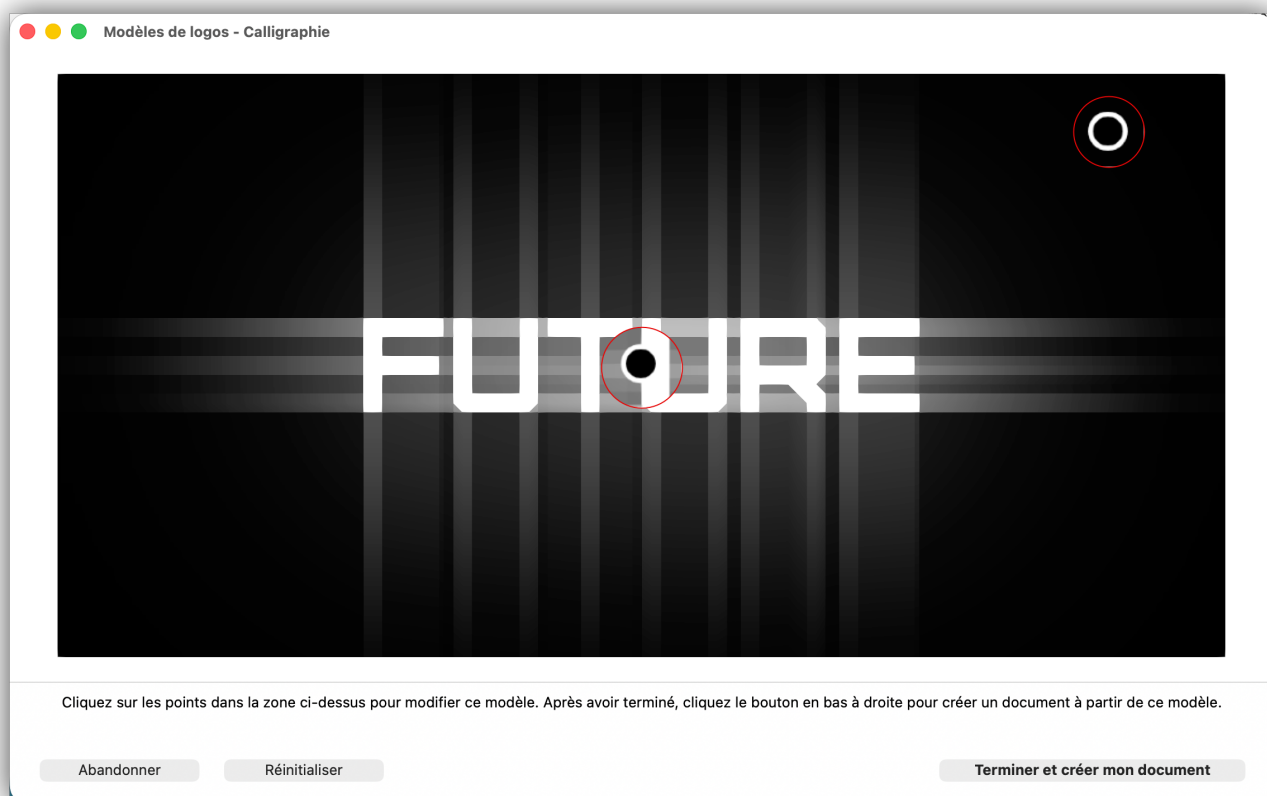
Si vous êtes pressé, utilisez simplement l'un des assistants de modèles de Logoist.

Ils sont accessibles directement depuis la fenêtre de démarrage de Logoist et ne nécessitent que quelques étapes simples pour créer des cartes, des photos composées et des logos, que vous pouvez ensuite affiner et modifier à votre guise.



- Sélectionnez un type de modèle, par exemple « Modèles de logos » et cliquez sur le modèle de votre choix pour l'ouvrir.

10.1. Éditer des modèles



- Sélectionnez une zone que vous souhaitez personnaliser en cliquant le point correspondant.



- Ajustez le contenu et cliquez sur « Terminer et créer mon document ».

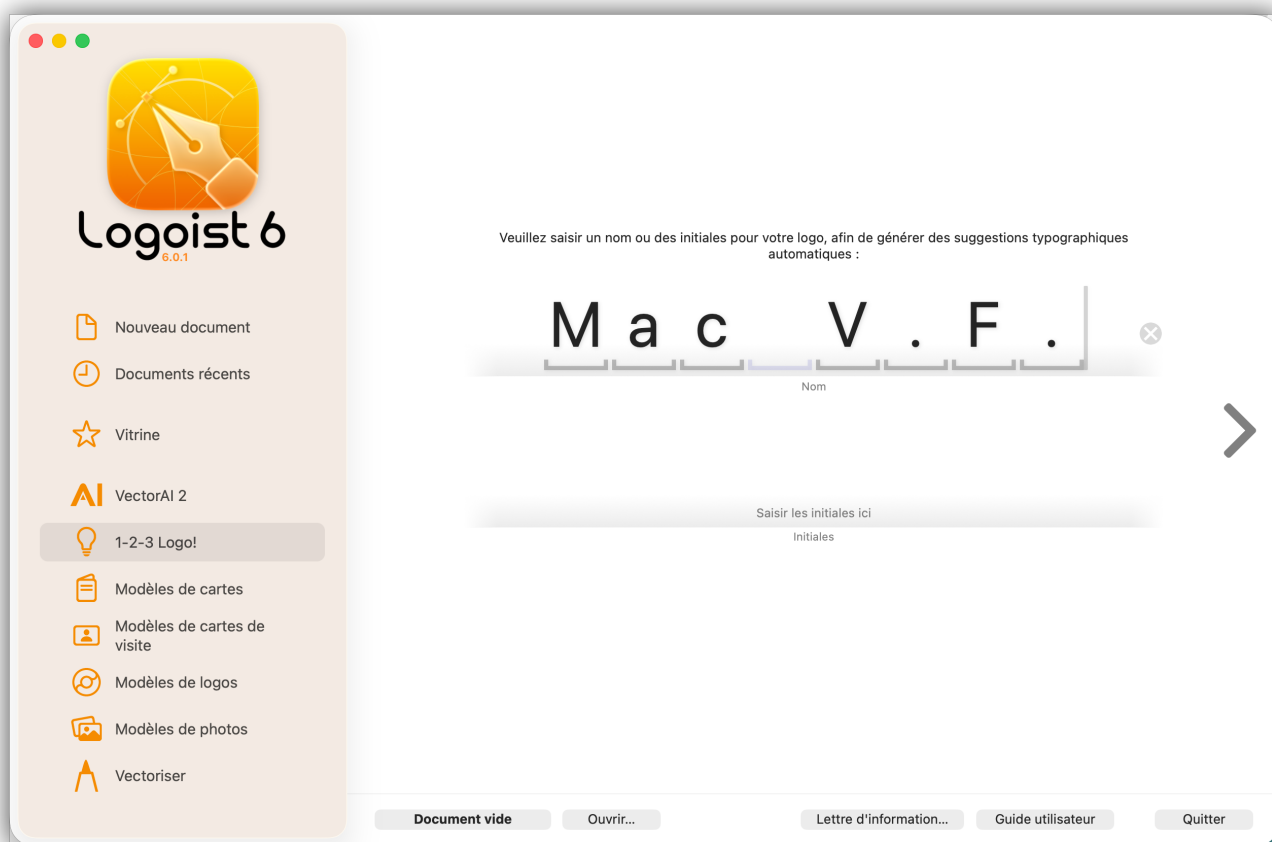
Vous venez de créer votre premier graphique ! Grâce aux connaissances acquises dans les chapitres précédents, vous pouvez maintenant poursuivre la personnalisation du graphique à votre guise.



