

# ***NEOBOOK PRO*** **3.1**



**MODE D'EMPLOI**

**WinShare  
KillerApps**



Copyright © 1997 NeoSoft Corp.

NeoSoft Corp 354 NE GREENWOOD AVE SUITE 108 BEND OR 97701-4631 USA.

### **Produit publié en France par :**

WinShare Killer Apps  
Editions Informatiques  
46-48 Route de Thionville  
57140 WOIPPY  
Téléphone : 03.87.30.85.57  
Télécopie : 03.87.32.37.75  
Minitel : 3615 WinShare  
TéléDisquettes : 3617 WSDisk  
CompuServe : GO WShare  
Internet : <http://www.wska.com>.

WinShare Killer Apps  
Ediciones España srl  
Ruiz de Alarcón 7  
28014 - MADRID  
Tel.: + 34 1 360 51 15  
Fax.: + 34 1 523 36 42

WinShare Killer Apps  
VerbindungsBüro Deutschland  
PostFach 10 05 43  
Mainzerstraße 116  
66005 Saarbrücken  
Tel.: + 49 0681 99630  
Fax.: + 49 0681 9963 111

Nous contacter pour tout problème relatif à ce produit.

Traduction du produit et conception du manuel : Bernard SCHMISSER

Fichier d'aide et installation : Bernard SCHMISSER et Eric MARGAROLI

Graphisme et maquette : Philippe CHANET

Directeur de collection : Jean-Guy DUCREUX

1997 WSKA

© WinShare et Killer Apps sont des marques déposées de la S.A.R.L. WSKA

### **Support technique :**

#### ***En France***

WinShare Killer Apps Editions informatiques  
46-48 Route de Thionville  
57140 WOIPPY  
Téléphone : 03.87.30.85.57  
Télécopie : 03.87.32.37.75  
Minitel : 3615 WinShare  
TéléDisquettes : 3617 WSDisk  
CompuServe : GO WShare  
Internet : <http://www.wska.com>.

#### ***Aux Etats-Unis***

NeoSoft Corp.  
354 NE Greenwood Ave  
Suite 108  
Bend OR 97701-4631, USA  
Téléphone : 00.1.541.389.5489  
Télécopie : 00.1.541.388.8221  
Compuserve : GO Neosoft  
E-mail : [sales@neosoftware.com](mailto:sales@neosoftware.com)  
Internet : <http://www.neosoftware.com/~neosft/>

### **Informations légales**

*NeoBook, NeoToon et NeoSoft* sont des marques déposées par *NeoSoft Corp.*

Toutes les autres sociétés ainsi que les produits mentionnés sont des marques déposées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

### **Tous droits réservés**

Aucune partie de cette documentation ne peut être reproduite, stockée dans un système d'archivage, ou transmise sous quelque forme ou quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement, numérisation ou autre, sans autorisation écrite préalable.

# **NEOBOOK PRO 3.1**

Votre numéro de série :  
29262123077443

## **MODE D'EMPLOI**

**WinShare  
KillerApps**



# Licence d'utilisation

---

**Important :** En transférant ce logiciel sur votre disque dur vous vous engagez à prendre connaissance des éléments suivants, et à en respecter les principes. Au cas où vous vous trouveriez en désaccord avec ceux-ci, et avant toute utilisation de ce logiciel, retournez le logiciel complet dans son emballage d'origine à l'endroit où vous l'avez acheté pour un remboursement intégral.

**Licence :** Les Editions WinShare Killer Apps vous donnent le droit d'utiliser ce logiciel sur un seul ordinateur. Une utilisation réseau de ce logiciel n'est pas autorisée, ou bien nécessite un nombre de licences égal au nombre de machines sur lesquelles ce logiciel est en service, sur disques durs isolés ou bien en RAM réseau (pour chacune des stations ayant accès à ce logiciel depuis le site ressource).

**Fin de licence :** Cette licence restera en vigueur jusqu'à son terme, soit, dans l'hypothèse où vous ne respecteriez pas les clauses de cet engagement, jusqu'à ce que vous receviez des Editions WinShare Killer Apps un courrier vous avisant dudit terme. Vous devrez alors détruire tous textes et copies de ce logiciel, quel qu'en soit le support.

**Copyright :** Les fichiers informatiques contenus sur ce support, les textes français quel qu'en soit le support sont la propriété de *WSKA Editions informatiques*. Le titre de ce logiciel est la propriété de *NeoSoft Corp*. Ce logiciel est protégé par le Droit Français et par le Droit International sur la Propriété Intellectuelle.

**Autres Restrictions :** Vous n'êtes pas autorisé à copier, modifier ou distribuer ce logiciel, sinon pour une unique sauvegarde personnelle. Toute utilisation non prévue dans le cadre de la présente licence est interdite. Vous ne pouvez transférer, copier, louer ce logiciel, ou renoncer à votre propriété sur ce logiciel, même au profit d'une personne attachée à respecter les principes énoncés ci-dessus.

**Durée de garantie :** WinShare Killer Apps garantit le support physique de ce logiciel pour une durée de 90 jours à partir de la date d'achat. Le support incriminé vous sera échangé, s'il est accompagné de la facture originale portant mention de la date d'achat.

**Limites de Garantie :** WinShare Killer Apps ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects (tels que pertes de données, etc.) résultant de l'utilisation (ou d'une utilisation erronée) de ce logiciel. La responsabilité des contractants ne saurait en aucun cas excéder le prix d'achat de ce logiciel, dans la limite de la durée de garantie. Toute autre garantie non indiquée dans les présents articles ne saurait être la responsabilité des contractants.

**Support technique :** le support technique de ce logiciel est assuré gratuitement par la société WinShare Killer Apps, que vous pouvez contacter soit par télécopie 24 heures sur 24, soit par téléphone aux heures de bureau, exception faite de la période des congés d'été pendant laquelle la société WinShare Killer Apps serait fermée.

# Table des matières

---

<b>Installation de NeoBook Pro .....</b>	<b>11</b>
<b>Interface de NeoBook Pro .....</b>	<b>13</b>
Barre de titre .....	13
Barre des menus .....	13
Barre de boutons .....	13
Zone principale d'édition .....	14
Palette Outils .....	14
<i>Barre de titre .....</i>	<i>14</i>
<i>Bouton de déroulement .....</i>	<i>15</i>
<i>Flèche .....</i>	<i>15</i>
<i>Placer un fichier texte .....</i>	<i>15</i>
<i>Placer un bouton ou une zone sensible .....</i>	<i>15</i>
<i>Placer une image .....</i>	<i>16</i>
<i>Dessiner un rectangle .....</i>	<i>16</i>
<i>Dessiner une ellipse .....</i>	<i>16</i>
<i>Dessiner une ligne .....</i>	<i>16</i>
<i>Texte de titre .....</i>	<i>16</i>
<i>Agrandir/Réduire la palette .....</i>	<i>17</i>
<i>Couleur de remplissage de l'objet .....</i>	<i>17</i>
<i>Motif de remplissage .....</i>	<i>17</i>
<i>Couleur du contour .....</i>	<i>18</i>
<i>Epaisseur du contour .....</i>	<i>18</i>
<i>Style du contour .....</i>	<i>18</i>
<i>Couleur de la fonte .....</i>	<i>18</i>
<i>Fonte .....</i>	<i>18</i>
<i>Positionnement précis .....</i>	<i>19</i>
<i>Aide-mémoire .....</i>	<i>19</i>
Onglets d'accès aux pages .....	19
Indicateur de numéro de page .....	19
Sélecteur de fichiers .....	19

<b>Commandes figurant dans les menus .....</b>	<b>21</b>
Menu Fichier .....	21
<i>Commande Nouveau</i> .....	21
<i>Commande Ouvrir</i> .....	21
<i>Commande Rouvrir</i> .....	22
<i>Commande Enregistrer</i> .....	22
<i>Commande Enregistrer sous</i> .....	22
<i>Commande Fermer</i> .....	23
<i>Commande Fermer tout</i> .....	23
<i>Commande Imprimer la page</i> .....	23
<i>Commande Quitter</i> .....	23
Menu Edition .....	24
<i>Commande Annuler</i> .....	24
<i>Commande Couper</i> .....	24
<i>Commande Copier</i> .....	24
<i>Commande Coller</i> .....	24
<i>Commande Supprimer</i> .....	24
<i>Commande Dupliquer</i> .....	24
<i>Commande Sélectionner tout</i> .....	25
<i>Commande Créer/Editer</i> .....	25
<i>Commande Ajuster l'objet</i> .....	25
<i>Commande Editer l'objet</i> .....	25
Menu Disposer .....	26
<i>Commande Au premier plan</i> .....	26
<i>Commande A l'arrière-plan</i> .....	26
<i>Commande Aligner</i> .....	26
<i>Commande Grouper</i> .....	26
<i>Commande Séparer</i> .....	26
Menu Page .....	27
<i>Commande Atteindre</i> .....	27
<i>Commande Ajouter</i> .....	27
<i>Commande Copier</i> .....	28
<i>Commande Déplacer</i> .....	28
<i>Commande Renommer</i> .....	28
<i>Commande Supprimer</i> .....	28

<i>Commande Attributs</i> .....	29
Paramètres généraux .....	29
Action .....	30
Palette de couleurs .....	32
<i>Commande Afficher les objets maîtres</i> .....	33
Menu Projet .....	33
<i>Commande Maquette</i> .....	33
<i>Commande Paramètres</i> .....	33
Publication .....	34
Contrôle d'accès .....	34
Taille / Couleurs .....	35
Inactivité .....	35
Langue .....	36
<i>Commande Archiver</i> .....	36
<i>Commande Liste des fichiers</i> .....	37
<i>Commande Exécuter</i> .....	37
<i>Commande Compiler</i> .....	37
Paramètres généraux .....	38
Fichiers .....	39
Fontes .....	40
Fichiers extraits .....	41
Installation .....	42
Menu Options .....	43
<i>Commande Afficher la grille magnétique</i> .....	43
<i>Commande Suivre la grille</i> .....	43
<i>Commande Afficher la position de la souris</i> .....	43
<i>Commande Afficher les infos de débogage</i> .....	44
<i>Commande Afficher le sélecteur de fichiers</i> .....	44
<i>Commande Afficher les images</i> .....	44
<i>Commande Paramétrer la grille</i> .....	45
<i>Commande Vérifier l'orthographe</i> .....	45
<i>Commande Préférences</i> .....	46
Paramètres généraux .....	46
Utilitaires .....	47
Editeur d'action .....	47
Menu Fenêtre .....	48
<i>Commande Mosaïque verticale</i> .....	48
<i>Commande Cascade</i> .....	48
<i>Commande Centrer la page dans la fenêtre</i> .....	48

Menu Aide .....	48
<i>Commande Rubriques d'aide</i> .....	48
<i>Commande A propos de</i> .....	48
<b>Comment faire pour...</b> .....	<b>49</b>
Paramétrer un bouton .....	49
<i>Paramètres généraux</i> .....	49
<i>Style du bouton</i> .....	50
<i>Action</i> .....	51
Insérer des liens hypertexte dans des fichiers texte .....	54
<i>Actions</i> .....	54
<i>Sauter à l'intérieur du document</i> .....	54
Formater du texte .....	55
<i>Gras</i> .....	55
<i>Italique</i> .....	56
<i>Souligné</i> .....	56
<i>Vidéo inverse</i> .....	56
<i>Couleur</i> .....	56
<i>Taille de la fonte</i> .....	57
<i>Tabulation</i> .....	58
<i>Centré</i> .....	58
<i>Accent circonflexe</i> .....	59
Comprendre la notion de page maître .....	59
<b>Votre première publication en 14 étapes</b> .....	<b>61</b>
Etape 1- Démarrer NeoBook Pro .....	61
Etape 2- Lier NeoBook Pro à un autre logiciel .....	61
Etape 3- Paramétrer la publication .....	62
Etape 4- Spécifier le nombre de pages .....	62
Etape 5- Garnir la page maître .....	63
Etape 6- Utiliser la palette Outils .....	64
Etape 7- La première page .....	65
Etape 8- Attributs de la page .....	65
Etape 9- Placer un titre .....	66
Etape 10- Placer un texte long .....	66
Etape 11- Insérer une illustration .....	67


Etape 12- Désactiver un bouton de la page maître .....	68
Etape 13- Boutons invisibles .....	69
Etape 14- Exécuter la publication .....	69
<b>Guide de référence des actions .....</b>	<b>71</b>
<b>NeoToon .....</b>	<b>89</b>
Description générale .....	89
Ecran de NeoToon .....	90
Boutons de la barre d'outils .....	90
Commandes figurant dans les menus .....	91
<i>Menu Fichier</i> .....	91
Commande Nouveau .....	91
Commande Ouvrir .....	91
Commande Enregistrer .....	92
Commande Enregistrer sous .....	92
Commande Redimensionner .....	92
Commande Diffuser .....	92
Commande Quitter .....	92
<i>Menu Image</i> .....	93
Commande Ajouter .....	93
Commande Insérer .....	93
Commande Dupliquer .....	93
Commande Supprimer .....	93
Commande Exporter .....	93
<i>Menu Aide</i> .....	94
Commande Rubriques d'aide .....	94
Commande Utiliser NeoToon .....	94
Commande A propos de .....	94
<b>Glossaire .....</b>	<b>95</b>
<b>Index .....</b>	<b>103</b>



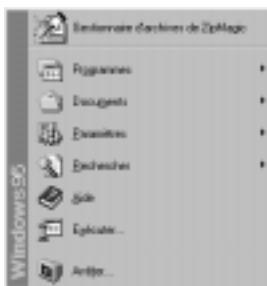
# Installation de NeoBook Pro

---

Vous installez NeoBook Pro de la même façon qu'une autre application pour Windows 95.

1. Si Windows 95 n'est pas lancé, faites-le maintenant.
2. Insérer le cédérom de NeoBook Pro dans votre lecteur.
3. Cliquez sur le bouton  **Démarrer** dans la barre des tâches.

Windows déroule le menu **Démarrer**.

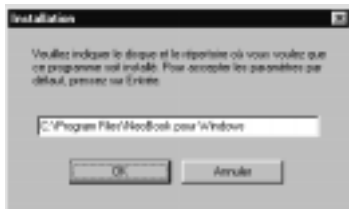


4. Cliquez sur l'item **Exécuter**.
5. Dans la boîte de dialogue **Exécuter** qui s'affiche, tapez **d:\install\install.exe** (où **d:** est la lettre correspondant à votre lecteur de cédérom)



6. Suivez les messages apparaissant à l'écran pour procéder à l'installation.

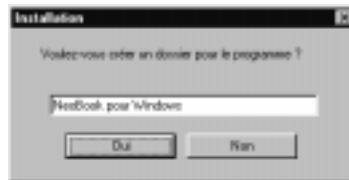
NeoBook Pro vous demande de lui indiquer l'endroit où vous souhaitez installer le programme. Il vous propose un emplacement par défaut que vous êtes libre de modifier.



Une fois qu'il sait où placer les fichiers, NeoBook Pro se charge de les copier sur votre disque dur.



Lorsqu'il a fini de copier les fichiers, il vous propose de créer un dossier dans lequel il placera les raccourcis vous permettant de lancer facilement NeoBook Pro et NeoToon. Il vous suggère un nom que vous pouvez modifier au besoin.

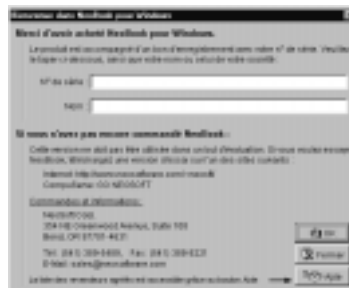


A la fin de l'installation, NeoBook Pro vous propose de lancer le programme.



Si vous souhaitez le faire par la suite et que vous avez accepté la création d'un dossier, il vous suffira de cliquer sur le bouton **Démarrer**, puis de dérouler le menu **Programmes**, de cliquer sur le dossier **NeoBook pour Windows** puis sur l'item **NeoBook**.

Lors du premier lancement du programme, vous voyez apparaître une boîte de dialogue vous permettant de personnaliser votre version de NeoBook Pro et d'obtenir quelques informations.



**Votre numéro de série :**  
**29262123077443**

# Interface de NeoBook Pro

---

NeoBook Pro pour Windows 95/NT vous permet de créer des publications électroniques, telles que des documentations sur disquettes, des supports de cours, des didacticiels, des livres interactifs, et bien d'autres documents encore.


Son interface, à partir de laquelle toutes les opérations sont mises en oeuvre, dispose de tous les éléments nécessaires pour réaliser la création de vos publications.

NeoBook Pro peut être utilisé pour créer des publications électroniques de toutes sortes. Ces publications sont constituées de «pages-écran» sur lesquelles vous pouvez placer du texte, des images, des boutons de contrôle, etc. Une fois que vous avez placés des éléments sur les différentes pages de votre publication, vous pouvez faire appel à la fonction **Compiler** de NeoBook Pro pour transformer votre travail en une application Windows autonome.

## Barre de titre

Dans la partie supérieure de la fenêtre de NeoBook Pro se trouve la **barre de titre**.



Elle peut vous servir à glisser la fenêtre d'un endroit à un autre. La barre de titre renferme des boutons  vous permettant de réduire, d'agrandir et de fermer la fenêtre. Vous obtiendrez davantage d'informations sur la façon d'utiliser la barre de titre en consultant la documentation de Windows.

## Barre des menus

Au-dessous de la barre de titre se trouve la **barre des menus**.



En cliquant sur l'un des items qu'elle renferme, vous faites apparaître une liste de commandes, à partir de laquelle vous pouvez faire votre choix.

## Barre de boutons

Au-dessous de la barre des menus se trouve une **barre de boutons**



qui, comme son nom l'indique, contient des boutons qui sont autant de raccourcis vous permettant de mettre en oeuvre les fonctions d'édition les plus courantes.

Pour faire apparaître une **bulle** contenant la description du rôle d'un bouton particulier, il suffit d'y placer le pointeur de la souris pendant quelques instants.



Sur la partie droite de la barre se trouvent des **boutons permettant de tourner les pages**



Ils ressemblent à ceux que l'on peut trouver sur un magnétoscope :



En cliquant sur le bouton le plus à gauche, vous passez directement à la première page de votre publication.



Le bouton à la droite du précédent vous envoie à la page qui précède.



Le bouton au centre vous fait passer dans la page maître de la publication.



Le bouton qui se trouve à la droite de celui de la page maître vous fait passer à la page qui suit celle qui est cours de sélection.



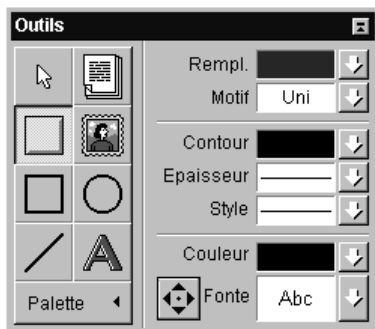
Le bouton le plus à droite vous envoie à la dernière page de votre publication.

## Zone principale d'édition

La **Zone principale d'édition** occupe la plus grande partie de l'écran. Les publications sont créées et chargées dans des fenêtres individuelles qui sont placées à cet endroit. Si plusieurs publications sont ouvertes simultanément, vous pouvez passer de l'une à l'autre simplement en cliquant sur une autre fenêtre (ou en cliquant sur le nom de l'une d'elles tel qu'il apparaît dans la liste figurant dans le menu **Fenêtre**).

## Palette Outils

La palette **Outils** (flottante, c'est-à-dire que vous pouvez la placer à l'endroit que vous voulez) contient les différents outils dont vous avez besoin pour organiser la mise en page de votre publication.



### **Outils** **Barre de titre**

Vous pouvez utiliser votre souris pour glisser la palette **Outils** à un autre endroit si vous en éprouvez le besoin. Vous pouvez également utiliser le bouton de déroulement et le bouton **Palette** pour réduire la place occupée par la palette **Outils**.



## **Bouton de déroulement**

En utilisant ce bouton, vous réduisez la palette **Outils** simplement à sa barre de titre.



## **Flèche**

Utilisez cet outil pour sélectionner des objets sur la page, pour déplacer un objet ou un groupe d'objets, et pour redimensionner.

Cliquez sur un objet à l'aide du bouton gauche de la souris pour le sélectionner. La sélection d'objets multiples s'effectue en gardant enfoncé le bouton gauche de la souris pendant que vous cliquez sur eux, ou en dessinant, par un glissement à l'aide de la souris, un périmètre entourant le ou les objets désirés.

Déplacez un objet ou un groupe en cliquant sur lui à l'aide du bouton gauche de la souris, puis en le faisant glisser jusqu'à l'endroit désiré avant de relâcher le bouton de la souris.

Pour redimensionner un objet, cliquez sur lui pour le sélectionner. De petites poignées en forme de boîtes apparaissent le long de son périmètre. Il suffit de glisser l'une de ces poignées pour redimensionner, ou de cliquer à l'aide du bouton droit de la souris pour ajuster les dimensions et la position de l'objet. En gardant enfoncée la touche **Majuscules** pendant que vous redimensionnez un objet, vous obligez celui-ci à conserver les proportions existant entre ses dimensions, c'est-à-dire à ne pas se déformer.

Selon la nature de l'objet sélectionné, le fait de cliquer à l'aide du bouton droit de la souris peut vous permettre d'éditer d'autres attributs.



## **Placer un fichier texte**

Utilisez cet outil pour importer un fichier texte ASCII ou ANSI dans votre publication. Vous pouvez créer un fichier au format ASCII/ANSI à l'aide de la plupart des éditeurs et des traitements de texte. Dessinez simplement par glissement une zone destinée à contenir le texte. Le logiciel vous demande alors de spécifier le nom du fichier à importer et vous propose de mettre en place des barres de défilement, etc. Les fichiers texte sont généralement employés pour des textes longs; alors qu'il est préférable d'utiliser l'outil **Texte de titre** pour insérer de petits éléments de texte correspondant à des titres, des légendes, etc. Lorsque vous éditez un fichier texte, vous pouvez inclure des sauts hypertexte et des codes de mise en forme. Utilisez le sélecteur de fontes qui se trouve dans la partie droite de la palette **Outils** pour changer la police employée pour le texte. Utilisez l'outil **Texte de titre** pour mettre en place de petits objets de texte (tels que des titres et des légendes).



## **Placer un bouton ou une zone sensible**

Utilisez l'outil **Bouton** pour créer des outils que les spectateurs de votre publication pourront utiliser. Dessinez un bouton par glissement. Vous voyez alors apparaître une boîte de dialogue qui vous permet d'attribuer des fonctions à ce bouton.

Pour créer une zone sensible invisible, dessinez simplement un bouton, attribuez des fonctions à cette zone sensible, paramétrez le motif de remplissage à «V» (Vide) et indiquez «Sans» comme **Epaisseur**.



## **Placer une image**

Utilisez cet outil pour charger sur votre page une image se trouvant dans un fichier graphique. Les programmes de dessin et les éditeurs graphiques créent des images dans des formats (BMP, PCX, TIF, PNG, JPEG, etc.) que NeoBook Pro est capable d'importer. Dessinez simplement par glissement une zone devant accueillir l'image. Le logiciel vous demande alors de spécifier le nom du fichier à importer et vous propose de mettre en place des barres de défilement, de dimensionner l'image, etc. Vous pouvez créer des zones sensibles posées sur des images à l'aide de l'outil **Bouton**.



## **Dessiner un rectangle**

Faites glisser cet outil pour dessiner des boîtes ou des rectangles sur votre page. Indiquez vos préférences pour la couleur du contour et pour celle de l'intérieur à l'aide des outils qui se trouvent dans la partie droite de la palette **Outils**. En gardant enfoncée la touche **Ctrl** pendant que vous dessinez le rectangle, vous lui attribuez des angles arrondis. Vous pouvez dessiner des carrés parfaits en activant l'option **Suivre la grille**, ou en gardant enfoncée la touche **Maj** pendant que vous redimensionnez l'objet.



## **Dessiner une ellipse**

Faites glisser cet outil pour dessiner des cercles ou des ovales sur votre page. Indiquez vos préférences pour la couleur du contour et pour celle de l'intérieur à l'aide des outils qui se trouvent dans la partie droite de la palette **Outils**. Vous pouvez dessiner des cercles parfaits en activant l'option **Suivre la grille**, ou en gardant enfoncée la touche **Maj** pendant que vous redimensionnez l'objet.






## **Dessiner une ligne**

Faites glisser cet outil pour dessiner des lignes (des règles) sur votre page. Indiquez vos préférences pour la couleur de la ligne, sa largeur, son style à l'aide des outils qui se trouvent dans la partie droite de la palette **Outils**. Vous pouvez dessiner des lignes parfaitement droites en activant l'option **Suivre la grille**, ou en gardant enfoncée la touche **Maj** pendant que vous redimensionnez la ligne.



