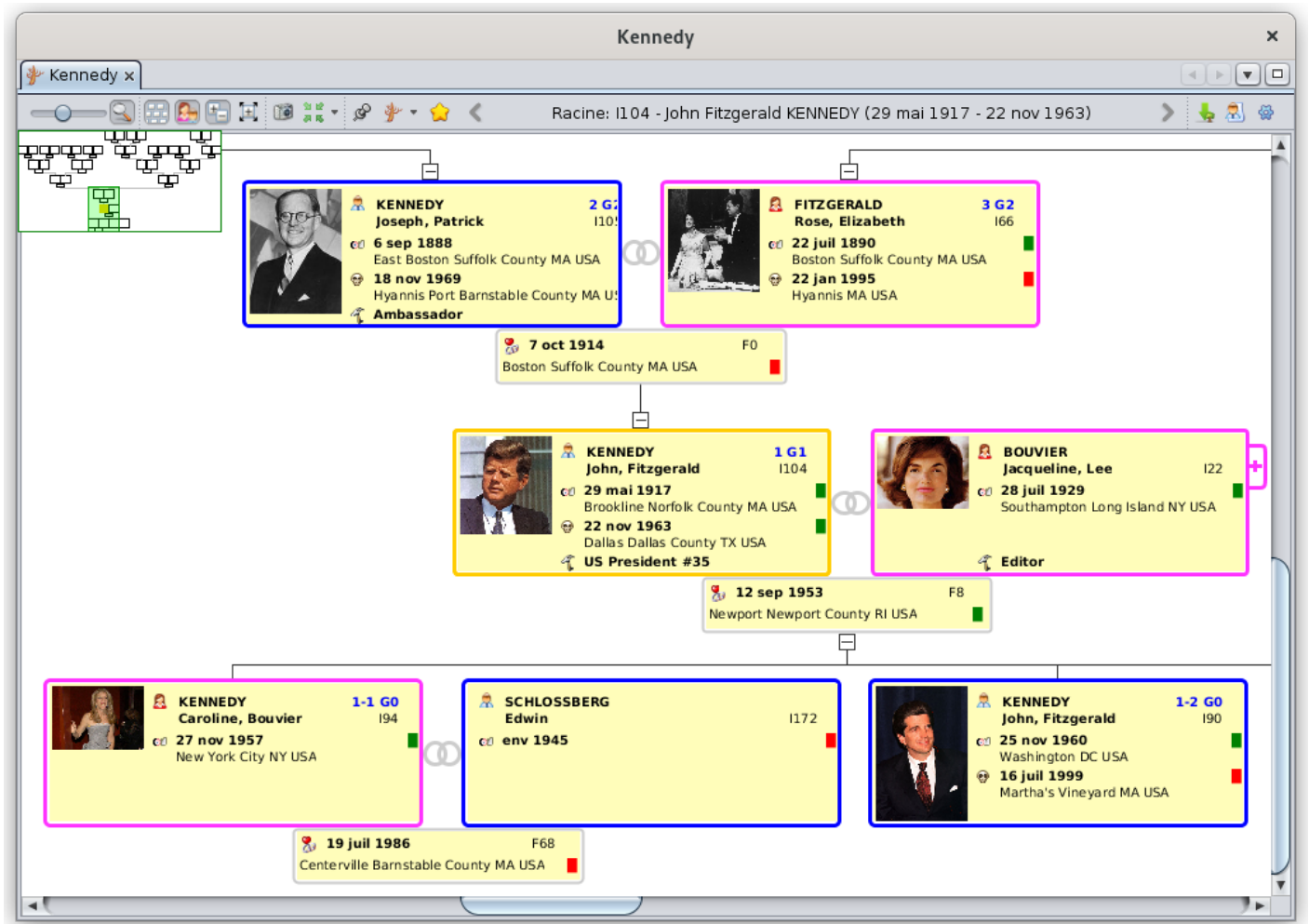


# Arbre dynamique

L'**Arbre dynamique**, ou encore l'**Arbre généalogique**, ou plus simplement l'**Arbre**, permet à la fois de visualiser une généalogie sous forme d'arbre, de sélectionner rapidement un individu dans l'arbre, et de construire cet arbre.



C'est la vue qui ressemble le plus à l'idée qu'on se fait habituellement du classique arbre généalogique, et qui permet le mieux de se rendre compte des relations simples entre les **individus** et leurs **familles**.

## Description

La fenêtre de l'arbre dynamique affiche l'**arbre**, en dessous d'une **barre d'outils**.

## Arbre

L'arbre affiché est celui d'un **individu racine**, avec ses ascendants d'un côté, ses descendants de l'autre.

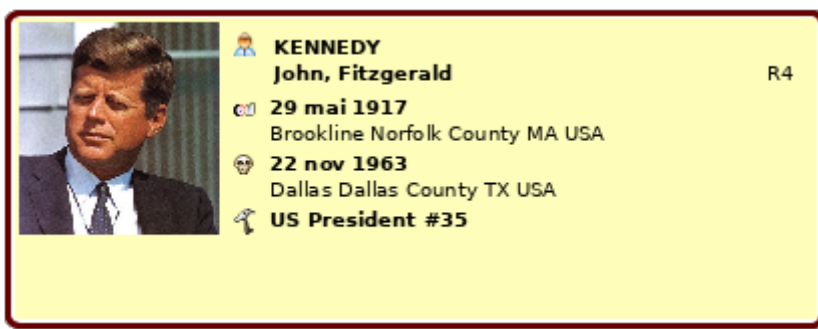
Les individus et leur famille sont représentés par des **cases**. Ces cases sont réunies au moyen de lignes de filiation, et organisées de manière arborescente ascendante et descendante.

Lorsqu'un descendant a conclu plusieurs unions, ses conjoints sont également affichés, un seul à la fois.

Tous les autres individus de la généalogie ne sont pas visibles dans cet arbre, mais ils peuvent être visibles dans d'autres arbres, en changeant l'individu racine.

## Individu racine

L'individu racine est celui autour duquel l'arbre est construit. Son nom est indiqué dans la barre d'outil de l'arbre. Il est par défaut dans un cadre marron.



L'individu racine peut être différent de l'individu sélectionné. L'arbre change chaque fois qu'un autre individu est choisi comme racine. C'est pour cette raison que l'Arbre est qualifié de *dynamique*.

