

Guide de l'utilisateur

Copyright © 2018 Corel Corporation. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur de Corel DESIGNER® 2018

Les caractéristiques, le prix, l'emballage, l'assistance technique et toute autre information relative au produit (« caractéristiques ») se rapportent exclusivement à la version anglaise commercialisée dans le détail. Les caractéristiques de toutes les autres versions (y compris les versions en d'autres langues) peuvent être différentes.

Ces informations sont fournies par Corel « en l'état », sans aucune autre garantie ou condition, expresse ou implicite, notamment, mais sans s'y limiter, les garanties de qualité marchande, de qualité satisfaisante ou d'adéquation à une utilisation particulière, ou celles résultant d'une loi, d'un règlement, des usages commerciaux, du cours habituel des transactions ou autres. Vous assumez tous les risques liés à l'utilisation ou aux résultats des informations fournies. Corel ne saurait être tenu responsable envers vous ou toute autre personne ou entité concernant des dommages indirects, annexes, spéciaux ou consécutifs, de quelque nature que ce soit, notamment, mais sans s'y limiter, la perte de chiffre d'affaires ou de bénéfices, la perte ou l'endommagement de données ou toute autre perte commerciale ou économique, même si Corel a été informé de la possibilité de tels dommages ou s'ils sont prévisibles. En outre, Corel ne saurait être tenu responsable des réclamations formulées par des tiers. La responsabilité maximum cumulée de Corel envers vous ne peut dépasser le prix que vous avez payé pour acquérir la marchandise. Certains États et pays ne reconnaissent pas les exclusions ou les limites de responsabilité concernant les dommages annexes ou consécutifs. Il se peut donc que les limitations susmentionnées ne s'appliquent pas à vous.

Corel, le logo Corel, le logo en forme de ballon Corel, Corel DESIGNER, CorelDRAW, le logo en forme de ballon CorelDRAW, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, Painter, PerfectShapes, PHOTO-PAINT, PowerClip, PowerTRACE, Presentations, Quattro, Quattro Pro, VideoStudio et WordPerfect sont des marques commerciales ou des marques déposées de Corel Corporation et/ou de ses filiales au Canada, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres noms de produits, de polices et de sociétés ainsi que les logos sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

Brevets : www.corel.com/patent

225048

Table des matières

Premiers pas.....	19
Installation de CorelDRAW Technical Suite.....	21
Configuration requise.....	21
Préparation de l'installation.....	22
Installation des applications CorelDRAW Technical Suite.....	22
Options d'installation.....	22
Modification et réparation des installations.....	24
Désinstallation de CorelDRAW Technical Suite.....	25
Foire aux questions.....	25
Comptes et services Corel.....	27
Authentification de CorelDRAW Technical Suite.....	27
Vérification des paramètres du compte.....	28
Mise à jour de produits Corel.....	28
Modification des informations d'identification de l'utilisateur.....	28
Service d'assistance technique Corel.....	29
À propos de Corel.....	29
Nouveautés de Corel DESIGNER 2018.....	31
Exhaustif.....	31
Précision.....	36
Outils innovants.....	37
Ressources d'apprentissage.....	43
Obtenir de l'aide.....	43
Utilisation de l'Aide et des info-bulles.....	44
Écran d'accueil.....	45
Site Web de la communauté des développeurs.....	45
Guide de déploiement réseau.....	46
Ressources disponibles sur le Web.....	46
Présentation de l'espace de travail de Corel DESIGNER.....	47
Termes et concepts de Corel DESIGNER.....	47
Fenêtre d'application de Corel DESIGNER.....	48

Barre d'outils standard.....	50
Plus d'informations sur les barres d'outils.....	51
Exploration de la boîte à outils.....	52
Barre de propriétés.....	68
Menus fixes.....	68
Barre d'état.....	71
Sélection d'un espace de travail.....	71
Démarrage et configuration.....	73
Démarrage et fermeture de Corel DESIGNER.....	73
Modification de la langue.....	73
Modification des paramètres de démarrage.....	74
Fonctionnalités de base de Corel DESIGNER.....	75
Présentation des graphiques vectoriels et des images bitmap.....	75
Création et ouverture de dessins.....	76
Numérisation d'images.....	80
Utilisation de plusieurs dessins.....	80
Annulation, rétablissement et répétition d'actions.....	81
Utilisation des fonctions de zoom, de panoramique et de défilement.....	82
Aperçu des dessins.....	85
Choix d'un mode d'affichage.....	87
Utilisation des vues.....	88
Enregistrement des dessins.....	90
Utilisation des fichiers verrouillés.....	92
Sauvegarde et récupération de fichiers.....	92
Ajout et accès aux informations sur un dessin.....	94
Fermeture des dessins.....	94
Recherche et gestion du contenu et des outils créatifs.....	97
Acquisition d'applications, de filtres optionnels et de contenus.....	97
.....	98
Recherche de contenu via le menu fixe CONNECT.....	98
Accès au contenu.....	101

Parcourir et rechercher du contenu.....	103
Affichage de contenu.....	106
Utilisation d'un contenu.....	107
Installation de polices.....	109
Gestion de contenu.....	109
Synchronisation des bacs avec OneDrive.....	111
Modification de l'emplacement du contenu.....	113
Types de contenu.....	113
Travail de précision.....	115
Utilisation de l'attraction magnétique.....	115
Utilisation de repères dynamiques.....	118
Utilisation des repères d'alignement.....	125
Utilisation des touches de contrainte.....	129
Utilisation des coordonnées d'objet.....	130
Périphériques tactiles et outils de la molette.....	139
Utilisation des fonctions tactiles.....	139
Utilisation des outils de la molette.....	141
Utiliser un système de gestion de documents avec CorelDRAW Technical Suite.....	149
Comprendre les systèmes de gestion de documents.....	149
Introduction à Microsoft SharePoint.....	150
Extraire et archiver des documents depuis et vers une bibliothèque de documents.....	151
Afficher des documents et les propriétés d'un document.....	152
Lignes, formes et contours.....	153
Utilisation de lignes, de contours et de coups de pinceau.....	155
Définition de valeurs de propriété par défaut.....	156
Tracé de lignes.....	156
Dessin parallèle.....	162
Fermeture de plusieurs segments de ligne.....	164
Tracé de légendes.....	164
Tracé de lignes de connexion.....	169
Tracé de lignes de cote.....	173

Formatage des lignes et des contours.....	177
Ajout de pointes de flèche aux lignes et aux courbes.....	184
Tracé de lignes calligraphiques et prédéfinies.....	186
Application de coups de pinceau de motif linéaire.....	188
Application de coups de pinceau qui réagissent à la pression, à l'inclinaison et au roulement de la plume.....	190
Croquis naturel avec ajustement intelligent des traits.....	191
Vaporisation de motifs linéaires le long d'une ligne.....	196
Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression.....	199
Prise en charge des tablettes plume et des périphériques compatibles RTS (Real-Time Stylus).....	200
Tracé de formes.....	203
Tracé de rectangles et de carrés.....	203
Tracé d'ellipses, de cercles, d'arcs et de diagrammes circulaires.....	206
Tracé de polygones et d'étoiles.....	208
Tracé de grilles.....	209
Tracé de formes prédéfinies.....	210
Tracé de formes par projection.....	211
Dessiner à l'aide de la reconnaissance de formes.....	213
Mise en forme d'objets.....	215
Utilisation d'objets courbes.....	215
Sélection et déplacement de points nodaux.....	217
Alignement et distribution des nœuds.....	218
Manipulation de segments.....	225
Jonction de courbes.....	226
Copie et collage de segments.....	228
Ajout, suppression et jonction de nœuds.....	228
Utilisation des types de points nodaux.....	229
Transformation des points nodaux.....	231
Scission du tracé d'objets courbes.....	231
Reflet des modifications sur les objets courbes.....	232
Application d'un effet d'étalement et de maculage à des objets.....	233
Application de l'effet de rugosité à des objets.....	236

Mise en forme d'objets en attirant ou en éloignant des points nodaux.....	238
Application d'effets de distorsion.....	240
Ajout d'effets de torsion.....	242
Mise en forme d'objets à l'aide d'enveloppes.....	243
Recadrage et gommage d'objets.....	250
Coupe d'objets.....	254
Découpe d'objets.....	257
Application d'un filet, d'une bavure et d'un chanfrein aux angles.....	258
Soudure et intersection d'objets.....	261
Création d'objets PowerClip.....	262
Configuration d'options pour les points nodaux, les poignées et les aperçus.....	267
Dessin symétrique.....	273
Création d'un groupe de symétrie.....	273
Modification d'un groupe de symétrie.....	276
Fusion des courbes dans des groupes de symétrie.....	281
Suppression de la symétrie et des liens de symétrie.....	282
Projection d'objets.....	285
Présentation des modes de dessin par projection.....	285
Utilisation de modes de dessin par projection.....	287
Personnalisation des profils de dessin.....	288
Objets, symboles et plans.....	291
Utilisation d'objets.....	293
Sélection d'objets.....	293
Modification des propriétés d'un objet.....	296
Copie, duplication et suppression d'objets.....	296
Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets.....	299
Création de nouveaux objets à partir de limites.....	300
Clonage d'objets.....	301
Déplacement d'objets.....	302
Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets.....	303
Rotation d'objets.....	306

Application d'un effet miroir aux objets.....	307
Inclinaison d'objets.....	307
Alignement et distribution d'objets.....	308
Application de l'optimisation d'objets.....	311
Modification de l'ordre des objets.....	311
Accolage d'objets à un tracé.....	312
Association d'objets.....	318
Combinaison d'objets.....	320
Verrouillage d'objets.....	321
Recherche et remplacement d'objets.....	322
Masquage et affichage des objets.....	322
Accès et affichage d'informations géométriques sur les objets.....	323
Insérer des codes-barres.....	324
Insertion et modification des codes QR.....	325
Insertion de codes QR.....	325
Modification de codes QR.....	326
Validation des codes QR.....	329
Utilisation de symboles.....	331
Utilisation de symboles dans des dessins.....	331
Gestion de collections et de bibliothèques.....	334
Création, modification et suppression de symboles.....	335
Partage de symboles entre des dessins.....	339
Référence : Utilisation de symboles.....	340
Création d'objets pour le Web.....	343
Exportation d'images bitmap pour le Web.....	343
Exportation et téléchargement d'images bitmap sur WordPress.....	350
Enregistrement et application de présélections Web.....	351
Exportation d'objets aux couleurs et à l'arrière-plan transparents.....	351
Création de texte compatible pour le Web.....	352
Création de boutons réactifs.....	353
Ajout de signets et d'hyperliens à des documents.....	354

Ajout de zones actives et de texte de remplacement aux objets.....	356
Utilisation de plans.....	357
Création de plans.....	357
Modification des propriétés d'un plan.....	361
Déplacement et copie de plans et d'objets.....	364
Liaison et incorporation d'objets.....	367
Insertion d'objets liés ou incorporés.....	367
Modification des objets liés ou incorporés.....	368
Gestion et suivi des projets.....	371
Configuration de la base de données d'un projet.....	371
Gestion des données d'objet.....	373
Application de données CGM aux objets.....	374
Suivi de la durée du projet.....	379
Couleur et surfaces.....	385
Utilisation des couleurs.....	387
Mieux comprendre les modèles colorimétriques.....	387
Mieux comprendre la profondeur de couleur.....	389
Choix des couleurs.....	390
Utilisation de la palette du document.....	397
Création et modification des palettes de couleurs personnalisées.....	399
Organisation et affichage des palettes de couleurs.....	402
Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes.....	404
Définition des propriétés des palettes de couleurs.....	406
Application de surfaces à des objets.....	409
Application de surfaces uniformes.....	410
Application de surfaces dégradées.....	410
Application de surfaces hachurées.....	415
Application de surfaces à motif bitmap et à motif vectoriel.....	419
Application de surfaces à motifs bicolores.....	423
Application de surfaces à texture.....	425
Application de surfaces PostScript.....	426

Application de surfaces Maille.....	427
Application de surfaces à des zones.....	429
Utilisation des surfaces.....	430
Recherche, gestion et enregistrement de surfaces et transparences.....	433
Recherche et affichage des surfaces et transparences.....	433
Gestion des surfaces et des transparences.....	436
Enregistrement des surfaces et des transparences.....	438
Utilisation de la gestion des couleurs.....	441
Mieux comprendre la gestion des couleurs.....	441
Introduction à la gestion des couleurs dans Corel DESIGNER.....	445
Installation, chargement et intégration de profils de couleurs.....	448
Affectation des profils de couleurs.....	450
Conversion de couleurs en différents profils de couleurs.....	450
Sélection de paramètres de conversion des couleurs.....	451
Épreuvage à l'écran.....	451
Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs.....	453
Utilisation des politiques de gestion des couleurs.....	454
Gestion des couleurs à l'ouverture des documents.....	455
Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers.....	456
Gestion des couleurs pour l'impression.....	457
Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé.....	457
Gestion des couleurs pour un affichage en ligne.....	457
Effets spéciaux.....	459
Ajout d'effets 3D à un objet.....	461
Projection d'objets.....	461
Application de perspective.....	464
Création de reliefs.....	466
Création d'effets de biseau.....	470
Création d'ombres portées.....	473
Ajout d'ombres de bloc.....	475
Dégradés d'objets.....	479

Modification de la transparence des objets.....	485
Application d'une transparence uniforme.....	485
Application d'une transparence dégradée.....	486
Application d'une transparence à motif.....	489
Application d'une transparence à texture.....	493
Copie, gel et suppression des transparences.....	493
Application de modes de fusion.....	494
Utilisation d'objectifs avec des objets.....	499
Application d'objectifs.....	499
Modification d'objectifs.....	502
Création de mosaïques.....	503
Création de mosaïques vectorielles avec l'effet Pointillizer.....	503
Création de mosaïques bitmap avec l'effet PhotoCocktail.....	507
Renforcement du mouvement et de la netteté.....	511
Ajout d'effets d'impact.....	511
Texte.....	519
Ajout et manipulation de texte.....	521
Importation et collage de texte.....	521
Ajout de texte artistique.....	523
Ajout de texte courant.....	524
Ajout de colonnes à des encadrés de texte.....	528
Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant.....	529
Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base.....	532
Sélection du texte.....	533
Recherche, modification et conversion de texte.....	534
Décalage, rotation, application d'un effet miroir et retournement du texte.....	535
Déplacement de texte.....	537
Habillage de texte.....	538
Accolage de texte à un tracé.....	539
Insertion de caractères spéciaux, de symboles et de glyphs.....	541
Incorporation de graphiques.....	545

Utilisation d'un texte d'une version précédente.....	545
Formatage de texte.....	547
Choix des types de caractères et des polices.....	547
Formatage de caractères.....	550
Modification de la couleur du texte.....	552
Crénage d'une sélection de caractères.....	554
Modification de la casse du texte.....	554
Utilisation des fonctionnalités OpenType.....	555
Ajustement de l'espacement des caractères et des mots.....	560
Ajustement de l'interlignage et de l'espacement entre les paragraphes.....	562
Ajouts de puces au texte.....	563
Insertion de lettrines.....	565
Modification de la position et de l'angle des caractères.....	566
Alignement de texte.....	567
Ajout de tabulations et de retraits.....	569
Utilisation des styles de texte.....	571
Application d'une césure.....	571
Insertion de codes de formatage.....	573
Affichage de caractères non imprimables.....	574
Ajout d'équations.....	577
Utilisation de texte dans différentes langues.....	579
Formatage du texte asiatique.....	579
Utilisation des règles relatives aux sauts de ligne pour les textes asiatiques.....	580
Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique.....	581
Formatage de texte multilingue.....	582
Affichage de texte dans toutes les langues.....	583
Utilisation d'un texte traduit.....	583
Gestion des polices.....	585
Modification de la police par défaut.....	585
Substitution de polices.....	586
Incorporation de polices.....	587

Affichage des polices.....	588
Filtrage des polices.....	589
Recherche de polices.....	591
Acquisition de polices supplémentaires.....	592
Identification de polices.....	593
Sélection des polices à l'aide de la zone Expérimentation des polices.....	594
Utilisation de Corel Font Manager.....	595
Utilisation des outils d'écriture.....	597
Utilisation de la fonction Correction rapide.....	597
Utilisation du correcteur d'orthographe et de Grammatik.....	599
Utilisation du dictionnaire des synonymes.....	601
Utilisation des langues.....	602
Personnalisation des outils d'écriture.....	603
Utilisation des styles de vérification.....	604
Utilisation des catégories d'erreurs.....	606
Analyse d'un dessin.....	607
Utilisation des listes de mots.....	608
Consultation des statistiques.....	611
Référence : Utilisation des outils d'écriture.....	611
Gabarits et styles.....	617
Utilisation de gabarits.....	619
Recherche de gabarits.....	619
Utilisation de gabarits.....	621
Création de gabarits.....	621
Modification des gabarits.....	622
Utilisation des styles et des jeux de styles.....	625
Création de styles et de jeux de styles.....	626
Application de styles et de jeux de styles.....	628
Modification de styles et de jeux de styles.....	629
Gestion des propriétés d'objet par défaut.....	630
Exportation et importation de feuilles de style.....	632

Attribution de raccourcis clavier à des styles ou à des jeux de styles.....	632
Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique.....	633
Rupture du lien entre des objets et des styles ou des jeux de styles.....	633
Utilisation des styles de couleurs.....	635
Créer et appliquer des styles de couleurs.....	635
Modification des styles de couleurs.....	639
Affichage des styles de couleurs.....	643
Exportation et importation de styles de couleurs.....	645
Rupture du lien entre un style de couleurs et un objet.....	645
Pages et mise en page.....	647
Utilisation des pages et des outils de mise en page.....	649
Définition de la mise en page.....	649
Choix d'un fond de page.....	652
Ajout, duplication, renommage et suppression de pages.....	653
Insertion de numéros de page.....	656
Utilisation des règles.....	658
Étalonnage des règles.....	659
Configuration de la grille de document.....	660
Configuration de la grille de ligne de base.....	661
Configuration des repères.....	662
Modification des repères.....	664
Définition de l'échelle du dessin.....	665
Utilisation de tableaux.....	667
Ajout de tableaux à un dessin.....	667
Sélection, déplacement et exploration des éléments d'un tableau.....	669
Insertion et suppression de rangées et de colonnes.....	671
Redimensionnement des cellules, rangées et colonnes de tableau.....	672
Formatage des tableaux et des cellules.....	673
Utilisation de texte dans les tableaux.....	675
Conversion de tableaux en texte.....	676
Fusion et fractionnement des tableaux et des cellules.....	677

Manipulation des tableaux en tant qu'objets.....	678
Ajout d'images, de graphiques et d'arrière-plans aux tableaux.....	678
Importation de tableaux dans un dessin.....	679
Images bitmap.....	681
Utilisation d'images bitmap.....	683
Conversion de graphiques vectoriels en images bitmap.....	683
Importation d'images bitmap.....	685
Recadrage d'images bitmap.....	685
Modification des dimensions et de la résolution des images bitmap.....	686
Redressement d'images bitmap.....	687
Correction des distorsions de perspective.....	688
Utilisation de filigranes Digimarc pour identifier les images bitmap.....	689
Suppression des traces de poussière et des éraflures dans les images bitmap.....	690
Utilisation des couleurs contenues dans les images bitmap.....	690
Utilisation du laboratoire de réglage d'images.....	692
Ajustement des couleurs et des tons.....	697
Utilisation du filtre Courbe de teinte.....	704
Transformation de la couleur et du ton.....	706
Modification des images bitmap avec Corel PHOTO-PAINT.....	707
Application d'effets spéciaux à des images bitmap.....	708
Catégories d'effets spéciaux.....	713
Effets spéciaux 3D.....	713
Effets spéciaux de coups de pinceau artistiques.....	718
Effets spéciaux de flou.....	724
Effets spéciaux d'appareil photo.....	729
Effets spéciaux de transformation des couleurs.....	733
Effets spéciaux de projection.....	734
Effets spéciaux créatifs.....	736
Effets spéciaux personnalisés.....	740
Effets spéciaux de déformation.....	741
Effets spéciaux de bruit.....	746

Accentuation d'effets spéciaux.....	750
Effets spéciaux de textures.....	752
Utilisation des modes de couleurs des images bitmap.....	759
Modification du mode de couleurs des images bitmap.....	759
Conversion d'images bitmap en images en noir et blanc.....	760
Conversion d'images bitmap en images deux tons.....	761
Conversion d'images bitmap en mode 256 couleurs.....	762
Vectorisation d'images bitmap et modification des résultats de la vectorisation.....	767
Vectorisation d'images bitmap.....	767
Commandes PowerTRACE.....	770
Prévisualisation des résultats de la vectorisation.....	772
Ajustement des résultats de la vectorisation.....	772
Ajuster les couleurs dans le résultat de la vectorisation.....	775
Définition des options de vectorisation par défaut.....	777
Conseils pour la vectorisation d'images bitmap et la modification des résultats de la vectorisation.....	778
Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo.....	779
Utilisation des fichiers bruts d'appareil photo.....	779
Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel DESIGNER.....	780
Ajuster la couleur et le ton des fichiers bruts d'appareil photo.....	782
Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo.....	785
Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image.....	785
Impression.....	787
Principes de base de l'impression.....	789
Impression de votre travail.....	789
Mise en page des travaux d'impression.....	790
Prévisualisation des travaux d'impression.....	791
Application des styles d'impression.....	792
Ajustement d'un travail d'impression.....	793
Impression des couleurs de façon précise.....	794
Impression sur une imprimante PostScript.....	797
Utilisation d'une fusion d'impression.....	799

Affichage des résumés de vérification.....	802
Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression.....	803
Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression.....	803
Utilisation des mises en page d'imposition.....	804
Impression des marques d'imprimante.....	806
Conservation des liens OPI.....	809
Impression des séparations de couleurs.....	809
Utilisation du recouvrement des couleurs et de la surimpression.....	810
Définition des paramètres de recouvrement RIP.....	813
Impression sur un film.....	815
Préparation de bannières pour l'impression.....	816
Travail avec un fournisseur de services d'impression.....	818
Formats de fichiers.....	819
Importation et exportation de fichiers.....	821
Importation de fichiers.....	821
Exportation de fichiers.....	824
Utilisation de modèles 3D.....	829
Installation de XVL Studio 3D Corel Edition.....	829
Importation de modèles 3D.....	830
Insérer et ajuster des modèles 3D.....	831
Exportation au format PDF.....	833
Exportation de documents sous forme de fichiers PDF.....	833
Inclusion des hyperliens, signets et miniatures dans des fichiers PDF.....	836
Réduction de la taille des fichiers PDF.....	836
Utilisation du texte et des polices dans des fichiers PDF.....	838
Définition d'un format de codage pour les fichiers PDF.....	839
Définition d'une option d'affichage pour les fichiers EPS.....	840
Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF.....	840
Définition des options de sécurité des fichiers PDF.....	841
Optimisation de fichiers PDF.....	842
Affichage des résumés de vérification des fichiers PDF.....	843

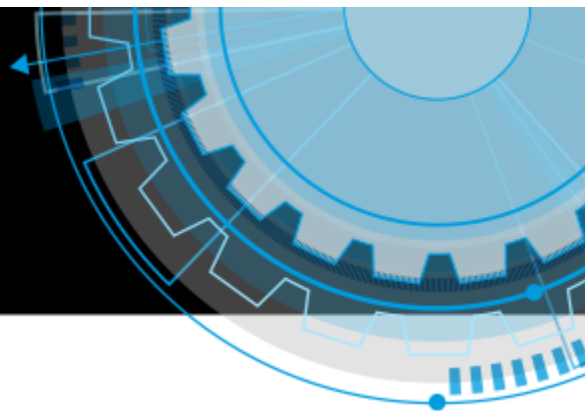
Préparation de fichiers PDF pour un prestataire d'impression.....	844
Utilisation d'applications de bureautique.....	847
Importation de fichiers créés avec des applications de bureautique.....	847
Exportation de fichiers vers des applications de bureautique.....	847
Ajout d'objets à des documents.....	847
Formats de fichiers pris en charge.....	849
Formats de fichiers 3D.....	850
Adobe Illustrator (AI).....	850
Police Adobe Type 1 (PFB).....	853
Bitmap Windows (BMP).....	854
Bitmap OS/2 (BMP).....	855
Métafichier graphique (CGM).....	855
CorelDRAW (CDR).....	857
Corel Presentation Exchange (CMX).....	857
Corel PHOTO-PAINT (CPT).....	858
Bibliothèque de symboles Corel (CSL).....	859
Ressource curseur (CUR).....	859
Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF).....	859
Microsoft Publisher (PUB).....	861
Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 ou DRW).....	861
Formats AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF).....	862
PostScript encapsulé (EPS).....	865
PostScript (PS ou PRN).....	869
GIF.....	870
HTML.....	870
Format JPEG (JPG).....	871
JPEG 2000 (JP2).....	872
Kodak Photo CD Image (PCD).....	873
Format PICT (PCT).....	874
Format PaintBrush (PCX).....	875
Adobe Portable Document Format (PDF).....	876

Fichier traceur HPGL (PLT).....	878
Graphique réseau portable (PNG).....	879
Adobe Photoshop (PSD).....	880
Corel Painter (RIF).....	881
Graphiques vectoriels dimensionnables (SVG).....	882
Adobe Flash (SWF).....	886
Format TARGA (TGA).....	887
TIFF.....	888
Police TrueType (TTF).....	889
Fichiers Visio (VSD).....	889
Document WordPerfect (WPD).....	890
Graphique WordPerfect (WPG).....	890
Formats de fichiers bruts (RAW) d'appareil photo.....	891
Bitmap compressé Wavelet (WI).....	891
Windows Metafile Format (WMF).....	891
Format XLIFF (XML Localization Interchange).....	892
Formats de fichiers supplémentaires.....	892
Formats recommandés pour l'importation d'images.....	893
Formats recommandés pour l'exportation d'images.....	893
Notes générales sur l'importation des fichiers texte.....	894
Personnalisation et automatisation.....	895
Configuration des préférences de base.....	897
Désactivation des messages d'avertissement.....	897
Affichage des informations relatives au système.....	897
Personnalisation de Corel DESIGNER.....	899
Enregistrement et restauration des paramètres par défaut.....	899
Création d'espaces de travail.....	900
Importation et exportation d'espaces de travail.....	900
Personnalisation de l'apparence de l'espace de travail.....	902
Personnalisation des raccourcis clavier.....	904
Personnalisation des menus.....	905

Personnalisation des barres d'outils.....	907
Personnalisation de la boîte à outils.....	910
Personnalisation de la barre de propriétés.....	910
Personnalisation de la barre d'état.....	911
Personnalisation des filtres.....	913
Personnalisation des associations de fichiers.....	913
Automatisation des tâches à l'aide de macros.....	915
Utilisation de macros.....	915
Référence.....	925
Comparaison des fonctions.....	927
Glossaire.....	931

Premiers pas

Installation de CorelDRAW Technical Suite.....	21
Comptes et services Corel.....	27
Nouveautés de Corel DESIGNER 2018.....	31
Ressources d'apprentissage.....	43
Présentation de l'espace de travail de Corel DESIGNER.....	47
Démarrage et configuration.....	73
Fonctionnalités de base de Corel DESIGNER.....	75
Recherche et gestion du contenu et des outils créatifs.....	97
Travail de précision.....	115
Périphériques tactiles et outils de la molette.....	139
Utiliser un système de gestion de documents avec CorelDRAW Technical Suite.....	149



Installation de CorelDRAW Technical Suite

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Configuration requise » (page 21)
- « Préparation de l'installation » (page 22)
- « Installation des applications » (page 22) CorelDRAW Technical Suite
- « Options d'installation » (page 22)
- « Modification et réparation des installations » (page 24)
- « Désinstallation de » (page 25) CorelDRAW Technical Suite
- « Foire aux questions » (page 25)

Configuration requise

La liste suivante présente la configuration minimale requise. Notez que, pour bénéficier de performances optimales, vous aurez besoin de quantités de mémoire vive (RAM) et d'espace disque supérieures à celles indiquées dans la liste.

- Windows 7, Windows 8 ou Windows 10, versions 32 ou 64 bits, avec dernières mises à jour et derniers Service Packs
- Intel Core i3/5/7 ou AMD Athlon 64
- 2 Go de RAM
- 1 Go d'espace disque

Les téléchargements électroniques de logiciels exigent davantage d'espace pour recevoir les fichiers d'installation décompressés et pour l'installation réelle, qui comprend également les copies des fichiers source.

- Souris, tablette ou écran tactile multipoint
- Résolution d'écran
 - 1 280 x 720, résolution d'écran à 100 % (96 ppp)
 - 1 920 x 1 080, à 150 %
 - 2560 x 1440, à 200%
- Lecteur DVD (requis pour installer la version coffret du logiciel)
- Microsoft .NET Framework 4.6
- Microsoft Internet Explorer 11 ou version ultérieure
- Une liaison Internet est requise pour se connecter et authentifier CorelDRAW[®] Technical Suite, bénéficier des mises à jour de performances et de stabilité, accéder au contenu en ligne et exploiter certaines fonctions, comme les codes QR ou le Centre de contenu.