## **Texte de titre**

Pour insérer de petits morceaux de texte (tels que des titres ou des légendes) sur votre page sans passer par la phase d'importation d'un fichier issu d'un éditeur ou d'un traitement de texte. Utilisez l'outil **Placer un fichier texte** pour importer dans votre publication des documents plus longs. Spécifiez la fonte et la couleur attribuées au texte à l'aide des outils qui se trouvent dans la partie droite de la palette **Outils**. Vous pouvez choisir son mode d'**Alignement** en cliquant sur les boutons «à Gauche» , «Centré»  et «à Droite»  qui se trouvent en bas à gauche de la boîte de dialogue. Cliquez sur le bouton **Insérer un code spécial** (à droite des boutons **Alignement**) pour insérer des codes pour des variables particulières (telles que le nom de la page, la date, etc.). Cliquez sur **OK** pour accepter les changements, ou cliquez sur **Annuler** pour revenir à l'édition sans apporter de modifications.

Palette ▶

## Agrandir/Réduire la palette

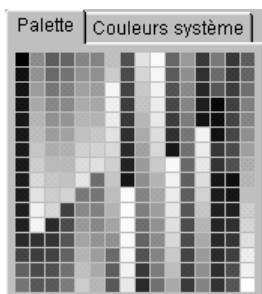
En cliquant sur ce bouton, vous pouvez réduire la place occupée par la palette **Outils** en limitant l'affichage aux principaux outils qui se trouvent dans sa partie gauche. Vous pouvez également utiliser le bouton de déroulement pour réduire la palette **Outils**.

Remplissage

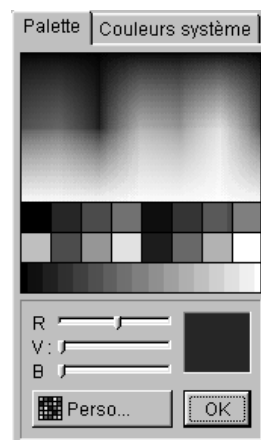
## Couleur de remplissage de l'objet

Cliquez sur cette zone pour sélectionner une nouvelle couleur pour l'objet actuellement sélectionné.

Si la publication active utilise 256 couleurs, vous verrez s'afficher la palette de couleurs utilisée par la page active. Cliquez sur la couleur désirée pour la choisir.



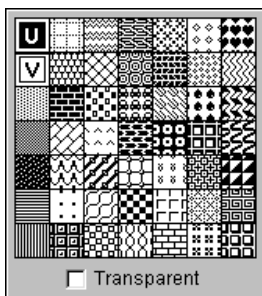
Si votre publication est créée pour une définition en 16 millions de couleurs, vous pouvez également ajuster les valeurs chromatiques à l'aide des contrôles RVB.



Motif

## Motif de remplissage

Cliquez sur cette zone pour ajouter un motif à l'intérieur de l'objet sélectionné.



Utilisez **V** pour que l'objet soit vide. En cliquant sur **U**, vous remplissez l'objet avec la couleur de remplissage unie qui est active. Cliquez sur **Transparent** pour permettre aux objets qui sont en dessous de l'objet actif d'être visibles au travers du motif. Vous pouvez, par ce moyen, obtenir des effets particulièrement réussis, notamment en plaçant un bouton inactif décoré d'un motif au-dessus d'un autre bouton (par exemple, issu de la page maître) que l'utilisateur doit voir dans l'état désactivé.



### ***Couleur du contour***

Cliquez sur cette zone pour sélectionner une autre couleur pour la ligne bordant l'objet actuellement sélectionné. Si la publication active utilise 256 couleurs, vous verrez s'afficher la palette de couleurs utilisée par la page active.



### ***Epaisseur du contour***



Cliquez sur la flèche qui se trouve à droite pour sélectionner parmi les différentes valeurs proposées celle qui doit s'appliquer au contour de l'objet actuellement sélectionné. Si vous choisissez **Sans**, aucune ligne ne bordera l'objet.



### ***Style du contour***



Cliquez sur la flèche qui se trouve à droite pour choisir un autre style de ligne (des pointillés, etc.)



### ***Couleur de la fonte***

Cliquez sur cette zone pour sélectionner une nouvelle couleur pour le texte actuellement sélectionné. Si la publication active utilise 256 couleurs, vous verrez s'afficher la palette de couleurs utilisée par la page active.



### ***Fonte***

Utilisez ce contrôle pour changer la fonte utilisée pour afficher le fichier texte importé actuellement sélectionné, ou des objets en texte de titre.

Vous pouvez faire votre choix à partir des fontes Windows installées sur votre système. Veuillez noter que le fait d'utiliser un nombre important de fontes peut augmenter considérablement la taille de votre publication. Sachez également qu'on reconnaît souvent le manque d'expérience d'un créateur au fait que ses publications manquent de cohérence visuelle en raison de l'utilisation d'un trop grand nombre de fontes.



## Positionnement précis

Cet outil permet de déplacer le ou les objets sélectionnés, d'un pixel à la fois, dans la direction indiquée par la flèche. Faites appel à lui pour réaliser des ajustements ou des alignements précis.

## Aide-mémoire

Pour déplacer ou redimensionner la palette **Outils**, vous pouvez utiliser :

**Outils**



**Palette**

la **barre de titre** de cette palette pour la glisser à un autre endroit ;

le bouton **Enrouler/dérouler** pour enrouler ou dérouler la palette ;

le bouton **Palette** pour optimiser votre espace de travail.

## Onglets d'accès aux pages

Dans la partie inférieure de la fenêtre se trouvent des onglets affichant le titre des pages de la publication.

Page maître National Local Sports Style

Vous avez intérêt à choisir des titres de pages plutôt courts puisqu'ils apparaissent sur ces onglets. Vous pouvez passer d'une page à une autre simplement en cliquant sur l'onglet de celle que vous voulez atteindre. Vous pouvez également réordonner les pages en glissant les onglets correspondants jusqu'à l'emplacement désiré.

## Indicateur de numéro de page

Il existe également une zone **Emplacement de la page** dans l'angle en bas à droite qui vous indique le rang de la page dans la publication :



Page 2 / 4

## Sélecteur de fichiers

Le **Sélecteur de fichiers** vous aide à localiser les fichiers à importer, à éditer, mais également au moment d'enregistrer un fichier publication ou animation sur le disque.



***Vous disposez de plusieurs moyens pour accéder à ce que vous cherchez :***

- Dans la partie supérieure de la boîte de dialogue se trouve la zone **Dossier** dans laquelle vous pouvez spécifier le chemin à suivre. Vous pouvez également vous déplacer dans les répertoires et les fichiers figurant dans la fenêtre **Fichiers** qui se situe juste au-dessous de la zone **Dossier**.
- Dans la fenêtre **Fichiers**, vous pouvez double-cliquer sur la lettre d'un lecteur pour passer à celui-ci, ou double-cliquer sur un dossier pour l'ouvrir.
- Double-cliquez sur le dossier  .. portant une flèche dirigée vers la gauche (suivi de deux points) pour remonter d'un niveau dans l'arborescence.
- Double-cliquez sur le dossier  \ suivi d'une barre oblique inverse (\) pour remonter au répertoire racine du disque actif.
- Cliquez sur un nom de fichier pour sélectionner celui-ci et afficher son contenu (s'il est reconnu) dans la zone **Aperçu**. Lorsque le fichier désiré est localisé, utilisez le bouton **OK** pour charger ce fichier. La zone principale d'édition de NeoBook Pro peut contenir plusieurs publications en même temps.
- Si vous voulez voir la taille, la date, ainsi que d'autres informations concernant les fichiers affichés dans la fenêtre **Fichiers**, cochez la case **Détails** qui se trouve dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.
- Si vous connaissez le nom d'un fichier, vous pouvez le taper dans la zone **Nom** pour le faire apparaître dans la fenêtre d'aperçu. Si vous ne connaissez qu'une partie du nom du fichier, vous avez intérêt à utiliser des jokers dans la zone **Type**. Si vous voulez que la recherche d'un nom de fichier s'applique sur la totalité d'un disque, cochez la case **Sur tout le disque** qui se trouve dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Vous pouvez également limiter la liste des fichiers en entrant plusieurs types séparés par des espaces (par exemple, \*.TXT \*.PUB).
- Lorsque vous faites appel à la commande **Enregistrer sous**, le **Sélecteur de fichiers** vous permet de spécifier un nouveau fichier dans lequel stocker les informations. Il suffit de l'indiquer dans la zone **Nom**. Vous pouvez utiliser la zone **Dossier** ou la fenêtre **Fichiers** pour passer dans un nouveau répertoire. Un autre moyen consiste à utiliser la fenêtre **Fichiers** pour naviguer sur votre système et localiser un fichier existant afin de le remplacer par le nouveau fichier (cette procédure supprime le contenu du fichier original).

**Note :** *Alors que NeoBook Pro pour Windows 95/NT peut importer des fichiers issus des versions DOS de NeoBook, ceux-ci, une fois qu'ils ont été sauvegardés par NeoBook Pro pour Windows 95/NT, sont convertis dans un format qui ne peut plus être lu par les versions DOS de NeoBook. Ce qui signifie que si vous importez un fichier (correspondant à une publication) issu d'une version DOS, vous devez utiliser la commande ENREGISTRER SOUS pour le sauvegarder sous un nouveau nom, sinon le fichier sera écrasé et la version DOS de NeoBook ne sera plus capable de le lire.*

Utilisez le bouton **Annuler** pour interrompre le fonctionnement de la commande **Ouvrir**.

# Commandes figurant dans les menus

## Menu Fichier

### Commande Nouveau

Utilisez cette commande pour charger une fenêtre d'édition vide, vous permettant de créer une nouvelle publication électronique.



Une fois que vous avez édité la nouvelle publication, utilisez la commande **Enregistrer sous** pour la stocker sur votre disque.

### Commande Ouvrir

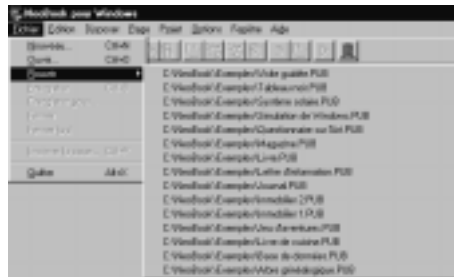
Cette commande vous permet de sélectionner le fichier .PUB correspondant à une publication afin de l'amener dans NeoBook Pro pour l'éditer.



Si des fichiers sont absents de la publication, un message est affiché afin de vous indiquer quels sont les fichiers que NeoBook Pro ne peut pas localiser.

## Commande Rouvrir

En cliquant sur cette commande, vous faites apparaître une liste déroulante contenant les dernières publications que vous avez affichées. Pour charger l'une d'elles, il suffit de cliquer sur son titre.



### Commande Enregistrer

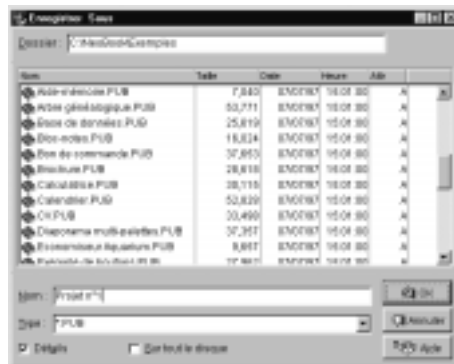
Lorsque vous avez terminé l'édition de votre publication, vous pouvez utiliser cette commande pour l'enregistrer sous forme de fichier sur votre disque dur. Si vous choisissez de ne pas enregistrer votre travail, il sera perdu dès lors que la fenêtre d'édition sera fermée.

Si votre travail n'a pas été préalablement enregistré, vous devriez utiliser la commande **Enregistrer sous** pour attribuer un nom au fichier dans lequel votre publication doit être stockée.

**Note :** *Alors que NeoBook Pro pour Windows 95/NT peut importer des fichiers issus des versions DOS de NeoBook, ceux-ci, une fois qu'ils ont été sauvegardés par NeoBook Pro pour Windows 95/NT, sont convertis dans un format qui ne peut plus être lu par les versions DOS de NeoBook. Ce qui signifie que si vous importez un fichier (correspondant à une publication) issu d'une version DOS, vous devez utiliser la commande **Enregistrer sous** pour le sauvegarder sous un nouveau nom, sinon le fichier sera écrasé et la version DOS de NeoBook ne sera plus capable de le lire.*

### Commande Enregistrer sous


Lorsque vous avez terminé l'édition de votre publication, vous pouvez utiliser cette commande pour l'enregistrer sous forme de fichier sur votre disque dur. Si vous choisissez de ne pas enregistrer votre travail, il sera perdu dès lors que la fenêtre d'édition sera fermée.



La commande **Enregistrer sous** vous demande de fournir un nom pour le fichier dans lequel votre travail sera sauvegardé. Vous pouvez indiquer ce nom dans la zone de texte **Nom :**, mais vous pouvez également utiliser le sélecteur de fichier pour passer dans un autre répertoire. Si vous sélectionnez un fichier existant, NeoBook Pro vous demandera si vous êtes certain de vouloir remplacer le contenu du fichier existant par la nouvelle publication.

Notez que le nom des publications de NeoBook Pro se termine par l'extension «.PUB».

### **Commande Fermer**

Cette commande vous permet d'enlever de la fenêtre d'édition la publication actuellement sélectionnée. Vous pouvez également fermer une publication à l'aide du bouton  qui se trouve à la gauche de sa barre de titre. Si des modifications n'ont pas été enregistrées, NeoBook vous propose de le faire.



### **Commande Fermer tout**

Cette commande vous permet d'enlever de la fenêtre d'édition toutes les publications actuellement éditées ou visualisées.

### **Commande Imprimer la page**

Utilisez cette commande pour imprimer la page affichée dans la fenêtre d'édition de la publication actuellement sélectionnée.

La boîte de dialogue **Imprimer** vous permet d'envoyer l'item actif vers le périphérique d'impression installé dans Windows.



### **Commande Quitter**

Cette commande vous permet de quitter le programme NeoBook Pro et de revenir dans Windows. Si des modifications n'ont pas été enregistrées, NeoBook vous propose de le faire.



## Menu Edition

### **Commande Annuler**

Cette commande permet d'annuler le dernier changement que vous avez apporté à la publication en cours d'édition.

### **Commande Couper**

Utilisez cette commande pour effacer le ou les items actuellement sélectionnés. (Si la fonction **Sélectionner tout** a été employée, ce sont tous les items de la page qui seront effacés). Le ou les items effacés de cette page sont placés dans le presse-papiers, où ils peuvent rester jusqu'à ce qu'ils soient remplacés par le résultat d'une autre commande **Couper** ou **Copier**. Utilisez la commande **Coller** pour replacer sur la page la zone ayant été coupée. Elle peut également être collée dans une autre publication en cours d'édition en basculant dans la fenêtre de cette publication, et en utilisant la commande **Coller**.

### **Commande Copier**

Utilisez cette commande pour copier les items sélectionnés (Si vous avez fait appel à la commande **Sélectionner tout**, ce sont tous les objets de la page qui seront copiés). Les items copiés sont placés dans le presse-papiers, où ils sont conservés jusqu'à ce qu'ils soient remplacés par le résultat d'une autre opération **Copier** ou **Couper**. Utilisez la commande **Coller** pour ramener sur une page les items ayant été copiés. La zone copiée peut également être collée dans une autre publication en cours d'édition en basculant vers elle et en utilisant la commande **Coller**.

### **Commande Coller**

Cette commande permet de placer le contenu du presse-papiers dans la page active.

### **Commande Supprimer**

Utilisez cette commande pour effacer le ou les items sélectionnés. (Si la fonction **Sélectionner tout** a été employée, ce sont tous les items de la page qui seront effacés). Le ou les items effacés de cette page **ne** sont **pas** placés dans le presse-papiers, et ne peuvent donc pas être collés à un autre endroit ou dans une autre publication.

### **Commande Dupliquer**

Cette commande permet de placer sur la page une copie du ou des items actuellement sélectionnés. Vous pouvez vous représenter cette procédure comme étant équivalente à un «copier» et «coller» en une seule opération.

## Commande Sélectionner tout

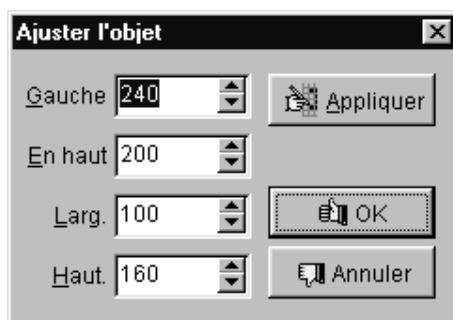
Utilisez cette commande pour sélectionner la totalité des éléments de la page en cours d’affichage. Une fois la sélection réalisée, vous pouvez utiliser votre souris pour glisser le ou les items vers un nouvel emplacement, vers une autre publication, vers un autre onglet, ou faire appel à l’une des commandes **Copier** ou **Couper** pour le ou les placer dans le presse-papiers.

## Commande Créer/Editer



En amenant le pointeur de la souris sur cet item, vous affichez un menu déroulant qui vous permet d’éditer le texte, l’image, le son ou l’animation sélectionnée en utilisant le logiciel associé présent sur votre système. Si aucun objet n’est sélectionné, vous pouvez choisir de créer une image, un texte, un son ou un film vidéo à l’aide de votre éditeur.

## Commande Ajuster l’objet



Cette commande vous permet de placer avec précision sur votre page l’objet sélectionné. Celle-ci est mesurée en pixels, et vous pouvez spécifier la position (à partir du coin supérieur gauche de l’écran qui correspond à 0) du bord gauche et du haut de l’objet, ainsi que sa largeur et sa hauteur. Une fois que vous avez indiqué de nouvelles coordonnées, vous pouvez cliquer sur le bouton **Appliquer** pour avoir un aperçu de la nouvelle position, **OK** pour accepter les nouveaux paramètres, ou **Annuler** pour continuer l’édition sans apporter aucune modification.

## Commande Editer l’objet

Lorsqu’un objet refermant un article, une image, un bouton ou un texte de titre est sélectionné, cette commande vous permet d’en éditer les attributs. Vous pouvez aussi réaliser cette opération en cliquant sur ces objets à l’aide du bouton droit de la souris.

## Menu Disposer

### Commande Au premier plan

Utilisez cette commande pour placer au-dessus des autres objets de la page active l'objet ou le groupe d'objets sélectionnés. Notez que certains objets, tels que des boutons et des hotspots (ou zones sensibles) ont intérêt à être placés au premier plan. Lorsque vous amenez un groupe d'objets au premier plan, les objets qu'il renferme sont placés dans le même ordre, mais sur les autres objets qui ne font pas partie du groupe.

### Commande A l'arrière-plan

Utilisez cette commande pour placer au-dessous des autres objets de la page active l'objet ou le groupe d'objets sélectionnés. Notez que certains objets, tels que des boutons et des hotspots (ou zones sensibles) ont intérêt à être placés au premier plan. Lorsque vous amenez un groupe d'objets à l'arrière-plan, les objets qu'il renferme sont placés dans le même ordre, mais derrière les autres objets qui ne font pas partie du groupe.

### Commande Aligner



Lorsque plusieurs objets sont sélectionnés, la commande **Aligner** du menu **Disposer** vous permet de faire apparaître une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez indiquer vos préférences. Si vous ne cochez pas la case **En relation avec les autres objets sélectionnés**, les items sont alignés en se basant sur l'écran de la publication, et pas les uns par rapport aux autres. Par exemple, si vous sélectionnez **Haut** et que vous ne cochez pas l'option **En relation avec....**, tous les items sélectionnés seront placés en haut de la page; si vous cochez la case **En relation avec....**, ils s'aligneront sur le haut de l'item sélectionné placé le plus haut..

Cliquez sur le bouton **OK** pour réaligner les objets, ou sur **Annuler** pour revenir dans l'espace d'édition sans apporter aucune modification.

### Commande Grouper

Utilisez cette commande pour fusionner en un groupe plusieurs objets sélectionnés. Des objets groupés peuvent être copiés, alignés, déplacés, etc. comme s'ils étaient un objet unique. Utilisez la commande **Séparer** pour pouvoir travailler avec les objets pris individuellement.

### Commande Séparer

Utilisez cette commande pour faire éclater un groupe de plusieurs objets sélectionnés et pour pouvoir

agir sur chacun d'eux. Cette commande n'est active que si un groupe d'objets est actuellement sélectionné.

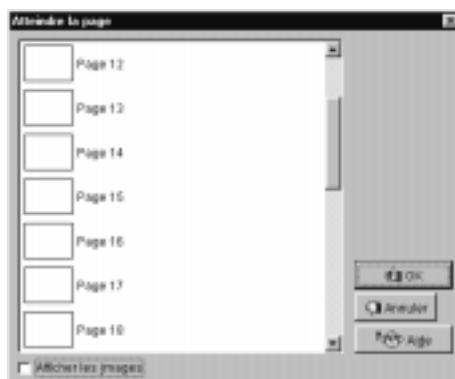
## Menu Page

### **Commande Atteindre**

Utilisez cette commande pour «sauter» à une autre page de la publication que vous êtes en train d'éditer. Amenez simplement le pointeur de la souris sur la commande **Atteindre**, puis cliquez sur la page désirée dans le menu déroulant.

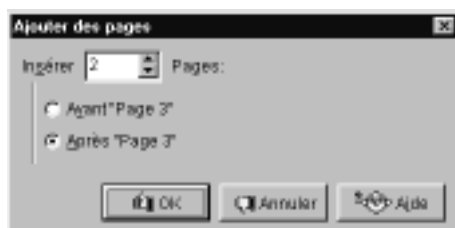


Si votre publication comporte un nombre de pages important, une boîte de dialogue apparaît afin de vous permettre de sélectionner la page.



### **Commande Ajouter**

Cette commande vous permet d'ajouter de nouvelles pages avant ou après la page que vous êtes en train d'utiliser.



Sélectionnez le nombre de pages à insérer, puis spécifiez si vous voulez qu'elles apparaissent **Avant** ou **Après** la page actuelle. Cliquez sur le bouton **OK** pour insérer les pages, ou utilisez le bouton **Annuler** pour revenir à l'édition sans insérer de nouvelles pages.

## **Commande Copier**

Cette commande copie la page active et son contenu vers une nouvelle page placée juste à la suite de la page active. La nouvelle page peut être éditée, renommée, ou placée à un autre endroit grâce à la commande **Déplacer** ou en glissant jusqu'à l'endroit désiré l'onglet qui lui correspond dans la partie inférieure de l'écran d'édition.

## **Commande Déplacer**

Utilisez cette commande pour placer la page active à un autre endroit dans votre publication.



Cliquez sur la zone **Cette page** pour localiser une page avant ou après le nouvel emplacement désiré, cliquez sur **Avant** ou **Après** pour que l'insertion se fasse avant ou après cette page. Pressez sur le bouton **OK** pour déplacer la page, ou sur **Annuler** pour reprendre l'édition sans déplacer la page. Vous pouvez aussi déplacer une page en glissant jusqu'à l'endroit désiré l'onglet qui lui correspond dans la partie inférieure de l'écran d'édition.

## **Commande Renommer**

Utilisez cette commande pour donner un nouveau titre à la page que vous êtes en train d'éditer.



Tapez simplement le nouveau titre dans la zone proposée, puis cliquez sur le bouton **OK** pour enregistrer le changement apporté ou sur **Annuler** pour revenir à l'édition sans renommer la page. Notez que les liens des autres pages vers celle-ci sont automatiquement mis à jour pour tenir compte du nouveau titre.

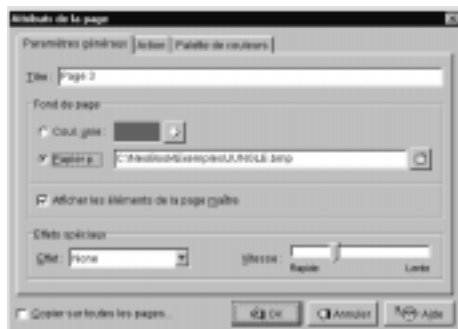
## **Commande Supprimer**

Cette commande permet de supprimer de la publication la page qui est active.



## Commande Attributs

Utilisez cette commande pour configurer les propriétés de chaque page. Ces paramètres sont regroupés sur trois zones accessibles par des onglets : **Paramètres généraux**, **Action** et **Palette de couleurs**. Si vous voulez que les attributs que vous avez sélectionnés s'appliquent à toutes les pages de la publication, cochez la case **Copier sur toutes les pages**. Cliquez sur le bouton **OK** pour reprendre l'édition en tenant compte des nouveaux attributs, ou sur **Annuler** pour ne pas modifier la page.

### Paramètres généraux



Utilisez la zone **Titre** pour attribuer un nom de référence ou un numéro à chaque page. Ces titres apparaissent sur des onglets qui se trouvent dans la partie inférieure de l'écran d'édition de NeoBook Pro. Si aucun titre n'est indiqué, NeoBook Pro attribue d'office un numéro à la page. Les titres de page doivent être uniques, autrement dit vous ne pouvez pas créer deux pages ayant le même nom dans une publication.

Vous pouvez également choisir un **Fond** à chaque page. Il peut être d'une **Couleur unie** que vous sélectionnez en cliquant sur le bouton fléché à droite de la zone  (les couleurs disponibles sont déterminées par la palette attribuée à cette page). Vous pouvez, au lieu d'une couleur unie, utiliser un fichier graphique comme **Papier peint** en choisissant un fichier à l'aide d'un clic sur le bouton dossier  qui se trouve à droite de cette zone.

Si vous cochez la case **Afficher les éléments de la page maître**, les objets que vous avez placés sur la page maître seront également affichés sur cette page.