Il convient de distinguer l'individu racine de l'individu sélectionné. En effet, afin de pouvoir se déplacer dans l'arbre pour sélectionner un à un des individus et les afficher dans les vues et éditeurs, il est préférable que l'arbre ne change pas.

La racine peut également être une famille ce qui ne change pas fondamentalement l'affichage de l'arbre.


L'arbre peut être affiché de façon verticale (ascendants en haut) ou horizontale (ascendants à gauche).


Lorsque l'arbre est trop grand pour être affiché en entier, des ascenseurs en bas et à droite permettent de se déplacer sur la totalité de la surface. Vous pouvez également utiliser l'**aperçu** pour vous déplacer dans l'arbre.

Par défaut, la case de l'individu racine a un contour marron, sauf quand il est sélectionné auquel cas le contour est jaune.


## Individu sélectionné


L'individu sélectionné dans Ancestris est celui qui apparaît par défaut dans un cadre jaune. C'est celui-ci dans l'exemple de cette page.



 **BOUVIER**  
Jacqueline, Lee

R37

 **28 juil 1929**  
Southampton Long Island NY USA

 **Editor**

## Les cases individus et familles

Chaque case affiche des informations sur l'individu ou la famille qu'elle représente.

Les aspects des cases (polices, alignement, couleurs, dimensions, etc.) ainsi que les catégories d'informations qu'elles affichent (nom, dates, lieux, etc.) peuvent être personnalisés au moyen des **calques**.

Les cases sont par ailleurs réceptives au **Menu contextuel** par clic droit. C'est ainsi que l'on peut ajouter des individus ou des familles à l'arbre.

Lorsqu'un individu a conclu **plusieurs unions**, la case à gauche ou à droite, selon l'endroit où se trouve la case, comporte un bouton avec un signe « plus » cliquable dessus. Chaque clic sur ce bouton affiche successivement tous les conjoints de l'individu.



Lorsque la personne n'est pas un descendant direct de l'individu racine, la racine de l'arbre sera changée et l'arbre redessiné pour afin de voir le conjoint correspondant. Utilisez les **boutons de navigation racine** pour revenir à l'individu racine précédent.

## Couleurs


Par défaut les contours des cases ont les couleurs suivantes.

- Jaune pour l'individu sélectionné et l'individu racine si c'est le même
- Marron pour l'individu ou la famille racine si différent de l'entité sélectionnée

- Bleu pour les hommes, rose pour les femmes, gris foncé quand le genre est inconnu
- Gris clair pour les familles



Il est possible de changer ces couleurs. Voir le paragraphe sur la personnalisation.

## Symbole Union

Ce symbole  se trouve entre deux conjoints et indique que l'arbre affiche les familles et les conjoints. Il est possible de ne pas afficher les conjoints et les familles.

Pour les couples divorcés, le symbole est .

## Boutons de contraction ou d'extension d'une branche

Des boutons sont placés à chaque départ de branche. Ce sont des boutons de contraction de branche  et d'extension de branche  qui permettent de replier ou déplier une branche. Cela permet d'optimiser l'affichage de certaines parties de l'arbre.

## Barre d'outils

La **barre d'outils** de l'arbre dynamique comprend, de gauche à droite, les boutons suivants.



Un survol d'un bouton avec la souris vous donne la fonction du bouton.

## Curseur de zoom

Le **curseur** de zoom permet, à l'aide d'un cliquer-glisser de la souris, de faire varier le degré de zoom de la zone d'affichage.

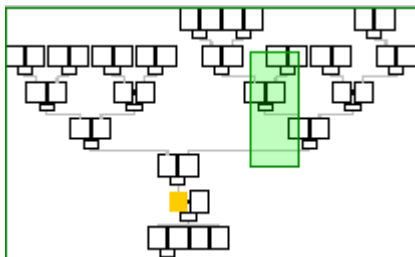
- Vers la gauche, l'affichage *recule* : on voit davantage d'individus dans la zone d'affichage
- Vers la droite, l'affichage *avance* : on voit moins d'individus mais les informations sont plus lisibles et les cases sont susceptibles d'afficher plus d'informations.

Grâce à ce curseur, l'utilisateur est en mesure d'adapter instantanément l'échelle de la zone d'affichage à son activité, à ses goûts et à sa vue, autant de fois qu'il le souhaite, et de manière très précise.

## Bouton Ouvrir ou Fermer la fenêtre d'aperçu

L'aperçu permet de voir en miniature la totalité de l'arbre correspondant à l'individu racine et de se déplacer rapidement dans l'arbre, dans le cas où l'arbre à afficher ne tient pas en entier dans la fenêtre de l'arbre dynamique.

Lorsque le bouton aperçu de la barre d'outils est activé, une petite fenêtre d'aperçu apparaît en haut et à gauche de l'arbre.



Cette fenêtre affiche un *modèle réduit* de l'arbre complet correspondant à l'individu racine. Nous voyons en jaune et en marron les individus sélectionné et racine. Ici, ce sont les mêmes, donc en jaune.

Un nouveau-clic sur le bouton masque cette fenêtre.

À l'intérieur de cette fenêtre, un rectangle de couleur verte représente la zone actuellement visible en grand de l'arbre, compte tenu de la taille de la fenêtre ou de celle de l'écran. Le déplacement de ce rectangle coloré à l'aide d'un cliquer-glisser de la souris se répercute immédiatement sur la zone d'affichage toute entière, de façon à rendre visibles certaines surfaces qui jusqu'ici ne l'étaient pas, et ceci, sans avoir à manipuler les ascenseurs.

Un clic sur une mini-case à l'intérieur de l'aperçu effectue un repositionnement de l'arbre : l'individu correspondant est placé au centre de la fenêtre.

Ce déplacement de l'arbre dans l'aperçu ou le clic de repositionnement ne modifie ni l'individu racine ni l'individu sélectionné.

Par ailleurs, il est possible de modifier la taille prise par la fenêtre d'aperçu, au moyen d'un cliquer-glisser de la souris de son angle inférieur droit.

## Bouton Afficher l'arbre en horizontal ou en vertical

Ce bouton permet d'alterner entre deux types d'affichage de l'Arbre.

