

Guide d'utilisation

Introduction

Effigydraw est un logiciel de dessin vectoriel permettant de créer un large choix de formes et de fonctions graphiques tels dégradés, flous, ombres et des outils pour la manipulation et l'édition aisée des objets graphiques.

Effigydraw propose différentes interfaces utilisateurs permettant un usage très simple ou plus avancé. Il peut être facilement utilisé par des enfants.

Les images sont sauvegardées au format SVG et peuvent être affichées dans la plupart des navigateurs web récents. Effigydraw permet aussi leur sauvegarde au format PNG.

Configuration d'Effigydraw

Après l'installation, au premier démarrage d'Effigydraw, la fenêtre de dialogue de configuration est affichée. Elle vous demande de configurer :

- Le mode d'interface utilisateur
- Le dossier dans lequel seront sauvegardés automatiquement les dessins
- Le dossier dans lequel Effigydraw ira chercher les vignettes et décors à ajouter à la galerie

Cette fenêtre de dialogue permet également de vérifier si une mise à jour d'Effigydraw est disponible et d'obtenir le numéro de version du logiciel.

Elle peut par la suite être lancée à partir de l'explorateur Effigydraw en cliquant sur 🥕.

| - |
|----|
| |
| |
| |
| os |
| |

Les modes d'interface utilisateur

Effigydraw propose deux modes d'interface utilisateur.

Le premier mode, appelé *interface simple*, est une interface utilisateur simplifiée offrant un nombre plus réduits d'outils et un accès plus direct et plus facile à ces outils. Il pourra être plus facilement utilisé par des enfants.

Ce mode est disponible en trois configurations, S, M et L, proposant un nombre croissant d'outils et des icônes plus grandes.

Le second mode, appelé Interface avancée, offre une palette d'outils de dessin plus complète.

Ces deux modes d'interface sont détaillés dans ce manuel.

Le dossier de sauvegarde

Dans le mode interface simple, les dessins sont sauvegardés automatiquement. Il est donc

nécessaire d'indiquer à Effigydraw dans quel dossier les sauvegardés. Cliquez sur l'icône in face du répertoire de sauvegarde dans la fenêtre de dialogue de configuration et sélectionnez le dossier. Il est recommandé de créer un dossier réservé aux dessins créés avec Effigydraw.

Vignettes, décor et bibliothèque

Effigydraw propose une galerie de vignettes. L'application fournit un certain nombre de vignettes, mais l'utilisateur peut télécharger des vignettes supplémentaires ou créer de nouvelles vignettes et les ajouter à sa galerie. Il suffit pour cela de copier les vignettes dans le « Répertoire des vignettes et bibliothèques » qui peut être défini dans la fenêtre de dialogue de configuration.

Cliquez sur l'icône en face du « Répertoire des vignettes et bibliothèques » dans la fenêtre de dialogue de configuration et sélectionnez le dossier. Il est recommandé de créer un dossier réservé aux vignettes et bibliothèques ajoutées à la galerie et de ne pas utiliser le même dossier que pour les dessins créés avec Effigydraw.

Au démarrage de l'application Effigydraw, toutes les vignettes présentes dans ce dossier sont automatiquement ajoutées à la galerie.

Consultez le *Guide de création de vignettes et de décors* pour obtenir des informations sur la manière de créer des vignettes, des décors ou des bibliothèques.

L'explorateur Effigydraw

Au lancement d'Effigydraw, l'explorateur est affiché. Il offre les choix suivants :

- Démarrer un nouveau dessin à partir d'un arrière-plan blanc
- Démarrer un nouveau dessin en utilisant un décor comme arrière-plan
- Ouvrir un dessin existant



Pour démarre un nouveau dessin à partir d'un arrière-plan blanc, cliquez sur l'icône pour un dessin au format horizontal et sur l'icône pour un dessin au format vertical.

Pour démarrer un nouveau dessin en utilisant un décor comme arrière-plan, cliquez sur le décor de votre choix dans le *panneau des décors*. Si le *panneau des décors* n'affiche pas l'ensemble des décors, cliquez sur les flèches \longrightarrow et \longleftrightarrow pour naviguer dans la galerie des décors.

Pour ouvrir un dessin existant, cliquez sur le dessin de votre choix dans le panneau « *Mes dessins* ». Si le panneau « *Mes dessins* »n'affiche pas l'ensemble des dessins, cliquez sur les flèches ^{••••} et ^{••••} pour naviguer dans l'ensemble des dessins.