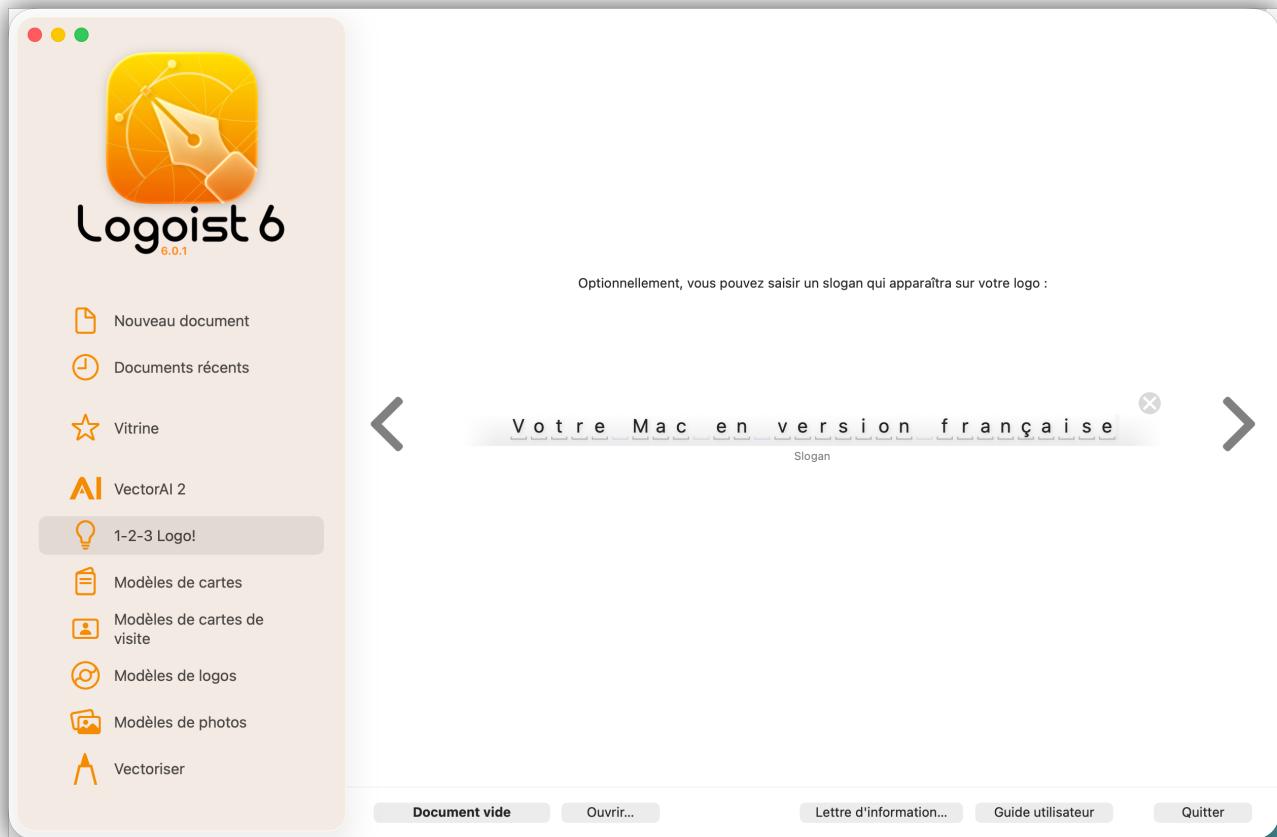
Les zones et options de personnalisation varient selon le modèle sélectionné.

10.2. 1-2-3 Logo

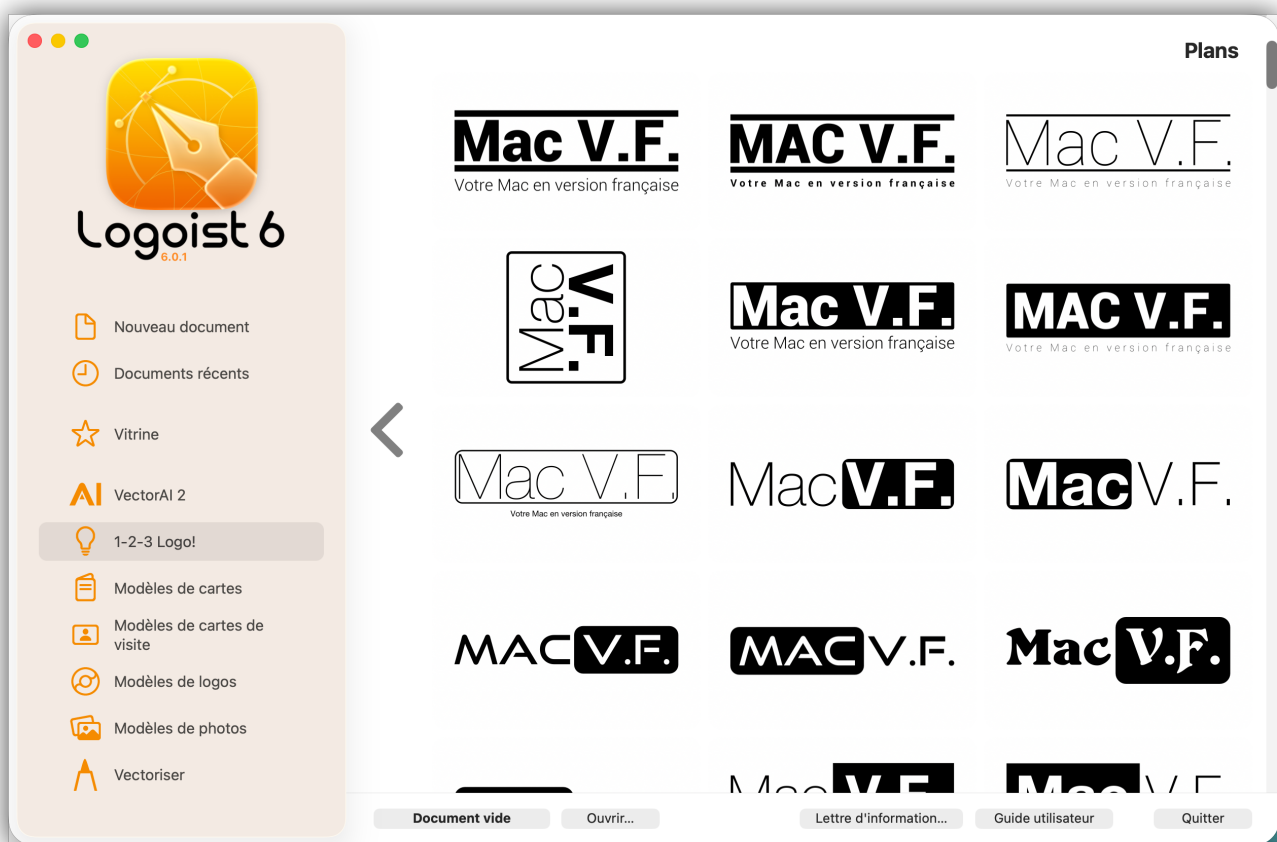
Avec 1-2-3 Logo, Logoist 6 vous offre la possibilité de créer facilement et rapidement des logos attrayants.



Saisissez un nom et / ou les initiales de votre nouveau logo.



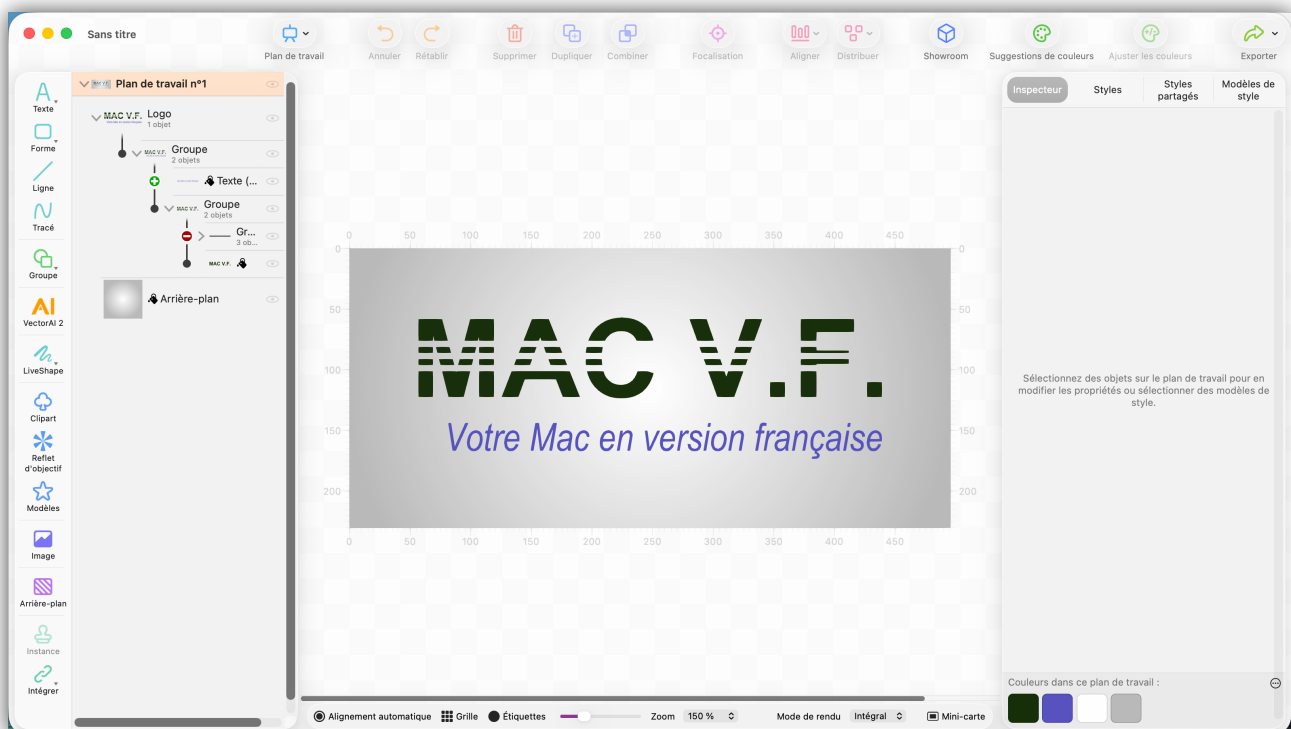
À l'étape suivante, choisissez un slogan facultatif.