Lorsque l'utilisateur accède à la page, celle-ci peut apparaître à l'écran avec un **effet spécial** choisi parmi tous ceux que propose par NeoBook Pro. Ceux-ci peuvent ralentir le chargement de la nouvelle page, parfois de façon importante. Cliquez simplement sur le bouton fléché pour faire votre choix parmi : fondu, glissements, explosion/implosion, rideaux, peignes ou balayages. Vous pouvez expérimenter différents paramètres de vitesse afin d'ajuster l'effet spécial.

Ne vous étonnez pas si les noms sont écrits en anglais. Ils sont réservés et ne peuvent être compris que sous cette forme par les commandes du langage de NeoBook. Vous trouverez ci-après la liste de tous les effets de transition et leur traduction.

---

## Effets de transition :

---

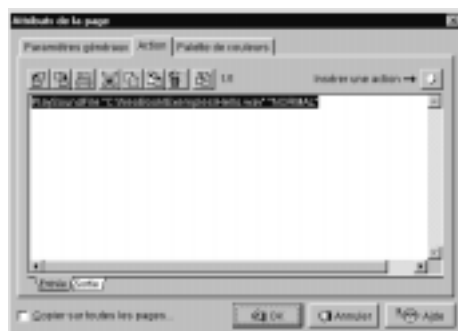
None	Sans
Dissolve	Fondu
Slide Left	Glissement vers la gauche
Slide Right	Glissement vers la droite
Slide Up	Glissement vers le haut
Slide Down	Glissement vers le bas
Explode	Explosion
Implode	Implosion
Weave Horizontal	Peigne horizontal
Weave Vertical	Peigne vertical
Split Horizontal	Rideau horizontal
Split Vertical	Rideau vertical
Wipe Left	Balayage vers la gauche
Wipe Right	Balayage vers la droite
Wipe Up	Balayage vers le haut
Wipe Down	Balayage vers le bas

---

**Note :** *Vous devriez tester les effets spéciaux si votre publication est amenée à être lancée sur des machines disposant de palettes de couleurs limitées (par exemple, sur des ordinateurs limités à des résolutions de 16 ou 256 couleurs). Des changements de couleurs peuvent survenir avec ces faibles résolutions, à moins que la page avec effet spécial et la page qui l'appelle disposent de la même palette ou de palettes très semblables.*

## Action









Utilisez cette section de la boîte de dialogue pour spécifier les actions qui doivent se réaliser automatiquement chaque fois que les utilisateurs accèdent à cette page.




Dans la partie inférieure de la boîte de dialogue se trouvent deux onglets :

- **Entrée** vous permet d'indiquer les actions devant être réalisées lorsque l'utilisateur accède à cette page,
- **Sortie** vous permet de spécifier les actions devant être exécutées lorsque l'utilisateur quitte la page.

*Une série de boutons vous permettent de réaliser les opérations les plus courantes :*

- |                                                                                   |                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
|  | Importer du texte à partir d'un fichier |
|  | Enregistrer le texte dans un fichier    |
|  | Imprimer le texte                       |
|  | Couper                                  |
|  | Copier                                  |
|  | Coller                                  |
|  | Supprimer                               |
|  | Afficher l'éditeur plein écran          |

Deux actions qu'il est intéressant de combiner sont : **Delay**, suivi de l'appel d'une autre page (**GotoPage**). Cette combinaison vous permet d'élaborer un diaporama autonome et doté d'une temporisation que vous spécifiez.

En cliquant sur le bouton **Imprimer** , vous faites apparaître la boîte de dialogue **Imprimer** qui vous permet d'envoyer l'item actif vers le périphérique d'impression installé dans Windows.



L'en-tête **Elément à imprimer** vous indique le nom du fichier actuellement chargé ainsi que le périphérique d'impression de Windows et le port vers lequel le fichier sera envoyé.

**Marges** vous permet d'ajuster l'espace non imprimé autour de la feuille de papier. Notez que de nombreuses imprimantes ne peuvent pas imprimer sur cette bande de papier, ce qui signifie qu'il est possible que vous deviez augmenter la marge afin d'éviter que des portions de votre texte soient rognées. Vous pouvez spécifier les mesures en pouces ou centimètres en cliquant sur les boutons radio qui se trouvent dans la partie droite de la boîte de dialogue. Si le fichier que vous imprimez est une image, les marges ne sont pas disponibles et l'image sera centrée sur la page.

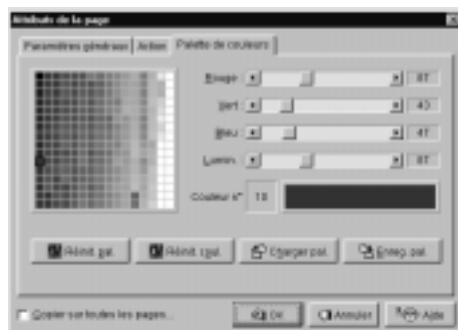
**En-tête/Pied de page** vous permet d'imprimer une ligne de texte en haut et/ou en bas de chaque feuille

imprimée. Utilisez le code «&f» pour insérer automatiquement le nom du fichier soit dans l'en-tête, soit dans le pied de page. Vous pouvez également utiliser le code «&p» pour insérer des numéros de page dans le texte de l'en-tête ou du pied de page. «&d» permet d'insérer la date du jour, et «&t» l'heure actuelle. Si vous voulez imprimer le caractère «&» dans l'en-tête ou le pied de page, tapez «&&».

D'autres **Options d'impression** vous permettent de n'imprimer que la partie du texte que vous avez mise en surbrillance, d'imposer aux longues lignes de passer automatiquement à la ligne suivante afin de tenir compte de la taille du papier qu'utilise votre imprimante, et d'envoyer des copies multiples à l'imprimante.

Utilisez le bouton **Régler** pour changer l'orientation, l'alimentation du papier ou d'autres paramètres d'impression que Windows doit intégrer. Le bouton **Imprimer** lance le processus d'impression, alors que le bouton **Annuler** vous permet de revenir à l'aperçu sans imprimer.

### **Palette de couleurs**



La section **Palette de couleurs** de la boîte de dialogue n'est utilisée que lorsque vous créez une publication en mode 256 couleurs. Vous pouvez assigner des palettes individuelles (chacune contenant 256 couleurs) à chacune de vos pages. Le mode 256 couleurs est accepté par un grand nombre d'ordinateurs, bien plus que les modes Hi-Color (16 bits et 65.536 couleurs) et True Color (24 bits et 16,7 millions de couleurs) qui n'utilisent pas de palettes. Il existe également des ordinateurs qui sont limités à 16 couleurs, cependant vous ne pourrez pas ajuster les couleurs pour des palettes 16 couleurs, puisque c'est Windows qui en assure le contrôle.

La boîte de dialogue contient une fenêtre dans sa partie gauche, affichant la palette attribuée à cette page. Vous pouvez cliquer sur des couleurs dans la palette et ajuster à l'aide des contrôles **Rouge**, **Vert**, **Bleu** et **Luminosité** celle qui est sélectionnée. Si vous souhaitez remettre la palette dans son état initial, cliquez sur le bouton **Réinit. pal.** Pour restaurer une seule couleur, cliquez sur elle, puis sur le bouton **Réinit. coul.** Pour charger une nouvelle palette (à partir d'un fichier ou d'une image), cliquez sur le bouton **Charger pal.** Pour enregistrer la palette que vous avez éditée dans un fichier réutilisable dans d'autres pages ou d'autres publications, cliquez sur le bouton **Enreg. pal.** et donnez-lui un nom de fichier.

Lorsque vous concevez un projet qui doit être visualisé par un public varié, il est intéressant d'essayer de lancer une copie de votre publication compilée sur d'autres ordinateurs dont les possibilités d'affichage sont limitées à 16 et 256 couleurs. Cela vous donne une meilleure idée de la façon dont vos spectateurs verront votre travail. De plus, les publications conçues en mode 16 ou 256 couleurs sont souvent plus

petites et plus rapides, même sur des ordinateurs acceptant les modes Hi-Color (16 bits et 65.536 couleurs) et True Color (24 bits et 16,7 millions de couleurs). Tenez également compte du fait qu'un nombre trop élevé de palettes de couleurs et/ou des fontes augmentent la taille de votre publication, et manquent de cohérence visuelle.

### **Commande Afficher les objets maîtres**

En activant cette option, vous faites apparaître sur la page actuellement sélectionnée les items que vous avez placés sur la page maître.



## **Menu Projet**

### **Commande Maquette**

Utilisez cette commande pour obtenir un aperçu du contenu de votre publication.



Dans la partie gauche sont affichées les pages de la publication active. Cliquez sur une page pour la sélectionner. Si vous cochez la case **Afficher les images**, les images que contiennent les pages seront également affichées (ce qui peut être lent sur certains ordinateurs).

Vous pouvez modifier l'organisation des pages dans la publication à l'aide des commandes **Ajouter**, **Copier**, **Déplacer**, **Renommer** et **Supprimer**. Les deux boutons fléchés   vous permettent de déplacer la page sélectionnée vers le début ou vers la fin de la publication. Utilisez le bouton **Fermer** pour accepter les changements que vous avez apportés et revenir à l'édition.

### **Commande Paramètres**

Utilisez cette commande pour préciser les propriétés de votre publication (ou présentation) compilée finale. Ces paramètres sont regroupés sur cinq zones accessibles par des onglets : **Publication**, **Contrôle d'accès**, **Taille / Couleurs**, **Inactivité** et **Langue**. Cliquez sur le bouton **OK** pour reprendre l'édition en tenant compte des nouveaux attributs, ou sur **Annuler** pour ne pas modifier les propriétés de la publication.

## Publication



Dans ces zones, vous pouvez taper le **Titre** et le nom de l'**Auteur** de la publication.

Pour sélectionner une icône à utiliser pour la publication, cliquez sur le bouton **Charger**. L'icône sera incorporée dans le fichier EXE lorsque vous procéderez à la compilation de votre publication. Les icônes sont affichées dans l'interface de Windows et lorsque la fenêtre de la publication est réduite. Les icônes de Windows possèdent un format spécial d'image. Si vous voulez créer une icône, vous devez utiliser un utilitaire graphique spécialisé dans la production d'icônes. (la société NeoSoft Corporation publie un éditeur d'icônes disponible séparément, ou intégré dans son application QuikMenu 4 pour Windows.)

## Contrôle d'accès



La première partie de cette section vous permet de spécifier quelles touches l'utilisateur peut utiliser pour naviguer dans votre publication. Vous pouvez activer plusieurs options pour les utilisateurs démunis de souris, ou simplement si vous voulez leur simplifier la tâche.

Utilisez l'option **Lancer la publication en plein écran** pour imposer à la publication d'occuper la totalité de l'écran lorsqu'elle est lancée. L'option **La publication (compilée) s'affiche au-dessus des autres applications** impose à la publication d'apparaître au-dessus de toute autre application en cours d'exécution au moment du chargement de la publication.

Vous pouvez également exiger la saisie d'un mot de passe pour permettre à l'utilisateur de quitter la publication compilée. Cochez la case pour activer cette fonctionnalité, et tapez le mot de passe dans la

zone qui se trouve à droite. La réalisation d'une borne interactive est un bon exemple d'utilisation de cette fonction, ainsi que toute autre application dont vous voulez interdire la sortie par des utilisateurs non autorisés.

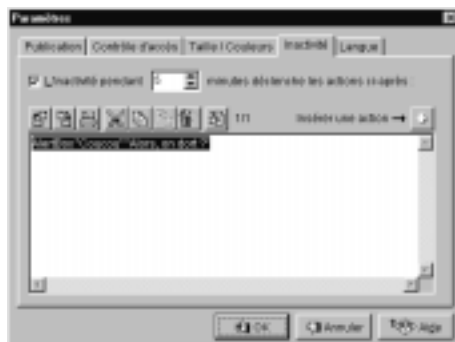
## Taille / Couleurs



Utilisez cette section pour spécifier la taille de la fenêtre de la publication (c'est-à-dire de l'écran), et le **Nombre de couleurs**.

La plupart des ordinateurs actuels sont équipés de moniteurs capables d'afficher au minimum des images de 640x480 pixels et comportant 256 couleurs. Si vous êtes sûr de vous adresser à des utilisateurs dotés de configurations plus performantes, vous pouvez utiliser des résolutions de 800x600 ou plus. Lorsque vous concevez une projet qui doit être visualisé par un public varié, il est intéressant d'essayer de lancer une copie de votre publication compilée sur d'autres ordinateurs dont les possibilités d'affichage sont limitées à 16 et 256 couleurs. Cela vous donne une meilleure idée de la façon dont vos spectateurs verront votre travail. De plus, les publications conçues en mode 16 ou 256 couleurs sont souvent plus petites (donc plus faciles à télécharger ou à placer sur disquettes) et plus rapides, même sur des ordinateurs acceptant les modes Hi-Color (16 bits et 65.536 couleurs) et True Color (24 bits et 16,7 millions de couleurs). Tenez également compte du fait qu'un nombre trop élevé de palettes de couleurs et/ou des fontes augmentent la taille de votre publication, et manquent de cohérence visuelle. Les publications seront ajustées au moment de l'exécution pour fonctionner avec n'importe quelle résolution de Windows, mais le résultat visuel peut varier en fonction de l'ordinateur utilisé.

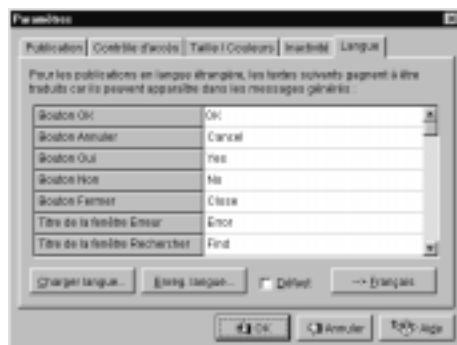
## Inactivité



Utilisez cette section pour spécifier l'action qui doit se déclencher lorsque l'ordinateur ne détecte aucune utilisation du clavier ou de la souris après un certain temps. Vous indiquez la durée d'inactivité (exprimée en minutes) à l'issue de laquelle l'action est déclenchée. Ensuite, choisissez la ou les actions à réaliser une fois que cette limite est atteinte.

Un bon exemple d'action à mettre en oeuvre peut être le retour à une page de sommaire (à l'aide de la commande **GotoPage**) après une période déterminée. C'est intéressant pour une borne interactive afin que les nouveaux visiteurs ne soient pas désorientés en se trouvant face à une présentation abandonnée en cours d'utilisation par l'utilisateur précédent.

## Langue




Si vous créez une publication destinée à être lue par des utilisateurs étrangers, cette section vous permet de préciser les phrases apparaissant dans les boîtes de dialogue des publications compilées. Tapez simplement une version traduite correspondant à chaque équivalent en français. Cliquez sur le bouton **Enreg. langue** pour stocker la traduction dans un fichier sur votre ordinateur. Cliquez sur le bouton **Charger langue** pour rappeler une traduction que vous avez préalablement enregistrée. Cliquez sur le bouton —> **Français** pour redonner aux phrases leur forme française originale. Cochez la case **Défaut** si vous voulez que les paramètres actifs soient pris par défaut chaque fois que vous chargez NeoBook Pro.

## Commande Archiver

Utilisez cette commande pour copier tous les fichiers sources utilisés dans votre publication dans une autre répertoire ou sur un autre disque.



Spécifiez simplement le lecteur/répertoire sur la ligne fournie à cet effet, ou cliquez sur l'icône dossier  à droite de la zone afin de parcourir l'arborescence et sélectionner un autre disque et/ou un autre répertoire.

Cette commande a deux intérêts : sauvegarder facilement votre travail et regrouper en un seul endroit tous les fichiers qu'utilise votre publication.

## Commande Liste des fichiers

Cette commande vous permet d'afficher le nom et l'emplacement de tous les fichiers sources utilisés pour construire la publication actuellement sélectionnée. C'est un moyen rapide de retrouver le nom d'un fichier, d'imprimer la liste de tous les fichiers que vous avez utilisés ou d'étudier comment une publication a été élaborée.



Utilisez le bouton **Imprimer** pour envoyer ces informations à votre imprimante. Le bouton **Fermer** vous permet de revenir à l'écran d'édition de votre publication.

## Commande Exécuter

Utilisez cette commande pour tester votre publication.

Les boutons fonctionnent comme ils le feraient dans une version EXE compilée. Vous pouvez trouver intéressant d'activer d'abord l'option **Afficher les infos de débogage** pour vous permettre de voir quelles commandes seront envoyées lorsque des boutons seront pressés, etc.

Si vous voulez prévisualiser la publication en mode plein écran, commencez par activer l'option **Lancer la publication en plein écran** dans les options **Contrôle d'accès** accessibles par la commande **Projet|Paramètres**.

## Commande Compiler

Utilisez cette commande pour indiquer les propriétés de votre publication finale et pour produire le programme final autonome que vous pourrez distribuer.


Ces paramètres sont regroupés sur cinq zones accessibles par des onglets : **Paramètres généraux**, **Fichiers**, **Fontes**, **Fichiers extraits** et **Installation**.

Une fois que vous avez fini d'indiquer la façon dont la publication sera écrite, cliquez sur le bouton **Compiler** pour produire une publication autonome se conformant aux paramètres indiqués. Si vous ne voulez pas procéder à la compilation dans l'immédiat, cliquez sur le bouton **Annuler** pour revenir à l'édition sans compiler la publication.

Si vous voulez annuler toutes les modifications que vous avez apportées et redonner aux paramètres leur configuration d'origine, cliquez sur le bouton **Défaut**.

## Paramètres généraux



Utilisez la zone **Compiler vers** pour attribuer un nom de fichier au programme qui accueillera votre publication compilée. Par défaut, le programme reçoit le même nom que le fichier PUB contenant la publication non compilée. Utilisez le bouton  qui se trouve à la droite de la zone de saisie pour parcourir les répertoires et fichiers de votre ordinateur.

Cliquez sur l'une des options **Type de publication compilée à créer** pour déterminer le type de programme à écrire. La plupart des applications utiliseront l'option **Application (EXE)** pour produire un programme autonome pouvant être exécuté par l'utilisateur final comme n'importe quelle autre application Windows. Vous pouvez également utiliser NeoBook Pro pour écrire un fichier Economiseur d'écran (SCR), dont les utilisateurs peuvent paramétrer l'activation après un laps de temps d'inactivité déterminé. Les Economiseurs d'écran sont accessibles grâce à l'onglet **Ecran de veille** de la boîte de dialogue **Propriétés de l'Affichage** du **Panneau de configuration**.

Notez que vous ne devez normalement pas afficher des images statiques lorsque vous produisez une publication destinée à servir d'économiseur d'écran, puisque celui-ci est censé éviter la dégradation du tube cathodique due à l'affichage de la même image pendant une durée trop longue. De véritables économiseurs d'écran doivent prévoir l'affichage de pages pendant des périodes de durée programmée en utilisant les actions **Delay** (= délai) et **GotoPage**(= AtteindrePage) ou mieux, la diffusion d'animations NeoToon sur un fond noir. Toutefois, du fait que la plupart des moniteurs récents, grâce à des procédures de mise en veille programmable, ne nécessitent plus obligatoirement l'utilisateur d'économiseurs d'écran, vous pouvez avoir envie d'utiliser des publications qui n'inactivent pas totalement l'écran (comme des diaporamas qui peuvent servir de support publicitaire, de scènes d'ambiance, etc.).

Lorsque vous choisissez l'option **Economiseur d'écran**, la touche ECHAP est toujours disponible pour permettre à l'utilisateur de revenir dans Windows. La publication Economiseur d'écran doit être exécutée en mode Plein écran, ce qui désactive les options de redimensionnement. La fonction **Mot de passe obligatoire** est également désactivée, du fait que Windows inclut déjà cette possibilité de mot de passe pour pouvoir quitter le mode Economiseur d'écran. Voyez la rubrique **Contrôle d'accès** pour obtenir davantage d'informations.

Si vous voulez que votre économiseur d'écran dispose d'une option de configuration qui soit accessible depuis le Panneau de configuration de Windows, créez une page intitulée «Config» et placez-y les boutons correspondant aux options de paramétrages. Vous pouvez utiliser les actions **FileRead** (= LireFichier) et **FileWrite** (=EcrireFichier) pour sauvegarder les modifications de paramètres.

Cochez la case **Créer un programme d'installation sur disquette(s)** si vous voulez que NeoBook Pro génère un programme permettant aux utilisateurs d'installer votre publication sur leur ordinateur. Outre le fait qu'elle simplifie la tâche des utilisateurs, cette méthode vous permet de répartir de grosses publications sur plusieurs disquettes.

Cochez la case **Compresser les images** si vous désirez que les images soient compressées lorsqu'elles sont placées dans la publication (c'est recommandé). Le seul cas où vous n'avez pas intérêt à utiliser cette option, c'est lorsque vos images sont enregistrées dans un format, tel que JPEG, qui est peut déjà être très compressé et dont la taille du fichier risque d'augmenter dans le cas d'une extraction suivie d'une recompression.

## Fichiers



Cette section vous offre le choix entre placer la totalité des fichiers dans la publication EXE finale compilée et laisser certains fichiers séparés sur le disque. Ceci ne concerne que les fichiers devant être extraits pour être diffusés (comme les fichiers multimédias AVI, MID, MOV ou WAV). L'avantage que procure la compilation en un seul fichier, c'est la sécurité, dans la mesure où la modification de votre publication par une tierce personne est rendue beaucoup plus difficile. L'avantage de laisser les fichiers multimédias en-dehors de la publication compilée, c'est de rendre leur mise en oeuvre plus rapide lorsque votre publication est exécutée sur des supports ayant un accès lent (tels que certains lecteurs de CD-ROM).

Si vous choisissez de laisser certains fichiers en-dehors de la publication, vous aurez la possibilité de spécifier un répertoire distinct, dans lequel vous pourrez copier ces fichiers externes. Nous vous recommandons vivement d'utiliser pour cela un répertoire vide de votre disque, afin de ne pas inclure des fichiers inutiles pour la publication compilée. Lors de l'exécution, les fichiers externes doivent se trouver dans le même répertoire que le fichier compilé EXE. Si vous avez demandé à NeoBook Pro de créer un programme d'installation pour votre publication, alors vous n'avez pas besoin de spécifier ce répertoire.

## Fontes



Certains éditeurs peuvent ne pas autoriser l'utilisation dans d'autres publications de leurs fontes protégées par copyright (même si ces fontes ne sont pas accessibles par l'utilisateur final). Du fait que les éditeurs n'ont pas tous la même position, qu'il existe toutes sortes de moyens de se procurer des fontes, et que les fontes peuvent influencer de façon importante sur la taille de votre publication finale, nous avons inclus plusieurs options concernant les fontes.

**Note :** *Il existe de nombreuses fontes du domaine public que vous pouvez distribuer avec vos publications. Utilisez le **Panneau de configuration** pour installer des fontes sur votre système.*

### *Différentes options sont possibles :*

- **N'inclure que les fontes non installées en standard par Windows** ne mettra en place que les fontes incluses dans votre publication qui ne sont pas installées avec Windows (telles qu'Arial, Wingdings et Times New Roman). L'avantage de cette option, c'est que votre publication sera moins volumineuse et qu'elle se chargera un peu plus vite. L'inconvénient, c'est que si l'utilisateur final a supprimé les fontes de base de Windows, votre texte ne se présentera pas exactement comme vous l'aviez prévu.
- **N'inclure aucune fonte** ne fera appel qu'aux fontes déjà installée sur l'ordinateur de votre utilisateur final. ). L'avantage de cette option, c'est que votre publication sera moins volumineuse et qu'elle se chargera un peu plus vite. L'inconvénient, c'est que vous n'avez pratiquement aucun contrôle sur la façon dont les fontes se présentent dans votre publication, puisque c'est Windows qui choisira les fontes qui se substitueront à celles qui sont absentes.
- **Inclure toutes les fontes** placera dans le programme compilé toutes les fontes utilisées par votre publication. L'avantage de cette option, c'est que toutes vos fontes apparaîtront dans la publication sous la forme que vous avez souhaitée. L'inconvénient, c'est que votre programme compilé sera plus volumineux (et si vous utilisez beaucoup de fontes, il sera beaucoup plus volumineux).
- **Inclure Fontes sélect.** vous permet de choisir quelles fontes doivent être utilisées dans le programme compilé. Cliquez simplement sur le nom des fontes à inclure afin de les mettre en surbrillance. L'avantage de cette option, c'est que vous pouvez choisir d'inclure les fontes utilisées pour le texte important, et de laisser NeoBook Pro se charger de la substitution des autres fontes utilisées pour le texte ordinaire. L'inconvénient, c'est que certains textes n'apparaîtront pas comme vous l'avez souhaité.

## Fichiers extraits



Lors de l'exécution du programme compilé, il est parfois nécessaire de placer temporairement des fichiers sur le disque dur de l'utilisateur final. Vous disposez des options suivantes pour déterminer l'emplacement où stocker ces fichiers temporaires :

**Même répertoire que la pub. compilée** placera les fichiers temporaires dans le répertoire dans lequel se trouve la publication elle-même. C'est l'option recommandée, à moins que votre publication soit prévue pour être distribuée et exécutée à partir de CD-ROM ou DVD-ROM (qui ne peuvent pas être utilisés pour écrire des informations). Elle permet d'identifier et de faire disparaître plus facilement les fichiers temporaires si quelque chose se passe mal (en cas de panne de courant, par exemple) pendant l'exécution de votre publication.

