

## MANUEL DE L'UTILISATEUR



Ce manuel est une traduction non officielle et personnelle de l'utilisation d'Artisteer™. Elle est réalisée pour les membres de la communauté francophone d'ArtisteerHelp France.

Cette traduction ne parle pas de tout, mais des principales fonctionnalités d'Artisteer™, les choses simples sont à portée de souris (soyez curieux, cliquez...)

La version d'Artisteer™ évoquée dans ce manuel est la 2.3.0.23023 du 31 décembre 2009 pour Window™. La version pour Mac™ n'est pas développée ici, mais les fonctionnalités sont pratiquement les mêmes, la structure du programme restant la même sur les deux plateformes. Je travaille sous Mac™ Snow léopard, et avec Parallel Desktop™ pour Window™ (il faut bien... juste pour les tests...) et j'utilise les deux versions d'Artisteer™.

Ce manuel sera mis à jour (en fonction de mes disponibilités) au fur et à mesure des nouvelles versions, que les ingénieurs d'Extensoft™ ne manqueront pas de nous proposer, par des additifs.

Cette traduction représente beaucoup de travail et de temps. Elle est à votre disposition pour que vous puissiez profiter de cet excellent outil qu'est Artisteer™ dans les meilleures conditions.

Le forum artisteerhelp <http://forum.artisteerhelp.fr> est à votre disposition pour toutes les questions d'intégration (parfois pas trop simples, car on en veut toujours plus) de vos œuvres. Vous pouvez utiliser la bonne volonté de l'administrateur pour que l'on remonte vos suggestions et problèmes vers Extensoft™.

Ce forum est là pour vous aider, que vous soyez sous Window™, Mac™ et que vous travailliez avec Joomla™, Wordpress™, Visual Studio™, Blogger™, Dupral™, en HTML ou PHP, avec des tutoriaux sympas, trucs et astuces, ou tout simplement « autres discussions »...

Je vous souhaite beaucoup de plaisir avec Artisteer™

**Jeff**

## Table des Matières

<b>1. Configuration requise .....</b>	<b>5</b>
1.1 Environnement de développement: .....	5
1.2 Navigateurs pris en charge: .....	5
1.3 Technologies supportées: .....	5
1.4 Standards supportés:.....	5
<b>2. Installation d'Artisteer .....</b>	<b>6</b>
2.1 L'activation du logiciel .....	6
<b>3. Comment travailler avec l'interface Artisteer™ .....</b>	<b>7</b>
3.1 Menu Accès Rapide.....	7
3.2 Accessibilité clavier.....	7
<b>4. Création d'un design de base .....</b>	<b>8</b>
4.1 Design sur mesure.....	8
4.2 Boîtes de dialogue.....	8
4.3 Boîte de dialogue du sélecteur de couleurs.....	10
<b>5. Travailler avec les couleurs .....</b>	<b>11</b>
<b>6. Structure des blocs .....</b>	<b>12</b>
<b>7. Barre de navigation principale Artisteer.....</b>	<b>13</b>
<b>8. Idées.....</b>	<b>13</b>
8.1. Création de votre design .....	13
8.2. La réalisation d'ajustements.....	13
<b>9. Exporter le Design.....</b>	<b>13</b>
9.1 Description des options .....	14
9.2 Options d'export, boîte de dialogue .....	14
9.2.1 Onglet propriétés d'export .....	15
9.2.2 Onglet WordPress.....	15
9.2.3 Onglet Filigrane .....	15
<b>10. Exportation d'un design WordPress: .....</b>	<b>15</b>
Trucs et astuces:.....	16

<b>11. Exportation d'un modèle en tant que thème Joomla.....</b>	<b>16</b>
<i>Trucs et astuces:.....</i>	17
<b>12. Exportation d'un design pour Drupal .....</b>	<b>17</b>
12.1 <i>Les standards de nommage .....</i>	17
<b>13. Exportation d'un design comme un modèle HTML .....</b>	<b>18</b>
<b>14. Exportation d'un design comme un projet ASP.NET .....</b>	<b>18</b>
<b>15. Exportation d'un design en tant que CodeCharge Studio Project.....</b>	<b>18</b>
<b>16. Couleurs et Polices.....</b>	<b>20</b>
16.1. <i>Couleurs.....</i>	20
16.2. <i>Peintures .....</i>	20
16.3 <i>Polices.....</i>	21
<b>17. Mise en forme de page .....</b>	<b>22</b>
17.1 <i>Page / colonnes .....</i>	22
17.2 <i>Colonnes .....</i>	22
<b>18. Arrière-plan .....</b>	<b>22</b>
18.1 <i>Régler les Options de la page .....</i>	23
18.1.1 <i>Filtre .....</i>	24
18.1.2 <i>Image ou texture.....</i>	24
18.1.3 <i>Dégradé.....</i>	24
<b>19. Feuille.....</b>	<b>25</b>
19.1 <i>Adapter la feuille .....</i>	25
19.2 <i>Onglet Feuille .....</i>	25
19.3 <i>Onglet Ombre .....</i>	26
<b>20. En-tête.....</b>	<b>26</b>
20.1 <i>Mise en forme :.....</i>	26
20.2 <i>Arrière-Plan .....</i>	27
20.2.1. <i>Image d'arrière plan .....</i>	27
20.2.2. <i>Position de l'image d'arrière plan .....</i>	27
20.2.3. <i>Effets d'image d'arrière-plan.....</i>	28
20.3. <i>Photo de premier plan.....</i>	29
20.3.1. <i>Position.....</i>	29
20.3.2. <i>Effets.....</i>	30
20.4. <i>Titre.....</i>	30
20.5. <i>Style de titre.....</i>	30

<b>21. Menu</b> .....	<b>31</b>
21.1. Styles et coloriage du menu.....	31
21.2. Barre de Menu.....	32
21.3. Element.....	33
21.4. Sous élément.....	34
<b>22. Articles</b> .....	<b>35</b>
22.1. Forme style.....	35
22.1.1. Forme.....	36
22.1.2. Ombre.....	36
22.1.3. Pucés.....	37
22.2. Formatage du texte.....	37
22.3. Autres éléments.....	37
22.4. En-tête et pied de page.....	38
<b>23. Blocs</b> .....	<b>39</b>
23.1. Style des Blocs.....	39
23.1.1. Disposition.....	39
23.1.2. Mise en forme.....	39
23.1.3. Arrière-plan.....	40
23.1.4. Ombre.....	41
23.1.5. En-tête.....	41
23.1.6. Contenu.....	42
23.2. Contenu du Bloc.....	43
<b>24. Boutons</b> .....	<b>44</b>
24.1 Styles de boutons.....	44
24.2 Forme de bouton.....	45
24.2.1 Général.....	45
24.2.2 Arrière-plan.....	46
24.2.3 Ombre.....	46
<b>25. Pied de page</b> .....	<b>47</b>
<b>26. Dépannage</b> .....	<b>48</b>
<b>Glossaire</b> .....	<b>49</b>

## 1. Configuration requise

Cette section décrit la configuration système minimale requise pour le logiciel Artisteer.

### 1.1 Environnement de développement:

1. Intel ou AMD 1500 MHz ou plus
2. 100 Mo d'espace disque libre
3. 512 Mo de RAM ou plus
4. Microsoft Windows 2000, XP, Vista
5. Microsoft .NET Framework 2.0 +. Peut être obtenu auprès du site Web de Microsoft à l'adresse: <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5> & displaylang = fr
6. Mac OS 10.5 et plus

### 1.2 Navigateurs pris en charge:

1. Internet Explorer 6 +
2. Firefox 2 +
3. Opera 9 +
4. Safari 1 +
5. Google Chrome 1 +

### 1.3 Technologies supportées:

1. CodeCharge Studio 4
2. WordPress (2.5-2.7) système de gestion de contenu
3. Joomla 1.5 Gestion de contenu
4. Drupal (5.x, 6.x) système de gestion de contenu

### 1.4 Standards supportés:

1. XHTML 1.0 Transitional
2. CSS 2
3. Section508 (partiellement)
4. PNG avec transparence

## 2. Installation d'Artisteer

Ce chapitre décrit comment installer Artisteer sur votre ordinateur.

Note: Avant de procéder veuillez vous assurer que votre ordinateur répond aux exigences énumérées.

- Ouvrez une session dans Windows comme utilisateur en tant qu'administrateur principal.
- Double-cliquez sur le fichier d'installation ArtisteerInstall.exe. Cela permet de lancer une installation standard.
- Sélectionnez la langue que vous souhaitez utiliser lors de l'installation, puis cliquez sur le bouton Suivant.
- Suivez les instructions fournies par l'Assistant d'Installation.
- Lire attentivement le Contrat de Licence. Si vous acceptez les conditions, cochez "J'accepte les termes de la licence" et passez à l'étape suivante. Si vous ne les acceptez pas, vous pouvez quitter. N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des problèmes ou des inquiétudes avec la licence.
- Sélectionnez le dossier de destination.
- Indiquez si vous voulez créer des icônes de raccourci sur le bureau, panneau Quick Launch, ou les deux.
- Cliquez sur le bouton Installer pour démarrer l'installation.
- Cliquez sur le bouton Terminer lorsque l'installation est terminée.

### 2.1 L'activation du logiciel

Une fois que vous avez acheté Artisteer vous recevrez un numéro de série à utiliser pour activer le logiciel. L'activation supprime les filigranes générés par les modèles de version d'essai.

Pour activer le produit cliquez sur l'icône de palette pour ouvrir le dialogue d'activation et entrez votre numéro de série dans la première case. Si votre ordinateur est connecté à l'internet, vous pouvez cocher "Auto-activation par l'Internet" et cliquez sur le bouton Activer. Cela simplifiera le processus d'activation.

Si vous travaillez hors ligne ou ne souhaitez pas utiliser la méthode d'auto-activation, vous pouvez utiliser le lien suivant pour obtenir la clé d'activation à partir de n'importe quel autre ordinateur connecté au web:

<http://www.artisteer.com/?p=a>

Dans ce cas, désactivez l'option "Auto-activation par l'Internet" et entrez la clé d'activation obtenue directement dans la boîte de clé d'activation.

Vous aurez besoin de redémarrer Artisteer après avoir terminé le processus d'activation.

## 3. Comment travailler avec l'interface Artisteer™

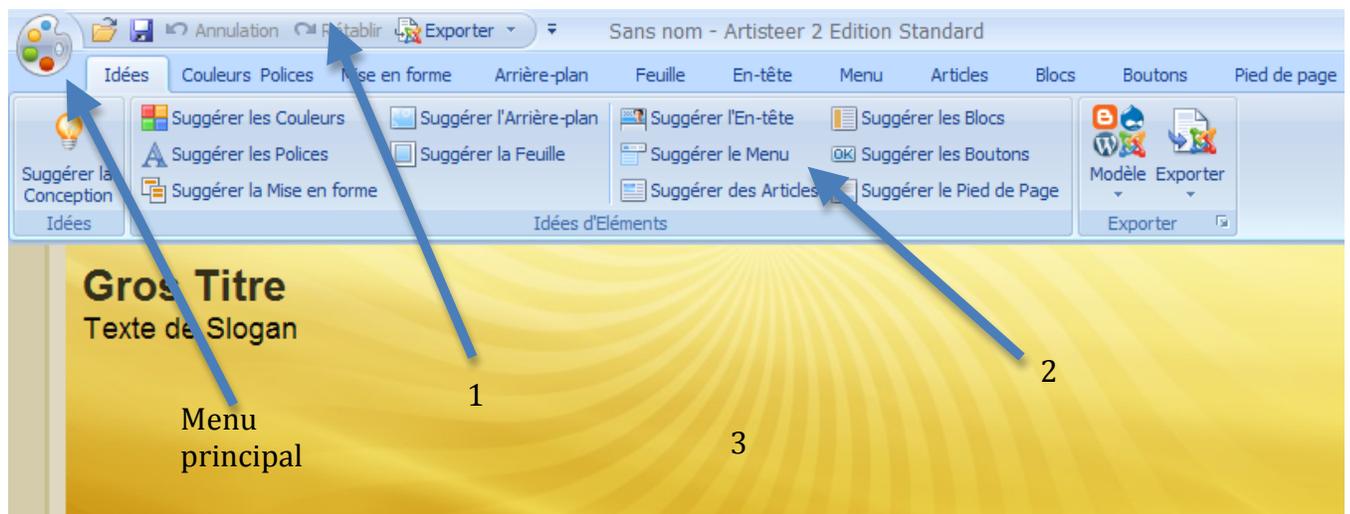
L'interface d' Artisteer™ est assez simple. Il ya plusieurs items principaux: Menu principal, Accès Rapide au Menu, la barre de navigation par onglets et la visualisation

**Le Menu principal** contient les commandes de fichiers de base, documents récents et d'autres articles standards du menu Fichier.

**Le Menu Accès Rapide** (1) contient annuler, refaire, enregistrer et raccourcis d'ouverture.

**La Barre de navigation** (2) contient tous les outils d'édition disponibles.

**La Visualisation** (3) vous permet de voir votre conception. Tous les liens et les boutons dans la conception sont non cliquables.



### 3.1 Menu Accès Rapide

Le Menu Accès Rapide est une barre d'outils personnalisable qui offre la possibilité de créer un raccourci aux commandes fréquemment utilisées et de rapidement effectuer les tâches les plus courantes.

Par défaut, le Menu Accès Rapide contient Ouvrir, Enregistrer, Annuler, Rétablir et Exportation, mais vous pouvez personnaliser le contenu de la barre d'outils en ajoutant ou supprimant les éléments que vous voulez par clic droit.

Par défaut, le Menu Accès Rapide est situé au-dessus de la barre de navigation. Pour le placer sous la Barre de navigation, cliquez sur la petite flèche à l'extrémité droite de la barre d'outils (ou tout simplement un clic droit dans la barre d'outils ou le ruban de zone) et sélectionnez dans le menu déroulant.

### 3.2 Accessibilité clavier

De nombreuses options disponibles dans Artisteer peuvent être consultées à l'aide des touches du clavier au lieu de la souris. Appuyez sur la touche Alt pour voir les Astuces pop up pour chaque onglet.

## 4. Création d'un design de base

Création d'un design de base avec Artisteer est facile:

- Sélectionnez Idées
- Ajustez votre template avec les boutons "suggérer"
- Cliquez sur Exporter vers Word Press, Joomla, Html ou autres formats.

Cela crée un modèle aléatoire qui permet de travailler et vous pouvez cliquer à nouveau pour avoir une autre suggestion de conception.

### 4.1 Design sur mesure

Artisteer est un outil puissant avec des grandes capacités de personnalisation . Après avoir trouvé une bonne idée de conception, vous pouvez aller dans un onglet spécifique et adapter la conception en fonction de vos besoins. Sur chaque onglet, il y a plusieurs options pour la personnalisation des éléments spécifiques.

Remarque: Certaines options peuvent ne pas être disponibles selon les réglages et les choix de mise en page que vous avez faits dans d'autres onglets.

Ce n'est pas tout! Lors de l'utilisation Artisteer Standard Edition si vous ne trouvez pas l'option que vous voulez dans une liste spécifique cliquez sur "Plus ..." afin d'obtenir les capacités de personnalisation complètes.

### 4.2 Boîtes de dialogue

De nombreuses options et paramètres sont inclus dans les boîtes de dialogue. On peut y accéder en cliquant sur la petite flèche du bouton à la droite de la légende du groupe.

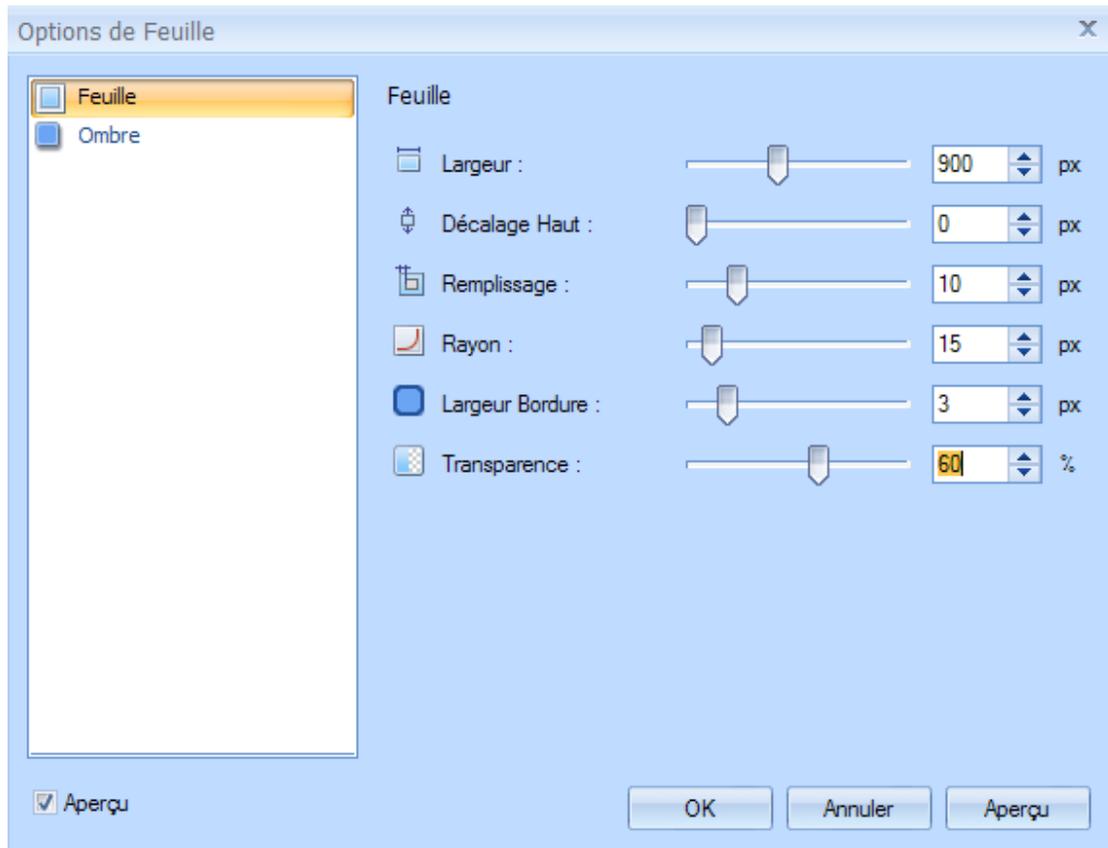


L'interface pour une boîte de dialogue typique comprend les parties suivantes:

- Légende de dialogue qui indique quel type d'options sont disponibles dans le dialogue
- La liste des groupes d'options situé dans le volet gauche de la boîte de dialogue. Cliquez sur le groupe pour élargir les options.
- Options et réglages disponibles pour le groupe sélectionné.
- Case Aperçu pour visualiser les résultats automatiquement lorsqu'ils sont modifiés.
- Bouton Aperçu pour afficher les résultats de ces paramètres sur la page.