Logoist affiche ensuite un large éventail de suggestions de modèles pour votre futur logo.



Après avoir choisi un modèle, Logoist crée automatiquement des propositions de couleurs.



Les logos créés avec la fonction Logo 1-2-3 peuvent bien sûr être édités ultérieurement.

11. Exporter, Partager, et Imprimer des fichiers

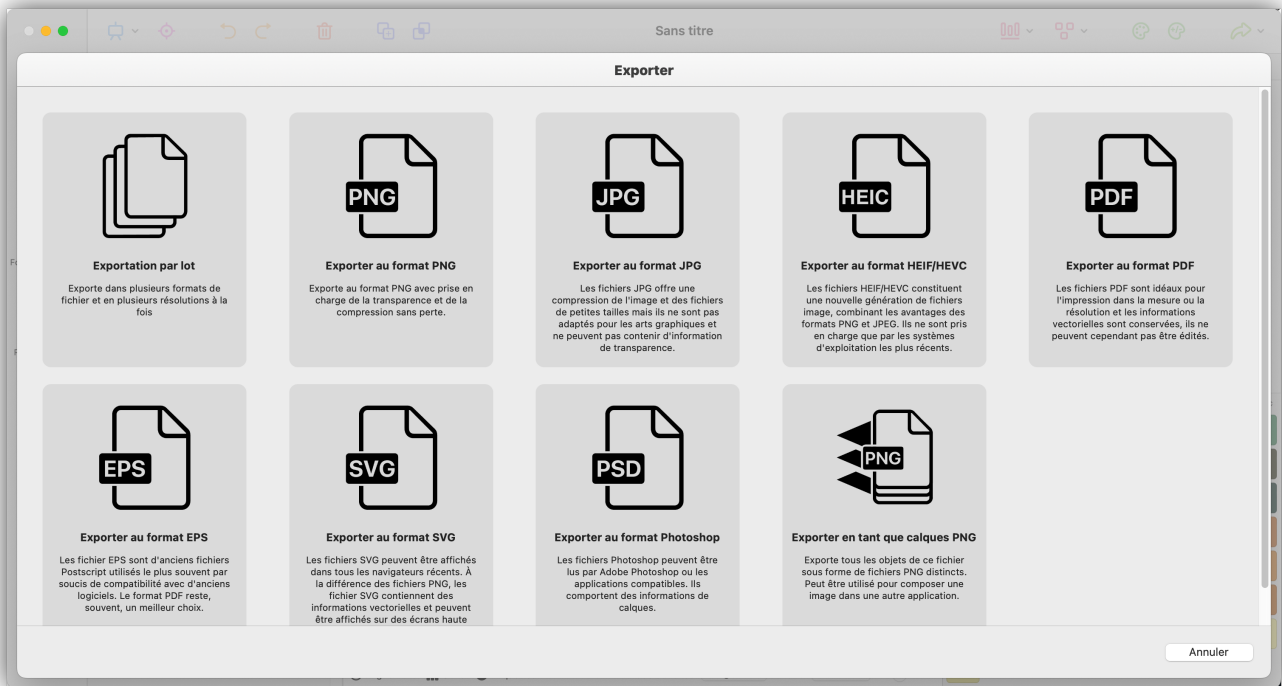
Tous les graphiques créés avec Logoist peuvent être exportés dans un grand nombre de formats, allant du JPG et PNG au PSD, SVG ou EPS, en passant par HEIF et HEVC.

Les fichiers peuvent également être partagés via AirDrop ou l'application Messages, et bien sûr être imprimés.



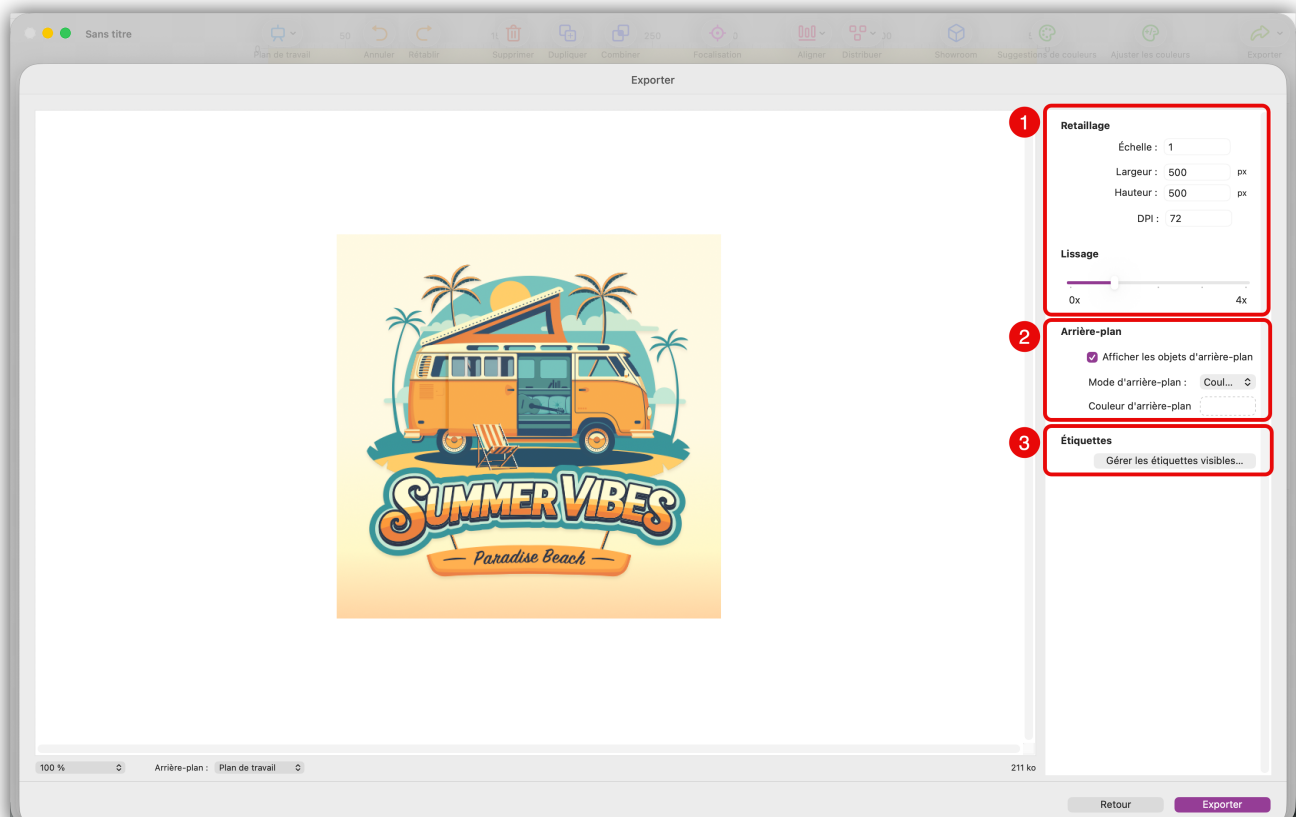
- Le bouton « Exporter » est situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre de l'application.

11.1. Formats d'exportation



En plus des formats d'image courants, Logoist propose aussi l'exportation au format Photoshop (PSD), afin que vous puissiez continuer à travailler sur votre graphique avec Photoshop dans les mêmes conditions.

Vous pouvez également exporter les différents calques d'un fichier Logoist sous forme d'images individuelles au format PNG.



Vous pouvez spécifier certains paramètres avant l'exportation.