Vous pouvez aussi accéder à la fenêtre de dialogue de configuration en cliquant sur

L'interface simple

La fenêtre principale

La fenêtre principale de l'interface facile d'Effigydraw est divisée en quatre zones principales.



L'espace de travail est la zone de dessin. Le zoom est contrôlé automatiquement afin que le dessin occupe tout l'espace disponible à droite des panneaux.

Le panneau des outils contient les fonctions de dessin.

Le panneau des couleurs permet de choisir parmi une palette de couleurs le coloris des formes que vous souhaitez dessiner.

Le panneau des vignettes affiche la galerie des vignettes qui pourront être placées sur le dessin.

Les outils



Le tableau suivant décrit les outils disponibles dans l'interface facile. Pour lancer ces outils cliquez d'abord sur l'icône correspondante dans le panneau des outils. Si l'outil est utilisé pour modifier un objet existant, cliquez ensuite sur cet objet.

Tous les outils ne sont pas disponibles avec toutes les tailles d'interface. Les colonnes 'S', 'M' et 'L' indiquent si l'outil est disponible pour chaque taille.

| Outils | S | Μ | L | Description |
|--------|---|---|---|--|
| 4 | ~ | ~ | ~ | <u>Déplacer un objet</u> Cliquez sur l'objet, déplacez le jusqu'à la position désirée puis relâchez le bouton de la souris. |
| | ~ | ~ | ~ | <u>Supprimer un objet</u> Cliquez sur l'objet à supprimer. |
| | | | ~ | <u>Copier un objet</u> Cliquez sur l'objet à copier. Une fois le bouton de la souris relâché, Effigydraw est prêt à coller l'objet. |
| | | | < | <u>Coller un objet</u> Cliquez à l'emplacement où vous désirez coller l'objet copié puis relâchez le bouton de la souris. |
| | ~ | ~ | ~ | <u>Changer la couleur d'un objet ou du fond</u> Pour changer la couleur d'une surface ou d'un contour à l'intérieur d'un objet, sélectionnez la couleur désirée dans le panneau des couleurs, puis cliquez sur la surface ou le contour à modifier. Cette fonction permet aussi de changer la couleur du fond. Pour cela sélectionnez la couleur désirée dans le panneau des couleurs, puis cliquez sur le fond. |
| | ~ | ~ | ~ | Dessiner un contour Sélectionnez la couleur désirée pour le contour dans le panneau des couleurs et la taille du crayon en choisissant dans la palette affichée au-dessous du panneau des outils. |
| | | | | Cliquez à la position de début du contour. Dessinez le contour tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé puis relâchez le bouton de la souris une fois le contour terminé. Effigydraw va alors lisser le contour. |
| | | | | Dessiner une surface pleine Sélectionnez la couleur désirée pour le remplissage de la surface dans le panneau des couleurs, puis cliquez à la position de début du contour de la surface. Dessinez le contour tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé puis relâchez le bouton de la souris une fois le contour terminé. Effigydraw va alors lisser le contour de la surface, la fermer et la colore. |

| | | ~ | <u>Agrandir un objet</u> Cliquez sur l'objet à agrandir. Cliquez plusieurs fois jusqu'à obtenir la taille désirée. |
|-----|---|----------|---|
| | | ~ | <u>Réduire la taille un objet</u> Cliquez sur l'objet à réduire. Cliquez plusieurs fois jusqu'à obtenir la taille désirée. |
| | ~ | ~ | <u>Déplacer un objet au premier plan</u> Cliquez sur l'objet à déplacer au premier plan. |
| | ~ | < | <u>Déplacer un objet à l'arrière-plan</u> Cliquez sur l'objet à déplacer à l'arrière-plan. |
| ← → | ~ | ~ | <u>Élargir un contour</u> Cliquez sur le contour à élargir. Cliquez plusieurs fois jusqu'à obtenir la taille désirée. |
| → ← | ~ | < | <u>Amincir un contour</u> Cliquez sur le contour à amincir. Cliquez plusieurs fois jusqu'à obtenir la taille désirée. |
| * | ~ | ~ | Dessiner un rectangle Sélectionnez la couleur désirée pour le remplissage du rectangle dans le panneau des couleurs, puis cliquez à la position d'un des coins du rectangle. Dessinez le contour du rectangle tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé puis relâchez le bouton de la souris une fois son contour terminé. |
| 1 | | ~ | Dessiner un segment de ligne droite Sélectionnez la couleur désirée dans le panneau des couleurs. Cliquez à l'emplacement de la première extrémité du segment et relâchez le bouton de la souris. Cliquez à l'emplacement de la seconde extrémité du segment et relâchez le bouton de la souris. |
| | | | Dessiner une ellipse ou un cercle Sélectionnez la couleur désirée pour le remplissage de l'ellipse ou du cercle dans le panneau des couleurs, puis, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, dessinez un rectangle dans lequel Effigydraw dessinera l'ellipse ou le cercle. Relâchez le bouton de la souris une fois le contour de l'ellipse ou du cercle terminé. |