- **Affichage horizontal** : suivant la représentation usuelle de l'écoulement du temps (depuis la gauche vers la droite), les ancêtres sont placés à gauche, et les descendants, à droite
- **Affichage vertical** : conformément à la signification habituellement associée à l'opposition *ascendants* / *descendants*, les ancêtres sont placés en haut, et les descendants, en bas

## Bouton Afficher ou Masquer les familles et les conjoints

Ce bouton permet d'alterner entre deux modes d'affichage concernant les conjoints de l'individu racine et ceux de ses descendants. Ce choix n'est possible que lorsque l'entité racine est un individu, et non pas une famille.

- **Mode famille** : affiche les conjoints et les familles
- **Mode individu** : masque les conjoints et les familles

Le masquage des conjoints permet de gagner de la place dans la zone d'affichage.

Chaque clic sur le bouton à icône fait immédiatement basculer l'affichage dans l'autre mode.

## Bouton Afficher les boutons de contraction / extension des branches

Ce bouton permet d'alterner entre deux modes d'affichage concernant les **boutons de contraction ou d'extension** des branches.

- **Premier mode** : affichage des symboles de contraction ou d'extension des branches
- **Second mode** : masquage de ces mêmes symboles

Le masquage de ces boutons permet de gagner de la place pour l'affichage de l'arbre.

Chaque clic sur le bouton à icône fait immédiatement basculer l'affichage dans l'autre format.

## Bouton Déplier / Replier les branches mémorisées

Ce bouton permet d'alterner entre deux modes d'affichage concernant les branches, une fois que vous en avez contracté au moins une.

- **Extension** : déplie toutes les branches qui avaient été contractées auparavant
- **Contraction** : replie toutes les branches qui avaient été dépliées auparavant

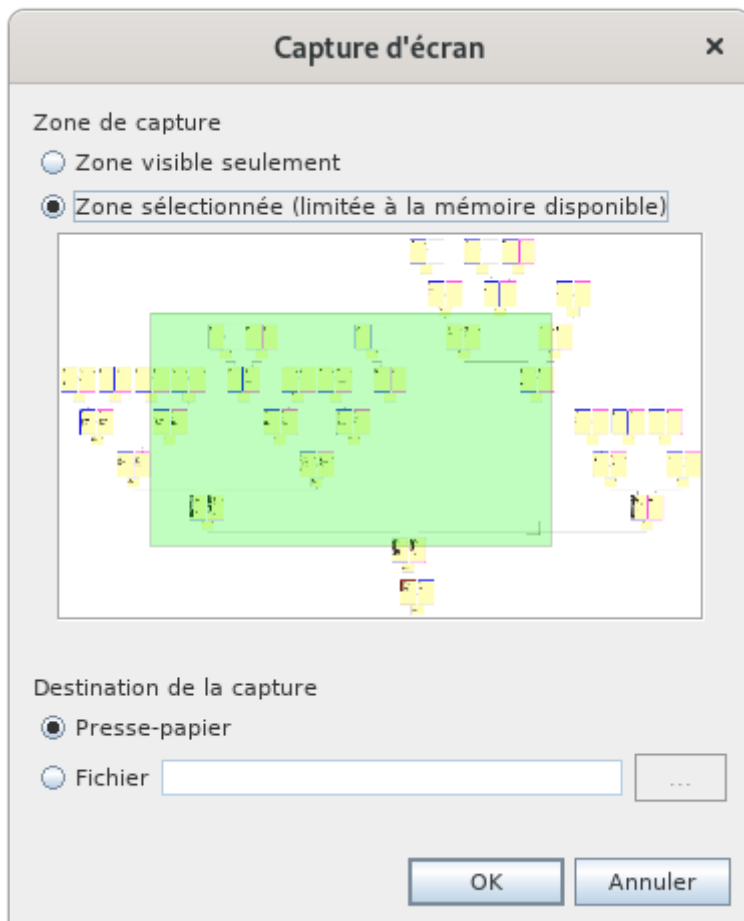
Ceci permet de garder en mémoire les branches repliées, et de basculer plus facilement entre les deux modes, si ce sont toujours les mêmes branches que l'ont souhaite replier.

Chaque clic sur le bouton à icône fait immédiatement basculer l'affichage dans l'autre format.

## Bouton Capture d'écran

Ce bouton permet de faire une copie d'écran d'une partie de l'arbre, pour la mettre dans le presse papier ou un fichier.

Dans l'exemple ci-dessous, la partie capturée sera la zone verte, et elle sera mise dans le presse papier. Cette zone verte est déplaçable et modifiable avec la souris (glisser déplacer ou coin inférieur droit étirable).



## Bouton Recentrer la visualisation de l'arbre

Ce bouton comprend deux actions qui toutes deux permettent de recentrer l'arbre. Un clic sur le bouton effectue la première action. Un clic sur la petite flèche descendante à droite du bouton permet de choisir l'une des deux actions.

- Action **Recentre la visualisation sur l'entité sélectionnée** place l'entité actuellement sélectionnée au centre, en indiquant son nom.
- Action **Recentre la visualisation sur l'entité racine** place l'entité racine au centre.




## Bouton Figurer la vue actuelle

Ce bouton permet de ne pas actualiser l'affichage de l'entité sélectionnée dans l'arbre lorsque vous sélectionner une autre entité dans une autre vue d'Ancestris.

## Bouton Changer d'entité racine

Ce bouton comprend trois actions qui toutes permettent de choisir une nouvelle **entité racine**. Un clic sur le bouton effectue la première action. Un clic sur la petite flèche descendante à droite du bouton permet de choisir l'une des trois actions.



-  Reconstitue l'arbre à partir de l'entité sélectionnée: I105 - Joseph Patrick KENNEDY (6 sep 1888 - 18 nov 1969)
-  Reconstitue l'arbre à partir d'une nouvelle entité de votre choix
-  Reconstitue l'arbre dynamique avec le DeCujus comme racine

- L'action **Reconstitue l'arbre dynamique à partir de l'entité sélectionnée** propose de faire de l'entité actuellement sélectionnée la nouvelle racine de l'arbre, et indique son nom.
- L'action **Reconstitue l'arbre dynamique à partir de l'entité de votre choix** ouvre une fenêtre comportant un menu déroulant qui permet de choisir la nouvelle racine parmi l'ensemble des individus ou des familles enregistrés dans la généalogie.
- L'action **Reconstitue l'arbre dynamique avec le DeCujus comme racine** met le DeCujus en racine s'il existe, ce qui se fait grâce à l'outil **Numéroter les individus Sosa**. Cette action est non disponible s'il le DeCujus n'a pas été généré.

