

Edition professionnelle

ButtonFly

L'outil de productivité graphique



Manuel d'utilisation

GOTO
Software

GOTO Software, S.A. au capital de 100 000 €, RCS Roubaix-Tourcoing 433 084 522
Avenue Antoine Pinay - Parc d'Activités des 4 Vents - 59510 Hem - France

- Edition Mars 2002 -

Le logiciel et cette documentation constituent le produit ButtonFly pour Windows et font l'objet d'un contrat d'utilisation. Veuillez le lire s'il-vous-plait. Chaque contrat est unique. Le logiciel qui lui est associé ne peut être utilisé que sur un même poste de travail informatique. L'acquisition de ce produit ne vous permet en aucun cas d'effectuer des reproductions, même partielles, et par quelque moyen que ce soit, du logiciel ou de la documentation. Des poursuites seront engagées pour toute utilisation non conforme.

© 2002 GOTO - Tous droits réservés

Les logiciels, ordinateurs et marques cités dans ce manuel sont des marques déposées
et ne sont cités qu'à titre d'exemple.

TABLE DES MATIÈRES

Avant propos	7
Installer et lancer ButtonFly	9
Installation du logiciel	9
Créer un raccourci sur votre bureau	10
L'assistant et l'aide en ligne ButtonFly	11
Lancer ButtonFly	12
Créer, ouvrir et sauver un projet	13
Créer un nouveau projet	13
Le menu "Nouveau"	13
Créer des boutons pour un site multilingue	14
Ouvrir un modèle de bouton déjà existant	17
Sauver un modèle de bouton	17
Fermer un projet	18
Editer un bouton	19
Optimiser et exporter vos créations pour le Web	20
L'interface de ButtonFly	23
Créer un bouton rapidement (barre de menus raccourcis)	27
Effets typographiques	28
Forme d'une image	29
Couleur du texte ou de la forme	29
Effets graphiques	30
Historique et annulation d'une opération	31
Utiliser les fonctions de création avancées	33
S'inspirer d'une image	33
Importation de l'image	33
Prélever une couleur sur l'image	34
Les éléments de modélisation (arborescence)	35
L'élément "Fond"	35
L'attribut background (HTML)	35
Utiliser un fond de couleur unie	35
Utiliser une texture de fond	36

L'élément "Forme"	37
Utiliser une forme géométrique	37
Utiliser une forme vectorisée	38
Utiliser une image	39
Hauteur et largeur du modèle	40
Les options hauteur et largeur "fixées par l'image"	41
Les options hauteur et largeur "fixées par le contenu"	41
Utilisation des marges	42
Rotation des formes	43
L'élément "Surface"	43
Les styles : élastique, mosaïque, couleur	43
Opacité	45
Bordures	45
Appliquer une texture	46
Teinte	47
Ajouter des contours	48
Contours intérieurs	48
Contours extérieurs	48
Dimensions	48
Couleurs	49
Opacité	49
Importer / Enregistrer des contours	50
Appliquer des effets sur le bouton et sur l'intitulé	51
Effet de relief	51
Effet d'ombré	55
Ajouter un élément texte	58
L'élément texte	58
Créer un nouvel élément texte	58
Supprimer un élément texte	59
Saisie de l'intitulé de texte	59
Choisir une police d'écriture	60
Modifier le corps (hauteur) et la chasse (largeur)	60
Orientation du texte et épaisseur du tracé (style)	61

<i>Approche et interlignage (espacement horizontal et vertical)</i>	62
<i>Alignement de l'élément</i>	63
<i>Importer / Enregistrer des effets de texte</i>	64
<i>Surface et contour du texte</i>	66
<i>Effets</i>	70
<i>Élément image</i>	73
<i>Mettre un élément à l'avant-plan/arrière-plan</i>	74
<i>Historique et annulation d'une opération</i>	74
Publication	75
<i>Propriétés</i>	75
<i>Format et syntaxe</i>	76
<i>Couleur globale</i>	78
Optimiser et exporter vos créations pour le Web	79
Saisie des données / définition des propriétés	81
<i>Le principe</i>	81
<i>Syntaxe des noms de fichiers</i>	82
<i>Saisie des intitulés</i>	83
<i>Modifier les propriétés des boutons</i>	83
<i>Menu "Affichage"</i>	84
<i>Base de données texte</i>	85
<i>Importer les données d'une page HTML</i>	87
Générer une série de boutons	89
Intégrer des images dynamiques	91
Tutorial : ButtonFly vous guide pas à pas	93
<i>Prise en main du logiciel</i>	93
<i>Traiter une photo avec Buttonfly</i>	109
Désinstaller ButtonFly	115
Avertissement sur l'épilepsie	116
Le site Web GOTO Software	117
Support technique	118
Extraits de modèles créés avec ButtonFly	119
Licence de l'utilisateur final	125

AVANT PROPOS

Bienvenue dans le manuel de l'utilisateur de ButtonFly Edition Professionnelle

Avec ButtonFly, vous allez à présent pouvoir créer et décliner vos images web à l'infini (intitulés de rubriques, titres, boutons, barres de navigation, etc.) et ce, sans avoir recours à quelque logiciel de création graphique que ce soit.

Buttonfly révèle toutefois toute sa puissance par sa capacité à automatiser les nombreuses étapes de conception en déclinant un même modèle de bouton selon des dizaines, voire des centaines d'intitulés de texte. Vous pouvez également extraire ces intitulés à partir de pages HTML. Ce qui en passant par un logiciel de création classique aurait nécessité de nombreuses heures, se résume avec ButtonFly à un travail de quelques dizaines de minutes.

Ce manuel de l'utilisateur vous indique d'une part comment **Créer un bouton rapidement**, et détaille d'autre part les fonctionnalités en montrant comment **Utiliser les fonctions de création avancées**.

Enfin, la rubrique **Tutorial : ButtonFly vous guide pas à pas** vous guidera dans la découverte des fonctionnalités de ButtonFly, de la création d'un bouton à sa déclinaison en passant par l'application d'un effet dynamique.

Bonne découverte !

INSTALLER ET LANCER BUTTONFLY

La procédure à suivre lors d'une première utilisation.

Installation du logiciel

Pour procéder à l'installation du logiciel :

1. Insérez le CD-ROM dans votre lecteur et dans Poste de travail/Buttonfly cliquez sur l'icône intitulée **Installer Buttonfly** pour lancer le script d'installation.
2. Cliquez sur suite, puis sur **Parcourir**.
3. Parcourez votre disque dur, sélectionnez le dossier d'installation et cliquez sur **OK**.
4. Une fois la copie des fichiers terminée, cliquez de nouveau sur **OK** pour quitter le script d'installation.

Créer un raccourci sur votre bureau

Pendant le processus d'installation, ButtonFly vous propose, par défaut, de créer un raccourci sur votre bureau. Vous pouvez bien évidemment revenir sur votre choix en créant un raccourci dans le dossier de votre choix.

Pour créer un raccourci :

1. Cliquez sur l'icône symbolisée par un papillon.
2. Tout en maintenant le bouton de la souris appuyé, enfoncez la touche ALT et déplacez l'icône originale vers le dossier de votre choix.
3. Le raccourci est créé.

L'assistant et l'aide en ligne ButtonFly

Pour vous aider dans la création de vos images ou la création d'effets dynamiques, nous vous proposons de passer en mode assistant en appuyant sur la touche **F2**. Une fenêtre apparaît alors à droite de l'interface de ButtonFly et s'actualisera en fonction des actions que vous effectuez.

Le but de cet assistant est de résumer les opérations basiques de ButtonFly.

Si vous souhaitez en savoir plus sur une fonctionnalité en particulier, référez-vous plutôt à l'aide en ligne affichable en appuyant sur **F1**, qui constitue grosso modo le manuel papier porté à l'écran.

Lancer ButtonFly

Pour lancer le logiciel :

1. Double-cliquez sur l'icône ButtonFly (fichier Buttonfly.exe) qui se trouve dans votre répertoire d'installation.
2. ButtonFly s'ouvre sur la page d'accueil qui vous permet, entre autres, de débrider votre version d'essai, mais aussi de vous tenir au courant des dernières mises à jour ou de prendre contact avec le support technique. Si vous ne souhaitez plus que ButtonFly démarre sur cette page, cochez la case prévue à cet effet, située en bas de la fenêtre.
3. Choisissez si vous souhaitez démarrer un nouveau projet (sélectionner **Nouveau** dans la barre de menu) ou ouvrir un modèle de bouton créé précédemment (sélectionner **Ouvrir/Sélectionner** dans la barre de menu).
4. S'agissant probablement de votre première utilisation, dans la barre de menu cliquez sur **Nouveau/Projet**.

CRÉER, OUVRIR ET SAUVER UN PROJET

Pour en savoir plus sur les fonctionnalités de base de ButtonFly.

Créer un nouveau projet

Le menu "Nouveau"

Décliner des boutons à partir d'un projet déjà existant

Pour rappeler un projet :

1. Dans le menu **Nouveau**, sélectionnez **A partir d'un projet existant**.
2. Avant de le fermer, ButtonFly vous propose d'enregistrer le projet en cours. Cliquez sur OK si vous souhaitez le sauvegarder.
3. Parcourez l'arborescence de votre disque dur et sélectionnez le modèle que vous souhaitez rappeler. Les fichiers Buttonfly portent le suffixe .fly.
4. Cliquez sur Suivant pour valider votre sélection.
5. Définissez enfin les langues de votre projet avant de cliquer sur Terminer.

Créer un nouveau modèle de bouton "de toutes pièces"

Pour créer un nouveau modèle de bouton :

1. Dans le menu **Nouveau**, sélectionnez projet.
2. Puis définissez les langues de votre projet.

Créer un nouveau projet à partir du projet en cours

1. Dans le menu **Nouveau**, sélectionnez à partir du projet en cours.
2. ButtonFly vous propose d'enregistrer le projet en cours avant de le fermer. Cliquez sur OK si vous souhaitez le sauvegarder.

Créer des boutons pour un site multilingue

Définition des langues

Avant de commencer la conception de vos boutons, ButtonFly vous demande de définir les langues dans lesquelles votre site internet sera accessible. Cette étape a vocation de vous faciliter ultérieurement la gestion multilingue de votre projet.

Exemple : Vous envisagez de créer un site en français, en allemand et en anglais. Pour cela, sélectionnez les langues de votre choix à partir de la liste affichée dans la partie droite de la fenêtre de dialogue. Puis :

1. Sélectionnez l'allemand. Pour l'ajouter à votre liste, cliquez sur la flèche pointant vers la gauche.
2. Idem pour l'anglais.
3. Une fois que vous avez terminé votre sélection, cliquez sur le bouton **OK**.

Pour retirer une langue de votre sélection, sélectionnez la langue de votre choix, puis cliquez sur la flèche pointant vers la droite (ou sur le bouton supprimer situé dans la partie inférieure de la partie droite de la fenêtre de dialogue).

Remarques :

- Le français et l'anglais sont sélectionnés par défaut.
- Ajoutez autant de langues que vous souhaitez.
- ButtonFly vous laisse la possibilité de revenir ultérieurement sur cette liste et de la modifier si nécessaire.

Ajouter / supprimer des langues à sa sélection

ButtonFly vous propose, par défaut, d'établir votre propre liste de langues, mentionnée dans la partie droite de la fenêtre de dialogue. ButtonFly permet en effet de personnaliser votre liste en lui ajoutant l'une des nombreuses langues prédéfinies.

Pour cela :

1. Cliquez sur le bouton **Ajouter** situé dans la partie droite de la fenêtre de dialogue.
2. Saisissez ensuite la langue à ajouter, précisez le chemin de l'icône, et indiquez l'intitulé du sous-répertoire de la langue vers lequel les boutons seront exportés. Par exemple "fr" pour français.
3. Validez par **OK**.
4. Enfin, pour ajouter la langue à votre sélection, cliquez sur la flèche pointant vers la gauche.

Ouvrir un modèle de bouton déjà existant

1. Dans le menu **Ouvrir**, cliquez sur **Sélectionner**.
2. Parcourez l'arborescence de votre disque dur et sélectionnez le projet que vous souhaitez rappeler. Les fichiers Buttonfly portent le suffixe .fly.
3. Cliquez sur **Suivant** pour valider votre sélection.
4. Définissez enfin les langues de votre projet.

Sauver un modèle de bouton

La fonction Sauver

La fonction **Sauver** vous permet d'enregistrer le projet en cours afin de le rappeler ultérieurement.

Pour sauvegarder votre projet, il vous suffit de cliquer une et une seule fois seulement sur le bouton **Sauver** situé dans la barre de menu.

Votre projet est sauvegardé au format ButtonFly (.fly)

La fonction Sauver sous...

La fonction **Sauver sous...** vous permet d'enregistrer et de renommer le projet en cours afin de le rappeler ultérieurement.

Remarque : pour sauvegarder votre projet, il vous suffit de cliquer une et une seule fois seulement sur le bouton Sauver sous... situé dans la barre de menu. Cette fonction vous permet alors de nommer ou de renommer le projet en cours.

Votre projet est sauvegardé au format ButtonFly (.fly).

Fermer un projet

A tout moment Buttonfly vous autorise bien évidemment à quitter le projet en cours. Pour ce faire, enregistrez par exemple ce fichier sur votre disque dur et après lui avoir donné un nom.

Remarque : si aucun projet n'est en cours, le bouton Fermer apparaît alors en grisé ce qui signifie que cette fonction est temporairement désactivée.