- Bouton OK pour appliquer les paramètres et fermer la boîte de dialogue.
- Le bouton Annuler pour ignorer les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Un exemple d'une boîte de dialogue vous est montré dans l'image ci-dessous.



La plupart des boîtes de dialogue contiennent des paramètres qui peuvent être modifiés à l'aide de barres de défilement. Habituellement, ce sont des paramètres pour la largeur, la hauteur, l'opacité, la transparence et d'autres valeurs. Pour apporter des modifications, sélectionnez le curseur et faites-le glisser vers la droite ou la gauche pour augmenter ou diminuer la valeur d'une option spécifique. Les valeurs sélectionnées seront affichées dans la boîte à côté de la barre du glisseur. Vous pouvez également entrer directement la valeur désirée dans ce texte.

Utilisez le bouton "Aperçu", disponible au bas de la fenêtre de dialogue, pour afficher les changements.

Si «Aperçu» est coché, les changements seront immédiatement affichés sur la page quand vous faites glisser le curseur. Si vous tapez la valeur directement dans la case d'option, cliquez hors de la case pour afficher la valeur appliquée à la page. Si l'option «Aperçu» n'est pas cochée, appuyez sur le bouton Aperçu pour voir les changements sur l'écran.

Enfin, cliquez sur les boutons OK ou Annuler pour mettre à jour ou annuler vos modifications.

## 4.3 Boite de dialogue du sélecteur de couleurs

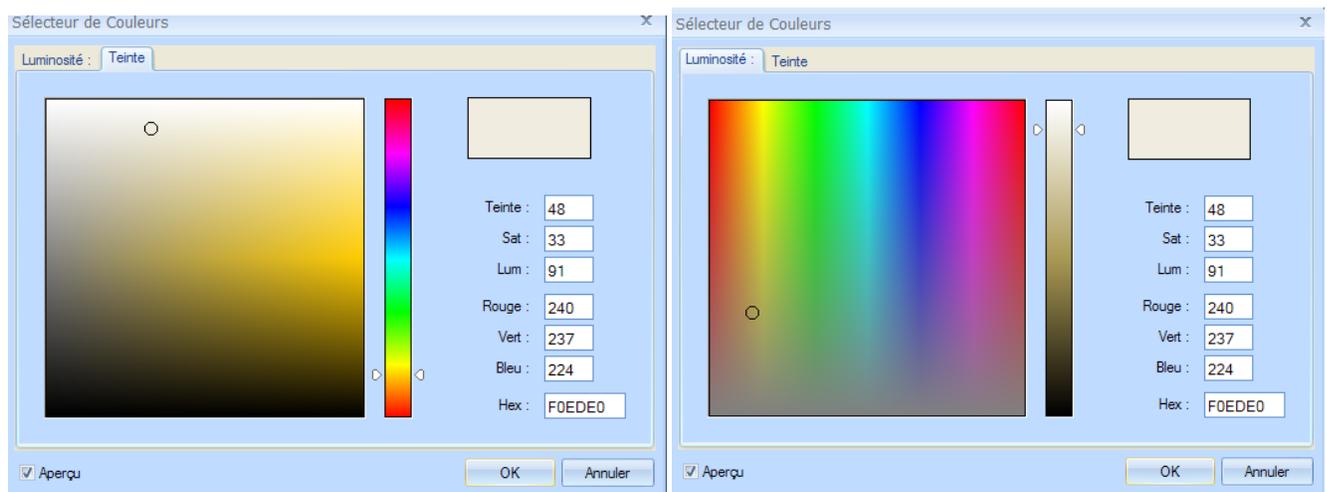
Boite de dialogue du sélecteur de couleurs s'affiche lorsque vous sélectionnez "Plus de couleurs ..." dans l'une des boîtes de dialogue couleurs. Cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner la couleur désirée de régler la teinte, la saturation et la luminosité de la couleur.

Les onglets Luminosité et Teinte sont disponibles dans la boîte de dialogue. Les deux onglets ont une zone de sélection des couleurs où vous pouvez déplacer un curseur jusqu'à obtenir la couleur parfaite. Vous pouvez aller à la palette de couleurs et faire glisser le sélecteur en forme de cercle horizontalement et verticalement pour modifier la teinte et la saturation et la luminosité de la couleur.

L'onglet Teinte contient un curseur de réglage à droite. Déplacer du rouge (en bas) en passant par l'orange, jaune, vert, bleu violet vous permet de sélectionner la teinte souhaitée de la couleur. Vous pouvez également déplacer le cercle de couleur de la palette de gauche à droite et de haut en bas

La saturation peut varier de 0% (complètement insaturés) à 100% (complètement saturé, couleur pure). La luminosité varie de 0 (noir) à 100% (blanc).

Les valeurs affichées dans les cases changeront pour indiquer les paramètres de couleur exacte. Ces valeurs peuvent aussi être modifiées manuellement ou directement dans les boîtes de texte. Ce peut être pratique lorsque vous copiez l'exacte valeur de couleur à partir d'autres logiciels de graphisme et que vous souhaitez l'utiliser dans Artisteer.



- Teinte : La valeur teinte de couleur varie de 0 ° à 360 °.
- Sat : La saturation de la couleur varie de 0% (complètement non saturés) à 100% (complètement saturés).
- Lum : La luminosité de la couleur mesurée en pourcentage de 0 (noir) à 100% (blanc).
- Rouge : La valeur décimale des nuances rouges.
- Vert : La valeur décimale des nuances vertes.
- Blue : La valeur décimale des nuances bleues.
- Hex : Un code de couleur hexadécimal (habituellement utilisé dans le code HTML).
- L'option «Aperçu» permet de voir la page avec la couleur choisie qui lui est appliquée.
- Ok et Annuler permettra de soumettre ou rejeter les modifications apportées.

## 5. Travailler avec les couleurs

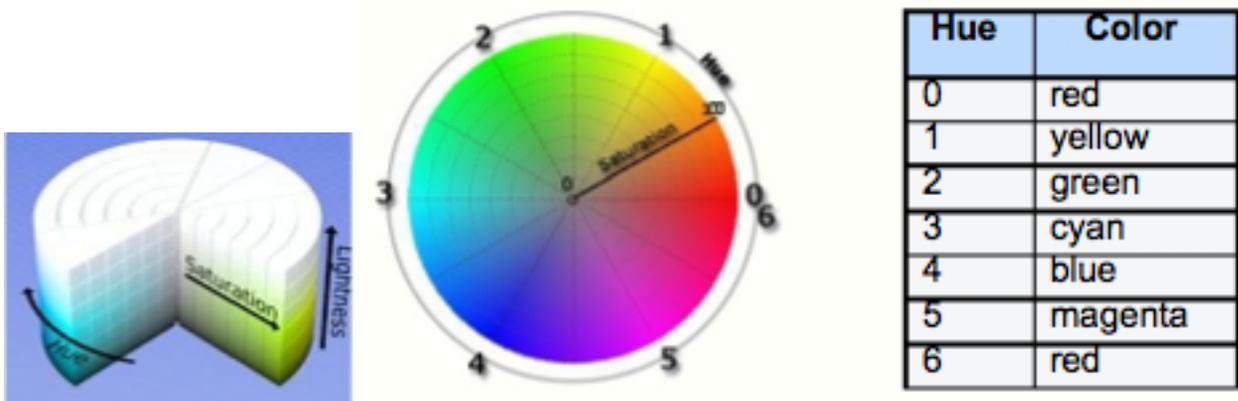
Les couleurs sur les écrans d'ordinateur sont composés de diverses couleurs de base rouge, vert et bleu. En fonction de la quantité absorbée de chaque couleur de base, vous pouvez créer toutes les couleurs. Par exemple, un mélange de rouge et vert donne une couleur jaune, un mélange de rouge et bleu produit un Magenta et ainsi de suite. Mélanger les trois couleurs de base avec pleine intensité produit du blanc tandis que l'absence de couleurs donne du noir.

Les valeurs des couleurs de base rouge, vert et bleu sont généralement spécifiées en utilisant une échelle de 0 à 255 (décimal), où 255 représente 100% d'intensité de la couleur.

RVB est un modèle de couleur pratique pour l'informatique graphique, car le système visuel humain fonctionne de même. Cependant, l'homme ne voit pas les couleurs sous forme de triplets de nombres: rouge, vert et bleu. Donc il est très pratique de décrire les couleurs en tant que composé de teinte, saturation et luminosité.

Ce schéma définit les couleurs HSL plus naturellement et peuvent être visualisées sous forme d'un cylindre dont l'axe central varie de noir au fond à blanc au sommet, avec des couleurs neutres entre eux, où l'angle autour de l'axe correspond à "teinte", la distance de l'axe correspond à «saturation», et la distance le long de l'axe correspond à la "luminosité".

La teinte spécifie une couleur pure, spectrale. Elle est mesurée sur la roue des couleurs, exprimée en degrés entre 0 ° et 360 °. La teinte est identifiée par le nom de la couleur comme le rouge, orange ou vert.



La saturation est la pureté de la couleur. Elle représente le montant en proportion de gris. Ceci est mesuré en pourcentage, de 0% (pas de teinte grise du tout) à 100% (complètement saturés de couleurs). Sur la roue de couleurs standard, la saturation augmente du centre vers le bord.

Luminosité : l'intensité relative de la couleur, généralement mesurée en pourcentage de 0% (noir) à 100% (blanc).

Artisteer vous permet de travailler avec les deux schémas de couleurs HSL et RGB. La couleur désirée peut être spécifiée dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs.

## 6. Structure des blocs

Les blocs sont une partie importante d' Artisteer et sont compatibles avec tous les navigateurs web modernes, y compris Microsoft ® Internet Explorer ® 6. Tous les éléments de disposition d'Artisteer utilisent des blocs pour créer une structure optimale . Avec Artisteer, le bloc est utilisé comme un contenu universel qui est facilement redimensionnable dans n'importe quelle direction.

L'arrière-plan et le contenu du bloc sont à différents niveaux. Au niveau inférieur, ou fond, on utilise plusieurs éléments pour contourner la limitation CSS2 d'une seule image de fond par élément. Le Niveau supérieur se trouve au sommet et contient le contenu réel.

Les niveaux se composent comme suit.

*Le niveau inférieur:*

1, 3, 7, 9 - les segments de l'image d'angle.

2, 4, 6, 8 - les segments de l'image de côté.

5 - l'image d'arrière-plan central.

*Le niveau supérieur:*

10 - le texte avec son indentation.

Ce qui suit décrit la structure HTML.

```
<div class="box">  
  <div class="box-tl"> 1 </ div>  
  <div class="box-tc"> 2 </ div>  
  <div class="box-tr"> 3 </ div>  
  <div class="box-cl"> 4 </ div>  
  <div class="box-cc"> 5 </ div>  
  <div class="box-cr"> 6 </ div>  
  <div class="box-bl"> 7 </ div>  
  <div class="box-bc"> 8 </ div>  
  <div class="box-br"> 9 </ div>  
  <div class="box-body"> 10 </ div>  
</ div>
```



Les marges dans l'objet 10 comprennent le rayon d'angle et les tailles des ombres pour afficher le contenu correctement dans les limites et l'ombre de l'arrière-plan. Lorsque le rayon n'est pas spécifié, les marges sont créés par les bords graphiques des ombres du fond.

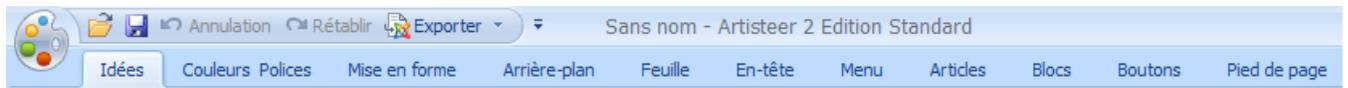
Le niveau supérieur est fluide et redimensionnable dans n'importe quelle direction, et la taille du plus bas niveau correspond toujours avec la taille du niveau supérieur.

Quelle que soit la taille des objets de 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, et 9, la partie 5 se redimensionne automatiquement

Notez que si la couleur de fond est réglée pour l'objet 10 (niveau supérieur) et que la couleur de fond n'est pas fixée pour l'objet 5, le niveau inférieur sera pleinement recouvert. Le niveau inférieur des éléments tels que des coins ronds, bords, et les ombres ne seront pas visibles car ils seront couverts par le niveau supérieur.

## 7. Barre de navigation principale Artisteer

Elle est divisée en onze catégories distinctes pour personnaliser votre design. Se déplaçant de gauche à droite, on commence avec l'idée générale et la disposition sur le site. En allant vers la droite, nous avons les parties spécifiques du site, telles que les blocs et les boutons.



## 8. Idées

L'onglet Idées est une excellente façon de commencer rapidement.

### 8.1. Création de votre design

Laissez Artisteer créer votre design pour vous. La fonctionnalité Suggester la conception est recommandée au début. Elle permet de voir les différents modèles disponibles et vous aide à déterminer les styles et les thèmes que vous aimez.

### 8.2. La réalisation d'ajustements

Vous pouvez apporter des ajustements aux nombreux éléments lorsque vous êtes en phase de recherche d'idées pour votre site Web. Parfois, la police ne correspond pas à la mise en page du site. Par ces ajustements, vous pouvez vous rapprocher de l'apparence que vous souhaitez réaliser.

## 9. Exporter le Design

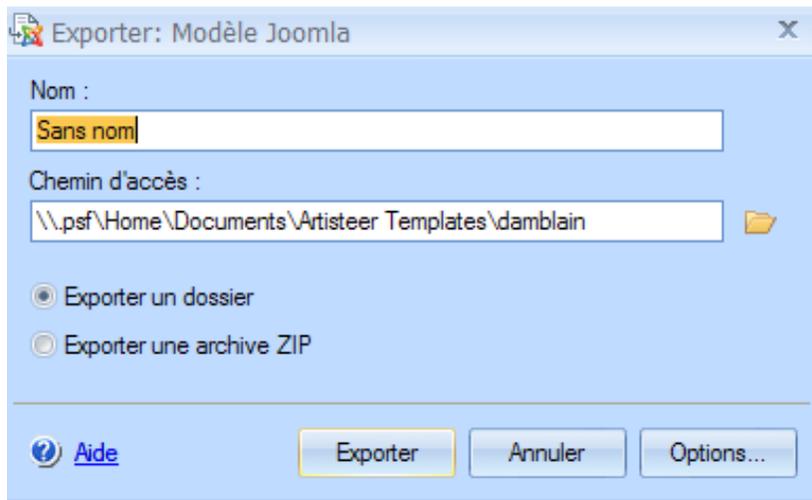
Une fois que vous êtes satisfait de l'aspect de base de votre site, vous pouvez l'exporter sous forme d'un modèle qui est compatible avec le type de blog, CMS ou de l'application que vous souhaitez utiliser.

Il y a trois étapes qui doivent être suivies pour l'exportation du modèle:

- Tout d'abord, sélectionnez un modèle qui sera appliqué et utilisé lorsque vous affichez la page dans Artisteer. Actuellement, les modèles suivants sont disponibles: conception de sites Web, WordPress, Joomla, Drupal, Visual Studio et CodeCharge Studio.
- Ensuite, sélectionnez l'option d'exportation de ce que vous voulez utiliser lors de la génération du modèle sélectionné.
- Dans la fenêtre d'exportation, précisez le nom du modèle désiré et le dossier d'exportation de vos fichiers de modèle. Si nécessaire, compressez le dossier du modèle en utilisant "Exporter sous forme d'archive ZIP".

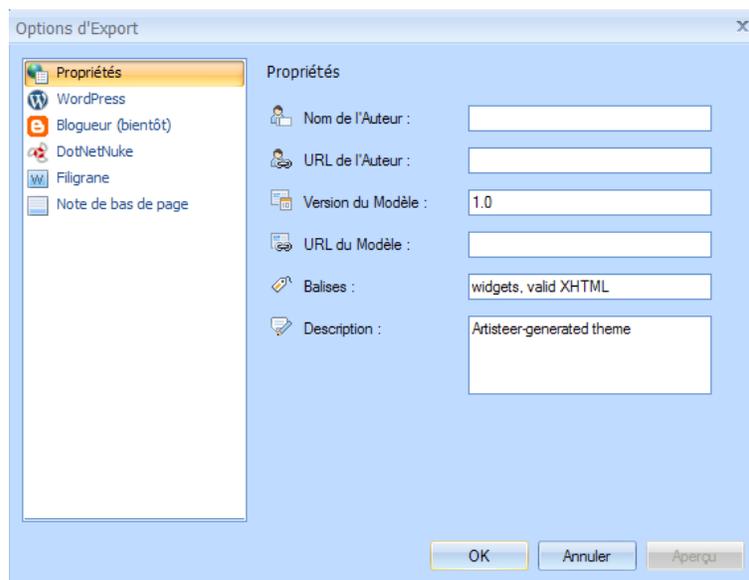
## 9.1 Description des options

- *Nom* : Identifie le nom de votre thème. Il est recommandé que le nom soit conforme aux conventions de nommage du CMS .
- *Chemin* : indique le chemin du dossier où les fichiers exportés doivent être placés.
- *L'exportation comme un dossier* : Lorsque le modèle est exporté, un dossier portant le nom spécifié contenant tous les fichiers de thème est créé dans l'emplacement spécifié.
- *Exporter sous forme d'archive ZIP*: Quand le template est exporté, une archive zip contenant tous les fichiers de thème est créé dans l'emplacement spécifié.