Si Microsoft .NET Framework n'est pas déjà installé sur votre ordinateur, il le sera lors de l'installation du produit.

Préparation de l'installation

- Assurez-vous que la date et l'heure de votre système soient réglées correctement.
- Assurez-vous que les dernières mises à jour sont installées sur votre système.
- Fermez toutes les applications en cours d'exécution, y compris les programmes antivirus et les applications actives dans la zone de notification ou la barre des tâches Windows, au risque de ralentir l'installation, voire d'entraîner des erreurs.
- Connectez-vous à l'aide d'un compte d'utilisateur doté de privilèges d'administration.
- Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace disque disponible dans le lecteur sur lequel vous souhaitez installer l'application.
- Pour éviter les conflits de fichiers et de mémoire, supprimez le contenu des dossiers TEMP du système. Pour accéder aux dossiers Temp, saisissez %temp% dans la zone **Rechercher** du menu Démarrer de Windows 7 SP1 ou Windows 10 ou du Bureau Windows 8.
- Pour éviter tout conflit avec les versions précédentes, installez CorelDRAW® Technical Suite dans son propre répertoire.

Installation des applications CorelDRAW Technical Suite

L'assistant d'installation de CorelDRAW Technical Suite facilite la mise en place des applications et composants. Vous pouvez utiliser l'installation type pour installer rapidement la suite ou vous pouvez personnaliser votre installation en choisissant différentes options.

Pour installer des applications CorelDRAW Technical Suite

- 1 Fermez toutes les applications, y compris les programmes de détection de virus.
Pour garantir une installation parfaite, nous vous conseillons de redémarrer Windows. Cette action garantit qu'aucun redémarrage n'est requis lors des dernières mises à jour système et qu'il n'y a aucun problème de mémoire.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Insérez le DVD dans le lecteur correspondant.Si l'assistant d'installation ne démarre pas automatiquement, accédez à la racine du DVD, localisez le fichier **setup.exe** et cliquez deux fois sur son entrée. Assurez-vous d'accéder au dossier correspondant à la version de votre système d'exploitation : **x64** (version 64 bits) ou **x86** (version 32 bits).
 - Téléchargez le produit à partir du lien fourni sur votre confirmation de commande.
- 3 Dans l'assistant d'installation, passez en revue le contrat de licence d'utilisateur final et les conditions d'utilisation en cliquant sur les liens correspondants.
- 4 Cochez la case **J'accepte le contrat de licence d'utilisateur final et les conditions d'utilisation**, puis cliquez sur **Accepter**.
- 5 Entrez votre nom dans la zone **Nom complet**.
- 6 Entrez votre numéro de série dans la zone **Numéro de série**.
Le numéro de série ne distingue pas les majuscules et les minuscules.
- 7 Cliquez sur **Suivant**.
- 8 Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le logiciel.

Options d'installation

Vous avez le choix entre les deux types d'installation suivants :

- **Installation standard** : installe automatiquement les principaux programmes et utilitaires de la suite dans un emplacement par défaut du dossier Program Files. Si, par la suite, vous avez besoin d'un composant qui n'a pas été installé, vous pourrez modifier votre installation.
- **Installation personnalisée** : permet de choisir d'autres fonctionnalités, d'exclure les composants dont vous n'avez pas besoin et de préciser l'emplacement d'installation de la suite.
- **Déploiement** : pour les achats multipostes uniquement. Cette option vous permet de créer une image serveur afin d'installer le logiciel sur des stations de travail individuelles. Pour plus d'informations, consultez le [CorelDRAW Technical Suite 2018 Guide de déploiement](#).

Programmes

Le tableau suivant répertorie les programmes installés par défaut. Pour exclure un programme de l'installation, vous devez sélectionner l'installation personnalisée.

Programme	Description
Corel DESIGNER®	Application de graphismes vectoriels complète, qui comprend des outils d'illustration technique dédiés et une prise en charge des sorties standard
CorelDRAW®	Application graphique intuitive et polyvalente pour la création d'illustrations vectorielles, de logos et de mises en page de haute qualité
Corel® PHOTO-PAINT®	Éditeur complet d'images et de photos qui vous permet de retoucher et d'améliorer vos photos, et de créer des illustrations et dessins bitmap originaux
Corel® CONNECT™	Application qui simplifie l'accès au contenu comme les images clipart, les photos et les polices
Corel® CAPTURE™	Application facile d'emploi qui permet de capturer des images à partir de l'écran de votre ordinateur
Corel Font Manager™	Application de recherche, d'organisation et de gestion des polices
XVL Studio 3D Corel Edition	Application de création 3D qui permet de créer des illustrations et des rendus haute qualité à partir de fichiers DWG, 3DS et d'autres formats 3D
XVL Player	Application qui permet de consulter des fichiers 3D

Fonctions et utilitaires du programme

Le tableau suivant répertorie les fonctions du programme que vous pouvez installer. Selon les versions du logiciel, certains composants ne sont pas disponibles.

Fonction ou utilitaire	Description	Remarques
Assistant Recto/Verso	Permet de configurer une imprimante pour l'impression recto verso	Option incluse dans l'installation standard

Fonction ou utilitaire	Description	Remarques
Microsoft Visual Basic pour Applications 7.1	Sous-ensemble de l'environnement de programmation Microsoft Visual Basic (VB), idéal pour les débutants	Vous pouvez utiliser VBA pour créer des macros de base destinées à un usage personnel, mais vous pouvez également l'utiliser pour créer des projets de macro plus avancés.
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Environnement de programmation intégré qui permet aux développeurs et aux autres experts en programmation d'exploiter VSTA pour créer des projets de macro plus avancés	<p>Pour utiliser VSTA avec CorelDRAW Technical Suite, vous devez avoir installé votre propre copie de Microsoft Visual Studio 2017.</p> <p>Si vous installez Microsoft Visual Studio après CorelDRAW Technical Suite, réinstallez les fonctions VSTA en modifiant votre installation de CorelDRAW Graphics Suite. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier ou réparer une installation » à la page 25. CorelDRAW Technical Suite</p>
Extension au shell de Windows	Permet d'afficher les miniatures des fichiers Corel natifs tels que les fichiers CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT), de surface à motif (FILL) et autres fichiers natifs.	Si vous avez déjà installé une version précédente de CorelDRAW Graphics Suite ou de CorelDRAW Technical Suite, cette option ne s'affiche pas dans l'assistant d'installation.
GPL Ghostscript	Cette fonction, vivement recommandée si vous importez des fichiers EPS et PDF dans vos documents, vous permet d'isoler et d'utiliser les différents éléments des fichiers EPS importés plutôt que les seules images d'en-tête. Elle améliore également l'importation des fichiers PDF générés par des applications tierces.	Option incluse dans l'installation standard
Modules linguistiques	Permet d'utiliser les programmes et l'Aide dans plusieurs langues	Cette option est uniquement incluse avec les versions multilingues du logiciel et requiert une installation personnalisée.
Installer les raccourcis Bureau	Ajoute les icônes des produits sur votre bureau pour faciliter l'accès	Option incluse dans l'installation standard
Copier les fichiers d'installation	Permet de gérer et de mettre à jour le logiciel sans utiliser le disque d'installation	Option incluse dans l'installation standard

Modification et réparation des installations

Vous pouvez aussi utiliser l'assistant d'installation pour :

- modifier l'installation actuelle en ajoutant ou supprimant des composants,
- réparer l'installation actuelle en corrigeant les erreurs telles que les fichiers manquants ou corrompus ou encore les raccourcis ou les entrées du Registre inexacts.

La réparation d'une installation est utile si vous rencontrez des problèmes en utilisant l'application ou que vous estimez que celle-ci n'a pas été installée correctement.



Avant de réparer une installation, essayez de rétablir les paramètres par défaut de l'espace de travail actif. Pour cela, maintenez la touche **F8** enfoncée au démarrage de l'application. Notez que, lorsque vous réinitialisez l'espace de travail, toutes les préférences de ce dernier sont également réinitialisées.

Pour modifier ou réparer une installation CorelDRAW Technical Suite

- 1 Fermez toutes les applications.
- 2 Dans le Panneau de configuration de Windows, cliquez sur **Désinstaller un programme**.
- 3 Cliquez deux fois sur le nom de la suite sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
- 4 Activez l'option **Modifier** ou **Réparer** dans l'assistant qui s'affiche et suivez les instructions.



Les fonctions et utilitaires du programme déjà installés ne s'affichent pas dans l'assistant ou leurs cases à cocher sont désactivées.

Certaines fonctions, telles que **Copier les fichiers d'installation** et **Installer les raccourcis Bureau**, ne peuvent pas être ajoutées en modifiant l'installation.

Désinstallation de CorelDRAW Technical Suite

Vous pouvez désinstaller CorelDRAW Technical Suite à partir du Panneau de configuration. Si vous voulez désinstaller le produit, puis le réinstaller sur un autre ordinateur avec le même numéro de série, assurez-vous d'être connecté à Internet pendant la désinstallation. Cette opération réduira de un le nombre d'ordinateurs sur lesquels vous avez le droit d'installer le produit.

Pour désinstaller CorelDRAW Technical Suite

- 1 Dans le Panneau de configuration de Windows, cliquez sur **Désinstaller un programme**.
- 2 Cliquez deux fois sur le nom de la suite sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
- 3 Activez l'option **Supprimer** dans l'assistant qui s'affiche et suivez les instructions.
Pour désinstaller complètement le produit en supprimant les fichiers (présélections, surfaces créées par l'utilisateur, fichiers personnalisés, etc.), cochez la case **Supprimer les fichiers utilisateur**.



Vous devez désinstaller séparément toutes les applications et tous les composants supplémentaires installés avec la suite, par exemple XVL Studio 3D Corel Edition, Corel Graphics, Windows Shell Extension ou Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Foire aux questions

Si votre question ne figure pas dans la liste ci-dessous, consultez le [Service d'assistance technique Corel®](#) et lancez une recherche dans la [Base de connaissances Corel®](#).

- « J'effectue une mise à niveau de ma version du logiciel. Dois-je désinstaller la version précédente ? » (page26)
- « Quelle est la différence entre une mise à niveau et une mise à jour ? » (page26)
- « Que faire si j'ai perdu mon numéro de série et que je dois réinstaller le logiciel ? » (page26)

- « Quelle différence y a-t-il entre une installation standard et une installation personnalisée ? Quel type d'installation dois-je choisir ? » (page 26)
- « Pourquoi dois-je mettre à jour mon système d'exploitation avec les mises à jour et les Service Packs les plus récents ? » (page 26)
- « Comment déployer CorelDRAW Technical Suite sur le réseau de mon entreprise ? » (page 26)
- « Comment changer la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide ? » (page 26)

J'effectue une mise à niveau de ma version du logiciel. Dois-je désinstaller la version précédente ?

Non, il n'est pas nécessaire de désinstaller la version précédente. Par défaut, la nouvelle version s'installe dans un autre dossier, ce qui vous permet de conserver les deux versions. Ne modifiez pas le dossier d'installation de manière à installer la mise à niveau et la version précédente dans le même dossier.

Quelle est la différence entre une mise à niveau et une mise à jour ?

Une mise à niveau permet d'installer la version majeure la plus récente du logiciel. Après la publication d'une version majeure, les mises à jour proposent généralement des correctifs et améliorent les performances et la stabilité. Les mises à jour ont le même nom que la version majeure si ce n'est qu'un numéro leur est ajouté, par exemple .1. Par défaut, l'application vous signale la mise à disposition d'une mise à jour du produit, mais vous pouvez aussi vérifier la présence de nouvelles mises à jour en cliquant sur **Aide** ► **Mises à jour**.

Que faire si j'ai perdu mon numéro de série et que je dois réinstaller le logiciel ?

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le cas des versions téléchargeables, vérifiez le courrier électronique que Corel vous a envoyé lorsque vous avez acheté le produit.
- Connectez-vous à votre compte [corel.com](#) pour accéder à la page **Votre compte**.
- Si vous avez acheté une version en coffret, vérifiez le boîtier du disque d'installation.

Quelle différence y a-t-il entre une installation standard et une installation personnalisée ? Quel type d'installation dois-je choisir ?

Reportez-vous à la section « [Options d'installation](#) » à la page 22.

Pourquoi dois-je mettre à jour mon système d'exploitation avec les mises à jour et les Service Packs les plus récents ?

Nous vous demandons d'installer les mises à jour et les Service Packs les plus récents pour :

- protéger votre ordinateur contre les logiciels malveillants ;
- résoudre les défauts et les problèmes de Windows ;
- garantir une fonctionnalité parfaite du système d'exploitation et de votre logiciel Corel ;
- respecter la configuration requise ;
- accélérer le processus d'installation en évitant certains prérequis, comme .NET Framework 4.6 et Microsoft Visual C++ 2015 ;
- réduire la probabilité de devoir redémarrer votre système d'exploitation ;
- garantir que les pilotes du système sont à jour et optimisés pour la suite.

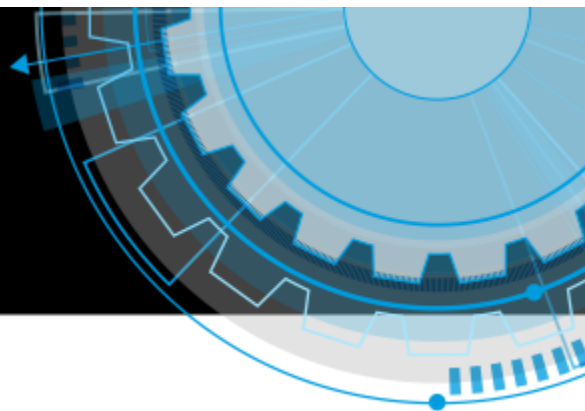
Comment déployer CorelDRAW Technical Suite sur le réseau de mon entreprise ?

Si vous avez acheté plusieurs licences de CorelDRAW Technical Suite, vous pouvez déployer les applications dans le réseau de votre organisation.

Vous trouverez davantage d'informations sur les installations en réseau dans le CorelDRAW Technical Suite 2018 [Guide de déploiement](#). Pour acheter une licence multi-poste du logiciel, contactez le [Service d'assistance Corel®](#).

Comment changer la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide ?

Vous pouvez changer la langue de l'interface utilisateur et de l'aide uniquement si vous avez acheté et installé une version multilingue de la suite. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour changer la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide](#) » à la page 74.



Comptes et services Corel

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Authentification de CorelDRAW Technical Suite » (page 27)
- « Vérification des paramètres du compte » (page 28)
- « Mise à jour de produits Corel » (page 28)
- « Modification des informations d'identification de l'utilisateur » (page 28)
- « Service d'assistance technique Corel » (page 29)
- « À propos de Corel » (page 29)

Authentification de CorelDRAW Technical Suite

L'authentification vous permet d'accéder aux fonctions et contenus en ligne inclus dans votre logiciel. Il est possible d'authentifier CorelDRAW Technical Suite après avoir installé la suite, avant de lancer une application ou pendant que vous utilisez une application.

Pour authentifier CorelDRAW Technical Suite, vous devez vous connecter à votre compte Corel.com. Cette opération associe votre produit à votre compte. Si vous n'avez pas encore de compte Corel.com ou si vous souhaitez associer votre produit à un nouveau compte, créez un compte avant de vous connecter.

Une fois installé et authentifié, CorelDRAW Technical Suite apparaît dans la page *Votre compte* du site Corel.com. Pour associer le produit à un autre compte, vous devez modifier vos informations d'identification. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification des informations d'identification de l'utilisateur](#) » à la page 28.

Pour authentifier CorelDRAW Technical Suite

- 1 Cliquez sur le bouton **Se connecter** situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre de l'application.



- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour vous connecter, saisissez l'adresse e-mail et le mot de passe associés à votre compte Corel.com.

- Suivez les instructions indiquées pour créer un compte et vous connecter.



Si vous disposez d'une connexion Internet, vous avez désormais accès aux fonctions et contenu en ligne.

Vérification des paramètres du compte

Pour vérifier les paramètres de votre compte, vous pouvez accéder à la page *Votre compte* depuis l'application. La page *Votre compte* présente davantage d'informations sur les produits associés à votre compte et vous permet d'accéder à l'assistance et de définir vos préférences en matière de communication.

Si les paramètres de votre compte ne reflètent pas votre dernière transaction, vous pouvez actualiser votre compte à partir de l'application.

Pour vérifier votre compte corel.com

- Dans CorelDRAW, Corel DESIGNER, ou Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Aide** ► **Paramètres de compte**.

Pour actualiser votre compte corel.com

- Dans CorelDRAW, Corel DESIGNER, ou Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Aide** ► **Actualiser votre compte**.

Mise à jour de produits Corel

Les mises à jour des produits (anciennement service packs) améliorent notamment les performances et la stabilité, donc votre expérience du produit. Par défaut, vous recevez automatiquement un avertissement lorsque des actualités ou des mises à jour du produit sont disponibles. Vous pouvez personnaliser les paramètres de messagerie et de mise à jour. Par exemple, vous pouvez choisir la fréquence des mises à jour et offres : quotidienne, hebdomadaire, mensuelle ou pas du tout.



Pour afficher des informations sur les mises à jour des produits, cliquez sur **Aide** ► **Mises à jour**.

Pour personnaliser les paramètres de mise à jour et de messagerie, cliquez sur **Aide** ► **Paramètres de messagerie**.

Modification des informations d'identification de l'utilisateur

En tant qu'utilisateur et propriétaire de CorelDRAW Technical Suite, vous devez connaître vos informations d'identification d'utilisateur :

- Numéro de série de votre produit : ce numéro vous permet d'installer et de réinstaller le produit. Ce numéro de série identifie de façon unique la licence de votre produit.
- Adresse e-mail associée à votre compte Corel.com. Une adresse e-mail et un mot de passe uniques sont nécessaires pour chaque compte Corel.com. Lorsque vous authentifiez votre produit pour pouvoir accéder aux fonctions et contenus en ligne, vous vous connectez à l'aide d'un compte Corel.com spécifique. Le produit est alors associé à ce compte et à son adresse e-mail.

Cette section décrit deux cas typiques qui impliquent de modifier les paramètres de votre compte, puis de mettre à jour vos informations d'identification d'utilisateur dans le produit installé de sorte qu'ils correspondent aux paramètres du nouveau compte. Mettre à jour vos informations d'identification d'utilisateur permet d'être certain de ne plus avoir besoin de désinstaller et réinstaller le produit.

Vous pouvez fusionner deux abonnements achetés avec le même compte Corel.com à des périodes distinctes pour que la date de renouvellement de ces deux abonnements soit alors identique.

Dans ce cas, chaque abonnement est associé à un numéro de série distinct. Pour commencer, accédez à la page *Votre compte* et associez les deux abonnements à l'un des numéros de série. Modifiez ensuite les informations d'identification d'utilisateur dans le produit dont le numéro de série est à présent obsolète.

Étape 1 : Accédez à la page **Votre compte** en vous connectant au site Corel.com, puis cliquez sur **Fusionner** dans la zone **État du produit**. Dans la page **Abonnements**, sélectionnez les abonnements à fusionner. Passez à la page **Confirmer la sélection** et choisissez le numéro de série que vous souhaitez conserver.

Étape 2 : Lancez la version de CorelDRAW, Corel DESIGNER, ou Corel PHOTO-PAINT dont le numéro de série est désormais obsolète. Cliquez sur **Outils ► Options**, puis sur **Informations d'identification de l'utilisateur** dans la liste des catégories **Paramètres globaux**. Cliquez ensuite sur **Modifier les informations d'identification** puis, dans la boîte de dialogue, entrez le numéro de série choisi à l'étape 1.

Deux de vos comptes Corel.com sont associés à des adresses e-mail distinctes et vous voulez les fusionner.

Pour commencer, vous devez contacter le [Service d'assistance technique Corel](#) pour qu'il fusionne les deux comptes. Vous devrez ensuite mettre à jour votre adresse e-mail via le produit.

Étape 1 : contactez le Service d'assistance technique Corel et demandez-leur de fusionner vos deux comptes. Vous serez invité à préciser l'adresse e-mail active pour vos comptes fusionnés. Si chaque compte comprend des abonnements ou des Programmes de mise à niveau, ces derniers sont associés à des numéros de série distincts. Vous devez donc en choisir un.

Étape 2 : lancez la version de CorelDRAW, Corel DESIGNER, ou Corel PHOTO-PAINT à présent associée à un compte et une adresse e-mail obsolètes. Cliquez sur **Outils ► Options**, puis sur **Informations d'identification de l'utilisateur** dans la liste des catégories **Paramètres globaux**. Cliquez sur **Modifier les informations d'identification** puis saisissez l'adresse e-mail choisie pour votre compte fusionné dans la boîte de dialogue qui s'affiche. Entrez votre mot de passe. Au besoin, entrez le numéro de série choisi à l'étape 1.

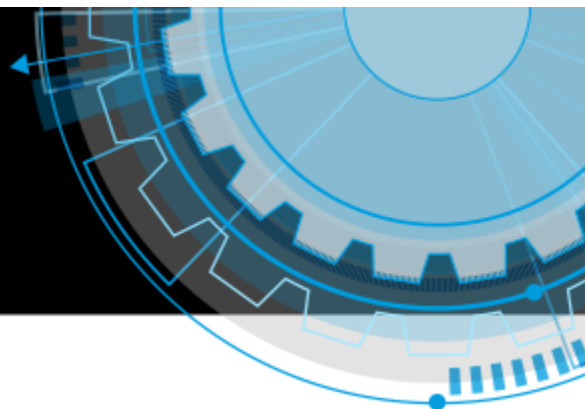
Service d'assistance technique Corel

Le Service d'assistance technique de Corel permet d'obtenir rapidement des informations précises sur les fonctions, les spécifications, les prix, la disponibilité, les services et l'assistance technique relatifs aux produits Corel. Pour vous maintenir informé sur le Service d'assistance technique disponible pour votre produit Corel, visitez le site www.corel.fr/support.

À propos de Corel

Durant des années, Corel a fait preuve d'un esprit d'innovation contribuant au développement d'une gamme de produits primés, comprenant logiciels de graphisme, de dessin, de photo, de vidéo et de bureau. Nous nous sommes forgés une solide réputation en offrant des produits de haute qualité et faciles à utiliser et à prendre en main grâce auxquels les utilisateurs ont pu sensiblement améliorer leur productivité. Mais, par-dessus tout, nous avons bâti une solide relation avec notre communauté d'utilisateurs (des dizaines de millions), qui nous ont étonnés et ravis avec leurs créations réalisées à l'aide de notre logiciel.

La gamme de produits de Corel comprend les logiciels CorelDRAW Graphics Suite, CorelDRAW Technical Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio®, WinDVD, Corel® WordPerfect® Office, and WinZip. Pour plus d'informations sur Corel, rendez-vous sur le site www.corel.fr.



Nouveautés de Corel DESIGNER 2018

Les rubriques suivantes décrivent les nouvelles fonctions et les fonctions améliorées de Corel DESIGNER 2018 :

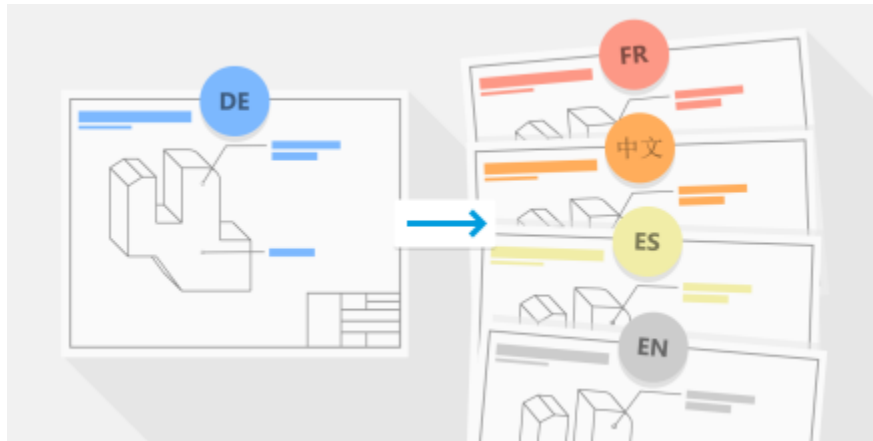
- « Exhaustif » (page 31)
- « Précision » (page 36)
- « Outils innovants » (page 37)

Exhaustif

Profitez d'une suite complète d'applications professionnelles qui couvrent tous les aspects de la création de communications visuelles et de projets, ainsi que de la publication de documentations techniques. Le flux de travail intégré fournit une expérience homogène, de l'ouverture des fichiers source (2D, 3D, photo, documents et données, par exemple) à la prise en charge des sorties pour l'impression, en ligne et mobile.

Amélioré ! Prise en charge des TMS

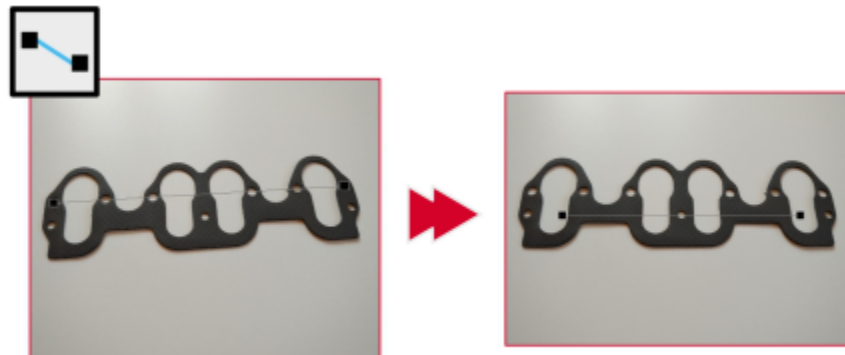
La création de documentations techniques destinées au marché mondial et la réduction des frais de traduction proposées par un système de mémoire de traduction (TMS) ont été améliorées. Désormais, dans Corel DESIGNER 2018, vous pouvez formater du texte sur plusieurs colonnes. Vous pouvez exporter le texte avec des codes de langue compatibles avec Trados au format XLIFF (XML Localization Interchange File Format), format standard d'échange de texte pouvant être traduit entre un TMS et un logiciel. En outre, le texte traduit que vous recevez conserve maintenant le format d'origine. Vous pouvez ainsi créer un fichier de langue spécifique présentant un contenu et un format identiques, à l'exception du texte traduit. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation d'un texte traduit](#) » à la page 583.



Corel DESIGNER simplifie la création des documentations techniques destinées au marché mondial.

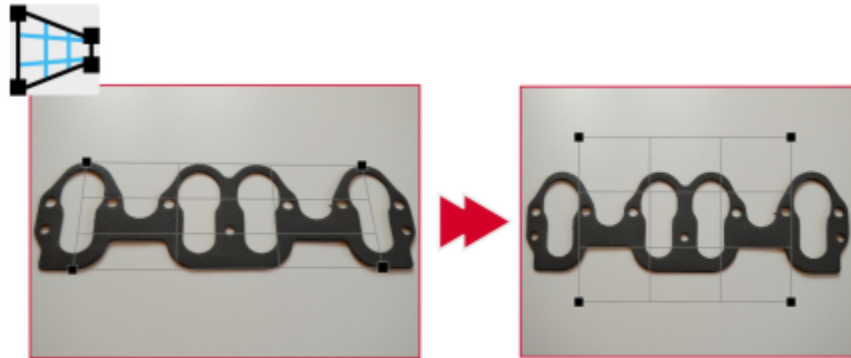
Nouveau ! Redressement de photos de manière interactive

Le nouvel outil Redresser de Corel PHOTO-PAINT vous permet de faire pivoter les images déformées de manière interactive en alignant la barre de redressement sur un élément dans la photo ou en indiquant un angle de rotation. Toutes les commandes sont facilement accessibles à l'écran ou sur la barre de propriétés. Vous pouvez choisir de faire pivoter l'image horizontalement ou verticalement, ou de laisser Corel PHOTO-PAINT décider du mode de redressement le mieux adapté. L'outil Redresser peut également faire pivoter les lentilles, masques, objets et groupes d'objets. De plus, vous pouvez recadrer la photo lorsque vous l'alignez ou choisir de ne pas la rogner et de remplir les bords avec la couleur de fond.



Nouveau ! Perspective correcte de la photo de manière interactive

Corel PHOTO-PAINT 2018 propose une nouvelle fonction interactive qui vous apporte la puissance et la polyvalence d'une lentille de correction d'inclinaison coûteuse. Avec l'outil Correction de perspective, il est facile de corriger la perspective des paysages ou des objets sur les photos, afin d'obtenir exactement l'aspect que vous souhaitez. Dans la fenêtre de l'image, il vous suffit de déplacer les quatre points d'angle pour obtenir l'aspect que vous avez en tête. Vous pouvez également afficher des lignes de grille qui facilitent l'application de la règle des tiers lorsque vous ajustez la perspective.



Nouveau ! AfterShot HDR 3

Vous pouvez télécharger Corel AfterShot HDR 3 sans frais supplémentaires à partir de Corel DESIGNER, CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT et apprendre rapidement l'édition de photos de qualité professionnelle. Ce logiciel vous permet d'apporter facilement des corrections et améliorations à vos photos RAW ou JPEG, et d'appliquer des ajustements à des milliers de photos en un clic avec des outils de traitement par lots. Vous pouvez également créer des images à plage dynamique élevée (HDR) avec le module HDR, inclus dans AfterShot 3 HDR.