Editer un bouton



Pendant la modélisation, vous pouvez par ailleurs faire appel à des logiciels de création graphique externes si vous souhaitez par exemple retoucher une image ou une texture. A cet effet ButtonFly vous propose le bouton **Editer** symbolisé par un œil. Ce bouton est situé juste en dessous du cadre de prévisualisation.

Si vous faites appel pour la première fois à cette fonction, ButtonFly vous invite à sélectionner le logiciel éditeur avec lequel vous souhaitez travailler. Par la suite, il vous suffira de **Lancer l'éditeur** pour basculer d'une application vers l'autre.

Optimiser et exporter vos créations pour le Web

Format des fichiers à générer

Une fois satisfait par votre création, il ne reste plus qu'à l'optimiser au format le plus adapté à votre site Web.



Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Exporter** situé sous la fenêtre d'aperçu.

Dans le fenêtre de réglage, choisissez ensuite le format d'enregistrement. Les formats d'enregistrements possibles sont le BMP, le GIF et le JPEG.

BMP : ce format ne se prête pas aux images Web mais peut s'avérer utile pour vos présentations avec logiciels de bureautique.

GIF : les images GIF comportent au maximum 256 couleurs et présentent l'intérêt de supporter la transparence. Pour rendre une couleur transparente, précisez la couleur de fond ou couleur fixée (sélectionnez la couleur désirée à l'aide de la pipette).

Palette :

- une palette optimisée supprime les couleurs les moins utilisées dans le cas d'une image de plus de 256 couleurs.
- Une palette navigateur utilisera les 216 couleurs standards de certains navigateurs
- Une palette adaptative vous permet d'importer une palette que vous avez définie.

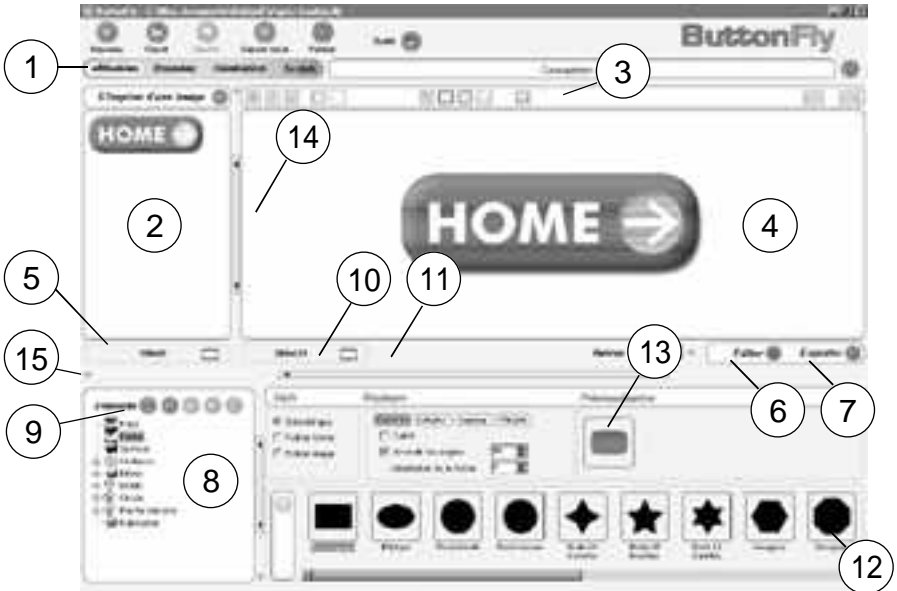
Cochez affichage progressif si vous souhaitez un affichage graduel de vos graphismes dans le navigateur.

JPEG : ce format supporte 16 millions de couleurs. Il est donc utilisé pour les images très colorées, incluant par exemple des dégradés.

La qualité des images JPEG est paramétrable sur une échelle de 0 à 100. Plus la qualité de l'image sera basse, plus le fichier sera léger.

Cochez affichage progressif si vous souhaitez un affichage graduel de vos graphismes dans le navigateur.

L'INTERFACE DE BUTTONFLY



1. Les onglets

L'onglet «**modèles**» concerne la partie création de l'image ; l'onglet «**données**» permet de définir quels éléments vous souhaitez décliner ; l'onglet «**génération**» permet la génération à la volée des images ; enfin, l'onglet «**images dynamiques**» vous permet d'appliquer des effets spéciaux à vos boutons puis de les insérer dans vos pages Web.

2. S'inspirer d'une image

Cette fenêtre permet de confronter votre création à une image dont vous souhaiteriez vous inspirer.

3. La barre des menus raccourcis

Cette barre est constitué d'une série de raccourcis. Ces derniers permettent d'accéder directement à un certain nombre d'effets graphiques ou typographiques (forme, couleur du texte ou du bouton, effet de relief ou d'ombrage etc.). Elle comprend également une fonction d'historique/annulation/restauration des opérations effectuées.

4. La fenêtre d'aperçu

Pour voir le rendu final de vos créations. Vous pouvez déplacer ou modifier la taille d'un élément par un «cliquer-tirer».

5. Les dimensions de l'image

Elles sont affichées de manière dynamique.

6. Editer

Cette fonction vous permet de basculer à tout moment vers l'application graphique de votre choix et d'éditer l'image affichée dans l'espace de travail

7. Exporter

Enregistrez sur votre disque dur l'image affichée dans la fenêtre d'aperçu ou copiez-la dans votre presse-papier.

8. L'arborescence des éléments

Pour modéliser vos boutons étape par étape avec précision. Vous y trouvez tous les éléments constitutifs de votre image. Ceux-ci sont organisés de façon linéaire.

9. Les éléments textes et images

Pour ajouter ou supprimer un élément texte ou un pictogramme. Les flèches vous permettent de les ordonner de manière à les faire passer à l'avant ou à l'arrière-plan.

10. Le cadre des styles

Les styles s'affichent de manière contextuelle. Chaque élément propose une liste de style qui lui est dédiée. Ici vous choisissez le type de forme, de surface ou d'effet à appliquer sur votre modèle de bouton.

11. Le cadre des réglages

C'est ici que s'effectue le paramétrage des différentes fonctions et effets.

12. La bibliothèque contextuelle

En fonction de l'élément sélectionné, ButtonFly affiche la bibliothèque de fichiers adéquate : images, textures, effets, etc. Cliquez sur l'icône symbolisée par un dossier pour prévisualiser puis utiliser les images/textures/effets contenus dans un répertoire.

13. Prévisualisation des effets

Grâce au cadre de prévisualisation vous gardez le contrôle sur l'effet recherché. Vous pouvez à tout moment enregistrer l'effet contenu et ainsi vous constituer votre propre bibliothèque d'effets.

14. Les barres de partition

Cliquez sur une barre de partition et masquez une partie de la fenêtre de travail. Cliquez dessus, maintenez le bouton de la souris enfoncé, et vous privilégiez l'une ou l'autre partie de la fenêtre. Les barres de partition vous aident à aménager votre fenêtre de travail.

15. Inverser deux cadres

Cliquez sur cette icône pour inverser deux cadres à l'intérieur de la fenêtre de travail.

CRÉER UN BOUTON RAPIDEMENT (BARRE DE MENUS RACCOURCIS)

Le menu situé au dessus de la fenêtre d'aperçu de vos créations est constitué en fait d'une série de raccourcis. Ces derniers permettent d'accéder directement à un certain nombre d'effets graphiques ou typographiques (forme, couleur du texte ou du bouton, effet de relief ou d'ombrage etc.).



Ces raccourcis utilisent la plupart du temps des valeurs par défaut paramétrables si besoin dans l'arborescence située en bas à gauche.

Effets typographiques (gras, italique, inclinaison du texte)

Ces effets vous permettent de modifier l'apparence de vos textes. Ces options sont activées dès qu'un texte est sélectionné.



Gras :

cliquez une fois pour mettre le texte en gras, une autre fois pour l'enlever.



Italique :

même principe que précédemment.



Inclinaison :

vous permet d'incliner votre texte en diagonale (de 45° ou 315°) ou à la verticale (90° ou 270°) ainsi que d'écrire en arc de cercle.

Forme d'une image

Lorsque vous ouvrez un nouveau projet ou ajoutez une nouvelle image, la forme affichée par défaut est un rectangle.



Forme géométrique :

un clic sur cette icône vous offre le choix entre 3 formes basiques : rectangle, cercle ou triangle.

Une multitude de formes supplémentaires est fournie avec ButtonFly. Pour choisir une autre forme, allez dans l'arborescence et sélectionnez **Forme** puis activez le bouton **Géométrique** ou **Fichier forme**.

Couleur du texte ou de la forme

Lorsque vous ouvrez un nouveau projet ou ajoutez un nouvel élément, celui-ci s'affiche par défaut en blanc s'il s'agit d'un texte ou en gris pour une forme.



Cliquez sur l'icône de remplissage : vous avez le choix entre une couleur unie, un dégradé angulaire, un dégradé 4 couleurs ou un éclat. Dans chacun des cas, choisissez ensuite les couleurs à appliquer. Pour davantage de précision dans le réglage des couleurs (opacité, teinte...), allez dans l'arborescence et sélectionnez **Surface**. Il est également possible d'y sélectionner et appliquer une texture.

Effets graphiques

ButtonFly dispose d'une large palette d'effet graphiques, en voici quelques-uns.



Jumelage :

le jumelage vous permet de doubler l'épaisseur du texte de façon à simuler un effet d'ombre ou de relief. L'icône ne s'active que si un élément texte est sélectionné.



Contours extérieurs :

vous pouvez encadrer votre bouton en lui ajoutant un contour extérieur fin, moyen ou gras.



Contours intérieurs :

une autre solution consiste à encadrer votre bouton en lui ajoutant un contour intérieur fin, moyen ou gras.



Ombre :

différents types d'ombrages sont proposés : légère, forte, dispersée ou bloc. Appliquez ensuite à l'ombre la couleur désirée.



Relief :

L'une des forces de ButtonFly, c'est bien sûr la possibilité de donner du relief à vos boutons. Ce relief peut être de type convexe (bombé) ou concave (creusé). Différentes intensités sont disponibles.

Un paramétrage précis de ces effets est disponible dans la partie **Effets** de l'arborescence.

Historique et annulation d'une opération



A l'extrémité droite de la barre, les flèches vous offrent la possibilité d'annuler ou de restaurer une opération.

Chacune des flèches est pourvue d'un menu déroulant (flèche vers le bas) vous permettant d'avoir l'historique des opérations à annuler ou à restaurer.

UTILISER LES FONCTIONS DE CRÉATION AVANCÉES

Pour savoir comment tirer pleinement parti de toutes les fonctionnalités lors de la création d'une image.

S'inspirer d'une image

Importation de l'image

Avec ButtonFly vous pouvez créer des boutons en vous inspirant d'une image. Soit pour en reprendre la forme, soit pour en prélever des couleurs.



Pour cela :

1. Dans le cadre intitulé **S'inspirer d'une image**, cliquez sur la flèche pointant vers le bas.
2. Indiquez le chemin de l'image dont vous souhaitez vous inspirer (format Gif ou Jpeg).

L'image est chargée dans une fenêtre de prévisualisation située en haut à gauche. A titre d'information, vous pouvez remarquer que ButtonFly vous précise les dimensions de l'image.

Prélever une couleur sur l'image

S'inspirer d'une image permet par ailleurs de créer des boutons fidèles aux couleurs de votre charte graphique. Notez que la couleur prélevée est appliquée à l'élément du bouton préalablement sélectionné : fond, surface, contours, ombre, etc.

Pour prélever une couleur particulière :

1. Survolez le cadre dans lequel se trouve votre image. Le pointeur de la souris se transforme en pipette.
2. Déplacez la pipette au-dessus de la couleur que vous souhaitez prélever.
3. Celle-ci s'affiche dans la fenêtre de contrôle située en dessous de la fenêtre de prévisualisation.
4. Cliquez pour valider votre choix.

Les éléments de modélisation (arborescence)

L'élément "Fond"

L'attribut background (HTML)

ButtonFly a vocation de vous assister dans la création de vos images pour votre site internet. Afin que le lissage des contours de vos boutons soit optimum, il est primordial que vous travailliez sur le fond de vos pages internet.

En langage HTML, l'arrière-plan est défini par l'attribut Background. Pour un résultat graphique "propre", ButtonFly vous donne la possibilité d'importer le fond que vous comptez utiliser sur votre site internet.

Utiliser un fond de couleur unie

Vous souhaitez utiliser un fond de couleur unie, ButtonFly vous propose, au choix, de :

- cliquer sur la pipette dans le cadre de style et de sélectionner une couleur.
- prélever une couleur sur un modèle d'inspiration préalablement chargé.

Utiliser une texture de fond



ButtonFly vous donne également la possibilité de prévisualiser les textures qui sont à votre disposition. Pour changer de texture, vous jonglez d'un simple clic de souris, ce qui vous permet également de simuler efficacement l'environnement graphique de votre site internet.

Pour cela :

1. Sélectionnez l'option **Texture** dans le cadre de styles.
2. Cliquez sur l'icône symbolisée par un dossier puis, dans le menu contextuel, cliquez sur **Sélectionner...** afin de choisir le dossier de vos textures de fond (format Gif et Jpeg).
3. Les différentes textures sont chargées dans le cadre inférieur de la fenêtre.
4. Cliquez enfin sur la texture à appliquer.