| | | ~ | Dessiner une ligne polygonale (ligne brisée) Sélectionnez la couleur désirée pour la ligne brisée. Cliquez à l'emplacement du début du premier segment, puis cliquez successivement à l'emplacement de chacune des extrémités des segments. Vous pouvez fermer la ligne polygonale et obtenir un polygone en cliquant de nouveau à l'emplacement du début du premier segment. Une fois le dernier segment dessiné, terminez en cliquant dans la barre d'outil sur l'icône |
|----|---|---|--|
| × | ~ | Image: A start of the start of | <u>Terminer une ligne polygonale (ligne brisée)</u> Lorsque vous avez dessiné tous les segments d'une ligne polygonale, cliquez sur cet outil pour terminer le dessin de la ligne. |
| SS | | Image: A start of the start of | <u>Reflet horizontal</u> Cliquez sur l'objet pour obtenir son reflet horizontal. |
| SS | | < | <u>Reflet vertical</u> Cliquez sur l'objet pour obtenir son reflet vertical. |
| 0 | | ~ | Rotation d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre Cliquez sur l'objet à faire tourner d'un quart de tour. |
| Ø | | ~ | Rotation d'un quart de tour dans le sens contraire des aiguilles <u>d'une montre</u> Cliquez sur l'objet à faire tourner d'un quart de tour. |
| | | | Effet de flou Cliquez sur l'objet à flouter. Cliquez plusieurs fois jusqu'à obtenir le flou désiré. Si vous continuez à cliquer sur l'objet, le flou sera supprimé. |
| | | ✓ | <u>Dessiner une ombre</u> Cliquez sur l'objet auquel vous souhaitez ajouter une ombre. Lorsque vous cliquez sur un objet ayant déjà une ombre, celle-ci est supprimée. |

| | | | ~ | <u>Créer un dégradé sur une surface</u> Cliquez sur la surface de l'objet où vous souhaitez créer un dégradé. Lorsque vous cliquez sur une surface ayant déjà un dégradé, celui- ci est supprimé. |
|----|---|---|---|--|
| S/ | | | ~ | Basculer entre contour vide, contour plein et surface sans contour Il est possible, pour toutes les formes dessinées avec Effigydraw (ellipses, cercles, rectangles, lignes brisées, tracé à la main, etc.) de remplir ou non la surface intérieure de leur contour et d'afficher ou non leur contour. Cet outil permet de basculer entre ces trois choix : contour vide, contour plein et surface intérieure sans contour. Cliquez sur l'objet une ou plusieurs fois afin d'obtenir le dessin souhaité. |
| * | ~ | ~ | ~ | Effacer le dessin Cet outil permet d'effacer le dessin. Une confirmation vous est demandée. Si le dessin a été créé avec un décor, celui-ci ne sera pas effacé. |

Insérer des vignettes

Pour insérer une vignette, cliquez sur la vignette que vous souhaitez insérer. Une fois la vignette sélectionnée, cliquez sur l'espace de travail à l'endroit où vous souhaitez que la vignette soit placée. Si le panneau des vignettes n'affiche pas l'ensemble de la galerie des vignettes, cliquez sur les

flèches •••• et •••• pour naviguer dans la galerie.

L'interface avancée

La fenêtre principale

La fenêtre principale de l'interface avancée d'Effigydraw est divisée en huit zones principales.



L'espace de travail est la zone de dessin.