Si vous recherchez des fonctionnalités de gestion et d'édition de photos plus avancées, vous pouvez mettre à niveau le logiciel vers la dernière version d'AfterShot Pro via le menu Plus.

Amélioré ! Prise en charge du format CGM

Corel DESIGNER propose une meilleure prise en charge des fichiers CGM, un format standard essentiel dans de nombreux secteurs, notamment l'aérospatiale, la défense et l'automobile. Les dessinateurs techniques ont un contrôle complet lorsqu'ils restituent un dessin dans un fichier CGM. Des profils CGM V4 supplémentaires sont pris en charge, notamment S1000D (4.2) et ATA GREXCHANGE (2.8-2.12).

Amélioré ! Prise en charge DWG/DXF

Corel DESIGNER offre une prise en charge améliorée des dernières versions DWG (AutoCAD 2019) lors de l'importation de fichiers.

Nouveau ! Intégration SharePoint

CorelDRAW Technical Suite 2018 offre plus d'options de partage et de collaboration. Avec les licences Enterprise de CorelDRAW Technical Suite 2018 ou les licences CorelDRAW Technical Suite avec CorelSure Maintenance, vous pouvez à présent accéder directement à Microsoft SharePoint. Ainsi, vous avez la possibilité de récupérer et stocker rapidement des documents à partir de Corel DESIGNER ou CorelDRAW.

Amélioré ! Aperçus vectoriels

CorelDRAW Technical Suite 2018 améliore votre productivité avec un rendu plus rapide des aperçus des outils, des courbes, des points nodaux et des poignées, des curseurs et commandes d'effets et du texte. Vous pouvez également ouvrir des fichiers volumineux plus rapidement et profiter d'une modification plus régulière des courbes complexes. Vous pouvez enfin travailler plus efficacement grâce aux aperçus des outils et objets qui sont plus visibles et faciles à utiliser.

Amélioré ! Travail plus rapide sur le texte et les polices

Un rendu de texte plus rapide contribue à accélérer le flux de travail technique / de conception. De plus, les performances de la liste des polices dans Corel DESIGNER et CorelDRAW 2018 ont été améliorées pour vous permettre de trouver rapidement ce que vous recherchez.

Amélioré ! Travail plus rapide sur les polices stockées sur réseau

Il est plus facile de trouver la police adaptée à son travail grâce aux améliorations apportées à Corel Font Manager, qui améliorent le suivi des polices stockées sur réseau.

Nouveau ! Avertissement en cas d'échec d'intégration des polices

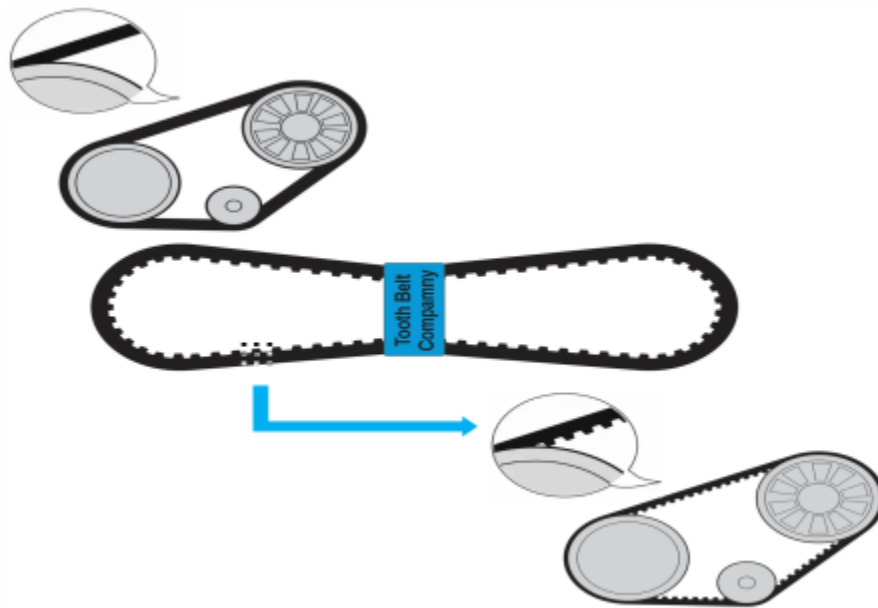
Ce nouvel avertissement s'affiche lorsque vous enregistrez un fichier répertoriant des polices qui ne peuvent pas être intégrées, ce qui permet de gagner du temps. Il simplifie les flux de travail collaboratifs en identifiant toutes les polices dont un collègue aura besoin pour continuer à travailler sur le document.

Nouveau ! Filtres de polices en fonction des droits d'incorporation

Vous pouvez gagner du temps et assurer le partage facile de fichiers grâce au nouveau filtre de polices Droits d'incorporation. Ce filtre vous permet de trier les polices en fonction de quatre autorisations d'incorporation des polices courantes, et donc de savoir dès le début les polices à utiliser ou à éviter pour les styles de texte. Le filtre vous donne une idée rapide de ce que les autres utilisateurs pourront faire avec le texte et les polices dans une conception que vous partagez avec eux. Vous pourrez savoir quelles polices ne peuvent pas être intégrées ou lesquelles les destinataires de la conception peuvent installer sur leur ordinateur, autoriser pour l'édition de textes ou seulement voir et imprimer.

Nouveau ! Indicateur d'enregistrement de fichier

Si vous travaillez sur plusieurs documents simultanément dans Corel DESIGNER, CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez maintenant savoir plus facilement quels fichiers contiennent des modifications non enregistrées. Un astérisque apparaît à côté du nom des fichiers non sauvegardés dans le menu Fenêtre, la barre de titre et l'onglet Document, pour que vous puissiez déterminer l'état de votre travail en un clin d'œil.

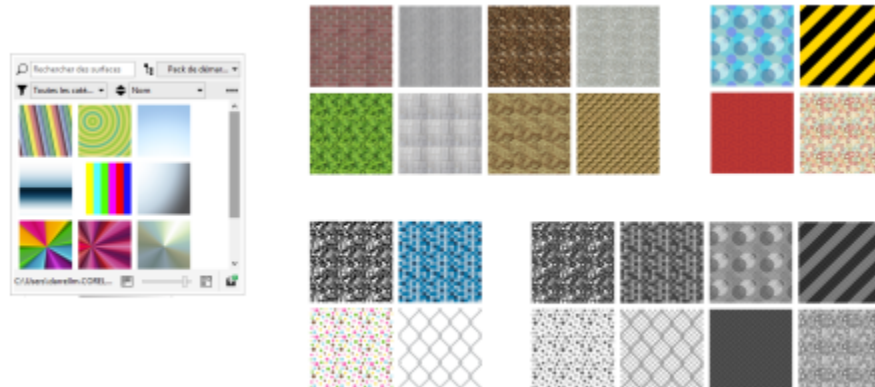


Amélioré ! Application et gestion des surfaces et des transparences

La façon dont les utilisateurs interagissent avec les fonctionnalités de conception a entraîné une refonte complète de CorelDRAW Technical Suite 2018. Les sélecteurs Surfaces et transparences ont été repensés pour optimiser votre productivité et offrir de meilleures performances lors du travail et de la gestion des surfaces et transparences dans Corel DESIGNER, CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT. Une interface utilisateur simplifiée vous permet d'utiliser, de créer et de retrouver des surfaces et transparences plus rapidement. Vous pouvez télécharger de nouveaux packs de contenu, ajouter votre propre bibliothèque, migrer facilement un ensemble de fonctionnalités n'importe où, et modifier les propriétés de ces fonctionnalités dans cette Suite. De plus, vous pouvez utiliser des alias pour afficher du contenu stocké dans un autre dossier sur votre ordinateur, une clé USB ou un dossier réseau partagé.

Pour trouver facilement les surfaces et transparences que vous utilisez souvent, il suffit de les marquer dans vos Favoris. Pour éviter toute confusion, vous pouvez déplacer les fonctionnalités inutilisées dans un nouveau dossier ou les supprimer. L'accès aux fonctionnalités que vous utilisez est simplifié. Vous pouvez afficher une liste de vos surfaces et transparences favorites ou récemment utilisées. Vous pouvez

également rechercher et parcourir un pack, un dossier ou une liste à la fois. Si vous souhaitez élargir votre collection de surfaces, vous pouvez télécharger des autres packs de surfaces supplémentaires à partir de la boîte de dialogue Plus.



Nouveau ! Ombre de bloc

L'outil Ombre de bloc dans Corel DESIGNER vous permet d'ajouter des ombres vectorielles continues à des objets et du texte. Cette fonctionnalité intuitive accélère les flux de travail de reprographie en réduisant considérablement le nombre de lignes et de points nodaux dans les ombres, en diminuant le temps nécessaire pour obtenir le fichier de sortie et en améliorant le résultat final.

Les puissants paramètres de la barre de propriété vous permettent de spécifier la profondeur et la direction exactes de l'ombre ou de configurer ces propriétés de façon interactive dans le dessin pour obtenir l'aspect que vous souhaitez. La couleur de l'ombre de bloc est indépendante de l'objet mis en relief, et il n'y a donc aucune limite à votre créativité. L'option de surimpression permet également de s'assurer que les couleurs de l'ombre de bloc restent intactes sous le texte ou les objets auxquels une ombre de bloc est appliquée. Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.



Nouveau ! Project Timer

Corel DESIGNER 2018 dispose d'un nouvel outil conçu pour aider les graphistes techniques professionnels à rester organisés, à facturer leurs clients correctement et à avoir un aperçu de leur fonctionnement. L'outil Project Timer permet de suivre le temps passé sur un projet de façon précise et non intrusive. Il apparaît sous forme de barre d'outils discrète au-dessus de la fenêtre de dessin et est entièrement personnalisable pour s'adapter à votre flux de travail. Il propose différents moyens de surveiller et d'enregistrer les tâches et les détails des projets. Les informations de suivi sont enregistrées avec le document et peuvent être exportées dans des formats de fichiers pouvant être ouverts dans des tableurs pour créer des rapports de temps. Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.

Nouveau ! Localisations des dossiers par défaut

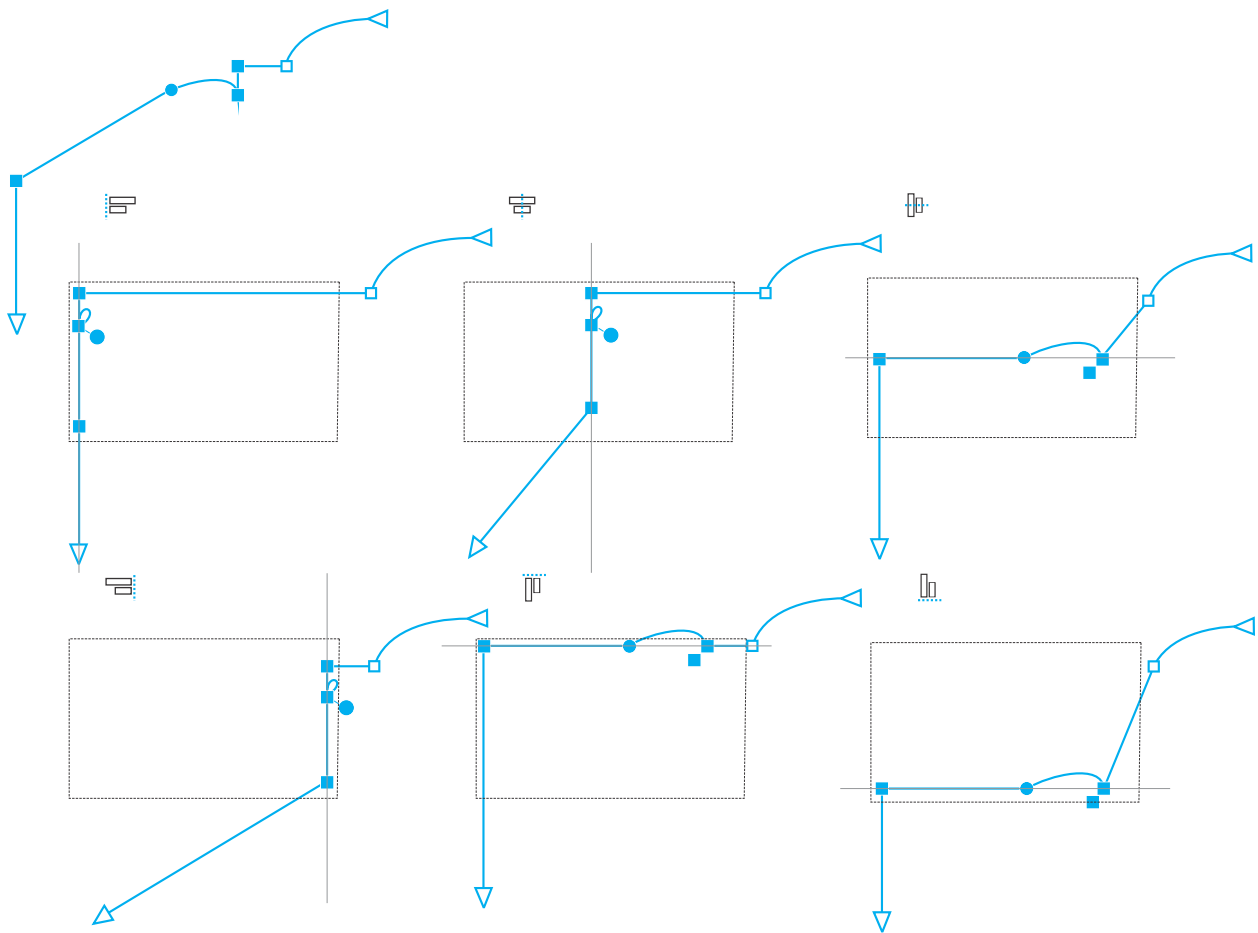
Pour faciliter la recherche et le partage des fonctionnalités de conception technique, vous pouvez choisir l'emplacement de stockage des contenus au lieu d'utiliser les dossiers par défaut. Suite à la demande des utilisateurs, Corel DESIGNER, CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT vous permettent désormais de personnaliser l'emplacement de stockage des surfaces, polices, listes d'images, cadres photo, modèles et bacs, y compris tous les éléments que vous avez créés ou acquis à partir de fournisseurs de contenus en ligne.

Précision

Appliquez les spécifications exactes en utilisant des outils d'illustration technique dédiés pour concevoir des instructions de montage visuellement détaillées, des manuels d'utilisation complexes et de la documentation variée.

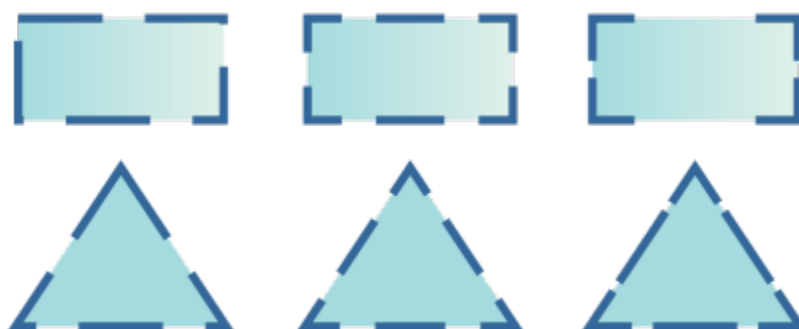
Nouveau ! Alignement et distribution des points nodaux

Depuis son ajout, le menu fixe Aligner et distribuer est devenu un outil indispensable pour les professionnels du graphisme technique, grâce à son accès rapide et facile et le gain de temps qu'il génère pour le positionnement d'objets. Dans Corel DESIGNER 2018, ces mêmes options d'alignement peuvent désormais être utilisées pour les points nodaux. Ce processus manuel et long est désormais réalisé facilement en quelques clics. Vous pouvez aligner les points nodaux à l'aide du périmètre de sélection, du bord ou du centre de la page, de la ligne de grille la plus proche ou d'un point spécifié. Vous pouvez également aligner des points nodaux à partir de courbes différentes. La distribution de points nodaux est simplifiée. Vous pouvez ajouter un espace égal entre des points nodaux, horizontalement ou verticalement, en utilisant la page de dessin ou le périmètre de sélection comme point de référence. Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.



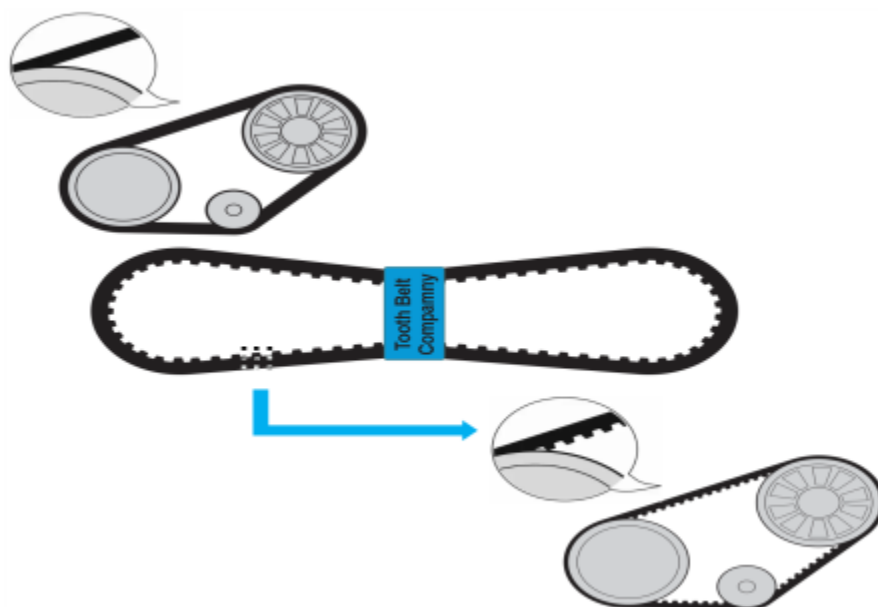
Nouveau ! Contrôle des angles des lignes et contours en pointillés

Corel DESIGNER 2018 confère plus de contrôle sur l'apparence des angles dans les objets, le texte et les symboles qui utilisent les lignes en pointillés. En plus de la configuration par défaut existante qui restitue les lignes en pointillés telles qu'elles ont été dessinées, vous pouvez choisir parmi deux nouvelles options pour créer des angles parfaitement conçus et définis. L'option Aligner les pointillés garantit qu'il n'y a aucun espace vide dans les coins et au début et à la fin d'une ligne ou d'un contour, en alignant les pointillés avec les points d'angle et d'extrémité. L'option Pointillés fixes crée des pointillés aux points d'extrémité et d'angle qui font la moitié de la taille du premier pointillé dans le motif de ligne. Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.



Nouveau ! Accolage d'objets à un tracé

Dans Corel DESIGNER 2018, vous pouvez accoler n'importe quel type et nombre d'objets à un tracé de votre choix. Les paramètres d'espacement et de rotation intelligents vous aident à personnaliser le positionnement des objets sur le tracé. Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.

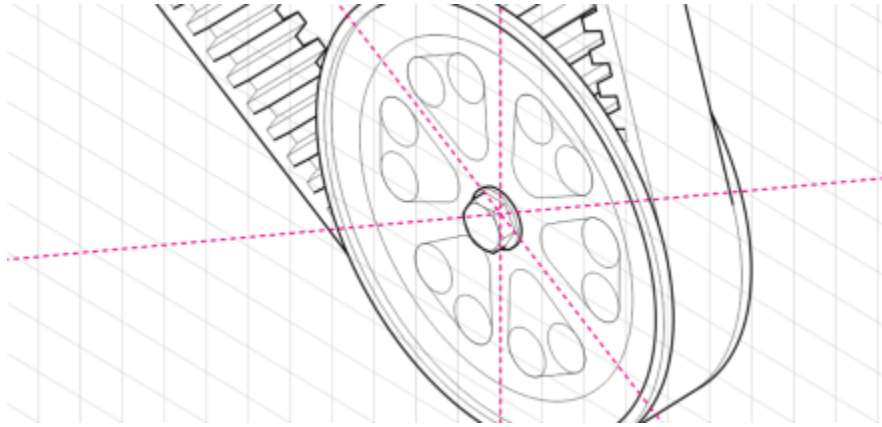


Outils innovants

Découvrez des outils révolutionnaires pour les croquis et illustrations, restez à la pointe en matière de technologie graphique et améliorez vos talents de conception à l'aide des outils les plus récents, notamment les fonctions d'édition de photos intuitives.

Nouveau ! Symétrie

Corel DESIGNER 2018 introduit le mode de dessin Symétrie, qui augmentera votre productivité en automatisant ce processus généralement très long. Ce mode vous permet de créer en temps réel une série de dessins symétriques, des objets simples ou plus complexes aux effets kaléidoscopiques.



Vous pouvez utiliser le mode Symétrie de deux façons. Vous pouvez travailler en mode Symétrie dès le début et commencer à dessiner de façon symétrique immédiatement. Vous pouvez également appliquer la symétrie à un objet ou un groupe d'objets existant, vecteur et bitmap.

Le mode Symétrie peut être utilisé avec des courbes, des formes, des objets, du texte, et vous pouvez utiliser de la transparence, des surfaces et plus encore dans une conception symétrique.

Vous pouvez ajouter des lignes de symétrie, régler l'angle de réflexion et déplacer les lignes de symétrie indépendamment des objets du groupe. Lorsque vous modifiez l'image d'origine ou que vous ajoutez de nouveaux points nodaux ou objets, les changements sont répétés et répercutés dans chaque copie.

Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.

Amélioré ! outil LiveSketch

L'outil LiveSketch a rapidement connu un grand succès auprès des dessinateurs techniques, car il leur donne la capacité de dessiner à l'aide de courbes vectorielles à main levée. De plus, cet outil révolutionnaire a été amélioré dans Corel DESIGNER 2018. La manière dont l'application analyse et règle les traits d'entrée a été améliorée, pour fournir des résultats plus prévisibles. Vous pouvez exploiter cette précision augmentée pour accélérer votre flux de travail et vous concentrer sur le processus de conception, grâce à un meilleur aperçu de votre travail sur l'écran. Cette amélioration est également disponible dans CorelDRAW 2018.

Nouveau ! Publication dans WordPress

Vous pouvez envoyer votre travail directement à une bibliothèque multimédia WordPress à partir de l'application Corel DESIGNER 2018. Cette nouvelle fonctionnalité vous permet de convertir les objets sélectionnés ou un projet entier en fichier JPEG, GIF ou PNG et de télécharger ensuite l'image sur un compte WordPress, sans jamais quitter Corel DESIGNER. Si vous avez plusieurs comptes ou sites WordPress, vous pouvez facilement spécifier l'emplacement de téléchargement de votre contenu.

Vous pouvez également publier des images sur WordPress depuis CorelDRAW 2018 et Corel PHOTO-PAINT 2018.

Nouveau ! Aperçus vectoriels accélérés dans le processeur graphique

Le repositionnement et l'édition de formes vectorielles complexes peut ralentir les ressources de votre système, en particulier lors de l'affichage des aperçus. Par défaut, l'unité centrale de traitement (CPU) de votre ordinateur est utilisée pour générer des aperçus vectoriels, mais vous pouvez maintenant choisir d'utiliser la carte graphique (GPU) pour cette opération. Le GPU est un processeur spécialisé qui accélère considérablement l'affichage, l'édition et la manipulation d'éléments graphiques. L'utilisation de ce processeur graphique garantit un rendu plus rapide des aperçus des outils, des courbes et autres effets dans Corel DESIGNER, CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT. Le GPU varie selon les machines, et ces améliorations peuvent donc être plus ou moins perceptibles selon le matériel utilisé.

Nouveau ! Fusion HDR

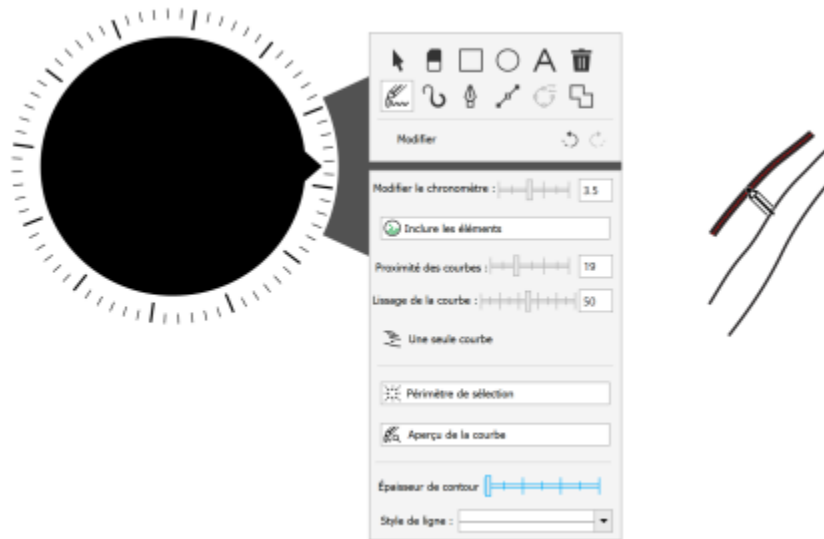
Vous pouvez à présent accéder au module de fusion à plage dynamique élevée (HDR) dans AfterShot 3 HDR directement depuis le Labo de traitement RAW dans Corel PHOTO-PAINT 2018 pour combiner deux ou plusieurs photos de la même scène prises avec des réglages d'exposition différents. Cette option vous permet d'accéder à une plus vaste gamme de tonalités pour créer des images finales.

Nouveau ! Pivotement du stylet ou de la plume pour effacer

Si vous travaillez avec une plume ou un stylet, vous pouvez profiter des nombreux facteurs d'entrée en temps réel qui vous permettent d'effacer aussi facilement et précisément qu'avec une gomme de crayon. Désormais, dans Corel DESIGNER, vous pouvez varier la pression de l'appui pour obtenir différentes tailles de gomme, ainsi que l'inclinaison et le roulement pour jouer sur l'épaisseur et la rotation de la gomme. Tournez le stylet ou la plume pour activer l'outil Gomme et effacer à la volée sans accéder à la boîte à outils. Vous pouvez de plus utiliser l'outil Gomme sur la plupart des types d'objets et son utilisation est facilitée pour les groupes d'objets. Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.

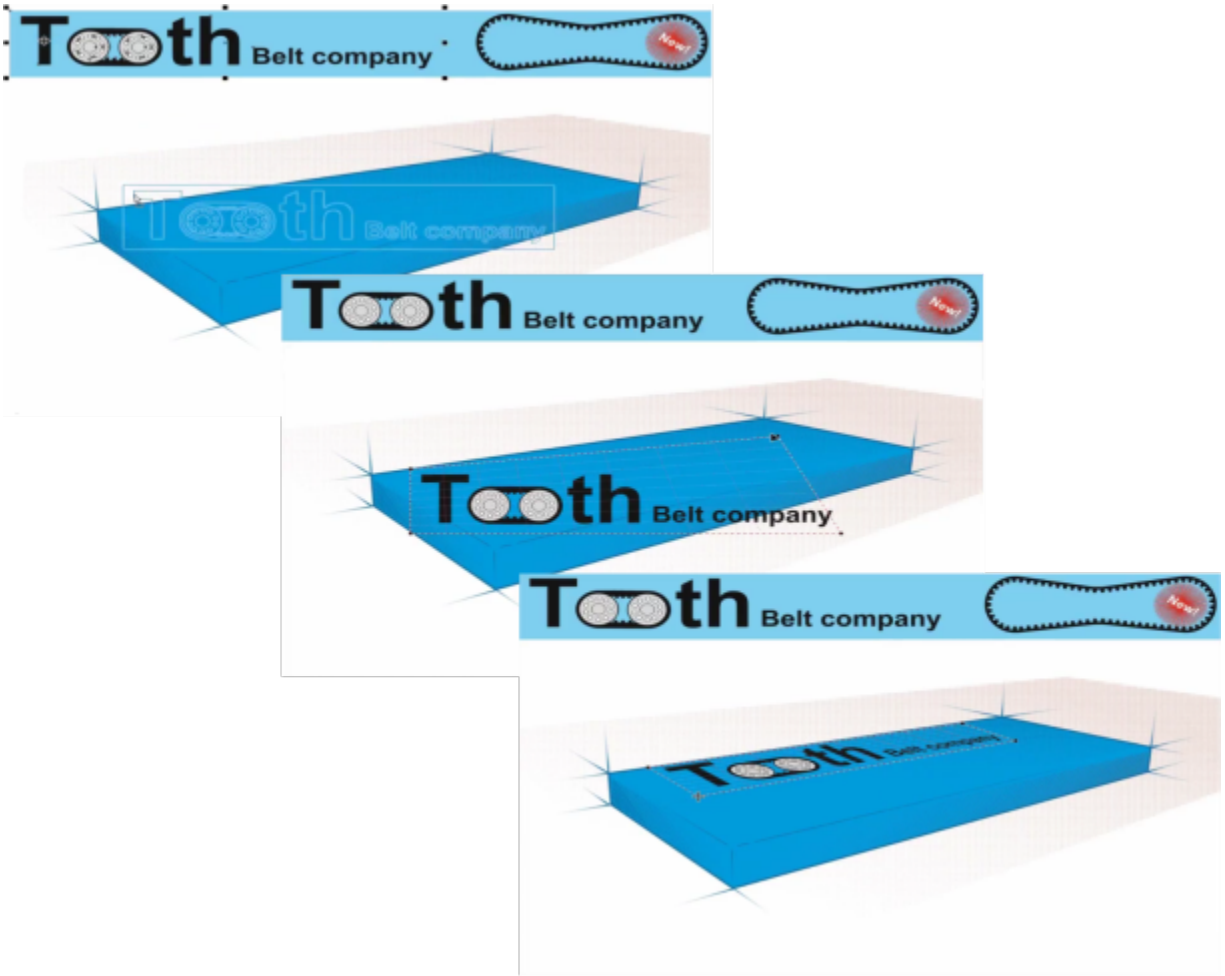
Prise en charges des outils de la molette

CorelDRAW Technical Suite 2018 propose d'autres manières de travailler, grâce à la prise en charge améliorée des outils de la molette, tels que Microsoft Surface Dial. Laissez votre clavier de côté et profitez de l'interface utilisateur de l'écran contextuel. Dessinez de manière plus naturelle en utilisant une combinaison d'outils ergonomiques, tels que les outils de la molette, l'écran tactile ou le stylet. Ce flux de travail vous permet de basculer facilement entre les outils et les tâches en utilisant votre main non dominante, lorsque vous dessinez ou créez de l'autre main.