Si vous souhaitez annuler une opération, cliquez l'icône symbolisée par une flèche.

L'élément "Forme"

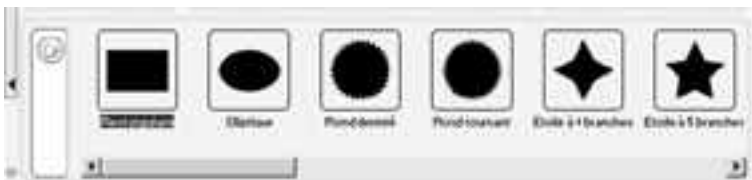
Utiliser une forme géométrique

Il s'agit ici de choisir la forme que vous allez donner à vos boutons. Choisissez d'abord la forme générale : rectangulaire, elliptique, triangulaire, en étoile, etc. Si vous avez choisi une forme angulaire (rectangle, triangle, étoile, etc.). ButtonFly vous propose d'en arrondir les angles.

Pour cela :

1. Dans le cadre de styles sélectionnez l'option **Géométrique**.
2. Puis cliquez sur la forme de votre choix pour la sélectionner.

Remarque : pour obtenir un carré ou un cercle, dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur le bouton Option et sélectionnez le type de forme particulière que vous avez choisie.



Utiliser une forme vectorisée



ButtonFly vous propose au choix d'utiliser l'une des formes géométriques prédéfinies, livrées avec le logiciel (format .bf), ou d'importer des formes vectorielles au format Adobe Illustrator (.ai).

Pour importer une forme vectorielle de type Adobe Illustrator (.ai) :

1. Dans le cadre des éléments cliquez sur **Forme**.
2. Dans le cadre de styles sélectionnez l'option **Fichier forme**.
3. Dans le cadre inférieur, cliquez sur l'icône symbolisée par un dossier et précisez ensuite le chemin vers le dossier contenant la ou les formes compatibles ButtonFly ou Adobe Illustrator.
4. Cliquez sur une forme pour l'appliquer à votre bouton.

Remarque : les paramètres des formes vectorisées sont identiques à ceux des formes géométriques.

Utiliser une image

ButtonFly vous propose également de créer un modèle sur la base d'une image.

Pour cela :

1. Sélectionnez l'option **Fichier** dans le cadre de styles.
2. Cliquez ensuite sur l'icône symbolisée par un dossier puis cliquez sur **Sélectionner...** afin d'indiquer le dossier dans lequel sont stockées vos images (formats Gif, Jpeg, Bmp ou lco).
3. Vous pouvez prévisualiser les différentes textures dans le cadre inférieur de la fenêtre.

Transparence

Si vous le souhaitez, ButtonFly peut lui appliquer une transparence, c'est à dire en rendant transparente la couleur de votre choix. Le fond de page apparaît alors par transparence. Libre à vous de choisir la couleur. Pour cela, sélectionnez l'option **Transparence** dans le cadre dédié aux réglages.

Remarque : pour des raisons esthétiques, ButtonFly applique par défaut une transparence basée sur le premier pixel rencontré en bas à gauche de l'image. Libre à vous de désactiver cette fonction ou de modifier la couleur fixée par défaut.

Pour fixer vous-même la couleur de transparence, sélectionnez **Transparence/Fixée** à partir du menu déroulant et utilisez la pipette pour sélectionner la couleur de votre choix.

Hauteur et largeur du modèle

Pour définir la taille du modèle :

- saisissez directement les nouvelles valeurs (hauteur et largeur) de la forme dans les champs prévus à cet effet (option libre).

ou

- augmentez la hauteur ou la largeur de la forme d'un pixel à la fois (si les deux valeurs sont différentes, la largeur est alignée sur la hauteur dans le but de respecter l'homothétie).

Remarque : la taille du modèle n'est pas fixe. Vous pouvez la modifier à l'aide de la souris. Pour cela, il vous suffit de survoler les contours du modèle et de déplacer le pointeur de la souris tout en maintenant le bouton gauche enfoncé.



Les options hauteur et largeur "fixées par l'image"

Cette option vous permet de fixer la taille de votre image. Le texte s'adapte alors à l'espace qui lui est imparti.

Pour cela, cliquez sur l'option **Fixée par l'image** dans le cadre des réglages.

Remarque : cette option n'est pas active si vous avez opté pour une forme de type géométrique.

Les options hauteur et largeur "fixées par le contenu"

ButtonFly offre la possibilité d'adapter la taille du contenant (en l'occurrence le bouton) au texte (à savoir le contenant). Une fonction très puissante qui vous permet de décliner votre modèle quel que soit le nombre de caractères de votre intitulé.

Pour cela :

Sélectionnez l'option **Fixée par le contenu** dans les réglages relatifs à la largeur et / ou la hauteur.

L'image ou la forme géométrique s'adapte à l'espace occupé par votre texte.

Utilisation des marges

ButtonFly vous permet de placer avec une très grande précision un intitulé sur votre bouton. Vous avez alors recours aux marges.

Les marges influent sur le positionnement du texte sur le bouton. Quatre champs vous sont proposés.

Ils correspondent à la :

- marge supérieure : saisissez le nombre de pixels compris entre le bord supérieur de l'image (ou de la forme géométrique) et le texte.
- marge inférieure : saisissez le nombre de pixels compris entre le bord inférieur de l'image (ou de la forme géométrique) et le texte.
- marge de gauche : saisissez le nombre de pixels compris entre le bord gauche de l'image (ou de la forme géométrique) et le texte.
- marge de droite : saisissez le nombre de pixels compris entre le bord droit de l'image (ou de la forme géométrique) et le texte.

Rotation des formes

Vous pouvez par ailleurs appliquer une rotation à vos formes géométriques et vectorisées.

Pour cela :

1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur **Options**.
2. Saisissez une valeur comprise entre 0 et 360 (degrés) dans le champ intitulé **Orientation de la forme**.

L'élément "Surface"

Les styles : élastique, mosaïque, couleur

Sélectionnez le style que vous souhaitez appliquer à la surface de votre bouton.

NB : pour pouvoir utiliser les options Mosaïque et Élastique vous devez, au préalable, avoir opté pour le style Formes/Fichier image et sélectionné une image parmi la liste affichée dans le cadre inférieur de la fenêtre de travail.

Elastique

Les dimensions du motif ou de la texture du bouton s'adaptent pour couvrir toute la surface du bouton.

Mosaïque

Le motif ou la texture couvre la surface de votre bouton à l'infini tout en conservant ses dimensions d'origine.

Couleur

La forme du motif de votre bouton est reprise pour être colorisée. Pour lui appliquer une couleur :

1. Cliquez sur la pipette dans le cadre dédié aux réglages.
2. Sélectionnez l'une des trois options de colorisation en cliquant sur l'une des trois images figurant en bas :



Unie : pour n'appliquer qu'une seule et même couleur à la forme de votre bouton.



Dégradé angulaire : cette option demande que vous précisiez, au préalable, les deux couleurs définissant le dégradé de 2 couleurs.



Dégradé 4 couleurs : cette option demande que vous précisiez, au préalable, les quatre couleurs définissant le dégradé de 4 couleurs. Notez également qu'il vous est possible de préciser l'orientation du dégradé.



Eclat : cette option demande que vous précisiez, au préalable, les deux couleurs définissant l'éclat.

Opacité

Cet effet vous permet de jouer sur l'opacité de la surface de votre bouton. Le paramétrage de l'opacité s'effectue sur une échelle de 0 (transparence complète) à 100 (opacité totale). Les autres valeurs permettent d'appliquer une transparence intermédiaire.

1. Dans un premier temps, sélectionnez le style à appliquer à votre surface : élastique, mosaïque, coloriée ou texture.
2. Cliquez sur **Opacité** dans le cadre dédié aux réglages.
3. Déplacez le taquet pour régler l'opacité.

Bordures

Cet effet permet d'estomper les bordures de votre forme en appliquant un flou sur les contours du modèle. Pour appliquer un flou :

1. Dans un premier temps, sélectionnez le style à appliquer à votre surface : élastique, mosaïque, coloriée ou texture.
2. Cliquez sur **Bordures** dans le cadre dédié aux réglages et activez l'option estomper.
3. Déplacez le taquet pour régler la force du flou à appliquer à vos bordures (Nettes ou Floues).



Bordures nettes



Bordures floues

Vous pouvez appliquer un flou à la fois sur vos bordures ainsi qu'à l'extérieur de votre bouton ou à l'extérieur uniquement. Dans ce dernier cas, sélectionnez l'option **Extérieures** uniquement dans le cadre dédié aux réglages.

Appliquer une texture

Cette option permet de couvrir la surface de votre bouton d'une texture, d'un motif ou d'une image.

Pour cela :

1. Dans un premier temps, sélectionnez **Texture** parmi les styles qui vous sont proposés.
2. Cliquez sur **Texture** puis sélectionnez un motif.

Remarque :

- ***pour afficher une bibliothèque de motifs à l'écran, indiquez le chemin qui mène au dossier.***
- ***pour des raisons esthétiques, ButtonFly applique par défaut une transparence à votre texture. Libre à vous de désactiver la transparence ou de modifier la couleur choisie par défaut.***

Pour fixer vous-même la couleur de transparence, sélectionnez **transparence / fixée** à partir du menu déroulant et utilisez la pipette pour sélectionner la couleur de votre choix.

Si vous ne souhaitez pas appliquer de transparence :

1. Cliquez sur le bouton **Options** dans le cadre dédié aux réglages.
2. Désactivez la transparence en cliquant sur la coche.

Teinte

Il est possible d'appliquer une teinte à votre texture.

Pour lui appliquer une couleur :

1. Cochez l'option **Teinter la surface**.
2. Cliquez sur la pipette pour choisir votre couleur.
3. Choisissez une option : couleur individuelle (s'applique uniquement à l'élément préalablement sélectionné) ou globale (est appliquée à tous les éléments du bouton).

Remarque : à la différence de l'image, qui peut être colorisée de quatre façons différentes (couleur unie, dégradé, dégradé à quatre couleurs, éclat), la texture autorise exclusivement la colorisation unie.

Ajouter des contours

Contours intérieurs



Vous pouvez également encadrer votre bouton en lui ajoutant un contour intérieur. Pour cela, dans le cadre dédié aux éléments, cliquez sur **Contours / Intérieurs**.

Contours extérieurs



Vous pouvez également encadrer votre bouton en lui ajoutant un contour extérieur.

Pour cela :

1. Dans le cadre dédié aux éléments, cliquez sur **Contours/Extérieurs**.
2. Dans le cadre de styles cochez la case **Contours extérieurs**.

Dimensions

Par défaut, l'épaisseur du contours est fixée à trois. Vous êtes bien évidemment libre de saisir la valeur de votre choix. Selon le type de contour que vous souhaitez ajouter (intérieur ou extérieur), vous pouvez également définir une marge intérieure ou extérieure.

Couleur

Si vous avez choisi d'ajouter un contour à votre bouton, il vous est par ailleurs possible d'en définir la couleur.

Pour cela :

1. Dans le cadre dédié aux réglages cliquez sur **Couleur**.
2. Puis cliquez sur la pipette pour sélectionner une teinte.

Notez qu'il ne vous est pas possible de sélectionner une couleur, mais une teinte. Ceci signifie que la luminosité n'a aucun effet sur votre choix.

Opacité

Cet effet vous permet de jouer sur l'opacité des contours. Le paramétrage de l'opacité s'effectue sur une échelle de 0 (transparence complète) à 100 (opacité totale). Les autres valeurs permettent d'appliquer une transparence intermédiaire.

1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur **Opacité**.
2. Puis déplacez le taquet pour régler l'opacité.

Importer / Enregistrer des contours

ButtonFly vous permet d'enregistrer tous vos effets. Le logiciel évolue ainsi à votre rythme.

Ces effets concernent les reliefs (fichiers .emb), les ombres (fichiers .shw), le texte (fichiers .tfo), les contours (fichiers .ctn).

Pour enregistrer un effet :

1. Cliquez sur le papillon situé dans le cadre de prévisualisation à droite.
2. Sélectionnez **Enregistrer sous**.
3. Nommez votre fichier et sélectionnez le dossier de destination. ButtonFly vous propose, par défaut, le dossier le mieux approprié (Contours, Ombres, Reliefs ou Typos).

Pour importer une forme, un contour ou un effet :

1. Cliquez sur le papillon (ou l'image) situé dans le cadre de prévisualisation.
2. Cliquez sur **Sélectionner**.
3. Précisez le chemin du dossier dans lequel sont stockées vos formes, vos contours ou vos effets.
4. S'il s'agit de fichiers Illustrator, sélectionnez le format Adobe Illustrator *.ai à partir du menu situé en bas à gauche de la fenêtre de dialogue.
5. Cliquez sur **OK**.

Appliquer des effets sur le bouton et sur l'intitulé

Effet de relief

Relief

L'une des forces de ButtonFly, c'est bien sûr la possibilité de donner du relief à vos boutons. Ce relief peut être de type convexe (bombé) ou concave (creusé).



Relief convexe

Pour donner un effet de relief de type convexe à votre texte/bouton :

1. Dans le cadre des éléments, cliquez sur la fonction **relief**.
2. Sélectionnez l'option **Convexe**.



Relief concave

Pour donner un effet de relief de type concave :

1. Cliquez sur la fonction **relief** de votre élément texte.
2. Sélectionnez un relief de type **Concave**.

Remarque : notez que le papillon situé à droite du cadre dédié aux réglages vous permet à tout moment de contrôler l'effet recherché.