- ① Définissez l'échelle (largeur et hauteur) et le lissage des bords (anti-aliasing) du graphique à exporter.
- ② Spécifiez si vous souhaitez masquer l'arrière-plan, c'est-à-dire exporter le graphique avec un arrière-plan transparent, ou si vous souhaitez définir votre propre couleur d'arrière-plan.
- ③ Utilisez la fonction Étiquette pour masquer ou afficher des objets spécifiques avant l'exportation. Apprenez à créer et à attribuer des étiquettes ici : [Créer des étiquettes](#)

11.2. Partager des fichiers

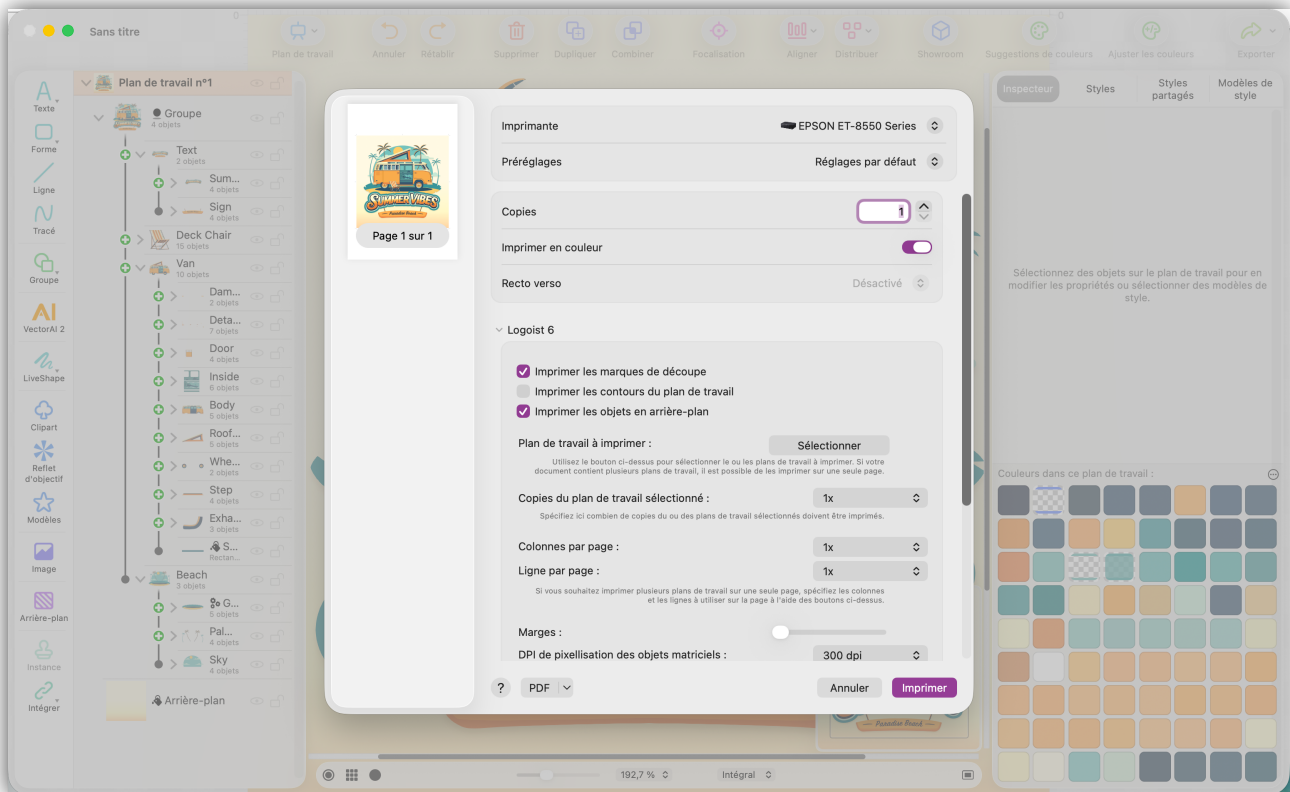
Les fichiers peuvent être partagés directement depuis l'application Logoist et envoyés sous forme de message, par exemple.



Cliquez sur le bouton « Exporter » dans le coin supérieur droit de la fenêtre de l'application. Puis, dans la rubrique « Partager l'image » du menu local, sélectionnez l'une des options disponibles: « Messages », « AirDrop », « Notes » ou « Ajouter à Photos ».

11.3. Imprimer des fichiers

Pour imprimer un fichier, appuyez sur **command + P** ou sélectionnez Fichier → Imprimer dans la barre de menus.



Outre les paramètres par défaut tels que l'imprimante à utiliser ou le nombre de copies, vous disposez des options complémentaires suivantes :

- Spécifiez s'il faut imprimer les marques de coupe, les bordures du plan de travail et les objets d'arrière-plan;
- Si le fichier contient plusieurs plans de travail, sélectionnez les plans de travail à imprimer;
- Spécifiez le nombre de copies des plans de travail sélectionnés que vous souhaitez imprimer;
- Spécifiez le nombre horizontal et vertical de plans de travail (colonnes et lignes) à imprimer sur une page.

Cliquez sur le bouton « Imprimer » pour lancer l'impression.

Cliquez le menu « PDF » pour créer un fichier PDF des pages de travail.

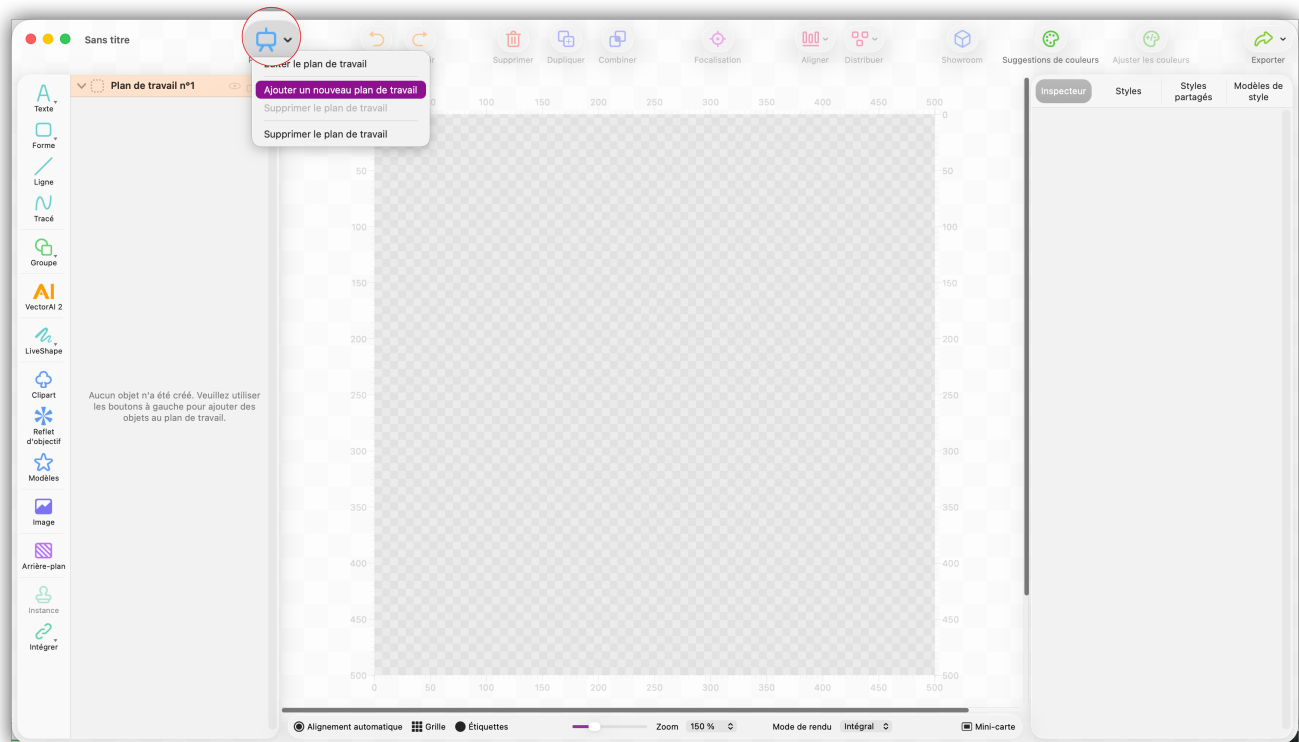
Vous pouvez également partager ce fichier PDF à partir de l'application Logoist. Envoyez-le par courriel, ajoutez-le à Books d'Apple ou enregistrez-le sur iCloud.

12. Le plan de travail

Le plan de travail est la vue principale de l'application où vous travaillez sur vos objets. Modifiez les préférences du plan de travail pour ajuster la taille du canevas ainsi que les options de la règle et des guides de règle. De plus, Logoist 6 vous permet de travailler simultanément sur plusieurs espaces de travail, ce qui vous permet de combiner plusieurs croquis ou conceptions dans un même document.