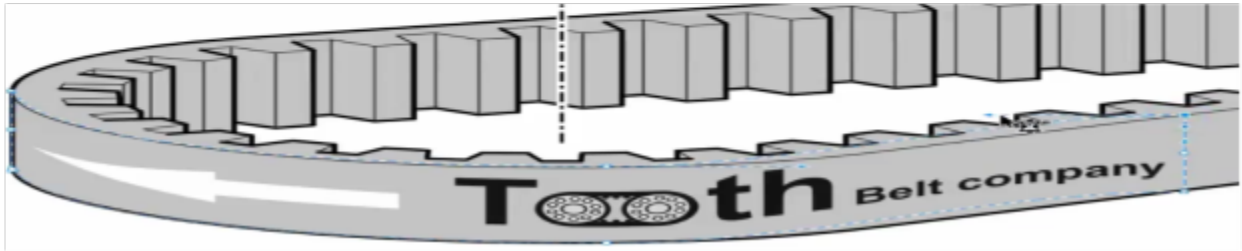
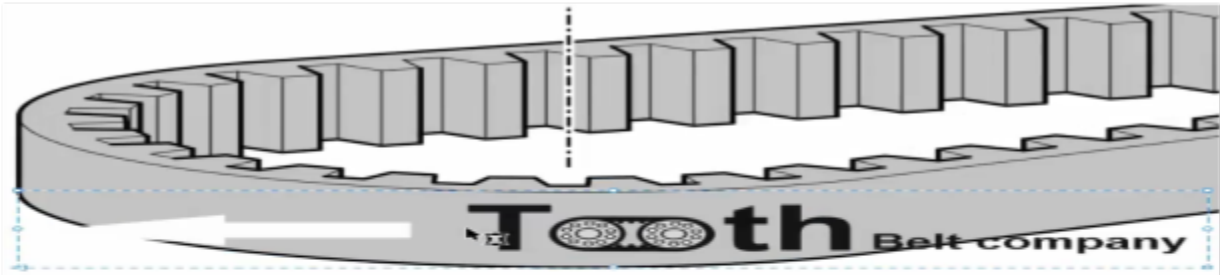
Nouveau ! Ajout d'effets de perspective

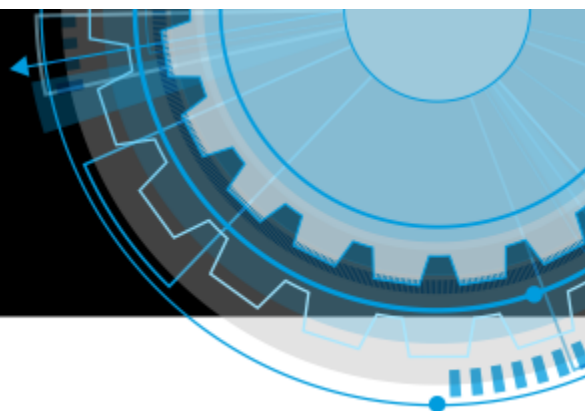
Corel DESIGNER 2018 vous permet d'utiliser l'outil Ajouter un effet de perspective sur les images bitmap avec la même facilité dont vous avez toujours disposé en travaillant avec des objets vectoriels. Créer une illusion de distance et de profondeur, grâce à l'application de perspective à des bitmaps, des objets vectoriels, ou les deux simultanément n'a jamais été aussi simple. Vous pouvez travailler avec rapidité et précision, car vous appliquez cet effet de manière interactive directement dans la fenêtre de dessin. L'option Ajouter un effet de perspective est un excellent outil pour les professionnels de l'image qui souhaitent exposer leurs œuvres dans des scénarios réels, comme des brochures, des emballages, un stand d'exposition et autres. L'effet est appliqué de façon non destructive, et vous pouvez ainsi à tout moment l'éditer ou le supprimer et revenir à l'image d'origine. Cette fonction est également disponible dans CorelDRAW 2018.



Amélioré ! Application d'enveloppes à des bitmaps

Corel DESIGNER 2018 vous offre la possibilité de façonner de manière interactive les images bitmap dont vous avez toujours disposé en travaillant avec des objets vectoriels. Vous pouvez assembler rapidement et facilement un bitmap à une illustration à l'aide des prééglages de l'enveloppe, ou en créer une et l'enregistrer pour la réutiliser plus tard. L'outil Enveloppe amélioré peut être utilisé sur un groupe d'objets, que ce soit des vecteurs, des images bitmap ou les deux, de manière non-destructive. Toutes les commandes dont vous avez besoin se trouvent sur le canevas et la barre de propriétés, et vous ne perdrez ainsi plus votre temps à naviguer parmi les différentes boîtes de dialogue. Les concepteurs techniques peuvent rapidement échanger les images bitmap utilisées dans une enveloppe avec l'option Copier les propriétés de l'enveloppe, pour tester toutes les options et obtenir facilement l'apparence parfaite. De plus, vous pouvez transformer n'importe quel objet vectoriel en enveloppe avec l'option Créer une enveloppe à partir de. Cette amélioration est également disponible dans CorelDRAW 2018.





Ressources d'apprentissage

Vous pouvez apprendre à utiliser le produit de différentes manières : en utilisant l'Aide et les infobulles, en visionnant les didacticiels et en explorant les ressources du site Web de Corel (www.corel.com). Vous pouvez également lire le fichier Lisez-moi ([readme.html](#)) installé avec le logiciel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Obtenir de l'aide » (page 43)
- « Utilisation de l'Aide et des info-bulles » (page 44)
- « Écran d'accueil » (page 45)
- « Site Web de la communauté des développeurs » (page 45)
- « Guide de déploiement réseau » (page 46)
- « Ressources disponibles sur le Web » (page 46)

Obtenir de l'aide

De nombreuses ressources didacticielles sont disponibles. Le tableau suivant peut vous aider à déterminer les ressources didacticielles à consulter lorsque vous avez besoin d'aide. Pour obtenir davantage d'informations sur certaines ressources, cliquez sur les liens correspondants.

Pour

Obtenir plus d'informations sur les outils et fonctions du produit

Découvrir l'automatisation des tâches à l'aide des macros

Rechercher des informations sur le déploiement de la suite en réseau

Reportez-vous à la section

« Utilisation de l'Aide et des info-bulles » à la page 44

« Ressources disponibles sur le Web » à la page 46

« Écran d'accueil » à la page 45

Site Web de la communauté des développeurs

Guide de déploiement de CorelDRAW Technical Suite 2018

Pour

Rechercher des informations spécifiques sur la dernière version de la suite

Reportez-vous à la section

Fichier Lisez-moi installé avec le logiciel. Pour le trouver, accédez au dossier dans lequel le produit est installé, ouvrez le dossier **Langues**, puis le dossier de la langue souhaitée.

Utilisation de l'Aide et des info-bulles

L'Aide fournit des informations complètes sur les fonctions du produit à partir de l'application. Si vous êtes connecté à Internet, l'application affiche l'aide disponible sur le Web, qui contient les dernières mises à jour. Si aucune connexion Internet n'est disponible, l'application affiche l'aide locale, qui a été copiée sur votre ordinateur lors de l'installation du produit.



Vous pouvez parcourir toute la liste des rubriques ou faire une recherche de mots spécifiques. Vous pouvez également accéder à la [Base de connaissances Corel](#) sur le site Web de Corel, ainsi qu'à d'autres ressources en ligne depuis la fenêtre d'aide.

L'Aide est également disponible en ligne au [format PDF](#).

Les info-bulles donnent des informations utiles sur les commandes de l'application lorsque vous placez le curseur sur les icônes, boutons et autres éléments de l'interface utilisateur.

Conventions de la documentation

Le tableau ci-dessous décrit les principales conventions utilisées dans la documentation.

Convention	Description	Exemples
Menu ► Commande de menu	Élément de menu et commande de menu sur lesquels vous devez cliquer successivement.	Cliquez sur Fichier ► Ouvrir .
	Une remarque présente des informations importantes relatives aux étapes qui la précèdent. Elle peut, par exemple, décrire les conditions dans lesquelles la procédure précédente doit être exécutée.	Il est impossible de copier ou de cloner un dégradé composé. Si vous cliquez sur le bouton Marges égales , vous devez spécifier des valeurs dans les zones Marges haut/gauche .
	Une astuce présente des suggestions pour effectuer les étapes précédentes. Elle peut proposer d'autres moyens d'effectuer les étapes proposées ou d'autres avantages ou utilisations de la procédure décrite.	La découpe d'un objet permet de réduire la taille de fichier du dessin. Vous pouvez changer le nombre de témoins de la grille de couleurs. Pour cela, déplacez le curseur Taille .

Pour utiliser l'Aide

- 1 Cliquez sur **Aide ► Aide sur le produit**.
- 2 Cliquez sur l'un des onglets suivants :
 - **Sommaire** : permet de parcourir les rubriques de l'Aide. Pour ouvrir une rubrique, cliquez sur son titre dans le panneau de gauche.
 - **Rechercher** : permet de rechercher une expression ou un mot particulier dans la totalité du texte de l'aide.

Vous pouvez également

Afficher l'aide sensible au contexte à partir d'une boîte de dialogue Cliquez sur le bouton **Aide** dans la boîte de dialogue.

Imprimer une rubrique d'aide spécifique

Ouvrez une rubrique d'aide, cliquez sur la page à imprimer, puis sur **Imprimer** en haut de la fenêtre d'Aide.



Pour accéder au système d'aide, vous pouvez également appuyer sur la touche **F1**.

Pour effectuer des recherches dans l'Aide

- 1 Cliquez sur **Aide** ► **Aide sur le produit**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Rechercher** et entrez un mot ou une expression dans la zone de recherche.
Par exemple, si vous recherchez des informations sur le mode de couleurs RVB, saisissez «RVB» pour afficher la liste des rubriques correspondantes. Pour rechercher une expression, saisissez l'expression et entourez-la de guillemets (par exemple, saisissez « **repères dynamiques** » ou « **mode de couleurs** »).
- 3 Sélectionnez une rubrique dans la liste qui s'affiche.
Si vos résultats de recherche ne contiennent aucune rubrique correspondante, vérifiez que vous avez orthographié correctement le mot ou l'expression recherchés. Notez que l'Aide en anglais utilise l'orthographe américaine (par exemple, « color », « favorite », « center » et « rasterize »); les recherches effectuées avec l'orthographe britannique (« colour », « favourite », « centre » et « rasterise ») n'amènent donc aucun résultat.

Écran d'accueil

L'écran d'accueil s'affiche au démarrage de l'application. À partir de l'écran d'accueil, vous pouvez démarrer rapidement ou ouvrir un document, sélectionner un espace de travail adapté à vos besoins, accéder à des vidéos et ressources d'apprentissage en ligne, etc.

Pour accéder à l'écran d'accueil

- Cliquez sur **Aide** ► **Écran d'accueil**.



Pour accéder à l'écran d'accueil, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Écran d'accueil** de la barre de propriétés. Pour masquer le bouton **Écran d'accueil** de la barre d'onglets, cliquez sur **Outils** ► **Options**, sélectionnez **Général** dans la liste des catégories **Espace de travail**, puis décochez la case **Afficher l'écran d'accueil de la barre d'onglets**.

Site Web de la communauté des développeurs

Qu'il s'agisse d'automatiser des tâches à l'aide de macros, de créer des outils personnalisés ou de développer des solutions commerciales s'intégrant à CorelDRAW Technical Suite, la richesse des ressources du nouveau [site Web de la communauté des développeurs](#) vous sera d'une aide précieuse : guide de programmation, documentation détaillée de référence de modèles d'objet avec exemples de code et articles de fond sur la programmation.

Vous pouvez utiliser Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) ou Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) afin de créer des macros qui automatisent les tâches et apportent des solutions personnalisées pour Corel DESIGNER, CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT.

Guide de déploiement réseau

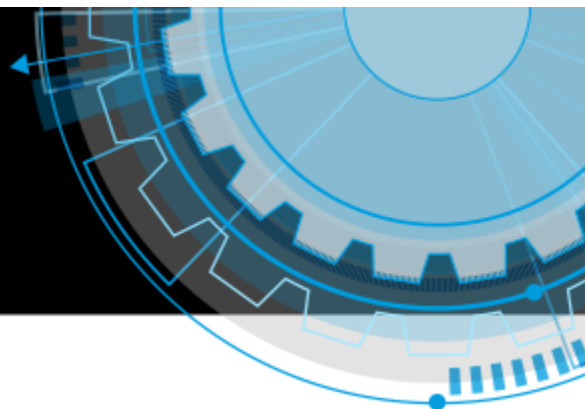
Le [Guide de déploiement de CorelDRAW Graphics Suite 2018](#) vous guide pas à pas tout au long du déploiement réseau de CorelDRAW Technical Suite 2018. Ce guide est fourni aux clients qui achètent une licence multi-poste de CorelDRAW Technical Suite 2018 pour leur entreprise. Pour acheter une licence multi-poste du logiciel et obtenir le guide de déploiement, contactez le [service d'assistance technique Corel](#).

Ressources disponibles sur le Web

Les ressources suivantes, disponibles sur le Web, vous permettent de tirer le meilleur parti de CorelDRAW Technical Suite :

- [Base de connaissances Corel](#) : articles rédigés par l'équipe des services d'assistance technique Corel en réponse aux questions des utilisateurs
- [Community.CorelDRAW.com](#) : environnement en ligne qui vous permet d'échanger des connaissances sur le produit, de poser des questions, et d'obtenir de l'aide et des conseils de la part des autres utilisateurs
- [Didacticiels sur le site Web Corel](#): ils vous montrent comment utiliser les outils de base et fournissent des conseils pour rationaliser votre flux de travail et améliorer vos dessins

Vous devez disposer d'une connexion Internet active pour accéder aux ressources disponibles sur le Web.



Présentation de l'espace de travail de Corel DESIGNER

En vous familiarisant avec la terminologie et l'espace de travail de Corel DESIGNER, vous suivrez avec plus de facilité les procédures et les concepts de ce guide de l'utilisateur.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Termes et concepts de Corel DESIGNER » (page 47)
- « Fenêtre d'application de Corel DESIGNER » (page 48)
- « Barre d'outils standard » (page 50)
- « Plus d'informations sur les barres d'outils » (page 51)
- « Exploration de la boîte à outils » (page 52)
- « Menus fixes » (page 68)
- « Barre d'état » (page 71)
- « Sélection d'un espace de travail » (page 71)

Termes et concepts de Corel DESIGNER

Avant de commencer à utiliser Corel DESIGNER, il est préférable de connaître les termes suivants:

Terme	Description
objet	Élément d'un dessin, tel qu'une image, une forme, une ligne, un texte, une courbe, un symbole
tracé	Travail que vous créez dans Corel DESIGNER : par exemple, dessins techniques, schémas, diagrammes, etc.
graphique vectoriel	Dessin généré à partir d'algorithmes qui déterminent la position, la longueur et la direction des lignes tracées
image bitmap	Image composée de grilles de pixels (ou points)

Terme

Description

texte artistique

Type de texte auquel vous pouvez appliquer des effets spéciaux, tels que des ombres.

texte courant

Type de texte auquel vous pouvez appliquer des options de formatage et que vous pouvez modifier en bloc.

Fenêtre d'application de Corel DESIGNER

Lorsque vous lancez Corel DESIGNER, la fenêtre d'application s'ouvre et contient une fenêtre de dessin. Le rectangle situé au centre de cette fenêtre représente la page de dessin dans laquelle vous créez votre dessin. Bien que vous puissiez ouvrir simultanément plusieurs fenêtres de dessin, vous pouvez uniquement appliquer des commandes à la fenêtre de dessin active.

La Corel DESIGNER fenêtre d'application et ses divers éléments sont décrits ci-dessous.

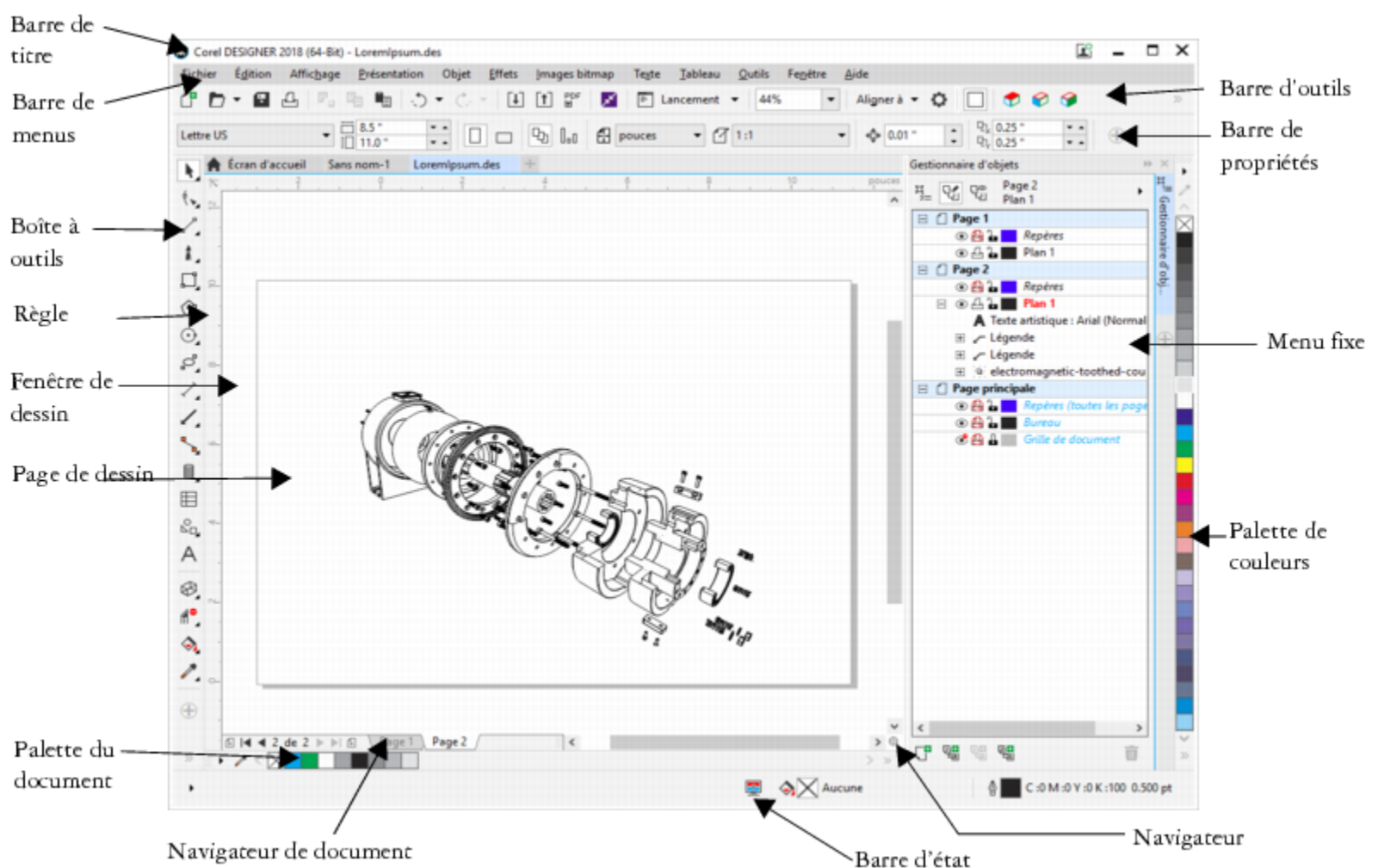


Illustration par itl AG

Composant	Description
Barre de menus	Zone contenant des options de menus déroulants.
Barre de propriétés	Barre amovible contenant les propriétés de l'outil ou de l'objet actif. Par exemple, lorsque l'outil Texte est actif, la barre de propriétés Texte affiche des commandes permettant de créer et de modifier du texte.
Barre d'outils	Barre amovible contenant des raccourcis vers les menus et autres commandes.
Barre de titre	Zone affichant le titre du dessin en cours.
Règles	Bordures horizontale et verticale permettant de déterminer la taille et la position d'objets sur un dessin.
Boîte à outils	Barre contenant les outils nécessaires pour créer et modifier les objets d'un dessin.
Fenêtre de dessin	Zone située à l'extérieur de la page de dessin et délimitée par les barres de défilement et les commandes de l'application.
Page de dessin	Zone rectangulaire située à l'intérieur de la fenêtre de dessin. Il s'agit de la zone imprimable de votre surface de travail.
Menu fixe	Fenêtre contenant les commandes et paramètres disponibles et applicables pour un outil ou une tâche spécifique.
Palette de couleurs	Barre fixe contenant des témoins de couleur
Palette du document	Une palette de couleurs qui vous permet de suivre les couleurs que vous utilisez dans votre document en les enregistrant pour une utilisation ultérieure.
Barre d'état	Zone située au bas de la fenêtre de l'application, contenant des informations sur les propriétés de l'objet, telles que le type, la taille et la résolution. La barre d'état indique également la position actuelle de la souris.
Navigateur de document	Zone située dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de dessin, contenant des commandes qui servent à se déplacer d'une page à l'autre et à ajouter des pages.
Navigateur	Bouton situé dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de dessin, permettant d'ouvrir une plus petite zone d'affichage pour vous aider à vous déplacer dans un dessin.



Pour afficher ou masquer la barre d'état, cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Barre d'état**.

Pour plus d'informations sur l'affichage ou le masquage des règles, reportez-vous à la section « [Pour masquer ou afficher les règles](#) » à la page 658.

Barre d'outils standard

La barre d'outils standard contient des boutons qui sont des raccourcis vers de nombreuses commandes de menus.

Cette barre d'outils est affichée par défaut. Pour plus d'informations sur la personnalisation de la position, du contenu et de l'aspect des barres d'outils, reportez-vous à la section « [Personnalisation des barres d'outils](#) » à la page 907.

Cliquez sur ce bouton

Pour



Commencer un nouveau dessin



Ouvrir un dessin



Enregistrer un dessin



Imprimer un dessin



Couper les objets sélectionnés pour les placer dans le Presse-papiers



Copier les objets sélectionnés dans le Presse-papiers



Coller le contenu du Presse-papiers dans un dessin



Annuler une action



Rétablir une action annulée

Cliquez sur ce bouton



Pour

Importer un dessin



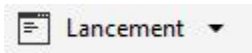
Exporter un dessin



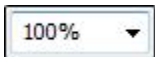
Publier au format PDF



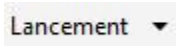
Afficher le menu fixe **Plus** et rechercher du contenu, tel que des cliparts, des photos, des polices et plus encore



Démarrez les applications, filtres optionnels et extensions Corel ; ou accédez à la boîte de dialogue **Plus** pour télécharger d'autres outils créatifs.



Définir un niveau de zoom



Activez ou désactivez la case d'alignement automatique pour la grille, les repères, les objets et les repères dynamiques



Ouvrez la boîte de dialogue **Options**

La barre d'outils **Plan de dessin** apparaît à droite de la barre d'outils standard. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Plan de dessin](#) » à la page 52.

Plus d'informations sur les barres d'outils

Outre la barre d'outils standard, Corel DESIGNER comporte des barres d'outils relatives à des tâches spécifiques. Par exemple, la barre d'outils **Texte** contient des commandes ayant trait à l'utilisation de l'outil **Texte**. Si vous utilisez fréquemment une barre d'outils, vous pouvez l'afficher en permanence dans l'espace de travail.

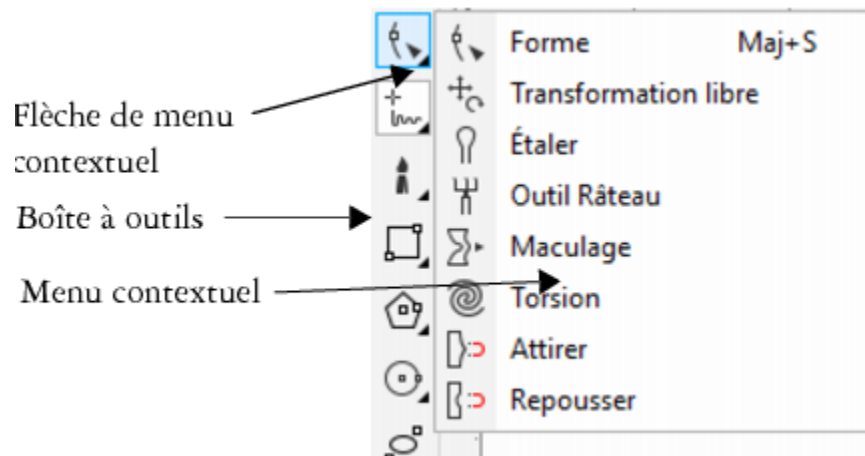
Le tableau ci-dessous décrit les barres d'outils autres que la barre d'outils standard.

Barre d'outils	Description
Texte	Comporte les commandes de mise en forme et d'alignement de texte.
Zoom	Contient des commandes de zoom avant et arrière sur la page de dessin.

Barre d'outils	Description
Internet	Comporte des commandes ayant trait à des outils relatifs au Web et destinées à la création de boutons réactifs et à la publication sur Internet.
Fusion	Contient les commandes permettant de fusionner des éléments associant texte et dessin, telles que la création et le chargement de fichiers de données, de champs de données de texte variable et l'insertion de champs de fusion
Transformation	Comporte des commandes pour incliner, faire pivoter et refléter des objets.
Macros	Comporte des commandes pour modifier, tester et exécuter des macros
Présentation	Comprend des commandes, dont contenant PowerClip, encadré texte, colonnes et repères d'alignement, relatives à la mise en page de votre document.
Plan de dessin	Contient des commandes servant à choisir un plan de dessin et un profil de dessin, et permettant d'accéder au menu fixe Projection axiale . Cette barre d'outils est affichée par défaut.
Dessin parallèle	Contient les commandes qui permettent de tracer des courbes parallèles

Exploration de la boîte à outils

La boîte à outils contient des outils permettant de dessiner et de modifier des images. Certains outils sont affichés par défaut tandis que d'autres sont regroupés dans des menus contextuels. Les menus contextuels contiennent les outils Corel DESIGNER associés. Une petite flèche de menu contextuel située dans l'angle inférieur droit d'un bouton de la boîte à outils permet d'indiquer un menu contextuel. Pour accéder aux outils dans un menu contextuel, cliquez sur la flèche interactive. Après avoir ouvert un menu contextuel, vous pouvez facilement consulter le contenu d'autres menus contextuels en utilisant un des boutons de la boîte à outils comportant une flèche interactive. Les menus contextuels fonctionnent comme des barres d'outils lorsque vous les faites glisser hors de la boîte à outils. Ceci vous permet de visualiser tous les outils associés au cours de votre travail.




Dans l'espace de travail par défaut, cliquer sur la flèche interactive de l'outil Forme ouvre le menu contextuel Édition de formes.

Certains outils de la boîte à outils ne s'affichent pas par défaut. Vous pouvez sélectionner les outils à afficher dans la boîte à outils.