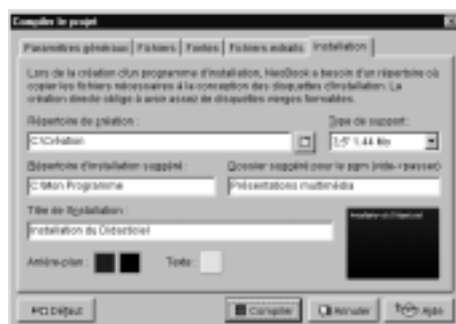
**Répertoire de Windows** placera tous les fichiers temporaires dans le répertoire où se trouve Windows lui-même. C'est intéressant si vous lancez l'exécution depuis un réseau, car, dans ce cas, tous les utilisateurs ont accès à ce répertoire.

**Répertoire temporaire de Windows** placera tous les fichiers temporaires dans le répertoire que Windows utilise pour stocker des informations temporaires. C'est la meilleure option si vous prévoyez de placer votre publication sur un CD-ROM, un DVD-ROM ou un autre support en lecture seule.


**Répertoire particulier** vous permet de spécifier un autre répertoire dans lequel stocker des fichiers temporaires. Il est important que ce répertoire existe sur l'ordinateur de votre utilisateur final, sinon votre publication peut ne pas s'exécuter correctement et «planter» sans explication. Ce répertoire devra être créé s'il n'existe pas.


La case **Effacer les fichiers extraits** devrait être cochée, à moins que vous souhaitiez que l'utilisateur final soit en mesure d'accéder à ces fichiers ou de les modifier. Nous vous recommandons vivement de cocher cette case, à moins d'avoir une raison précise de laisser ces fichiers sur l'ordinateur de l'utilisateur final. Si NeoBook Pro a créé un **Répertoire particulier** (voyez ci-avant), il sera également effacé.

## Installation



Si vous avez coché la case **Créer un programme d'installation** dans la section **Paramètres généraux**, vous pouvez utiliser ces paramètres pour déterminer comment produire le programme d'installation destiné à être distribué sur disquette(s).

**Répertoire de création** - Le lecteur et le répertoire que vous spécifiez dans cette zone seront utilisés pour accueillir les fichiers nécessaires à la création de votre publication. Cliquez sur le bouton  qui se trouve à la droite de la zone de saisie pour localiser un répertoire sur votre ordinateur.

**Type de support** - Cliquez sur le bouton fléché  pour sélectionner le type de support (disquette, CD-ROM, etc.) qui sera utilisé pour distribuer votre publication, ce qui prépare les fichiers destinés à la distribution correspondant à ce type de support (par exemple, si vous choisissez des disquettes 1,44 Mo, la publication sera écrite sous forme de morceaux de la taille d'une disquette). Notez que certains gestionnaires (tels que ceux destinés au CD-R ou au DVD inscriptible) peuvent vous demander d'utiliser un utilitaire supplémentaire pour écrire une image de la publication sur le périphérique. NeoBook Pro va préparer le fichier de la publication, que vous pouvez ensuite placer sur le support à l'aide de l'utilitaire supplémentaire.

**Répertoire d'installation suggéré** - Le répertoire spécifié ici sera proposé aux utilisateurs finaux pour servir d'emplacement par défaut pour l'installation de la publication. L'utilisateur final aura la possibilité de spécifier un autre répertoire pendant la procédure d'installation.

**Dossier suggéré pour le pgm** - Le nom que vous indiquez dans cette zone sera pris par défaut pour désigner le nom du groupe dans lequel apparaîtra votre publication. (par exemple, le nom qui apparaît dans le menu **Démarrer-Programme**). L'utilisateur final aura la possibilité de spécifier un autre nom pendant la procédure d'installation. Laissez cette zone vide si vous ne voulez pas spécifier un nom par défaut.

**Titre de l'installation** - Utilisez cette zone pour spécifier le titre employé sur l'écran d'installation (par exemple, *Installation de ma Publication*). Ce titre apparaît dans l'aperçu de l'écran affiché dans la partie inférieure droite de la boîte de dialogue.

**Arrière-plan** - Utilisez ces boutons pour sélectionner les couleurs pour le dégradé d'arrière-plan agrémentant l'écran d'installation. Les modifications que vous apportez sont visibles dans l'aperçu de l'écran affiché dans la partie inférieure droite de la boîte de dialogue. Si vous souhaitez utiliser une couleur unie, sélectionnez la même couleur avec les deux boutons.

**Texte** - Utilisez ce bouton pour sélectionner une couleur pour le texte apparaissant sur l'écran d'installation. Les modifications que vous apportez sont visibles dans l'aperçu de l'écran affiché dans la partie inférieure droite de la boîte de dialogue.

**Note :** *la traduction des messages utilisés par le programme d'installation peut être réalisée à l'aide de l'option **Langue** accessible grâce à la commande **Paramètres** du menu **Projet**.*

## Menu Options

### **Commande Afficher la grille magnétique**

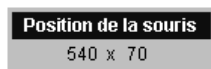
En activant cette option, vous mettez en place une grille sur la fenêtre d'édition afin de faciliter l'alignement des objets. Cette grille n'apparaît pas dans la publication compilée. Notez que la grille devient magnétique (c'est-à-dire que les objets sont attirés par le noeud de la grille qui est le plus proche) lorsque l'option **Suivre la grille** est activée. L'espace séparant les différentes lignes constituant la grille peut être spécifié à l'aide de la commande **Paramétrer la grille**.

### **Commande Suivre la grille**

Cette option rend magnétique la grille (voyez aussi la commande **Paramétrer la grille**). En d'autres termes, les objets qui seront dessinés, déplacés ou redimensionnés seront attirés par le noeud le plus proche.

### **Commande Afficher la position de la souris**

L'activation de cette option permet d'afficher une petite fenêtre contenant les coordonnées du pointeur de votre souris.



Elles se présentent sous la forme : **nombre de pixels horizontaux X nombre de pixels verticaux**, et sont mesurées à partir de l'angle supérieur gauche de l'écran. Lorsque vous déplacez un objet, la position indiquée est celle de l'angle supérieur gauche de l'objet. Lorsque vous dessinez un objet, la fenêtre indique la taille de l'objet tel qu'il apparaît (horizontal X vertical). Cette fenêtre n'a d'intérêt que pour l'édition et n'est pas visible dans votre publication compilée.

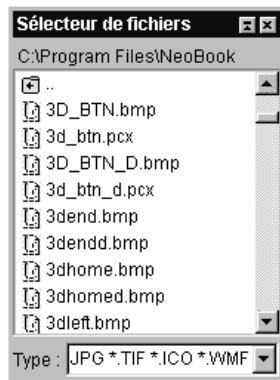
## **Commande Afficher les infos de débogage**



Le fait d'activer cette option (en la cochant) permet d'afficher une petite fenêtre déroulante qui vous indique ce qui se passe (les commandes et les variables qui sont envoyées vers la publication) lorsque vous testez vos publications

## **Commande Afficher le sélecteur de fichiers**

Lorsque cette option est activée, une petite fenêtre apparaît pour afficher les répertoires et les fichiers sur votre ordinateur.



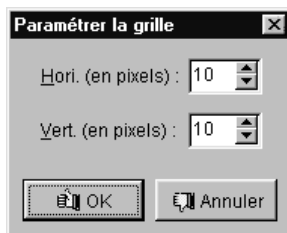
Vous pouvez glisser dans votre publication des fichiers directement depuis ce menu déroulant, et le contenu des fichiers est placé dans la page active. C'est le moyen le plus rapide pour importer plusieurs fichiers texte / graphique / son / animation / vidéo dans votre page.

## **Commande Afficher les images**

Lorsque cette option est désactivée, les images sur vos pages sont remplacées par des cadres contenant un X, ce qui permet de réduire le temps pris par l'ordinateur doté d'un sous-système vidéo un peu lent pour redessiner l'écran. Les images seront visibles dans la publication compilée.

## Commande Paramétrer la grille

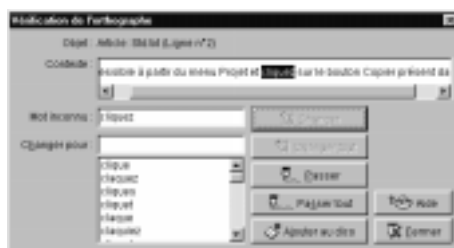
Cette commande vous permet de spécifier la distance (exprimée en pixels) qui sépare les points de la grille magnétique.



Lorsque l'option **Suivre la grille** est activée, les objets sont attirés comme par un aimant vers le point le plus proche appartenant à la grille. Cette possibilité facilite le tracé et l'alignement des objets lorsque vous les dessinez, les redimensionnez ou les déplacez.

## Commande Vérifier l'orthographe

Cette fonction permet de vérifier votre texte en identifiant les mots mal orthographiés et en les corrigeant. Lorsque le pointeur de votre souris est placé sur cet item de menu, vous avez trois champs possibles où la vérification peut s'appliquer : **Tout le projet**, **Cette page** ou le ou les **Objets sélectionnés** sur la page.



Si des mots mal orthographiés ou inconnus sont localisés dans votre texte, ils sont affichés dans la zone **Mot inconnu**. Au-dessus, la zone **Contexte** montre comment le mot est utilisé dans le texte. La zone **Changer pour** suggère un mot de remplacement, et, au-dessous, est proposée une liste d'autres suggestions à partir desquelles vous pouvez faire votre choix.

Pour accepter la graphie suggérée, cliquez simplement sur le bouton **Changer**. Pour corriger toutes les occurrences de ce **Mot inconnu** se retrouvant dans le texte, cliquez sur le bouton **Changer tout**.

Pour laisser tel quel le **Mot inconnu**, cliquez sur le bouton **Passer**. Si vous cliquez sur le bouton **Passer tout**, toutes les occurrences du **Mot inconnu** seront laissées sous leur forme d'origine.

Si le **Mot inconnu** est un mot que vous utilisez souvent, vous avez intérêt à cliquer sur le bouton **Ajouter au dico** pour placer le mot dans le dictionnaire, ce qui lui évitera d'être indiqué comme **Mot inconnu** lors des futures vérifications.

Si le mot suggéré dans la zone **Changer pour** n'est pas celui que vous souhaitez utiliser, vous pouvez cliquer sur l'un des autres mots proposés dans la zone au-dessous. Si aucun ne vous convient, vous pouvez taper le mot correct dans la zone **Changer pour** avant de cliquer sur le bouton **Changer**.

Utilisez le bouton **Fermer** pour mettre un terme à la vérification orthographique et revenir à l'édition du texte.

## Commande Préférences

Utilisez cette commande pour déterminer comment NeoBook Pro doit travailler. Ces options n'ont d'effet que sur les sessions d'édition; elles n'ont aucune incidence sur vos publications compilées (utilisez la commande **Paramètres** dans le menu **Projet** pour spécifier le mode de fonctionnement de la publication compilée). Les paramètres sont regroupés sur trois zones accessibles par des onglets : **Paramètres généraux**, **Utilitaires** et **Editeur d'action**. Cliquez sur le bouton **OK** pour reprendre l'édition en tenant compte des nouveaux paramètres, ou sur **Annuler** pour ne pas modifier les paramètres.

### Paramètres généraux



Cochez la case **Annulation activée** pour activer la fonction **Annulation**. La désactivation de l'annulation peut améliorer les performances de certains ordinateurs assez lents.

Activez l'option **Créer des fichiers de sauvegarde** si vous désirez qu'une copie de la dernière version enregistrée soit conservée lorsque vous enregistrez vos publications. Le fichier de sauvegarde reçoit l'extension **.BAK** pour son nom de fichier. Bien que la création de fichiers de sauvegarde soit gourmande en espace disque, elle peut s'avérer très précieuse si votre publication est endommagée (par Windows, l'utilitaire de compression de disque, une panne de courant, des secteurs défectueux, etc.) Ne tentez JAMAIS d'enregistrer un fichier endommagé, car cela peut écraser votre sauvegarde. Au lieu de cela, si vous vous apercevez que votre publication a été endommagée, utilisez votre gestionnaire de fichiers (par exemple, l'Explorateur, QuikMenu, etc.) pour renommer le fichier de sauvegarde en fichier de présentation (par exemple de EXEMPLE.BAK en EXEMPLE.PUB) avant de tenter d'enregistrer la publication endommagée. De cette façon, dans le pire des cas, vous ne perdrez que les dernières modifications que vous avez apportées, depuis la dernière fois que vous avez édité votre publication. Cochez la case **Mise à jour auto des fichiers texte/image** si vous voulez que NeoBook Pro affiche les modifications que vous avez apportées aux textes et aux images à l'aide d'autres logiciels. Si vous ne cochez pas cette case, NeoBook Pro affichera les articles/images sous la forme qu'ils avaient lorsqu'il

Vous pouvez choisir entre deux types de boîtes de dialogue pour sélectionner des fichiers : celles du style de l'Explorateur de Windows, ou celle du sélecteur de fichiers de NeoBook Pro (qui vous permet d'obtenir un aperçu de vos fichiers avant de les charger). Vous pouvez également choisir la «mascotte» que NeoBook Pro utilise dans ses propres boîtes de dialogue (notez, toutefois, que ces images N'apparaissent PAS dans vos publications compilées).

Paramètres généraux [Outils de gestion de fichiers] [Outils de gestion de fichiers]

Lieu de l'édition de fichiers (par la commande Edition -> Coler / Edition):

☒ Utiliser l'application associée par défaut dans la base de registres

☐ Utiliser l'éditeur spécifié ci-dessous :

Exécuter: NOTEPAD.EXE


Légende: C:\Program Files\Foxit Software\Foxit Reader\Foxit Reader.exe

Générer: C:\IMPROVISED\COMPACT\ACLEFESTUD.EXE

Valeur: MC-LAYER.EXE

NOTE: Les applications ci-dessus sont également utilisées lors de la relation de fichiers par la commande Edition -> Coler / Edition

[OK] [Annuler] [Appliquer]

Pour spécifier vos propres éditeurs, cliquez sur l'option **Utiliser l'éditeur spécifié ci-dessous**. Tapez l'emplacement et la commande correspondant à chaque éditeur, texte, image, son et vidéo. Vous pouvez également parcourir votre disque dur et faire votre sélection parmi les fichiers présents sur votre système en cliquant sur le bouton  qui se trouve à la droite de chaque zone de saisie.

Paramètres globaux Unitaires **Options d'affichage**

Couleur d'erg-plan: VioletGris

Couleur du texte: VioletGrisText OK Entée...

Apparence

```

A l'heure de l'été
Au fil du temps, le monde change
Où l'on se trouve
Et on
S'agit de
Au fil du temps, le monde change
Où l'on se trouve
Et on
S'agit de
  
```

OK Annuler Aide

Utilisez cette section pour spécifier les couleurs et la police devant être utilisées dans la fenêtre de l'éditeur d'action.

## **Menu Fenêtre**

### ***Commande Mosaïque verticale***

Lorsque cette option est activée, chaque publication devant être éditée sera placée dans une fenêtre qui s'étale du haut de l'écran vers le bas. Des fenêtres multiples sont placées côte à côte.

### **Commande Mosaïque horizontale**

Lorsque cette option est activée, chaque publication devant être éditée sera placée dans une fenêtre qui s'étale de la gauche de l'écran vers la droite. Des fenêtres multiples sont placées l'une au-dessus de l'autre.

### ***Commande Cascade***

Lorsque cette option est activée, les publications qui seront ouvertes dans NeoBook Pro seront placées dans des fenêtres d'édition qui se chevaucheront.

### ***Commande Centrer la page dans la fenêtre***

Parfois, lorsque vous redimensionnez les fenêtres contenant vos publications, vous pouvez perdre la trace de l'endroit de la fenêtre où votre page se trouve. Utilisez cette commande pour centrer rapidement la page dans la fenêtre active.

## **Menu Aide**

### ***Commande Rubriques d'aide***

Cette commande du menu **Aide** permet d'accéder au système d'aide de NeoBook Pro.

### ***Commande A propos de***

En utilisant cette commande, vous affichez des informations concernant NeoBook Pro et la façon de contacter WSKA ou NeoSoft Corp. pour obtenir des mises à jour et accéder au support technique.

# Comment faire pour...

---

## Paramétrer un bouton




Lorsque vous créez ou éditez un bouton ou une zone sensible (=hotspot), vous devez effectuer des choix parmi les options contrôlant le mode d'utilisation du bouton et comment il doit réagir lorsque l'utilisateur clique sur lui. Utilisez la commande **Exécuter** et la fenêtre de débogage pour tester les boutons. Les options possibles pour chaque bouton sont regroupées sur trois pages accessibles par des onglets : **Paramètres généraux**, **Style du bouton** et **Action**.

### Paramètres généraux



Vous pouvez placer une courte description, des instructions, etc. sur le bouton. Utilisez la zone **Texte** pour taper ce qui doit apparaître sur le bouton.

Vous pouvez spécifier la fonte et la taille du texte à l'aide des outils s'appliquant à la **Fonte** et qui se trouvent dans la palette **Outils**.

Vous pouvez également indiquer le type d'alignement du texte figurant sur le bouton en utilisant l'un des trois boutons proposés : à Gauche , Centré  ou à Droite .

Si vous voulez donner la possibilité à l'utilisateur de cliquer ou de taper une touche sur le clavier pour activer le bouton, vous pouvez taper la touche à utiliser dans la zone **Raccourci**. Vous pouvez utiliser une touche unique qui ne sert pour aucun autre bouton de la page, ou même une combinaison de touches (telle que CTRL + R). Notez que vous devriez donner à votre utilisateur une indication concernant la touche permettant d'activer le bouton.

La plupart des auteurs utilisent un caractère souligné dans le texte qui apparaît sur le bouton. (vous placez un accent circonflexe «^» devant la lettre à souligner).

Une autre méthode consiste à changer votre texte de façon à obtenir quelque chose comme «*P=Revenir à la Page Précédente.*»

## Style du bouton



***Vous avez le choix entre quatre Types différents :***

- Lorsque l'utilisateur clique sur un bouton poussoir (ou qu'il tape le raccourci correspondant), une **Action** se produit (comme par exemple le passage à une autre page). C'est le type de bouton le plus simple et le plus courant. Si vous préférez créer votre propre forme de bouton, vous pouvez spécifier les images qui doivent être utilisées lorsque le bouton est **Sorti** (non cliqué) ou **Enfoncé** (cliqué). Vous pouvez créer et éditer ces images dans un logiciel d'édition d'icônes (tel que Icon Editor de NeoSoft), dans votre programme de dessin ou votre éditeur d'image. (Notez que le pixel dans le coin inférieur gauche de ces images sera considéré par NeoBook Pro comme portant la couleur que vous souhaitez être transparente. Le fond de la page sera visible au travers de tous les pixels de cette couleur.)
- Si vous choisissez **Texte**, votre utilisateur verra apparaître une boîte de dialogue dans laquelle il pourra taper des informations.



Ces données pourront ensuite être enregistrées dans une variable en spécifiant un «*Nom de variable*» unique et écrite dans un fichier, etc. (voyez la rubrique **Action**, ci-après). Vous pouvez aussi spécifier le nombre de caractères (jusqu'à 255) que l'utilisateur peut taper dans cette zone.

- Le type **Case à cocher** permet à votre utilisateur de dé(sélectionner) des options multiples, alors que le bouton radio est intéressant lorsque vous voulez limiter le choix à un seul item (c'est-à-dire qu'une seul bouton radio peut être sélectionné à la fois, les autres étant désélectionnés automatiquement dès que l'un est choisi). Les deux types **Case à cocher** et **Bouton Radio** nécessitent que vous indiquiez un nom de variable (qui peut être écrit dans un fichier, etc., voyez la rubrique **Action**, ci-après). Vous pouvez aussi spécifier si l'état initial du bouton, sélectionné ou non coché.



## Action

Cette section vous permet de spécifier ce qui doit se passer lorsque le bouton est pressé. Il peut déclencher une action unique (telle que la passage à la page suivante) ou une succession d'actions (telles que l'affichage d'un message, puis la diffusion d'un fichier son).



La définition de la plupart des commandes déclenchées est très facile. Cliquez simplement sur la flèche **Insérer une action** ➔, et choisissez une action dans la liste. Une courte description de chaque commande est affichée dans une petite fenêtre jaune lorsque vous vous déplacez dans la liste des commandes à l'aide de la souris.



Si, après que vous ayez sélectionné une commande, NeoBook Pro a besoin de davantage d'informations (telles que le nom de la page vers laquelle aiguiller les utilisateurs), une boîte de dialogue apparaît pour vous permettre de fournir des détails.












Toutes les actions qu'un bouton peut déclencher figurent dans une liste que vous trouverez dans la rubrique **Action**.

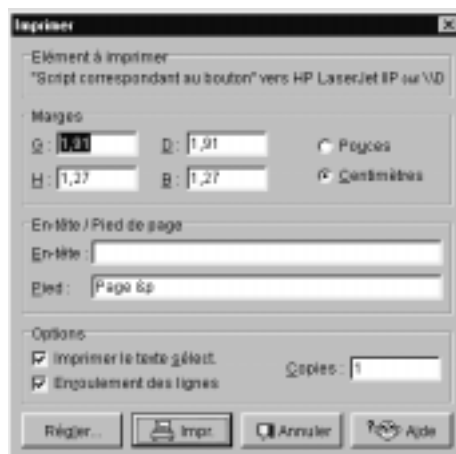
Une fois que vous avez sélectionné une action, le texte de la commande est écrit dans la zone d'édition. Vous pouvez choisir une autre commande si vous voulez qu'un bouton unique puisse déclencher plusieurs actions. Lorsque l'utilisateur actionne un bouton, les actions sont réalisées dans l'ordre où elles sont placées dans la liste.

Vous pouvez utiliser les outils classiques couper/coller pour modifier l'ordre de la liste. Si vous voulez éditer une commande, cliquez simplement sur la ligne qui lui correspond, et vous pouvez changer n'importe lequel de ses paramètres.

***Une série de boutons vous permettent de réaliser les opérations les plus courantes :***

-  Importer du texte à partir d'un fichier
-  Enregistrer le texte dans un fichier
-  Imprimer le texte
-  Couper
-  Copier
-  Coller
-  Supprimer
-  Afficher l'éditeur plein écran

Si vous imprimez à partir du bouton , vous voyez s'afficher un boîte de dialogue vous demandant des informations complémentaires :



L'en-tête **Élément à imprimer** vous indique le nom du fichier actuellement chargé ainsi que le périphérique d'impression de Windows et le port vers lequel le fichier sera envoyé.

**Marges** vous permet d'ajuster l'espace non imprimé autour de la feuille de papier. Notez que de nombreuses imprimantes ne peuvent pas imprimer sur cette bande de papier, ce qui signifie qu'il est possible que vous deviez augmenter la marge afin d'éviter que des portions de votre texte soient rognées. Vous pouvez spécifier les mesures en pouces ou centimètres en cliquant sur les boutons radio qui se trouvent dans la partie droite de la boîte de dialogue. Si le fichier que vous imprimez est une image, les marges ne sont pas disponibles et l'image sera centrée sur la page.

**En-tête/Pied de page** vous permet d'imprimer une ligne de texte en haut et/ou en bas de chaque feuille imprimée. Utilisez le code «&f» pour insérer automatiquement le nom du fichier soit dans l'en-tête, soit dans le pied de page. Vous pouvez également utiliser le code «&p» pour insérer des numéros de page dans le texte de l'en-tête ou du pied de page. «&d» permet d'insérer la date du jour, et «&t» l'heure actuelle. Si vous voulez imprimer le caractère «&» dans l'en-tête ou le pied de page, tapez «&&».

D'autres **Options** d'impression vous permettent de n'imprimer que la partie du texte que vous avez mise en surbrillance, d'imposer aux longues lignes de passer automatiquement à la ligne suivante afin de tenir compte de la taille du papier qu'utilise votre imprimante, et d'envoyer des copies multiples à l'imprimante.

Utilisez le bouton **Régler** pour changer l'orientation, l'alimentation du papier ou d'autres paramètres d'impression que Windows doit intégrer. Le bouton **Imprimer** lance le processus d'impression, alors que le bouton **Annuler** vous permet de revenir à l'aperçu sans imprimer.

## Insérer des liens hypertexte dans des fichiers texte

Des codes hypertexte peuvent être insérés dans des fichiers texte pour permettre aux personnes qui vous lisent de passer à une autre section, etc. Vous pouvez procéder à cette insertion dans vos fichiers texte lors de leur création ou de leur modification à l'aide de n'importe quel éditeur de texte ASCII/ANSI. Il est également possible d'insérer des commandes hypertexte dans les titres et les légendes créés à l'aide de l'outil **Titre**.