12.1. Ajouter un plan de travail

Lors de la création d'un nouveau document, Logoist ouvre automatiquement un plan de travail. Pour ajouter un autre plan de travail, cliquez sur l'icône « Plan de travail » dans la vue principale et sélectionnez « Ajouter un nouveau plan de travail ».



Pour créer d'autres plans de travail, répétez simplement cette étape.

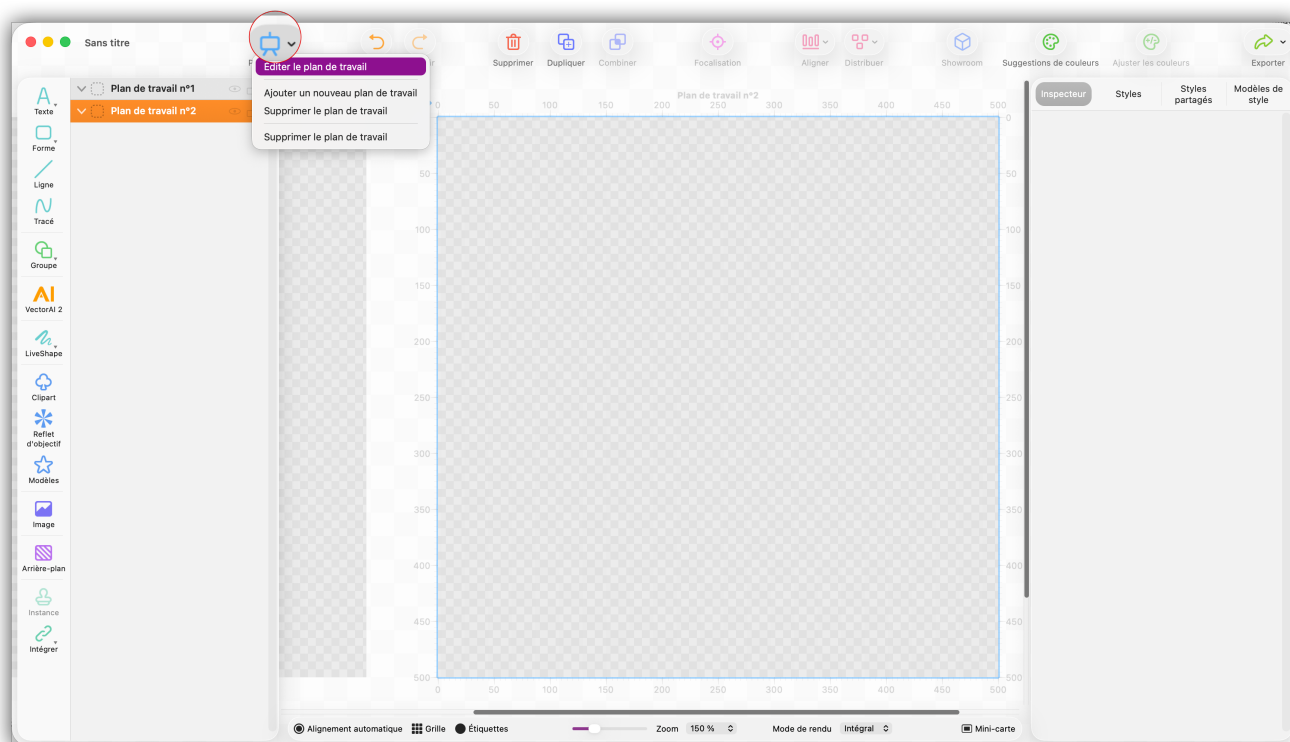
Les différents plans de travail contenus dans un document peuvent être configurés dans différentes tailles.

Vous pouvez verrouiller individuellement l'édition des plans de travail en cliquant sur l'icône de verrouillage à droite du nom des plans de travail considérés dans la liste d'objets, ce qui empêche les objets d'être déplacés.

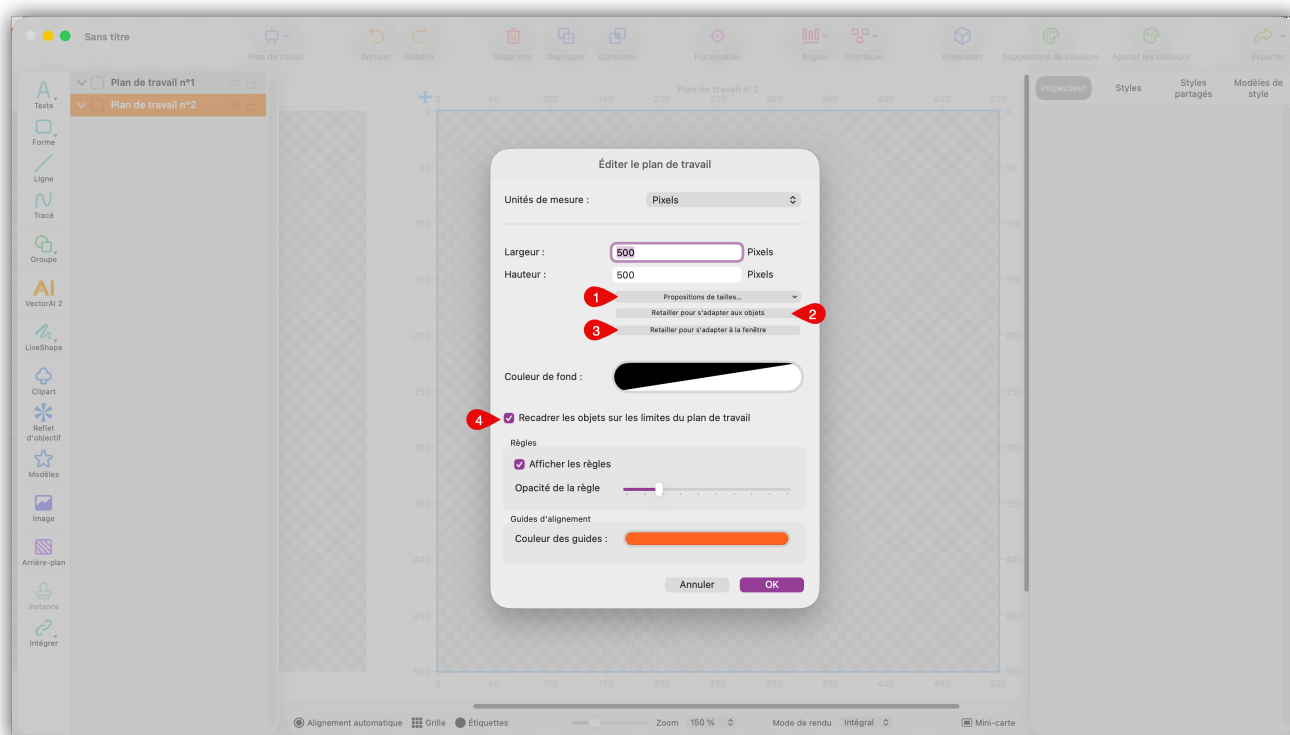
Les plans de travail peuvent également être dupliqués. Pour ce faire, cliquez sur le bouton « Plan de travail » dans la vue principale et sélectionnez « Dupliquer le plan de travail ».

Les objets peuvent être déplacés entre les plans de travail par glisser-déposer.

12.2. Configurer votre plan de travail



Cliquez le bouton « Plan de travail » dans la fenêtre principale pour ouvrir le menu du plan de travail et sélectionnez « Éditer le plan de travail ».



① Vous trouverez ici quelques propositions de taille pour votre plan de travail.

② Cliquez sur « Retailer pour s'adapter aux objets » afin de redimensionner le plan de travail afin de l'adapter aux objets existants.