La barre d'état affiche la position courante de la souris. Lorsque la souris est au-dessus d'un objet, elle affiche aussi la couleur et l'opacité de l'objet sous la souris.

x=205,000 y=178,000 r=0 g=255 b=255 a=100%

Créer des formes

Créer un rectangle ou un carré

Pour démarrer le tracé d'un rectangle ou d'un carré, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*. Cliquez à l'emplacement de l'un des coins du rectangle puis tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris jusqu'à obtenir un rectangle des dimensions désirées. Relâchez alors le bouton de la souris.

Pour obtenir un carré, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser la souris.

Créer un cercle ou une ellipse

Pour démarrer le tracé d'un cercle ou d'une ellipse, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*. Cliquez à l'emplacement d'où démarrera le tracé de l'ellipse puis tout en maintenant le

bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris jusqu'à obtenir les dimensions désirées. Relâchez alors le bouton de la souris.

Pour obtenir un cercle, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser la souris.

Créer des rectangles avec des coins arrondis

Pour démarrer le tracé d'un rectangle avec des coins arrondis, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*, puis suivez les mêmes étapes que pour un rectangle.

Modifier les arrondis

Pour modifier les arrondis d'un rectangle avec des coins arrondis, sélectionnez le rectangle puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris afin d'afficher le menu contextuel. Sélectionnez « Editer le rectangle arrondi ». Cliquez sur le point de contrôle de l'arrondi et faites le glisser jusqu'à obtenir l'arrondi désiré.



Créer une un polygone ou une ligne polygonale

Pour démarrer le tracé d'un polygone ou d'une ligne polygonale, c'est-à-dire un polygone qui n'est

pas fermé, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*. Puis dessinez le polygone ou la ligne polygonale en cliquant successivement à l'emplacement de ses sommets. Vous le terminerez

en cliquant sur l'icône *courbes et polygones* ou en double-cliquant lors du placement du dernier point.

Pour obtenir un polygone, fermez la ligne en superposant le dernier point à l'emplacement du premier point.

Modifier un polygone ou une ligne polygonale

Pour modifier un polygone ou une ligne polygonale, faites d'abord un double-clic dessus pour démarrer la modification.

Pour déplacer un sommet, cliquez sur the de la *barre d'édition de courbes et polygones* puis cliquez sur le sommet à déplacer et faites le glisser tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à la position désirée.

Pour effacer un sommet, cliquez sur ^[] de la *barre d'édition de courbes et polygones* puis cliquez sur le sommet à supprimer.

Pour ajouter un sommet, cliquez sur ^(e) de la *barre d'édition de courbes et polygones* puis cliquez sur le contour à l'emplacement où vous souhaitez ajouter le sommet. Vous pouvez ensuite déplacer ce sommet.

Vous pouvez sortir de ce mode d'édition en cliquant hors de l'objet.

Il est aussi possible d'accéder à ces fonctions par le menu contextuel de l'objet (en sélectionnant l'objet puis en cliquant avec le bouton droit de la souris).

Créer une ligne

Pour démarrer le tracé d'une ligne, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*. Puis tracez la ligne en cliquant successivement à l'emplacement de chacune de ses extrémités.

Déplacer les extrémités d'une ligne

Pour déplacer les extrémités d'une ligne, faites d'abord un double-clic dessus pour faire apparaitre ses extrémités. Cliquez sur l'extrémité à déplacer et faites la glisser tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à la position désirée.

Vous pouvez sortir de ce mode d'édition en cliquant hors de l'objet.

Créer une courbe

Pour démarrer le tracé de la courbe, cliquez sur l'icône C de la *barre des outils de dessin*. Puis dessinez la courbe en cliquant successivement à l'emplacement des points par lesquels passera la

courbe. Vous terminerez la courbe en cliquant sur l'icône *to de la barre d'édition de courbes et polygones* ou en double-cliquant lors du placement du dernier point de la courbe.

Par défaut, Effigydraw trace une portion de courbe entre deux points, mais il est possible de tracer

un segment de droite entre deux points. Pendant la création de la forme, cliquez sur l'icône 🧭 de

la *barre d'édition de courbes et polygones* pour un segment de droite et sur l'icône C pour une portion de courbe.