## Bouton Signets pour changer d'individu racine

Ce bouton permet de changer l'individu ou la famille racine à partir de l'une des entités enregistrées comme signet.



Un clic sur le bouton ouvre un menu des signets actuellement enregistrés. Ce menu permet, quel que soit l'endroit où l'on navigue, de choisir en un clic l'individu ou la famille que l'on souhaite atteindre, et d'en faire instantanément l'**entité racine** de l'Arbre.

Comme les signets sont entièrement configurables par l'utilisateur, ce menu est vide si vous n'en avez jamais définis.

Pour créer un nouveau signet, il faut utiliser le menu contextuel au préalable sur une entité visible dans Ancestris. Ce peut être fait à partir de la vue arbre ou toute autre vue où le menu contextuel est permis.

- Ouvrir le **Menu contextuel** au moyen d'un clic droit sur l'entité visible
- Sélectionner la commande **Faire un signet de cette entité pour l'arbre dynamique**
- Une fenêtre de confirmation permet si nécessaire de modifier le nom proposé pour le futur signet
- Après validation, le signet est créé et figure désormais dans le menu



On ne peut mettre que 16 signets au maximum dans la liste. Si l'utilisateur tente de créer un 17e signet, celui-ci se substituera à l'un des 16 autres déjà enregistrés, lequel sera définitivement effacé, sans la moindre mise en garde.

L'action **Gérer les signets** permet de gérer les signets actuellement enregistrés, leur ordre d'apparition dans le menu et leur suppression, ce qui s'effectue aussi dans l'onglet **Signets** des **paramètres de la vue actuelle**.

## Bouton Navigation et Nom de l'entité racine

Dans la barre d'outils est ensuite affiché le nom de l'individu **racine** - ou famille - de l'arbre entre deux flèches pour naviguer dans l'historique de la racine : une flèche vers l'arrière pour revenir à la racine précédente qui a été définie lors de la session, et une flèche vers l'avant pour passer à la racine suivante dans l'historique des racines.

## Bouton Exporter une branche d'individus dans un nouveau fichier Gedcom

Ce bouton exporte les entités visibles vers un nouveau fichier Gedcom séparé.

Il est donc possible d'**exporter une branche ou un arbre** vers un fichier qui pourra ensuite être envoyé à une autre personne. Il vous suffit de choisir l'individu racine à partir duquel construire l'arbre puis de replier les branches que vous ne souhaitez pas exporter.

Ceci peut également être réalisé en utilisant le menu "**Fichier/Enregistrer sous**".

## Bouton Changer l'affichage des individus

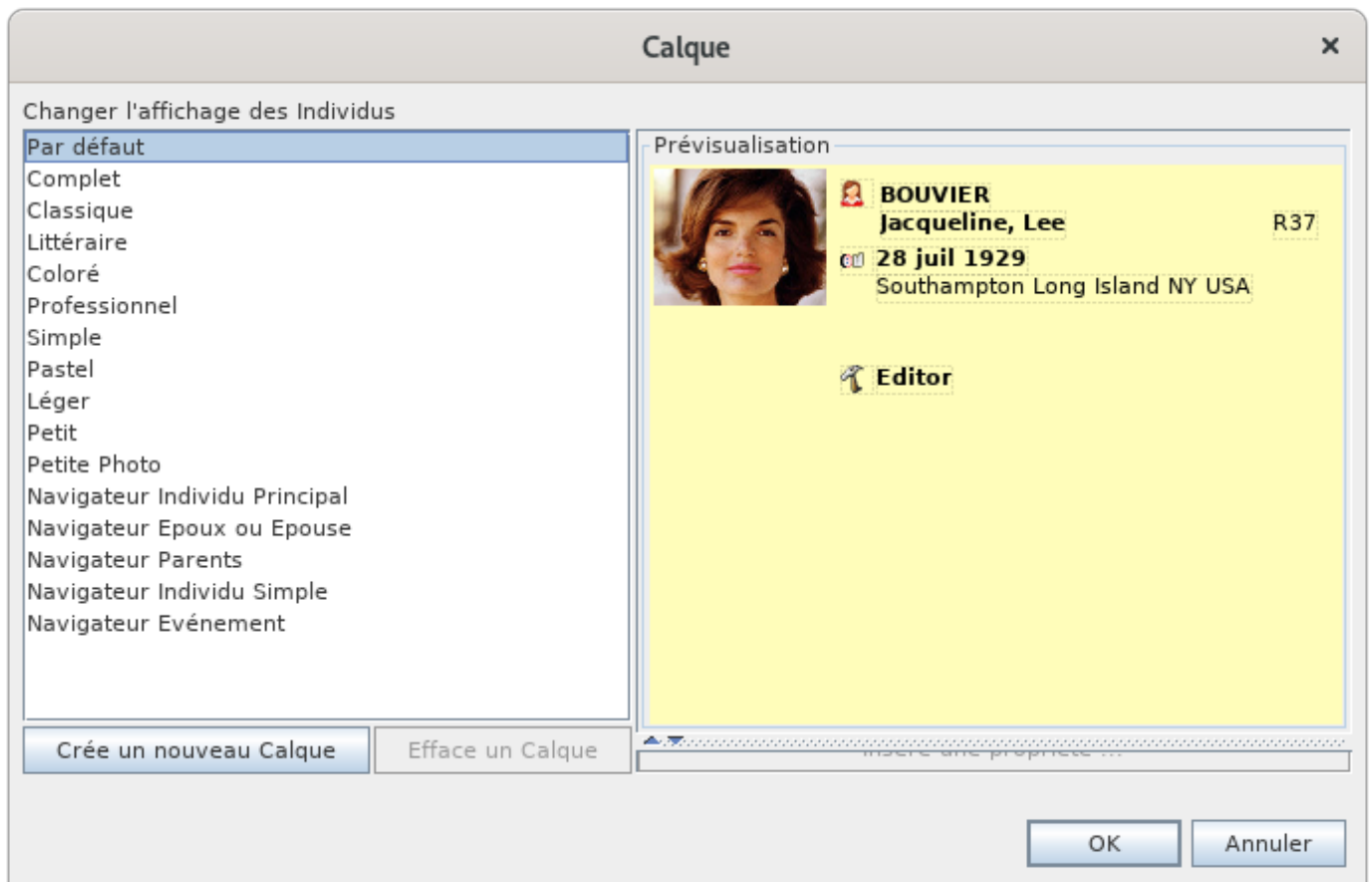
Ce bouton permet de changer la façon de présenter les informations pour les individus ou les familles.