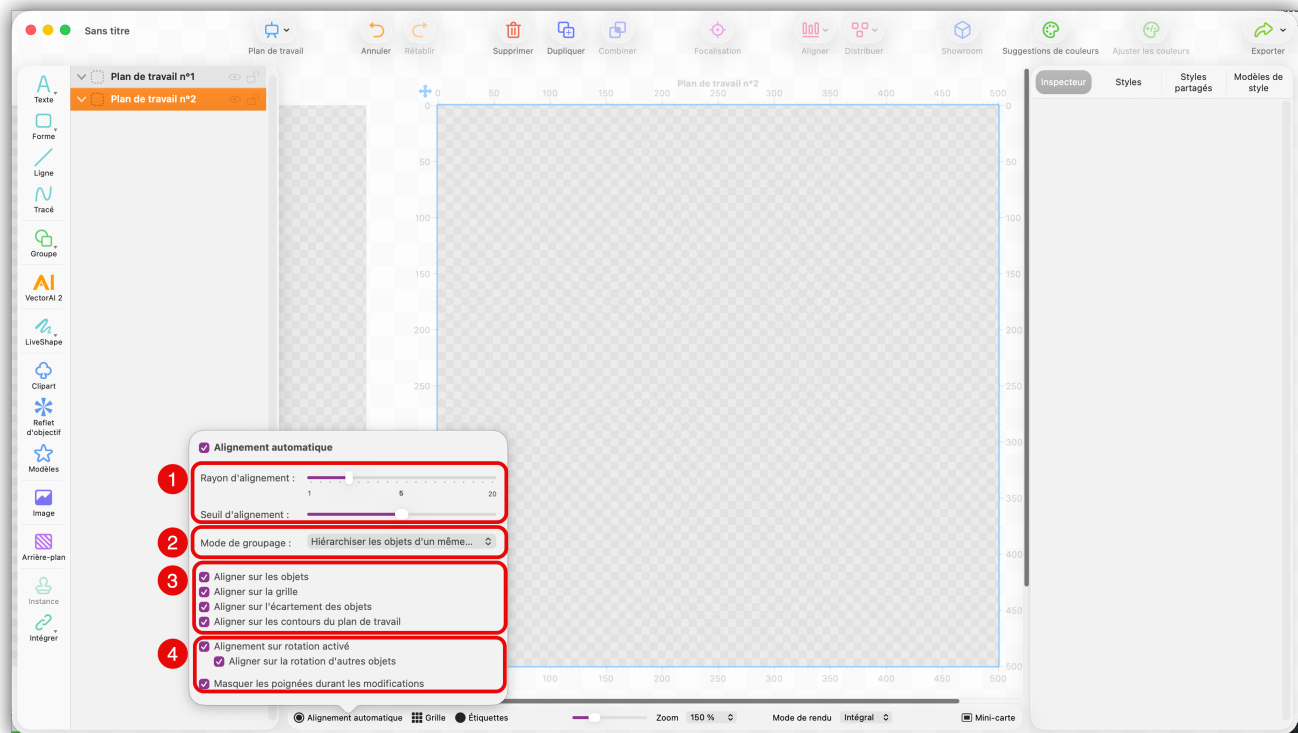
③ « Retailler pour s'adapter à la fenêtre » redimensionne le plan de travail à la taille actuelle de la fenêtre de l'application.

④ Il est également possible de modifier la façon dont l'application gère le dépassement d'objets. Si vous activez l'option « Recadrer les objets sur les limites du plan de travail », toutes les parties d'un objet qui dépassent du plan de travail seront masquées.

12.3. Alignement

C'est ici que vous ajustez l'alignement de vos objets.

Cliquez sur « Alignement » pour ajuster le paramétrage de l'alignement automatique.



Cochez la case « Alignement automatique » pour activer l'alignement automatique.

① Utilisez les curseurs « Rayon d'alignement » et « Seuil d'alignement » pour définir la sensibilité de l'alignement, en fonction de la proximité des points d'alignement.

② Le mode de Groupage définit la façon dont vos objets seront alignés les uns par rapport aux autres. Par exemple, vous pouvez limiter l'alignement des objets d'un même groupe ou hiérarchiser les objets du groupe se trouvant dans le rayon d'alignement de plusieurs éléments.

③ L'alignement automatique s'oriente à la fois sur les objets environnants, sur la grille et sur les bords du plan de travail. Ces points d'orientation peuvent être activés ou désactivés individuellement.

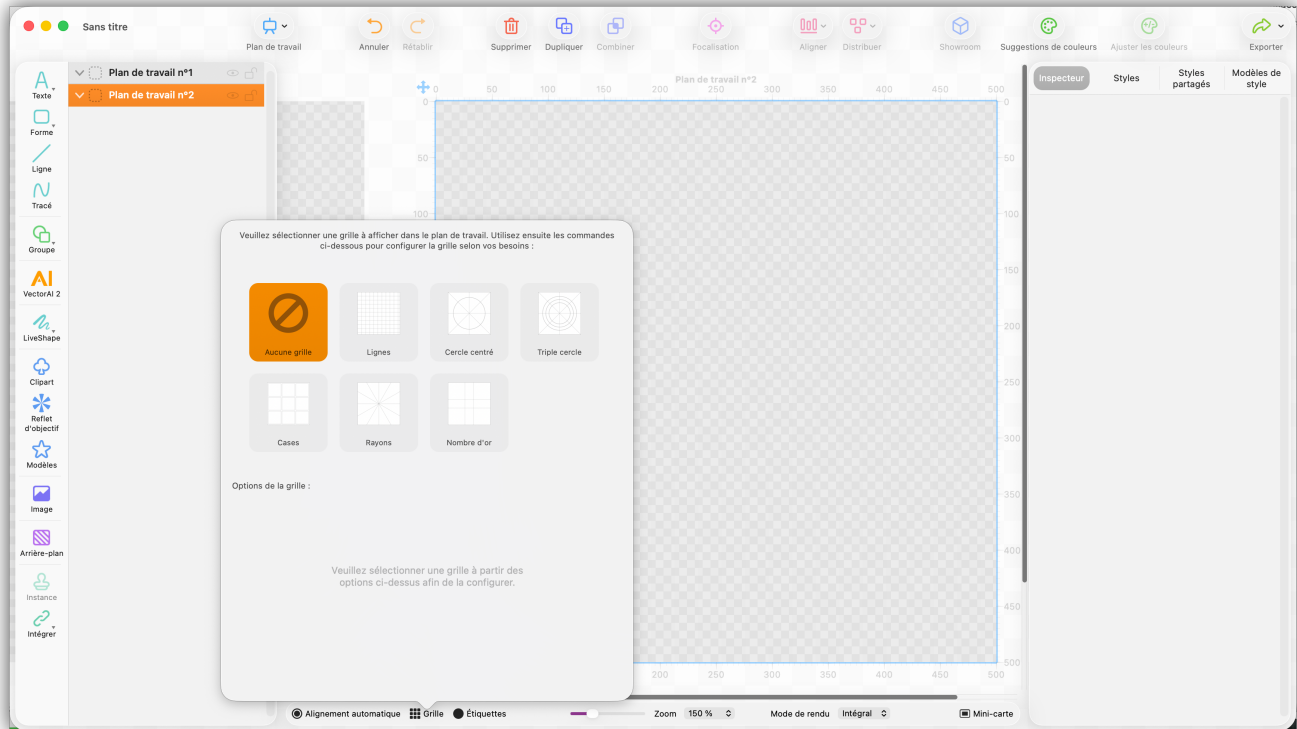
④ La rotation d'un objet peut également être déterminée par alignement automatique à des points spécifiques. Activez l'option « Aligner sur la rotation d'autres objets » pour recopier les paramètres de rotation des autres objets.

12.4. Grille

Vous pouvez sélectionner ici une grille de votre choix pour votre plan de travail.

Dans les options de la grille, vous avez également la possibilité de définir l'espacement des lignes, les proportions des autres grilles ainsi que leur couleur.

Cliquez sur le bouton « Grille » pour ouvrir les paramètres.



- Sélectionnez un type de grille. Si vous avez activé la fonction d'alignement dans les préférences d'alignement, l'objet sera automatiquement aligné sur les lignes de la grille s'il se trouve dans le rayon d'alignement défini.
- Définissez la couleur et l'espacement des lignes de la grille sélectionnée. Si l'option « Grille flottante » est activée, la grille se superposera à tous les objets du canevas.