### Actions

Les actions sont mise en oeuvre de la même façon que pour les boutons et les hotspots (= zones sensibles). Les commandes que vous pouvez utiliser sont décrites dans le **Guide de référence des actions**. Faites simplement précéder la commande par **^L** suivi du mot qui doit devenir «cliquable», c'est-à-dire être mis en évidence et auquel vous voulez attribuer un lien. Faites suivre ce mot d'un signe égale (=) puis tapez la **commande** dans le texte exactement comme elle apparaîtrait pour un bouton. Terminez le lien avec les caractères **^I** (assurez-vous d'avoir bien utilisé un **L majuscule** avant le lien et un **I minuscule** à la fin du lien).

En résumé : **^Lmot-cliquable=commande^I**

---

Exemple:

---

«Le grand héron bleu a mangé beaucoup de ^Lgoujons=Gotopage «Poissons»^I pendant que ...»

apparaîtra sous la forme suivante :

«Le grand héron bleu a mangé beaucoup de goujons pendant que...» et le fait de cliquer sur le mot souligné «goujons» fera passer vos lecteurs à la page «Poissons» de votre publication.

---

**Astuce :** *si vous n'arrivez pas à vous souvenir de la syntaxe d'une commande, lancez NeoBook Pro en même temps que votre éditeur de texte. Créez un bouton et utilisez la boîte de dialogue permettant de définir une action pour que NeoBook Pro écrive la commande correspondant à l'action que vous voulez placer dans le texte. Utilisez ensuite la fonction Copier pour placer votre commande dans le presse-papiers puis faites appel à la fonction Coller de votre éditeur de texte pour insérer la commande dans votre fichier texte.*

### Sauter à l'intérieur du document

NeoBook Pro permet de sauter directement vers une autre section du même document. Pour ce faire, vous devez insérer deux codes : le premier pour mettre en évidence le texte sur lequel le lecteur pourra cliquer, et le second pour placer une marque invisible au point de destination lorsque le lecteur aura cliqué sur le lien hypertexte.

Le lien est créé en faisant précéder la commande de saut par **^L** suivi du mot qui doit devenir «cliquable», c'est-à-dire être mis en évidence et auquel vous voulez attribuer un lien. Faites suivre ce mot d'un signe égale (=), puis tapez le mot que vous voulez utiliser comme marque de

destination. Terminez le lien avec **^I** (assurez-vous d’avoir bien utilisé un **L majuscule** avant le lien et un **l minuscule** à la fin du lien).

En résumé : **^Lmot-cliquable=:destination^I**

---

Exemple:

---

*Pour passer directement à l’histoire, ^LAPPUYEZ-ICI=:POINT-DE-CHUTE^I*

s’affichera de la façon suivante :

*Pour passer directement à l’histoire, **APPUYEZ-ICI** - et le fait de cliquer sur le mot «APPUYEZ-ICI» imposera à NeoBook Pro d’amener le lecteur sur la partie du texte contenant le repère «POINT-DE-CHUTE».*

---

Pour marquer l’endroit du texte que le saut doit atteindre, tapez **^M** suivi du mot que vous utilisez comme marque de destination, puis terminez par **^m** (assurez-vous d’avoir bien utilisé un **M majuscule** avant le lien et un **m minuscule** à la fin de la marque).

**^MPOINT-DE-CHUTE^m**

Notez que vous ne pouvez pas sauter d’un document à un autre, ni combiner un saut avec d’autres actions.

## Formater du texte

Vous pouvez utiliser les codes de formatage de texte suivants lorsque vous créez un article à l’aide de votre éditeur de texte. Ceux-ci peuvent être insérés dans le texte en utilisant le caractère «^» (accent circonflexe). Ce n’est pas la touche CTRL, mais le véritable caractère «^»).

**Note :** *Du fait que les fichiers texte ASCII ne contiennent pas d’informations concernant la mise en forme des paragraphes, vous devez placer un double retour chariot (ENTREE-ENTREE) à la fin de chaque paragraphe pour indiquer à NeoBook Pro d’arrêter à cet endroit.*

### Gras

Utilisez le code «**^B**» au début de la section que vous voulez afficher en caractères gras. Pour désactiver l’attribut Gras, placez le code «**^b**» à la fin de la portion de texte devant être écrite en gras.

---

Exemple :

---

En tapant :

«Je veux un **^Bmeilleur^b** salaire.» vous obtenez :

«Je veux un **meilleur** salaire.»

---

## Italique

Utilisez le code «**^I**» au début de la section que vous voulez afficher en italique. Pour désactiver l'attribut Italique, placez le code «**^i**» à la fin de la portion de texte devant être écrite en italique.

---

Exemple :

En tapant :

«Je veux un **^I**meilleur<sup>i</sup> salaire.» vous obtenez :

«Je veux un *meilleur* salaire.»

---

## Souligné

Utilisez le code «**^U**» au début de la section que vous voulez afficher en texte souligné. Pour désactiver l'attribut Souligné, placez le code «**^u**» à la fin de la portion de texte devant être souligné.

---

Exemple :

En tapant :

«Je veux un **^U**meilleur<sup>u</sup> salaire.» vous obtenez :

«Je veux un meilleur salaire.»

---

## Vidéo inverse

Utilisez le code «**^R**» au début de la section que vous voulez afficher en vidéo inverse (c'est-à-dire en texte blanc sur fond noir). Pour revenir à un affichage normal, placez le code «**^r**» à la fin de la portion de texte devant être inversé.

---

Exemple :

En tapant :

«Je veux un **^R**meilleur<sup>r</sup> salaire.» vous obtenez :

«Je veux un meilleur salaire.»

---

## Couleur

Utilisez le code «**^Px**» (x étant un nombre compris entre 0 et 15) au début de la section que vous voulez afficher en couleur. Pour désactiver l'attribut Couleur, placez le code «**^p**» à la fin de la portion de texte devant être écrite en couleur.

---

Exemple :

En tapant :

«Je veux un **^P4**meilleur<sup>p</sup> salaire.» vous obtenez :

«Je veux un meilleur salaire.» avec le mot «meilleur» écrit en bleu marine.

---

---

## Codes des couleurs

---

0	Noir
1	Marron
2	Vert
3	Olive
4	Marine
5	Violet
6	Sarcelle
7	Gris foncé
8	Gris clair
9	Rouge
10	Vert fluo
11	Bleu
12	Fuchsia
13	Cyan
14	Jaune
15	Blanc

---

## Taille de la fonte

Utilisez le code «**^Fy**» (y étant le nombre de points, c'est-à-dire la taille de la fonte) au début de la section que vous voulez afficher avec une fonte de taille déterminée. Pour désactiver l'attribut Taille de la fonte, placez le code «**^f**» à la fin de la portion de texte à écrire avec la taille de fonte spécifiée.

---

Exemple :

---

En tapant :

«Je veux un ^F20meilleur^f salaire.» vous obtenez :

«Je veux un **meilleur** salaire.» avec le mot «meilleur» écrit avec une taille de 20 points.

---

**Astuce :** *n'hésitez pas à combiner les codes afin de réaliser du rouge gras, du jaune souligné, un lien hypertexte bleu marine, et toute autre combinaison dont vous pouvez avoir besoin.*

---

Exemples :

---

1. En tapant :

«Je veux un ^P9^Bmeilleur^b^p salaire.» vous obtenez :

«Je veux un meilleur salaire.» avec le mot «meilleur» écrit en gras et en rouge.

2. En tapant :

«Je veux un ^P9^B^Umeilleur^u^b^p salaire.» vous obtenez :

«Je veux un **meilleur** salaire.» avec le mot «meilleur» écrit en gras, souligné et en rouge.

---

3. En tapant :

«Je veux un ^F20^P9^B^Umeilleur^f^u^b^p salaire.» vous obtenez :

«Je veux un **meilleur** salaire.» avec le mot «meilleur» écrit en gras, souligné et en rouge avec une police 20 points.

4. En tapant :

«^P12^F6Mais je comprends vos difficultés, Monsieur le Directeur.^f^p» vous obtenez :

«Mais je comprends vos difficultés, Monsieur le Directeur.» écrit en fuchsia (il n'y a pas de rose plus clair) avec une discrète police 6 points.

5. En tapant :

«^P12^F6Mais je comprends vos difficultés, Monsieur le Directeur. ^f^p^LAu revoir=PlaySoundFile«C:\NeoBook\Présentations\Demande d'augmentation\GoodBye.wav» «NORMAL»^l^r, Monsieur le Directeur, je vous prie de m'excuser de vous avoir dérangé dans votre si difficile travail.», vous obtenez :

«Mais je comprends vos difficultés, Monsieur le Directeur.» écrit en fuchsia (il n'y a pas de rose plus clair) avec une discrète police 6 points, suivi de :

«Au revoir, Monsieur le Directeur, je vous prie de m'excuser de vous avoir dérangé dans votre si difficile travail.» dans laquelle le mot «Au revoir» est cliquable, ce qui signifie qu'en cliquant sur lui, vous déclenchez la diffusion de la petite musique apaisante qui se trouve dans le fichier GoodBye.wav (il s'agit d'un exemple !).

---

## Tabulation

Pour décaler du texte par rapport à la marge, insérez un code «^T» immédiatement suivi d'une valeur, représentant le nombre d'espaces de la largeur d'un M. Pour aligner du texte à partir d'un point précis dans une ligne, insérez un «^S» suivi du nombre d'espaces voulu pour le décalage.

---

Exemple :

En tapant : «Je veux ^T16 un meilleur salaire.» vous obtenez :

«Je veux                      un meilleur salaire.»

---

## Centré

Si le code correspondant au centrage est inclus dans une ligne en compagnie d'autres codes décrits ci-dessus, le code «^C» doit être le plus à l'intérieur. Mettez un terme au centrage à l'aide de «^c».

---

Exemple :

En tapant : «^B^CLogiciels à vendre^c^b» vous obtenez :

«Logiciels à vendre»

---

## Accent circonflexe

Si vous avez besoin d'afficher le caractère «accent circonflexe» dans votre article, tapez deux accents circonflexes non séparés par un espace.

---

Exemple :

En tapant :


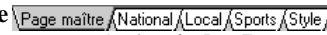
«Eric aime bien les ^^ !» vous obtenez :

«Eric aime bien les ^ !»

---

## Comprendre la notion de page maître

Si vous avez des éléments (boutons, images, ...) qui doivent être utilisés sur la plupart (voire toutes) les pages de votre publication, vous gagnerez du temps à les créer sur la page maître, et demander leur affichage automatique sur les autres pages, ce qui vous évite d'avoir à les recréer à chaque fois. Utilisez la commande **Page|Afficher les objets maîtres** pour que les objets de la page maître soient affichés sur une autre page.

Pour créer une page maître, cliquez simplement sur le bouton central du clavier  dont dispose NeoBook Pro, sélectionnez l'onglet **Page maître**  dans la partie inférieure de la fenêtre de NeoBook Pro, ou utilisez la commande **Atteindre-Page maître** dans le menu **Page**. Utilisez les **outils** pour créer des boutons, des éléments graphiques, etc. comme vous le feriez pour n'importe quelle autre page.

Le fait de placer dans la page maître des items qui se répètent dans toute la publication, au lieu de les placer individuellement sur chaque page, peut réduire de façon significative la taille de votre publication et augmenter sa vitesse d'exécution. Cette méthode peut également vous faire gagner du temps dans la création de votre publication. Et que faire si vous voulez que certains éléments de la page maître soient affichés sur une page particulière, mais pas d'autres ? Il suffit de dessiner un autre objet au-dessus de celui que vous ne voulez pas voir s'afficher.



# Votre première publication en 14 étapes

---

Cette rubrique vous prend par la main pour vous permettre de créer, étape par étape, votre première publication NeoBook Pro.

Même après vous être familiarisé avec l'interface et le mode de fonctionnement des outils, il est normal que vous ne maîtrisiez pas parfaitement le placement de votre propre texte, de vos images, des boutons d'action, etc. en vue de réaliser un travail plus élaboré. Nous vous conseillons vivement d'étudier la façon dont sont construits les différents types de publications en examinant les fichiers exemples qui accompagnent NeoBook Pro (utilisez la commande **Fichier|Ouvrir** pour les charger). Vous pouvez même modifier ces exemples pour les adapter à vos besoins.

La construction d'une publication est vraiment simple, même si pour des raisons de clarté dans nos explications nous avons dû ici la découper en de nombreuses étapes.

## Etape 1- Démarrer NeoBook Pro


Lorsque vous lancez NeoBook Pro, une nouvelle publication vide est chargée dans la zone d'édition qui occupe la partie principale de l'écran. La palette **Outils**, flottante, contenant les outils dont vous avez besoin pour éditer votre publication est également présente.

## Etape 2- Lier NeoBook Pro à un autre logiciel

Si c'est la première fois que vous utilisez le logiciel, vous aimerez sûrement lier NeoBook Pro à vos utilitaires préférés : éditeur de texte, programme de dessin et/ou éditeur de sons afin de vous simplifier la création et la modification de fichiers texte, graphiques et audio.

- Sélectionnez le menu **Options** dans la barre des menus qui se trouve en haut de l'écran.
- Ensuite, choisissez la commande **Préférences** qui figure au bas du menu déroulant, puis cliquez sur l'onglet **Utilitaires**.



- Tapez le nom de fichier ainsi que le chemin dans les zones correspondantes pour chaque type de programme, ou cliquez simplement sur le bouton  qui se trouve à la droite de la zone de saisie

pour parcourir les fichiers et les répertoires de votre ordinateur.

Une fois que vous avez indiqué vos préférences, vos choix sont automatiquement pris en compte chaque fois que vous lancez NeoBook Pro.

## Etape 3- Paramétrer la publication

Nous pouvons maintenant commencer à travailler sur la publication elle-même.

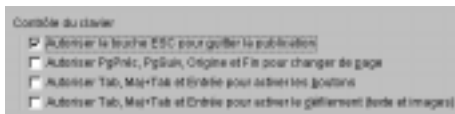
- Premièrement, cliquez sur le menu **Projet** qui se trouve en haut de l'écran.
- Sélectionnez la commande **Paramètres** figurant dans ce menu. C'est à cet endroit que nous allons indiquer comment notre publication sera utilisée par les lecteurs. Vous voyez apparaître une boîte de dialogue comportant des onglets.



- Cliquez sur l'onglet **Taille/Couleurs** et choisissez une taille de 640x480.



- Ensuite, cliquez sur l'onglet **Contrôle d'accès** et paramétrez les cases à cocher de telle sorte que seule la case **Autoriser la touche ESC pour quitter** soit cochée.



- Cliquez sur l'onglet **Publication**, entrez votre nom en tant qu'**Auteur**.

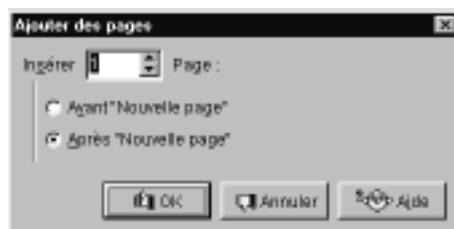


- Enfin, cliquez sur le bouton **OK**.

## Etape 4- Spécifier le nombre de pages


Nous pouvons maintenant spécifier le nombre de pages que doit comporter notre publication.


- Cliquez sur le menu **Page** qui se trouve en haut de l'écran, puis choisissez la commande **Ajouter** figurant dans ce menu.
- Comme il ne s'agit que d'un exemple, nous n'utiliserons que deux pages. Cliquez sur la zone **Insérer** pour ajouter une page **Après** la nouvelle page - il vous sera toujours possible d'y revenir par la suite et d'utiliser cette commande pour ajouter des pages supplémentaires.



- Cliquez sur le bouton **OK**.


## Etape 5- Garnir la page maître

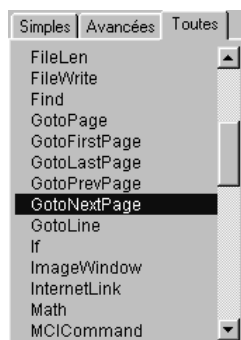
La page maître est utilisée pour spécifier les paramètres concernant le contrôle du changement de page et des autres objets qui apparaissent sur la plupart des pages de votre publication. Pour atteindre la page maître, sélectionnez le bouton central du clavier  qui se trouve en haut à droite de l'écran, ou sélectionnez le menu **Page** et choisissez la commande **Atteindre Page maître**. L'indicateur de numéro de page en bas à droite de l'écran indique maintenant **Page maître**.

- A l'origine, la page maître est vide.
- Choisissez l'outil **Bouton**  dans la palette **Outils**.
- Amenez le pointeur dans le tiers inférieur de la page.
- Pressez sur le bouton gauche de la souris et gardez-le enfoncé tandis que vous dessinez, en glissant, une zone de la taille du bouton que vous voulez créer. Une fois qu'elle a la taille désirée, relâchez le bouton de la souris. Ne vous inquiétez pas si le bouton n'est pas à l'emplacement exact ou n'a pas exactement la taille désirée, vous pourrez changer cela par la suite.

Une boîte de dialogue agrémentée de plusieurs onglets apparaît, vous permettant de déterminer l'apparence et les fonctions que réalise le bouton.



- Dans la section **Paramètres généraux**, tapez «Suivant» dans la zone **Texte**.
- Cliquez sur l'onglet **Action** puis sur le bouton **Insérer une action** .



- Déplacez-vous dans la liste jusqu'à ce que vous atteigniez «**GotoNextPage**» (= Atteindre la page suivante)
- Cliquez sur le mot «**GotoNextPage**» (= Atteindre la page suivante) et l'action correspondante s'inscrit dans la liste des commandes associées au bouton.
- Maintenant vous pouvez cliquer sur le bouton **OK** pour indiquer à NeoBook Pro que vous êtes satisfait de ces paramètres.

Le bouton que vous venez juste de créer sera dessiné une fois que vous aurez sélectionné **OK**. Notez que ce bouton est entouré de huit petites boîtes noires.








Elles indiquent que l'objet (qui, dans ce cas, est un bouton) est actuellement sélectionné et que vous pouvez changer ses caractéristiques. Si vous cliquez à l'aide de l'outil **Flèche** sur d'autres objets ou d'autres zones, le bouton sera alors désélectionné. Au contraire, en cliquant sur un item non sélectionné, vous le sélectionnez et pour se mettre en évidence, il s'entoure de petites boîtes noires.

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur une des boîtes noires et gardez le doigt enfoncé, puis glissez le pointeur à un autre endroit avant de relâcher le bouton afin de redimensionner la zone.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris au centre de la zone sélectionnée et gardez le doigt enfoncé, puis glissez-la jusqu'à son nouvel emplacement.
- Avec votre nouveau bouton sélectionné, choisissez, dans le menu **Edition** en haut de l'écran, la commande **Dupliquer**. Un deuxième bouton, identique au premier, apparaît sur votre écran.
- Utilisez votre souris pour glisser ce deuxième bouton jusqu'à l'accoler au premier.
- Sélectionnez ce nouveau bouton et choisissez le menu **Edition** en haut de l'écran.
- Sélectionnez **Editer l'objet** dans ce menu et tapez «*Précédent*» dans la zone **Texte**.
- Cliquez sur l'onglet **Action**, puis sélectionnez la commande «**GotoNextPage**» (= Atteindre la page suivante) figurant dans la liste. Utilisez la touche **Suppr** du clavier pour supprimer la commande (ou cliquez sur l'icône **Poubelle**). Ensuite, cliquez sur le bouton **Insérer une action**, déroulez la liste et cliquez sur «**GotoPrevPage**» (= Atteindre la page précédente).
- Finalement, cliquez sur **OK** - vous venez de créer un second bouton !

## Etape 6- Utiliser la palette Outils

A ce moment, vous pouvez souhaiter positionner différemment les deux boutons en utilisant la souris pour sélectionner et glisser chacun d'eux vers un nouvel emplacement. Vous pouvez également ajouter des lignes guides, des formes géométriques et d'autres éléments graphiques qui se retrouveront sur la plupart des pages de votre publication.

- Cliquez sur l'un des outils : ligne , rectangle  ou ellipse , puis utilisez la même technique que lorsque nous avons créé le premier bouton. Si vous faites une erreur, utilisez la commande **Annuler** du menu **Edition** afin de revenir en arrière.
- Les options de changement de couleur, de motif, de contour et de fonte se trouvent dans la partie droite de la palette **Outils**.

- Cliquez sur le bouton **Palette**  ou sur le bouton de déroulement  pour agrandir ou réduire l'espace occupé par la palette. A partir de la palette agrandie, vous pouvez changer la couleur de remplissage de l'objet sélectionné, le motif de remplissage, la couleur du contour, l'épaisseur du contour, ainsi que son style. Si l'objet sélectionné contient du texte, vous pouvez en changer la fonte et la couleur.
- Si la palette **Outils** vous gêne à l'endroit où elle est placée, vous pouvez cliquer sur sa barre de titre et, tout en gardant enfoncé le bouton de la souris, glisser la palette vers un autre emplacement.

## Etape 7- La première page

Maintenant que nous avons placé sur la page maître deux boutons permettant de contrôler le passage d'une page à l'autre, nous pouvons continuer notre publication en créant la première page.

- Sélectionnez le menu **Page** en haut de l'écran.
- Choisissez la commande **Atteindre** dans ce menu.
- Sélectionnez la page 1 et cliquez sur le bouton **OK**.

Notez que l'indicateur de numéro de page en bas à droite de l'écran indique maintenant que vous vous trouvez en page 1 / 2. Comme celle-ci est la première que les lecteurs verront, nous devons lui donner un titre et quelques instructions expliquant comment utiliser la publication.

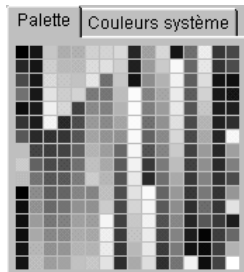
## Etape 8- Attributs de la page

Ensuite, changeons le fond de la page en y plaçant autre chose que du blanc. Pour ce faire, nous allons utiliser la commande **Attributs** qui se trouve dans le menu **Page**.

- Cliquez sur le menu **Page** en haut de l'écran.
- Sélectionnez la commande **Attributs**.
- Cliquez pour activer le bouton radio **Coul. unie**.




- A la droite de la zone **Coul. unie**, cliquez sur le bouton fléché pour faire apparaître une palette contenant les couleurs disponibles.



- Sélectionnez une couleur pour le fond de l'écran.
- Assurez-vous que la case **Afficher les éléments de la page maître** est cochée. Ce choix permet de rendre actifs sur cette page les boutons que nous venons juste de créer sur la page maître.
- Cliquez pour activer l'option **Copier sur toutes les pages** qui se trouve au bas de la boîte de dialogue, ce qui vous évite de devoir spécifier ces options pour les autres pages.

**Note :** *Si vous préférez utiliser une image de fond, au lieu d'une couleur, utilisez la zone **Papier peint** pour choisir un fichier image, plutôt que la zone **Coul. unie** comme dans l'exemple ci-dessus.*


## Etape 9- Placer un titre

Les légendes, les titres et les autres textes courts peuvent être insérés grâce à la palette **Outils**. et plus précisément à l'aide de l'outil **Texte de titre** .

- Cliquez sur l'outil **Texte de titre**.
- Amenez le pointeur sur la page écran et cliquez à l'endroit où vous voulez que le texte commence.
- Dans la zone **Titre**, tapez «Utilisez la souris pour cliquer sur les boutons» puis pressez sur la touche **Entrée** et tapez «La touche Echap permet de Quitter».




- Cliquez sur le bouton **OK**.
- Ensuite, amenez le pointeur vers le centre de la page, là où vous voulez placer le titre et cliquez.
- Dans la zone **Titre**, tapez «Affaires exceptionnelles»
- Cliquez sur le bouton **OK**.

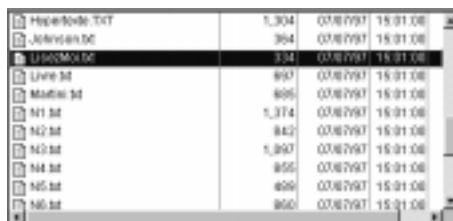
Vous pouvez choisir une fonte différente à l'aide de l'outil **Fonte**  qui se trouve dans la palette agrandie.

## Etape 10- Placer un texte long

Maintenant que la page initiale contient un titre et des instructions de base, nous pouvons nous concentrer sur la page contenant les informations principales de notre publication de deux pages. Pour cela, il nous faut passer à la deuxième page.

- Sélectionnez le menu **Page** en haut de l'écran.
- Choisissez **Atteindre...** dans ce menu.

- Sélectionnez la page 2 et cliquez sur le bouton **OK**. Notez que l'indicateur de numéro de page en bas à droite de l'écran indique maintenant que vous vous trouvez en page 2 / 2. Nous allons maintenant placer un gros bloc de texte dans la partie supérieure droite de la page.
- Cliquez sur l'outil **Article**  dans la palette **Outils**.
- Amenez le pointeur au centre de la page, et tout en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, dessinez, par glissement un cadre destiné à contenir le texte (vous pourrez le redimensionner par la suite).
- Trouvez le répertoire NEOBOOK (ou celui dans lequel vous avez installé le programme NeoBook Pro). Déplacez-vous dans la liste des fichiers et sélectionnez le fichier LISEZMOI.TXT (ou un autre fichier texte ASCII présent sur votre ordinateur).



- Cliquez sur le bouton **OK** et le texte sera inséré dans le cadre.