Le bouton change de figurine selon que soit sélectionné un individu ou une famille.

Un clic sur le bouton ouvre la liste des **calques** correspondant soit à un individu, soit à une famille.

Des modèles prêts à l'emploi permettent à l'utilisateur d'adapter l'affichage à ses goûts personnels

.



## Bouton Paramètres de la vue actuelle

Ce bouton permet de personnaliser un grand nombre de choses sur la présentation de l'arbre dynamique. Il ouvre le panneau des **paramètres de la vue actuelle**.

# Utilisation

Les utilisations possibles de la vue Arbre dynamique sont de :

- **Visualiser l'arbre de votre choix** pour être exploité plus tard, par exemple en vue d'une publication, ou en vue d'une exportation partielle de branches
- **Naviguer dans l'arbre et sélectionner un individu** pour être affiché dans d'autres vue ou pour être modifié dans un éditeur
- **Construire un arbre**, en y ajoutant ou retirant des individus à l'aide du menu contextuel

## Visualiser l'arbre de votre choix

La première fonction de l'arbre est d'afficher les ascendants et les descendants d'un individu racine. Les autres individus ne seront pas visibles.

Votre premier choix est donc de choisir cette personne de telle façon à avoir le maximum d'individus dans l'arbre ce qui vous évitera ensuite de changer de racine trop souvent.

Une fois choisi, il existe plusieurs façon de changer l'individu racine.

- Le bouton **Changer d'entité racine** de la barre d'outils
- Le choix d'une entité dans le **menu Signet** de la barre d'outils, sous réserve que vous ayez défini des signets au préalable
- Un **double-clic** sur la case de l'entité choisie depuis l'arbre
- Un **double-clic** sur l'entité individu ou famille depuis la table des entités, l'éditeur Gedcom, l'explorateur Gedcom
- Le choix **faire de cette entité la racine de l'arbre dynamique** depuis le menu contextuel

Dès lors qu'est définie une nouvelle racine, l'arbre affiché change et redessine les ascendants et les descendants correspondants. L'entité racine devient également l'entité sélectionnée jusqu'à ce qu'une autre entité soit sélectionnée.

Afin de voir ou masquer des éléments pour optimiser la présentation de votre arbre, vous disposez de tous les boutons de la barre d'outils.

Vous pouvez également personnaliser l'ensemble des éléments affichés, et les possibilités sont nombreuses. Se reporter au paragraphe sur la personnalisation.

Une fois affiché l'arbre que vous voulez sous la forme désirée, il vous est possible de l'imprimer ou d'en faire une capture d'écran.

Il vous est également possible d'exporter les individus visibles dans un nouveau fichier Gedcom.

## Naviguer dans l'arbre et sélectionner un individu

À partir de l'individu racine, vous pouvez **naviguer** via les liens familiaux au sein des ascendants de l'entité racine, ou au sein des descendants et de leurs conjoints.

De manière générale, la navigation au sein des entités de l'arbre se fait au moyen de la souris.

- Un glisser déposer de l'arbre pour **déplacer l'arbre** vers les individus recherchés

- Un double-clic sur la case d'une entité pour faire de celle-ci la **nouvelle entité racine** ce qui permet alors de voir ses ascendants et ses descendants
- Un clic simple sur la case d'une entité pour **sélectionner** celle-ci et afficher ses informations dans les autres vues

Du fait de l'affichage avec les ascendants de l'individu racine d'un côté, ses descendants de l'autre, on peut noter que l'on peut simplement se déplacer dans l'arbre sans changer sa racine pour voir les ascendants d'un ascendant et les descendants d'un descendant.

Dès lors qu'il s'agit de voir les descendants d'un ascendant, ou les ascendants d'un descendant, il faut refaire l'arbre à partir d'une nouvelle racine.

Par exemple, pour voir les frères et sœurs d'un individu, il faut qu'il soit le descendant de l'individu racine et il suffit alors de déplacer l'arbre jusqu'à lui.

S'il n'est pas le descendant de l'individu racine, il faut alors changer l'individu racine. Par exemple choisir pour nouvelle racine, soit l'un de ses parents, soit la famille constituée par ses deux parents.

Quelle que soit la manière d'opérer, la sélection d'un individu ou d'une famille dans l'arbre dynamique est instantanément répercutée dans les autres fenêtres.

Le fait de sélectionner une entité ne modifie pas le choix de la racine, et n'a donc aucun effet sur la structure de l'arbre affiché.

Mentionnons cependant pour finir que dans deux cas, sélection et racine se confondent dans une seule et même case : d'une part, chaque fois que la case sélectionnée au moyen d'un clic n'est autre que l'entité racine, d'autre part, chaque fois qu'on adopte une nouvelle racine au moyen d'un double-clic.