Personnalisé

Avec l'option **Relief personnalisé**, définissez votre propre relief : à savoir l'opacité des biseaux et/ou de la lumière.

1. Cliquez sur **Personnalisé** dans le cadre dédié aux réglages.
2. Fixez ensuite l'épaisseur (option épaisseurs) et l'opacité de vos biseaux (option opacité) sur une échelle de 1 à 100
3. Puis paramétrez l'intensité de la lumière portée sur le bord de votre relief.

Remarques : Pour renforcer l'effet de relief cochez l'option Arêtes visibles. Cette option permet de simuler la projection d'une lumière sur votre bouton. L'intensité de cette lumière est proportionnelle aux valeurs utilisées. Pour projeter une lumière uniforme, sélectionnez l'option Epaisseurs solidaires. Une même valeur est alors appliquée aux quatre champs.



Opacité

Cet effet vous permet de jouer sur l'opacité du relief que vous avez ajouté à votre bouton. Son paramétrage de l'opacité s'effectue sur une échelle de 0 (transparence complète) à 100 (opacité totale). Les autres valeurs permettent d'appliquer une transparence intermédiaire. La valeur par défaut est fixée à 50.

Pour modifier l'opacité :

1. Cliquez sur **Opacité** dans le cadre dédié aux réglages.
2. Déplacez le taquet pour régler l'opacité.

Importer / Enregistrer des effets de relief

ButtonFly vous permet d'enregistrer tous vos effets. Le logiciel évolue ainsi à votre rythme.

Ces effets concernent les reliefs (fichiers .emb), les ombres (fichiers .shw), le texte (fichiers .tfo), les contours (fichiers .ctn).

Pour enregistrer un effet :

1. Cliquez sur le papillon situé dans le cadre de prévisualisation à droite.
2. Sélectionnez **Enregistrer sous**.
3. Nommez votre fichier et sélectionnez le dossier de destination. ButtonFly vous propose, par défaut, le dossier le mieux approprié (Contours, Ombres, Reliefs ou Typos).

Pour importer une forme, un contour ou un effet :

1. Cliquez sur le papillon (ou l'image) situé dans le cadre de prévisualisation.
2. Cliquez sur **Sélectionner**.
3. Précisez le chemin du dossier dans lequel sont stockées vos formes, vos contours ou vos effets.
4. S'il s'agit de fichiers Illustrator, sélectionnez le format Adobe Illustrator *.ai à partir du menu situé en bas à gauche de la fenêtre de dialogue.
5. Cliquez sur **OK**.

Effet d'ombré

Ombre naturelle



Pour ajouter une ombre naturelle à votre bouton :

1. Dans le cadre des éléments cliquez sur **Effet/Ombre**.
2. Choisissez le style de l'ombre. En l'occurrence **Naturelle**.
3. Dans le cadre dédié aux réglages, précisez ensuite sa position horizontale et verticale.

Ombre chromatique

A la différence de l'ombre naturelle, l'option chromatique permet de donner une teinte à votre ombre. Pour ajouter une ombre chromatique à votre bouton :

1. Dans le cadre des éléments cliquez sur **Effet/Ombre**.
2. Choisissez le style de l'ombre. En l'occurrence **Chromatique**.
3. Dans le cadre dédié aux réglages, précisez ensuite sa position horizontale et verticale.

Précisez ensuite la teinte :

1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur **Couleurs**.
2. Cliquez ensuite sur la pipette pour sélectionner la teinte dominante que vous souhaitez donner à votre ombre.

Dispersion



Pour ajouter un flou autour de votre bouton :

1. Dans le cadre dédié aux réglages cliquez sur **Dispersion**.
2. Dans le champ intitulé intensité, fixez la valeur du flou que vous souhaitez appliquer à votre ombre.
3. Déplacez le taquet pour régler l'opacité.

Opacité

Cet effet vous permet de jouer sur l'opacité de votre ombre. Son paramétrage s'effectue sur une échelle de 0 (transparence complète) à 100 (opacité totale). Les autres valeurs permettent d'appliquer une transparence intermédiaire. La valeur par défaut est fixée à 50.

1. Cliquez sur **Opacité** dans le cadre dédié aux réglages.
2. Déplacez le taquet pour régler l'opacité.

Importer / Enregistrer des effets d'ombré

ButtonFly vous permet d'enregistrer tous vos effets. Le logiciel évolue ainsi à votre rythme. Ces effets concernent les reliefs (fichiers .emb), les ombres (fichiers .shw), le texte (fichiers .tfo), les contours (fichiers .ctn).

Pour enregistrer un effet :

1. Cliquez sur le papillon situé dans le cadre de prévisualisation à droite.
2. Sélectionnez **Enregistrer sous**.
3. Nommez votre fichier et sélectionnez le dossier de destination. ButtonFly vous propose, par défaut, le dossier le mieux approprié (Contours, Ombres, Reliefs ou Typos).

Pour importer une forme, un contour ou un effet :

1. Cliquez sur le papillon (ou l'image) situé dans le cadre de prévisualisation.
2. Cliquez sur **Sélectionner**.
3. Précisez le chemin du dossier dans lequel sont stockées vos formes, vos contours ou vos effets.
4. S'il s'agit de fichiers Illustrator, sélectionnez le format Adobe Illustrator *.ai à partir du menu situé en bas à gauche de la fenêtre de dialogue.
5. Cliquez sur **OK**.

Ajouter un élément texte

L'élément texte

Créer un nouvel élément texte



Les éléments texte sont symbolisés par la lettre **T**. Lorsque vous démarrez un nouveau projet, ButtonFly crée, par défaut, un élément texte. Vous pouvez en créer autant que vous le souhaitez.



Pour ajouter un élément texte :

1. Dans la barre de menu du cadre des éléments, cliquez sur l'icône symbolisée par la lettre **T**.
2. Dans la fenêtre de dialogue, saisissez le nom que vous souhaitez attribuer à votre nouvel élément.

Répétez la procédure autant de fois que vous avez d'éléments texte à ajouter à votre modèle.

Conseil : il vous est bien entendu possible de renommer vos éléments. Pour cela :

1. Cliquez sur le nom de l'élément concerné.
2. Attendez quelques secondes et renommez votre élément.

Supprimer un élément texte



Pour retirer un élément texte de la liste :

1. Dans le cadre des éléments, cliquez sur l'élément texte que vous désirez supprimer.
2. Dans la barre de menu du cadre des éléments, cliquez sur l'icône **Supprimer** symbolisée par une poubelle.
3. Confirmez la suppression.

Saisie de l'intitulé de texte

Pour saisir le texte de votre élément :

1. Sélectionnez l'élément texte que vous souhaitez modifier.
2. Cliquez sur le bouton **Texte** dans le cadre dédié aux réglages.
3. Saisissez votre texte dans le champ prévu à cet effet.
Par exemple : "News"

Choisir une police d'écriture

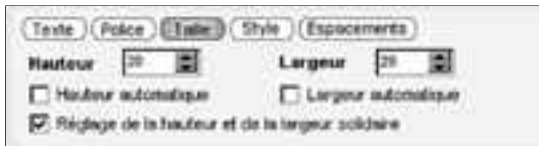
1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur **Police**.
2. Sélectionnez la police de votre choix à partir du menu déroulant.

Remarque : ButtonFly permet d'utiliser les polices Adobe de type TrueType, Typel et Dtype.

Pour sélectionner un autre format de polices :

1. Cliquez sur le menu déroulant intitulé **Polices**.
2. Choisissez ensuite le type : TrueType Windows ou Polices Adobe.
3. Revenez sur le menu déroulant et sélectionnez votre police.

Modifier le corps (hauteur) et la chasse (largeur).



Pour modifier le corps (hauteur) et la chasse (largeur) du texte, procédez comme suit :

1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur Taille.
2. Fixez ensuite le "corps" (hauteur) et la "châsse" (largeur) de votre texte.

Orientation du texte et épaisseur du tracé (style)

News

Ici vous pouvez incliner le texte dans le sens horizontal ou vertical et / ou appliquer une rotation sur chacun de vos caractères.

1. Pour incliner votre texte : saisissez une valeur dans le champ intitulé Biais horizontal.
2. Pour appliquer une rotation à vos caractères : saisissez une valeur dans le champ intitulé Inclinaison des lettres.

Remarques : pour incliner le texte ou les caractères vers la gauche ou vers le bas, utilisez des valeurs négatives. Pour appliquer une inclinaison ou une rotation vers la droite ou vers le haut, utilisez des valeurs positives.

Épaisseur du tracé

Vous pouvez ajouter un effet particulier à votre texte en affichant uniquement les tracés.

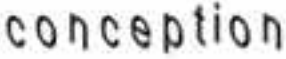
Pour cela :

1. Dans le cadre dédié au réglages, cliquez sur **Style**.
2. Saisissez une valeur dans le champ **Épaisseur du tracé**.

Pour obtenir un résultat satisfaisant, nous vous recommandons l'utilisation de valeurs supérieures à 100.

Approche et interlignage (espacement horizontal et vertical)

Approche (espacement horizontal)

 L'approche permet d'espacer uniformément les caractères de votre intitulé. Une valeur positive écarte les caractères, tandis qu'une valeur négative les rapproche.

Pour modifier l'approche d'un intitulé :

1. Dans le cadre dédié au réglages, cliquez sur **Espacement**.
2. Saisissez une valeur dans le champ **Approche**.

Interlignage (espacement vertical)

L'interlignage correspond à l'espace horizontal qui sépare deux lignes d'un intitulé de texte. Une valeur positive augmente cet espace, tandis qu'une valeur négative le réduit.

Pour modifier l'interlignage d'un intitulé :

1. Dans le cadre dédié au réglages, cliquez sur **Espacement**.
2. Saisissez une valeur dans le champ **Interlignage**.

Alignement de l'élément

Cette option est très proche du HTML (tag <table>) puisqu'elle vous permet de déterminer la présentation de votre élément texte ou de votre image par rapport au bouton. A savoir la possibilité de centrer le texte horizontalement et/ou verticalement, et/ou de le caler en bas ou en haut et/ou de le justifier à droite ou à gauche.

Pour cela :

1. Cliquez sur l'élément texte de votre choix et sélectionnez l'option **Alignement**.
2. Dans la partie **Alignement** de l'élément du cadre dédié aux réglages, utilisez le menu déroulant intitulé **Paragraphe**.
3. Sélectionnez un style parmi ceux qui vous sont proposés : justifié à gauche, centré, justifié à droite.

Aligner le texte dans le bouton

Pour ce faire :

1. Utilisez les menus déroulants prévus à cet effet (alignement horizontal et alignement vertical).
2. Placez le texte à l'intérieur du bouton.

Utilisation des marges

ButtonFly vous propose de positionner votre texte par le biais des marges.

Pour cela :

1. Cliquez sur l'élément texte de votre choix, puis sélectionnez l'option **Alignement**.
2. Dans le cadre intitulé **Marges de l'éléments**, saisissez les valeurs de vos marges dans les champs prévus à cet effet.

Relatif à l'élément précédent

Cette option vous permet d'ordonner vos différents éléments (textes et images) sur le bouton et d'éviter qu'il ne se chevauchent.

Importer / Enregistrer des effets de texte

ButtonFly vous permet d'enregistrer tous vos effets. Le logiciel évolue ainsi à votre rythme.

Ces effets concernent les reliefs (fichiers .emb), les ombres (fichiers .shw), le texte (fichiers .tfo), les contours (fichiers .ctn).

Pour enregistrer un effet :

1. Cliquez sur le papillon situé dans le cadre de prévisualisation à droite.
2. Sélectionnez **Enregistrer sous**.

3. Nommez votre fichier et sélectionnez le dossier de destination. ButtonFly vous propose, par défaut, le dossier le mieux approprié (Contours, Ombres, Reliefs ou Typos).

Pour importer une forme, un contour ou un effet :

1. Cliquez sur le papillon (ou l'image) situé dans le cadre de prévisualisation.
2. Cliquez sur **Sélectionner**.
3. Précisez le chemin du dossier dans lequel sont stockées vos formes, vos contours ou vos effets.
4. S'il s'agit de fichiers Illustrator, sélectionnez le format Adobe Illustrator *.ai à partir du menu situé en bas à gauche de la fenêtre de dialogue.
5. Cliquez sur OK.

Surface et contour du texte

Surface

ButtonFly vous propose d'appliquer une couleur, un motif, une texture ou une image à la surface de votre intitulé.

Appliquer une texture



Cette option permet de couvrir la surface de votre intitulé d'une texture, d'un motif ou d'une image. Pour cela :

1. Dans un premier temps, sélectionnez l'option **Texture** parmi les styles qui vous sont proposés.
2. Pour afficher une bibliothèque de motifs à l'écran, cliquez sur l'icône symbolisée par un dossier et située dans le cadre inférieur. Sélectionnez un motif.

Remarque : pour des raisons esthétiques, ButtonFly applique par défaut une transparence à votre texture. Libre à vous de la désactiver ou de modifier la couleur choisie par défaut. Pour fixer vous-même la couleur de transparence, sélectionnez transparence/fixée à partir du menu déroulant et utilisez la pipette pour sélectionner la couleur de votre choix.

Si vous ne souhaitez pas appliquer de transparence :

1. Cliquez sur le bouton **Options** dans le cadre dédié aux réglages.
2. Désactivez la transparence en cliquant sur la coche.