Effigydraw propose aussi de réaliser des courbes composées, c'est-à-dire une courbe contenant plusieurs sous-courbes, ce qui permet en particulier de créer des trous à l'intérieur d'une forme pleine. L'exemple ci-dessous contient deux sous-courbes. Pour terminer une sous-courbe et en

démarrer une seconde, cliquez sur l'icône 💞 puis cliquez à l'emplacement du premier point de la

seconde sous-courbe. Avant de tracer un deuxième point, cliquez sur l'icône 🧭 de la *barre*

d'édition de courbes et polygones pour continuer avec un segment de droite et sur l'icône **f** pour continuer avec une portion de courbe.



Pendant la création d'une courbe, cliquez sur l'icône [•] de la *barre d'édition de courbes et polygones* pour clore la courbe par une ligne. Dans le cas de sous-courbes, cela va clore la sous-courbe courante en traçant un segment de droite jusqu'au premier point de la sous-courbe et démarrer une nouvelle sous-courbe à partir de ce point.

Modifier une courbe

Pour modifier une courbe, faites d'abord un double-clic sur la courbe pour démarrer la modification.

Pour déplacer un point, cliquez sur the d'édition de courbes et polygones puis cliquez sur le point à déplacer et faites le glisser tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à la position désirée.

Pour effacer un point, cliquez sur ^(e) de la *barre d'édition de courbes et polygones* puis cliquez sur le point à supprimer.

Pour ajouter un point, cliquez sur ⁽⁾ de la *barre d'édition de courbes et polygones* puis cliquez sur la courbe à l'emplacement où vous souhaitez ajouter le point. Vous pouvez ensuite déplacer ce point.

Effigydraw lisse automatiquement les courbes, mais il est possible de modifier la forme de chaque portion de la courbe en modifiant la position des points de contrôle de cette portion de la courbe.

Pour chaque portion de courbe, deux points de contrôle définissent sa forme. Cliquez sur **f** de la *barre d'édition de courbes et polygones* puis cliquez sur le point autour duquel vous souhaitez modifier la forme de la courbe. Les deux points de contrôle autour de ce point apparaissent. Notez qu'un segment de droite entre deux points n'a pas de points de contrôle. Cliquez ensuite sur un des points de contrôle à déplacer et faites le glisser tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à la position désirée.



Vous pouvez sortir de ce mode d'édition en cliquant hors de l'objet.

Il est aussi possible d'accéder à ces fonctions par le menu contextuel de l'objet (en sélectionnant l'objet puis en cliquant avec le bouton droit de la souris).



Créer une courbe à main levée

Pour démarrer le tracé d'une courbe à main levée, cliquez sur l'icône 🆇 de la *barre des outils de dessin*. Cliquez à l'emplacement du début de la courbe puis tracez la courbe en faisant glisser la souris tout en maintenant le bouton enfoncé. Relâcher le bouton de la souris une fois la courbe tracée. Effigydraw lissera automatiquement la courbe.

Modifier une courbe à main levée

Suivez les étapes détaillées dans la section Modifier une courbe.

Créer et éditer une ligne de texte

Pour démarrer une ligne de texte, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*, puis tapez votre texte.

Vous pouvez à tout moment changer la police de caractère, la couleur, passer en gras, en italique, souligner ou barrer à partir de la *barre d'édition de texte*. Vous pouvez également changer la taille des caractères, celle-ci sera appliquée à l'ensemble de la ligne.



Pour terminer la création ou l'édition de texte, cliquez en dehors de la zone de texte.

Pour modifier une ligne de texte, double-cliquez sur le texte ou bien lancez la fonction « Editer le texte » à partir du menu contextuel de l'objet (en sélectionnant l'objet puis en cliquant avec le bouton droit de la souris). Sélectionnez la zone de texte avec la souris ou bien avec les flèches du clavier en maintenant la touche *Maj* enfoncée, puis utilisez les fonctions de la *barre d'édition de texte*.

Insérer une image

Pour insérer une image, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*. Effigydraw vous demande alors de sélectionner l'image à insérer. Une fois l'image sélectionnée, tracez sur l'espace de travail une zone rectangulaire à l'intérieur de laquelle l'image sera insérée.

Guide d'utilisation

Si vous souhaitez étirer l'image afin qu'elle remplisse complétement la zone rectangulaire, sélectionnez-là puis appelez la fonction Format > Propriétés de l'image de la barre de menu. Cette fonction est aussi disponible par le menu contextuel (affiché lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris).