## 9.2 Options d'export, boîte de dialogue

La boîte de dialogue d'exportation s'affiche lorsque vous sélectionnez Exporter> "Options d'exportation ..." à partir du menu principal. Les options disponibles sont expliquées ci-dessous.



## 9.2.1 Onglet propriétés d'export

L'onglet est utilisé pour décrire les informations devant être utilisées par Artisteer pour générer la feuille de style, l'en-tête et les informations de métadonnées pour le thème. Ces informations seront utilisées par la suite par le CMS, si votre CMS prend en charge une telle fonctionnalité.

- *Nom de l'auteur*: Identifie le nom de la personne.
- *URL de l'auteur*: fournit la référence au concepteur du site
- *Version du modèle*: Identifie le numéro de version du modèle.
- *URL du modèle*: Spécifie l'emplacement du modèle sur le web.
- *Balises*: spécifie les mots clés associés au thème.
- *Description*: Fournit une description du thème.

## 9.2.2 Onglet WordPress

L'onglet WordPress spécifie si Artisteer doit créer un élément de menu spécial pointant vers la page d'accueil (première page) du site.

- *Show home item*: Si cette option est cochée, Artisteer crée un élément de menu pour une page d'accueil spéciale qui est mis en évidence sur le site. Si la page de couverture n'est pas définie, cela pointe sur la liste des posts. Si cette option n'est pas cochée, aucun élément de menu n'est créé. Le menu entier est construit à partir de la liste des pages WordPress. Si la première page est spécifiée dans les paramètres de WordPress, vous verrez le menu correspondant à cette page ajouté et mis en évidence dans le menu. Si la page de couverture n'est pas définie, aucun élément de menu n'est sélectionné par défaut lorsque la liste des posts est affichée dans un navigateur.
- *Nom de l'item* Spécifie la légende de l'élément de menu pointant vers la page d'accueil.

## 9.2.3 Onglet Filigrane

- *Afficher le filigrane*: Si coché, le texte du filigrane sera répété tout au long de la page.
- *Texte du filigrane*: texte qui sera affiché sur la page lorsque l'option "Afficher filigrane" est activée.

## 10. Exportation d'un design WordPress:

- Sélectionner un modèle > WordPress.
- Sélectionnez Exporter > " Thème WordPress ".
- Précisez le nom voulu et le chemin d'accès au dossier à exporter. Si nécessaire, vous pouvez

compresser le dossier en utilisant "Exporter sous forme d'archive ZIP".

Après l'exportation, vous obtiendrez les fichiers de WordPress qui peuvent être facilement appliqués aux sites web WordPress. Le chemin vers le dossier du thème est généralement: WordPressFolder \ wp-content \ themes \ ThemeName. Il suffit de télécharger le thème exporté dans ce dossier.

Pour appliquer le nouveau thème à votre site Web, connectez-vous à l'administration, accédez à l'Onglet Présentation (WordPress version 2.6) ou à l'apparition> Thème (WordPress version 2.7) et activez ce thème.

Les thèmes WordPress générés sont "widget ready" et compatibles avec la version 2.5 de Wordpress et plus.

### Trucs et astuces:

Lors de l'exportation, Artisteer inclut automatiquement la langue de plusieurs fichiers obtenus à partir du site WordPress: [http://codex.wordpress.org/WordPress\\_Localization](http://codex.wordpress.org/WordPress_Localization). Plus précisément, français, allemand, les traductions italiennes et espagnoles sont exportées par Artisteer dans le nommage de fichiers compatible avec WordPress <country> \_ <LANG>. mo. Par exemple, un fichier de langue allemande est: de\_DE.mo.

Pour inclure différentes langues additionnelles dans votre thème WordPress, trouvez et copiez les fichiers de langue souhaités dans votre dossier spécifique. Vous trouverez les fichiers de langues supplémentaires dans votre dossier de thème par défaut "<WordPressFolder> \ wp-content \ themes \ default", ou sur le site WordPress à [http://codex.wordpress.org/WordPress\\_Localization](http://codex.wordpress.org/WordPress_Localization). Pour sélectionner une autre langue que l'actuelle changez la fonction "définir" dans le fichier wp-config.php. Par exemple: `define ('WPLANG', 'fr_FR')`

## 11. Exportation d'un modèle en tant que thème Joomla

Pour exporter votre conception en tant que Joomla template, suivez les étapes ci-dessous:

1. Sélectionner un modèle> Joomla.
2. Utilisez l'exportation> "Joomla".
3. Précisez le nom et sélectionnez le dossier où vous souhaitez exporter le modèle. Vous pouvez choisir de compresser le modèle à l'aide du menu «Exporter sous forme d'archive ZIP».

Après l'exportation, vous obtiendrez un ensemble de fichiers Joomla-spécifiques qui sont faciles à appliquer aux sites web Joomla. Le chemin vers le dossier du thème dans le système Joomla est généralement: JoomlaFolder \ Templates \ ThemeName. Vous pouvez simplement copier / télécharger le thème exportés dans ce dossier.

Si votre thème est exporté sous forme d'archive ZIP, connectez vous au back-end, allez à Extensions> Installer / Désinstaller, cliquez sur "télécharger", tapez le chemin d'accès ou cliquez sur le bouton "Parcourir ..." pour sélectionner votre fichier zip et cliquez sur "installer" pour télécharger et installer le thème. Une fois le thème correctement installé, vous pouvez l'activer en sélectionnant Extensions> gestion template à partir du menu déroulant et en attribuant votre modèle par défaut

Note: Les thèmes Joomla générés sont compatibles avec Joomla version 1.5 et supérieures.

## Trucs et astuces:

- Joomla fournit une fonctionnalité de l'internationalisation et soutient actuellement 50 langues du monde. Les paquets sont disponibles pour téléchargement : <http://joomlancode.org/gf/project/jtranslation/frs/>
- Pour appliquer le style de menu, vous devez mettre votre module de menu dans la position User3
- Il y a trois étapes pour créer un menu à plusieurs niveaux dans Joomla:
  1. Activation d'un menu multi-niveaux de votre modèle dans Artisteer (Menu> Sous item> Niveaux> Multiniveaux).
  2. Localisez votre menu dans la position user3 dans Joomla.
  3. Aller à Extensions Joomla> Module, sélectionnez le menu (par exemple Top Menu), cliquez sur l'icône Modifier sur la barre d'outils, et réglez "Toujours afficher les sous-menus" dans le dialogue des paramètres. Au besoin, vous pouvez également spécifier le nombre de sous-niveaux en utilisant "Start Level" et "End Level"

## 12. Exportation d'un design pour Drupal

- Sélectionner un modèle> Drupal.
- Utilisez la commande Exporter> "Drupal".
- Précisez le nom du modèle et sélectionnez le dossier où vous souhaitez exporter le. Si nécessaire, appliquer la compression zip en utilisant "Exporter sous forme d'archive ZIP".

Après l'exportation, vous obtiendrez un ensemble de fichiers. Le chemin vers le dossier du thème de Drupal ressemble généralement à: DrupalFolder \ Themes \ ThemeName. Vous aurez besoin de télécharger le thème exporté dans ce dossier. Si votre thème est exporté sous forme d'archive ZIP, extraire l'archive dans le dossier «thèmes» sur le serveur. Après cela, vous pouvez activer votre thème dans l'administration de Drupal. Pour cela, ouvrez une session dans la zone d'administration, accédez à administrer> Chantier> Thèmes, cochez la case "Activé" ainsi que "Défaut" à côté de votre modèle, puis cliquez sur "Save configuration".

### 12.1 Les standards de nommage

Utilisez seulement des lettres (minuscules de préférence), des chiffres et caractères de soulignement dans le nom du thème. Pas de caractères spéciaux, espaces, des tirets sont acceptés. Si vous travaillez avec la version Drupal 5, être sûr de ne pas renommer votre modèle de dossier après l'exportation. Sinon, certaines fonctions ne seront pas déclarées et la conception sera corrompue.

La fonction de localisation est décrite dans la documentation Drupal ici: <http://drupal.org/node/133977>

## 13. Exportation d'un design comme un modèle HTML

- Sélectionnez n'importe quel modèle dans la liste Modèle.
- Sélectionnez Exporter> "HTML".
- Précisez le nom voulu et le dossier de destination où votre modèle HTML doit être créé.

Vous pouvez compresser le dossier des modèles en format. Zip en utilisant "Exporter sous forme d'archive ZIP"

Le modèle obtenu contiendra des balises, des styles et des graphismes qui sont nécessaires pour appliquer la conception à n'importe quelle page web.

## 14. Exportation d'un design comme un projet ASP.NET

Pour exporter un design en tant que projet ASP.NET qui peuvent plus tard être ouvert dans Visual Studio, suivez les étapes suivantes:

- Sélectionner un modèle> ASP.NET Application.
- Utilisez la commande Exporter> "Visual Studio C # Project".
- Précisez le nom du modèle et sélectionnez le dossier pour stocker les fichiers de modèle. Si nécessaire, appliquer une compression en utilisant "Exporter sous forme d'archive ZIP".

Quand l'exportation est terminée, un nouveau projet C # seront créés dans l'emplacement spécifié. Ouvrez-le dans Visual Studio en utilisant la commande Fichier> Ouvrir l'option Site Web afin d'examiner les fichiers créés. Vous verrez:

Page maître qui définit plan d'ensemble d'un site et contient un ensemble d'espaces réservés de contenu tels que les HeaderComponentPlaceholder, TitleContentPlaceHolder, SheetContentPlaceHolder, etc ...Le contenu de la page appelée Default.aspx qui a plusieurs blocs de contenu et des pages par défaut (DefaultHeader, DefaultMenu, et DefaultSidebar1) inclus. Cette page est générée en tant qu'exemple pour vous permettre de voir comment une page de contenu terminée.

Les fichiers CSS qui définissent la conception des pages.

Une série d'autres fichiers nécessaires au projet Visual Studio.

N'hésitez pas à modifier le projet de fichiers comme vous le voulez et amusez-vous!

## 15. Exportation d'un design en tant que CodeCharge Studio Project

Pour créer un modèle qui pourra être appliquée aux projets de CodeCharge Studio, les étapes suivantes doivent être effectuées:

- Sélectionnez un modèle> CodeCharge.

- Sélectionnez Exporter Design > "CodeCharge Project Studio".
- Naviguez jusqu'au dossier où vous souhaitez localiser le projet CodeCharge Studio et cliquez sur OK pour exporter les fichiers.
- Quand l'exportation est terminée, un nouveau projet de CodeCharge Studio va être créé à l'emplacement spécifié. Les pages suivantes seront ajoutées au projet:
- PageTemplate/ Header/ Footer/ Principal/ À propos de

PageTemplate est une page essentielle qui sera utilisée comme base pour créer toutes les nouvelles pages dans le projet. Cette fonctionnalité est réalisée en utilisant les paramètres du projet > Général > Nouvelle page. PageTemplate comprend l'en-tête et bas de pages qui sont utilisés pour ajouter une page d'arrière-plan, feuille, en-tête, et les styles de menu pour les pages. Ainsi, toutes les pages nouvellement créées par CodeCharge Studio auront fond de page, feuille, en-tête et les styles de menu appliqués.

Toutefois, les styles générés par Artisteer ne peuvent être automatiquement appliqués aux formes CodeCharge Studio, boutons, et autres blocs sur la page.

Pour ajouter du style à ces composants, vous pouvez envisager l'une des solutions suivantes:

Ouvrez le CodeCharge Studio Style Builder (Outils > Styles) et ajoutez un nouveau style qui ressemble au style généré par Artisteer. Utilisez ce nouveau style pour les formulaires CodeCharge Studio et contrôles.

Modifiez une page de CodeCharge Studio afin d'ajouter les styles Artisteer manuellement. Dans ce cas, ne choisissez pas de style lors de la création de formulaires et de contrôles dans le CSC. Puis passez en mode HTML et modifiez votre modèle de page manuellement, en ajoutant les classes Artisteer et les balises HTML nécessaires. Un exemple de code HTML est fourni sur la page principale afin que vous puissiez l'examiner en conséquence.

L'exemple de code ci-dessous montre comment appliquer les styles Artisteer à un document d'enregistrement sur une page CodeCharge Studio. Le code HTML est affiché inchangé en noir, les lignes de code supprimées, biffées et soulignées en rouge, et les lignes ajoutées au code sont surlignées en bleu.

```

<!-- BEGIN Record countriesSearch -->
<form id="countriesSearch" method="post" action="{Action}" name="{HTMLFormName}">
<div class="Block">
<div class="Block-body">
<div class="Block-Header">
<h2>Search Countries </h2>
<div class="1"></div>
<div class="1"></div></div></div>
</div>
<div class="BlockContent">
<div class="BlockContent-body">
<table class="Record table" cellspacing="0" cellpadding="0">
<!-- BEGIN Error -->
<tr class="Error">
<td colspan="2">(Error)</td>
</tr>
<!-- END Error -->
<tr class="Controls">
<td><label for="countriesSearchs_country_name">Country Name</label></td>
<td><input type="text" name="{s_country_name_Name}" value="{s_country_name}" maxlength="40" size="40" id="countriesSearchs_country_name" /></td>
</tr>
<tr class="Bottom">
<td colspan="2" align="right">
<!-- BEGIN Button Button_DoSearch -->
<input class="Button" name="{Button_Name}" type="submit" value="Search" alt="Search" id="countriesSearchButton_DoSearch" />
<!-- END Button Button_DoSearch --></td>
</tr>
</table>
</div>
</div></div></div>
<!-- END Record countriesSearch -->

```

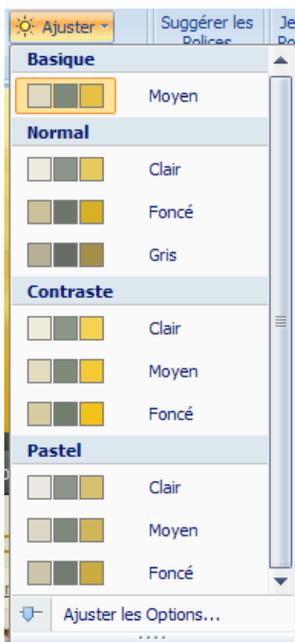
## 16. Couleurs et Polices

Cet onglet permet de modifier les couleurs et les polices du modèle.

### 16.1. Couleurs

Pour changer le thème du site, choisissez un thème à partir des thèmes de couleurs disponibles. En outre, chaque couleur peut être modifiée. Ayant choisi les couleurs, vous pouvez les affiner en ajustant le contraste global.

Vous pouvez enregistrer ou effacer des thèmes (utile quand votre oeuvre le mérite).



### 16.2. Peintures

Dans ce bloc vous avez la possibilité d'ajuster la couleur thème. Vous pouvez sélectionner l'un des régimes prédéfinis ou personnaliser le thème de la couleur en choisissant les couleurs souhaitées.

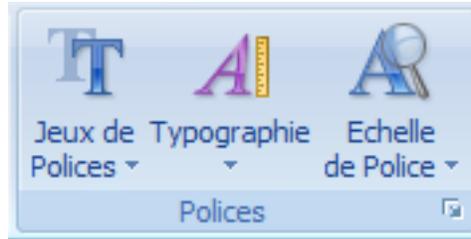
Cliquer sur "Ajuster les options" va ouvrir la liste des options de couleurs: Luminosité Saturation. Entrez les valeurs ou faites glisser les curseurs vers la droite ou la gauche pour augmenter ou diminuer les valeurs d'option.

La luminosité fait référence à la blancheur et l'intensité d'une couleur. La luminosité pour une couleur donnée variera de blanc pur jusqu'au noir. Les valeurs prises en charge sont de -100% à 100%, où 100% et -100% réfèrent à la plus haute et la plus faible des composantes RVB.

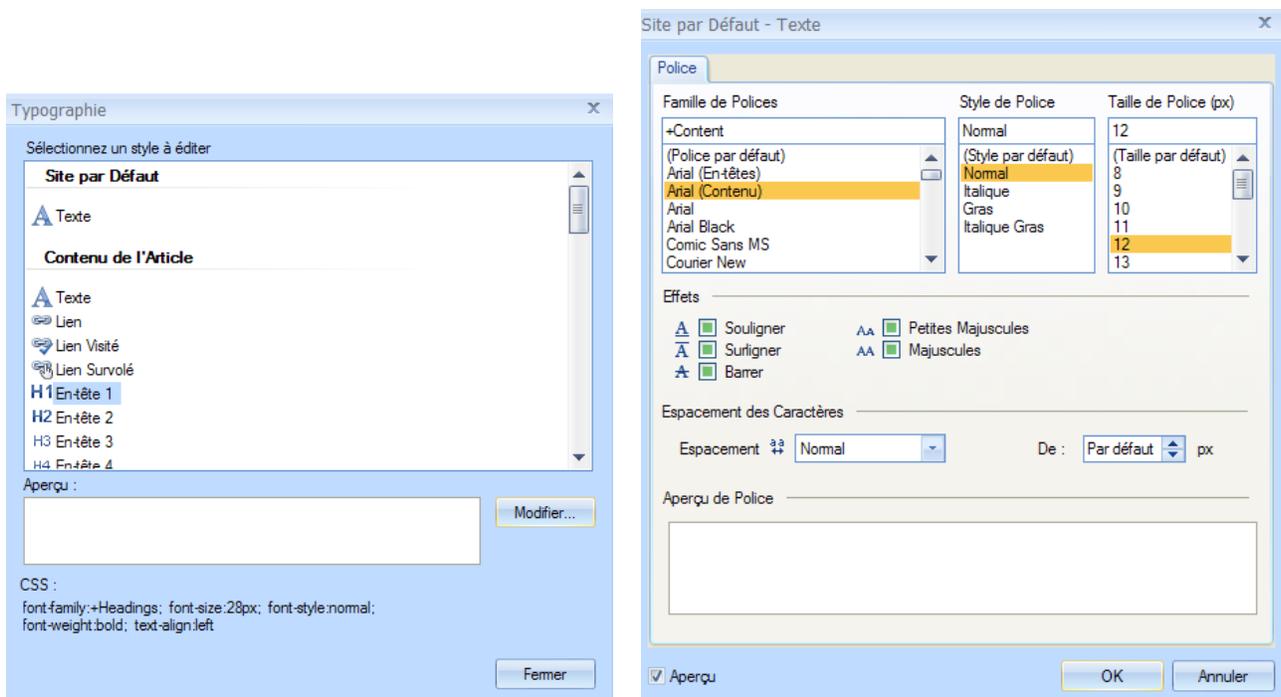
La saturation correspond à la quantité de gris dans une couleur. Les valeurs supportées sont de -100% à 100%, où 100% signifie grande quantité du gris.