Appliquer une couleur

Vous pouvez également donner une teinte à votre intitulé de texte.

Pour lui appliquer une couleur :

1. Cliquez sur la pipette dans le cadre dédié aux réglages.
2. Sélectionnez l'une des quatre options de colorisation figurant en bas :
 - **unie** : pour n'appliquer qu'une seule et même couleur à la forme de votre bouton.
 - **dégradé 2 couleurs** : cette option demande que vous précisiez, au préalable, les deux couleurs servant à définir le dégradé.
 - **dégradé 4 couleurs** : cette option demande que vous précisiez, au préalable, les quatre couleurs servant à définir le dégradé.
 - **Eclat** : cette option demande que vous précisiez, au préalable, les deux couleurs servant à définir l'éclat.

Opacité



Cet effet vous permet de jouer sur l'opacité de la colorisation ou de la texture de votre intitulé. Le paramétrage de l'opacité s'effectue sur une échelle de 0 (transparence complète) à 100 (opacité totale). Les autres valeurs permettent d'appliquer une transparence intermédiaire.

1. Dans un premier temps, sélectionnez le style à appliquer à votre surface : coloriée ou texture.
2. Cliquez sur **Opacité** dans le cadre dédié aux réglages.
3. Déplacez le taquet pour régler l'opacité.

La valeur par défaut est fixée à 50.

Teinte

Vous pouvez donner une teinte à vos intitulés de texte à définir individuellement). Pour cela :

1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur **Teinte** et cochez l'option **Teinter la surface**.
2. Sélectionnez le type de couleur (individuelle ou globale) ainsi que la teinte vous souhaitez appliquer.

Remarque : à la différence de l'image qui peut être colorisée de quatre façons différentes (couleur unie, dégradé 2 couleurs, dégradé quatre couleurs, éclat), la texture autorise exclusivement la colorisation unie.

Bordures

Cet effet permet d'estomper les contours de votre intitulé en leur appliquant un flou.

Pour cela :

1. Dans un premier temps, sélectionnez le style à appliquer à votre surface : couleur ou texture.
2. Cliquez sur **Bordures** dans le cadre dédié aux réglages.
3. Déplacez le taquet pour régler la force du flou à appliquer à vos bordures (nettes/floues).

Vous pouvez appliquer un flou à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de votre bouton ou à l'extérieur uniquement. Dans ce dernier cas, sélectionnez l'option **Extérieures** uniquement dans le cadre dédié aux réglages.

Effets

Jumelage



Le jumelage vous permet de doubler l'épaisseur du texte de façon à simuler un effet d'ombre ou de relief.

Pour cela :

1. Sélectionnez l'élément texte à modifier et cliquez sur **Jumelage**.
2. Pour activer le jumelage, cliquez sur **Ecrire le texte en double** dans le cadre prévu à cet effet.
3. Précisez la position de l'ombre (Décalage horizontal, Décalage vertical).
4. Réglez la luminosité (0 : blanc ; 255 : noir) et, si vous le souhaitez, définissez une teinte.

Orientation



Pour incliner le texte de vos boutons dans un sens ou dans l'autre :

1. Dans Élément texte/Effets, cliquez sur **Orientation**.
2. Cliquez sur **Incliner les lignes** et saisissez une valeur.

Remarque : pour obtenir un effet satisfaisant, nous vous recommandons un angle compris entre 2 et 10 degrés.

Écriture en arc de cercle

ButtonFly propose également une fonction d'écriture en arc de cercle. Pour cela :

1. Toujours dans l'élément **Effets/Orientation**, sélectionnez l'option **Écriture en arc de cercle**.
2. Précisez ensuite les diamètres horizontal et vertical de votre ellipse ainsi que les angles de départ et d'arrivée.

Importer / Enregistrer des effets d'ombre, de relief, de contours ou de texte

ButtonFly vous permet d'enregistrer tous vos effets. Le logiciel évolue ainsi à votre rythme. Ces effets concernent les reliefs (fichiers .emb), les ombres (fichiers .shw), le texte (fichiers .tfo), les contours (fichiers .ctn).

Pour enregistrer un effet :

1. Cliquez sur le papillon situé dans le cadre de prévisualisation à droite.
2. Sélectionnez **Enregistrer sous**.
3. Nommez votre fichier et sélectionnez le dossier de destination. ButtonFly vous propose, par défaut, le dossier le mieux approprié (Contours, Ombres, Reliefs ou Typos).

Pour importer une forme, un contour ou un effet :

1. Cliquez sur le papillon (ou l'image) situé dans le cadre de prévisualisation.
2. Cliquez sur **Sélectionner**.
3. Précisez le chemin du dossier dans lequel sont stockées vos formes, vos contours ou vos effets.
4. S'il s'agit de fichiers Illustrator, sélectionnez le format Adobe Illustrator *.ai à partir du menu situé en bas à gauche de la fenêtre de dialogue.
5. Cliquez sur OK.

Élément image




Pour créer un élément image :

1. Dans la barre de menu du cadre des éléments, cliquez sur l'icône symbolisée par un ensemble de formes (triangle, rond, carré).
2. Saisissez le nom de votre nouvel élément image dans la fenêtre de dialogue qui s'affiche.

Remarque : à quelques exceptions près, la mise en forme des éléments images fonctionne sur le même principe que la modélisation des éléments texte. Nous vous invitons à vous référer au précédent chapitre.

Mettre un élément à l'avant-plan/arrière-plan

 Lorsque votre modèle de boutons comporte différents éléments textes et images, ceux-ci se superposent. Le premier élément de la liste apparaît à l'arrière plan, tandis que le dernier (le plus récent) est affiché à l'avant plan. Pour modifier l'ordre d'apparition :

1. Sélectionnez l'élément (texte ou image) que vous souhaitez déplacer.
2. Dans le cadre des éléments, cliquez sur les flèches pointant vers le haut et vers le bas.



Historique et annulation d'une opération



A l'extrémité droite de la barre, les flèches vous offrent la possibilité d'annuler ou de refaire une opération.



Chacune des flèches est pourvue d'un menu déroulant (flèche vers le bas) vous permettant d'avoir l'historique des opérations à annuler ou à restaurer.

Publication

Propriétés

Couleur du fond

Cochez cette option si vous souhaitez générer des boutons optimisés pour différentes couleurs ou textures de fonds de page. Les contours de vos boutons seront alors lissés selon l'environnement graphique.

Couleur de la surface

Cochez cette option si vous souhaitez attribuer une couleur différente à la surface de chacun de vos boutons.

Texte de l'élément n

Cette option est cochée par défaut. Elle vous permet de saisir les différents intitulés de texte qui serviront par la suite à la création de vos boutons.

Couleur de l'élément n

Cochez cette option si vous souhaitez attribuer une couleur différente à la surface de vos éléments image et texte.

Style de la forme

Cochez cette option si vous n'envisagez pas d'attribuer une même forme à tous vos boutons.

Couleur globale

Cochez cette option si vous n'envisagez pas d'attribuer la même couleur globale à tous vos boutons.

Les autres propriétés publiables

Il existe de nombreuses autres propriétés publiables comme par exemple la surface et la texture du texte. La déclinaison du modèle de bouton fonctionne alors sur le même principe. Une fois sélectionnée dans la partie **publication** (onglet **Modèle**), vous pouvez ensuite la personnaliser pour chacun des boutons à générer.

Format et syntaxe

Format des fichiers à générer

Choisissez le format graphique des fichiers à générer : Gif ou Jpeg. Si vous optez pour le format Gif, ButtonFly vous propose d'optimiser vos fichiers en empruntant, au choix, une palette complète (256 couleurs), la palette du navigateur, une palette prédéfinie (adaptative). Pour cela :

1. Dans le menu déroulant situé dans la partie supérieure du cadre intitulé **Format et syntaxe**, sélectionnez le format Gif.
2. Choisissez le type de palette désirée. Si vous souhaitez appliquer une palette prédéfinie, vous pouvez l'importer en cliquant sur le bouton symbolisé par un dossier.

Génération de Gif transparents

Vous remarquerez également que vous pouvez fixer la couleur qui, par transparence, fera apparaître le fond de page.

Pour cela :

1. Dans le menu déroulant situé dans la partie supérieure du cadre intitulé **Format et syntaxe**, sélectionnez le format Gif.
2. Fixez ensuite la couleur de transparence (facultatif) en cochant la case prévue à cet effet (Gif transparent).

Si vous optez pour le Jpeg, vous devez fixer la qualité de compression de l'image. Pour cela :

1. Dans le menu déroulant situé dans la partie supérieure du cadre intitulé **Format et syntaxe**, sélectionnez le format Jpeg.
2. Précisez ensuite la qualité de compression de l'image.

Remarque : plus la qualité est élevée plus le poids du fichier sera important et inversement.

Syntaxe des noms de fichier

Par défaut, la syntaxe de vos noms de fichiers emprunte le texte de vos intitulés de bouton. Libre à vous cependant de leur ajouter un préfixe (par exemple : "rub1" pour rubrique 1) et un suffixe (par exemple : "navig" pour navigation). Plus simple à repérer, vous gagnez du temps lorsque vous intégrez vos images à vos pages HTML. Pour cela :

1. Dans la partie inférieure du cadre intitulé **Format et syntaxe**, précisez le préfixe qui sera appliqué aux noms de vos fichiers.
2. Précisez ensuite le suffixe.

Remarque : vous pouvez contrôler le résultat qui s'affiche en dessous des trois menus déroulants.

Couleur globale

La **couleur globale** est définie une fois pour toutes au moment de la publication. Elle permet de coloriser toutes les surfaces auxquelles ce paramètre a été attribué (bouton, texte, contour, ombre, jumelage, etc.). Lorsque ce paramètre figure parmi les propriétés à publier, il permet d'appliquer une teinte différente à chaque bouton qui sera généré. La colorisation n'est alors appliquée qu'aux surfaces auxquelles ce paramètre a été attribué (par opposition à la **couleur individuelle**). Il est particulièrement recommandé de travailler sur un modèle noir et blanc, auquel cas la teinte est assignée ultérieurement (au moment de la saisie des données) à chacun des boutons à générer.

OPTIMISER ET EXPORTER VOS CRÉATIONS POUR LE WEB

Format des fichiers à générer

Une fois satisfait par votre création, il ne reste plus qu'à l'optimiser au format le plus adapté à votre site Web.



Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Exporter** situé sous la fenêtre d'aperçu.

Dans le fenêtre de réglage, choisissez ensuite le format d'enregistrement. Les formats d'enregistrements possibles sont le BMP, le GIF et le JPEG.

BMP :

ce format ne se prête pas aux images Web mais peut s'avérer utile pour vos présentations sur logiciels de bureautique.

GIF :

les images GIF comportent au maximum 256 couleurs et présentent l'intérêt de supporter la transparence. Pour rendre une couleur transparente, précisez la couleur de fond ou couleur fixée (sélectionnez la couleur désirée à l'aide de la pipette).

Palette :

- une palette optimisée supprime les couleurs les moins utilisées dans le cas d'une image de plus de 256 couleurs.
- Une palette navigateur utilisera les 216 couleurs standards de certains navigateurs
- Une palette adaptative vous permet d'importer une palette que vous avez définie.

Cochez **affichage progressif** si vous souhaitez un affichage graduel de vos graphismes dans le navigateur.

JPEG :

ce format supporte 16 millions de couleurs. Il est donc utilisé pour les images très colorées, incluant par exemple des dégradés.

La qualité des images JPEG est paramétrable via la fenêtre qualité. Plus la qualité de l'image sera basse, plus le fichier sera léger.

Cochez **affichage progressif** si vous souhaitez un affichage graduel de vos graphismes dans le navigateur.

SAISIE DES DONNÉES DÉFINITION DES PROPRIÉTÉS

Une des fonctionnalités inédite de ButtonFly réside dans la génération à la volée d'images. L'intégration des textes dans les images est notamment automatisée. Pour ce faire, il convient de saisir en premier lieu ces intitulés.

Le principe

La conception de votre modèle de bouton est terminée. Il s'agit à présent de passer à l'avant-dernière étape : la déclinaison. Pour cela, ButtonFly doit connaître les intitulés, mais aussi toutes les propriétés modifiables de vos boutons.



Pour préciser ces valeurs modifiables, cliquez sur l'onglet **Données**. Cette partie comporte un tableau dans lequel vous trouvez, par défaut, l'intitulé sur lequel vous avez travaillé pendant la conception de votre modèle de bouton.

Syntaxe des noms de fichiers

La première colonne vous propose une syntaxe pour le nom du fichier que vous allez créer. ButtonFly s'inspire, par défaut, des intitulés attribués à vos boutons. C'est également à ce stade que ButtonFly intègre les éventuels préfixes et suffixes précisés dans la partie résultat (onglet **Modèle**). Si l'intitulé de votre bouton est "Accueil", alors le fichier image créé par ButtonFly prendra, par défaut, le nom de "accueil.gif" (ou "accueil.jpg") selon le format graphique choisi.

Saisie manuelle des noms de fichiers

Ce choix ne vous est cependant pas imposé. Pour modifier le nom du fichier, il vous suffit en effet de double-cliquer sur la cellule de votre choix et de nommer vous-même le fichier. Vous n'avez pas à ajouter de suffixe de type **.GIF** ou **.JPG**. ButtonFly s'en charge.