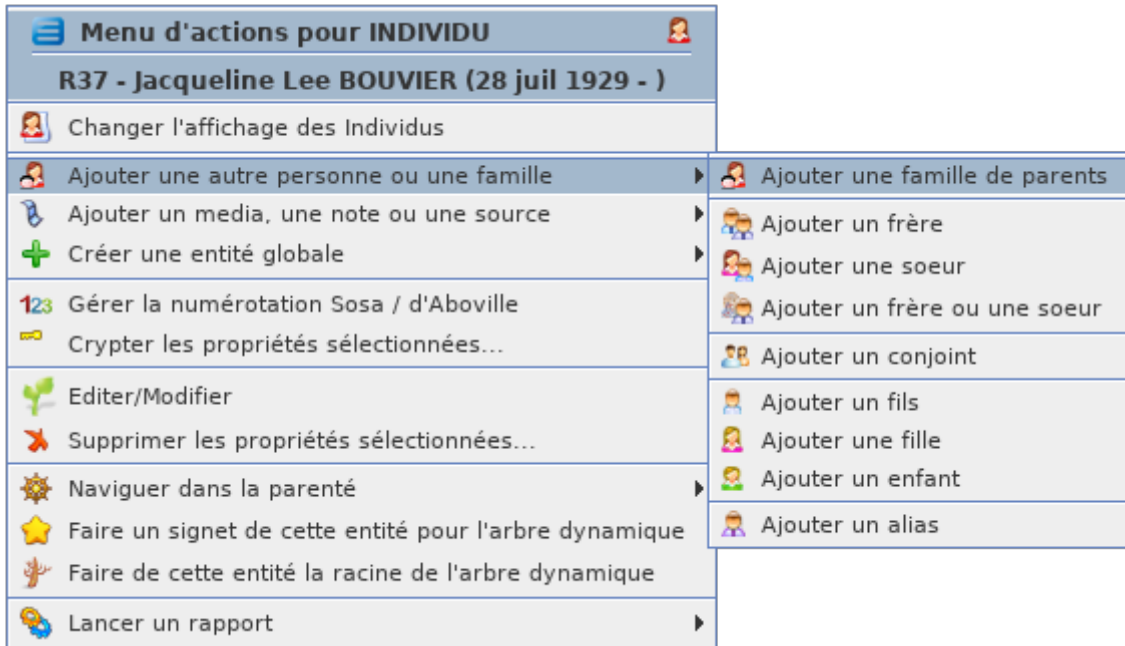
## Construire un arbre

Vous pouvez construire un arbre de façon visuelle directement depuis l'arbre dynamique au moyen du menu contextuel, avec un clic-droit sur l'individu depuis lequel vous voulez ajouter une entité, ou que vous voudriez supprimer.

### Création d'un individu supplémentaire

Dans la vue Arbre dynamique, la **création** d'un individu ou d'une famille s'effectue au moyen du **Menu contextuel** qui s'ouvre d'un clic droit effectué sur la case d'une entité choisie comme référence.

Ici, le menu contextuel à partir de l'individu Jacqueline Bouvier :



- Pour la création ou l'ajout d'un individu en lien avec l'individu, choisir l'action **Ajouter une autre personne ou une famille**, puis, dans le sous-menu qui s'ouvre, choisir l'une des actions souhaitée **Ajouter une famille de parents, Ajouter un frère**, etc.)
- Vous pouvez directement ajouter également un media, une note ou une source par l'action **Ajouter un media, une note ou une source**
- Pour la création d'une entité sans aucun lien avec cette entité de référence, choisir l'action **Créer** une entité globale

Pour l'ajout d'une entité, Ancestris vous demande alors via une fenêtre de confirmer si vous souhaitez créer une nouvelle entité ou en relier une existante. Exemple ici pour ajouter un frère :

The image shows a dialog box titled 'Ajouter un frère' with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following text: 'Veuillez choisir une entité de la liste ci-dessous.' followed by 'Cette liste peut être triée avec le bouton de gauche.' Below this is a list box with a green speech bubble icon on the left and a dropdown arrow on the right, currently showing 'Nouvelle Entrée'. There is a checkbox labeled 'Donner un identifiant spécifique à cette entité :' followed by a text input field containing 'I2'. The dialog then states: 'Vous êtes sur le point de créer une entité Individu dans le fichier kennedy.ged.' and 'Cette entité sera une relation Frère de LAWFORD, Victoria Francis (\*4 nov 1958 +) (R18)'. At the bottom right, there are two buttons: 'Confirmer' and 'Annuler'.

En cas de nouvelle entrée, Ancestris vous positionne dans l'éditeur par défaut sur un nouvel individu.

Vous y saisissez les informations correspondantes, les validez, et l'individu s'ajoute ensuite dans l'arbre, à condition que l'individu ajouté soit un ascendant ou un descendant de l'individu racine. Dans le cas contraire, il a bien été créé mais n'apparaît pas.

## Modification des informations d'un individu ou d'une famille

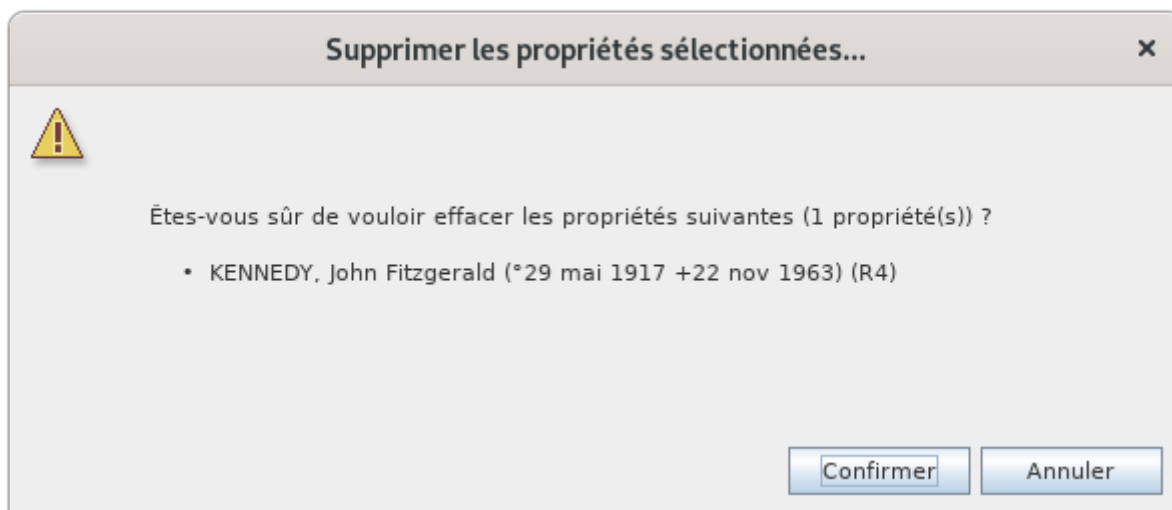
La modification d'un individu s'effectue également par le **Menu contextuel**.

L'éditeur par défaut se positionne alors sur l'individu cliqué. Effectuez vos modifications. Elles apparaîtront immédiatement après votre validation, à condition de faire partie des informations affichables dans les cases.

## Suppression d'un individu ou d'une famille

La suppression d'un individu ou d'une famille s'effectue également par le **Menu contextuel**.

Le choix de l'action **Supprimer les propriétés sélectionnées** vous demande alors une confirmation.