## 16.3 Polices

La section des polices comprend les fonctions suivantes: Jeux de polices, Typographie et Echelle.



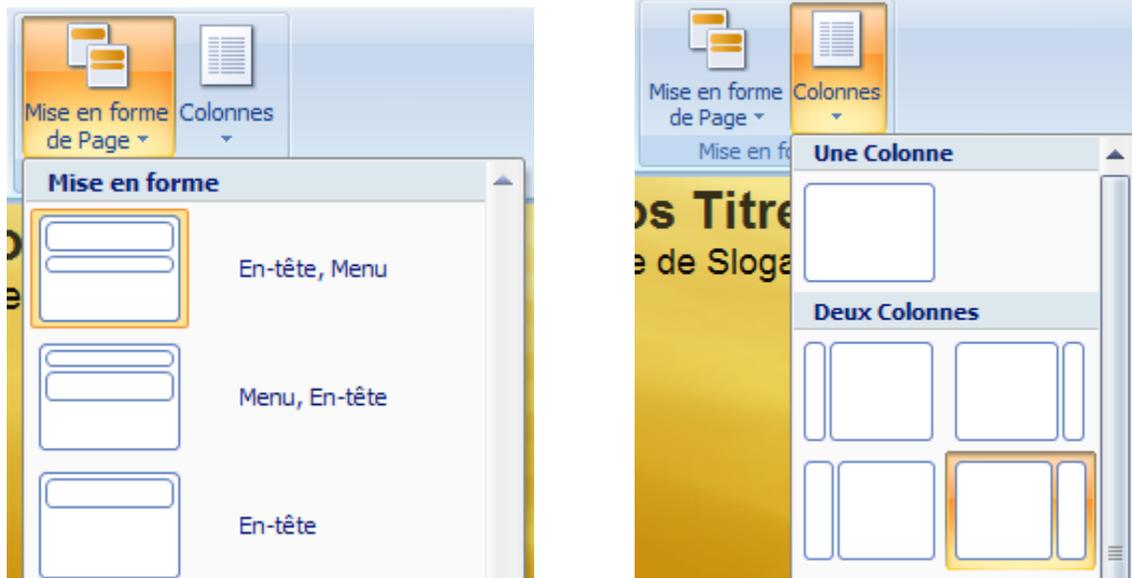
- *Jeux de polices* vous permet de changer le texte et la position des polices. Vous pouvez choisir l'un de nos ensembles standard de police ou créer votre propre jeu de polices. Il suffit de cliquer sur le jeu de polices... dans la liste des jeux de polices.
- *Typographie* vous permet de sélectionner l'un de nos styles de typographie ou de créer votre propre style de conception. Il suffit de cliquer sur Editer ... dans la liste de la typographie.
- *Dans la zone de dialogue de typographie*, vous pouvez modifier n'importe quelle balise texte en sélectionnant la balise et en cliquant le bouton "Modifier". La boîte de dialogue Modifier permet d'ajuster les paramètres de police



- Pour le texte du pied de page, des blocs de texte, des titres d'articles, et le texte en-tête de l'article, vous pouvez également modifier les paramètres tels que: Alignement Indentation Espacement
- Echelle permet de changer l'échelle de la police générale.

## 17. Mise en forme de page

L'onglet mise en forme de page est l'endroit où vous pouvez rapidement changer le positionnement global des éléments sur la page.



### 17.1 Page / colonnes

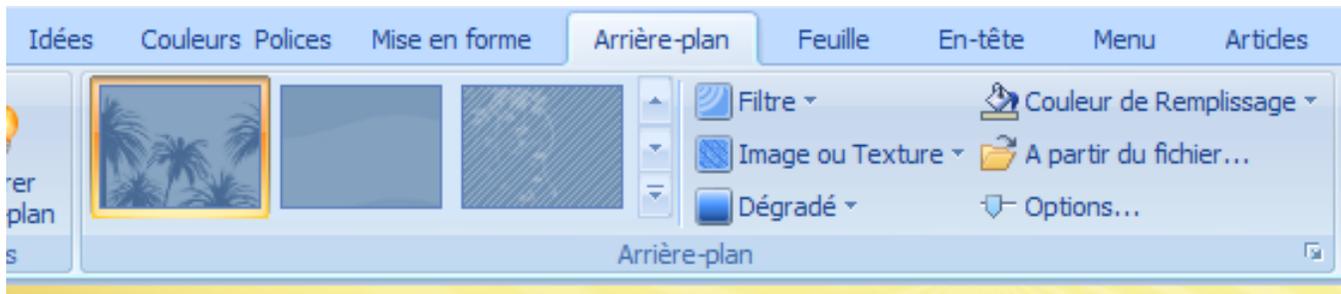
Vous pouvez rapidement changer le positionnement de l'en-tête et les barres de navigation. Artisteer vous permet de placer la navigation dessus ou en dessous de l'en-tête ou choisir de ne pas utiliser une barre de menu du tout. En plus, si votre page doit avoir plus de contenu, vous pouvez développer votre site en deux ou plusieurs colonnes.

### 17.2 Colonnes

Quand une mise en page multi-colonne est utilisée, les options de disposition dans la boîte de dialogue affichent des curseurs vous permettant de définir la largeur des colonnes. Vous pouvez entrer les valeurs en pourcentage de la largeur de la feuille.

## 18. Arrière-plan

Le fond de la page est tout aussi important que la page elle-même. Vous pouvez modifier les effets d'arrière-plan pour obtenir l'aspect désiré.

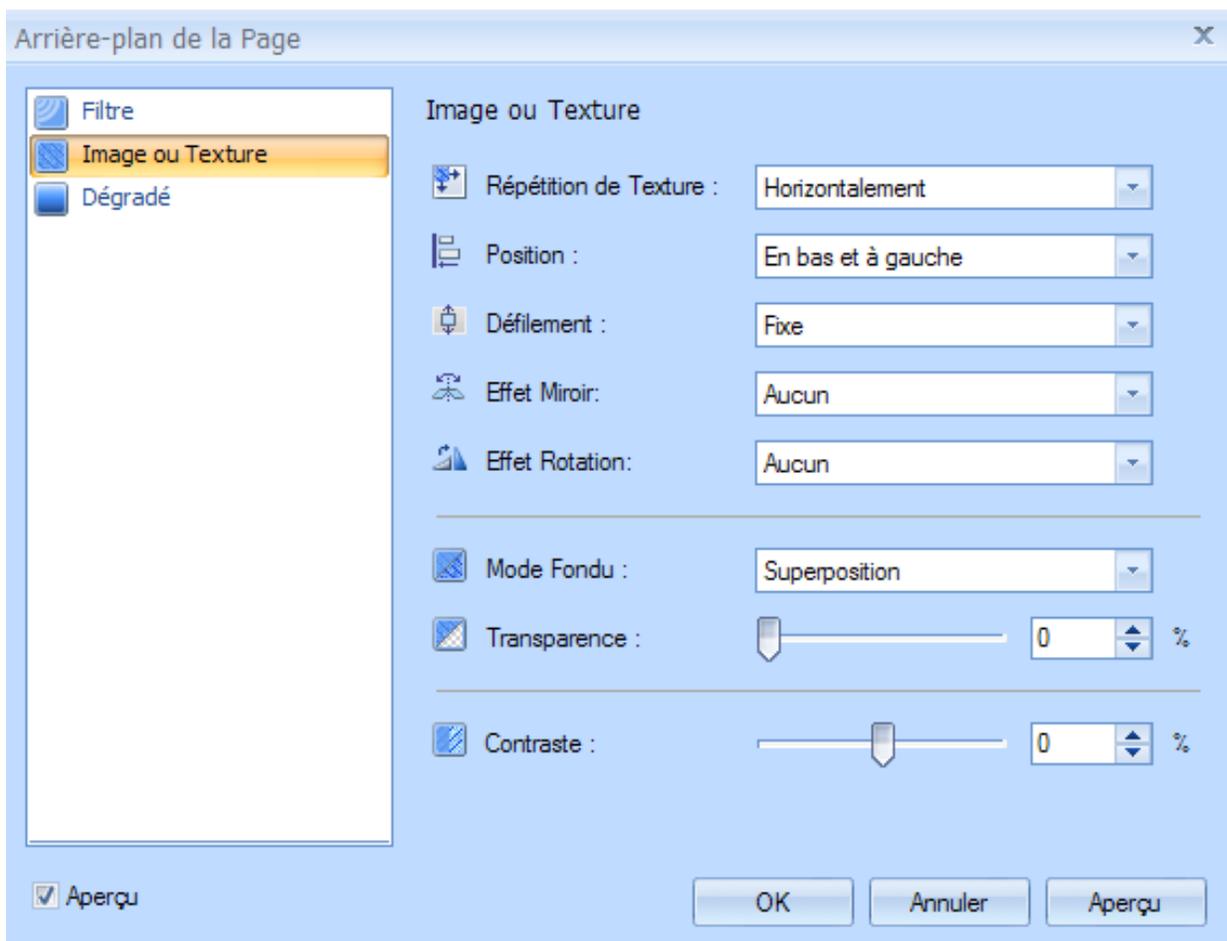


Vous pouvez choisir d'avoir:

- *Image d'arrière plan* : Sélectionnez l'une de nos images ou insérez les vôtres
- *L'image ou texture*. Vous pouvez choisir ou insérer votre propre texture.
- *Dégradé* : Vous pouvez choisir et utiliser les options.
- *Filtre* : Vous pouvez choisir ou incorporer votre filtre

## 18.1 Régler les Options de la page.

Ouvrez "Options ..." pour améliorer la conception de l'arrière-plan.



## 18.1.1 Filtre

- **Option aligner** : gauche ou centre.
- **Option Transparence** : de 0 à 100%

## 18.1.2 Image ou texture

- **Répétition de texture** : Définit si / comment une image d'arrière-plan ou la texture sera répétée. Les valeurs prises en charge:
  - *Remplir* : L'image de fond sera répétée verticalement et horizontalement
  - *Horizontalement* (par défaut) - L'image de fond sera répétée horizontalement
  - *Verticalement* - L'image de fond sera répétée verticalement
  - *Aucune répétition* – L'image ne sera affichée qu'une seule fois. Cette option n'est pas disponible lorsque "pas de texture" est sélectionné dans image ou texture.
- **Position**: Définit la position de départ d'une image de fond. Cette option n'est pas disponible lorsque «pas de Texture" est sélectionné dans "image ou texture".
- **Défilement** : Définit si une image de fond est fixe ou défile avec le reste de la page. Cette option n'est pas disponible lorsque "pas de texture" est sélectionné dans "image ou texture".
- **Effet miroir** : vertical ou horizontal
- **Effet rotation** : horaire ou anti-horaire.
- **Transparence** : Définit la transparence de fond d'image. Les valeurs supportées sont de 0 à 100%, 0% signifie "sans transparence". Cette option n'est pas disponible lorsque "pas de texture" est sélectionné dans "image ou texture".
- **Mode de fondu** : Définit comment la couleur de fond et les couches de texture de fond se mélangent. Il existe 3 options disponibles:
  - Normal - Pas d'effet sur les couches sous-jacentes.
  - Superposition - fusionne les deux couches ensemble en changeant l'opacité, la luminosité de la couche supérieure.
  - Lumière douce - Ce mode de fusion éclaircit ou assombrit l'image en fonction de la couleur de la couche supérieure. Cette option n'est pas disponible lorsque "pas de texture" est sélectionné dans "image ou texture"
- **Contraste** : modifie le contraste lumineux de la page de -100% à +100%

## 18.1.3 Dégradé

- **Hauteur** : Définit la hauteur pour le type de dégradé sélectionné. Les valeurs prises en charge vont de 1 à 1000 pixels. Cette option n'est pas disponible lorsque "pas de dégradé" est sélectionné dans la liste de dégradés.
- **Contraste** : Augmente ou diminue différence de luminosité entre le début et la fin des couleurs dans le dégradé. Cette option n'est pas disponible lorsque "pas de dégradé" est sélectionné

## 19. Feuille

L'onglet Feuille offre la possibilité de changer le positionnement global et le look de la feuille ou la page. Vous pouvez préférer une feuille avec des bords arrondis, au lieu des bords carrés. Vous pouvez également déplacer la feuille à partir du haut de la page, mettre un effet d'ombre, modifier la largeur des bords de la feuille, la transparence du fond, ou la couleur de la feuille.



### 19.1 Adapter la feuille

La feuille peut être personnalisée en cliquant sur le bouton approprié dans la liste. Par exemple, si vous souhaitez modifier le remplissage, cliquez sur la valeur Remplissage→Plus de remplissage.

Lorsque vous ouvrez le menu «Options» (bas droite), vous allez pouvoir modifier la conception entière de la feuille. Les paramètres incluent la largeur de la feuille, le remplissage, les valeurs de rayon, la largeur de bordure et la transparence.

En cliquant "ombre", vous pouvez contrôler la taille, l'angle et l'opacité de l'ombre ainsi que sa distance du bord de feuille. Entrez les valeurs ou faites glisser les curseurs vers la droite pour augmenter les valeurs des options ou vers la gauche pour les diminuer.

### 19.2 Onglet Feuille

- **Largeur** : Définit la largeur de feuille en pixels. Valeurs supportées: 500 px (la largeur minimum) à 1500 px (la largeur de feuille maximal).
- **Décalage haut** : Définit le décalage haut de la feuille en pixels. Valeurs supportées: 0 px à 200 px. Cette option est remis à 0 si "sans décalage" est sélectionné dans décalage du haut.
- **Remplissage** : Définit le remplissage pour le contenu de la feuille en pixels. Valeurs supportées: 0 px à 50 px, où 0 signifie pas de remplissage. Cette option est désactivée lorsque "pas de remplissage" est sélectionné dans remplissage.
- **Rayon** : Définit le rayon d'angle de la feuille en pixels. Valeurs supportées: 0 px à 200 px, où 0 px est équivalent à "pas de rayon" dans Rayon.
- **Largeur de bordure** : Fixe la largeur des bordures pour la feuille en pixels. Les valeurs

supportées sont: 0 px à 20 px, où 0 px est équivalent à "pas de bordure" dans la Bordure.

- Transparence : Définit la transparence de la feuille. Les valeurs supportées sont: 0% à 100%, 0% est équivalent à "Aucune transparence" sélectionné dans Transparence.

## 19.3 Onglet Ombre

4. Taille : Définit la taille de l'ombre de la feuille en pixels. Les valeurs supportées sont de 0 px à 50, où 0 signifie "aucune ombre". Cette option est désactivée lorsque "aucune ombre" est sélectionné dans Ombre.
5. Opacité : Définit l'opacité de l'ombre de la feuille. Valeurs prises en charge varient de 0% (entièrement transparent) à 100% (complètement opaque). Cette option est désactivée lorsque "aucune ombre" est sélectionné dans Ombre.
6. Distance : Définit le décalage de l'ombre en pixels. Valeurs supportées: 0 px à 60 px,. Cette option est désactivée lorsque "aucune ombre" est sélectionné dans Ombre
7. Angle : sens de décalage de l'ombre. Les valeurs supportées sont de -180 ° à 180 °. Cette option est désactivée lorsque "aucune ombre" est sélectionné dans Ombre.

## 20. En-tête

L'onglet en-tête de contrôle tous les aspects de l'en-tête, y compris la taille, les couleurs, les polices, , et les images de fond. Vous pouvez utiliser l'onglet en-tête pour apporter des modifications tout en étant capable de mettre des images en d'arrière et de premier plan.



### 20.1 Mise en forme :

Rappel : Les deux options de mise en forme peuvent être configurées dans l'onglet Général des Options (flèche bas droite).

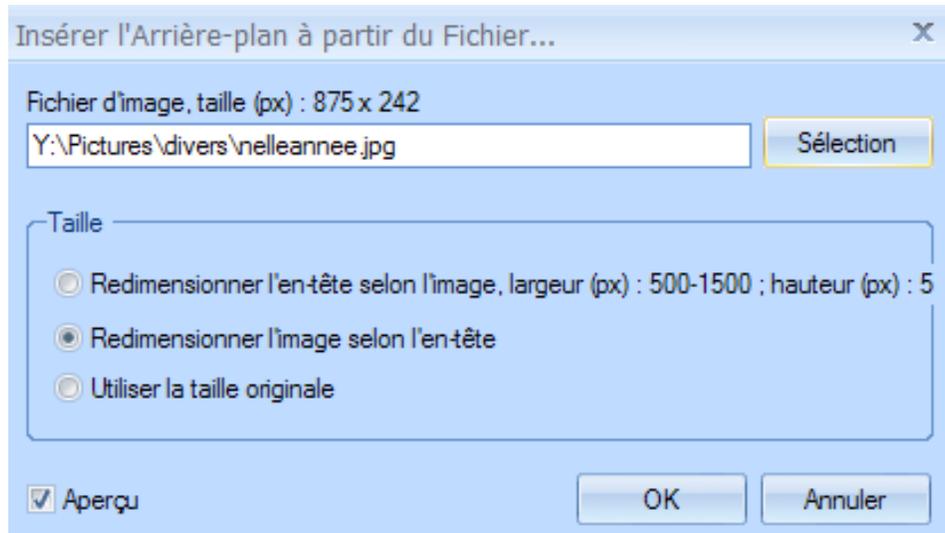
- Hauteur : Fixe la hauteur de l'en-tête en pixels. La valeur peut varier de 50 à 500 px.
- Largeur : Fixe la largeur de 500px à 1500px
- Bloc de texte : Définit la largeur du bloc de texte en tant que pourcentage de la largeur d'en-tête, la portée s'étend de 0% (pas de bloc de texte) à 100% (bloc de texte couvre l'en-tête complet et l'image de premier plan si présente).