Choisissez « Etirer l'image » si vous souhaitez quelle remplisse complétement la zone rectangulaires. Dans le cas contraire, choisissez « Garder les proportions » et sélectionnez l'alignement par rapport à la zone rectangulaire.

| aramètres de l'image | | > |
|------------------------|-----------------------|----------|
| Garder les proportions | | |
| | Alignement horizontal | Centré 💌 |
| | Alignement vertical | Centré 💌 |
| 🔾 Étirer l'image | | |
| | Ok | Annuler |

Insérer une vignette

Pour insérer une image, cliquez sur l'icône de la *barre des outils de dessin*. Effigydraw ouvre alors un volet latéral à droite dans lequel est affichée la galerie des vignettes. Cliquez sur la vignette que vous souhaitez insérer. Une fois la vignette sélectionnée, tracez sur l'espace de travail une zone rectangulaire à l'intérieur de laquelle la vignette sera insérée.

Sélectionner et déplacer des objets

Pour sélectionner un objet, cliquez dessus. Pour sélectionner plusieurs objets, cliquez successivement sur chaque objet en maintenant la touche *Ctrl* enfoncée. Vous pouvez aussi les sélectionner en traçant un rectangle autour des objets à sélectionner en maintenant enfoncé le bouton de la souris.

Pour déplacer un objet, sélectionnez-le puis cliquez sur l'objet et tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, déplacez le jusqu'à la position désirée puis relâchez le bouton de la souris. Si vous maintenez la touche *Maj* enfoncée pendant le déplacement, celui-ci sera limité à un déplacement horizontal ou vertical.

Modifier la taille des objets

Sélectionnez l'objet ou les objets dont vous souhaitez modifier la taille. Saisissez l'une des huit poignées carrées de sélection à l'aide de la souris et faites les glisser jusqu'à atteindre le format désiré. Les poignées des coins permettent de modifier simultanément la largeur et la hauteur de l'objet. Si vous maintenez la touche Maj enfoncée pendant le déplacement de la souris, les proportions de l'objet seront conservées.

Modifier les couleurs des contours et le remplissage des objets

Pour choisir d'afficher ou non le contour d'un objet, et de remplir ou non un objet, utilisez les fonctions de la *Barre des contours et couleurs* :

- L'icône permet de n'afficher que le contour sans remplissage
- L'icône permet de n'afficher que le remplissage sans contour
- L'icône permet d'afficher le contour et le remplissage

Pour modifier la couleur du remplissage d'un objet, sélectionnez-le puis cliquez sur l'icône \checkmark de la *Barre des contours et couleurs* et choisissez la nouvelle couleur dans la fenêtre de dialogue.

Pour modifier la couleur du contour d'un objet, sélectionnez-le puis cliquez sur l'icône \checkmark de la *Barre des contours et couleurs* et choisissez la nouvelle couleur dans la fenêtre de dialogue. Pour modifier l'épaisseur du contour d'un objet, sélectionnez-le puis définissez l'épaisseur à l'aide du bouton fléché de la *Barre des contours et couleurs*.



Faire pivoter un objet

Sélectionnez l'objet ou les objets que vous souhaitez faire pivoter, puis cliquez sur l'icône be de la *Barre des contours et couleurs*. Saisissez l'une des quatre poignées rondes de rotation et faites tourner l'objet jusqu'à la position désirée.



Ajouter/Ajuster une ombre

Pour ajouter une ombre ou modifier une ombre existante, sélectionnez un ou plusieurs objets et lancez la fonction *Ajouter/Ajuster* une ombre du menu *Format*. Une fenêtre de dialogue vous propose de régler la position de l'ombre, sa couleur, sa transparence et le l'intensité du flou.

| Édition des ombres | × |
|----------------------|--------------------|
| ✓ Actif | Couleur |
| Position horizontale | Position verticale |
| | |
| | |
| | Ok Annuler |

Créer des dégradés de couleur

Les dégradés sont des variations progressives de couleur ou de transparence. Effigydraw propose deux types de dégradés, les dégradés linéaires et les dégradés radiaux.



Il permet aussi de créer une succession de dégradés au sein d'un même objet. Par exemple un dégradé avec trois couleurs:



Pour créer un dégradé, sélectionnez un objet et appelez une des fonctions du sous menu *Dégradé* du menu *Format*. Ces fonctions sont aussi disponibles par le menu contextuel de l'objet sélectionné (affiché lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris).