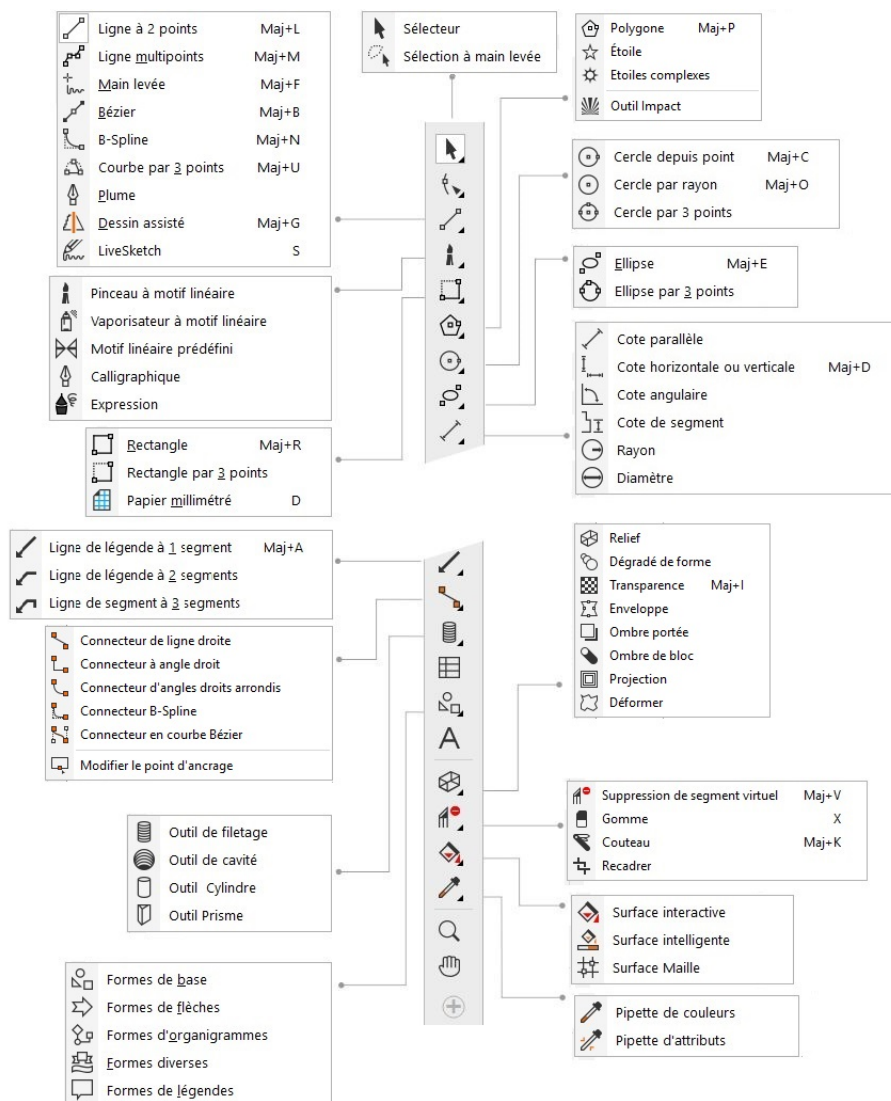


Pour afficher ou masquer la boîte à outils, cliquez sur **Fenêtre** ► **Barres d'outils** ► **Boîte à outils**.

Pour afficher ou masquer des outils dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Personnalisation rapide** , puis activez ou désactivez les cases à cocher correspondantes.

Localisation des outils dans la boîte à outils

L'illustration ci-après présente les autres menus contextuels de la boîte à outils Corel DESIGNER par défaut et vous aidera à localiser plus facilement les différents outils.



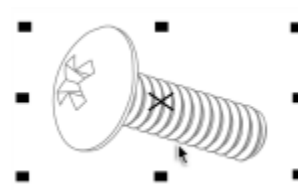
Outils

Le tableau suivant décrit les outils de la boîte à outils Corel DESIGNER.

Outils Sélecteur

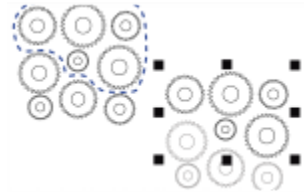


L'outil **Sélecteur** permet de sélectionner, dimensionner, incliner et faire pivoter des objets.





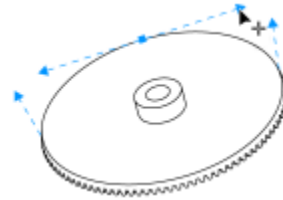
L'outil **Sélection à main levée** permet de sélectionner des objets à l'aide d'une zone de sélection à main levée.



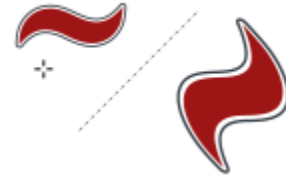
Outils Forme



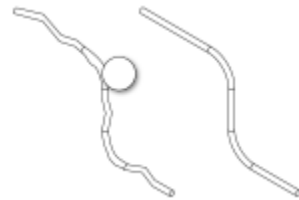
L'outil **Forme** permet de modifier un objet courbe ou un caractère de texte en manipulant des points nodaux.



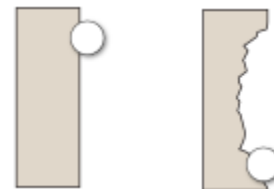
L'outil **Transformation libre** permet de transformer un objet à l'aide des commandes **Rotation libre**, **Réflexion d'angle libre**, **Mise à l'échelle libre** et **Inclinaison libre** de la barre de propriétés.



L'outil **Étaler** permet de déformer un objet vectoriel en faisant glisser la souris le long de son contour.



L'outil **Râteau** permet de déformer le bord d'un objet vectoriel en faisant glisser la souris le long de son contour.



L'outil **Maculage** permet de former un objet en tirant les extensions ou en créant des retraits le long de son contour.





L'outil **Torsion** permet de créer des effets de torsion en faisant glisser le curseur le long du bord des objets.



L'outil **Attirer** permet de former des objets en attirant les points nodaux vers le curseur.



L'outil **Repousser** permet de mettre en forme des objets en éloignant les points nodaux du curseur.



Outils Courbe



L'outil **Ligne à 2 points** permet de tracer un segment de ligne droite par deux points.



L'outil **Ligne multipoints** permet de tracer des lignes et des courbes, segment par segment, en mode Aperçu.



L'outil **Main levée** permet de tracer des segments uniques de ligne et des courbes.

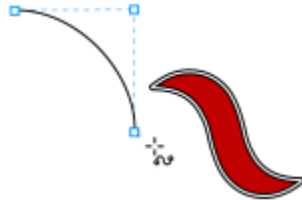




L'outil **Bézier** permet de tracer des courbes segment après segment.



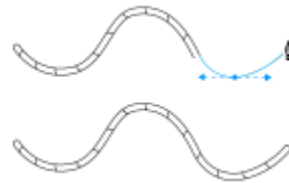
L'outil **B-spline** permet de tracer des lignes courbes en définissant des points de contrôle qui mettent la courbe en forme sans la découper en segments.



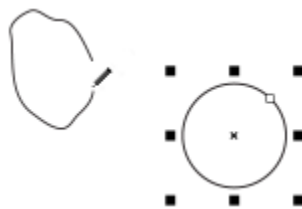
L'outil **Courbe par 3 points** permet de tracer une courbe en définissant les points de départ, de fin et de milieu.



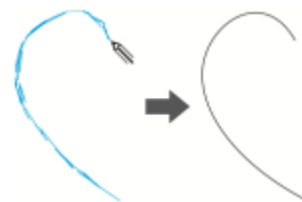
L'outil **Plume** permet de tracer des courbes en segments et de prévisualiser chaque segment à mesure que vous dessinez.



L'outil **Dessin assisté** permet de convertir les formes que vous tracez à main levée en forme de base et en courbes lissées.



L'outil **LiveSketch** permet de dessiner naturellement des croquis avec ajustement intelligent des traits.



Outils Motif linéaire



L'outil **Pinceau à motif linéaire** permet d'appliquer des coups de pinceau à une courbe, et de créer des flèches de balayage ou autres objets similaires.



L'outil **Vaporisateur à motif linéaire** permet de dessiner des chaînes, des tuyaux, des conduites et autres objets similaires.



L'outil **Motif linéaire prédéfini** permet de dessiner des courbes à l'aide de coups de pinceau prédéfinis.



L'outil **Calligraphique** permet de tracer des lignes dont l'épaisseur varie par rapport à la direction de la ligne et l'angle de la pointe de la plume.



L'outil **Expression** vous permet de modifier l'aspect du coup de pinceau à l'aide de la pression, de l'inclinaison et du roulement de votre stylet.



Outils Rectangle

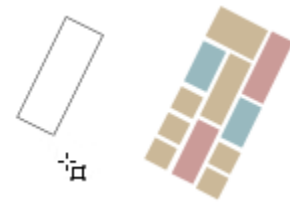


L'outil **Rectangle** permet de tracer des rectangles en faisant glisser la souris en diagonale.

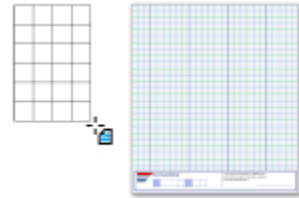




L'outil **Rectangle par 3 points** permet de tracer des rectangles au niveau d'un angle.



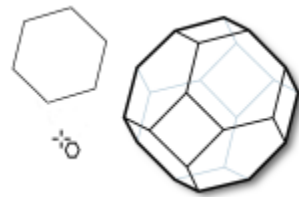
L'outil **Papier millimétré** permet de tracer une grille semblable à celle d'un papier millimétré.



Outils Polygone depuis centre



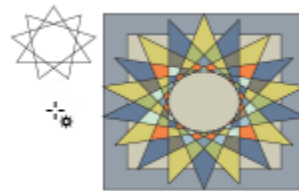
L'outil **Polygone** permet de tracer un polygone en faisant glisser la souris depuis le centre vers un point (sommet) du polygone.



L'outil **Étoile** permet de dessiner des étoiles parfaites.



L'outil **Étoile complexe** permet de dessiner des étoiles complexes dont les côtés se recoupent.



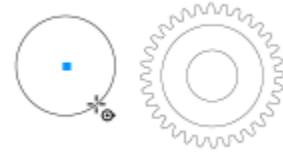
L'outil **Impact** vous permet de créer des effets graphiques dans un style inspiré de la bande dessinée et des illustrations contemporaines.



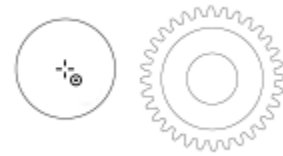
Outils Cercle



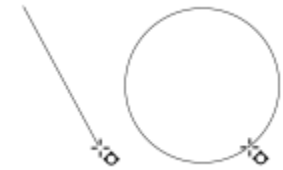
L'outil **Cercle depuis centre** permet de tracer un cercle en définissant le centre et un point sur la circonférence.



L'outil **Cercle par rayon** permet de tracer un cercle en entrant une valeur de rayon, puis en cliquant à l'emplacement où créer le centre.



L'outil **Cercle par 3 points** permet de tracer un cercle en définissant trois points sur la circonférence.



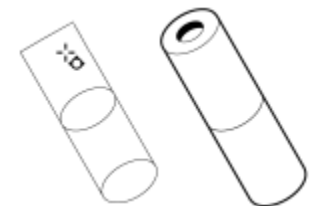
Outils Ellipse



L'outil **Ellipse** permet de tracer une ellipse en faisant glisser la souris en diagonale.



L'outil **Ellipse par 3 points** permet de tracer des ellipses au niveau d'un angle.



Outils Cote



L'outil **Cote parallèle** permet de tracer des lignes de cote inclinées.

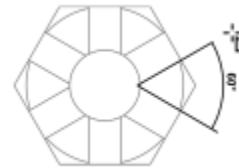




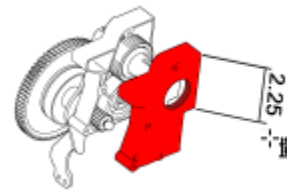
L'outil **Cote horizontale ou verticale** permet de tracer des lignes de cote verticales ou horizontales.



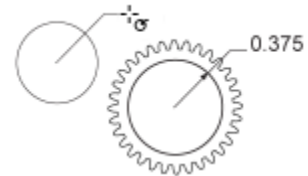
L'outil **Cote angulaire** permet de tracer des lignes de cote angulaires.



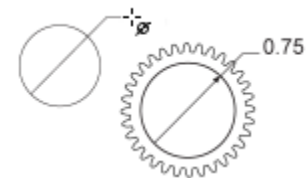
L'outil **Cote de segment** permet d'afficher la distance entre les points nodaux d'extrémité d'un ou de plusieurs segments.



L'outil **Cote radiale** permet d'afficher le rayon d'un cercle ou d'un arc de cercle.



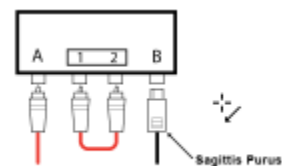
L'outil **Cote de diamètre** permet d'afficher le diamètre d'un cercle ou d'un arc de cercle.



Outils Légende

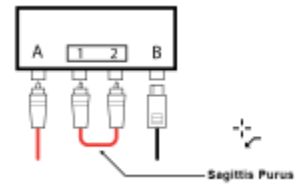


L'outil **Ligne de légende à 1 segment** permet de tracer une légende avec un interlignage à un segment.

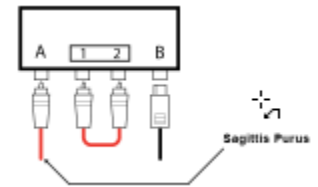




L'outil **Ligne de légende à 2 segments** permet de tracer une légende avec un interlignage de 2 segments.



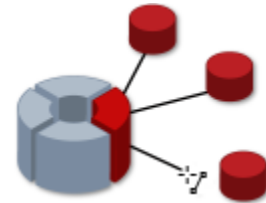
L'outil **Ligne de légende à 3 segments** permet de tracer une légende avec un interlignage de trois segments.



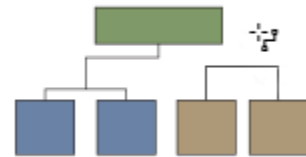
Outils Connecteur



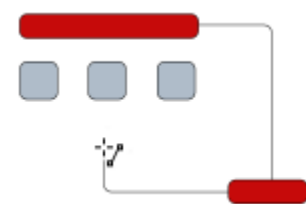
L'outil **Connecteur de ligne droite** permet de tracer une ligne de connexion droite.



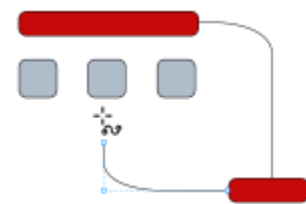
L'outil **Connecteur à angle droit** permet de tracer une ligne de connexion à angle droit.



L'outil **Connecteur d'angles droits arrondis** permet de tracer une ligne de connexion à angle droit avec un angle arrondi.

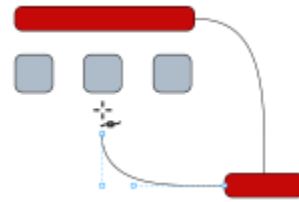


L'outil **Connecteur B-Spline** permet de tracer une ligne de connexion courbe en utilisant des points de contrôle.

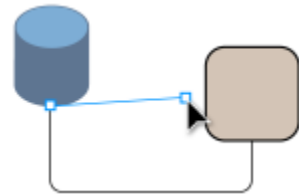




L'outil **Connecteur en courbe Bézier** permet de tracer une ligne de connexion courbe segment après segment.



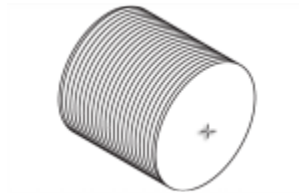
L'outil **Modifier l'ancrage** permet de modifier les points d'ancrage d'une ligne de connexion.



Outils Formes projetées



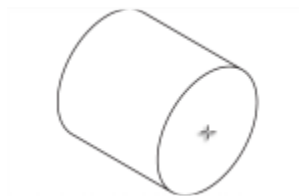
L'outil **Filet** vous permet de tracer des formes filetées en vue projetée.



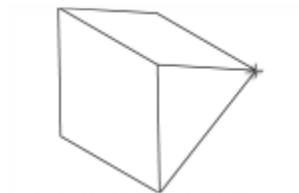
L'outil **Cavité** vous permet de tracer des formes de cavité filetées en vue projetée.



L'outil **Cylindre** vous permet de dessiner des cylindres en vue projetée.



L'outil **Prisme** vous permet de tracer des formes de prismes en vue projetée.



Outil Tableau



L'outil **Tableau** permet de tracer et de modifier des tableaux.



Outils Formes parfaites™



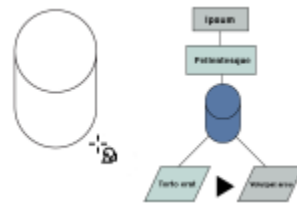
L'outil **Formes de base** permet de choisir parmi un ensemble complet de formes qui comprennent notamment un hexagramme, un « smiley » et un triangle rectangle.



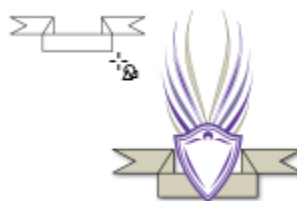
L'outil **Formes de flèches** permet de dessiner des flèches en choisissant leur forme, leur sens et le nombre de pointes.



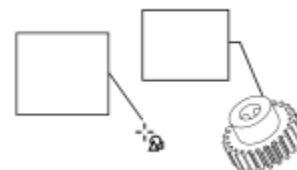
L'outil **Formes d'organigrammes** permet de dessiner des symboles d'organigramme. Ces commandes sont disponibles dans la barre de propriétés.



L'outil **Formes diverses** permet de dessiner des rubans et des formes d'explosion. Ces commandes sont disponibles dans la barre de propriétés.



L'outil **Formes de légendes** permet de dessiner des légendes et des étiquettes. Ces commandes sont disponibles dans la barre de propriétés.



Outil Texte

A

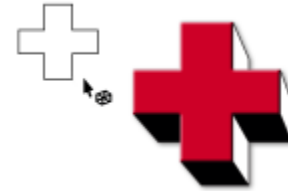
L'outil **Texte** permet d'ajouter une ligne de texte, de créer un encadré de texte courant et de taper du texte à l'intérieur, ou d'ajouter du texte le long d'un tracé lorsqu'une courbe est sélectionnée.



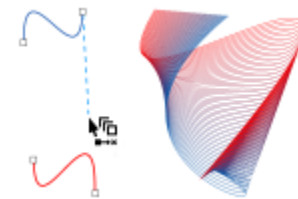
Outils interactifs



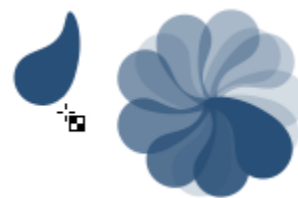
L'outil **Relief** permet d'appliquer des effets 3D aux objets pour donner une illusion de profondeur.



L'outil **Dégradé** permet de transformer un objet en un autre par l'intermédiaire d'une série de formes et de couleurs transitoires.



L'outil **Transparence** permet d'appliquer une transparence à un objet afin de révéler partiellement les zones d'image en dessous.



L'outil **Enveloppe** permet de déformer un objet en lui appliquant une enveloppe et en faisant glisser ses points nodaux.



L'outil **Ombre portée** permet de créer l'illusion qu'un objet bidimensionnel est éclairé, en lui ajoutant une ombre. Vous pouvez régler diverses propriétés comme l'adoucissement, l'opacité, le style de contour et la couleur.





L'outil **Projection** permet de créer une série de formes concentriques rayonnant à l'intérieur ou à l'extérieur des bordures de l'objet.



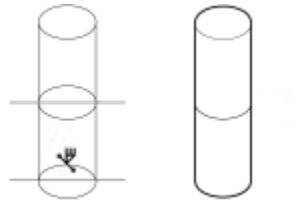
L'outil **Déformer** permet de transformer des objets en appliquant les effets Pousser-Tirer, Glissière ou Tornado.



Outils Suppression



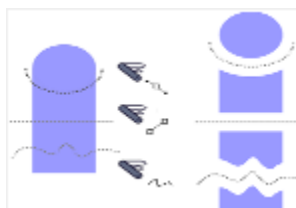
L'outil **Suppression de segment virtuel** permet de supprimer les parties des objets situées entre des lignes qui se croisent.



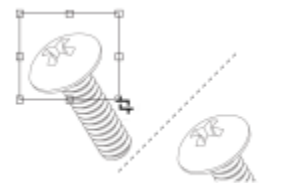
L'outil **Gomme** permet d'effacer les zones superflues d'un dessin.



L'outil **Couteau** vous permet de scinder des objets vectoriels, du texte et des images bitmap à main levée ou le long de lignes droites ou de lignes de Bézier.



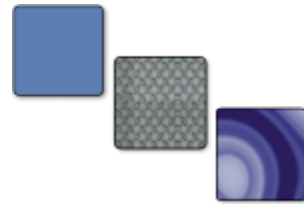
L'outil **Recadrer** permet de retirer des zones d'une sélection.



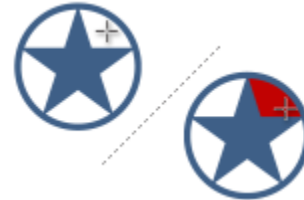
Outils interactifs Surface



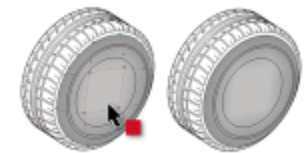
L'outil **Surface interactive** permet de remplir un objet avec un dégradé de couleurs ou de tons.



L'outil **Surface intelligente** permet de créer des objets à partir de zones fermées, puis de leur appliquer une surface.



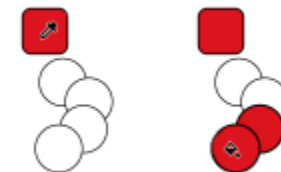
L'outil **Surface Maille** permet de remplir un objet en appliquant un mélange de couleurs ou d'ombres disposées sur une grille maillée.



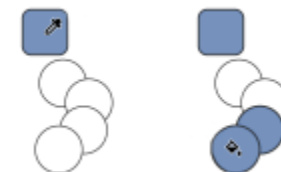
Outils Pipette



L'outil **Pipette de couleurs** permet d'échantillonner une couleur à partir d'un objet situé dans la fenêtre de dessin ou sur le bureau, puis de l'appliquer à d'autres objets.



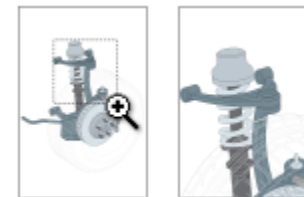
L'outil **Pipette d'attributs** permet de copier des propriétés d'un objet, telles qu'une épaisseur de ligne, une taille et des effets, à partir d'un objet dans la fenêtre de dessin, puis de les appliquer à d'autres objets.



Outil Zoom



L'outil **Zoom** permet de modifier le niveau d'agrandissement de la fenêtre de dessin.



Outil Panoramique



L'outil **Panoramique** permet de faire glisser des zones cachées d'un dessin pour les afficher sans modifier le niveau de zoom.



Barre de propriétés

La barre de propriétés affiche les fonctions les plus courantes relatives à l'outil actif ou à la tâche en cours. Le contenu de la barre de propriétés change en fonction de l'outil ou de la tâche. Par exemple, lorsque vous cliquez sur l'outil **Texte** de la boîte à outils, la barre de propriétés contient uniquement des commandes relatives au texte, comme les outils de texte, de formatage, d'alignement et d'édition.



Vous pouvez personnaliser le contenu et la position de la barre de propriétés en fonction de vos besoins, ou encore lui ajouter des commandes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Personnalisation de la barre de propriétés](#) » à la page 910.

Boutons standard de la barre de propriétés



Le bouton **Ajouter une présélection** permet d'enregistrer les paramètres actuels en vue de les réutiliser.



Le bouton **Supprimer la présélection** permet de supprimer des présélections créées par l'utilisateur dans la zone de liste **Présélections**.



Le bouton **Surface** permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous configurez une surface pour l'appliquer à un objet.



Le bouton **Plume de contour** ouvre une boîte de dialogue qui permet de définir des propriétés de ligne.



Le bouton **Propriétés géométriques** ouvre le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** et permet de définir les coordonnées de l'objet sélectionné.

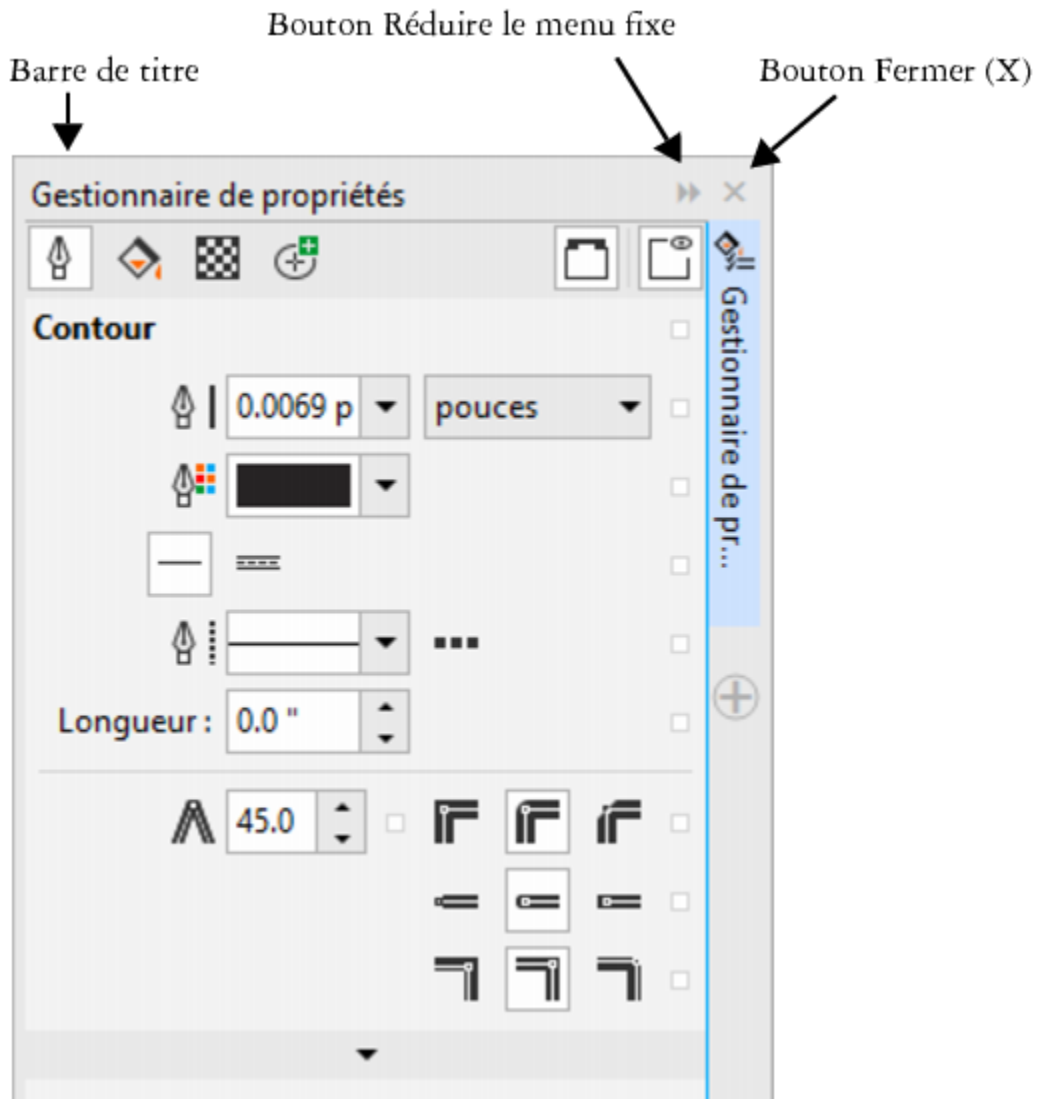


Le bouton **Conserver les paramètres** permet d'utiliser les paramètres actuels comme valeurs par défaut des nouveaux objets.

Menus fixes

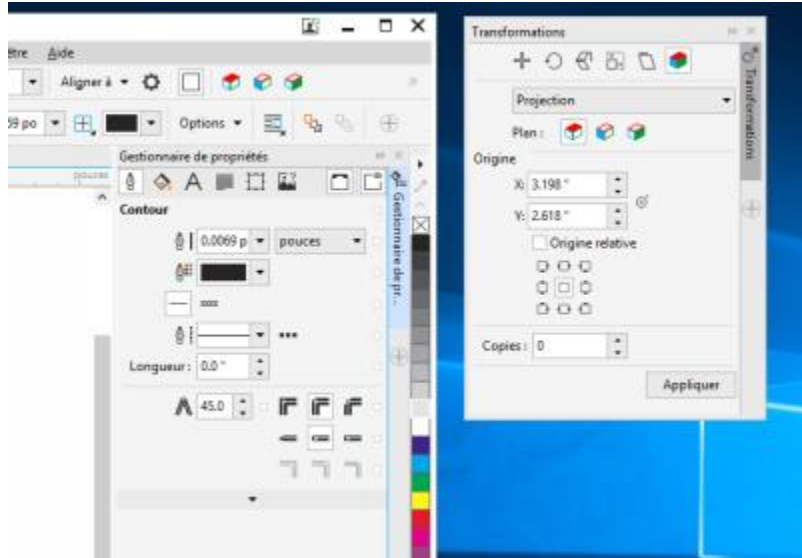
Les menus fixes affichent les mêmes types de commande qu'une boîte de dialogue: boutons de commande, options et zones de liste. À la différence de la plupart des boîtes de dialogue, les menus fixes peuvent rester ouverts lors d'une session de travail sur un document afin que vous puissiez accéder directement aux commandes et tester différents effets.