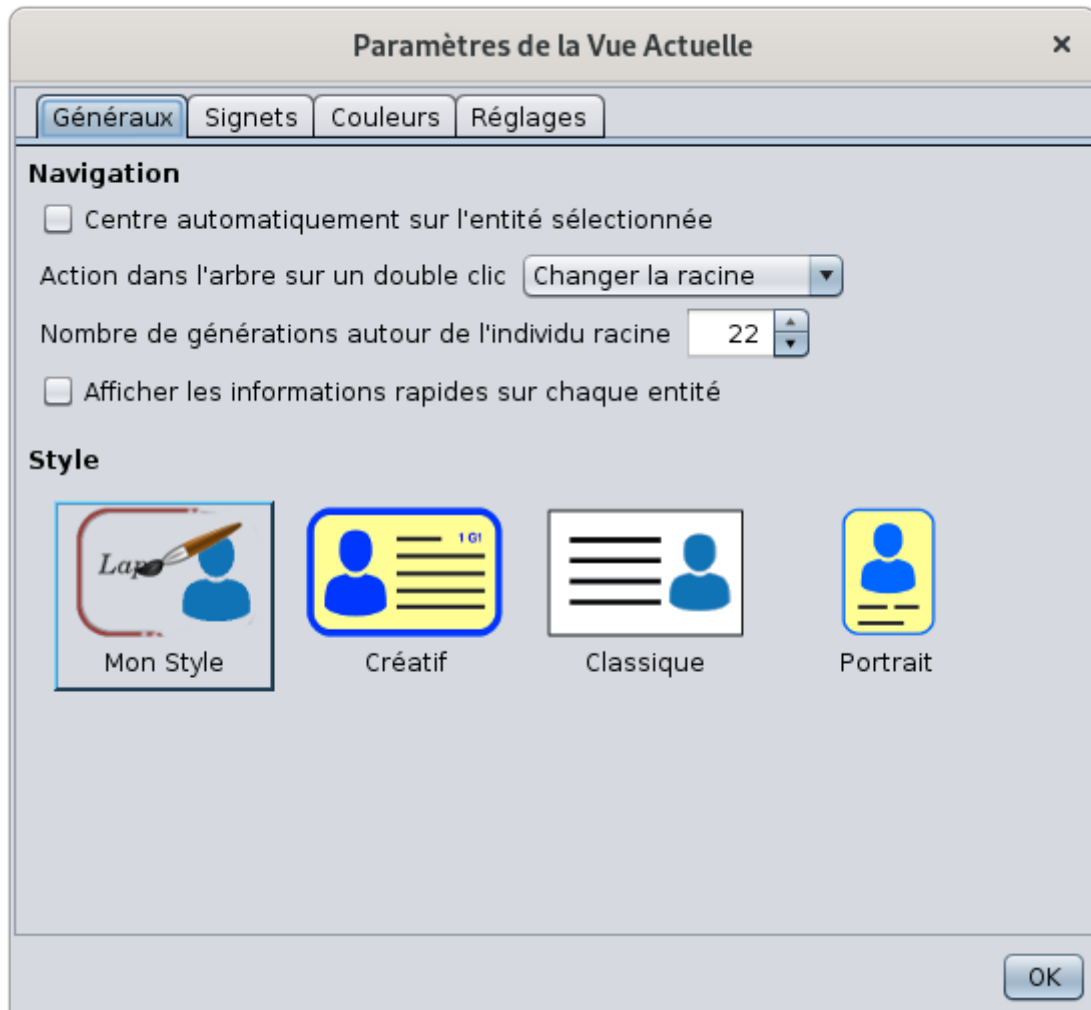
Si la suppression est confirmée, l'affichage de l'arbre se met à jour immédiatement.

Cela peut transformer notablement l'affichage de l'arbre si l'entité sélectionnée était la racine ou au milieu d'une branche.

- Si l'individu racine est supprimé, l'arbre disparaît totalement.
- Si un individu dans une branche est supprimé, toute la fin de la branche disparaît.

# Personnalisation

La personnalisation de l'arbre se fait à l'aide des boutons de la barre d'outils pour les différents mode d'affichage, et de la fenêtre des paramètres, accessible avec le bouton **Paramètre de la Vue Actuelle** de la barre d'outils.



Les modifications se font dans les différents onglets, et la sortie de la fenêtre se fait à l'aide des boutons en bas et à droite :

## Onglet des paramètres Généraux

Cet onglet permet de modifier des paramètres de navigation et le style de l'affichage.

### Navigation

- La case à cocher **Centre automatique sur l'entité sélectionnée**, lorsqu'elle est activée, force l'affichage à se centrer sur cette une entité dès qu'elle est sélectionnée.

Cela met donc à jour l'affichage à chaque changement d'entité dans les autres fenêtres d'Ancestris.

- Le menu déroulant **Action dans l'Arbre sur un double-clic** permet de sélectionner dans ce menu, l'action à effectuer lors d'un double-clic :
  - **Changer la racine** (choix par défaut)
  - **Aucune**
  - **Centrer**
- Le **Nombre de générations autour de l'individu racine** permet de n'afficher que le nombre de générations correspondant. En changeant ce paramètre, l'arbre se modifie immédiatement, ce qui vous permet de le régler précisément à votre souhait. Le maximum est de 99 générations de part et d'autre de la racine.
- La case à cocher **Afficher les informations rapides sur chaque entité**, permet d'afficher une fenêtre info-bulle lors du survol d'une entité avec la souris. Cette fenêtre permet de voir des informations de base sur l'entité en question, dans le cas où peu d'informations seraient affichées dans les cases, ou que celles-ci ne seraient pas suffisamment visibles.

## Style

Trois styles sont définis par défaut, et un quatrième vous permet de définir le vôtre.

Lors du choix d'un style, l'affichage de l'arbre se modifie immédiatement.

Pour créer votre propre style, sélectionnez **Mon Style** et ensuite allez régler le calque, les couleurs et les réglages que vous voulez. ceux-ci seront mémorisés comme étant votre style.

## Onglet Signets

Le volet **Signets** sert à gérer les signets : ordre et suppression.

Il est composé de la liste des signets actuellement enregistrés, sous laquelle figure une série de boutons : **Haut**, **Bas**, **Effacer** et **Séparateur**.

L'ordre des signets dans cette liste est le reflet exact de celui dans lequel se présentent les signets dans le menu Signet de la barre d'outils. Pour modifier cet ordre, il faut sélectionner dans la liste le signet à déplacer (en cliquant dessus), et utiliser les boutons **Haut** et **Bas**.

Pour supprimer un signet, il faut le sélectionner, puis cliquer sur le bouton **Effacer**.

Le bouton **Séparateur** vous permet d'ajouter un signet de séparation pour mieux organiser vos signets visuellement.