• Les fonctions « Dégradé linéaire » et « Dégradé radial » permettent de créer un dégradé linéaire ou radial et ouvrent le volet latéral d'édition des dégradés. Elles permettent aussi de changer le type de dégradé s'il en existe déjà un.

- La fonction « Aucun dégradé » supprimer le dégradé de l'objet sélectionné
- La fonction « Editer le dégradé » ouvre le volet latéral d'édition des dégradés

Dans le mode d'édition des dégradés, Effigydraw affiche deux poignées ainsi que le volet latéral d'édition des dégradés. La poignée jaune indique le démarrage du dégradé et la poignée rose sa fin. Déplacez les poignées afin de modifier la position et la dimension du dégradé dans l'objet.

Pour modifier la couleur et la transparence au démarrage du dégradé, sélectionnez « 0.0 » dans la

liste, puis modifiez la couleur en cliquant sur l'icône 🖉 🔳 et la transparence en utilisant le curseur de défilement.

Pour modifier la couleur et la transparence à la fin du dégradé, sélectionnez « 1.0 » dans la liste, puis modifiez la couleur de la même façon.



Si vous souhaitez créer une succession de dégradés, créez des niveaux en cliquant sur le bouton « Ajouter un niveau ». Sélectionnez ce niveau dans la liste puis réglez sa couleur et sa transparence. Par exemple, voici un double dégradé dont l'arrêt entre le premier et le second dégradé est situé à 30% de la distance entre la poignée de démarrage et la poignée de fin.



Créer et éditer des masques

Les masques sont utilisés pour afficher un objet selon la valeur de transparence du masque. Si le masque est opaque, l'objet sera affiché, s'il est transparent, l'objet ne sera pas affiché. S'il est semi-transparent, l'objet sera affiché avec la même transparence.

Par exemple, nous avons dessiné deux masques sur un objet rectangulaire. Le masque de gauche est complétement opaque. Le masque de droite est semi-transparent.



Si cet objet est placé au-dessus d'un autre objet (un triangle dans l'exemple ci-dessous), le masque de gauche cachera l'objet au-dessous alors que le masque de droite laissera apparaître l'objet du dessous par transparence.



Pour créer ou éditer des masques, sélectionner un objet puis appelez la fonction « Editez les masques » du menu *Outils*. Cette fonction est aussi disponible par le menu contextuel de l'objet sélectionné (affiché lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris).

Effigydraw entre alors en mode d'édition des masques. Vous pourrez alors créer des formes qui serviront de masques, changer leur transparence, etc.

Notez que par défaut les objets ont un masque opaque rectangulaire recouvrant l'intégralité de leur surface. Vous devrez modifier ce masque par défaut en le redimensionnant et le déplaçant ou bien le supprimer avant de créer d'autres masques.

Pour sortir du mode d'édition des masques, cliquez sur l'icône

Les menus

Le menu Fichier

Guide d'utilisation

| Nouveau | Fermer le dessin en cours et commencer un nouveau dessin |
|---|---|
| Ouvrir | Fermer le dessin en cours et ouvrir un dessin existant |
| Enregistrer | Enregistrer le dessin en cours. Effigydraw demandera de préciser le nom du dessin et le dossier de sauvegarde s'ils n'ont pas été encore été définis. |
| Enregistrer sous | Enregistrer le dessin en cours sous un nouveau nom. Effigydraw demandera de préciser le nom du dessin et le dossier de sauvegarde. |
| Enregistrer comme bibliothèque | Permet de créer un fichier bibliothèque contenant un décor et des vignettes composés à partir du dessin en cours. Consultez le <i>Guide de création de vignettes et de décors</i> pour obtenir des informations plus détaillées sur cette fonction. |
| Enregistrer le groupe comme vignette | Lorsque des objets associés comme un groupe sont sélectionnés, cette fonction permet de sauvegarder ce groupe d'objet comme une vignette qui pourra être utilisée dans la galerie. Consultez le <i>Guide de création de vignettes et de décors</i> pour obtenir des informations plus détaillées sur cette fonction. |
| Dimensions du document | Permet de modifier les dimensions du dessin. |
| Informations sur le document | Permet de définir le titre et la description du dessin. Cette fonction peut aussi être utilisée lorsque le dessin est sauvegardé comme une vignette ou un décor pour définir des paramètres supplémentaires. Consultez le <i>Guide de création de vignettes et de</i> <i>décors</i> pour obtenir des informations plus détaillées sur cette fonction. |
| Exporter au format PNG | Sauvegarde le dessin courant au format PNG. Effigydraw demandera tout d'abord de préciser le nom du dessin et le dossier de sauvegarde, puis une valeur de zoom. Une valeur de 100% conserve les dimensions courantes du dessin définies dans « Dimensions du document » du menu <i>Fichier</i> . Une valeur inférieure réduira la taille de l'image et une valeur supérieure l'agrandira. |