Le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** en est un exemple. Lorsque ce menu fixe est ouvert, vous pouvez cliquer sur un objet dans la fenêtre de dessin pour en visualiser la mise en forme, les cotes et autres propriétés.



Menu fixe Gestionnaire de propriétés

Les menus fixes peuvent être ancrés ou flottants. Un menu fixe est rattaché au bord de la fenêtre, d'une barre d'outils ou d'une palette de l'application. Un menu fixe flottant n'est rattaché à aucun élément de l'espace de travail. Si vous ouvrez plusieurs menus fixes, ils semblent imbriqués, un seul étant entièrement visible à la fois. Vous pouvez afficher rapidement le menu fixe de votre choix en cliquant sur son onglet.




À gauche : menus fixes imbriqués et ancrés. À droite : menu fixe flottant. Pour ancrer un menu fixe flottant, cliquez sur sa barre de titre et faites glisser le pointeur jusqu'à la barre de la fenêtre de dessin. Pour fermer un menu fixe, cliquez sur le bouton X dans l'angle supérieur droit. Pour réduire ou agrandir un menu fixe, cliquez sur l'onglet de ce menu.

Vous pouvez déplacer les menus fixes, mais aussi les réduire pour gagner de l'espace à l'écran.

Pour ouvrir un menu fixe

- Cliquez sur **Fenêtre**, puis sur le nom d'un menu fixe.



Pour ouvrir ou fermer les menus fixes, vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Personnalisation rapide** , à droite du menu fixe, et activer ou désactiver les cases à cocher correspondantes.

Vous pouvez également fermer un menu fixe en cliquant sur le bouton X dans sa barre de titre. Cliquer sur le bouton X dans la barre de titre d'un menu fixe ferme simultanément tous les menus fixes imbriqués. Pour ne fermer qu'un seul menu fixe, cliquez sur le bouton X dans l'onglet de ce menu.

Pour déplacer un menu fixe

- Faites glisser son onglet vers un nouvel emplacement.

Pour déplacer plusieurs menus fixes imbriqués

- Faites glisser la barre de titre du menu fixe actif vers un nouvel emplacement.

Pour ancrer un menu fixe flottant

- Faites glisser sa barre de titre ou son onglet vers un bord de la fenêtre de dessin, puis positionnez le pointeur le long du bord. Lorsqu'un aperçu grisé de la position du menu fixe s'affiche, relâchez le bouton de la souris.

Pour réduire un menu fixe

- Cliquez sur l'onglet du menu fixe.

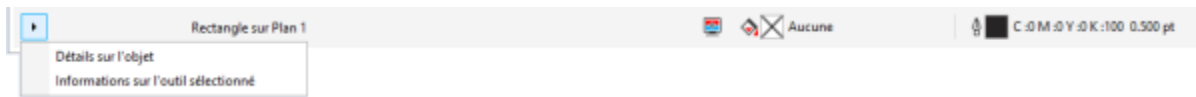


Pour développer un menu fixe réduit, cliquez sur son onglet.

Barre d'état

La barre d'état affiche des informations sur les objets sélectionnés ou sur l'outil actif. Pendant que vous dessinez une ligne ou une courbe autrement qu'à main levée, la longueur du segment et la longueur totale de tous les segments sont affichées. La barre d'état présente également des informations sur les couleurs et le statut d'épreuve des couleurs.

Pour plus d'informations sur la personnalisation du contenu et de l'aspect de la barre d'état, reportez-vous à la section « [Personnalisation de la barre d'état](#) » à la page 911.



La barre d'état affiche des informations sur l'objet sélectionné.

Sélection d'un espace de travail

Corel DESIGNER contient un éventail d'espaces de travail spécialisés conçus pour vous aider à améliorer votre productivité. Un espace de travail est une configuration de paramètres définissant la disposition des barres de commandes, commandes et boutons lors de l'ouverture de l'application. Vous pouvez sélectionner un espace de travail dans l'écran d'accueil ou dans le menu **Fenêtre** ► **Espace de travail**.

Dans Corel DESIGNER, les espaces de travail spécialisés sont configurés selon des workflows et des tâches précises, tels que la présentation de la page ou l'illustration. Leur objectif est de faciliter l'accès aux outils que vous utilisez le plus souvent.

Le tableau suivant décrit les différents espaces de travail disponibles.

Espace de travail	Description
Default	L'espace de travail par défaut a été entièrement repensé pour que l'emplacement des outils et des commandes soit plus intuitif. Cet espace de travail est idéal pour les utilisateurs habitués à d'autres logiciels de dessin vectoriel ou qui maîtrisent déjà Corel DESIGNER. Les rubriques d'aide sont basées sur l'espace de travail Par défaut.
Lite	Cet espace de travail facilite l'accès aux outils de Corel DESIGNER utilisés le plus souvent. Si vous débutez avec Corel DESIGNER, utilisez l'espace de travail pour vous lancer.
Micrografx Designer 9	L'espace de travail de Micrografx Designer 9 est idéal pour les utilisateurs qui préfèrent l'aspect de Micrografx Designer 9.
Touch	Optimisé pour les appareils tactiles, l'espace de travail Touch est idéal pour le travail de terrain et les croquis. Réalisez vos tâches en utilisant la fonction tactile, la composition de numéros ou un stylet, sans avoir recours à une souris ou un clavier.

Espace de travail	Description
Dessin technique	L'espace de travail Dessin technique est optimisé pour les utilisateurs qui créent des manuels techniques et des catalogues de composants interactifs.
Diagrammes	L'espace de travail Diagrammes propose des outils et une mise en page essentiels pour la création de diagrammes.
CorelDRAW	L'espace de travail de CorelDRAW peut simplifier votre transition entre CorelDRAW et Corel DESIGNER.
Adobe Illustrator	Cet espace de travail a la même présentation que l'espace de travail d'Adobe Illustrator, et comprend les mêmes fonctionnalités Corel DESIGNER que sous Adobe Illustrator. Il est particulièrement utile si vous êtes récemment passé d'Adobe Illustrator à Corel DESIGNER et que vous n'êtes pas familier avec l'espace de travail de Corel DESIGNER.

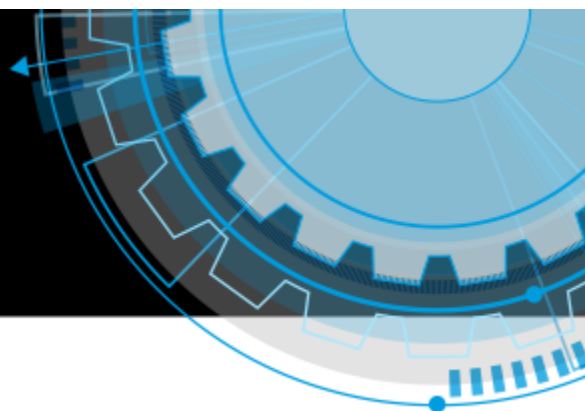
Si vous n'avez qu'un seul workflow, vous pouvez créer un espace de travail personnalisé adapté à vos besoins spécifiques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Création d'espaces de travail](#) » à la page 900.

Pour choisir un espace de travail

- Cliquez sur **Fenêtre** ► **Espace de travail**, puis sélectionnez l'un des espaces de travail disponibles.



Vous pouvez également choisir un espace de travail dans l'écran d'accueil ou en cliquant sur **Outils** ► **Personnalisation**, puis sur **Espace de travail** dans la liste des catégories, et en cochant la case en regard d'un espace de travail dans la liste **Espace de travail**.



Démarrage et configuration

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Démarrage et fermeture de Corel DESIGNER » (page 73)
- « Modification de la langue » (page 73)
- « Modification des paramètres de démarrage » (page 74)

Démarrage et fermeture de Corel DESIGNER

Vous pouvez lancer Corel DESIGNER depuis la barre des tâches de Windows et mettre fin à une session Corel DESIGNER à partir de la fenêtre de l'application.

Pour démarrer et fermer Corel DESIGNER

Pour

Procédez comme suit

Démarrer Corel DESIGNER

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Windows 7 et Windows 10) Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ► **Programmes** ► **CorelDRAW Technical Suite 2018** ► **Corel DESIGNER 2018**.
- (Windows 8) Cliquez sur la vignette Corel DESIGNER 2018 affichée sur votre bureau.

Quitter Corel DESIGNER

Cliquez sur **Fichier** ► **Quitter**.

Modification de la langue

Si vous avez installé une application dans plusieurs langues, vous pouvez modifier à tout moment la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide.

Pour changer la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Paramètres globaux**.
- 3 Sélectionnez une langue dans la zone de liste **Sélectionner la langue de l'interface**.
Si vous souhaitez changer la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide lorsque vous lancez l'application, cochez la case **Me demander au prochain lancement de l'application**.
- 4 Relancez l'application.



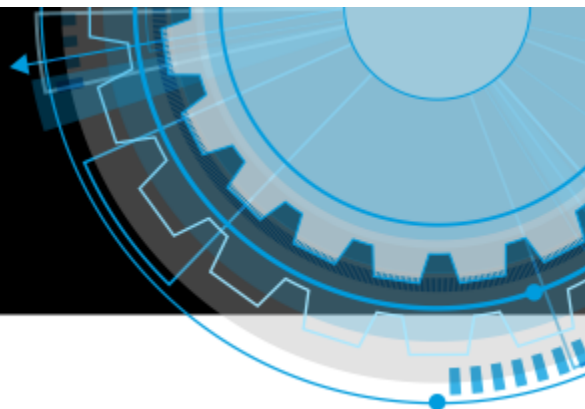
Si une seule langue est disponible dans la zone de liste **Sélectionner la langue de l'interface**, vous devez commencer par installer les langues supplémentaires souhaitées.

Modification des paramètres de démarrage

Vous pouvez préciser les paramètres de démarrage de Corel DESIGNER ; ces paramètres déterminent l'affichage de l'application à son ouverture. Par exemple, l'application peut s'ouvrir sur l'écran d'accueil ou dans un nouveau document vierge au démarrage.

Pour modifier les paramètres de démarrage

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.
- 3 Dans la zone **Premiers pas**, sélectionnez une option dans la liste **Au démarrage de Corel DESIGNER 2018**.
Si vous souhaitez masquer la boîte de dialogue **Créer un nouveau document** au démarrage des documents, décochez la case **Afficher la boîte de dialogue Nouveau document**.



Fonctionnalités de base de Corel DESIGNER

Corel DESIGNER permet de créer et de modifier des dessins. Dans cette section, vous trouverez des informations sur les tâches communes.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Présentation des graphiques vectoriels et des images bitmap » (page 75)
- « Création et ouverture de dessins » (page 76)
- « Numérisation d'images » (page 80)
- « Utilisation de plusieurs dessins » (page 80)
- « Annulation, rétablissement et répétition d'actions » (page 81)
- « Utilisation des fonctions de zoom, de panoramique et de défilement » (page 82)
- « Aperçu des dessins » (page 85)
- « Choix d'un mode d'affichage » (page 87)
- « Utilisation des vues » (page 88)
- « Enregistrement des dessins » (page 90)
- « Utilisation des fichiers verrouillés » (page 92)
- « Sauvegarde et récupération de fichiers » (page 92)
- « Ajout et accès aux informations sur un dessin » (page 94)
- « Fermeture des dessins » (page 94)

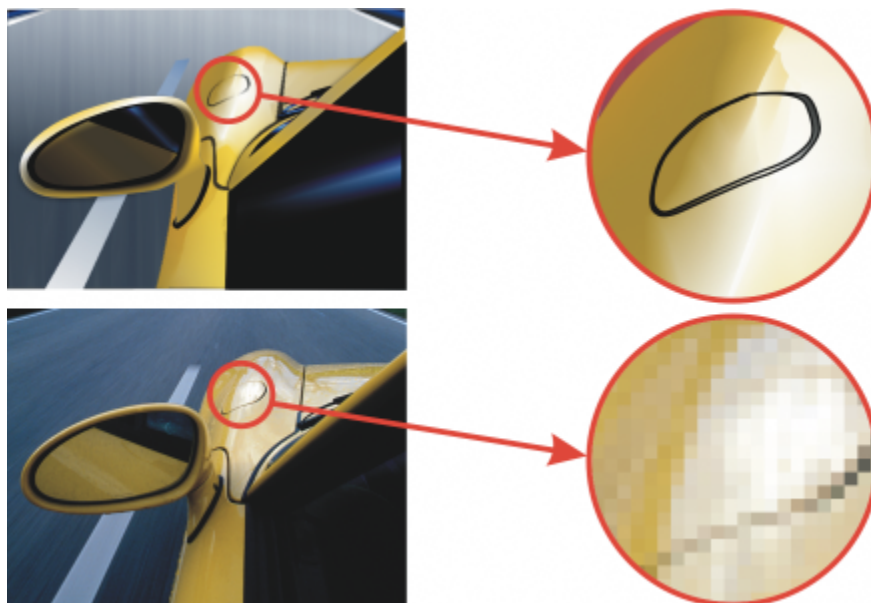
Présentation des graphiques vectoriels et des images bitmap

Les deux principaux types d'images générés par ordinateur sont les graphiques vectoriels et les images bitmap. Les graphiques vectoriels sont composés de lignes et de courbes ; ils sont générés à partir de descriptions mathématiques déterminant la position, la longueur et la direction des lignes tracées. Les images bitmap (également appelées images point à point) sont composées de petits carrés, appelés **pixels**. Chaque pixel est appliqué à un emplacement d'une image et doté de valeurs de couleur numériques.

Les graphiques vectoriels conviennent particulièrement aux logos et illustrations car ils sont indépendants de la résolution et peuvent être redimensionnés selon n'importe quelle échelle, ou être imprimés et affichés à n'importe quelle résolution, sans perte de détails ni de qualité. En outre, ils permettent de produire des contours prononcés et très nets.

Les images bitmap sont parfaitement adaptées aux photos et aux tableaux numériques car elles reproduisent fidèlement les gradations de couleurs. Les images bitmap dépendent de la résolution : elles représentent un nombre fixe de pixels. Des images ayant un bel aspect en taille réelle peuvent apparaître dentelées ou perdre en qualité lorsqu'elles sont mises à l'échelle ou affichées/imprimées à une résolution plus élevée que leur résolution d'origine.

Vous pouvez créer des graphiques vectoriels dans Corel DESIGNER. Vous pouvez également importer des images bitmap (fichiers JPEG et TIFF, par exemple) dans Corel DESIGNER et les ajouter à vos dessins. Pour plus d'informations sur l'utilisation des images bitmap, reportez-vous à la section « Utilisation d'images bitmap » à la page 683.



En haut : graphique vectoriel constitué de lignes et de surfaces. En bas : image bitmap constituée de pixels.

Création et ouverture de dessins

Lorsque vous démarrez Corel DESIGNER, vous pouvez choisir l'espace de travail avec lequel vous vous sentez le plus à l'aise. Par exemple, vous pouvez choisir un espace de travail qui a l'aspect de CorelDRAW. Si vous débutez avec Corel DESIGNER, commencez par l'espace de travail par défaut, sur lequel sont basées toutes les procédures de l'Aide et du guide de l'utilisateur.

Corel DESIGNER permet de commencer un nouveau dessin à partir d'une page vierge, d'un gabarit ou d'un dessin existant. Si vous commencez à partir d'une page vierge, vous êtes libre de spécifier tous les aspects du dessin. Le gabarit vous offre un point de départ que vous pouvez ensuite personnaliser. L'application met à votre disposition plusieurs gabarits qui se classent dans les catégories suivantes :

- ANSI (American National Standards Institute)
- Architecture
- DIN (Deutsches Institut für Normung)
- Ingénierie
- ISO (International Organization for Standardization)

Pour plus d'informations sur la création d'un dessin à partir d'un gabarit, reportez-vous à la section « Pour commencer un document à partir d'un gabarit » à la page 621. Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation de gabarits, reportez-vous à la section « Utilisation de gabarits » à la page 619.

Remarques sur la création de dessins

Lors de la création d'un nouveau dessin, Corel DESIGNER permet de spécifier des paramètres de gestion des pages, du document et des couleurs. Une liste de paramètres présélectionnés basés sur la façon dont vous souhaitez utiliser le dessin est disponible. Ainsi, vous pouvez choisir l'option **Web** afin de créer un dessin pour Internet ou l'option Par défaut CMJN pour créer un document destiné à une impression commerciale. Cependant, si les paramètres présélectionnés ne conviennent pas au dessin que vous souhaitez créer, vous pouvez également personnaliser les paramètres et les enregistrer pour une utilisation ultérieure.

Remarques sur l'ouverture de dessins existants

En commençant un nouveau dessin à partir d'un dessin existant, vous pouvez réutiliser les objets et les paramètres de page de ce dernier. Corel DESIGNER permet d'ouvrir des dessins existants enregistrés au format Corel DESIGNER (DSF or DES), ainsi que des dessins et des projets enregistrés dans divers formats de fichier, tels que CorelDRAW (CDR), Adobe Illustrator (AI), Adobe Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript (EPS) et Computer Graphics Metafile (CGM). Néanmoins, selon leur type et leur contenu, certains fichiers peuvent s'avérer impossibles à ouvrir. Dans ce cas, vous pouvez essayer d'importer ces fichiers en tant qu'objets dans un dessin ouvert. Pour plus d'informations sur les formats de fichiers que vous pouvez importer dans Corel DESIGNER, reportez-vous à la section « [Formats de fichiers pris en charge](#) » à la page 849.

Si le dessin que vous ouvrez provient d'une version antérieure de Corel DESIGNER et contient du texte dans une langue différente de celle de votre système d'exploitation, vous pouvez régler les paramètres de [page de code](#) pour garantir que le texte est correctement converti, conformément à la norme Unicode. Ces paramètres de page de codes permettent d'afficher correctement le texte utilisé en dehors de la fenêtre de dessin, tel que les mots-clés, les noms de fichier et les entrées de texte des menus fixes **Gestionnaire d'objets** et **Gestionnaire de données d'objet**. Pour afficher correctement le texte dans la fenêtre de dessin, vous devez utiliser des paramètres de codage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Affichage de texte dans toutes les langues](#) » à la page 583.

Si le dessin que vous ouvrez contient un profil ICC (International Color Consortium) incorporé, le profil de couleurs intégré reste le profil de couleurs du document. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Mieux comprendre la gestion des couleurs](#) » à la page 441.

Vous pouvez rechercher des dessins en utilisant divers critères, tels que le nom du fichier, un titre, un objet, un auteur, un mot-clé, un commentaire, un texte contenu dans le fichier ainsi que d'autres propriétés du fichier. Pour plus d'informations sur la recherche de fichiers, reportez-vous à l'aide de Windows. Pour plus d'informations sur la recherche de contenu, reportez-vous à la section « [Parcourir et rechercher du contenu](#) » à la page 103.

Vous pouvez également afficher les versions précédentes d'un dessin.

Pour commencer un dessin

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sur l'écran d'accueil, cliquez sur **Premiers pas** ► **Nouveau document**.
- Dans la fenêtre de l'application, cliquez sur **Fichier** ► **Nouveau**.

2 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte **Nom**.

3 Dans la zone de liste **Destination présélectionnée**, sélectionnez une destination de sortie pour le dessin :

- **Corel DESIGNER par défaut** : applique les paramètres Corel DESIGNER par défaut de création des graphiques destinés à l'impression
- **Par défaut CMYK** : applique les paramètres de création des graphiques destinés à l'impression commerciale.
- **Par défaut RGB** : applique les paramètres de création des graphiques destinés à l'impression haute fidélité.
- **Web** : applique les paramètres de création des graphiques destinés à Internet.
- **Personnalisé** : permet de personnaliser les paramètres de destination d'un document.

Vous pouvez également

Modifier l'unité de mesure de la page

Sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Unités de dessin**.

Changer la taille de la page

Sélectionnez une taille de page pour le dessin dans la zone de liste **Taille** ou saisissez des valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.

Modifier l'orientation de page

Cliquez sur l'un des boutons d'orientation des pages suivants :

- **Portrait**
- **Paysage**

Vous pouvez également

Définir le nombre de pages

Saisissez une valeur dans la zone **Nombre de pages**.

Définir le mode de couleur par défaut du document sur RVB ou CMJN

Sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs primaires**.

Définir la résolution des effets qu'il faudra probablement convertir en mode point à point, comme la transparence, l'ombre portée et les effets de biseau

Sélectionnez une résolution de rendu dans la zone de liste **Résolution de rendu**.

Sélectionner le mode d'aperçu du dessin

Sélectionnez un mode d'aperçu dans la zone de liste **Mode Aperçu**.

Sélectionner un profil RVB pour le dessin

Dans la zone **Paramètres de couleurs**, sélectionnez un profil RVB par défaut dans la zone de liste **Profil RVB**.

Sélectionner un profil CMJN pour le dessin

Choisissez un profil CMJN par défaut dans la zone de liste **Cotes angulaires**.

Sélectionner un profil de niveaux de gris pour le dessin

Choisissez un profil de niveaux de gris par défaut dans la zone de liste **Profil de niveaux de gris**.

Sélectionner une méthode par défaut pour associer les couleurs hors gamme à la gamme

Choisissez une option dans la zone de liste **Intention de rendu**.



Si vous choisissez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs primaires**, ce dernier devient le mode de couleurs par défaut du document. Le mode de couleurs par défaut affecte la façon dont les couleurs s'assemblent pour former des effets comme les effets de projection et de transparence. Ceci ne restreint pas le type de couleurs que vous pouvez appliquer au dessin. Par exemple, si vous définissez le mode de couleur sur RVB, vous pouvez appliquer des couleurs à partir de la palette de couleurs CMJN au document.

Le mode de couleurs primaires définit également le mode de couleurs par défaut à utiliser pour exporter les documents. Par exemple, si vous sélectionnez le mode de couleur RVB et exportez le document au format JPEG, le mode de couleurs est automatiquement défini sur RVB.

Les sélections qui s'affichent dans la zone **Paramètres de couleurs** de la boîte de dialogue **Créer un nouveau document** reposent sur les sélections spécifiées dans la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs par défaut**.




Si vous ne souhaitez pas afficher la boîte de dialogue **Créer un nouveau document** et préférez utiliser les paramètres par défaut pour créer des dessins, cochez la case **Ne plus afficher cette boîte de dialogue**.

Pour restaurer la boîte de dialogue **Créer un nouveau document** lors de la création de dessins, cliquez sur **Outils** ► **Options**, puis sur **Général** dans la liste de catégories **Espace de travail**. Cochez ensuite la case **Afficher la boîte de dialogue Nouveau document**.

Pour créer une présélection personnalisée

1 Dans la fenêtre de l'application, cliquez sur **Fichier** ► **Nouveau**.

- 2 Dans la boîte de dialogue **Créer un nouveau document**, sélectionnez les paramètres à enregistrer en tant que destination présélectionnée.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection** .
- 4 Dans la boîte de dialogue **Ajouter une présélection**, saisissez un nom de la nouvelle présélection de destination.



Pour supprimer une présélection de destination, sélectionnez le nom présélectionné dans la zone de liste **Destination présélectionnée**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer la présélection**.

Pour ouvrir un dessin

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Ouvrir**.
- 2 Localisez le dossier dans lequel se trouve le fichier.
- 3 Cliquez sur un nom de fichier.
- 4 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Vous pouvez également

Extraire un profil ICC (International Color Consortium) incorporé du dossier de couleurs dans lequel l'application est installée

Cochez la case **Extraire le profil ICC incorporé**.

Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Conserver les plans et les pages lorsque vous ouvrez des fichiers

Cochez la case **Maintenir plans et pages**.

Si vous ne cochez pas cette case, tous les plans sont combinés dans un seul plan.

Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Afficher la **miniature** d'un dessin

Cliquez sur la flèche en regard du bouton **Vues**, puis sur **Très grandes icônes**, **Grandes icônes**, **Icônes moyennes** ou **Petites icônes**.

Choisir une page de codes

Sélectionnez une page de codes dans la zone de liste **Sélectionner une page de codes**. Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Rechercher un dessin

Saisissez un mot ou une expression dans la zone de recherche.

La zone de recherche ne recherche des fichiers que dans le dossier indiqué et ses sous-dossiers. Pour rechercher un dessin à un autre emplacement, vous devez d'abord vous rendre dans le dossier où se trouve le dessin.

Accéder à la version précédente d'un fichier

Faites un clic droit sur un fichier puis cliquez sur **Restaurer les versions précédentes**.

Vous pouvez accéder à une version précédente d'un fichier uniquement si le service Protection du système est activé.

Vous pouvez également

Pour des informations détaillées sur la façon d'accéder aux versions précédentes de fichiers, reportez-vous à l'aide de Windows.



Pour ouvrir un fichier que vous avez récemment utilisé, cliquez sur **Fichier** ► **Ouvrir un fichier récent**, puis cliquez sur le nom du fichier.

Si vous avez plusieurs fichiers ouverts, vous pouvez passer de l'un à l'autre en cliquant sur **Fenêtre** ► **Document**, puis sur le nom du fichier que vous souhaitez afficher dans la fenêtre de dessin.

Numérisation d'images

Vous pouvez numériser des images Corel DESIGNER. Corel DESIGNER prend en charge les scanners utilisant Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), qui est une interface standard permettant la numérisation d'images.

Si votre scanner ne prend pas en charge WIA, mais dispose d'un pilote TWAIN compatible, vous pouvez utiliser ce dernier pour numériser des images dans Corel DESIGNER. Le pilote TWAIN est pris en charge par les versions 32 et 64 bits de Corel DESIGNER. Notez toutefois qu'il existe peu de pilotes TWAIN pour la version 64 bits.

Les interfaces et options peuvent varier d'un logiciel à l'autre. Pour plus d'informations sur l'utilisation du logiciel associé à votre scanner, reportez-vous à la documentation de son fabricant.

Pour numériser des images

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Acquérir une image**, puis cliquez sur l'une des commandes suivantes :
 - **Sélectionner une source WIA** : pour un scanner qui utilise un pilote WIA.
 - **Sélectionner une source TWAIN** : pour un scanner qui utilise un pilote TWAIN.Une commande apparaît désactivée si un pilote de scanner WIA ou TWAIN compatible n'est pas installé.
- 2 Sélectionnez un scanner dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Sélectionner**.
- 4 Cliquez sur **Fichier** ► **Acquérir une image** ► **Acquérir**.
- 5 Prévisualisez l'image, puis sélectionnez la zone à numériser.
WIA, associé à certains scanners, prend en charge la numérisation de plusieurs zones pour séparer des fichiers.
- 6 Cliquez sur **Numériser**.
Ce bouton peut avoir un autre nom sur l'interface de votre scanner (OK ou Envoyer, par exemple).



Pour numériser d'autres images au cours de la même session, cliquez sur **Fichier** ► **Acquérir une image** ► **Acquérir**.

Utilisation de plusieurs dessins

Il est possible d'ouvrir plusieurs dessins dans une seule fenêtre de dessin. Vous pouvez ainsi en toute facilité gérer plusieurs dessins simultanément. Il est possible d'accéder à chaque dessin ouvert depuis son onglet situé en haut de la fenêtre de dessin. Vous pouvez ainsi commencer de nouveaux dessins.

Les dessins ouverts s'affichent ancrés. Toutefois, vous pouvez désancrer un dessin de votre choix, puis le faire glisser à l'intérieur ou à l'extérieur de la fenêtre de dessin.

Vous pouvez également organiser les dessins dans des fenêtres superposées (en cascade), côte à côte ou empilées verticalement.

Pour utiliser plusieurs dessins

Pour	Procédez comme suit
Basculer vers un autre dessin ouvert	En haut de la fenêtre de dessin, cliquez sur l'onglet qui porte le nom de fichier de votre choix. Un astérisque après le nom de fichier indique que le fichier contient des modifications non enregistrées.
Commencer un autre dessin	Cliquez sur le bouton Nouveau , à gauche du dernier onglet de la fenêtre de dessin.
Désancrer un dessin	Faites glisser l'onglet vers un nouvel emplacement à l'intérieur ou à l'extérieur de la fenêtre d'application.

Pour organiser plusieurs fenêtres de dessin

- Cliquez sur **Fenêtre**, puis sur l'une des commandes suivantes :
 - **En cascade** : organise les dessins de sorte qu'ils se superposent et que les barres de titre soient visibles
 - **Mosaïque horizontale** : organise les dessins côte à côté
 - **Mosaïque verticale** : empile les dessins à la verticale

Annulation, rétablissement et répétition d'actions

Vous pouvez annuler les actions effectuées dans un dessin, en commençant par la plus récente. Si le résultat d'une annulation ne vous convient pas, il est possible de rétablir l'action. Le rétablissement de la dernière version enregistrée d'un dessin permet en outre de supprimer une ou plusieurs actions. Certaines actions appliquées à des objets, telles que l'étirement, le remplissage, le déplacement et la rotation, peuvent être répétées pour en accroître l'effet visuel.

En personnalisant les paramètres d'**annulation**, vous pouvez augmenter ou réduire le nombre d'actions qu'il est possible d'annuler ou de rétablir.