## 20.2 Arrière-Plan

### 20.2.1. Image d'arrière plan

Vous pouvez choisir parmi une grande variété d'images de fond professionnelle.

Vous pouvez également insérer votre propre image d'arrière-plan. Cliquez sur " " à partir du fichier .." dans les options, et sélectionnez l'image que vous souhaitez utiliser.



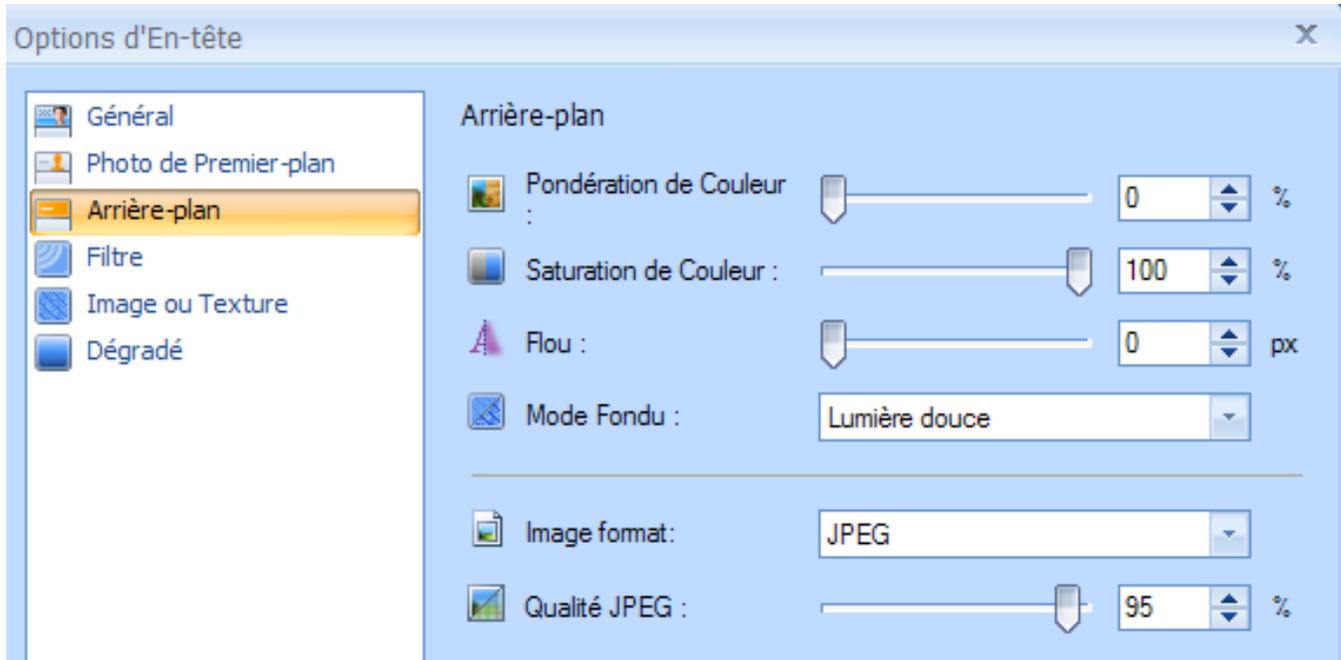
### 20.2.2. Position de l'image d'arrière plan

N'hésitez pas à modifier la position de l'image. La boîte de dialogue vous permet également d'appliquer les modifications suivantes : Redimensionner l'en-tête selon l'image, l'inverse et utiliser la taille originale de l'image



Les paramètres de fond peuvent être ajustés manuellement dans les Options arrière-plan

Ceci définit les paramètres de base de l'arrière-plan de l'en-tête. Selon les images sélectionnées, certaines options d'arrière-plan sont désactivées.



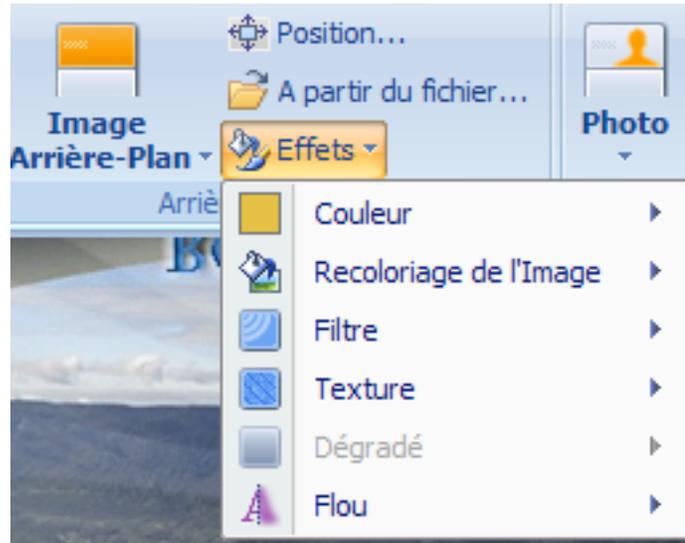
1. **Pondération de couleur** : Fixe le montant de la couleur de base appliquée à l'image d'en-tête. La couleur de base pour l'en-tête est sélectionnée sous Arrière-plan > Effets > Couleur. Les valeurs supportées sont de 0% à 100%.
2. **Saturation de couleur** : Spécifie l'intensité des couleurs de base. Les valeurs vont de 0 (complètement insaturés, gris) à 100% (complètement saturé, couleur).
3. **Flou** : Définit le rayon de flou de 0 à 30 pixels. Le flou touche tous les pixels dans le rayon déterminé.
4. **Mode de fondu** : Définit comment l'image d'en-tête est mélangé à la couleur d'en-tête. Cette option est activée uniquement pour les images d'arrière-plan "abstraites". Les valeurs supportées sont les mêmes qu'au chapitre précédent.
5. **Image format** : Le choix entre jpeg et png. Le png supporte la transparence, et a une compression non destructive.
6. **Qualité jpeg** : Définit un niveau de qualité pour la compression JPEG. La gamme va de 0 à 100%.

### 20.2.3. Effets d'image d'arrière-plan

Vous pouvez ajouter des effets visuels à l'arrière-plan pour faire de votre conception une oeuvre unique :

- **Couleur de l'en-tête** - Si vous sélectionnez "Pas de photo", l'en-tête sera remplie avec la couleur

choisie. Si vous sélectionnez l'image de fond, cette couleur sera utilisée pour la colorisation.



- Recolorier l'image : change la teinte de l'image.
- Pour les autres items, se reporter aux chapitres précédents, les options étant les mêmes et déjà étudiées.

### 20.3. Photo de premier plan

Cette section offre la possibilité d'ajouter une photo qui viendra en complément de votre en-tête. Vous avez la possibilité de choisir la photo à partir d'une variété de photos professionnelles et de nombreux types de sujets. Vous pouvez également insérer votre propre photo.

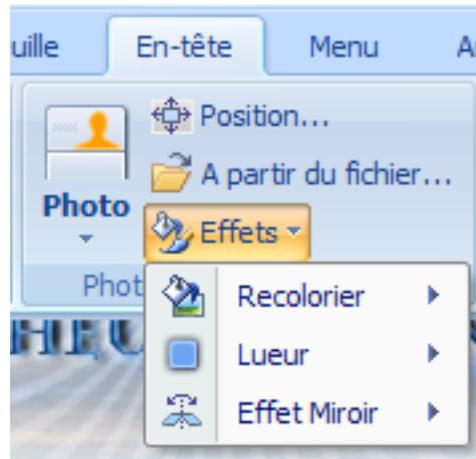
#### 20.3.1. Position

N'hésitez pas à modifier la position de la photo de premier plan dans la position de la boîte de dialogue Objet. Faites simplement glisser la photo à la place nécessaire. En outre, cette boîte de dialogue vous permet de changer la taille de la photo. Il suffit de déplacer le curseur ou cliquer sur le "100%" pour appliquer la taille de la photo.



## 20.3.2. Effets

Vous pouvez ajouter des effets visuels à la photo de premier plan. Les Options incluent les effets suivants : Recolorier, Lueur et effet miroir.



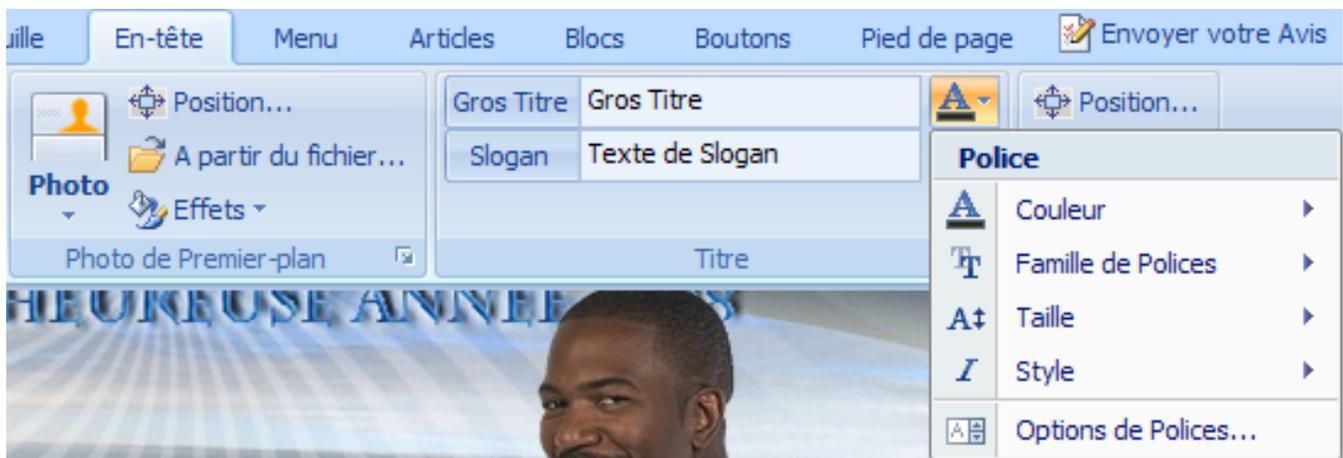
Ces effets peuvent être réglés manuellement sur l'onglet en-tête (Options flèche bas droit)

Essayer les différentes options et leurs effets vaut mieux qu'un long texte.

## 20.4. Titre

Cette section offre la possibilité de modifier le texte de titre et le texte slogan de votre conception.

Vous pouvez également spécifier les options nécessaires de la police, et en cliquant sur le menu "Options Police ..." vous ouvrez la boîte de dialogue où vous pouvez ajuster les paramètres.



## 20.5. Style de titre

Cette section offre la possibilité de modifier les paramètres de style de titre pour compléter votre titre. Le style de titre comprend les fonctions suivantes: Position Taille Aligner. Sans commentaires.



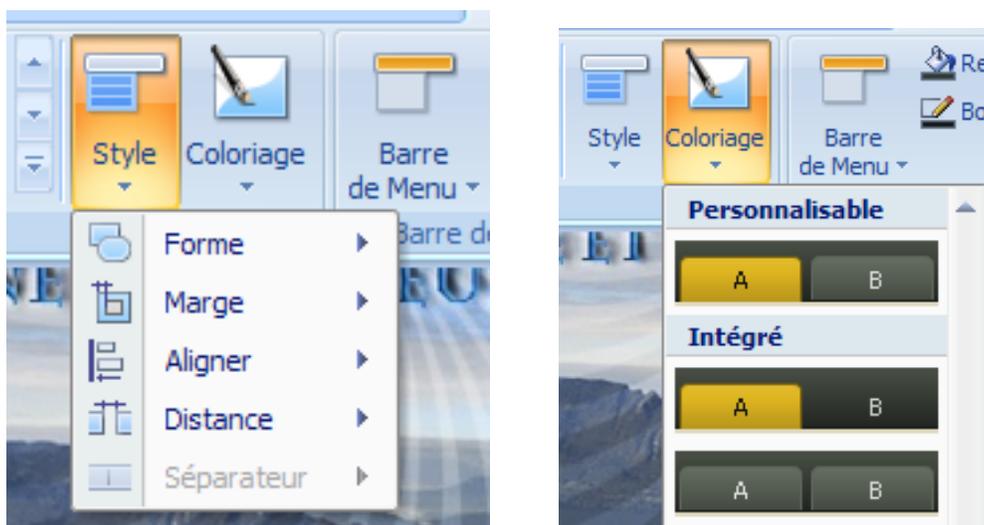
## 21. Menu

L'onglet "Menu est utilisé pour contrôler la position et l'apparence du menu de navigation principal. Il se compose de la barre de menu et des options de menu. Le menu peut être comme un menu de site web standard ou sous forme d'onglets ou boutons.



### 21.1. Styles et coloriage du menu.

Vous pouvez changer l'ensemble des boutons du menu, y compris les formes, les couleurs, les bords et l'espacement entre les éléments. Vous pouvez modifier les paramètres suivants: Forme Marge Aligner Distance Séparateur (ce dernier en fonction du type de menu)



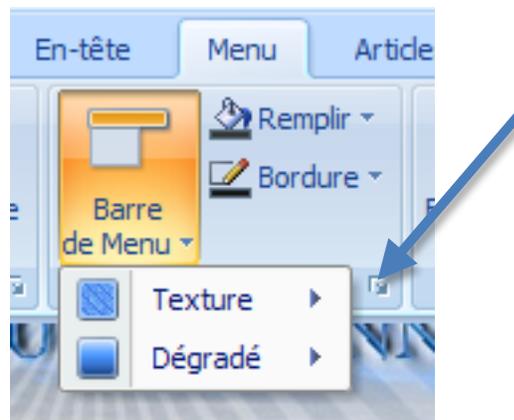
- Forme : choisissez...
- Marge : Spécifie l'espace autour du menu. Valeurs supportées: 0 à 20 pixels.  
Note: Pour le menu à onglets les marges du haut semblent doublées, alors que le menu est aligné en bas.

- Aligner : aligner le menu sur la marge gauche, centré ou marge droite.
- Distance : Spécifie la distance horizontale entre les éléments du menu. Valeurs supportées: 0 à 30 pixels.
- Séparateur : vous donne le choix d'un graphisme de séparation entre les items de menu. Actif en fonction du type de menu choisi.

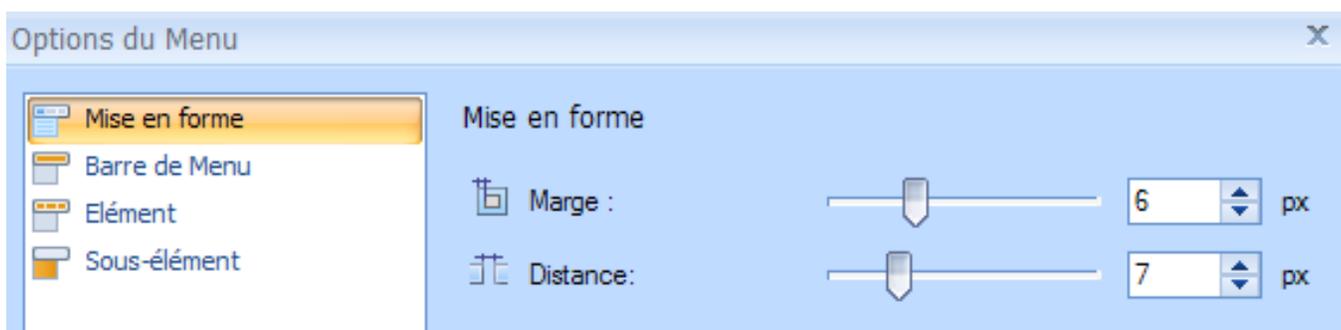
Vous pouvez améliorer votre menu avec l'option coloriage. En gardant la forme originale, vous changez l'aspect. A utiliser bien sûr.

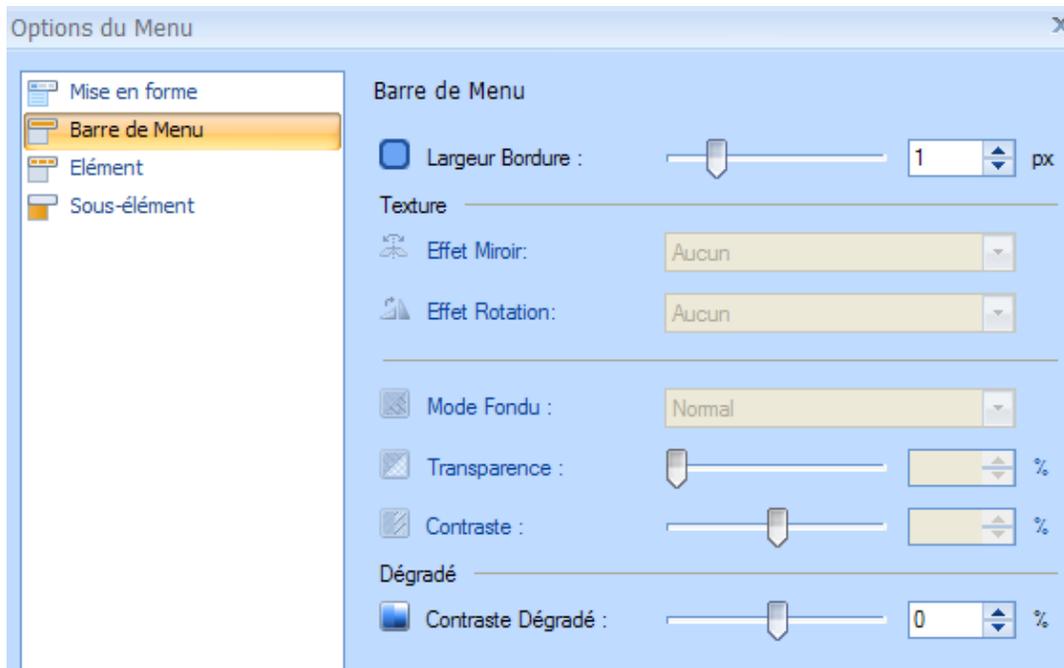
## 21.2. Barre de Menu

Vous pouvez affiner encore la barre de navigation (seule) en choisissant "barre de menu". Une texture et un dégradé vous sont proposés , ainsi que Remplir et Bordure.