Le menu Edition

Ce menu permet l'accès aux fonctions *Copier*, *Couper*, *Coller*, *Supprimer*, *Tout Sélectionner*, *Défaire l'action précédente* et *Restaurer l'action précédente*. Plusieurs de ces fonctions sont accessibles également sur la *Barre des outils standards* ou par le menu contextuel des objets sélectionnés (affiché lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris).

Le menu Affichage

Propose l'accès à la fonction Zoom, accessible également sur la Barre des outils standards.

Le menu Format

| Fonctions | Description |
|--------------------------|--|
| Couleur du fond | Permet de définir la couleur de l'arrière-plan du dessin. |
| Transparence du fond | Permet de définir la transparence de l'arrière-plan du dessin. Lorsque |
| | l'arrière-plan est transparent, sa couleur est ignorée. |
| Identifiant de l'élément | Permet de personnaliser le nom d'un objet dans le fichier SVG |
| Propriétés du groupe | Lorsque plusieurs objets ont été groupés, cette fonction permet de |
| | définir le titre et la description du groupe dans le fichier SVG. |
| | Cette fonction peut aussi être utilisée lorsque le groupe est sauvegardé |
| | comme une vignette pour définir des paramètres supplémentaires. |

| | Consultez le <i>Guide de création de vignettes et de décors</i> pour obtenir des informations plus détaillées sur cette fonction. |
|---------------------------|---|
| Propriétés de l'image | Cette fonction est détaillée dans la section Insérer une image. |
| Ajuster la transparence | Permet d'ajuster la transparence d'un objet. |
| Dégradé | Cette fonction est détaillée dans la section Créer des dégradés de |
| | couleur. |
| Ajouter/Ajuster une ombre | Cette fonction est détaillée dans la section Ajouter/Ajuster une ombre. |
| Ajuster le flou | Ajouter l'intensité du flou des objets sélectionnés. |
| Modifier les couleurs des | Permet de changer les couleurs des contours et du remplissage des |
| objets sélectionnés | objets sélectionnés. |
| Changer une couleur | Permet de changer une couleur pour tous les objets sélectionnés ayant |
| | un contour ou un remplissage de cette couleur. Sélectionnez des |
| | objets, choisissez la nouvelle couleur puis cliquez sur le dessin à |
| | l'emplacement de la couleur à remplacer dans un des objets |
| | sélectionnés. |

Le menu Outils

| Fonctions | Description |
|---------------------------|---|
| Disposition | Permet de modifier l'ordre d'empilement des objets et de les déplacer |
| | vers l'avant ou vers l'arrière-plan. |
| Symétrie horizontale | Permet d'obtenir le reflet des éléments sélectionnés selon un miroir |
| | vertical |
| Symétrie verticale | Permet d'obtenir le reflet des éléments sélectionnés selon un miroir |
| | horizontal |
| Grouper / Dégrouper | Pour grouper plusieurs objets, sélectionnez les et utilisez la fonction |
| | « Grouper » du menu Outils ou du menu contextuel de l'objet (affiché |
| | lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris). |
| | Utilisez la fonction « Dégrouper » pour séparer des objets |
| | précédemment groupés. |
| Editer les masques | Cette fonction est détaillée dans la section Créer et éditer des |
| | masques. |
| Créer une bibliothèque de | Permet de créer un fichier bibliothèque contenant un ou plusieurs |
| vignettes | décors et des vignettes composée à partir de fichiers de dessin stockés |
| | dans des dossiers locaux. Consultez le Guide de création de vignettes |
| | et de décors pour obtenir des informations plus détaillées sur cette |
| | fonction. |

Le menu Aide

Permet d'accéder à la documentation d'Effigydraw, au numéro de version et aux informations de License d'utilisation.

Date de publication et version du logiciel

Publié en avril 2018. Basé sur Effigydraw 1.0. © 2018 – Tous droits réservés