Pour annuler, rétablir ou répéter des actions

Pour	Procédez comme suit
Annuler une action	Cliquez sur Édition ► Annuler [dernière action] .
Rétablir une action	Cliquez sur Édition ► Rétablir .
Annuler ou rétablir une série d'actions	Cliquez sur Fenêtre ► Gestionnaire d'annulations . Dans le menu fixe Gestionnaire d'annulations, cliquez sur l'action qui précède toutes les actions à annuler ou sur la dernière action annulée que vous souhaitez rétablir.

Pour	Procédez comme suit
Revenir à la dernière version enregistrée d'un dessin	Cliquez sur Fichier ► Revenir .
Répéter une action	Cliquez sur Édition ► Répéter .





Lorsque vous annulez une série d'actions dans le menu fixe **Gestionnaire d'annulations**, toutes les actions répertoriées sous celle que vous sélectionnez sont également annulées.

Lorsque vous rétablissez une série d'actions dans le menu fixe **Gestionnaire d'annulations**, l'action sélectionnée et toutes les actions précédentes sont rétablies.



Pour répéter une action portant sur un objet ou un groupe d'objets, sélectionnez l'objet ou le groupe d'objets, puis cliquez sur **Édition** ► **Répéter**.

Pour annuler ou rétablir une série d'actions, cliquez sur la flèche en regard du bouton **Annuler**  ou **Rétablir** , de la barre d'outils **Standard**, puis sélectionnez une action dans la liste qui s'affiche.

Pour définir les paramètres d'annulation

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.
- 3 Dans la zone **Niveaux d'annulation**, saisissez une valeur dans l'une des zones suivantes :
 - **Normal** : définit le nombre d'actions pouvant être annulées lorsque la commande **Annuler** est utilisée avec des objets vectoriels.
 - **Effets bitmap** : définit le nombre d'actions pouvant être annulées lorsque vous utilisez des effets bitmap.



La valeur que vous spécifiez n'est limitée que par les ressources de mémoire de votre ordinateur. Plus la valeur indiquée est élevée, plus il faut de mémoire.

Utilisation des fonctions de zoom, de panoramique et de défilement

Vous pouvez modifier l'affichage d'un dessin en effectuant un zoom avant pour obtenir une vue plus rapprochée ou un zoom arrière pour obtenir une vue globale. Faites plusieurs essais avec différentes options de zoom pour déterminer la quantité de détails qui vous convient.

Les fonctions de panoramique et de défilement permettent également d'afficher des zones spécifiques d'un dessin. Lorsque vous travaillez à un niveau d'agrandissement élevé ou sur des dessins de grande taille, vous risquez de ne pas voir le dessin dans sa totalité. Le panoramique et le défilement permettent de déplacer la page dans la fenêtre de dessin afin d'afficher les zones précédemment masquées.









Vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière pendant que vous effectuez un panoramique et inversement. De cette manière, vous pouvez éviter d'avoir à passer d'un outil à l'autre.

Vous pouvez également utiliser le mode **Panoramique rapide** pour basculer d'un outil actif vers l'outil **Panoramique**. Cette fonctionnalité permet d'effectuer un panoramique sans devoir changer d'outils.

Si vous utilisez une souris à molette, celle-ci effectuera par défaut un zoom avant ou arrière. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour faire défiler la fenêtre.

Il est possible de définir les paramètres de zoom et de panoramique par défaut.

Pour effectuer un zoom

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Zoom** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Effectuer un zoom avant 
 - Effectuer un zoom arrière 
 - Zoom sur la sélection 
 - Zoom sur tous les objets 
 - Zoom à la page 
 - Zoom à la largeur de la page 
 - Zoom à la hauteur de la page 




Le bouton **Zoom sur la sélection** est uniquement disponible si vous sélectionnez un ou plusieurs objets avant de cliquer sur l'outil **Zoom**.



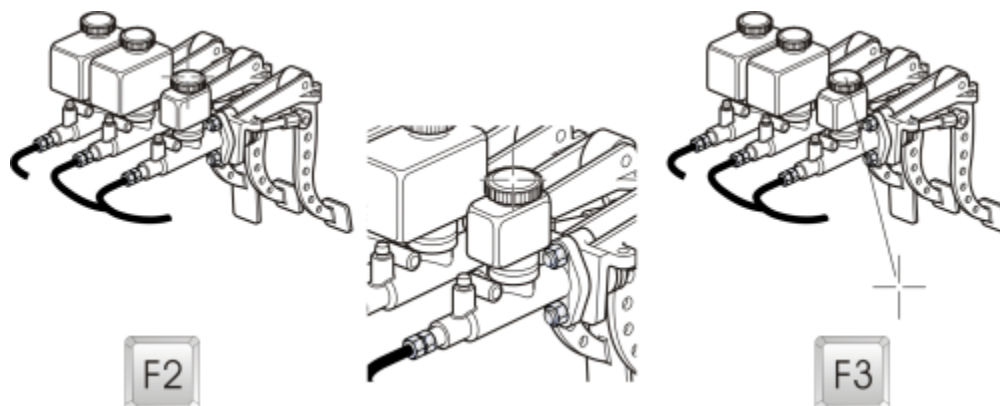
Si vous n'êtes pas en train de modifier le texte, accédez à l'outil **Zoom** en appuyant sur la touche **Z**.

L'outil **Zoom** permet également d'effectuer un zoom. Il vous suffit de cliquer n'importe où dans la fenêtre de dessin ou de faire glisser la souris pour sélectionner une zone spécifique à agrandir. Pour effectuer un zoom arrière, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de dessin ou faites glisser le pointeur en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé pour sélectionner une zone spécifique.

Pour effectuer un zoom avant, vous pouvez également utiliser l'outil **Panoramique**  et cliquer deux fois dans la fenêtre de dessin. Pour effectuer un zoom arrière, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de dessin.


Utilisez les raccourcis clavier suivants pour effectuer un zoom pendant une tâche, par exemple pendant que vous tracez un objet :

- **F2** : zoom avant autour du pointeur
- **F3** : zoom arrière autour du pointeur
- **F4** : zoom sur tous les objets
- **F5** : actualise la fenêtre de dessin
- **F6** : zoom sur les objets sélectionnés
- **F7** : zoom sur la page




Les raccourcis clavier F2 et F3 vous permettent d'effectuer un zoom avant ou arrière autour du pointeur.

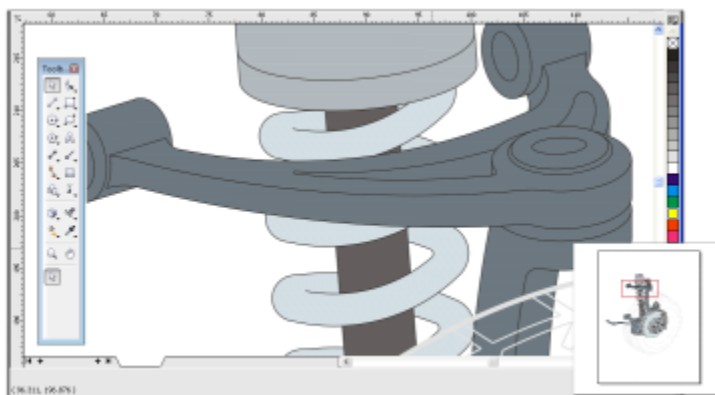
Pour effectuer un panoramique dans la fenêtre de dessin

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Panoramique** .
- 2 Faites-le glisser dans la **fenêtre de dessin** jusqu'à ce que la zone qui vous intéresse s'affiche.



Pour effectuer un panoramique dans la fenêtre de dessin pendant un zoom avant sur le dessin, cliquez sur le bouton **Navigateur**  dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de dessin.

Pour centrer rapidement la page dans la fenêtre de dessin, cliquez deux fois sur l'outil **Panoramique** de la boîte à outils.



Le **Navigateur** (en bas à droite) permet d'accéder à une partie spécifique d'un dessin sans effectuer de zoom arrière.

Pour passer au mode Panoramique rapide

- 1 Cliquez sur une sélection, un dessin ou un outil de mise en forme et commencez à l'utiliser.
- 2 Maintenez enfoncé le bouton central de la souris ou la molette, puis faites glisser le curseur dans la fenêtre de dessin.

Pour faire défiler la fenêtre à l'aide de la molette de la souris

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour faire défiler l'image verticalement, appuyez sur la touche **Alt** en même temps que vous faites tourner la molette.
 - Pour faire défiler l'image horizontalement, appuyez sur la **Ctrl** en même temps que vous faites tourner la molette.



Il est possible de faire défiler à l'aide de la molette de la souris uniquement si l'option **Défilement** de la souris est activée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour définir les paramètres par défaut de la molette de la souris](#) » à la page 85.

Pour définir des paramètres de zoom par défaut

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez deux fois sur **Boîte à outils**, puis cliquez sur l'outil **Zoom, Panoramique**.
- 3 Pour définir l'action de l'outil **Zoom** ou **Panoramique** lorsque vous cliquez dessus avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de dessin, activez l'une des options suivantes :
 - **Zoom arrière** : permet d'effectuer un zoom arrière de facteur 2.
 - **Menu contextuel** : affiche un menu de commandes permettant d'effectuer un zoom selon un niveau spécifique.
- 4 Pour définir le mode d'affichage de la page lorsque le zoom est réglé à 100 %, cochez ou décochez la case **Zoom relatif à 1:1**.
 - Lorsque cette option est activée, un zoom à 100 % affiche les dimensions réelles.
 - Lorsqu'elle est désactivée, un zoom à 100 % affiche la page entière, indépendamment des dimensions réelles.
- 5 Pour définir le mode d'affichage de la page lorsque vous effectuez un zoom avant et arrière à l'aide de la molette, cochez ou décochez la case **Centrer la souris en effectuant un zoom avec la molette de la souris**.
 - Lorsque cette option est activée, la zone dans laquelle se trouve le pointeur se déplace vers le centre de l'écran lorsque vous effectuez un zoom avant et arrière à l'aide de la molette.
 - Lorsqu'elle est désactivée, la zone dans laquelle se trouve le pointeur reste à la même position lorsque vous effectuez un zoom avant et arrière à l'aide de la molette.



Vous pouvez cliquer sur **Étalonner les règles** pour vous assurer qu'un centimètre à l'écran équivaut à un centimètre dans la réalité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Étalonnage des règles](#) » à la page 659.

Pour définir les paramètres par défaut de la molette de la souris

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
- 3 Pour définir l'action par défaut de la molette, sélectionnez **Zoom** ou **Défilement** dans la zone de liste **Action par défaut de la molette**.

Aperçu des dessins

Vous pouvez afficher un aperçu d'un dessin pour le visualiser tel qu'il apparaîtra à l'impression ou à l'exportation. Un aperçu vous montre uniquement les objets sur la page de dessin et juste autour de la fenêtre de dessin, ainsi que tous les plans définis dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Pour obtenir une vue plus rapprochée de certains objets, il vous suffit de les sélectionner et d'en afficher un aperçu. Lorsque vous affichez un aperçu d'objets sélectionnés, le reste du dessin est masqué.

Avant d'effectuer un aperçu, il est possible de définir le mode à utiliser. Le mode d'aperçu influe sur la vitesse d'affichage de l'aperçu et sur la quantité de détails affichés dans la fenêtre de dessin.

Par défaut, les bordures d'une page sont affichées dans la fenêtre de dessin ; vous pouvez les masquer à tout moment. Dans le cas d'un dessin à imprimer, vous pouvez afficher la zone qui sera effectivement imprimée, ainsi que le débordement (partie du dessin qui s'étend au-delà des bordures de la page). Les débordements sont utiles lorsqu'un dessin comporte un arrière-plan de page en couleur ou des objets positionnés sur la bordure de la page. Les débordements empêchent l'apparition d'espaces blancs entre les bords d'un dessin et le bord du papier après les opérations de coupe, reliure et découpe du document.

Pour afficher un aperçu d'un dessin

- Cliquez sur **Affichage** ► **Aperçu plein écran**.

Pour retourner dans la fenêtre de l'application, cliquez n'importe où sur l'écran ou appuyez sur une touche quelconque.



Vous pouvez appuyer sur les touches **Pg. Préc.** et **Pg. Suiv.** pour prévisualiser les pages d'un dessin qui en contient plusieurs.

Pour prévisualiser des objets sélectionnés

- 1 Sélectionnez les objets.
- 2 Cliquez sur **Aperçu** ► **Aperçu de la sélection**.

Pour retourner dans la fenêtre de l'application, cliquez n'importe où sur l'écran ou appuyez sur une touche quelconque.



Si le mode **Aperçu de la sélection** est activé alors qu'aucun objet n'est sélectionné, la fonctionnalité **Aperçu plein écran** affiche un écran vide.



Une fois de retour à la fenêtre de l'application, vous pouvez désactiver le mode **Sélection seulement** en cliquant sur **Affichage** ► **Sélection seulement**.

Pour choisir un mode d'aperçu plein écran

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
- 3 Dans la zone **Aperçu plein écran**, activez l'une des options suivantes :
 - **Afficher la vue brouillon** : les dessins apparaissent sans les surfaces PostScript ou les images bitmap à haute résolution, et l'anticrénelage n'est pas utilisé.
 - **Utiliser l'affichage amélioré** : les dessins apparaissent avec ou sans les surfaces PostScript, et l'anticrénelage permet d'obtenir une version plus nette du dessin.



Pour afficher les surfaces PostScript dans un aperçu de dessin en mode Amélioré, cochez la case **Afficher les surfaces PostScript en vue améliorée**.

Pour définir l'affichage de page

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste de catégories **Document**, cliquez sur **Taille de la page**.
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - **Afficher le contour de page** : affiche les bordures de page.
 - **Afficher la zone de débordement** : affiche la zone du dessin qui s'étend au-delà de la bordure de la page. Pour modifier la zone de débordement, saisissez une valeur dans la zone **Débordement**.



Vous devrez peut-être définir une limite de débordement dans le cadre de la préparation d'un dessin en vue d'une impression professionnelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour définir une limite de débordement](#) » à la page 807.



Vous pouvez également cliquer sur **Affichage ▶ Page ▶ Bordure de page** ou sur **Affichage ▶ Page ▶ Débordement**.

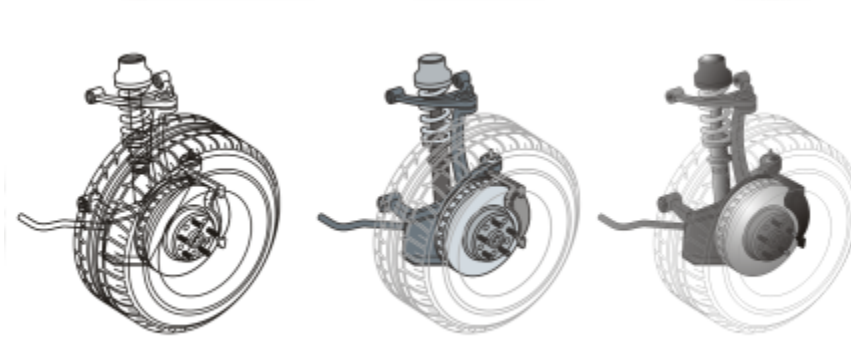
Pour afficher la zone imprimable d'un dessin, cliquez sur **Affichage ▶ Page ▶ Zone imprimable**. La zone imprimable est généralement indiquée par deux lignes en pointillés à l'intérieur ou autour de la page, en fonction des paramètres actifs de l'imprimante. La première indique la zone pouvant être imprimée sur l'imprimante utilisée ; l'autre représente le format de papier défini pour l'imprimante.

Choix d'un mode d'affichage

Au fur et à mesure de votre travail, Corel DESIGNER vous permet d'afficher un dessin dans l'un des modes suivants :

- **Fil de fer simple** : affiche le contour du dessin en masquant les surfaces, les reliefs, les projections, les ombres portées et les formes intermédiaires du dégradé ; les images bitmap s'affichent en monochrome. Ce mode permet de prévisualiser rapidement les éléments de base du dessin.
- **Fil de fer** : affiche un dessin en mode fil de fer simple ainsi que des formes intermédiaires du dégradé.
- **Brouillon** : affiche les surfaces et les images bitmap à basse résolution. Ce mode élimine certains détails pour privilégier les équilibres de couleurs du dessin.
- **Normal** : affiche un dessin sans les surfaces PostScript ni les images bitmap à haute résolution. Ce mode permet une actualisation et une ouverture légèrement plus rapides que le mode Amélioré.
- **Amélioré** : affiche le dessin avec les surfaces PostScript, les images bitmap à haute résolution et les graphiques vectoriels anticrénelés.
- **Pixels** : affiche un rendu à base de pixels du dessin qui permet d'effectuer un zoom sur une zone d'un objet, puis de positionner et définir la taille de l'objet avec plus de précision. Cette vue vous permet également d'afficher le dessin tel qu'il apparaîtra à l'exportation vers un format de fichier bitmap.
- **Optimisé avec surimpressions** : simule la couleur des zones dans lesquelles une surimpression a été définie pour les objets se chevauchant ; affiche les surfaces PostScript, les images bitmap à haute résolution et les graphiques vectoriels anticrénelés. Pour plus d'informations sur la surimpression d'objets, reportez-vous à la section « [Pour surimprimer les séparations de couleurs sélectionnées](#) » à la page 812.
- **Rastériser les effets complexes** : convertit l'affichage des effets complexes, comme les transparences, les biseaux et les ombres portées, depuis la vue Amélioré. Cette fonction est utile si vous envisagez de prévisualiser l'impression des effets complexes. Afin que les effets complexes soient correctement imprimés, il est nécessaire de les convertir en mode point à point.

Le mode d'affichage choisi influe sur la vitesse d'ouverture d'un dessin ou de son affichage sur le moniteur. Par exemple, un dessin affiché en mode Fil de fer simple s'actualise plus rapidement qu'un dessin affiché en mode Optimisé avec surimpressions.



De gauche à droite : Vues Fil de fer simple, Brouillon et Amélioré

Pour choisir un mode d'affichage

- Dans le menu **Affichage**, cliquez sur l'un des modes suivants :
 - Fil de fer simple
 - Fil de fer
 - Brouillon
 - Normal
 - Amélioré
 - Pixels
 - Optimisé avec surimpressions
 - Rastériser les effets complexes



Si vous utilisez la surimpression, il est important de prévisualiser les objets en mode **Optimisé avec surimpressions** avant de lancer l'impression. Le type d'objet que vous surimprimez et le type des couleurs que vous mélangez déterminent la manière dont les couleurs surimprimées sont combinées. Pour plus d'informations sur la surimpression, reportez-vous à la section « [Utilisation du recouvrement des couleurs et de la surimpression](#) » à la page 810.

Pour définir le mode d'affichage par défaut, cliquez sur **Outils** ► **Options**, puis sur **Général** dans la liste de catégories **Document**. Sélectionnez ensuite une option dans la zone de liste **Mode d'affichage**.



Vous pouvez passer rapidement du mode d'affichage sélectionné au mode précédent à l'aide des touches **Maj + F9**


Utilisation des vues

Vous pouvez enregistrer une vue de n'importe quelle partie d'un dessin. Vous pouvez, par exemple, enregistrer une vue d'un objet selon un agrandissement de 230 % pour y revenir à tout moment.

Si un document contient plusieurs pages, vous pouvez les afficher simultanément à l'aide de la vue Tri des pages. Il vous est également possible d'afficher des pages gauche et droite consécutives simultanément à l'écran (pages doubles) et de créer des objets s'étendant sur deux pages.

Pour enregistrer une vue

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de vues**.


- 2 Utilisez les outils **Zoom** du menu fixe **Gestionnaire de vues** pour définir une vue.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter l'affichage actif** .

Vous pouvez également



Renommer une vue

Cliquez deux fois sur le nom de la vue, puis saisissez un nouveau nom.

Supprimer une vue enregistrée

Cliquez sur une vue, puis sur le bouton **Supprimer l'affichage actif** .



Lorsque vous désactivez l'icône **Page**  en regard d'une vue enregistrée dans le menu fixe, Corel DESIGNER revient uniquement au niveau d'agrandissement et non pas à la page, lors du retour à cette vue. De même, si vous désactivez l'icône **Loupe** , Corel DESIGNER revient uniquement à la page et non pas au niveau d'agrandissement.



Vous pouvez également enregistrer la vue active en sélectionnant l'outil **Zoom** ou **Panoramique** dans la boîte à outils, en cliquant sur la zone de liste **Niveau de zoom** dans la barre d'outils standard, en saisissant un nom et en appuyant sur **Entrée**.

Pour basculer vers une vue enregistrée

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de vues**.
- 2 Cliquez sur une vue dans le menu fixe **Gestionnaire de vues**.



Pour basculer vers une vue enregistrée, sélectionnez-la dans la zone de liste **Niveaux de zoom** de la barre d'outils standard.

Pour afficher toutes les pages d'un document de plusieurs pages

- Cliquez sur **Affichage** ► **Affichage du tri des pages**.

Pour revenir à la vue des pages par défaut, cliquez sur le bouton **Vue Tri des pages** dans la barre de propriétés.

Pour afficher des pages doubles

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Mise en page**.
- 2 Dans la liste de catégories **Document**, cliquez sur **Disposition**.
- 3 Cochez la case **Pages doubles**.
- 4 Dans la zone de liste **Commencer à**, sélectionnez l'un des paramètres suivants :
 - **Côté gauche** : le document commence sur une page gauche.
 - **Côté droit** : le document commence sur une page droite.



Il est impossible d'afficher les pages doubles si le document utilise le style de mise en page Cavalier ou Carte à pli supérieur, ou s'il contient plusieurs orientations de page. L'option **Côté gauche** est disponible uniquement pour les styles Page complète et Livre.

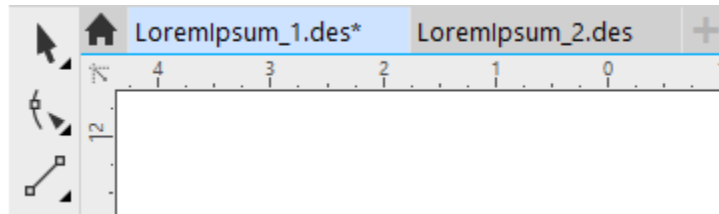
Lorsque vous cochez la case **Pages doubles** le contenu des pages doubles s'affiche sur une seule page. La structure des plans pour la page fusionnée est basée sur la page de gauche. Les plans de la page de droite sont insérés au-dessus des plans de la page de gauche. Cette règle s'applique également si vous changez l'ordre des pages. Si vous décochez la case **Pages doubles**, les plans et le contenu sont redistribués sur des pages séparées. Les objets sur deux pages sont attribués à une page selon le point où se trouve le centre de l'objet.

Nous vous recommandons de ne pas basculer entre les pages individuelles et les pages doubles dans le même document.

Enregistrement des dessins

Par défaut, les dessins sont enregistrés au format Corel DESIGNER (DES). Vous pouvez aussi enregistrer le dessin dans d'autres formats de fichiers vectoriels. Si vous souhaitez utiliser le dessin dans une autre application, vous devez l'enregistrer dans un format pris en charge par cette dernière. Pour plus d'informations sur l'enregistrement de fichiers dans d'autres formats, reportez-vous à la section « [Exportation de fichiers](#) » à la page 824.

L'application permet de savoir facilement si un dessin contient des modifications non enregistrées, grâce à l'ajout d'un astérisque après son nom de fichier. L'astérisque est ajouté dans les différents emplacements dans lesquels le nom du fichier apparaît, comme le menu de Windows, la barre de titre et l'onglet Document.



L'astérisque après le nom de fichier dans l'onglet Document indique que le fichier Lorem Ipsum_1.des contient des modifications non enregistrées. Le fichier Lorem Ipsum_2.des ne contient pas de modifications non enregistrées.

Lorsque vous enregistrez un dessin, vous pouvez incorporer les polices utilisées afin de simplifier le partage de fichiers. Par défaut, Corel DESIGNER incorpore toutes les polices utilisées, sauf les polices asiatiques et celles qui n'incluent pas d'autorisations d'incorporation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Gestion des polices](#) » à la page 585.

Lorsque vous enregistrez un dessin, Corel DESIGNER permet d'ajouter des informations de référence afin que vous puissiez rapidement organiser et retrouver vos dessins ultérieurement. Vous pouvez associer des balises (également appelées propriétés) comme un titre, un sujet ou un classement.

Vous pouvez également enregistrer des objets sélectionnés dans un dessin. Pour les dessins de grande taille, l'enregistrement des objets sélectionnés uniquement réduit la taille du fichier, ce qui peut diminuer le délai de chargement du dessin.

Lorsque vous enregistrez un fichier, vous pouvez utiliser les options d'enregistrement avancées pour définir la manière dont les [images bitmap](#), les [textures](#) et les effets vectoriels ([dégradés](#) et [reliefs](#), par exemple) sont enregistrés avec le dessin.

Vous pouvez également enregistrer un dessin en tant que gabarit, ce qui vous permet de créer d'autres dessins avec les mêmes propriétés. Pour plus d'informations sur l'enregistrement d'un dessin sous forme de gabarit, reportez-vous à la section « [Utilisation de gabarits](#) » à la page 619.

Pour enregistrer un dessin

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer sous**.
- 2 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 3 Localisez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

Si vous souhaitez enregistrer le dessin dans un format de fichier vectoriel autre que Corel DESIGNER (DES), sélectionnez un format de fichier dans la zone de liste **Type de fichier**.

Vous pouvez également

Enregistrer uniquement les objets sélectionnés

Cochez la case **Sélection uniquement**.

Cette option n'est disponible que si des objets ont été sélectionnés dans le dessin.

Incorporer des polices

Cochez la case **Polices incorporées**.

Cette case n'est pas disponible si vous enregistrez le dessin dans une version antérieure de CorelDRAW.

Ajout d'informations de référence

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Saisissez un titre et un objet dans la zone correspondante.
- Attribuez un classement au fichier.




Si la version d'essai de Corel DESIGNER que vous utilisez a expiré, vous ne pourrez pas enregistrer vos dessins.

Si vous enregistrez un dessin dans une version précédente de Corel DESIGNER, certains effets non disponibles dans la version précédente de l'application peuvent disparaître.



Pour enregistrer un dessin, cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer**.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Enregistrer**  de la barre d'outils **Standard**.

Pour utiliser les options avancées lors de l'enregistrement

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer sous**.

2 Cliquez sur **Avancé**.

3 Cochez l'une des cases suivantes :

- **Enregistrer échange de présentation (CMX)** : enregistre un dessin en tant que fichier Corel® Presentation™ Exchange (CMX) afin que vous puissiez l'ouvrir et le modifier dans d'autres applications Corel, telles que WordPerfect.
- **Utiliser la compression d'image bitmap** : réduit la taille du fichier en compressant les effets bitmap, tels que les reliefs, les transparences et les ombres portées.
- **Utiliser la compression d'objet graphique** : réduit la taille du fichier en compressant les objets vectoriels, tels que les polygones, rectangles, ellipses et formes parfaites.

L'utilisation de la compression accroît les délais d'ouverture et d'enregistrement d'un dessin.

4 Si votre dessin contient des surfaces à texture, activez l'une des options suivantes :

- **Enregistrer les textures avec le fichier** : enregistre les surfaces à texture personnalisées avec le fichier.
- **Reconstituer les textures à l'ouverture du fichier** : recrée les surfaces à texture à l'ouverture du dessin enregistré.

5 Si votre dessin contient des dégradés et des reliefs, activez l'une des options suivantes :

- **Enregistrer dégradés et reliefs avec le fichier** : enregistre tous les dégradés et reliefs contenus dans le dessin.
- **Reconstituer dégradés et reliefs à l'ouverture du fichier** : recrée les dégradés et reliefs à l'ouverture du dessin enregistré.



L'enregistrement des textures, dégradés et reliefs avec le fichier accroît la taille du fichier mais vous permet d'ouvrir et d'enregistrer un dessin plus rapidement. À l'inverse, la reconstitution des textures, dégradés et reliefs à l'ouverture d'un dessin enregistré réduit la taille du fichier mais accroît le délai d'enregistrement ou d'ouverture du dessin.

Pour enregistrer un dessin compatible avec une ancienne version de Corel DESIGNER

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer sous**.
- 2 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 3 Localisez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Choisissez une version dans la zone de liste **Version**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Si le dessin contient de nouvelles fonctionnalités, activez l'une des options suivantes dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous une version précédente** :

- **Conserver l'aspect** : préserve l'aspect du texte, des surfaces, des contours et des transparences lorsque le fichier est ouvert dans une version précédente de Corel DESIGNER. Toutefois, cette option risque de limiter l'édition.
- **Conserver le caractère modifiable** : préserve le fichier modifiable. Cette option peut cependant modifier l'apparence du texte, des contours, des surfaces et des transparences lorsque le fichier est ouvert dans une version précédente de Corel DESIGNER.

Vous pouvez également

Spécifier les paramètres d'enregistrement

Cliquez sur **Outil** ► **Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Enregistrer**, puis activez l'une des options suivantes :

- **Conserver l'aspect (convient aux modifications limitées)**
- **Conserver le caractère modifiable (modification possible de l'aspect)**

Désactiver l'invite qui s'affiche lors de l'enregistrement dans une version antérieure

Cliquez sur **Outil** ► **Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Enregistrer**, puis décochez la case **Demander lors de l'enregistrement**.