En cliquant sur Option de Menu (flèche), vous accédez à toutes les options.

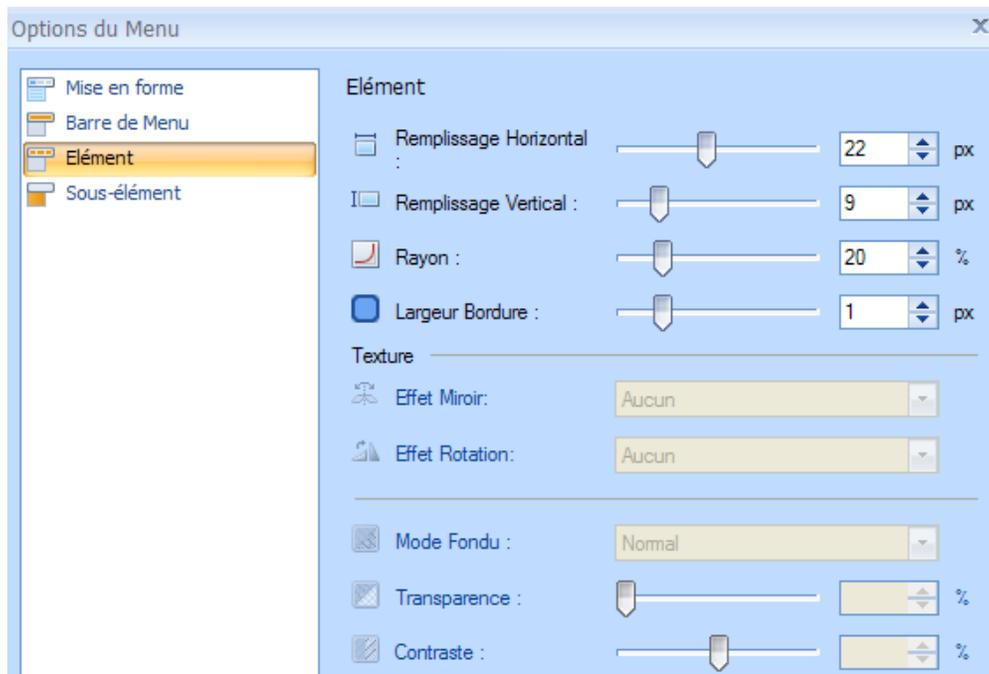




- Largeur bordure : Spécifie la largeur des bordures. Valeurs supportées: 0 à 5 pixels.
- Texture : Miroir, Rotation, Fondu, Transparence et contraste à régler en fonction de vos choix
- Dégradé : Applique un contraste dégradé sur votre barre de menu

### 21.3. Element

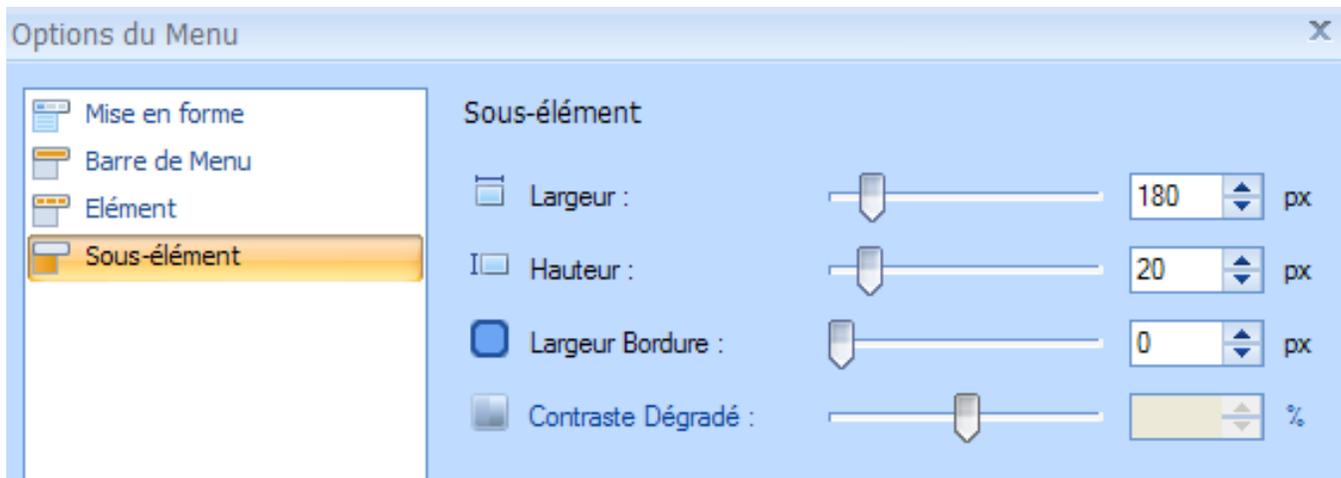
L'option élément offre la possibilité de choisir à quoi les éléments individuels de la barre de navigation devraient ressembler lorsque vous survolez ou cliquez les items de menu.



- Remplissage Horizontal : distance horizontale entre le texte et le bord, de 0 à 50 pixels.
- Remplissage vertical : remplissage haut et bas du menu. Valeurs: 0 à 50 pixels.
- Rayon : rayon d'angle de l'élément de menu. Valeurs supportées: 0 à 100%.
- Largeur Bordure : Valeurs supportées: 0 à 5 pixels. Désactivée lorsque les éléments du menu n'ont pas de bordure.
- Effet Mirroir et Rotation, mode fondu, transparence et contraste : fonctionnent avec le dégradé choisi.

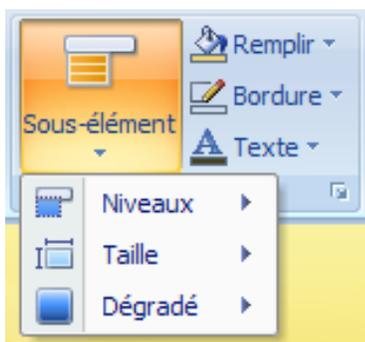
## 21.4. Sous élément

Cette section porte sur la capacité de contrôler l'apparence des éléments de sous-menus.



Les options sont désactivées si "aucun sous-élément" est sélectionné dans Sous-élément > Niveau.

Notez également que l'option de dégradé est désactivée si "aucun dégradé" est sélectionné dans sous-Élément >> Dégradé.



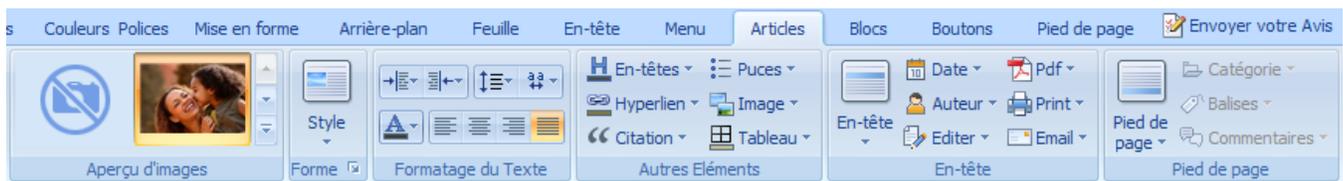
Le menu sous-élément vous permet de choisir si vous voulez des sous-niveaux, la taille et le dégradé de ceux-ci.

- Largeur : largeur du sous-menu, de 150px à 400px (ajoute un padding au texte).
- Hauteur : hauteur de votre ligne de sous-menu, de X à 50px. X correspond à la hauteur de ligne minimale en fonction de la taille de la police choisie pour le sous-élément.
- Largeur Bordure : comme son nom l'indique... de 0 à 5 pixels.

- **Contraste dégradé** : Indique le contraste entre le début et la fin des couleurs dans le sous-élément de -100 (couleur unie) à 100%.

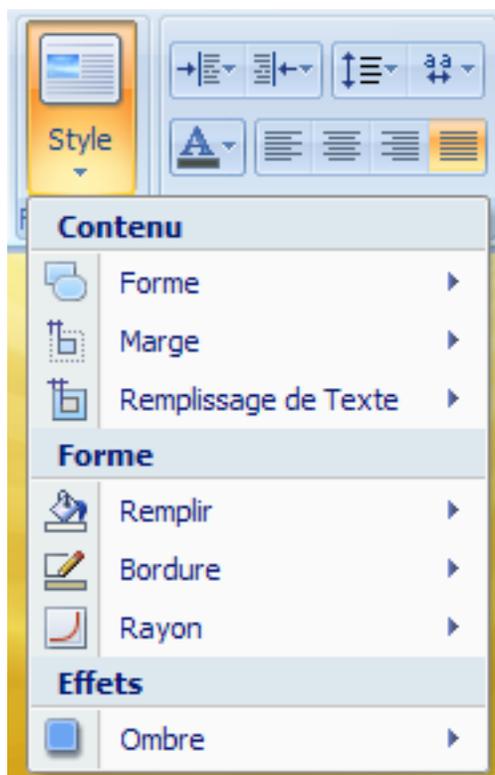
## 22. Articles

L'onglet article vous permet de contrôler la mise en forme de l'article. Vous pouvez choisir la forme de l'article (avec ou sans bloc), le formatage du texte, des polices d'en-tête, hyperliens, citation, puces, images, tableaux, ou modifier l'en-tête et pied de l'article.



### 22.1. Forme style

Dans cette section, vous pouvez choisir la forme de contenu d'article (avec ou sans bloc).

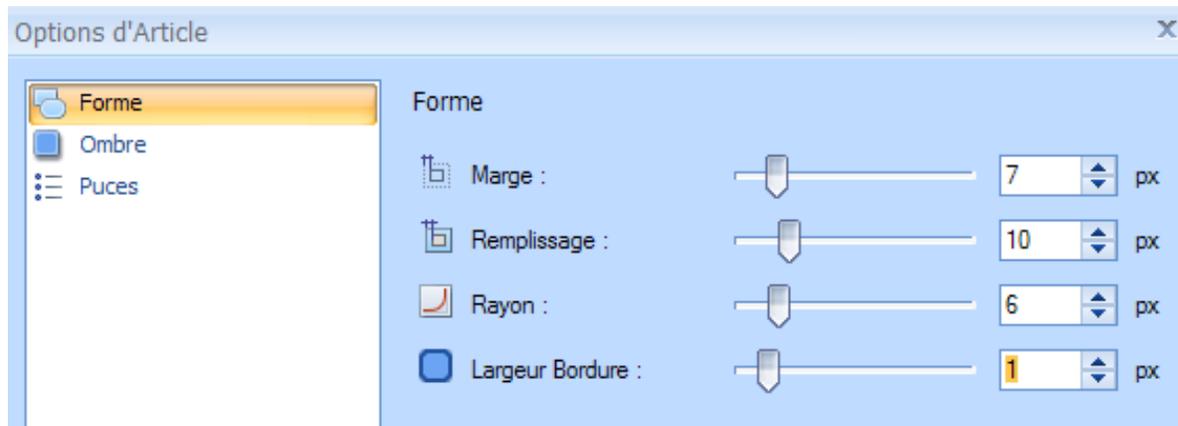


Vous pouvez choisir :

- la forme de votre article
- définir les marges droites et gauches par rapport à la feuille
- le remplissage (padding) du texte
- remplir avec une couleur
- définir une bordure et sa couleur
- définir le rayon du bloc si besoin
- appliquer une ombre ou une lueur à votre forme

## 22.1.1. Forme

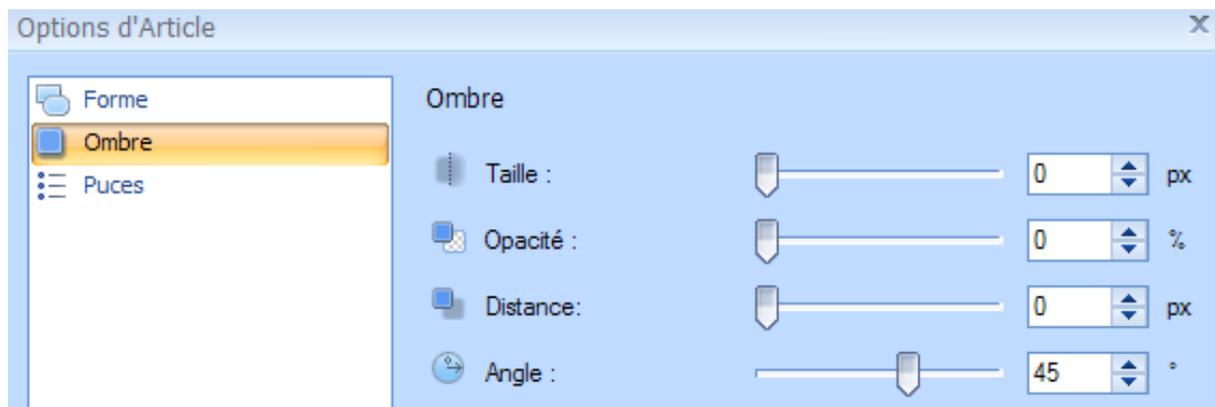
Si les paramètres par défaut ne répondent pas à vos besoins, vous pouvez utiliser la fonction "Plus ..."



- Marge : Spécifie la marge du contenu de l'article en pixels, de 0 à 50 pixels.
- Remplissage : Indique l'espacement du texte du bord de l'article en pixels. Valeurs supportées: de 0 à 50 pixels.
- Rayon : Indique le rayon d'angle du contenu du bloc en pixels, de 0 à 40 pixels.
- La largeur de la bordure du contenu du bloc en pixels de 0 à 10 pixels. 0 correspond à «sans bordure». Cette option est disponible uniquement si vous utilisez la forme de bloc.

## 22.1.2. Ombre

En cliquant sur les "plus d'ombres ..." dans le style> Ombre, vous pouvez ajuster les options d'ombre. Ces options sont disponibles seulement pour les formes de bloc.

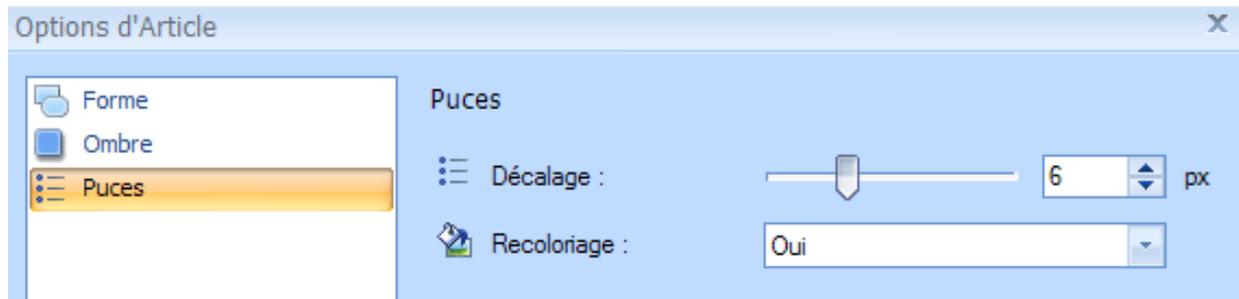


- Taille : Spécifie la taille de l'ombre du bloc article en pixels, de 0 à 20 pixels.
- Opacité : Spécifie l'opacité de l'ombre du bloc article, 0 à 100%.

- Distance : Spécifie le décalage de l'ombre en pixels de 0 à 20
- Angle : Spécifie l'angle sous lequel l'ombre est projetée, de -180 ° à 180 °.

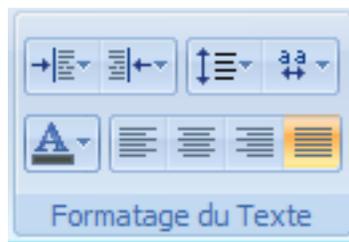
### 22.1.3 Puces

Vous pouvez modifier quelques éléments de puces de liste ici, le décalage par rapport au texte et le recoloriage (la puce prendra la couleur de votre thème).



### 22.2. Formatage du texte

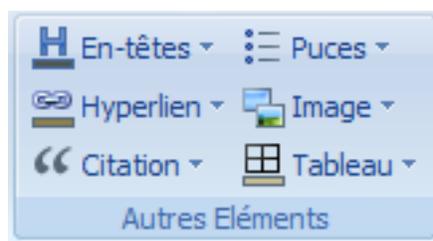
Cette section vous permet de modifier le formatage du texte comme: Marge gauche, Marge droite, Hauteur de ligne , espacement de caractères, polices et alignement du texte.



Ces options s'utilisent comme tout traitement de texte. N'oubliez pas les "Plus d'options..."

### 22.3. Autres éléments

Cette section offre la possibilité de contrôler et changer les options de police, hyperliens, citations, des puces graphiques, bordures de tableau et d'image.

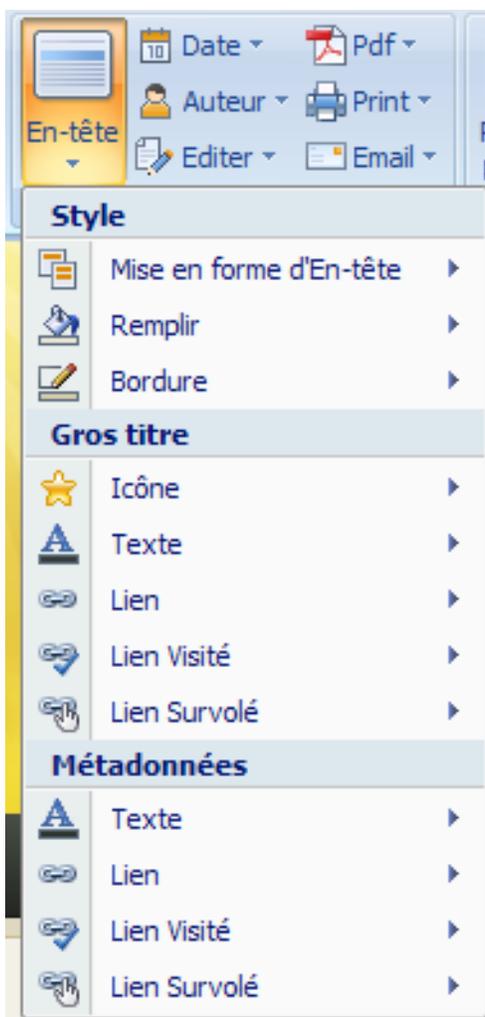


- En-têtes : de H1 à H6, couleur, taille, style et alignement

- Hyperlien : lien, lien visité et survolé dans la couleur, la police, la taille, le style et le soulignement.
- Citation : Vous pouvez remplir la zone, mettre une bordure, choisir un icône et toutes les options de police.
- Puces : Vous pouvez choisir la couleur et l'image. Vous pouvez intégrer votre propre image de puce et la formater comme en 22.1.3
- Image : C'est ici que vous déclarez la bordure et sa couleur, le style de bordure et sa largeur. Toutes les images intégrées dans votre article auront ce formatage.
- Tableau : De même que pour les images, vos tableaux seront formatés.