Saisie des intitulés

Les premières colonnes correspondent aux **colonnes de saisie** proprement dites. Il s'agit en effet de remplir autant de champs que vous avez d'intitulés. Vous pouvez également traduire ces intitulés dans les langues préalablement choisies, ce qui ne constitue en rien une obligation. Dans l'immédiat, si vous n'êtes pas en présence de la traduction de ces boutons, il vous suffit de laisser les champs vides. A chaque ligne correspond un seul intitulé, son nom de fichier et ses éventuelles traductions. Pour saisir un intitulé il vous suffit de cliquer sur une cellule du tableau.

Modifier les propriétés des boutons

Pour modifier les propriétés de chacun des boutons (textures, images, formes), il vous suffit de double cliquer sur les carrés de contrôle respectifs.

Menu "Affichage"

Le menu **Affichage** vous permet d'aménager votre espace de travail comme vous l'entendez. Si vous travaillez sur un projet important ou si tout simplement votre site n'est disponible qu'en langue française, peut-être souhaitez-vous n'afficher qu'une seule colonne. Pour cela :

1. Cliquez sur le menu déroulant situé au dessus du tableau de saisie intitulé **Affichage**.
2. Sélectionnez la colonne de la langue que vous souhaitez afficher.
3. Pour afficher tout le tableau, sélectionnez **Afficher toutes les colonnes**.

Si vous souhaitez n'afficher qu'une seule propriété (texture, texte, image, etc.), il vous suffit de suivre le même principe (menu Affichage > Une seule propriété > ...).

Vous pouvez également cacher le nom du fichier. Pour cela :

1. Cliquez sur le menu déroulant situé au dessus du tableau de saisie intitulé **Affichage**.
2. Sélectionnez Nom de fichier > Visible.

Base de données texte

Importation d'une base de données (formats CSV ou TXT)

Là où ButtonFly dévoile tout son potentiel, c'est dans sa capacité à générer automatiquement des dizaines, voire des milliers d'images à la volée. Pour cela, l'importation d'une base de données peut suffire. Cette base de données à deux entrées, supportée par Excel (enregistrement au format CSV (OS2/DOS)), n'a rien de complexe. Vous pouvez en effet saisir ce type de fichier sous n'importe quel éditeur de texte. Dans ce cas, les mots doivent être séparés de tabulations, d'espaces, de virgules ou de points virgules. Pour importer une base de données texte :

1. Cliquez sur le bouton **Base de données/Importer** situé dans la barre de menu en haut à droite.
2. Précisez le chemin de la base à importer, cliquez sur **OK** pour valider.
3. Dans la partie gauche de la fenêtre de dialogue, sélectionnez le séparateur de champ utilisé : espace, tabulation, virgule ou point virgule.
4. Dans le cadre intitulé **Description du fichier**, cliquez sur la première ligne, puis double-cliquez sur la langue que vous souhaitez lui associer.
5. Répétez l'opération pour les autres langues et cliquez sur **OK**.

Exportation des intitulés saisis sous forme de base de données texte

Si vous avez saisi ou complété manuellement les intitulés de vos boutons, peut-être souhaiteriez-vous conserver ces données. ButtonFly vous propose de l'exporter sous la forme d'une base de données texte. Pour cela :

1. Cliquez sur le bouton **Base de données/Exporter** situé dans la barre de menu en haut à droite.
2. Dans la partie droite de la fenêtre de dialogue, double-cliquez sur les données que vous souhaitez exporter.
3. Sélectionnez le type de séparateur de champs, puis cliquez sur **Exporter**.
4. Sélectionnez le dossier de destination, nommez votre fichier, puis lancez la génération de la base en cliquant sur **OK**.

Composition d'une base de données texte

Lancez un éditeur de texte (Notepad, Wordpad, Word...). Commencez par indiquer les langues utilisées dans votre site (première ligne), saisissez les intitulés de vos images. Pour plus de visibilité, composez votre base comme un tableau : revenez à la ligne à la fin de chaque entrée. Séparez les différents champs par des espaces, des virgules, de points-virgules ou de tabulations (au choix). Une fois que vous avez terminé la saisie, enregistrez votre fichier au format texte (.TXT).

Edition

Ce menu situé en haut de la fenêtre de l'onglet **Données** vous permet d'ajouter ou de supprimer une ligne du tableau, de modifier la valeur d'une cellule ou d'appliquer cette valeur aux autres cellules adjacentes (valeur de la cellule > appliquer vers le haut/vers le bas/sur toute la colonne). Il existe également un menu contextuel disponible à tout moment sur simple clic droit de la souris.

Importer les données d'une page HTML

Située sous le tableau, cette fenêtre vous permet d'importer les textes contenus dans une page HTML et les convertir, par exemple, en boutons.

Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Répertoire à analyser...

Sélectionnez sur votre disque dur le répertoire contenant les pages HTML qui seront analysées.

2. L'onglet Option

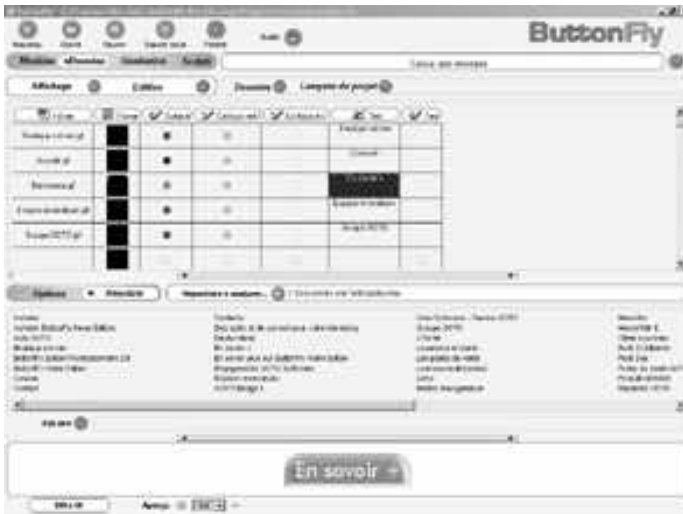
C'est ici que vous sélectionnez quelles parties de texte extraire de vos pages HTML. Vous pouvez ainsi ne choisir que les textes en gras, en italique, les titres des pages etc.

3. Le bouton Extraire

Cliquez sur **Extraire** pour lancer l'extraction.

4. L'onglet Résultat

Ici apparaît le résultat de l'extraction. Il ne vous reste plus qu'à insérer les textes extraits dans le tableau de données en effectuant un glisser-déposer (**drag-and-drop**).



GÉNÉRER UNE SÉRIE DE BOUTONS

Répertoires et sous-répertoires cibles

Le répertoire cible contient les sous-répertoires qui contiennent eux-mêmes tous les fichiers images.

Pour préciser le répertoire principal de la génération :

1. Cliquez sur l'icône représentant une flèche pointant vers le bas située dans la partie supérieure de la fenêtre.
2. Sélectionnez le chemin de votre répertoire cible et cliquez sur **OK** pour valider.

Les sous-répertoires

Les sous-répertoires contiennent les fichiers images d'une même langue. Les noms des sous-répertoires sont composés de deux lettres. Cette syntaxe est fondée, par défaut, sur les langues du projet. Le dossier s'intitulera donc FR pour le français, UK pour l'anglais, DE pour l'allemand.

Double-cliquez sur le nom des sous-répertoires pour les renommer.

Sélectionner les langues à générer

ButtonFly permet d'organiser la gestion de vos projets de création graphique multilingue. Mais peut-être votre site sera-t-il développé uniquement en langue française. Dans ce cas, décochez toutes les langues que vous n'envisagez pas de générer dans l'immédiat. Conseils :

- pour sélectionner toutes les langues de la liste, cochez la case **Toutes**.
- pour ne sélectionner aucune des langues proposées, cliquez sur **Aucune**.

Lancer la génération des fichiers images

Une fois la saisie de vos intitulés terminée, vous passez à la dernière étape : la génération des boutons. Pour cela :

1. Sélectionnez les boutons que vous souhaitez générer.
2. Cliquez sur le bouton **Générer** pour lancer la génération des fichiers images.

Aperçu de l'effet dans votre navigateur

Après avoir rempli les formulaires et indiqué l'emplacement de vos images, cliquez sur le bouton **Générer** situé au dessus du formulaire.

Votre navigateur Internet habituel s'ouvrira alors avec le résultat de l'effet.

Plusieurs possibilités s'offrent maintenant à vous :

- enregistrer cette page et l'ouvrir avec votre éditeur HTML ou
- afficher le code source de cette page et le copier-coller à l'endroit souhaité dans vos pages HTML. Il sera indiqué alors dans le code source à quelle endroit placer les différentes portions de code.

Quelques recommandations pour le bon fonctionnement des images dynamiques dans vos pages Web :

- Les scripts fournis fonctionnent avec les navigateurs Internet les plus récents (Internet Explorer 4 et Netscape 4 au minimum), sauf mention.
- Vérifiez que le chemin de vos images est correct, par exemple dans le cas où vous déplacez les images ou pages HTML dans un autre répertoire.
- Si vous placez un lien sur un bouton, celui ci peut être relatif (exemple : monrepertoire/index.htm) ou absolu (exemple : <http://www.goto.fr>). Dans ce dernier cas, n'oubliez pas le « <http://> ».

TUTORIAL : BUTTONFLY VOUS GUIDE PAS À PAS

Cette rubrique est constituée d'une série d'exercices visant à vous faire découvrir les fonctionnalités de ButtonFly.

Prise en main du logiciel

PREMIÈRE ÉTAPE : DÉMARRAGE ET MODÉLISATION

Cet exercice a vocation de vous faire découvrir les fonctions les plus courantes de ButtonFly afin de vous permettre de vous familiariser avec son principe de fonctionnement. Vous aller apprendre ici à créer un bouton en vous inspirant d'un modèle déjà existant. Pour commencer :

1. Lancez ButtonFly.
2. Choisissez **Nouveau / Projet**
3. Dans la fenêtre de dialogue portant sur les langues du nouveau projet, conservez la sélection proposée (français et anglais).

S'inspirer d'un modèle (1/2)

La création de boutons se compose de trois étapes qui vous sont rappelées par les onglets situés en haut :

- a. La modélisation du bouton (onglet **Modèle**)
- b. La déclinaison du modèle (onglet **Données**)
- c. La génération des boutons (onglet **Génération**)

La première étape consiste à modéliser votre bouton. Avant toute chose commencez par charger le modèle dont vous allez vous inspirer pour créer le vôtre. Pour cela :

1. Dans le cadre situé en haut à gauche intitulé **S'inspirer d'une image**, cliquez sur la flèche pointant vers le bas.
2. Choisissez **Sélectionner**, puis ouvrez le fichier modèle exemple.gif.

S'inspirer d'un modèle (2/2)

L'image sélectionnée s'affiche alors dans le cadre intitulé **S'inspirer d'une image**.

Commencez par bien en analyser, la forme, les couleurs, les polices, les effets, mais également le fond sur lequel elle s'intègre. Dans cet exemple, la forme se devine facilement : il s'agit d'un rectangle arrondi. Pour respecter le gabarit du modèle, repérez également la taille : 86 x 26. Tous ces éléments doivent être définis dans le cadre du même nom, situé en bas à droite de la fenêtre.

Définition de la forme

Nous allons commencer par définir la forme de notre bouton ainsi que la couleur à appliquer sur sa surface. Pour cela :

1. Dans **Éléments** cliquez sur **Forme**.
2. Quatre nouveaux cadres apparaissent alors. Dans le cadre du bas, commencez par choisir la forme que vous souhaitez donner à votre bouton. Double-cliquez sur **Rectangle**. Cochez ensuite l'option arrondir les angles et saisissez la valeur 10.

Adapter la forme à son contenu

La forme du bouton doit s'adapter au contenu, à savoir l'intitulé de texte. Pour cela :

1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur **Largeur**.
2. Sélectionnez l'option **Fixée** par le contenu.
3. Suivez la même démarche pour la hauteur.

Dispersion de la lumière

Vous allez maintenant atténuer les contours de votre modèle.
Pour cela :

1. Dans **Éléments** cliquez sur **Surface**.
2. Cliquez sur **Bordures**, cochez l'option **Estomper**, déplacez le taquet sur 30 %.

Votre bouton commence à prendre forme.

Définir les marges du texte

S'agissant d'une forme elliptique, le texte contenu dans le bouton déborde un peu sur la forme. Pour remédier à ce problème, vous devez vous servir des marges. Les marges permettent de définir une zone autour du texte, augmentant ainsi le gabarit de votre intitulé qui ne déborde plus sur votre bouton.

Pour ajouter des marges :

1. Dans le cadre dédié aux réglages, cliquez sur **Marges**.
2. Cliquez sur le champ correspondant à la marge à gauche et définissez une marge de 5 pixels. Définissez les trois autres marges sur le même principe.

Appliquer un effet de relief

A présent passons aux effets. Vous allez maintenant apprendre à donner du relief à vos boutons. Pour cela :

1. Dans **Éléments** cliquez sur **Effets**. Vous noterez que par défaut, ButtonFly sélectionne les effets de relief.
2. Dans le cadre de style, sélectionnez un relief de type **convexe**.
3. Il vous faut maintenant définir la force du relief. Pour cela, saisissez une valeur (5) dans le cadre intitulé **Biseaux**. Vous pouvez remarquer que celle-ci s'applique aux quatre champs présents. Pour paramétrer individuellement la force du relief, vous devez décocher l'option **épaisseurs solidaires**.
4. Fixez-en ensuite la lumière en cliquant sur Opacité. Déplacez le taquet sur 30%.