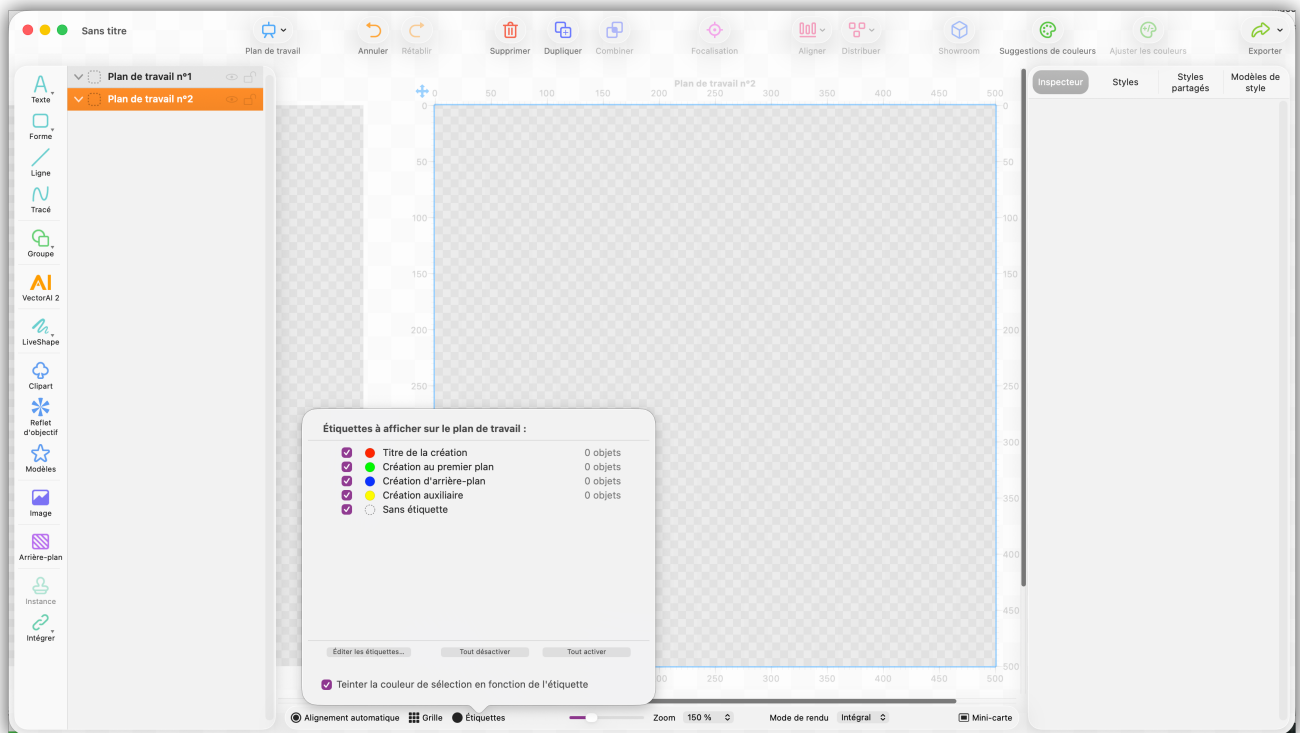
la grille est uniquement utilisée pour l'alignement automatique et ne sera pas affichée dans les graphiques exportés.

12.5. Étiquettes

Vous pouvez gérer ici facilement vos étiquettes.

Les objets avec des étiquettes associées peuvent être affichés ou masqués.

Cliquez sur le bouton « Étiquettes » pour accéder au paramétrage.



- Cliquez sur « Éditer les étiquettes ... » pour changer le titre et la couleur des étiquettes existantes ou pour créer de nouvelles étiquettes.
- Les boutons « Tout désactiver » et « Tout activer » masqueront ou afficheront toutes les étiquettes existantes.
- Par défaut, les objets que vous sélectionnez sur le plan de travail seront mis en surbrillance avec la couleur de l'étiquette associée. Vous pouvez activer ou désactiver ce paramètre avec la case à cocher « Teinter la couleur de sélection en fonction de l'étiquette ».

12.6. Modes de rendu

Les objets du plan de travail peuvent être affichés dans différentes représentations, appelées modes de rendu.

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

- * « Intégral » * affiche les objets tels qu'ils apparaîtront dans le fichier final ; aucun pixel n'est affiché, même à des niveaux de zoom élevés.
- * « Pixels alignés » * affiche les objets au pixel près à des niveaux de zoom élevés ; ce mode de rendu est particulièrement adapté pour la création d'icônes et de pictogrammes pour les sites Web ou les applications.
- * « Rayon-X » * affiche les objets sous forme de radiographies aux traits schématiques, y compris les limites de l'objet.



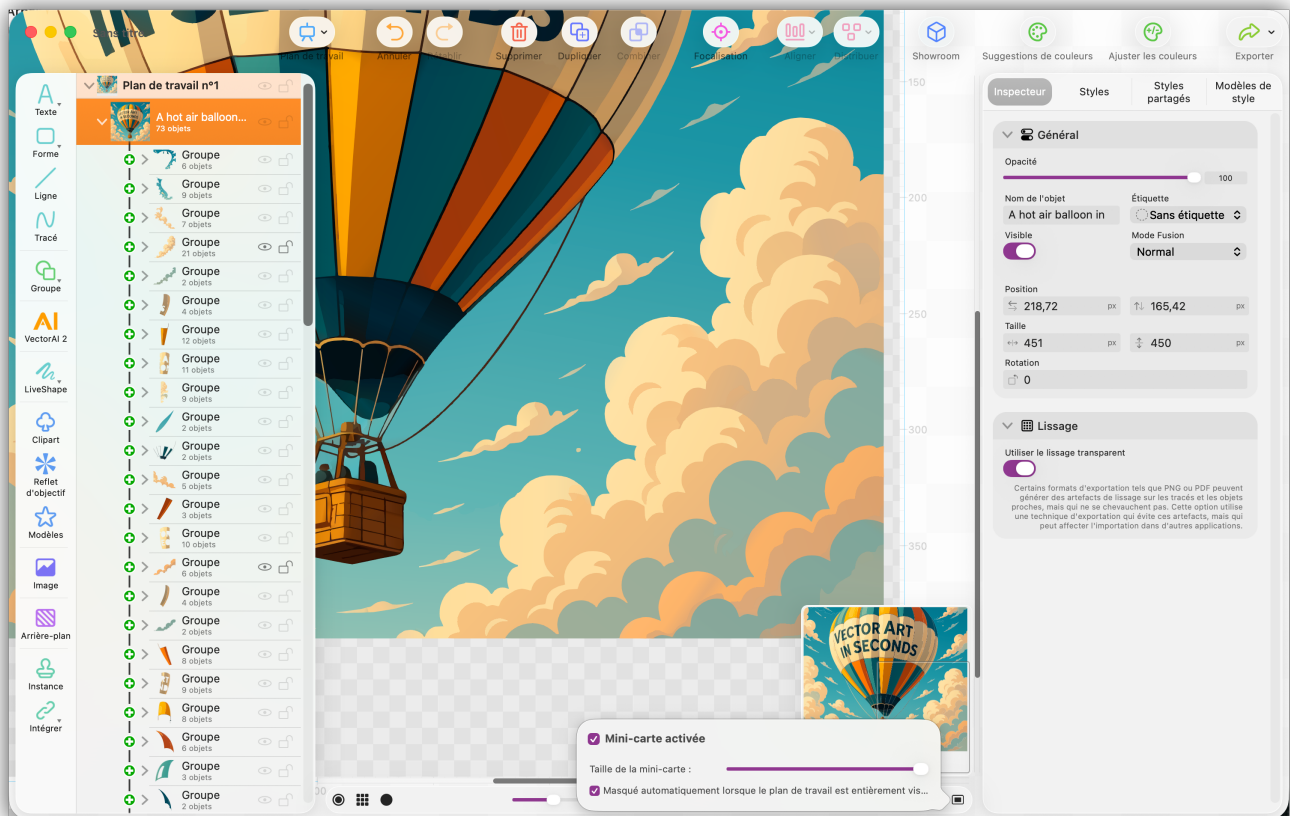
Vous pouvez activer les rayons X en mode Édition à tout moment en appuyant sur la touche option et en la maintenant enfoncée; une fois que vous relâchez la touche, Logoist repasse dans le mode de rendu défini.

12.7. Mini-carte

La mini-carte est une fonctionnalité pratique qui vous permet de garder une vue d'ensemble de l'espace de travail, même lorsque celui-ci n'est plus entièrement visible.

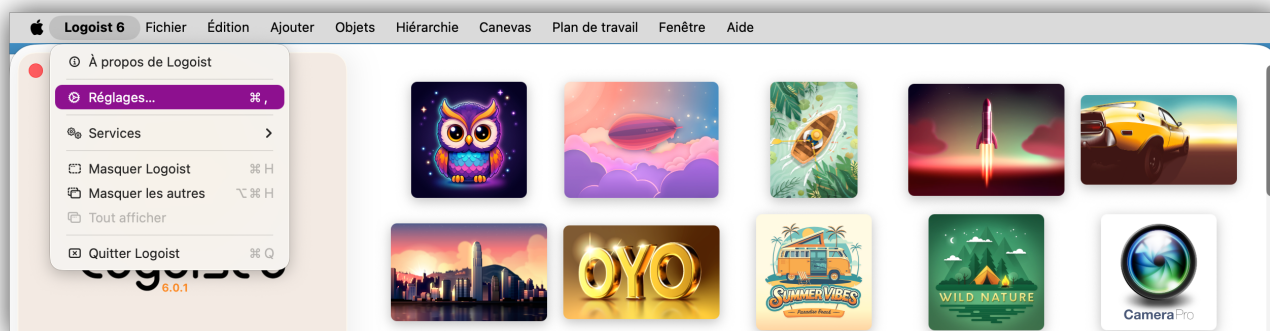


À l'aide du curseur de votre souris, vous pouvez naviguer vers n'importe quelle zone de l'espace de travail à partir de la mini-carte. Cliquez sur le bouton de même nom pour afficher les options de la carte de synthèse. Vous pouvez ici désactiver la carte, modifier son échelle et choisir de la masquer dès que l'espace de travail est entièrement visible :