## 22.4. En-tête et pied de page

Vous pouvez personnaliser l'en-tête et le pied de l'article, ajuster le style, le texte, et le titre en choisissant des icônes des images prédéfinies ou en utilisant vos propres images.



Vous pouvez afficher ou non la date, l'auteur, les modifications

Editez des icônes situées dans la section en-tête de l'article, les étiquettes de la catégorie et les icônes situées en bas de page des commentaires de l'article (si le thème le permet).

Mettez en forme votre en-tête,

Colorisez, mettez une bordure, installez une icône, changez le texte, les liens et les méta-données.

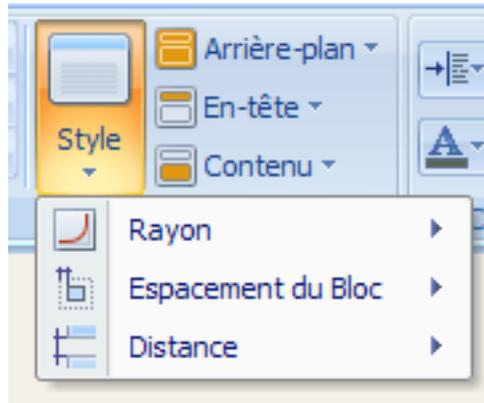
Artisteer™ vous donne toutes les possibilités d'avoir un thème unique et original.

## 23. Blocs

Les blocs sont les composants individuels importants qui forment le contenu de la page.

### 23.1. Style des Blocs

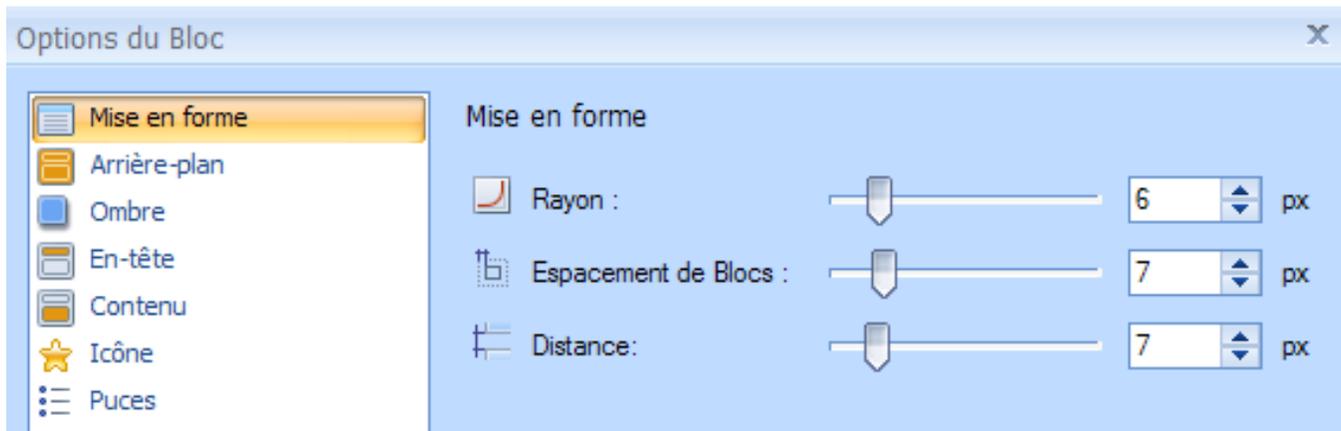
Les options de type bloc vous permettent de choisir le style que vous voulez.



Vous avez accès au rayon, espacement latéral et vertical des blocs.

#### 23.1.1. Disposition

En cliquant sur "Plus ...." dans les listes ou la flèche options, vous ouvrez la boîte de dialogue où vous pouvez ajuster les options de disposition.

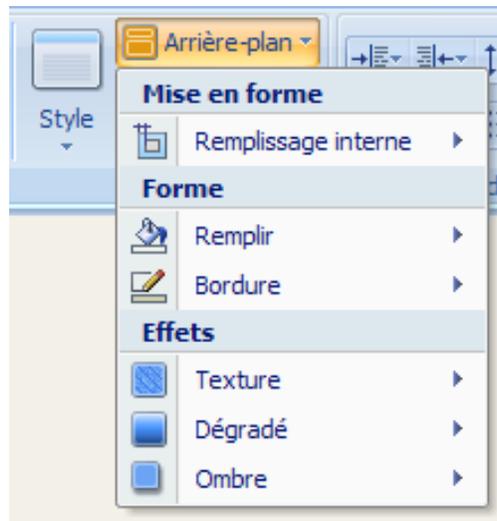


#### 23.1.2. Mise en forme

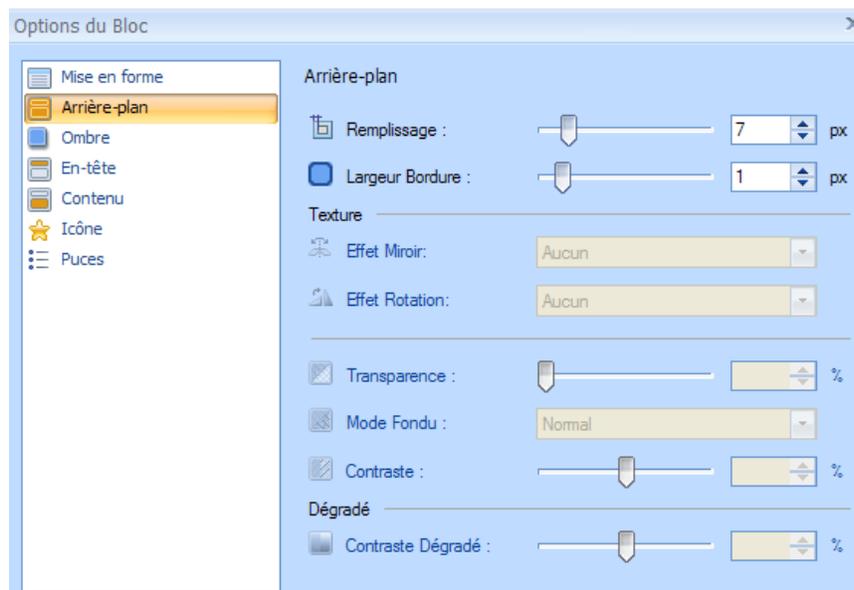
- Rayon : Spécifie le rayon des angles du bloc, de 0 à 40 pixels.
- Espacement de bloc : Indique l'espacement autour des blocs en pixels, de 0 à 40.
- Distance : Spécifie la distance verticale entre l'en-tête et le texte du bloc.

## 23.1.3. Arrière-plan

Si votre modèle le permet, vous pouvez changer et appliquer différents effets à vos blocs.



En cliquant sur "Plus ...." dans les listes ou la flèche options, vous ouvrez la boîte de dialogue où vous pouvez ajuster les options.

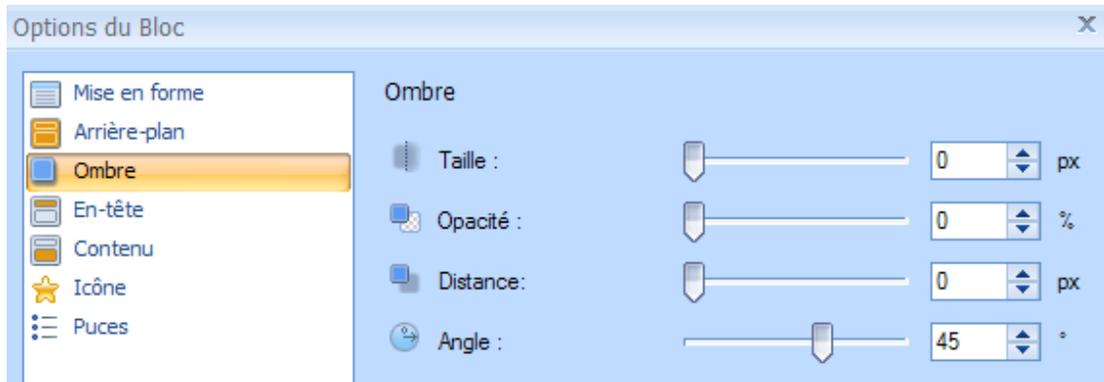


- Remplissage : espace entre les bords extérieurs et la zone à l'intérieur du bloc de 0 à 50 pixels.
- Largeur de bordure : la largeur de bordure de bloc de 0 à 10 pixels.
- Effets miroir et rotation
- Transparence : transparence de la texture de fond de 0 (opacité totale) à 100% (totalement invisible).
- Mode de fondu : Précise le mélange de la texture avec la couche sous-jacente du bloc.

1. Normal - Pas d'effet sur les couches sous-jacentes.
2. Lumière douce - éclaircit ou assombrit l'image en fonction de la couleur de texture.
3. Superposition - mélange les couches en modifiant l'opacité, le contraste et la luminosité de l'image de texture.

#### 23.1.4. Ombre

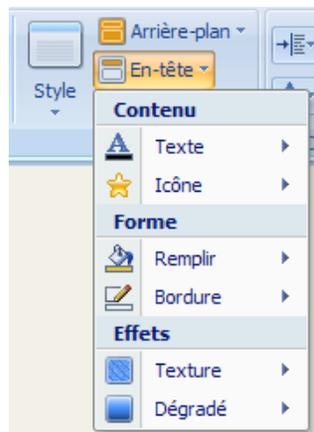
Vous pouvez modifier et préciser les options de l'ombre. Les options sont désactivées pour "aucune ombre" sélectionné dans >arrière-plan>ombre.



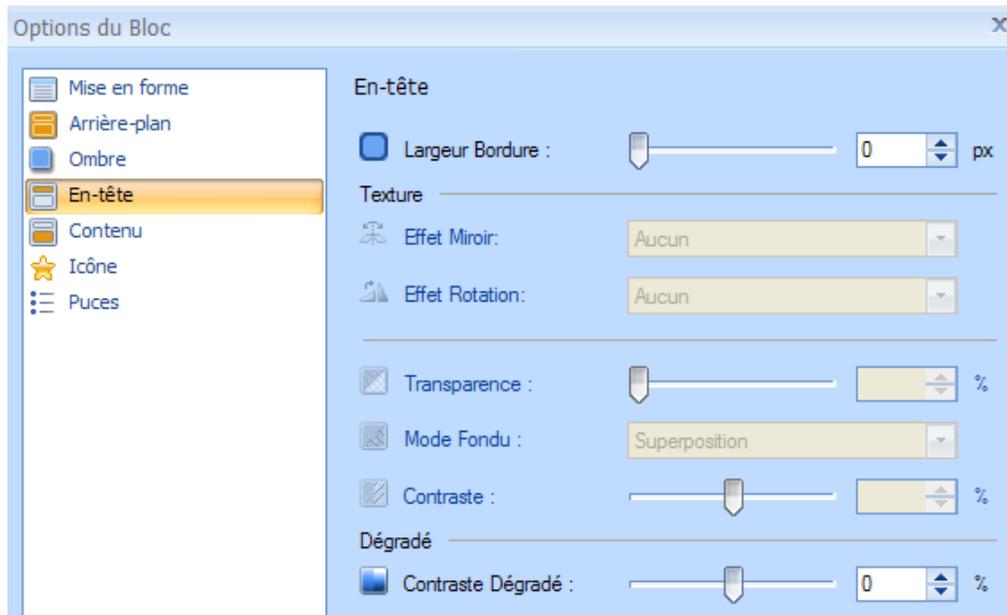
4. Taille : épaisseur de l'ombre. Valeurs supportées: 0 à 20 pixels.
5. Opacité : opacité de l'ombre de 0 (entièrement transparent) à 100% (complètement opaque).
6. Distance : décalage de l'ombre en pixels. Valeurs supportées: 0 à 20 pixels.
7. Angle : Spécifie l'angle de l'ombre à partir des bords du bloc. Valeurs d'angle: -180 ° à 180 °.

#### 23.1.5. En-tête

Chaque bloc a un en-tête individuel. Vous pouvez choisir la couleur de l'en-tête ainsi que la police, la couleur du texte, remplir, mettre une bordure, une texture et un dégradé. Vous pouvez même choisir une icône à partir d'une variété proposée ou insérer votre propre image personnalisée.



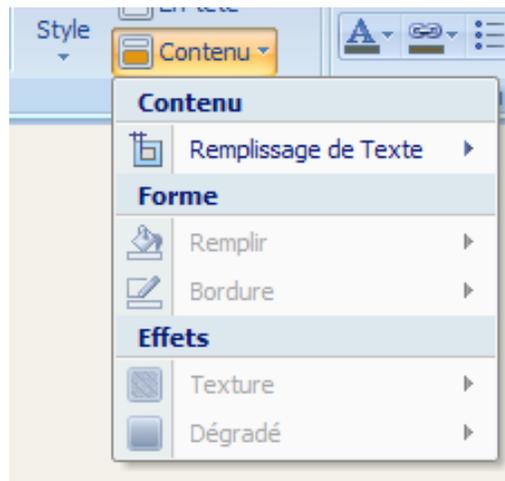
En cliquant sur "Plus ...." dans les listes ou la flèche options, vous ouvrez la boîte de dialogue où vous pouvez ajuster les options.



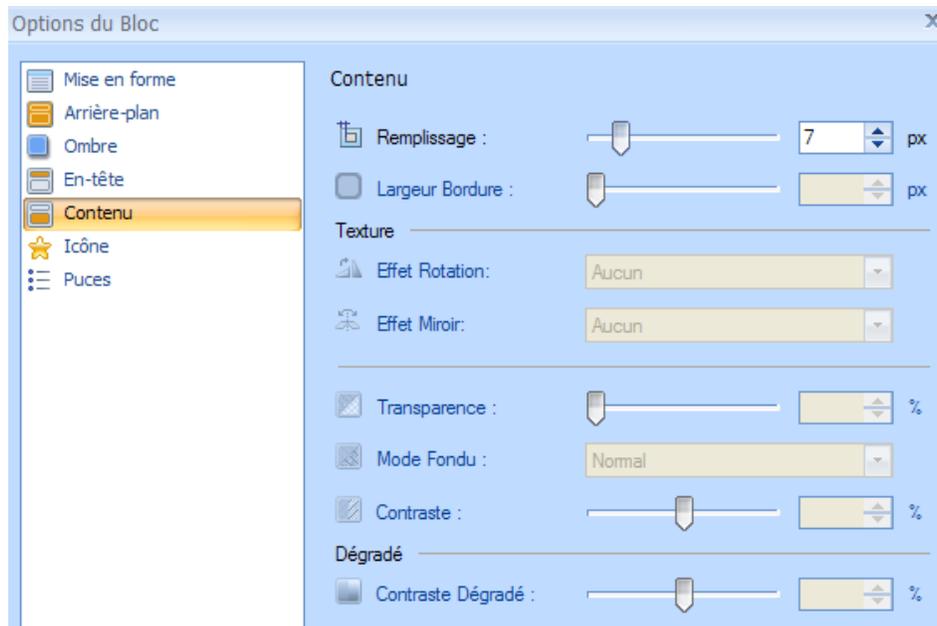
Les valeurs se règlent comme pour l'arrière-plan

### 23.1.6. Contenu

Vous pouvez ajuster le remplissage (padding) du texte, remplir, mettre une bordure et des effets.



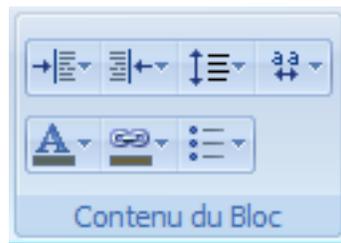
En cliquant sur "Plus ...." dans les listes ou la flèche options, vous ouvrez la boîte de dialogue où vous pouvez ajuster les options.



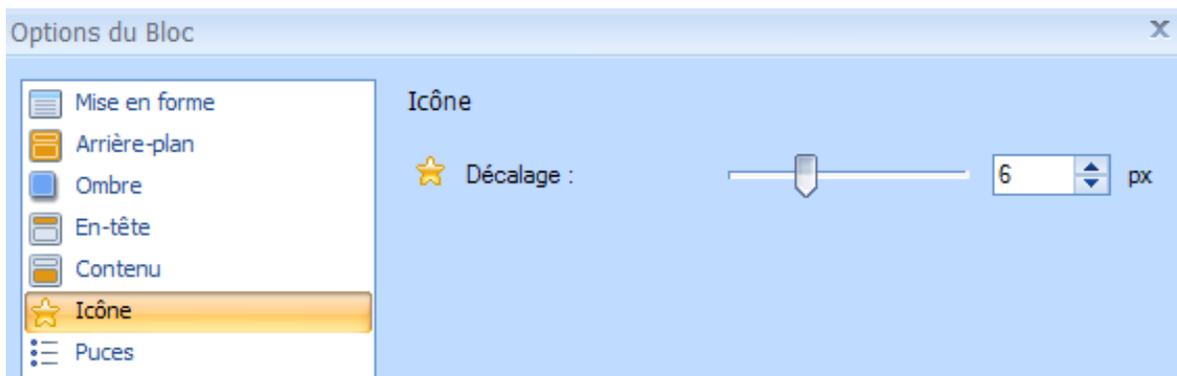
Les valeurs se règlent comme pour l'arrière-plan

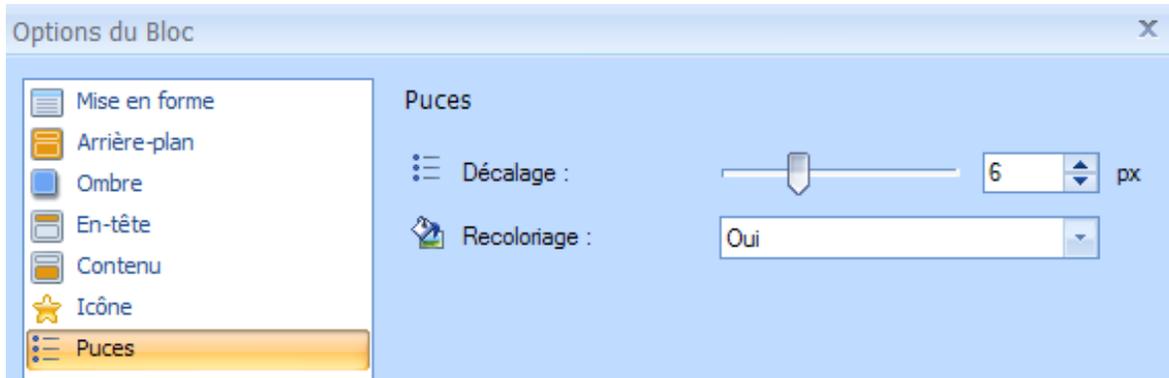
### 23.2. Contenu du Bloc

Cette section vous permet de modifier les paramètres comme: Marge gauche, Marge droite, Hauteur de ligne, espacement de caractères, Polices, Hyperliens et choisir vos images de puces de liste. Le tout comme un traitement de texte.