Saisie de l'intitulé

Dans la partie Modèle, l'intitulé de texte constitue une partie marginale. Le texte saisi ici sert avant tout à prévisualiser votre modèle. Il ne s'agit pas du fichier final.

1. Dans **Eléments** cliquez sur **Elément1**.
2. Dans le champ **Texte**, saisissez un intitulé. Par exemple : "e-mail"
3. Cliquez ensuite sur **Police** pour choisir une police d'écriture. Sélectionnez la police **Impact** à partir du menu situé dans la partie supérieure du cadre **Paramètres**.
4. Cliquez ensuite sur la pipette pour prélever une couleur et l'appliquer à la couverture du bouton.

Couvrir la surface de votre intitulé d'une couleur

1. Dans **Eléments** cliquez sur **Elément1/Surface**.
2. Cliquez ensuite sur **Teinte** et cochez l'option **Teinter la surface**.
3. Sélectionnez une couleur individuelle après avoir cliqué sur la pipette. Vous pouvez ensuite saisir vos coordonnées manuellement. En l'occurrence, il s'agit des coordonnées RVB suivantes : 60, 87, 96.

Remarque : vous pouvez aussi obtenir cette couleur en survolant l'image modèle, afin de prélever celle qui vous intéresse.

Porter une ombre sur votre intitulé

Pour ajouter la touche finale, portons une ombre sur l'intitulé de texte. Pour cela :

1. Dans **Éléments** cliquez sur **Élément1**.
2. Puis, sélectionnez **Effets/Ombre**.
3. Dans le cadre de style optez pour une ombre naturelle.
4. Dans le cadre dédié aux réglages, conservez les valeurs précisant la position de votre ombre.

Publication

Dans cette partie, il s'agit de définir les propriétés à partir desquelles le modèle sera décliné. Si vous souhaitez par exemple décliner le modèle selon différents intitulés, il vous faut alors cocher la propriété **Texte** de "Texte 1". Toujours sur le même modèle, vous pouvez également créer des boutons de différentes couleurs ou s'intégrant sur des fonds de page différents, etc. Ici nous conserverons la propriété qui concerne le texte (cochée par défaut).

Formats graphiques

ButtonFly vous propose de générer, au choix, des fichiers au format Gif ou Jpeg. Le modèle de bouton comportant un faible nombre de couleurs, le format Gif convient donc parfaitement. Pour cela :

1. Dans le cadre **Format et syntaxe**, sélectionnez Gif à partir du menu déroulant situé à gauche.
2. Laissez l'option **Transparence** désactivée.

Syntaxe des noms de fichiers

Le modèle de bouton que vous avez créé comporte l'intitulé de texte dont vous vous êtes servi pour la modélisation ("e-mail"). Pour nommer les fichiers qui seront générés, ButtonFly s'inspire des intitulés de vos boutons en leur ajoutant simplement le suffixe correspondant au format graphique choisi (.gif ou .jpg).

Toutefois, vous avez la possibilité de préciser la syntaxe de vos noms de fichiers en leur ajoutant un préfixe et / ou un suffixe. Si vous envisagez par exemple de générer des boutons pour votre page d'accueil, vous pouvez tout simplement ajouter le préfixe acc. Tous vos fichiers seront alors nommés sur ce principe. accBouton1.gif, accBouton2.gif, accBouton3.gif, etc.

Pour ajouter un préfixe et / ou un suffixe :

Dans le cadre **Format et syntaxe / Syntaxe des noms de fichiers**, saisissez-les dans les champs prévus à cet effet.

DEUXIÈME ÉTAPE : LA DÉCLINAISON

Votre bouton est créé, il s'agit à présent de saisir les intitulés de texte qui vont servir à décliner votre modèle. Pour cela, nous vous invitons à cliquer sur l'onglet **Données** que vous trouverez dans la partie supérieure de l'écran. La nouvelle fenêtre qui s'ouvre comporte quatre menus et un tableau de saisie. Dans cet exercice vous utiliserez uniquement le tableau pour saisir vos intitulés. Nous allons vous apprendre à générer une série de boutons pour les versions française et anglaise d'un site fictif.

Saisie des intitulés

Le tableau que vous avez devant vous comporte trois colonnes. La première concerne les nom des fichiers à générer. Les deux autres concernent les intitulés de texte pour le français et l'anglais. Vous allez saisir les intitulés suivants ainsi que leur traduction anglaise dans les colonnes respectives :

Français	Anglais
Accueil	Home
Société	Corporate
Produits	Products
Services	Services
Infos	News
E-mail	E-mail

Prévisualisation de l'image

Une fois vos intitulés saisis, vous pouvez contrôler le résultat à partir du cadre situé en dessous du tableau.

Saisie manuelle des noms de fichier

Pour nommer les fichiers images, ButtonFly s'inspire des intitulés saisis dans le tableau. Vous pouvez cependant attribuer vous-même les noms donnés par défaut.

Pour cela :

1. Cliquez sur une cellule de la colonne Fichier.
2. Saisissez le nouvel intitulé.

TROISIÈME ÉTAPE : LA GÉNÉRATION DES IMAGES

Le modèle est défini, les données sont saisies. ButtonFly dispose à présent de tous les éléments nécessaires à la génération des boutons. Au cours de cette dernière étape, il s'agit de définir :

- le répertoire principal et les sous-répertoires cibles
- les boutons ou les séries de boutons à générer

Répertoire principal et sous-répertoires cibles

Le répertoire principal doit correspondre au dossier qui contient vos images. A l'intérieur de celui-ci seront alors créés autant de sous-répertoires que de langues. Dans notre exemple, deux langues ont été définies : le français et l'anglais. ButtonFly créera ainsi, par défaut, deux sous-répertoires intitulés FR et UK.

Pour préciser le chemin du répertoire principal :

1. Dans la fenêtre en haut à gauche, cliquez sur **Répertoire principal** de la sélection / **Sélectionner**
2. Sélectionnez le dossier destiné à recevoir les sous-répertoires de vos dossiers images.

Pour renommer vos sous-répertoires :

1. Double-cliquez sur le sous-répertoire à renommer (colonne **Sous-répertoire**).
2. Saisissez son nouveau nom.
3. Cliquez sur **OK** pour valider.

Sélection des langues à générer

Dans notre exemple, ButtonFly va générer deux séries de boutons : l'une pour le français ; l'autre pour l'anglais.

Si, dans l'immédiat, vous ne souhaitez pas générer la série anglaise, décochez-la (à gauche de la colonne **Langue**).

Remarque : pour tout sélectionner ou désélectionner, utilisez les raccourcis Toutes et Aucune.

Sélection des fichiers à générer

Par défaut, ButtonFly va générer des images pour les boutons rappelés dans la colonne fichier. Si vous ne souhaitez pas générer tous les boutons mentionnés dans cette colonne, cliquez sur les cases respectives pour les désélectionner.

Remarque : pour tout sélectionner ou désélectionner, servez-vous des boutons, Tous et Aucun.

Langue à utiliser pour la syntaxe des noms de fichiers

Nous vous rappelons que pour nommer les fichiers images, ButtonFly s'inspire des intitulés saisis dans le tableau des propriétés. Considérant le français comme votre langue maternelle, ButtonFly utilise donc le français pour nommer vos fichiers et l'applique à la syntaxe de tous les noms de vos fichiers images.

Pour utiliser une autre langue que le français :

1. Cliquez sur **Syntaxe** des noms de fichiers : langue à utiliser.
2. Sélectionnez la langue de votre choix.

Génération des boutons

Pour lancer la création de vos fichiers images, il vous suffit de cliquer sur le bouton **Générer** situé à gauche en dessous du répertoire principal. Avant de lancer le processus, ButtonFly vous demande de confirmer, l'opération pouvant nécessiter un certain temps, le délai de création étant à la fois lié au nombre de boutons à créer ainsi qu'à la complexité du modèle à décliner.

QUATRIÈME ÉTAPE : DONNER UN EFFET DYNAMIQUE À VOS IMAGES

La quatrième partie de ce tutorial vous montrera comment donner un effet dynamique à vos créations et l'insérer dans vos pages HTML. De nombreux effets spéciaux sont fournis avec ButtonFly mais nous nous attacherons à travailler sur celui qui est sans doute le plus populaire sur le Web : le rollover.

Le rollover consiste à changer une image au survol de la souris puis de la changer à nouveau sur un clic.

Créer vos images

3 images différentes sont donc nécessaires dans cet exemple.

Voici une suggestion :

- Créez un premier bouton et appliquez-lui un ombrage. Il s'agira de l'image au repos affichée par défaut.



- Créez un second bouton en changeant la couleur de sa surface ou de son contour pour donner l'impression que le bouton s'active au passage de la souris. Il s'agira de l'image au survol de la souris.



- Créez enfin un bouton similaire au bouton précédent mais sans ombrage pour donner l'impression qu'il s'enfonce. Il s'agira de l'image affichée sur un clic de souris.



Choisir un effet dynamique

Dans la barre de menus, cliquez sur Images dynamiques. Sélectionnez par exemple **Bouton rollover** parmi les nombreux effets proposés. Cliquez sur le bouton **Personnaliser** situé au dessus de la fenêtre d'aperçu.

Remplissez maintenant le formulaire.

Note : à tout moment, vous pouvez appuyer sur F2 pour faire apparaître l'assistant et avoir des indications détaillées sur la personnalisation des différents effets.

La partie **Propriétés du bouton** vous permet de fixer la position verticale et horizontale de l'image dans votre page HTML. Dans le tableau **Propriétés des images**, indiquez l'emplacement de vos 3 images ou double-cliquez sur un des champ pour les rechercher sur votre disque dur. Tapez enfin l'URL du site associé au clic de souris.

Cliquez sur le bouton **Générer** pour avoir un aperçu de l'effet dans votre navigateur Internet.

Génération de l'effet dans le navigateur

Votre navigateur vous affiche le rendu de l'effet. Si celui-ci ne vous convient pas, retournez dans ButtonFly et modifiez les paramètres souhaités. Cliquez à nouveau sur Générer et votre navigateur prendra en compte vos modifications.

Si cet effet vous satisfait, il ne vous reste plus qu'à le sauvegarder.

2 solutions pour cela :

- enregistrez la page web depuis le navigateur et ouvrez-la dans votre éditeur HTML habituel
- affichez le code source de cette page et faites un copier-coller à l'endroit souhaité dans vos pages HTML.

Votre page Web contient maintenant un magnifique effet rollover !

Traiter une photo avec ButtonFly

Introduction

ButtonFly permet également de traiter vos photos et visuels en leur appliquant une teinture, une ombre, un relief, voire en jouant sur leur opacité, etc. A l'issue de cet exercice, vous saurez comment appliquer une colorisation combinée à des effets d'ombre et de relief.

Attention : pour cet exercice il est fortement recommandé d'avoir préalablement suivi le tutorial de prise en main.

Supprimer l'élément texte

Cet exercice visant à vous montrer les fonctions de ButtonFly appliquées au traitement d'image, commencez par supprimer l'élément texte créé par défaut. Pour cela, dans le cadre des éléments, sélectionnez l'élément texte à supprimer et cliquez sur l'icône symbolisée par une poubelle. Puis confirmez la suppression.

Importer une image



1. Après avoir sélectionné l'élément **Forme**, cliquez sur **Fichier image** dans le cadre des styles.
2. Cliquez ensuite sur l'icône symbolisée par un dossier et sélectionnez le répertoire contenant vos images.
3. Les photos se trouvant dans le dossier sont préchargées dans le cadre du bas. Cliquez sur la photo de votre choix pour l'appliquer à votre élément **Forme**.
4. Dans le cadre dédié aux réglages optez pour une hauteur et une largeur Fixées par l'image.

Colorisation de l'image



1. Passons ensuite à l'élément **Surface**. Dans le cadre des styles, sélectionnez **Elastique** afin que votre image couvre toute la surface du visuel.
2. Dans le cadre des réglages, cliquez ensuite sur **Teinte** et cochez l'option **Teinter la surface**.
3. Sélectionnez la teinte que vous souhaitez utiliser pour coloriser votre image.

Ajout d'une ombre naturelle



1. Pour ajouter une ombre naturelle à votre visuel, cliquez sur l'élément **Effets/Ombre**.
2. Dans le cadre des styles, optez pour une ombre naturelle.
3. Paramétrez enfin sa position verticale et horizontale (H :5 ; V :5).

Application d'un relief



1. Pour donner un effet de relief à votre visuel, cliquez sur l'élément **Effets** et sélectionnez **Relief**.
2. Dans le cadre des styles, optez pour un relief de type **Convexe**.
3. Paramétrez enfin la force de votre relief en conservant l'option Epaisseurs solidaires et cochez l'option **Arêtes visibles**.

Pour enregistrer votre image



1. Pour exporter votre image, cliquez sur **Exporter** (bouton situé en dessous du cadre de prévisualisation).
2. Sélectionnez **Enregistrer l'image...** ou **Copier dans le presse-papier**.
3. Dans le cadre du bas de l'interface, sélectionnez le format de sauvegarde (gif, jpeg ou bmp) et cliquez sur **Sauvegarder**.