Si vous le désirez, vous pouvez changer les barres de défilement (ascenseurs), etc. à l'aide de la commande **Editer l'objet** figurant dans le menu **Edition**.



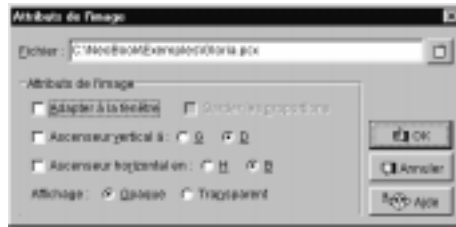
Les **Couleurs**, la **Fonte** et la ligne dessinant le **Contour** peuvent être modifiés à l'aide des différents outils de la palette (agrandie). Le texte de l'article peut être édité à l'aide de la commande **Créer|Editer** qui se trouve dans le menu **Edition**.

## Etape 11- Insérer une illustration

Maintenant, nous allons agrémenter cette page à l'aide d'une illustration.

- Choisissez l'outil **Image**  qui se trouve dans la palette **Outils**.
- Dessinez, par glissement un cadre destiné à accueillir l'image.
- Sélectionnez une image parmi les fichiers présents sur votre ordinateur.


Vous pouvez redimensionner l'image afin qu'elle s'adapte à celle du cadre, ajouter des barres de défilement, etc. à l'aide de la commande **Editer l'objet** qui se trouve dans le menu **Edition**.



L'image elle-même peut être éditée à l'aide de la commande **Créer/Editer** du menu **Edition**.

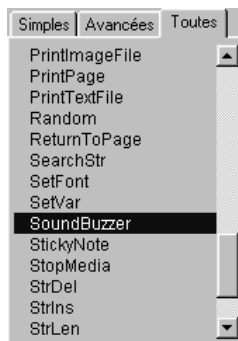
## Etape 12- Désactiver un bouton de la page maître

Du fait qu'il s'agit de la dernière page de notre publication-exemple, le lecteur ne doit pas pouvoir utiliser le bouton **Page suivante**. Nous allons donc désactiver ce bouton en dessinant un autre bouton qui viendra se placer au-dessus de l'autre qui est issu de la page maître.

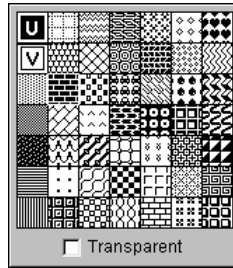
- Sélectionnez l'outil **Bouton**  dans la palette **Outils**.
- Dessinez, par glissement un bouton destiné à recouvrir le bouton **Page suivante**.
- Dans les **Paramètres généraux**, ne tapez rien dans la zone **Texte**.
- Choisissez le **Bouton poussoir** dans la section **Type de bouton**.



- Sélectionnez «*SoundBuzzer*» (= Vibreur) dans la liste **Insérer une action** (dans la section accessible par l'onglet **Action**).



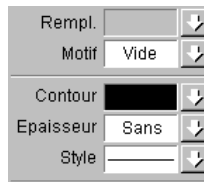
- Cliquez sur **OK**.
- Cliquez sur l'outil **Flèche** dans la palette **Outils**.
- Sélectionnez le bouton que vous venez juste de créer.



- Dans la palette **Outils** agrandie, sélectionnez un motif autre que «*Uni (U)*» ou «*Vide (V)*».

Cette procédure permet de créer un bouton qui «ombre» celui qui est placé au-dessous afin d'indiquer qu'il n'est plus disponible. Le bouton émettra un bip s'il est pressé.

## Etape 13- Boutons invisibles



Vous pouvez créer des zones sensibles qui, lorsqu'on clique sur elles, déclenchent l'affichage de texte, d'images, la diffusion de sons ou d'autres actions. Si vous avez envie d'essayer cela, créez un bouton qui ne contient aucun Texte. Choisissez «*Vide*» comme **Motif**, et «*Sans*» comme **Epaisseur**.

## Etape 14- Exécuter la publication

Vous pouvez tester votre publication en utilisant la commande **Exécuter** dans le menu **Projet**. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, et que vous voulez produire une publication électronique autonome, que vous pourrez distribuer, choisissez la commande **Compiler** dans le menu **Projet**, et attribuez un nom de fichier pour l'EXE autonome qui contiendra votre travail.

**Note :** *Si vous voulez revenir dans votre publication et y apporter des modifications, pensez à enregistrer votre travail à l'aide de la commande **Enregistrer** qui se trouve dans le menu **Fichier**.*



# Guide de référence des actions

---

Chaque bouton, page ou lien hypertexte dans NeoBook Pro réalise sa fonction en se basant sur des instructions indiquant à NeoBook Pro que faire et où aller.

Vous pouvez assigner plusieurs actions à chaque bouton, à chaque page ou à chaque lien hypertexte afin de doter votre publication de fonctions puissantes. Des actions multiples sont exécutées dans l'ordre où vous les avez placées dans la liste.

Pour que l'accès aux commandes disponibles soit plus facile, elles sont regroupées en deux catégories :

## 1. Actions simples

Vous pouvez construire des scripts simples sans avoir à mémoriser des codes compliqués. Il suffit d'utiliser l'outil **Insérer une action** dans la section **Action** lorsque vous éditez les attributs d'un bouton ou d'une page. Cet outil vous guide dans l'élaboration de l'action. Dans la plupart des cas, c'est dans la section **Simple** que vous ferez votre choix.

## 2. Actions avancées

Pour des publications plus complexes, vous pouvez choisir des fonctions accessibles dans la liste **Avancées**. Ces actions permettent à votre présentation de réaliser des calculs, de stocker des données fournies par l'utilisateur, etc. La plupart d'entre elles utilisent des variables pour stocker des données entrées par l'utilisateur ainsi que d'autres informations jusqu'à ce que vous les utilisiez dans un calcul, que vous les affichiez à un autre endroit, ou que vous les écriviez dans un fichier.

## Liens hypertexte

Vous pouvez être amené à vouloir déclencher des actions à partir d'un texte à l'aide de liens hypertexte. Pour créer un lien hypertexte, vous devez insérer les instructions dans le fichier texte, le titre ou l'intitulé lui-même.

Les codes correspondants à des actions peuvent également être ajoutés sous forme de liens hypertexte à l'intérieur de fichiers texte importés, ainsi que sur des boutons.

Les codes sont listés par ordre alphabétique, chaque action étant suivie de la syntaxe permettant de l'écrire, ainsi que d'une courte description. La plupart de ces commandes sont très simples, mais certaines d'entre elles peuvent devenir plus complexes lorsqu'elles réalisent des opérations qui s'imbriquent les unes dans les autres. Dans le doute, utilisez la commande **Insérer une action** pour structurer vos actions.

Vérifiez que les paramètres qui suivent l'action sont écrits entre guillemets (c'est-à-dire "xxx"). Notez enfin que les noms de variables peuvent être utilisés dans des équations et des traitements conditionnels.

---

## AlertBox - Boîte d'avertissement

---

Syntaxe :

**AlertBox** "titre" "message"

Afficher une boîte de dialogue contenant un titre, un message et un bouton OK.

---

## Balloon - Bulle

---

Syntaxe :

**Balloon** "message"

Afficher une bulle de bande dessinée contenant un message.

---

## CloseWindow - Fermer la fenêtre

---

Syntaxe :

**CloseWindow** "nom de la fenêtre"

Fermer une fenêtre préalablement ouverte à l'aide de la commande **ImageWindow** ( Fenêtre image) ou **TextWindow** ( Fenêtre texte).

Laisser "nom de la fenêtre" vide pour fermer toutes les fenêtres ouvertes.

---

## Delay - Délai

---

Syntaxe :

**Delay** "millisecondes"

Marquer une pause d'une durée spécifiée en millisecondes (qui sont des millièmes de seconde).

---

## DOSCommand - Commande DOS

---

Syntaxe :

**DOSCommand** "commande" "paramètres"

Exécuter une application ou une commande externe, DOS ou Windows.

Les paramètres sont des valeurs qui sont données au programme lorsqu'il est lancé (par exemple, le nom de fichier d'un document à charger, des options de la ligne de commande, etc.).

---

## Exit - Quitter

---

Syntaxe :

**Exit** "titre" "message"

Quitter la publication avec une (éventuelle) boîte de dialogue de confirmation.

Laissez vides les zones "titre" et "message" si vous voulez que l'utilisateur puisse quitter immédiatement sans qu'une boîte de dialogue s'affiche.

---

## **FileCopy** - Copier le fichier

---

Syntaxe :

**FileCopy** "nom du fichier source" "nom du fichier de destination"

Copier le contenu d'un fichier externe dans un nouveau fichier.

---

## **FileDelLine** - Supprimer la ligne du fichier

---

Syntaxe :

**FileDelLine** "nom du fichier" "numéro de ligne"

Supprimer une ligne spécifique dans un fichier de données externe.

Dans l'exemple ci-dessous, les lecteurs se voient demander s'ils veulent supprimer un item qui est stocké dans une ligne du fichier PARTS.DAT. Leur réponse est stockée dans une variable nommée "[Réponse]". Si la réponse est Oui (1), la ligne est supprimée du fichier.

```
    MessageBox "Supprimer" "Supprimer l'item n°[NumItem] ?"  
    "Oui|Non" "[Réponse]"  
    If "[Réponse]" "=" "1"  
        FileDelLine "parts.dat" "[NumItem]"  
    EndIf
```

---

## **FileErase** - Supprimer le fichier

---

Syntaxe :

**FileErase** "nom du fichier"

Supprimer un fichier externe.

---

## **FileInsLine** - Insérer une ligne dans le fichier

---

Syntaxe :

**FileInsLine** "nom du fichier" "numéro de la ligne à insérer"

Insérer une ligne vide dans un fichier de données externe.

L'exemple suivant permet d'insérer une nouvelle première ligne (ligne 1) dans le fichier PARTS.DAT.

```
    FileInsLine "parts.dat" "1"
```

---

## **FileLen** - Longueur du fichier

---

Syntaxe :

**FileLen** "nom du fichier" "nom de variable"

Compter le nombre de lignes d'un fichier de données externe.

Le résultat sera stocké dans la variable spécifiée. L'exemple suivant permet de calculer le nombre de lignes du fichiers PARTS.DAT, et stocke le résultat dans la variable [Lignes].

```
    FileLen "parts.dat" "[Lignes]"
```

---

## **FileRead** - Lire dans le fichier

---

Syntaxe :

**FileRead** "nom du fichier" "numéro de la ligne" "nom de variable"

Lire des données se trouvant dans un fichier externe, à une ligne dont le numéro est spécifié.

Les données que contient la ligne seront stockées dans la variable spécifiée. L'exemple suivant utilise la commande **FileRead** pour construire un menu à partir du contenu du fichier de données PARTS.DAT. Chaque ligne est lue et placée dans le menu (la variable [ChoixMenu]), la fonction **Math** est utilisée pour incrémenter le numéro de la ligne à lire (la variable [Compteur]) pour l'item suivant dans le menu, et les options du menu sont affichées à l'aide de la commande **MenuEx** (Menu avec variable).

```
SetVar "[ItemMenu]" "x"
SetVar "[ChoixMenu]"
SetVar "[Compteur]" "1"
While "[ItemMenu]" ">" ""
    FileRead "parts.dat" "[Compteur]" "[ItemMenu]"
    If "[ItemMenu]" ">" ""
        If "[ChoixMenu]" ">" ""
            SetVar "[ChoixMenu]" "[ChoixMenu] |"
        EndIf
        SetVar "[ChoixMenu]" "[ChoixMenu] [ItemMenu]"
    Endif
    Math "[Compteur]+1" "0" "[Compteur]"
Endwhile
MenuEx "-1" "-1" "[ChoixMenu]" "[Résultat]"
```

---

## **FileWrite** - Ecrire dans le fichier

---

Syntaxe :

**FileWrite** "nom du fichier" "numéro de la ligne" "données"

Ecrire des données dans un fichier externe, à une ligne dont le numéro est spécifié.

Utiliser "Append" à la place du numéro de la ligne pour ajouter les données à la fin du fichier.

---

## **Find** - Rechercher

---

Syntaxe :

**Find** "nom de la première page|nom de la seconde page"

Afficher une boîte de dialogue permettant de rechercher du texte.

Cette recherche peut être limitée à un groupe de pages, à la page active ou s'appliquer à toute la publication. Séparer les noms de pages à l'aide du caractère "|". Les pages seront étudiées dans

l'ordre de la liste. Utilisez "All" (Toutes) pour que la recherche porte sur la totalité des pages, ou "Current" (En cours) pour qu'elle se limite à la page active.

---

### **GotoPage** - Atteindre

---

Syntaxe :

**GotoPage** "nom de la page"

Atteindre une page spécifique.

---

### **GotoFirstPage** - Atteindre la première page

---

Syntaxe :

**GotoFirstPage**

Atteindre la première page de la publication.

---

### **GotoLastPage** - Atteindre la dernière page

---

Syntaxe :

**GotoLastPage**

Atteindre la dernière page de la publication.

---

### **GotoNextPage** - Atteindre la page suivante

---

Syntaxe :

**GotoNextPage**

Atteindre, dans la publication, la page suivant celle qui est active.

---

### **GotoPreviousPage** - Atteindre la page précédente

---

Syntaxe :

**GotoPreviousPage**

Atteindre, dans la publication, la page qui précède celle qui est active.

---

### **GotoLine** - Atteindre la ligne

---

Syntaxe :

**GotoLine** "numéro de ligne dans le script"

Atteindre une ligne dont le numéro est spécifié ou une étiquette dans ce script et poursuivre l'exécution à partir de cet endroit.

---

### **If** - Si

---

Syntaxe :

**If** "premier terme" "opérateur" "second terme"

Changer le cheminement dans le script en se basant sur le résultat de la comparaison entre deux termes.

Si l'assertion est vraie, cette action exécute le script qui la suit jusqu'à ce qu'il rencontre une action "EndIf" ou "Else". Dans le cas contraire, elle exécute le script commençant avec la première ligne qui suit la prochaine commande "Else" (facultative) ou "EndIf". Les opérateurs conditionnels suivants sont acceptés dans les commandes If : =, <, >, <>, <=, >=. Dans l'exemple ci-après, un bouton est paramétré de façon à vérifier qu'un nom a été entré dans une zone de saisie associée à la variable [Nom], avant d'autoriser l'accès à la page suivante. Si aucun nom n'a été entré, l'ordinateur émet un bip et affiche un message d'avertissement.

**If "[Nom]" "<" ""**

**GotoNextPage**

**Else**

**SoundBuzzer**

**AlertBox "Avez-vous oublié votre nom ?" "Vous devez l'indiquer avant de continuer."**

**EndIf**

Vous pouvez également utiliser cette fonction pour vérifier la validité d'un mot de passe.

**If "[Mot-de-passe]" "=" "ST0172"**

**GotoNextPage**

**Else**

**SoundBuzzer**

**AlertBox "Mot de passe non valide" "Le mot de passe n'est pas correct."**

**EndIf**

---

## ImageWindow - Fenêtre image

---

Syntaxe :

**ImageWindow** "titre" "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "nom du fichier"

Afficher un fichier graphique (PCX/BMP,etc.) dans une fenêtre déplaçable.

Utilisez -1 pour "pixels depuis la gauche" et -1 pour "pixels depuis le haut" pour centrer la fenêtre sur l'écran.

**Note :** *si vous utilisez l'outil **Insérer une action**, vous pouvez placer la fenêtre en cliquant sur le bouton **Prévisualiser l'emplacement à l'écran** qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue.*

---

## InternetLink - Lien Internet

---

Syntaxe :

**InternetLink** "adresse URL"

Lancer le navigateur Internet de cet ordinateur et aller directement sur une page Web ou un site ftp. (nécessite la présence d'un compte et d'un logiciel Internet).

---

## Math - Calculer

---

Syntaxe :

**Math** "calcul" "nombre de décimales" "variable accueillant le résultat"

Effectuer un calcul mathématique et stocker le résultat dans une variable.

Vous pouvez utiliser la plupart des fonctions standards, telles que +, -, \*, /, **sin**, **cos**, **atan** (arc tangente), **sqr** (mettre au carré), **sqrt** (racine carrée), **round** (arrondir) et **trunc** (tronquer). Vous pouvez également créer des équations complexes à l'aide de parenthèses et de variables que vous aurez définies. Notez que ces variables doivent être placées entre crochets «[ ]» et utilisées presque partout dans NeoBook Pro en complément du texte ou même remplaçant le texte.

Vous pouvez utiliser les opérateurs suivants dans vos calculs à l'aide de la fonction Math : +, -, \*, /, **abs**, **sin**, **cos**, **atan**, **sqr**, **sqrt**, **round**, **trunc**, (, ).

Dans l'exemple ci-dessous, la fonction Math utilise la variable [LoyerMensuel] pour réaliser le calcul. La variable [LoyerMensuel] peut être alimentée à l'aide de la commande SetVar, ou associée avec un bouton Texte pour permettre à l'utilisateur d'entrer un nombre. Le résultat contient deux décimales (le second paramètre), et se trouve stocké dans la variable [LoyerHebdo]. La variable [LoyerHebdo] peut alors être affichée en Texte de titre ou en AlertBox (boîte d'avertissement) (par exemple, **AlertBox** "Résultat" "La réponse est [LoyerHebdo]").

**Math "([LoyerMensuel]\*12)/52" "2" "[LoyerHebdo]"**

---

## MCICommand - Commande MCI

---

Syntaxe :

**MCICommand** "commande"

Envoyer une commande à l'interface de contrôle multimédia de Windows (MCI), ce qui assure un accès de haut niveau à des périphériques multimédia variés.

Vous obtiendrez davantage d'informations sur les commandes MCI en consultant la documentation Windows SDK de Microsoft. MCICommand renvoie zéro ou un code d'erreur dans la variable globale [MCIResult].

---

## Menu - Menu

---

Syntaxe :

**Menu** "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "première sélection|seconde sélection"

Afficher un menu surgissant (popup) et exécuter la commande du script correspondant à l'option sélectionnée.

Par exemple, s'il y a trois sélections dans votre menu, la première sélection choisira la ligne suivant immédiatement celle de la commande **Menu**; la seconde utilisera la deuxième action suivant la ligne Menu; la troisième utilisera l'action indiquée sur la troisième ligne suivant le Menu.

Utilisez -1 pour "pixels depuis la gauche" et -1 pour "pixels depuis le haut" pour centrer le menu sur l'écran. Séparez les sélections à l'aide du caractère "|". Notez que si vous utilisez l'outil Insérer une action, vous pouvez placer le menu en cliquant sur le bouton *Prévisualiser l'emplacement à l'écran* qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue. L'exemple ci-après fournit trois possibilités de choix à l'utilisateur, puis affiche une **AlertBox** (boîte d'avertissement) correspondant à l'item sélectionné :

```
Menu "-1" "-1" "Pommes|Oranges|Raisins"
AlertBox "" "Vous avez choisi des pommes"
AlertBox "" "Vous avez choisi des oranges"
AlertBox "" "Vous avez choisi des raisins"
```

---

## MenuEx - Menu avec variable

---

Syntaxe :

**MenuEx** "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "sélection 1|sélection 2" "nom de variable"

Afficher un menu surgissant (popup) personnalisé et stocker l'option sélectionnée sous la forme d'un nombre (1 pour la première, 2 pour la seconde... ou zéro pour aucune) dans une variable.

Du fait que la réponse est stockée dans une variable qui peut être écrite dans un fichier ou utilisée dans des calculs, cette sorte de menu est plus appropriée pour des quizz, des bons de commande, etc. Utilisez -1 pour "pixels depuis la gauche" et -1 pour "pixels depuis le haut" pour centrer le menu sur l'écran. Séparez les sélections à l'aide du caractère "|". Notez que si vous utilisez l'outil Insérer une action, vous pouvez placer le menu en cliquant sur le bouton Prévisualiser l'emplacement à l'écran qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue. Dans l'exemple ci-après, trois possibilités sont offertes à l'utilisateur. Lorsque celui-ci a fait son choix, le numéro de l'item choisi est placé dans la variable [Résultat], et une **AlertBox** (boîte d'avertissement) correspondant à l'item sélectionné est affichée :

```
MenuEx "-1" "-1" "Pommes|Oranges|Raisins" "[Résultat]"
If "[Résultat]" "=" "1"
    AlertBox "" "Vous avez choisi des pommes"
EndIf
If "[Résultat]" "=" "2"
    AlertBox "" "Vous avez choisi des oranges"
EndIf
If "[Résultat]" "=" "3"
    AlertBox "" "Vous avez choisi des raisins"
EndIf
```

---

## MessageBox - Boîte de message

---

Syntaxe :

**MessageBox** "titre" "message" "sélection 1|sélection 2" "nom de variable"

Afficher une boîte de message personnalisée et stocker l'option sélectionnée sous la forme d'un nombre (1 pour la première, 2 pour la seconde... ou zéro pour aucune) dans une variable.

Séparez les sélections à l'aide du caractère "|". Dans l'exemple ci-après, l'utilisateur est interrogé sur son humeur (stockée dans la variable [Humeur]), et voit s'afficher une **AlertBox** (boîte d'avertissement) correspondant à ce qu'il a sélectionné :

```
MessageBox "Bonjour" "Comment allez-vous aujourd'hui ?"
"Bien|Pas mal|Pas terrible" "[Humeur]"
If "[Humeur]" "=" "1"
    AlertBox "" "C'est super !"
EndIf
If "[Humeur]" "=" "2"
    AlertBox "" "J'espère que cela va aller mieux."
EndIf
If "[Humeur]" "=" "3"
    AlertBox "" "Cela ira mieux demain."
EndIf
```

---

## PlayCartoonFile - Diffuser le fichier dessin animé

---

Syntaxe :

**PlayCartoonFile** "pixels depuis la gauche (début)" "pixels depuis le haut (début)" "pixels depuis la gauche (fin)" "pixels depuis le haut (fin)" "nom du fichier" "nombre de diffusions" "délai" "mode"

Diffuser un fichier animation généré par le module de «dessin animé de NeoBook» appelé NeoToon.

Spécifiez les coordonnées correspondant au début et à la fin du chemin que va suivre le «sprite» (élément animé) (utilisez -1 pour le centrer sur la page), suivies par le nom du fichier et le nombre de fois que l'animation va se répéter entre les points de début et de fin. Utilisez le contrôle de *Vitesse* dans la boîte de dialogue *Définir une action* pour indiquer la durée du délai (exprimé en millisecondes) à placer entre chacune des images de l'animation durant la diffusion. Utilisez le dernier paramètre pour indiquer :

- si le script doit démarrer la diffusion et poursuivre immédiatement (diffusion unique), ce qui est le mode "Normal",
- s'il doit diffuser continuellement du début à la fin, c'est le mode "Loop" (boucle) ou
- s'il doit attendre la fin de la diffusion pour poursuivre (diffusion unique), c'est le mode "Wait" (attendre).

Vous pouvez utiliser la commande **StopMedia** (Stopper la diffusion du fichier) sur un autre bouton pour interrompre une animation en cours de diffusion.

Notez que si vous utilisez l'outil *Insérer une action*, vous pouvez facilement définir le chemin que doit suivre le dessin animé en cliquant sur le bouton *Prévisualiser* l'emplacement à l'écran qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue.

---

## PlayFlicFile - Diffuser le fichier animation

---

Syntaxe :

**PlayFlicFile** "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "largeur" "hauteur" "nom du fichier" "nombre de diffusions" "mode"

Diffuser un fichier animation (FLI/FLC). Utilisez -1 pour "pixels depuis la gauche" et -1 pour "pixels depuis le haut" pour centrer l'animation sur l'écran.

Utilisez -1 pour "largeur" et "hauteur" pour que la diffusion de l'animation se fasse à sa taille d'origine. Spécifiez le nombre de fois que l'animation doit être diffusée. Utilisez le dernier paramètre pour indiquer :

- si le script doit démarrer la diffusion et poursuivre immédiatement (diffusion unique), ce qui est le mode "Normal",
- s'il doit diffuser continuellement du début à la fin, c'est le mode "Loop" (boucle) ou
- s'il doit attendre la fin de la diffusion pour poursuivre (diffusion unique), c'est le mode "Wait" (attendre).

Vous pouvez utiliser la commande **StopMedia** (Stopper la diffusion du fichier) sur un autre bouton pour interrompre une animation en cours de diffusion.

Notez que si vous utilisez l'outil *Insérer une action*, vous pouvez placer et dimensionner l'animation en cliquant sur le bouton *Prévisualiser l'emplacement à l'écran* qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue.

---

## PlaySoundFile - Diffuser le fichier son

---

Syntaxe :

**PlaySoundFile** "nom du fichier" "mode"

Diffuser un fichier audio (WAV) ou musical (MID).

Utilisez Normal pour démarrer la diffusion et poursuivre avec la commande suivante figurant dans le script. Utilisez Wait (attendre) pour attendre la fin de la diffusion pour continuer. Utilisez Loop (boucle) pour diffuser le fichier de façon ininterrompue.

**Note :** *seul un fichier son de chaque type peut être diffusé à la fois.*

Vous pouvez utiliser la commande **StopMedia** (Stopper la diffusion du fichier) sur un autre bouton pour interrompre un fichier son en cours de diffusion.