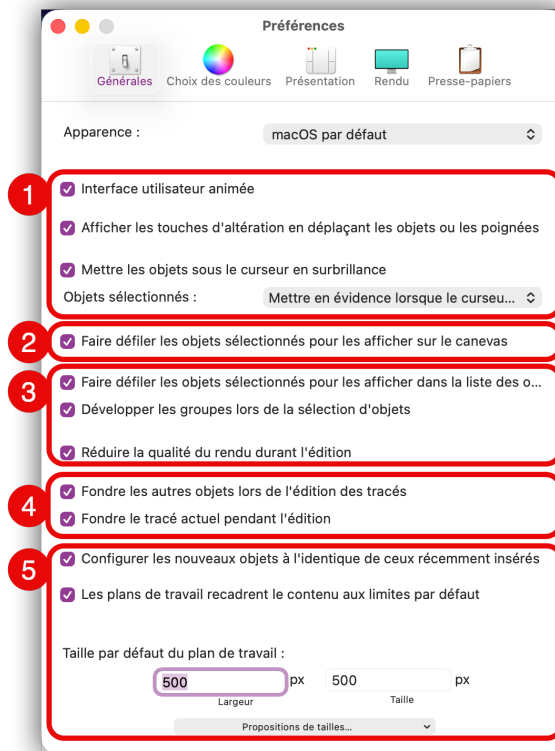


13. Réglages

Les réglages permettent d'ajuster le comportement général de Logoist 6 et d'activer et de désactiver différentes fonctions.



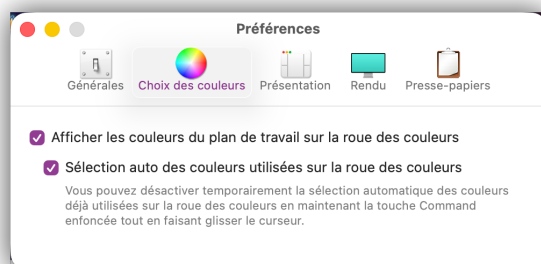
13.1. Générales



Outre le choix de l'apparence(mode clair/foncé), vous avez ici les options suivantes :

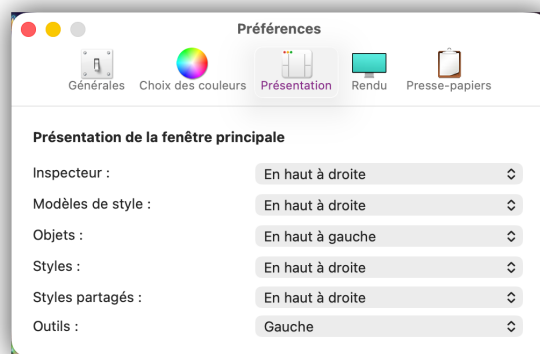
- ① Dans Logoist certaines actions sont animées pour vous permettre, par exemple, de voir les actions se produisant à un instant donné. Ces animations peuvent être activées ou désactivées dans les préférences générales. Vous pouvez également choisir d'afficher ou non les options des touches spéciales lorsque le curseur de la souris est déplacé.
- ② Les objets sont mis en surbrillance une fois qu'ils sont sélectionnés ou lorsque le curseur de la souris les survole. Vous pouvez désactiver cette fonction en décochant les options correspondantes.
- ③ En fonction des capacités du processeur et de la capacité mémoire (RAM), le rendu peut être plus ou moins fluide selon le nombre d'objets sont affichés. Activer l'option « Réduire la qualité du rendu durant l'édition » afin de réduire la qualité du rendu des objets pendant l'édition et de ce fait augmenter les performances.
- ④ Vous pouvez spécifier ici si vous souhaitez que d'autres objets soient estompés pendant l'édition d'un tracé ou si vous souhaitez ou non que les nouveaux objets créés aient les mêmes propriétés que les précédents.
- ⑤ La taille par défaut du plan de travail des nouveaux documents peut être paramétrée ici. La taille du plan de travail peut être paramétrée à tout moment en cliquant sur l'icône « Plan de travail » dans la barre d'outils.

13.2. Choix des couleurs



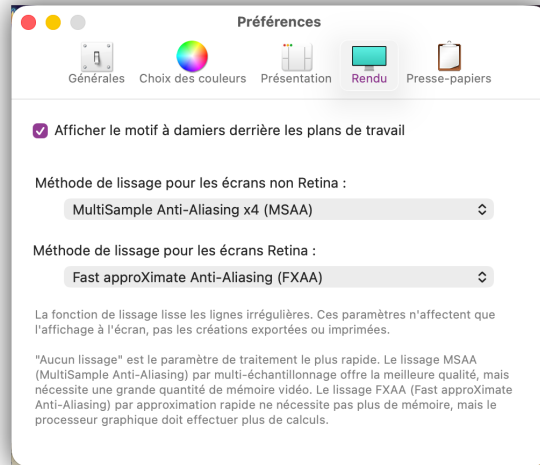
La roue chromatique peut maintenant afficher les couleurs déjà utilisées et les orienter de manière automatique. Vous pouvez activer/désactiver ces options en cochant/décochant les cases correspondantes.

13.3. Présentation



L'onglet « Présentation » permet de paramétrer la disposition des éléments dans la fenêtre principale.

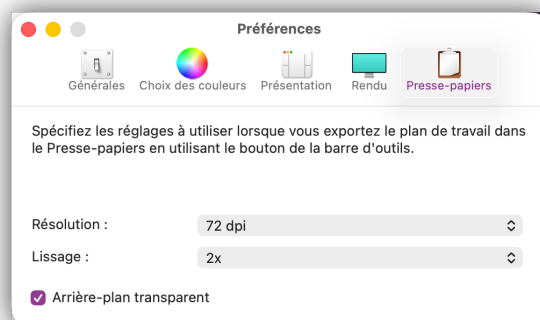
13.4. Rendu



L'onglet « Rendu » vous permet de définir la méthode de lissage que Logoist doit utiliser respectivement pour les écrans retina et non-retina. Ces paramètres définissent uniquement la façon dont les graphiques sont affichés à l'écran, mais n'affectent pas les graphiques eux-mêmes.

- « Aucun lissage » est le paramètre de traitement le plus rapide.
- « MSAA (MultiSample Anti-Aliasing) » Le lissage par multi-échantillonnage offre la meilleure qualité, mais nécessite une grande quantité de mémoire vidéo.
- « FXAA (Fast approXimate Anti-Aliasing) » Le lissage par approximation rapide ne nécessite pas plus de mémoire, mais le processeur graphique doit effectuer plus de calculs.

13.5. Presse-papiers



Vous pouvez paramétrer la qualité des objets copiés via l'onglet « Presse-papiers". Si vous copiez un objet et le collez dans une autre application ou si vous collez un objet copié depuis une autre application dans Logoist, ces réglages seront appliqués à l'image.

14. Support technique

Retrouvez la dernière version du manuel ici :

<http://www.syniumsoftware.com/en/manuals>

Retrouvez les dernières nouvelles de Synium Software ici :

<http://www.syniumsoftware.com/de/news>

Au cas où vous ne seriez pas en mesure de résoudre un problème avec l'aide du manuel, veuillez nous contacter via notre formulaire de contact en Anglais ou en Allemand :

<http://www.syniumsoftware.com/de/contact>

ou via le formulaire de contact de Mac V.F. en Français :

<https://www.macvf.fr/contact>

Contributeurs

Conception de l'interface utilisateur	Test et Validation
Mendel Kucharzeck	Mendel Kucharzeck Benjamin Günther Tobias Koch Pascal Johann Marco Weitz Sascha Küstermann Florian Fehlberg Oliver Klunk Philippe Bonnaure
Documentation	Traducteurs
Florian Fehlberg	Anglais: Stephanie Resch Portugais: Paulo da Silva Quitério Neto Italien : Claudio Santucci Danois: Mogens Thyregod Français : Philippe Bonnaure (www.macvf.fr) Hongrois: Christopher Hagmann Néerlandais : Wessel Draaisma Finlandais: Heikki Halleen Polonais: Robert Zientara Espagnol : Hans Widemann Russe: Alexandr Norvégien: Elke Eisenschmidt Suédois: Erik Hansson Tchèque: Martin Světlík