DÉSINSTALLER BUTTONFLY

Pour désinstaller ButtonFly, rien de plus simple :

1. Repérez le dossier intitulé ButtonFly.
2. Lancez le fichier intitulé **Unwise**.
3. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Notez cependant que le contenu du dossier ButtonFly sera entièrement effacé. Si vous souhaitez conserver les effets que vous avez vous-même créés, déplacez le dossier **Modèles**.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes étant susceptibles de troubles physiques lors de l'utilisation prolongée de logiciels, il est recommandé, si tel a été votre cas dans le passé, de consulter un médecin avant toute utilisation. Si des troubles apparaissent pendant l'utilisation (pertes de conscience, vertiges, contractions involontaires des muscles, troubles de la vision ou de l'orientation, convulsions) cessez immédiatement votre travail et consultez un médecin.

Dans tous les cas :

- Vérifiez l'éclairage de la pièce où est situé votre ordinateur
- Ne fixez pas l'écran de trop près, et d'autant plus si votre écran est de grande taille
- Placez-vous de telle façon que vous regardiez votre écran de préférence vers le bas
- Faites une pause de dix à quinze minutes toutes les heures

SITE WEB GOTO SOFTWARE

Vous trouverez sur le site Web **www.goto.fr** toutes les informations sur nos logiciels, le support technique ainsi que des versions téléchargeables.

SUPPORT TECHNIQUE

La hot-line de GOTO Software :

Si vous ne trouvez pas de réponse à votre question sur ce site, il vous est possible de contacter un spécialiste de 9h à 12h30 et de 14h à 18h, au 0 328 328 324.

L'assistance téléphonique

Notre serveur AUDIOTEL est à votre disposition au **08 92 68 70 18** (0,34 €/mn). Vous pouvez y trouver les réponses aux questions les plus fréquemment posées.

www.goto.fr ou **hotline@buttonfly.com**

Vous souhaitez poser une question à laquelle vous n'avez pas trouvé de réponse. La solution est peut-être cachée dans votre manuel d'utilisateur ?

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous sur le site **www.goto.fr** rubrique **Support**.

Vous pouvez également envoyer un courrier électronique à **hotline@buttonfly.com**

Posez-nous votre question en n'oubliant pas de préciser votre configuration informatique (système d'exploitation, vitesse du processeur, mémoire vive et carte graphique) et le type de problème rencontré.

**EXTRAITS
DE MODELES
CREES AVEC
BUTTONFLY**



Réalisés à partir des centaines de formes, textures, pictogrammes ou polices livrés avec ButtonFly, les modèles présentés sont modifiables et déclinables à souhait.

Ils sont disponibles sur votre système par défaut dans le répertoire

C:\Program Files\Goto\ButtonFly\Projets\Modèles.

FORMES "BASIQUES" (BOUTONS RECTANGULAIRES, ELLIPTIQUES, LOSANGES OU ONGLETS...)





Réf. 025



Réf. 043



Réf. 026



Réf. 044



Réf. 027



Réf. 045



Réf. 028



Réf. 029



Réf. 046

Réf. 030



Réf. 031



Réf. 032



Réf. 047



Réf. 033



Réf. 048



Réf. 034



Réf. 049



Réf. 035



Réf. 050



Réf. 036



Réf. 051



Réf. 037



Réf. 052



Réf. 038



Réf. 039



Réf. 040



Réf. 041



Réf. 042





PHYLACTÈRES, BULLES DE BD...

Réf. 100 Réf. 103
 Réf. 101 Réf. 102

ASSOCIATION DE PLUSIEURS FORMES ET TEXTURES

Réf. 200 Réf. 201 Réf. 202

TEXTES DISPOSÉS SUR UNE SURFACE COLORIÉE

Réf. 300 Réf. 301 Réf. 302

BOUTONS EN FORME DE FLÈCHE

Réf. 400 Réf. 401 Réf. 402
 Réf. 403 Réf. 404

BOUTONS COMPOSÉS DE PICTOGRAMMES

Réf. 500 Réf. 501 Réf. 502 Réf. 503 Réf. 504
 Réf. 505 Réf. 506 Réf. 507 Réf. 508 Réf. 509
 voir Réf. 510 entendre Réf. 511 sentir Réf. 512 toucher Réf. 513 parler Réf. 514



DÉCLINAISON DE BOUTONS NON ENCADRÉS DANS UNE FORME

- Réf. 600 14 FEBVRIER / Février 2000
- Réf. 601 50 LILLE / Chef-lieu des provinces de France 59000
- Réf. 602 Nous avons apprécié
- Réf. 603 Nous avons apprécié
- Réf. 604 **Présentation de l'entreprise**
- Réf. 605 **Présentation de l'entreprise**
- Réf. 606 1 Les instruments à vent - La trompette
- Réf. 607 2 Les instruments à cordes - La guitare

TEXTES SOBRES

- Réf. 700 **ACTUALITES**
INTERNET
- Réf. 701 **Contact**
- Réf. 702 **Présentation de l'entreprise**
- Réf. 703 **Mail**
- Réf. 704 **Mail**
- Réf. 705 **Présentation**
- Réf. 706 **Présentation**
- Réf. 707 **Présentation**
- Réf. 708 **PRESENTATION**
DE L'ENTREPRISE
- Réf. 709 **Présentation**
- Réf. 710 **Présentation**
- Réf. 711 **Présentation**
- Réf. 712 **Présentation de l'entreprise**
- Réf. 713 **Surf**
- Réf. 714 **A Comme AVION**
- Réf. 715
- Cinéma** *Les acteurs*
- Réf. 716 **Cinéma**
• Les acteurs
• Cendrillon
- Réf. 717 **Le temps demain**
- Réf. 718 **LES PYRAMIDES**
- Réf. 719 **PARIS** **TEXAS**



ÉLÉMENTS GRAPHIQUES IMPOSANTS (TITRES, MENUS, BANNIÈRES...)



Ref. 800



Ref. 801



Ref. 802



Ref. 803



Ref. 804



Ref. 805



Ref. 806



Ref. 807



Ref. 808



Ref. 809



Ref. 810

STICKERS ET LABELS



Ref. 900



Ref. 901



Ref. 902



Ref. 903



Ref. 904



Ref. 905

LICENCE D'UTILISATION

Vous avez acquis un logiciel de la gamme GOTO Software, en l'occurrence ButtonFly, et nous vous en remercions. Cette acquisition ne fait pas de vous le propriétaire du Logiciel mais le bénéficiaire des droits pour son utilisation dont les conditions sont détaillées ci-après. En ouvrant la pochette contenant le Cédérom ou en téléchargeant le logiciel, vous acceptez sans réserve de vous conformer aux termes de la présente Licence. Si vous n'acceptez pas les clauses du contrat, vous devez retourner le Cédérom sans rompre son emballage d'origine ainsi que le matériel l'accompagnant à l'endroit où vous avez acheté le Produit afin d'en obtenir le remboursement, ou refuser le téléchargement du produit en cas d'un achat en ligne. Les droits du Licencié sur le logiciel sont spécifiés dans la présente Licence, à l'exclusion de ceux qui n'ont pas été expressément concédés par les présentes.

I - ETENDUE DE LA LICENCE

Sauf stipulation contraire établie de façon expresse par GOTO, la Licence d'utilisation du logiciel vous est concédée pour un seul ordinateur en un seul lieu. En cas de contrôle, un justificatif d'achat (disquette ou Cédérom original, facture ou ticket de caisse) sera demandé pour chaque installation constatée du Logiciel. Dans le cadre d'un achat en ligne, il vous est donc conseillé d'imprimer la facture correspondante. Le transfert physique du Logiciel d'un ordinateur à un autre est autorisé à condition que le Logiciel ne soit utilisé que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde est seule autorisée et devra être effectuée conformément aux dispositions de l'article 2 ci-dessous. L'utilisateur n'est pas non plus autorisé à copier la documentation imprimée du Logiciel, celle-ci étant protégée par les droits de propriété intellectuelle.

Toute utilisation non prévue au paragraphe précédent est interdite et en particulier, sans que ce ne soit limitatif, vous ne pouvez pas sans l'autorisation écrite de GOTO :

Diffuser, céder, louer, vendre, donner en crédit bail, sous licencier, donner ou distribuer tout ou partie du logiciel à un Tiers, de quelque façon que ce soit, Altérer, désassembler, décompiler, adapter, créer des œuvres dérivées, intégrer dans un autre logiciel, traduire ou modifier de quelque façon que ce soit, tout ou partie du Logiciel

Effectuer des copies de tout ou partie du Logiciel (autres que la copie de sauvegarde dans les conditions définies ci-après)

IL EST NOTAMMENT PRECISE QU'IL EST INTERDIT DE METTRE TOUT OU PARTIE DU LOGICIEL A DISPOSITION DU PUBLIC PAR LE BIAIS D'INTERNET, DE BBS OU DE SERVEURS MINITEL SANS L'AUTORISATION PREALABLE ECRITE DE GOTO.

II - COPIE DE SAUVEGARDE

Dans le cas d'achat du Cédérom ou de la disquette d'origine et si c'est le Cédérom ou la disquette d'origine qui sont utilisés pour l'exploitation du Logiciel, la présente Licence vous autorise à disposer d'une copie de sauvegarde de la forme de votre choix. En revanche, dès lors que le programme est copié sur disque dur, c'est le Cédérom d'origine qui fera office de sauvegarde. Dans le cas d'un achat en ligne, vous êtes autorisé, en plus de l'installation du logiciel sur votre disque dur, à disposer d'une copie de sauvegarde de la forme de votre choix. Cette copie a pour seul but de régénérer le logiciel original en cas de détérioration accidentelle. En aucun cas elle ne pourra être utilisée à d'autres fins. Conservez la en lieu sûr. Attention, votre responsabilité pourra être engagée en cas d'utilisation illicite par un Tiers. La présente Licence s'applique à la copie de sauvegarde.

III - PROPRIETE

GOTO dispose de tous les droits d'édition et de reproduction sur le Logiciel et sa documentation et sur toute copie autorisée dans le cadre de la présente Licence conformément à la législation sur les droits d'auteurs. Vous prendrez en conséquence toutes les mesures nécessaires à la protection desdits droits et en particulier respecterez et ferez respecter toutes les mentions et avertissements relatifs à ces droits qui sont portés sur les éléments constitutifs du logiciel ou de sa copie de sauvegarde.

IV - DUREE - RESILIATION

La présente Licence est concédée pour une durée indéterminée sauf manquement de votre part aux termes et conditions de la présente Licence qui confèrera à GOTO la faculté de résilier automatiquement la présente Licence sans préavis et sans préjudice des autres recours dont elle pourra disposer. En cas de résiliation, vous vous engagez à en cesser toute utilisation et à retourner à GOTO, sans délai et sur simple demande de GOTO, le Logiciel ainsi que sa copie de sauvegarde le cas échéant.

V - GARANTIE ET RESPONSABILITÉ

GOTO ne garantit en aucune façon que le Logiciel réponde à quelque fonctionnalité que ce soit ni aux spécifications de l'utilisateur, qu'elles aient été écrites ou non préalablement à l'acquisition.

GOTO ne pourra être tenu pour responsable des dommages ou problèmes causés par le logiciel sous Licence et qui pourrait résulter de son utilisation. Ceci comprend de manière non exhaustive le matériel informatique, les logiciels, le système d'exploitation ou tout autre accessoire informatique quel qu'il soit.

La garantie est strictement limitée au support matériel, qui sera échangé en cas de vice constaté.

La présente garantie s'applique pour une durée de 6 mois suivant la date d'acquisition étant entendu qu'en cas de retour du produit, les frais de port restent à la charge de l'expéditeur.

NONOBTANT CE QUI PRECEDE, GOTO NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE POUR RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE, DIRECT OU INDIRECT, CAUSE A VOUS OU A UN TIERS, NOTAMMENT, A TITRE PUREMENT INDICATIF ET NON LIMITATIF, LES MANQUES A GAGNER, DEPENSES, PERTES DE LOGICIEL, DETERIORATIONS OU PERTES DE MATERIELS SUPPORTES PAR VOUS MEME OU PAR UN TIERS, Y COMPRIS LES FRAIS DE RECUPERATION, REPRODUCTION, OU DE REPARATION DE TELLES PERTES OU DETERIORATIONS.

Vous indemniserez GOTO pour tout dommage résultant de la mise en cause de GOTO et ayant son origine dans un manquement à la présente Licence ou dans l'utilisation du Logiciel.

VI - ASSISTANCE A L'UTILISATION

La présente Licence n'entraîne aucune obligation d'assistance de GOTO concernant l'utilisation du Logiciel. L'utilisateur trouvera des compléments d'informations, une aide permanente à l'utilisation et sera averti des évolutions et des nouvelles versions du logiciel soit à l'adresse <http://www.goto.fr> soit au site web consacré au produit s'il existe.

VII - DISPOSITIONS GENERALES

La présente Licence est soumise au droit français. Le tribunal compétent pour connaître de tout litige relatif à l'utilisation du produit ou à l'interprétation de la présente Licence est soit le Tribunal d'instance ou de grande instance de Paris si l'utilisateur est un particulier, soit le Tribunal de commerce de Paris si l'utilisateur est une entreprise. La présente Licence est concédée pour la France Métropolitaine. GOTO diligentera des poursuites à l'encontre des contrevenants aux termes de la présente Licence. La présente Licence est consentie à la personne indiquée en tête, telle qu'elle a été référencée sur le service accessible par Minitel ou Internet.

Goto Software

Avenue Antoine Pinay

Parc d'Activités des 4 Vents

59510 Hem - France