---

## PlayTone - Diffuser un bip

---

Syntaxe :

**PlayTone** "fréquence"

Diffuser un bip (spécifié en Hertz) sur le haut-parleur interne du PC.

---

## PlayVideoFile - Diffuser le fichier vidéo

---

Syntaxe :

**PlayVideoFile** "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "largeur" "hauteur" "nom du fichier" "mode"

Diffuser un fichier vidéo (AVI/MOV/MPG).

Utilisez -1 pour "pixels depuis la gauche" et -1 pour "pixels depuis le haut" pour centrer le film sur l'écran. Utilisez -1 pour "largeur" et "hauteur" pour que la diffusion du film se fasse dans son format d'origine. Utilisez le dernier paramètre pour indiquer :

- si le script doit démarrer la diffusion et poursuivre immédiatement (diffusion unique), ce qui est le mode "Normal",
- s'il doit le diffuser continuellement du début à la fin, c'est le mode "Loop" (boucle) ou
- s'il doit attendre la fin de la diffusion pour poursuivre (diffusion unique), c'est le mode "Wait" (attendre).

Vous pouvez utiliser la commande **StopMedia** (Stopper la diffusion du fichier) sur un autre bouton pour interrompre un film en cours de diffusion.

Notez que si vous utilisez l'outil *Insérer une action*, vous pouvez placer et dimensionner le film en cliquant sur le bouton *Prévisualiser l'emplacement à l'écran* qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue.

---

## PopupImage - Image surgissante

---

Syntaxe :

**PopupImage** "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "nom du fichier" "délai" "nom de l'effet spécial" "vitesse"

Afficher un fichier graphique (PCX/BMP ...) avec un effet spécial facultatif et attendre un clic de souris, l'appui sur une touche ou un nombre déterminé de millisecondes. Utilisez -1 pour «pixels depuis la gauche» et -1 pour «pixels depuis le haut» pour centrer l'image sur l'écran. Utilisez «0» (zéro) comme délai pour attendre que l'utilisateur clique ou appuie sur une touche. Pour la vitesse de l'effet spécial, vous pouvez choisir une valeur comprise entre (la plus rapide) et 10 (la plus lente).

---

Le «nom de l'effet spécial» est à choisir parmi :

---

"None"	=	Sans
"Dissolve"	=	Fondu
"Slide Left"	=	Glissement vers la gauche
"Slide Right"	=	Glissement vers la droite
"Slide Up"	=	Glissement vers le haut
"Slide Down"	=	Glissement vers le bas
"Explode"	=	Explosion
"Implode"	=	Implosion
"Weave Horizontal"	=	Peigne horizontal
"Weave Vertical"	=	Peigne vertical

"Split Horizontal"	=	Rideau horizontal
"Split Vertical"	=	Rideau vertical
"Wipe Left"	=	Balayage vers la gauche
"Wipe Right"	=	Balayage vers la droite
"Wipe Up"	=	Balayage vers le haut
"Wipe Down"	=	Balayage vers le bas

Notez que si vous utilisez l'outil *Insérer une action*, vous pouvez placer et dimensionner l'image en cliquant sur le bouton *Prévisualiser l'emplacement à l'écran* qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue.

---

## **PrintDataFile** - Imprimer le fichier de données

---

Syntaxe :

**PrintDataFile** "texte d'en-tête" "texte de pied de page" "nom du fichier"

Imprimer un fichier de données externe en ASCII (habituellement créé à l'aide de la commande **FileWrite** (Ecrire dans le fichier)).

---

## **PrintImageFile** - Imprimer le fichier graphique

---

Syntaxe :

**PrintImageFile** "nom du fichier" "échelle"

Imprimer une image (PCX/BMP...).

---

## **PrintPage** - Imprimer la page

---

Syntaxe :

**PrintPage** "nom de la page"

Imprimer une page spécifique extraite de cette publication.

---

## **PrintTextFile** - Imprimer le fichier texte

---

Syntaxe :

**PrintTextFile** "texte d'en-tête" "texte de pied de page" "nom du fichier"

Imprimer un fichier texte en ASCII.

---

## **Random** - Nombre aléatoire

---

Syntaxe :

**Random** "valeur maximale" "nom de variable"

Générer un nombre aléatoire, compris entre zéro et la valeur maximale que vous spécifiez, et stocker le résultat dans une variable.

Dans l'exemple ci-après, la largeur et la hauteur de l'écran de la publication sont déterminés et la commande **Random** (Nombre aléatoire) est utilisée pour placer une image à un endroit imprévisible

(en alimentant des variables "X" et "Y" pour les coordonnées horizontales/verticales ainsi que "D" sur l'écran :

```
:Début  
SystemInfo "PubWidth" "[Largeur]"  
SystemInfo "PubHeight" "[Hauteur]"  
    Random "[Largeur]" "[X]"  
    Random "[Hauteur]" "[Y]"  
    Random "5000" "[D]"  
        PopupImage "[X]" "[Y]" "C:\IMAGES\FLEUR.BMP" "[D]"  
        "Dissolve" "0"  
GotoLine ":Début"
```

---

### **ReturnToPage** - Retourner à la dernière page consultée

---

Syntaxe :

**ReturnToPage**

Revenir à la dernière page consultée par l'utilisateur.

---

### **SearchStr** - Rechercher la chaîne de caractères

---

Syntaxe :

**SearchStr** "chaîne recherchée" "nom de la chaîne étudiée" "nom de variable"

Rechercher une sous-chaîne à l'intérieur d'une chaîne de caractères et stocker dans une variable la position du premier caractère de la sous-chaîne (ou zéro si celle-ci est introuvable).

L'exemple suivant recherche les "espaces" à l'intérieur de la variable [Nom], stocke l'emplacement de l'espace dans la variable [PosEspace], puis utilise la commande **StrDel** pour supprimer l'espace et remettre le résultat modifié dans la variable [Nom]. Le processus continue jusqu'à ce que plus aucun espace ne soit détecté à l'intérieur de [Nom] :

```
SearchStr " " "[Nom]" "[PosEspace]"  
    While "[PosEspace]" ">" "0"  
        SearchStr " " "[Nom]" "[PosEspace]"  
        StrDel "[Nom]" "[PosEspace]" "1" "[Nom]"  
    EndWhile
```

---

### **SetFont** - Spécifier la fonte

---

Syntaxe :

**SetFont** "nom de la fonte" "taille" "style"

Spécifier la fonte utilisée pour l'impression et l'affichage des fichiers texte. A utiliser avec les commandes **PrintTextFile** (Imprimer le fichier texte) et **TextWindow** (Fenêtre texte).

---

## SetVar - Spécifier la variable

---

Syntaxe :

**SetVar** "nom" "valeur"

Spécifier le nom et la valeur d'une variable.

Pour la réinitialiser, utilisez 0. Pour vider une zone de texte, utilisez "".

Dans l'exemple ci-dessous, la variable [Prix] est paramétrée à "49,95" et la variable [Nom] à "Pierre Martin" :

**SetVar "[Prix]" "49,95"**

**SetVar "[Nom]" "Pierre Martin"**

Vous pouvez également utiliser la commande **SetVar** (Spécifier la variable) pour modifier ou combiner des variables existantes :

**SetVar "[NomComple]" "[Prénom1] [Prénom2] [NomFamille]"**

**SetVar "[PrixAffiché]" "[Prix] F"**

---

## SoundBuzzer - Vibreur

---

Syntaxe :

**SoundBuzzer**

Faire émettre un bip d'erreur par le haut-parleur interne du PC.

---

## StickyNote - Post-it

---

Syntaxe :

**StickyNote** "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "message" "délai"

Afficher un pense-bête sous la forme d'un Post-it jaune contenant un message.

Utilisez -1 pour "pixels depuis la gauche" et -1 pour "pixels depuis le haut" pour centrer le Post-it sur l'écran. Utilisez "0" (zéro) comme délai pour attendre que l'utilisateur clique ou appuie sur une touche.

Notez que si vous utilisez l'outil *Insérer une action*, vous pouvez placer le message en cliquant sur le bouton *Prévisualiser l'emplacement à l'écran* qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue.

---

## StopMedia - Stopper la diffusion du fichier

---

Syntaxe :

**StopMedia** "nom du fichier"

Stopper la diffusion d'un fichier individuel ou de tous les fichiers média (son, vidéo ou animation) en cours.

Laissez vide le nom de fichier pour stopper tous les médias en cours de diffusion. Utilisez "Sound" (Son) comme nom de fichier pour stopper la diffusion de tout fichier son. Utilisez "Video" (Vidéo) comme nom de fichier pour stopper la diffusion de tout fichier vidéo.

---

## **StrDel** - Effacer les caractères

---

Syntaxe :

**StrDel** "chaîne source" "position de départ" "nombre de caractères à supprimer" "nom de variable"  
Effacer des caractères dans une chaîne et stocker le résultat dans une variable.

Dans l'exemple ci-après, la variable [Mot] contient 23 lettres et nous avons besoin de l'abrégé afin qu'elle puisse tenir dans une zone n'accueillant que 20 lettres. Cette commande va jusqu'à la position 21 et fait disparaître trois caractères, puis stocke le résultat dans la variable [MotAffiché] :

**StrDel "[Mot]" "21" "3" "[MotAffiché]"**

---

## **StrIns** - Insérer la chaîne

---

Syntaxe :

**StrIns** "chaîne source" "chaîne de destination" "position du caractère à partir duquel insérer" "nom de variable"  
Insérer une chaîne de caractères dans une autre chaîne à la position spécifiée et stocker le résultat dans une variable.

Insérer une chaîne de caractères dans une autre chaîne à la position spécifiée et stocker le résultat dans une variable.

Dans l'exemple ci-après, supposons que la variable [Jour] contient la valeur 22, et la variable [MoisAnnée] contient "Octobre 1998". Le résultat est la variable [JourMoisAnnée] qui renferme la valeur "22 Octobre 1998" :

**StrIns "[Jour]" "[MoisAnnée]" "1" "[JourMoisAnnée]"**

---

## **StrLen** - Longueur de la chaîne

---

Syntaxe :

**StrLen** "nom de la chaîne de caractères" "nom de variable"  
Calculer la longueur d'une chaîne de caractères et stocker le résultat dans une variable.

Calculer la longueur d'une chaîne de caractères et stocker le résultat dans une variable.

Dans l'exemple ci-après, la variable [Nom] contient la chaîne "Albert". Du fait que cette chaîne compte six caractères, la commande va placer la valeur "6" dans la variable [Taille] :

**StrLen "[Nom]" "[Taille]"**

---

## **SubStr** - Extraire la chaîne

---

Syntaxe :

**SubStr** "nom de la chaîne de caractères" "rang du caractère de départ" "nombre de caractères à copier" "nom de variable"  
Copier une partie d'une chaîne de caractères et placer le résultat dans une variable.

Copier une partie d'une chaîne de caractères et placer le résultat dans une variable.

Dans l'exemple ci-après, la variable "[CHAINE]" contient la valeur "ABCDEFGH", c'est pourquoi cette commande restitue la valeur "CD" (c'est-à-dire que C est le 3<sup>e</sup> caractère, et la commande demande deux caractères commençant à partir du C) :

**SubStr "[CHAINE]" "3" "2" "[RESULTAT]"**

---

## SystemInfo - Informations système

---

Syntaxe :

**SystemInfo** "type d'information" "nom de variable"

Obtenir des informations concernant cet ordinateur et stocker le résultat dans une variable.

---

Les types d'informations sont les suivants :

---

PubAuthor	=	Auteur de la publication
PubColors	=	Couleurs de la publication
PubDir	=	Répertoire de la publication
PubHeight	=	Hauteur de la publication
PubWidth	=	Largeur de la publication
PubTitle	=	Titre de la publication
ScreenColors	=	Couleurs de l'écran
ScreenHeight	=	Hauteur de l'écran
ScreenWidth	=	Largeur de l'écran
SystemDir	=	Répertoire système
TempDir	=	Répertoire temporaire
WindowsDir	=	Répertoire de Windows
UserName	=	Nom de l'utilisateur

---

Dans l'exemple ci-après, le mode graphique de l'ordinateur de l'utilisateur est comparé au mode graphique utilisé dans la publication, et un message est affiché si l'ordinateur de l'utilisateur utilise un mode offrant une résolution moindre :

```
SystemInfo "ScreenColors" "[ModeEcran]"
```

```
SystemInfo "PubColors" "[ModePublication]"
```

```
If "[ModePublication]" ">" "[ModeEcran]"
```

```
AlertBox "Attention !" "Ce programme demande un mode  
[ModePublication] couleurs pour être affiché|correctement. Du fait que  
Windows est actuellement en mode [ModeEcran] couleurs|, vous ne pourrez  
pas voir ce programme dans les|meilleures conditions."
```

```
EndIf
```

---

## TextWindow - Fenêtre texte

---

Syntaxe :

**TextWindow** "titre de la fenêtre" "pixels depuis la gauche" "pixels depuis le haut" "nom du fichier"

Afficher un fichier texte dans une fenêtre déplaçable.

Utilisez -1 pour "pixels depuis la gauche" et -1 pour "pixels depuis le haut" pour centrer la fenêtre sur l'écran.

Notez que si vous utilisez l'outil Insérer une action, vous pouvez placer la fenêtre en cliquant sur le bouton Prévisualiser l'emplacement à l'écran qui se trouve à droite dans la boîte de dialogue.

---

## While - Tant que

---

Syntaxe :

**While** "variable" "opérateur" "valeur"

Répéter une succession d'actions jusqu'à ce qu'une condition spécifiée soit remplie. Les opérateurs conditionnels suivantes sont acceptés dans les commandes **While** (Tant que) : =, <, >, <>, <=, >=.

Dans l'exemple ci-après, 100 notes sont jouées à l'aide de la commande **PlayTone** (Diffuser un bip). Le son commence avec une fréquence de 0 Hertz, puis est incrémenté à chaque fois de 25 Hertz, jusqu'à ce que 100 notes aient été jouées à la suite :

```
SetVar "[Compteur]" "0"  
SetVar "[Fréquence]" "0"  
While "[Compteur]" "<" "100"  
    Math "[Compteur]+1" "0" "[Compteur]"  
    Math "[Fréquence]+25" "0" "[Fréquence]"  
    PlayTone "[Fréquence]"  
EndWhile
```



NeoToon vous permet de réaliser des animations à partir des fichiers graphiques issus de votre logiciel de dessin ou d'édition d'images. Celles-ci peuvent être placées dans vos publications NeoBook Pro (en version Windows) en faisant appel à l'action **PlayCartoonFile** (Diffuser le fichier dessin animé) de NeoBook Pro.

## Description générale

NeoToon vous permet d'assembler des images individuelles en un seul fichier, qui peut ensuite être diffusé. Les changements apportés dans la position des objets sera perçue par les spectateurs comme un mouvement. Le CD-ROM de NeoToon contient un certain nombre d'exemples qui vous montrent comment produire des animations aux effets variés.

La réalisation de votre animation est très simple, dans la mesure où elle consiste à importer une série d'images que vous avez créées avec un programme de dessin, un utilitaire de capture d'écran, etc. La plupart des logiciels de création d'animations et d'édition vidéo vous permettent également d'exporter leurs réalisations sous forme d'une série d'images, que vous pouvez facilement importer ensuite dans NeoToon.

NeoToon n'est pas lui-même un éditeur d'images. Pour réaliser ce type d'opérations, il faut que vous utilisiez une application spécialisée dans le traitement des dessins/images/icônes afin de créer et d'améliorer les éléments graphiques que vous importerez ensuite dans vos animations.

Une fois que vous avez assemblé une série d'images, vous pouvez réorganiser l'ordre de celles-ci au sein de la séquence en effectuant des «glisser-déposer». Vous pouvez utiliser la commande Diffuser de NeoToon pour prévisualiser votre animation.

Lorsque vous êtes satisfait du résultat, enregistrez simplement l'animation et retournez dans NeoBook Pro pour la charger dans votre publication.

Les animations de NeoToon, si on les compare à d'autres, sont de taille réduite, ce qui est un gros avantage lorsqu'on veut les inclure dans des publications électroniques.

Un autre avantage des animations de NeoToon, c'est qu'il vous est possible de spécifier qu'une couleur doit être transparente. NeoToon prendra comme couleur transparente celle du pixel situé dans le coin inférieur gauche de la première image. Tous les points (dans la totalité des images) qui sont de cette couleur seront transparents lorsque l'animation sera exécutée.

Utilisez la couleur se trouvant à cet emplacement (dans l'image placée en première position) pour peindre les zones transparentes de toutes les images que vous voulez importer dans cette animation. Si votre animation ne doit pas avoir de couleur transparente, choisissez pour ce pixel précis une couleur spéciale que vous n'utilisez nulle part ailleurs dans les images qui constitueront votre animation.

## Ecran de NeoToon

Dans la partie supérieure de la fenêtre de NeoToon se trouve la **barre de titre**,



sous laquelle apparaît la **barre des menus**.



Encore au-dessous figure une **barre d'outils**, remplie de boutons permettant d'accéder rapidement aux commandes les plus fréquemment utilisées.



Dans la partie droite de cette barre d'outils se trouve un **compteur** qui affiche la position de l'image actuellement sélectionnée (mise en surbrillance), ainsi que le nombre total d'image que comporte l'animation.

Lorsque vous passez en mode **Prévisualisation**, vous voyez apparaître un petit «instrument» qui vous permet de régler la vitesse de prévisualisation de l'animation en faisant glisser le pointeur pour l'augmenter (droite) ou la diminuer (gauche).



Au-dessous de la barre d'outils, vous voyez une **pellicule** qui contient les images constituant l'animation.



Vous pouvez cliquer sur l'une d'elles pour la sélectionner. Vous pouvez également les changer de place au sein de l'animation en effectuant des «glisser-déposer».

Une **barre de défilement** est prévue (à chaque fois que c'est nécessaire) pour atteindre des éléments de l'animation qui sont affichés en-dehors de la fenêtre de NeoToon.



## Boutons de la barre d'outils



Créer un nouveau dessin animé



Ouvrir un dessin animé existant



Enregistrer le dessin animé



Ajouter une image au dessin animé



Dupliquer l'image sélectionnée



Supprimer l'image sélectionnée








Prévisualiser le dessin animé



Quitter NeoToon



Quitter l'aperçu

	Atteindre la première image
	Passer à l'image précédente
	Diffuser le dessin animé
	Passer à l'image suivante
	Atteindre la dernière image

## Commandes figurant dans les menus

### Menu Fichier

#### Commande Nouveau

Utilisez cette commande pour charger une fenêtre d'édition vide, prête à accueillir vos images à assembler sous forme de nouvelle animation.



Vous devez spécifier une taille unique qui sera utilisée pour toutes les images de l'animation (la hauteur et la largeur sont indiquées en pixels). Si vous voulez attribuer à toutes les images la taille de la première image que vous utiliserez, cochez la case **Utiliser largeur/hauteur de l'image n°1**. Une fois que vous avez édité la nouvelle animation, utilisez la commande **Enregistrer sous** pour la stocker sur votre disque.

#### Commande Ouvrir

Cette commande vous permet de sélectionner un fichier .CAR (animation de NeoToon) à charger dans NeoToon pour l'éditer.



## Commande Enregistrer

Lorsque vous avez terminé l'édition de votre animation, vous pouvez utiliser cette commande pour l'enregistrer sur votre disque sous forme de fichier. Si vous choisissez de ne pas Enregistrer votre travail, il sera perdu une fois que vous aurez quitté NeoToon.

Si votre travail n'a pas été préalablement enregistré, vous devriez utiliser la commande **Enregistrer sous** pour donner un nom au fichier dans lequel l'animation sera stockée.

## Commande Enregistrer sous

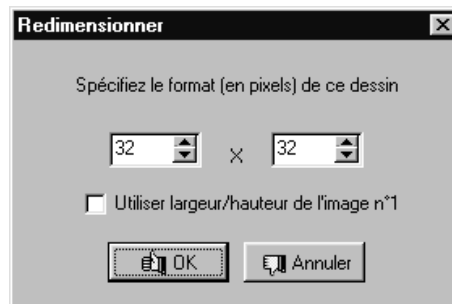
Lorsque vous avez terminé l'édition de votre animation, vous pouvez utiliser cette commande pour l'enregistrer sur votre disque sous forme de fichier. Si vous choisissez de ne pas enregistrer votre travail, il sera perdu une fois que vous aurez quitté NeoToon.

La commande **Enregistrer sous** vous demande de fournir un nom pour le fichier dans lequel votre travail sera sauvegardé. Vous pouvez indiquer ce nom dans la zone de texte **Nom :**, mais vous pouvez également utiliser le sélecteur de fichier pour passer dans un autre répertoire. Si vous sélectionnez un fichier existant, NeoToon vous demandera si vous êtes certain de vouloir remplacer le contenu du fichier existant par la nouvelle animation.

Notez que le nom des animations de NeoToon se termine par l'extension «.CAR».

## Commande Redimensionner

Utilisez cette commande pour agrandir ou réduire la taille des images de l'animation (hauteur et largeur sont mesurés en pixels).



Si vous désirez appliquer la taille de la première image de l'animation à toutes les autres, cochez la case **Utiliser largeur/hauteur de l'image n°1**.

**Note :** *Une fois que vous avez enregistré une animation, toutes les images ont la même taille, et si vous voulez utiliser une image dans sa taille d'origine, vous devez la réimporter.*

## Commande Diffuser

Lorsque vous sélectionnez la commande **Diffuser**, NeoToon passe dans le mode **Prévisualisation**, qui vous permet de visualiser l'animation.

## Commande Quitter

Cette commande permet de quitter le module NeoToon et de revenir dans NeoBook Pro ou dans Windows. Si une modification que vous avez apportée n'a pas été sauvegardée, NeoToon vous propose de le faire.



## **Menu Image**

### **Commande Ajouter**

Cette commande vous permet d'ajouter une nouvelle image dans l'animation. Sélectionnez une image dans la boîte de dialogue. Elle sera ajoutée à la fin de l'animation. Si vous voulez la placer à un autre endroit, cliquez simplement sur elle, et glissez-la jusqu'à sa nouvelle position.

Notez que NeoToon prendra comme couleur **transparente** celle du pixel situé dans le **coin inférieur gauche** de la **première** image. Tous les points (dans la totalité des images) qui sont de cette couleur seront transparents lorsque l'animation sera exécutée. Utilisez la couleur se trouvant à cet emplacement (dans l'image placée en première position) pour peindre les zones transparentes de toutes les images que vous voulez importer dans cette animation. Si votre animation ne doit pas avoir de couleur transparente, choisissez pour ce pixel précis une couleur spéciale que vous n'utilisez nulle part ailleurs dans les images qui constitueront votre animation.

### **Commande Insérer**

Cette commande vous permet d'importer une nouvelle image dans l'animation. Sélectionnez une image dans la boîte de dialogue. Elle sera insérée à la position qui est actuellement mise en surbrillance, ce qui fait que l'image active et les suivantes se retrouvent à la suite de celle qui a été insérée. Si vous voulez la placer à un autre endroit, cliquez simplement sur elle, et glissez-la jusqu'à sa nouvelle position.

### **Commande Dupliquer**

Cette commande place une copie de l'image actuellement sélectionnée juste après elle dans l'animation. Si vous voulez la déplacer, cliquez simplement sur la nouvelle image, et glissez-la jusqu'à sa nouvelle position. Du fait qu'un grand nombre d'animations comportent des images qui se répètent, l'utilisation de cette commande permet d'économiser du temps par rapport à la commande **Ajouter** qui permet de réimporter une image stockée sur votre disque.

### **Commande Supprimer**

Cette commande permet de supprimer de l'animation l'image actuellement sélectionnée.

### **Commande Exporter**

Utilisez cette commande pour exporter l'image actuellement sélectionnée sous forme d'une image en mode point (bitmap) dans un fichier. Indiquez le nom du fichier dans lequel enregistrer l'image. Le format graphique utilisé pour l'image exportée dépend de l'extension utilisée. Vous pouvez exporter au format «.BMP», «.TIF», «.PCX», «.JPG», «.GIF», ou «.PNG».

## ***Menu Aide***

### ***Commande Rubriques d'aide***

Cette commande vous permet d'accéder à l'aide en ligne de NeoBook Pro ainsi qu'à celle de NeoToon.

### ***Commande Diffuser un dessin animé***

Cette commande vous permet d'accéder une rubrique particulière de l'aide en ligne de NeoToon, celle qui explique ce qui se passe quand on passe dans le mode Prévisualisation.

### ***Commande Utiliser NeoToon***

Cette commande vous permet d'accéder à l'aide en ligne de NeoToon.

### ***Commande A propos de***

Le fait de choisir cette commande vous permet d'afficher les informations concernant NeoToon et comment contacter NeoSoft Corp. pour obtenir des mises à jour et accéder au support technique.

---

## Action

---

Ce mot fait référence à un événement qui se déclenche lorsqu'un bouton est pressé, lorsque l'utilisateur accède à une page ou lorsque la présentation ne reçoit pas de sollicitation pendant un laps de temps déterminé. Vous spécifiez quelle action doit se produire (passer à une autre page, diffuser une animation, etc.) lorsque vous créez un bouton, une page ou un projet complet (votre publication). Pour ce faire, utilisez les paramètres accessibles grâce à l'onglet Action lorsque vous créez un bouton, faites votre choix parmi les paramètres accessibles grâce à l'onglet Action lorsque vous éditez les attributs d'une page, et configurez les paramètres de l'inactivité lorsque vous éditez les paramètres du projet.