Ce volet ne permet ni de créer, ni de renommer un signet. Pour créer un signet, voir le paragraphe **Bouton Signets**. Pour renommer un signet, il faut d'abord le supprimer, puis en créer un autre



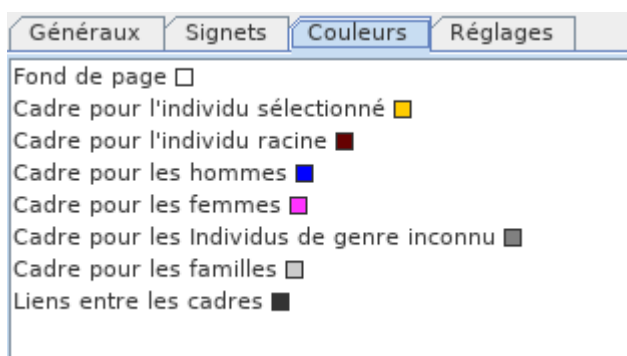
depuis la même entité, et avec le nom approprié.

## Onglet Couleurs

Ce volet permet la personnalisation des couleurs des liens, des cadres, de la surface des cases et de l'arrière-plan de l'arbre.

### Zone de choix de l'élément à colorer

La **zone supérieure de l'onglet Couleurs** liste les éléments de l'affichage de l'arbre dont la couleur est modifiable, chaque ligne se terminant par un carré de la couleur actuellement retenue pour cet élément.



Lorsqu'un des éléments ci-dessus est sélectionné d'un clic de souris, sa couleur peut être modifiée dans la zone inférieure.

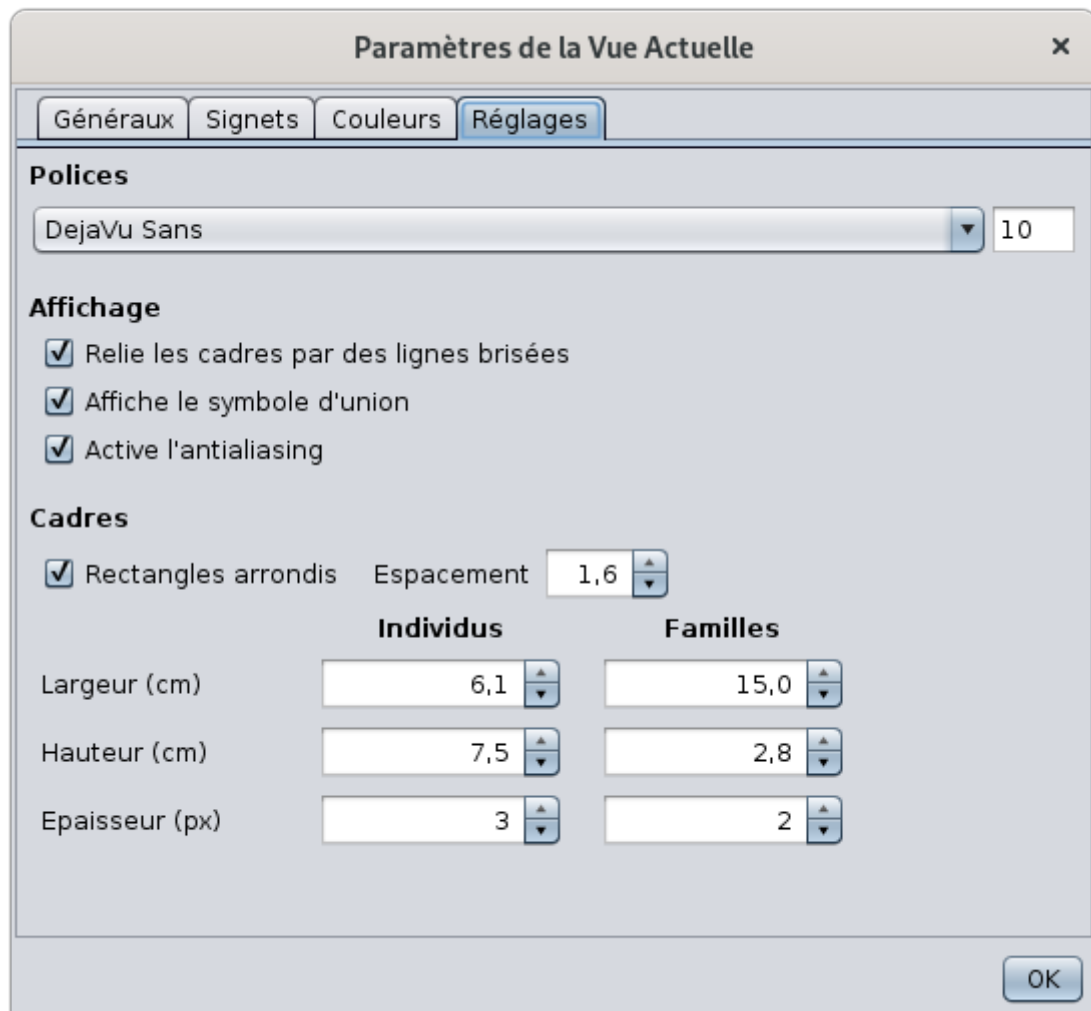
### Zone de la sélection des couleurs

La **zone inférieure de l'onglet Couleurs** contient elle-même un certain nombre d'onglets qui sont autant de façons différentes de choisir des couleurs.

Choisissez la couleur que vous voulez, celle-ci met à jour le petit carré dans l'élément de la zone supérieure.

## Onglet Réglages

Cet onglet permet de choisir la police de caractère et sa taille, des modalités d'affichage, et la taille des cadres.



## Polices

- La zone **Police** permet de sélectionner le type de la police dans un menu déroulant, et la taille de celle-ci, dans la lucarne située à droite de ce menu.

## Affichage

- La case à cocher **Relier les cadres par des lignes brisées**, lorsqu'elle est activée, transforme les liens de filiation entre les cases en lignes brisées ou coudées, plutôt qu'en lignes directes.
- La case à cocher **Affiche le symbole d'union**, lorsqu'elle est activée, affiche un double anneau entre les deux individus composant une famille.
- La case à cocher **Activer l'antialiasing**, lorsqu'elle est activée, produit un lissage de l'affichage des pixels pour les images.

## Cadres

- La zone **Cadres** permet de choisir la forme et la taille des cadres des individus et des familles.

---

Revision #55

Created 20 October 2019 11:26:14

Updated 14 April 2024 21:43:51 by frederic