Pour compléter votre bloc, vous pouvez changer les paramètres des icônes et puces.





## 24. Boutons

L'onglet Boutons est utilisé pour choisir la forme et le style des boutons.

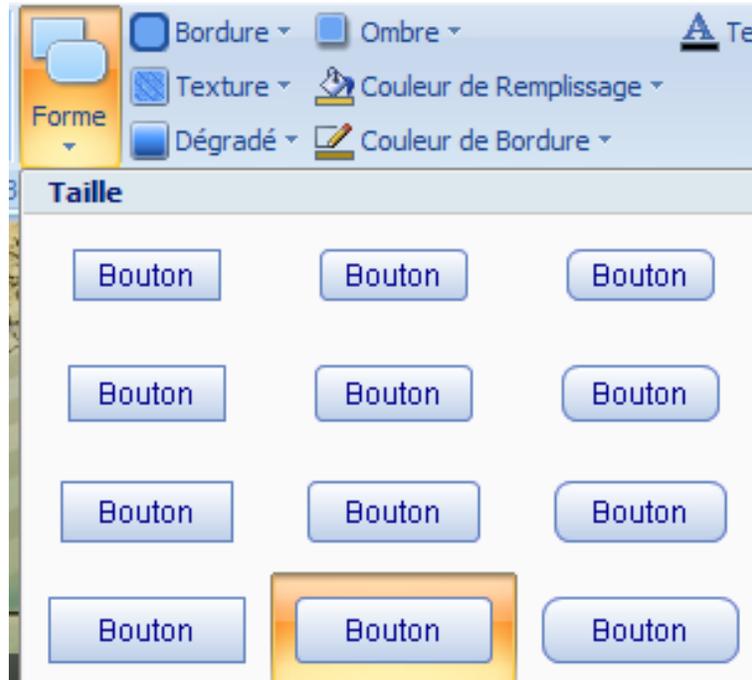


### 24.1 Styles de boutons

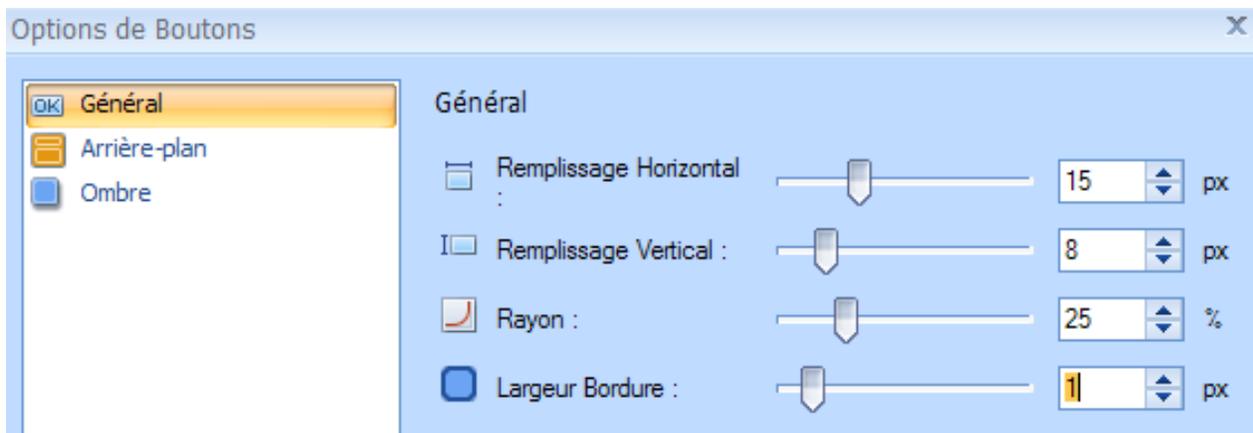
Vous pouvez choisir parmi une grande variété de styles de boutons.



## 24.2 Forme de bouton



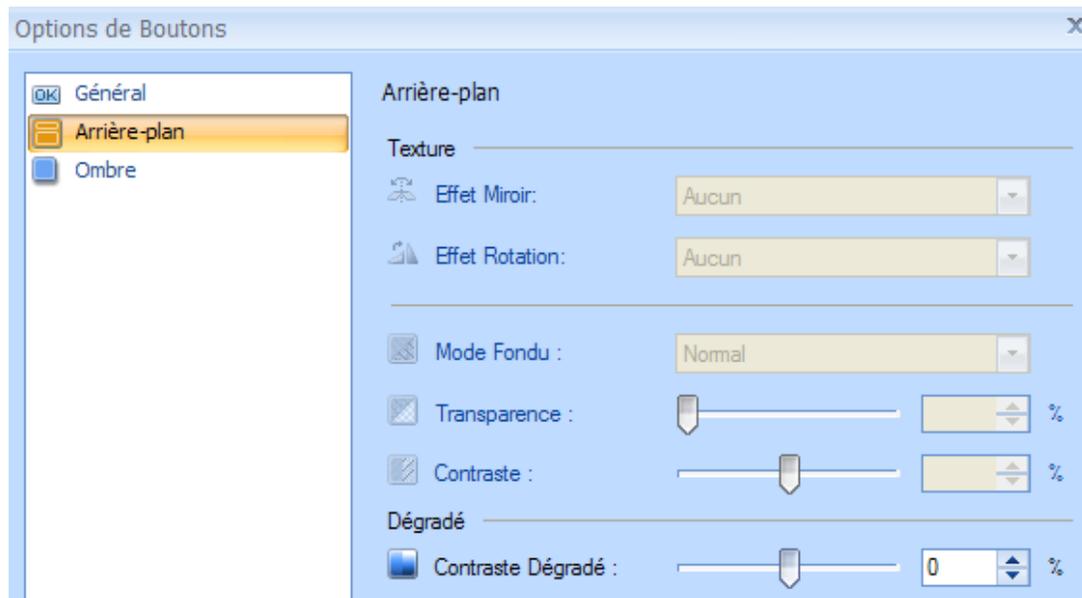
En cliquant sur le bouton option (carré flèche bas droit de ce menu ) vous accédez aux options supplémentaires.



### 24.2.1 Général

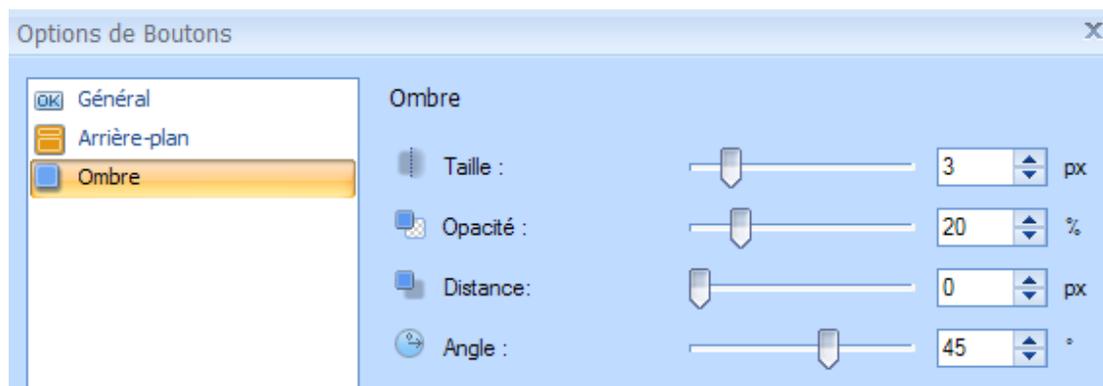
- Remplissage horizontal : distance horizontale entre le texte et les bords du bouton
- Remplissage vertical : même chose verticalement.
- Rayon : met en forme le rayon des coins du bouton. Valeurs supportées: 0 à 100%.
- Largeur de bordure : comme son nom l'indique, de 0 à 10 pixels.

## 24.2.2 Arrière-plan

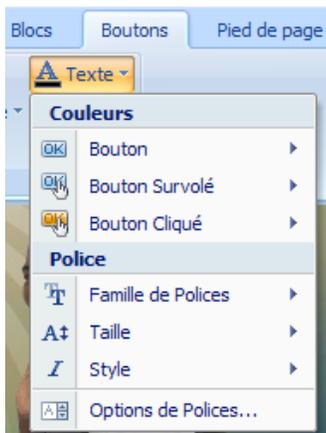


Cette option se règle comme les autres.

## 24.2.3 Ombre



Cette option se règle aussi comme les autres.

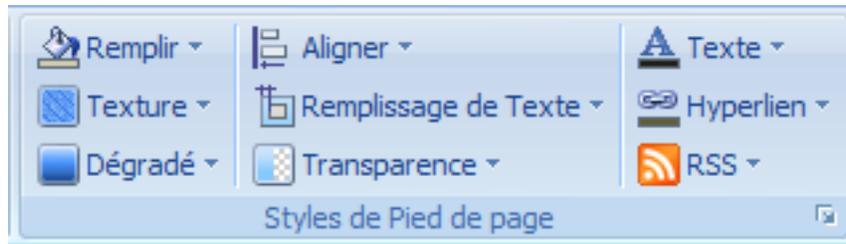


Pour terminer la conception du bouton, vous pouvez modifier le remplissage global des boutons ou modifier les paramètres de texte.

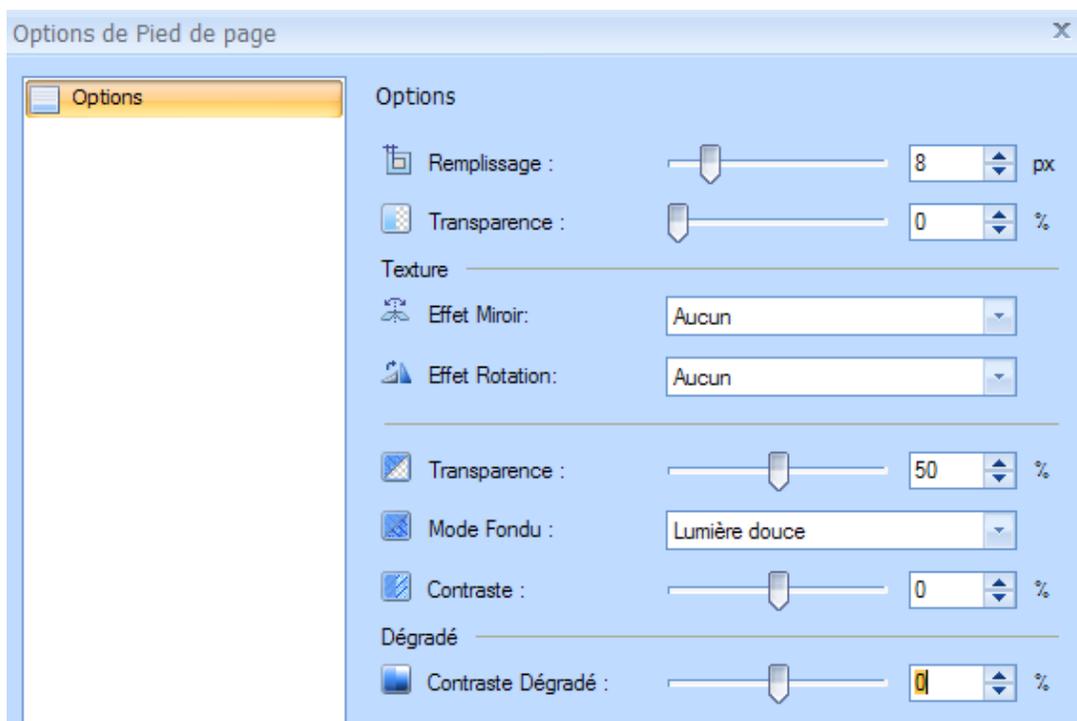
Ces options vous permettent de changer la couleur des boutons, ainsi que de régler les paramètres de police.

## 25. Pied de page

L'onglet pied de page est utilisée pour spécifier le style de pied de page du site. Les options incluent les effets suivants: Couleur, Dégradé, Texture, Aligner, Remplissage du texte, Transparence, Police de texte, formatage des Hyperliens et des Icône RSS.



Dans la boîte de dialogue Options de pied de page, vous pouvez personnaliser les effets appliqués au pied de page.



ces options s'utilisent comme précédemment.

## 26. Dépannage

### Erreur "NET Framework n'est pas installé".

Artisteer exige NET Framework 2.0 ou supérieur doit être installé sur votre ordinateur.

Solution

Microsoft NET Framework peut être obtenu et installé à partir de:

[http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=79BC3B77-E02C-4AD3-AACF-A7633F706BA5 & displaylang = fr](http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=79BC3B77-E02C-4AD3-AACF-A7633F706BA5&displaylang=fr)

### PHP Fatal error dans WordPress

PHP Fatal error: Seules les variables peuvent être passées par référence dans ... \wordpress \ wp-includes \ query.php à la ligne 2548. Cela se produit lorsque la page de posts est configurée à une page statique différente de la page d'accueil

Solution

Vous pouvez soit mettre à jour votre version de PHP, ou bien utilisez la solution suivante:

Ouvrez le query.php et remplacez cette ligne de code:

```
$ this-> queried_object = & get_page (get_option ( 'page_for_posts'));
```

Avec ces deux lignes:

```
tmpPageVariable get_option = $ ( 'page_for_posts');
```

```
$ this-> queried_object = & get_page ($ tmpPageVariable);
```

## Glossaire

### CMS

Le Content Management System (CMS) est un logiciel conçu pour créer, éditer, publier et gérer le contenu de site web en utilisant un simple navigateur basé sur l'interface. La teneur peut inclure du texte, des photos, musique, vidéo et autres types de fichiers informatiques. Ces systèmes fournissent généralement un certain nombre de solutions toutes faites et des modèles standards pour la plupart des applications courantes. Le principal avantage d'un CMS est qu'il ne nécessite quasiment pas de compétences ou de connaissances techniques pour créer le site et gérer ses contenus.

### Blog

Un blog (contraction de "Web log") est un type particulier de site web avec une série d'entrées habituellement affectés à une seule page dans l'ordre inverse chronologique. Les blogs sont souvent entretenus par une personne et représente la personnalité de l'auteur.

### WordPress

WordPress est une application open source blog d'édition. C'est un outil de blogging de pointe avec accent sur l'esthétique, les standards du Web, et la convivialité. Le site internet officiel est <http://wordpress.org>

### Joomla

Joomla est un logiciel gratuit, open-source de gestion de contenu écrit en PHP. Il est utilisé pour la publication et la gestion de contenu sur le Web et les intranets et vous permet de créer de puissantes applications en ligne. Le site officiel Joomla est <http://www.joomla.org>.

### Drupal

Drupal est un logiciel gratuit qui permet à un individu ou une communauté d'utilisateurs de publier facilement, de gérer et d'organiser une grande variété de contenu sur un site Web. Il s'agit d'un projet open-source écrit en PHP et distribué sous GPL. Le site web officiel de Drupal est <http://drupal.org>.

### Visual Studio

Visual Studio est un environnement de développement intégré (IDE) de Microsoft. Le site officiel est <http://www.microsoft.com/visualstudio/en-us/default.aspx>.

### CodeCharge Studio

CodeCharge Studio (CCS) est une Rapid Web Application Development Tool d'YesSoftware Company. C'est une suite logicielle conçue pour la création visuelle de bases de données dynamiques axées sur les applications Web. Le site officiel de l'entreprise est <http://www.yessoftware.com>.

## HTML

HyperText Markup Language (HTML) est le langage de balisage pour les pages web qui fournit un ensemble de symboles ou codes pour spécifier la structure des documents pour la recherche sur Internet en utilisant les programmes de navigation Web. HTML est écrit sous la forme de balises, entouré de chevrons. Le document peut contenir des liens, titres, paragraphes, listes et le texte complété par des formulaires interactifs, des images et tout autres objets. C'est la base du web

## CSS

Cascading Style Sheets (CSS) est un langage de style qui définit la présentation d'un document rédigé dans une langage spécial. CSS contrôle la disposition d'ensemble, la taille du texte, le style et le formatage, la conception et d'autres propriétés pour permettre aux développeurs de séparer le contenu de la conception (contenu-contenant).

## RGB

RVB pour les trois couleurs primaires de la lumière: rouge, vert et bleu. La combinaison de ces couleurs dans des proportions différentes produit une autre couleur dans le spectre visible. Le système RVB est utilisé pour représenter les couleurs sur un écran d'ordinateur.

## HSL

HSL ( Hue, Saturation, Lightness) pour la Teinte, Saturation, et la luminosité. C'est une méthode pour décrire les couleurs telles qu'elles sont perçues par l'œil humain. HSL est considéré comme une façon plus intuitive que RGB de traiter la couleur.