---

## ASCII/ANSI

---

Ces acronymes font référence à des codages de texte autorisant quelques informations succinctes touchant à la mise en forme et à la police utilisée. Le texte ASCII est lisible par la plupart des ordinateurs, quelle que soit la plate-forme, alors qu'ANSI accepte des caractères supplémentaires et peut être lu par la plupart des applications Windows. Pratiquement tous les logiciels de traitement de texte ainsi que les éditeurs de texte sont capables de produire des fichiers aussi bien au format ASCII que ANSI (parfois, vous pouvez être amené à Exporter le texte sous forme de "Texte DOS" ou à faire appel à une commande équivalente). Si vous importez du texte dans NeoBook Pro, vous devriez utiliser un de ces formats.

---

## .AVI

---

C'est un format de fichier vidéo de Windows.

---

## .BMP

---

Ce type de fichier est utilisé pour stocker les images en mode point ("bitmap").

---

## Bouton

---

Un bouton est créé à l'aide de l'outil **Bouton** qui se trouve dans la palette **Outils** flottante de NeoBook Pro. Les boutons permettent aux utilisateurs de votre publication de passer d'une page à une autre, de lancer d'autres logiciels, de diffuser des sons et des animations, et bien d'autres actions que vous avez prévues. Un bouton invisible est appelé (par les Anglo-saxons) un "hotspot" mais nous utiliserons plutôt le terme de "zone sensible".

---

## **Chemin**

---

L'emplacement d'un fichier sur votre système est appelé "chemin". Il s'écrit sous la forme suivante : "lettre du disque" + les caractères ":" + les noms du répertoire racine et des sous-répertoires menant à celui qui contient le fichier, séparés chaque fois par le caractère "\". Par exemple, un fichier se trouvant sur le disque C, dans le sous-répertoire FLEURS du répertoire IMAGES aura le chemin suivant : **C:\IMAGES\FLEURS\**.

---

## **Compiler**

---

C'est le moyen de transformer votre travail en une application autonome, exactement comme les programmes que vous voyez en vente dans les magasins. Pendant ce processus, les éléments composant votre application sont rassemblés de façon à créer un programme EXE (exécutable) qui peut être ensuite lancé sur n'importe quel ordinateur fonctionnant sous Windows, même si NeoBook Pro n'est pas présent. Vous pouvez vendre ou distribuer de quelque manière que ce soit les publications réalisées à l'aide de NeoBook Pro et compilées par lui sous forme de fichiers EXE.

---

## **Compresser**

---

C'est rendre plus petite la taille d'un fichier à l'aide d'un utilitaire qui se charge d'optimiser la place occupée par des données qui se répètent ou l'occupent inutilement, par exemple.

---

## **Copyright**

---

Ce terme évoque les droits que possède un auteur (ou une société) sur son travail réalisé. Dans la plupart des cas, vous devez être extrêmement prudent lorsque vous utilisez dans vos publications des éléments réalisés par quelqu'un d'autre. Ce copyright recouvre les textes, les photos, les oeuvres d'art, les programmes d'ordinateur, les enregistrements sonores, en fait tout ce que vous pouvez être tenté d'utiliser. D'un autre côté, le copyright protège le travail que vous avez vous-même réalisé d'une copie non autorisée effectuée par quelqu'un d'autre. Les lois régissant le copyright sortent du cadre de ce fichier d'aide, mais vous pouvez facilement vous documenter à ce sujet en consultant un ouvrage spécialisé. Une règle générale facile à suivre consiste à ne pas utiliser de documents (au sens large) créés par des tierces personnes, à moins d'avoir obtenu leur autorisation écrite (ce qui signifie parfois de s'être engagé à leur verser des royalties).

---

## **Déposer**

---

C'est positionner un objet ayant été glissé, en relâchant le bouton gauche de la souris.

---

## **E-Pub/E-Zine/Publication électronique**

---

Ces termes n'ont pas encore intégré le vocabulaire de l'utilisateur francophone moyen mais cela ne devrait plus tarder, de la même façon que "e-mail" (= courrier électronique) est maintenant connu

d'un grand nombre de gens, surtout des internautes. Ils font référence à des publications électroniques diffusées par l'intermédiaire de disquettes, de réseaux, etc. Un e-zine (ou zine) est une appellation réservée aux publications périodiques telles que des journaux ou des magazines "électroniques".

---

## **.EXE, Fichier**

---

Ces lettres, suivant le nom d'un fichier, indiquent que celui-ci est utilisé pour lancer un programme exécutable.

---

## **Fenêtre déroulante**

---

C'est une fenêtre ou une palette qui peut être "enroulée" lorsqu'elle n'est pas utilisée. Dans ce cas, seule sa barre de titre est visible. La barre de titre peut être déplacée pour dégager votre espace de travail et vous offrir plus de place. Les fenêtres déroulantes et les palettes d'outils possèdent un petit bouton portant une flèche dirigée vers le bas dans la partie droite de leur barre de titre. Il suffit de cliquer sur ce petit bouton pour enrouler ou dérouler la fenêtre.

---

## **.FLI, Flic ou .FLC**

---

Ce sont les formats des fichiers produits par le logiciel AutoDesk Animator, ainsi que d'autres utilitaires du même genre permettant de créer des animations.

---

## **Glisser**

---

C'est une action réalisée à l'aide de la souris et qui consiste à presser sur le bouton gauche de la souris, à le garder enfoncé et à déplacer le pointeur de la souris jusqu'à une nouvelle position sur l'écran.

---

## **Hotspot (ou Zone sensible)**

---

C'est une zone de votre écran sur laquelle vous pouvez cliquer pour déclencher une action. Dans NeoBook Pro, un hotspot (ou zone sensible) est créé à l'aide de l'outil **Bouton** qui se trouve dans la palette Outils. Pour créer un hotspot (ou zone sensible), utilisez donc cet outil pour dessiner un bouton sur la zone désirée. Ensuite, sélectionnez le bouton et utilisez la palette **Outils** pour spécifier "V" comme couleur de *Remplissage* (V signifiant "vide", et assurez-vous que vous avez coché la case **Transparent**) puis spécifiez "Sans" pour l'*Epaisseur* de la ligne délimitant le bouton. Les hotspots (ou zones sensibles) peuvent être placés sur des images de façon qu'un événement se déclenche dès que l'utilisateur clique sur un endroit précis.

---

## **.ICO**

---

Ces lettres écrites à la fin d'un nom de fichier indiquent que celui-ci contient une image de type "icône de Windows", qui en général utilise la palette standard 16 couleurs de Windows.

---

## **Icône**

---

Une icône est une petite image de 32x32 pixels correspondant à une fonction couramment utilisée. Le fait de cliquer sur cette icône permet d'activer la fonction. NeoBook Pro vous permet de placer des icônes sur des boutons.

---

## **Jokers**

---

Ces caractères sont utilisés pour prendre la place d'autres caractères lors de recherches. L'astérisque (\*) et le point d'interrogation (?) sont utilisés comme des jokers. Le ? remplace un caractère unique, alors que le \* prend la place de tous les caractères se trouvant à l'endroit où il se trouve et à sa droite. Par exemple, si vous utilisez la chaîne de caractères NO?E.T\* comme critère de recherche, vous trouverez tous ceux dont le nom commence par NO et qui possèdent un caractère quelconque en troisième position, un E en quatrième position, et qui se terminent par les lettres .T plus n'importe quel caractère suivant le T (tels que NOTE.TXT, NOME.TOT ou NODE.TNT).

---

## **.JPG ou JPEG**

---

Ce type de fichier permet de stocker des images en haute résolution sous une forme compressée avec un facteur paramétrable influant sur la qualité de restitution.

---

## **Menu déroulant**

---

Lorsque vous cliquez sur des items dans la série de mots placée juste au-dessous de la barre de titre de NeoBook Pro, une liste de commandes et des fonctions est affichée. Vous pouvez cliquer sur l'une des commandes de ces listes (appelées menus) pour l'activer. Vous pouvez aussi utiliser la combinaison de touches ALT + la lettre soulignée dans l'intitulé pour faire apparaître la liste des commandes.

---

## **Octets**

---

Les ordinateurs stockent et manipulent les informations sous forme de séries d'instructions actives (1 ou blanc) et inactives (0 ou noir). Une série de 8 instructions actives ou inactives porte le nom d'octet (ou de caractère ASCII). Le nombre d'octets utilisés dans un fichier détermine la quantité de mémoire et d'espace de stockage sur disque dont ce fichier a besoin.

---

## **Palette Outils**

---

Lorsque vous créez une nouvelle publication, vous êtes amené à utiliser les outils qui se trouvent dans la palette Outils (qui est flottante). Les outils sont placés dans une sorte de fenêtre déroulante que vous pouvez faire glisser jusqu'à un autre endroit de l'écran grâce à sa barre de titre.

---

## **.PCX et .PNG**

---

Ces types de fichiers sont utilisés pour stocker des images en mode point (“bitmap”) dans un format compressé sans perte de données ou non destructeur.

---

## **Pixel**

---

Un pixel correspond à un point élémentaire de votre écran. C’est le plus petit élément utilisé pour mesurer la résolution de l’écran (640 pixels x 480 pixels, par exemple). Sur un ordinateur standard, chaque pixel est composé d’une minuscule tache de phosphore rouge, bleue et verte dont la combinaison produit la couleur du point.

---

## **Presse-papiers**

---

Lorsque vous utilisez les commandes **Couper** ou **Copier** (qui se trouvent dans le menu **Edition**), l’item en cours de sélection est écrit dans un espace de stockage temporaire, appelé presse-papiers. Depuis cet endroit, l’item, que ce soit un texte, une image, un son, etc., peut être collé à un autre endroit du document ou même dans une autre application. Vous obtiendrez davantage d’informations en recherchant dans la documentation de Windows la rubrique traitant du presse-papiers.

---

## **Répertoire/Sous-répertoire**

---

Les fichiers sur votre disque dur sont organisés sous forme de groupes appelés répertoires ou dossiers dans Windows 95. Chaque répertoire contient habituellement des fichiers ayant un rapport les uns avec les autres. Les répertoires peuvent également renfermer d’autres répertoires qui sont alors appelés des sous-répertoires. Le répertoire qui contient un sous-répertoire est appelé répertoire-racine.

---

## **Royalties**

---

C’est un paiement que vous effectuez à une tierce personne (ou à une société) qui a réalisé un travail que vous intégrez dans une publication. NeoBook Pro lui-même ne nécessite pas le paiement de royalties pour des publications que vous créez à l’aide de son module de création, mais si vous utilisez des éléments appartenant à d’autres personnes, vous devez les contacter (ou leur agent) afin d’obtenir leur accord. Vous pouvez légalement être tenu de régler des droits pour chaque élément protégé par copyright que vous utilisez. Dans la plupart des cas, cela s’applique aussi aux technologies utilisées par certaines sociétés (par exemple, UNISYS exige le paiement de royalties pour toute utilisation de son format d’images GIF dans un produit commercial). Voyez aussi Copyright.

---

## **Sélection (Item ou Fenêtre)**

---

C’est un objet ayant été choisi sur une page, soit avec l’outil de sélection **Flèche**, soit à l’aide de la commande **Edition/Sélectionner tout**). Un objet sélectionné devient actif et vous pouvez utiliser

les commandes Couper, Copier, Supprimer, Dupliquer et d'autres pour le manipuler. Les objets sélectionnés sont reconnaissables par le cadre qui les entoure.

Sélectionnez des objets en glissant la souris autour d'eux, en cliquant sur chacun de ceux que vous désirez sélectionner en gardant enfoncée la touche Majuscules, ou encore grâce à la commande **Edition/Sélectionner tout**. Vous pouvez déplacer un objet sélectionné en plaçant le pointeur de la souris à l'intérieur des limites de son cadre et en le glissant jusqu'à son nouvel emplacement. Vous pouvez redimensionner un objet sélectionné en glissant l'une des poignées qui se trouvent aux limites du cadre de l'objet. Vous pouvez agir sur les paramètres d'un objet sélectionné (unique) en cliquant sur lui à l'aide du bouton droit de la souris.

---

## **.TXT, Fichier texte**

---

Cette extension de fichier est habituellement réservée aux fichiers contenant du texte en ASCII pur.

---

## **Variable**

---

C'est une information qui peut changer selon ce que l'utilisateur tape sur son clavier. Vous pouvez donner des noms pour chaque type d'informations dont vous voulez garder la trace dans votre présentation. (par exemple, vous pouvez attribuer le nom [REPONSE1] pour conserver la réponse que votre utilisateur a donnée à votre première question et [REPONSE2] pour conserver la réponse à la deuxième question). Vous pouvez utiliser le contenu des variables pour effectuer des calculs, afficher du texte, lire ou écrire dans des fichiers, etc. L'utilisation de variables dans vos publications fait partie des fonctions avancées de NeoBook Pro. Voyez la section concernant les scripts pour obtenir davantage d'informations sur la façon de les incorporer dans vos publications.

Notez que les noms de variables sont toujours entourés par des crochets « [ ] » et peuvent être ailleurs dans votre publication, à l'intérieur du texte de titre, comme paramètres dans d'autres actions, sur des boutons, etc. Par exemple, vous pouvez débiter votre publication par une zone de saisie de texte qui demande à l'utilisateur de taper son nom et qui stocke le texte tapé par celui-ci dans une variable appelée [Nom]. Plus tard, dans la publication, vous pouvez inclure un bouton portant l'intitulé suivant « Veuillez presser sur le bouton [Nom] pour continuer. ». De ce fait, si l'utilisateur a tapé « Albert », par la suite, dans la publication, il trouvera un bouton sur lequel sera écrit « Veuillez presser sur le bouton Albert pour continuer. »

---

NeoBook Pro garde automatiquement la trace des variables réservées suivantes, qui peuvent être insérées à tous les endroits acceptant des variables :

---

[PageTitle]	le titre de la page active
[PageNumber]	le numéro de la page active
[Time]	l'heure (H:M:S AM/PM)
[DateShort]	la date au format court de Windows (par exemple, 22/10/98)
[DateLong]	la date au format long de Windows (par exemple, 22 octobre 1998)
[Month]	le mois sous forme de texte (par exemple, Octobre)
[Day]	le jour sous forme de texte (par exemple, Lundi)
[Year]	l'année en cours (par exemple, 1998)

---

---

## **.VOC**

---

C'est un format de fichier audio créé par Creative Labs (Sound Blaster).

---

## **.WAV**

---

C'est le format de fichier audio (ou sonore) standard de Windows.



## A

---

Action 95

Actions

anglais

AlertBox 72

Balloon 72

CloseWindow 72

Delay 72

DOSCommand 72

Exit 72

FileCopy 73

FileDelLine 73

FileErase 73

FileInsLine 73

FileLen 73

FileRead 74

FileWrite 74

Find 74

GotoFirstPage 75

GotoLastPage 75

GotoLine 75

GotoNextPage 75

GotoPage 75

GotoPreviousPage 75

If 75

ImageWindow 76

InternetLink 76

Math 77

MCICommand 77

Menu 77

MenuEx 78

MessageBox 78

PlayCartoonFile 79

PlayFlicFile 80

PlaySoundFile 80

PlayTone 80

PlayVideoFile 81

PopUpImage 81

PrintDataFile 82

PrintImageFile 82

PrintPage 82

PrintTextFile 82

Random 82

ReturnToPage 83

SearchStr 83

SetFont 83

SetVar 84

SoundBuzzer 84

StickyNote 84

StopMedia 84

StrDel 85

StrIns 85

StrLen 85

SubStr 85

SystemInfo 86

TextWindow 86

While 87

français

atteindre 75

atteindre dernière page 75

atteindre la ligne 75

atteindre page précédente 75

atteindre page suivante 75

atteindre première page 75

boîte d'avertissement 72

boîte de message 78

bulle 72

calculer 77

commande DOS 72

commande MCI 77

copier le fichier 73

délai 72

diffuser animation 80

diffuser dessin animé 79

diffuser fichier audio 80

diffuser un bip 80

diffuser une vidéo 81

écrire dans le fichier 74  
effacer caractères 85  
extraire chaîne 85  
fenêtre image 76  
fenêtre texte 86  
fermer la fenêtre 72  
image surgissante 81  
imprimer fichier de données 82  
imprimer fichier graphique 82  
imprimer fichier texte 82  
imprimer la page 82  
informations système 86  
insérer chaîne 85  
insérer une ligne 73  
lien internet 76  
lire dans le fichier 74  
longueur de chaîne 85  
longueur du fichier 73  
menu 77  
menu avec variable 78  
nombre aléatoire 82  
post-it 84  
quitter 72  
rechercher 74  
rechercher chaîne 83  
retour dernière page consultée 83  
si 75  
spécifier la fonte 83  
spécifier une variable 84  
stopper la diffusion 84  
supprimer la ligne 73  
supprimer le fichier 73  
tant que 87  
vibreur 84  
Afficher / cacher les images 44  
Ajouter une nouvelle page 27  
Ajuster un objet 25  
Aligner des objets 26  
Annuler une opération 24  
Archiver une publication 36  
Atteindre une page 27  
Attributs de page 29

Attributs de texte  
centré 58  
couleur 56  
gras 55  
italique 56  
souligné 56  
taille de la fonte 57  
vidéo inverse 56

---

## B

Bulles d'aide 13

---

## C

Codes des couleurs 57  
Compilation  
gestion des fichiers de données 41  
gestion des fontes 40  
paramètres généraux 38  
procédure d'installation 42  
traitement des fichiers 39  
Copier une page 28  
Couper, copier et coller 24  
Création de dessins animés 89  
Création d'installations 42  
Créer un élément 25

---

## D

Débogage 44  
Déplacer une page 28  
Disposer des objets  
à l'arrière-plan 26  
au premier plan 26  
Dupliquer des éléments 24

---

## E

Editer un document 25  
Editeur d'action 47  
Effets de transition 30  
Effets spéciaux 81  
Enregistrer une publication 22  
Entrée de page 30

## **F**

---

Fenêtre principale  
  barre de boutons 13  
  barre de titre 13  
  barre des menus 13  
  boutons de navigation 14  
  indicateur de numéro de page 19  
  onglets d'accès aux pages 19  
  zone d'édition 14

Fichiers de sauvegarde 46

Formatage de texte 55

Formats de fichiers

  ANSI 95

  ASCII 95

  AVI 95

  EXE 97

  FLC 97

  FLI 97

  ICO 97

  JPEG 98

  JPG 98

  PCX 99

  PNG 99

  TXT 100

  VOC 101

  WAV 101

## **G**

---

Glossaire 95

Grille magnétique

  activer / désactiver 43

  afficher 43

  paramètres 45

Grouper des objets 26

## **H**

---

Hotspot 97

## **I**

---

Imprimer la page en cours 23

Installation 11

Installation d'une publication 42

## **L**

---

Liens hypertexte 54, 71

Liste des fichiers d'une publication 37

## **M**

---

Maquette 33

Menu Aide

  commande A propos de 48

  commande Rubriques d'aide 48

Menu Disposer

  commande A l'arrière-plan 26

  commande Aligner 26

  commande Au premier plan 26

  commande Grouper 26

  commande Séparer 26

Menu Edition

  commande Ajuster l'objet 25

  commande Annuler 24

  commande Coller 24

  commande Copier 24

  commande Couper 24

  commande Créer / Editer 25

  commande Dupliquer 24

  commande Editer l'objet 25

  commande Sélectionner tout 25

  commande Supprimer 24

Menu Fenêtre

  commande Cascade 48

  commande Centrer la page 48

  commande Mosaïque verticale 48

Menu Fichier

  commande Enregistrer 22

  commande Enregistrer sous 22

  commande Fermer 23

  commande Fermer tout 23

  commande Imprimer la page 23

  commande Nouveau 21

  commande Ouvrir 21

  commande Quitter 23

  commande Rouvrir 22

Menu Options

  commande Afficher la grille 43

- commande Afficher position souris 43
- commande Afficher sélecteur fichiers 44
- commande Afficher les images 44
- commande Afficher infos de débogage 44
- commande Paramétrer la grille 45
- commande Préférences
  - éditeur d'action 47
  - paramètres généraux 46
  - utilitaires 47
- commande Suivre la grille 43
- commande Vérifier l'orthographe 45
- Menu Page
  - commande Afficher les objets maîtres 33
  - commande Ajouter 27
  - commande Atteindre 27
  - commande Attributs 29
    - action 30
    - palette de couleurs 32
    - paramètres généraux 29
  - commande Copier 28
  - commande Déplacer 28
  - commande Renommer 28
  - commande Supprimer 28
- Menu Projet
  - commande Archiver 36
  - commande Compiler 37
    - fichiers 39
    - fichiers extraits 41
    - fontes 40
    - installation 42
    - paramètres généraux 38
  - commande Exécuter 37
  - commande Liste des fichiers 37
  - commande Maquette 33
  - commande Paramètres 33
    - contrôle d'accès 34
    - inactivité 35
    - langue 36
    - publication 34
    - taille / couleurs 35
- Mot de passe 34

## N

---

### NeoToon

- boutons de la barre d'outils 90
- interface 90
- Menu Aide
  - commande A propos de 94
  - commande Rubriques d'aide 94
  - commande Utiliser NeoToon 94

### Menu Fichier

- commande Diffuser 92
- commande Enregistrer 92
- commande Enregistrer sous 92
- commande Nouveau 91
- commande Ouvrir 91
- commande Quitter 92
- commande Redimensionner 92

### Menu Image

- commande Ajouter 93
- commande Dupliquer 93
- commande Exporter 93
- commande Insérer 93
- commande Supprimer 93

## O

---

### Objets

- aligner 26
- arrière-plan 26
- disposer 26
- grouper 26
- premier plan 26
- séparer 26

## P

---

### Page

- action 30
- ajouter 27
- atteindre 27
- attributs 29
- copier 28
- déplacer 28
- effets de transition 30

- objets maîtres 33
- palette de couleurs 32
- renommer 28
- supprimer 28
- Page maître 59
- Palette Outils 14
  - agrandir / réduire la palette 17
  - barre de titre 14
  - couleur de la fonte 18
  - couleur de remplissage de l'objet 17
  - couleur du contour 18
  - épaisseur du contour 18
  - fonte 18
  - motif de remplissage 17
  - outils
    - bouton 15
    - déroulement 15
    - ellipse 16
    - fichier texte 15
    - flèche 15
    - image 16
    - ligne 16
    - positionnement précis 19
    - rectangle 16
    - texte de titre 16
    - zone sensible 15
  - style du contour 18
- Position de la souris 43
- Procédures
  - formater du texte
    - accent circonflexe 59
    - centré 58
    - couleur 56
    - gras 55
    - italique 56
    - souligné 56
    - tabulation 58
    - taille de la fonte 57
    - vidéo inverse 56
  - insérer des liens hypertexte
    - actions 54
    - navigation dans un document 54

- paramétrer un bouton 49
  - action 51
  - style 50

- Publication
  - archiver 36
  - compiler 37
  - exécuter 37
  - langue 36
  - liste des fichiers 37
  - nombre de couleurs 35
  - résolution 35

## Q

---

- Quitter NeoBook Pro 23

## R

---

- Renommer une page 28
- Rouvrir une publication 22

## S

---

- Sélecteur de fichiers 19, 44
- Sélectionner tous les éléments 25
- Séparer des objets groupés 26
- Sortie de page 30
- Supprimer une page 28

## T

---

- Tutoriel
  - attributs de page 65
  - boutons invisibles 69
  - démarrer NeoBook 61
  - désactiver un bouton maître 68
  - exécuter une publication 69
  - garnir la page maître 63
  - insérer une illustration 67
  - la première page 65
  - lier NeoBook à d'autres programmes 61
  - paramétrer une publication 62
  - placer un texte long 66
  - placer un titre 66
  - spécifier le nombre de pages 62
  - utiliser la palette Outils 64

## **U**

---

Utilitaires liés 47

## **V**

---

Variables réservées 100

Vérification d'orthographe 45

## **Z**

---

Zone sensible 97



# FORMULAIRE D'ENREGISTREMENT

Votre numéro de série :  
**29262123077443**

## **W S K A - E d i t i o n s I n f o r m a t i q u e s**

46-48 route de Thionville 57140 - WOIPPY

Tél. : 03.87.30.85.57 • Télécopie : 03.87.32.37.75

Minitel : 3615 WinShare • TéléDisquettes : 3617 WSDisk

CompuServe : Go WShare • Internet : <http://www.wska.com>

Renvoyez ce bon d'enregistrement aux Editions WSKA pour bénéficier du support technique gratuit sur le produit **NeoBook Pro 3.1** et être tenu régulièrement informé des nouveautés et mises à jour.

Nom et Prénom .....

Société .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Pays .....

Où vous êtes-vous procuré ce produit ?

Comment avez-vous eu connaissance de son existence ?

☐ presse                                      quel magazine ?

☐ internet

☐ bouche à oreille

☐ mailing

☐ dans un magasin                      lequel ?