Utilisation des fichiers verrouillés

Dans un environnement professionnel, vous pouvez être amené à ouvrir un fichier verrouillé qui est déjà en cours d'édition par un autre utilisateur. Pour enregistrer un fichier verrouillé après l'avoir modifié, plusieurs méthodes existent :

- Si le fichier a été modifié par l'autre utilisateur ou est encore ouvert, vous devez l'enregistrer sous un nouveau nom en cliquant sur **Fichier** ► **Enregistrer sous**.
- Si l'autre utilisateur a fermé le fichier sans le modifier, vous pouvez enregistrer vos modifications en cliquant sur **Fichier** ► **Enregistrer**.

Sauvegarde et récupération de fichiers

Corel DESIGNER peut enregistrer automatiquement des copies de sauvegarde de vos dessins et vous inviter à les récupérer en cas d'erreur du système. La fonctionnalité de sauvegarde crée une copie du dessin lorsque vous enregistrez un dessin. Cette copie de sauvegarde ne contient pas les modifications que vous avez apportées depuis que vous avez ouvert le fichier. Les copies de sauvegarde sont appelées **sauvegarde_de_nomdufichier**. Elles sont stockées par défaut dans le même dossier que le dessin d'origine. Vous pouvez modifier l'emplacement des fichiers de sauvegarde.

La fonction de sauvegarde automatique enregistre les dessins que vous avez ouverts et modifiés. Les fichiers de sauvegarde sont nommés automatiquement sauvegarde de fichier. Au cours d'une session de travail sous Corel DESIGNER, vous pouvez définir les intervalles de sauvegarde automatique des fichiers et indiquer l'emplacement de sauvegarde dans le dossier temporaire (emplacement par défaut) ou dans un dossier de votre choix. Lors du redémarrage de Corel DESIGNER après l'erreur système, vous pourrez alors récupérer les fichiers de sauvegarde placés dans le dossier temporaire ou dans le dossier sélectionné. Si vous choisissez de ne pas récupérer le fichier de sauvegarde, ce dernier est automatiquement effacé lorsque vous quittez le programme.

Pour configurer les paramètres de sauvegarde et de sauvegarde automatique

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Enregistrer**.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Créer un fichier de sauvegarde avant d'enregistrer	Cochez la case Sauvegarder le fichier d'origine avant d'enregistrer .
Modifiez l'emplacement des fichiers de sauvegarde	Dans la zone Sauvegarder le fichier d'origine dans , activez l'option Dossier spécifique . Cliquez sur Parcourir et naviguez jusqu'au dossier souhaité.
Définir des paramètres de sauvegarde automatique	<p>Pour définir la fréquence de la sauvegarde automatique du fichier, cochez la case Sauvegarder toutes les, puis sélectionnez une valeur dans la zone de liste Minutes.</p> <p>Pour choisir l'emplacement de sauvegarde automatique des fichiers, activez l'une des options suivantes dans la zone Toujours sauvegarder dans :</p> <ul style="list-style-type: none">• Dossier temporaire : permet d'enregistrer un fichier de sauvegarde automatique dans le dossier temporaire.• Dossier sélectionné : permet de spécifier le dossier de destination d'un fichier de sauvegarde automatique.
Désactiver la fonction de sauvegarde automatique	Choisissez Jamais dans la liste Minutes .



Tous les fichiers, ouverts ou modifiés, d'un format de fichier autre que le format Corel DESIGNER (DES) sont sauvegardés en tant que fichiers Corel DESIGNER.



Pour annuler la création d'un fichier de sauvegarde automatique, appuyez sur la touche **Échap** lors de l'enregistrement d'un fichier.

Pour récupérer un fichier de sauvegarde

- 1 Redémarrez Corel DESIGNER.
- 2 Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue de récupération de fichier qui s'affiche.
Cette boîte de dialogue s'affiche au démarrage après une erreur système.
- 3 Enregistrez et renommez le fichier dans le dossier sélectionné.



Si vous cliquez sur **Annuler**, Corel DESIGNER ne tient pas compte du fichier de sauvegarde et le supprime lorsque vous quittez le programme.

Ajout et accès aux informations sur un dessin

Corel DESIGNER permet d'ajouter à un dessin des informations de référence telles qu'un titre, un auteur, un sujet, des mots-clés, un classement et des remarques. Bien que l'ajout d'informations soit facultatif, cela simplifie l'organisation des documents et leur recherche ultérieure.

L'application permet également d'accéder à d'autres informations importantes sur les documents, telles que le nombre de pages et de plans, les polices, les statistiques de texte et d'objet et les types d'objets contenus dans le dessin. Vous pouvez également afficher des informations relatives aux couleurs, telles que les profils de couleurs utilisés pour définir les couleurs du document, le mode de couleurs primaires et l'intention de rendu.

Pour ajouter des informations sur un dessin

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Propriétés du document**.
- 2 Saisissez du texte dans l'une des zones suivantes de la boîte de dialogue **Propriétés du document** :
 - Langue
 - Titre
 - Sujet
 - Auteur
 - Copyright
 - Mots-clés
 - Remarques
- 3 Pour indiquer un classement, choisissez-en un à partir de la zone de liste **Classement**.
- 4 Cliquez sur **OK**.



Vous pouvez modifier les informations de dessin à tout moment.

Pour accéder aux informations sur un dessin

- Cliquez sur **Fichier** ► **Propriétés du document**.

Fermeture des dessins

Vous pouvez, à tout moment, fermer un ou plusieurs dessins avant de quitter Corel DESIGNER.

Pour fermer des dessins

Pour

Procédez comme suit

Fermer un dessin

Cliquez sur **Fichier** ► **Fermer**

Fermer tous les dessins

Cliquez sur **Fichier** ► **Tout fermer**.

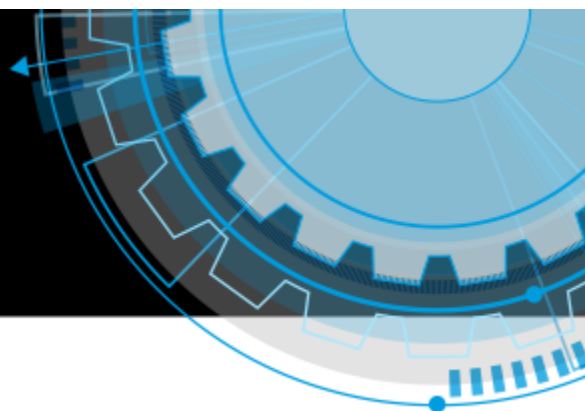


Si vous ne parvenez pas à fermer un document, cela signifie qu'une tâche (impression, enregistrement, etc.) est en cours ou a échoué. Consultez la barre d'état pour vérifier l'état de la tâche.



Vous pouvez également fermer un dessin en cliquant sur **Fenêtre** ► **Fermer la fenêtre**.

Vous pouvez également fermer tous les dessins en cliquant sur **Fenêtre** ► **Tout fermer**.



Recherche et gestion du contenu et des outils créatifs

La boîte de dialogue Plus de Corel DESIGNER vous permet d'étoffer votre collection d'outils créatifs en achetant des applications, des filtres optionnels et des extensions ou en téléchargeant des outils et du contenu gratuits.

Le menu fixe CONNECT vous permet de chercher et de gérer du contenu. Il vous permet d'accéder au Centre de contenu, d'y faire des recherches et de le parcourir, ainsi que les collections en ligne d'images clipart, de photos, de polices, de symboles, de cadres, de surfaces et de listes d'images. En outre, vous pouvez retrouver un contenu stocké dans un ordinateur, sur un réseau local ou sur le site Web d'un fournisseur de contenu en ligne. Une fois le contenu trouvé, vous pouvez l'importer dans votre document, l'ouvrir avec l'application associée ou le regrouper dans un bac afin de l'utiliser plus tard comme référence.

Corel DESIGNER est complètement intégré aux fonctionnalités de recherche proposées par Windows. Par défaut, l'application effectue la recherche dans tous les emplacements que Windows Search doit indexer. Pour plus d'informations sur la modification des options d'indexation dans Windows Search, reportez-vous à l'Aide de Windows.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Acquisition d'applications, de filtres optionnels et de contenus » (page 97)
- « Recherche de contenu via le menu fixe CONNECT » (page 98)
- « Accès au contenu » (page 101)
- « Parcourir et rechercher du contenu » (page 103)
- « Affichage de contenu » (page 106)
- « Utilisation d'un contenu » (page 107)
- « Installation de polices » (page 109)
- « Gestion de contenu » (page 109)
- « Synchronisation des bacs avec OneDrive » (page 111)
- « Modification de l'emplacement du contenu » (page 113)

Acquisition d'applications, de filtres optionnels et de contenus

La boîte de dialogue Plus vous permet de télécharger des applications, des filtres optionnels ainsi que des contenus et des outils créatifs, tels que les packs de surfaces et les packs de polices, à partir de Corel DESIGNER. Les nouvelles offres sont mises à jour à mesure de leur disponibilité. Certains éléments sont gratuits, tandis que d'autres sont disponibles à l'achat.

Les applications et les filtres optionnels doivent être installés.



Pour désinstaller une application ou un filtre optionnel, ouvrez le Panneau de configuration du système d'exploitation.

AfterShot 3 HDR

Vous pouvez télécharger Corel AfterShot 3 HDR gratuitement à partir de CorelDRAWCorel DESIGNER et apprendre rapidement l'édition de photos de qualité professionnelle. Ce logiciel vous permet d'apporter facilement des corrections et améliorations à vos photos RAW ou JPEG, et d'appliquer des ajustements à une ou des milliers de photos en un clic avec les outils de traitement par lots. Vous pouvez également créer des images à plage dynamique élevée (HDR) avec le module HDR, inclus dans AfterShot 3 HDR.

Pour accéder à des fonctionnalités de gestion et d'édition de photos encore plus puissantes, vous pouvez mettre à niveau AfterShot Pro vers la dernière version à partir de la boîte de dialogue **Plus**.

Restauration des achats

Lorsque vous achetez un outil créatif, une coche s'affiche à côté de son nom. Si vous réinstallez la suite ou si vous l'installez sur un autre ordinateur, vous pouvez restaurer vos achats. Vous serez ainsi certain que les éléments déjà achetés apparaissent dans la boîte de dialogue **Plus**, afin de pouvoir les télécharger et les réinstaller.

Pour accéder à la boîte de dialogue Plus

- Cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre d'outils standard, puis sur **Plus**.

Pour télécharger AfterShot HDR 3

- Cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre d'outils standard, puis sur AfterShot 3 HDR.



Après le téléchargement d'AfterShot 3 HDR, vous pouvez lancer le logiciel depuis le bouton **Démarrer** de la barre d'outils standard. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'AfterShot 3 HDR, lancez l'application et accédez à l'Aide en appuyant sur la touche **F1**.

Pour accéder à une application ou un filtre optionnel

- Cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre d'outils standard, puis sur l'application, le filtre optionnel ou l'extension que vous souhaitez utiliser.

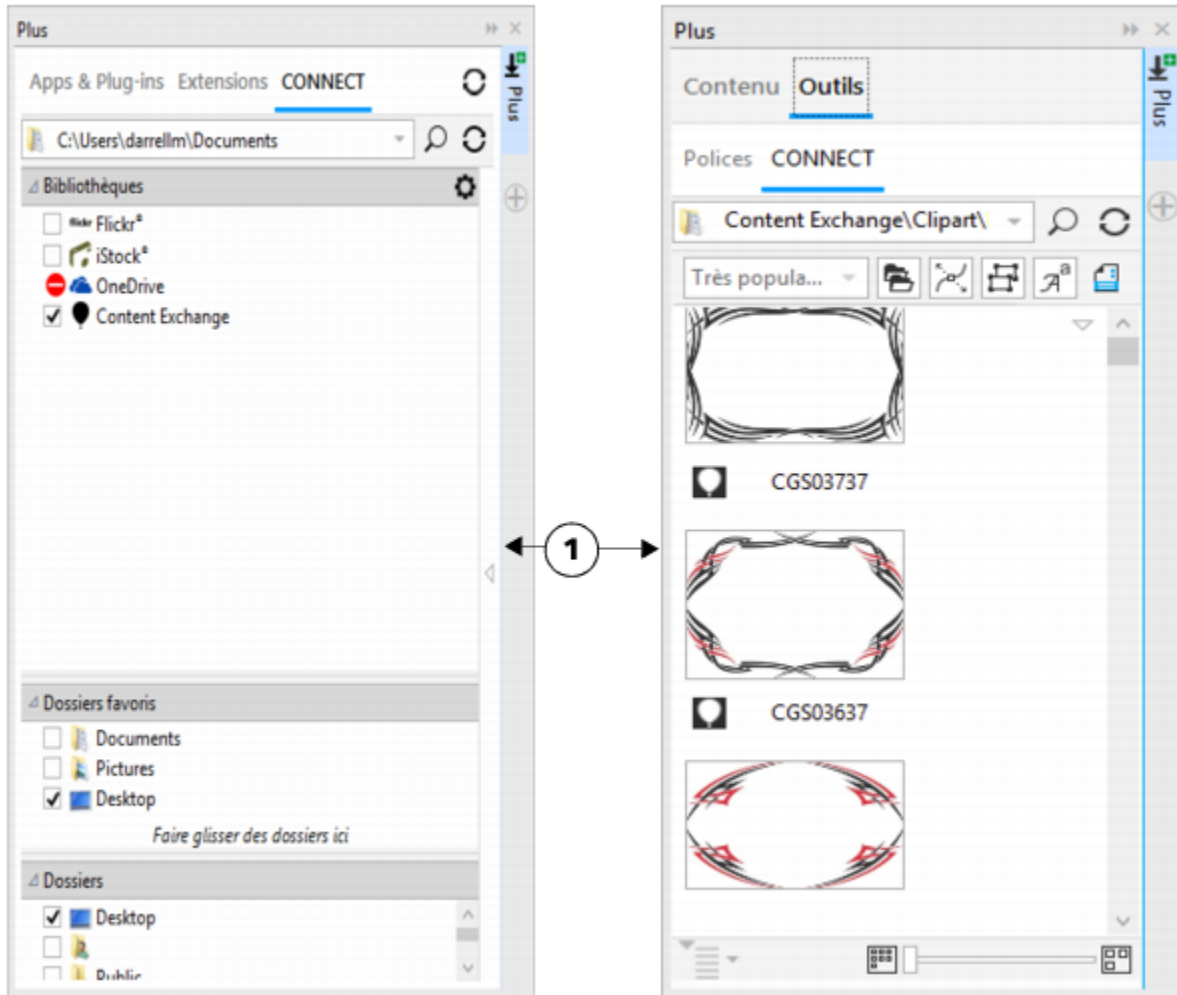
Pour restaurer vos achats

- 1 Cliquez sur **Aide** ► **Restaurer les achats**.
- 2 Entrez l'adresse e-mail utilisée pour ces achats dans la boîte de dialogue qui s'affiche, puis cliquez sur **Continuer**.
La liste de vos achats apparaît.
- 3 Cliquez sur **Fermer**.
La liste des offres de la boîte de dialogue **Plus** est mise à jour de manière à présenter les éléments que vous avez déjà achetés.
- 4 Téléchargez les éléments achetés désirés.

Recherche de contenu via le menu fixe CONNECT

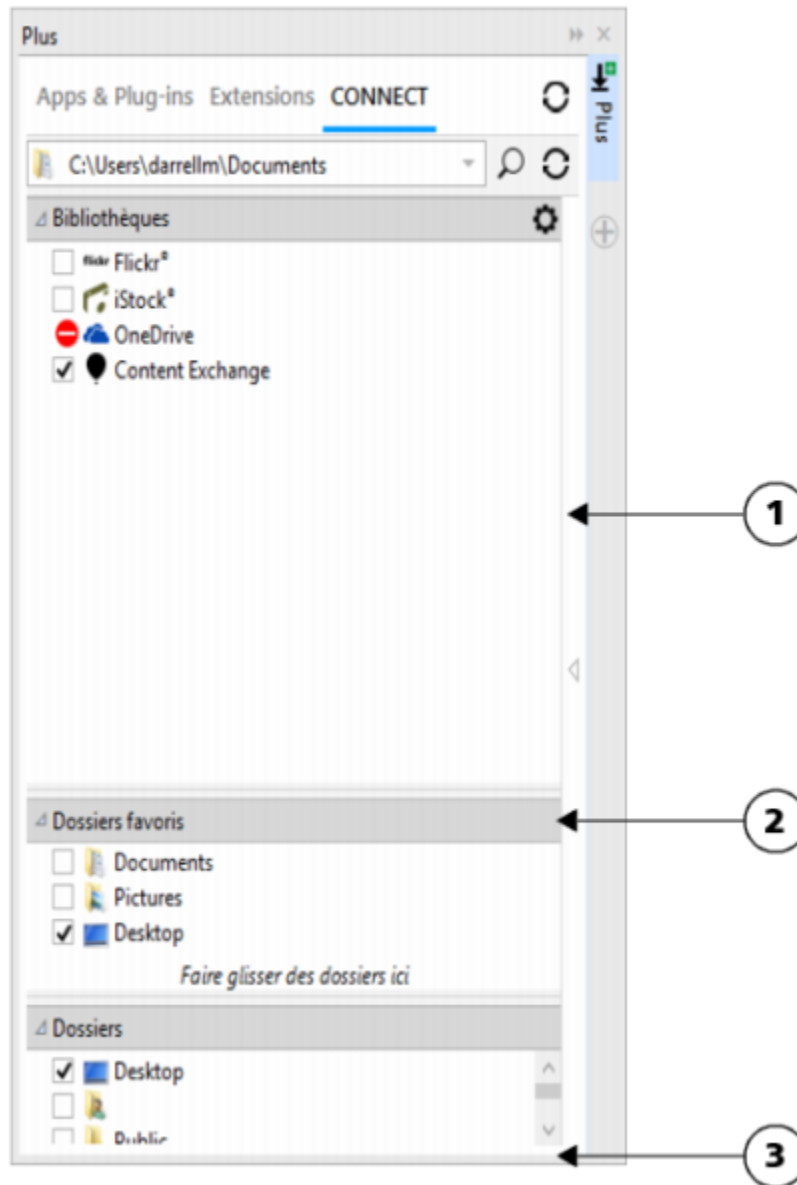
Vous pouvez également parcourir et rechercher du contenu à l'aide du menu fixe **CONNECT**. Le menu fixe **Bac** vous permet de stocker du contenu pour un usage ultérieur.

Le menu fixe **CONNECT** présente deux modes d'affichage : volet unique et affichage intégral. En mode d'affichage intégral, tous les volets sont affichés. En mode de volet unique, seul le volet d'affichage, le volet **Bibliothèques**, le volet **Dossiers favoris** ou le volet **Dossiers** est affiché. Vous pouvez redimensionner le menu fixe pour afficher tous les volets, ou basculer entre le volet d'affichage et les volets **Bibliothèques**, **Dossiers favoris** et **Dossiers**.



Menu fixe **CONNECT** : volet d'affichage masqué (à gauche) et volet de navigation masqué (à droite). Cliquez sur la flèche de basculement (1) pour afficher ou masquer des volets. Redimensionnez le menu fixe pour afficher les deux volets.

Vous pouvez personnaliser la taille et l'affichage des différents volets.



La zone de préhension (1, 2, 3) vous permet de redimensionner un volet.

Le volet **Dossiers favoris** permet de créer des raccourcis vers des dossiers auxquels vous accédez régulièrement. Vous pouvez ajouter des emplacements ou en supprimer dans le volet **Dossiers favoris**.

Pour afficher ou masquer les menus fixes CONNECT et Bac

Pour	Procédez comme suit
Afficher ou masquer le menu fixe CONNECT	Cliquez sur Fenêtre ► Menus fixes ► CONNECT.
Afficher ou masquer le menu fixe Bac	Cliquez sur Fenêtre ► Menus fixes ► Bac.



Le menu fixe CONNECT est également accessible depuis la barre d'outils standard et la commande de menu **Fichier ► Rechercher du contenu**.

Pour redimensionner un volet

- Pointez le curseur sur la zone de préhension du volet puis, dès qu'il prend l'apparence d'une flèche bidirectionnelle, faites glisser sa bordure.

Pour afficher ou masquer un volet

- Cliquez sur la flèche pour basculer entre l'affichage et le masquage du volet.

Pour ajouter un emplacement au volet **Dossiers favoris**

- Faites glisser un dossier du volet **Bibliothèques**, du volet **Dossiers** ou du volet d'affichage vers le volet **Dossiers favoris**.



Vous pouvez également ajouter des emplacements au volet **Dossiers favoris** en cliquant avec le bouton droit sur un dossier dans le volet **Bibliothèques** ou **Dossiers**, puis en cliquant sur **Ajouter aux favoris**.

Pour supprimer un emplacement du volet **Dossiers favoris**

- Cliquez avec le bouton droit sur un emplacement du volet **Dossiers favoris**, puis cliquez sur **Supprimer des favoris**.

Accès au contenu

Vous pouvez accéder au contenu disponible dans Exchange ou sur les sites Web de fournisseurs de contenu en ligne. Vous pouvez également accéder au contenu des versions précédentes du logiciel, stocké sur un CD, un DVD ou dans un dossier.

Utilisation du Centre de contenu

Le Centre de contenu met une collection d'images clipart, de photos, de polices, de symboles, de cadres, de motifs vectoriels et bitmap, et de listes d'images à votre disposition. Vous pouvez parcourir le contenu disponible ou effectuer des recherches par mots-clés, définir vos favoris, voter pour le contenu que vous appréciez ou copier du contenu Exchange dans votre dossier personnel.

Pour pouvoir utiliser le contenu Exchange, vous devez vous connecter à votre compte corel.com.

Utilisation du contenu de fournisseurs de contenu en ligne

Vous pouvez trouver du contenu sur des sites Web de fournisseurs de contenu en ligne, tels que Flickr®. Les images que vous trouvez en ligne font souvent l'objet de restrictions d'utilisation et peuvent présenter un filigrane ou une faible résolution. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce type d'images, reportez-vous à la section « [Utilisation d'un contenu](#) » à la page 107.

Notez que le contenu en ligne n'est pas disponible dans les lieux de travail disposant d'un accès Internet restreint.

Utilisation du contenu stocké sur un CD ou un DVD











Pour accéder à des images clipart et d'autres contenus inclus dans un CD ou DVD d'une version précédente du logiciel, vous devez insérer le CD ou DVD, ou encore accéder au dossier dans lequel vous avez copié ce contenu.

Pour utiliser le contenu Exchange

- 1 Cliquez sur **Fichier ► Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.
- 2 Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur **Centre de contenu**.

Les dossiers disponibles s'affichent dans le volet d'affichage.

- 3 Cliquez deux fois sur un dossier pour afficher son contenu.
Les versions miniatures des fichiers s'affichent dans le volet d'affichage.
- 4 Pour afficher plus d'informations sur un fichier, pointez la souris sur une miniature.
- 5 Cliquez sur une miniature.
Une fenêtre locale s'affiche.
- 6 Dans la fenêtre locale, effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Rechercher un contenu par mot-clé	<p>Cliquez sur l'un des mots-clés associés à un fichier pour lancer une recherche basée sur ce mot-clé.</p> <p>Les résultats de la recherche incluent tous les types de contenu présents dans le contenu Exchange et balisés avec ce mot-clé. Pour limiter les résultats de la recherche à des types de contenu spécifiques (par exemple des types bitmap, vectoriels ou de polices), cliquez sur le bouton correspondant dans la barre d'outils Filtre.</p>
Copier des surfaces, des motifs, des listes d'images et des cadres photo issus du contenu Exchange dans votre dossier personnel	<p>Cliquez sur le bouton Plus d'options , puis sur le bouton Copier dans Personnel .</p> <p>Le contenu est copié dans le dossier correspondant du dossier My Documents\Corel\Contenu Corel.</p>
Marquer comme favori	<p>Cliquez sur le bouton Favori .</p> <p>Pour retirer un contenu de vos favoris, cliquez sur le bouton Retirer des favoris .</p>
Voter pour promouvoir ou rétrograder un contenu	<p>Cliquez sur le bouton Promouvoir  ou Rétrograder .</p>
Signaler un contenu inapproprié	<p>Cliquez sur le bouton Plus d'options , puis sur le bouton Indicateur .</p>
Empêcher l'affichage d'un fichier dans les recherches ultérieures	<p>Cliquez sur le bouton Plus d'options , puis sur le bouton Masquer .</p>



Pour pouvoir utiliser le contenu Exchange, vous devez vous connecter à votre compte corel.com.

Pour accéder à une bibliothèque de contenu stockée sur un CD ou un DVD


- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.

2 Insérez le CD ou le DVD sur lequel figure le contenu.

La bibliothèque de contenu s'affiche dans le volet **Bibliothèques**.

Pour accéder à une bibliothèque de contenu provenant d'un CD ou d'un DVD et copiée sur votre ordinateur

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.

2 Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu** .

Un panneau d'avertissement s'affiche en regard de la bibliothèque de contenu pour indiquer que vous devez la configurer.

3 Cliquez sur une bibliothèque de contenu, puis sur **Localiser** et accédez au dossier dans lequel la bibliothèque est stockée.

La bibliothèque de contenu s'affiche dans le volet **Bibliothèques**.

Parcourir et rechercher du contenu

Le menu fixe **CONNECT** vous permet de parcourir du contenu ou d'en rechercher à l'aide de mots-clés.

Vous pouvez parcourir et rechercher un contenu dans un ou plusieurs emplacements sur votre ordinateur ou réseau local, mais également en ligne. Vous pouvez également accéder au contenu affiché précédemment.

Recherche de contenu

Vous pouvez effectuer une recherche par nom, catégorie (par exemple, des images clipart, des photos ou des polices) ou informations de référence (par exemple, des repères ou des remarques) associés à un fichier. Lorsque vous saisissez un terme dans la zone **Recherche et adresse** et que vous lancez une recherche, tous les fichiers correspondants s'affichent en miniatures dans le volet d'affichage. Par exemple, si vous saisissez le mot **fleur**, l'application filtre automatiquement tous les fichiers qui ne correspondent pas à votre recherche. Par conséquent, les fichiers affichés sont uniquement ceux dont le nom, la catégorie ou les repères associés contiennent le mot **fleur**. Vous pouvez aussi saisir des expressions ou plusieurs mots et affiner votre recherche à l'aide d'opérateurs booléens, tels que **AND**, **NOT** et **OR**. Par exemple, vous pouvez trouver un contenu comportant à la fois des images de fleurs et de soleil en saisissant **fleurs AND soleil**.

Pour augmenter la vitesse de recherche d'un contenu local et améliorer les résultats, vous pouvez régler les options de Windows Search en ajoutant davantage d'emplacements à l'index.

Vous pouvez également retrouver toutes les images d'une page Web en saisissant son URL. Par exemple, si vous saisissez **www.corel.com**, toutes les images qui apparaissent sur le site Web de Corel s'affichent.

Affinage de la recherche

Par défaut, les résultats de la recherche incluent tout contenu pertinent, tel que des graphiques vectoriels, des images bitmap et des polices. Pour affiner les résultats, vous pouvez exclure du contenu. Par exemple, si vous recherchez des graphiques, vous pouvez afficher uniquement les graphiques vectoriels ou les images bitmap. Si vous devez choisir une police pour votre projet, vous pouvez n'afficher que les polices.

Vous pouvez élargir la portée de votre recherche tout comme l'annuler à tout moment.

Pour parcourir un contenu

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.

2 Cliquez sur un emplacement dans l'un des volets suivants :

- **Bibliothèques** : vous permet de parcourir un contenu en ligne et local
- **Dossiers favoris** : vous permet de parcourir vos emplacements favoris
- **Dossiers** : vous permet de parcourir l'arborescence de dossiers disponible sur l'ordinateur



Vous ne pouvez parcourir que les contenus d'un dossier à la fois.



Pour définir l'emplacement dans lequel vous souhaitez rechercher du contenu, saisissez ou collez un chemin dans la zone **Recherche et adresse**, puis appuyez sur la touche **Entrée**. La barre **Recherche et adresse** conserve uniquement le suivi des emplacements que vous saisissez manuellement. Pour supprimer tous les emplacements, cliquez sur la flèche déroulante, puis sur **Effacer la liste**.

Pour rechercher un contenu

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.
- 2 Cliquez sur un emplacement dans l'un des volets suivants :
 - **Bibliothèques** : vous permet de rechercher un contenu en ligne ou local, mais également un contenu sur un CD ou un DVD
 - **Dossiers favoris** : vous permet de rechercher un contenu dans vos emplacements favoris
 - **Dossiers** : vous permet de rechercher du contenu dans l'arborescence de dossiers disponible sur l'ordinateur.
- 3 Saisissez un ou plusieurs mots dans la zone **Recherche et adresse**, puis appuyez sur **Entrée**.
Les fichiers correspondant aux termes recherchés apparaissent dans le volet d'affichage.

Pour rechercher une expression, entourez-la de guillemets.

Vous pouvez également

Rechercher un contenu dans plusieurs emplacements


Cochez les cases des bibliothèques et des dossiers dans lesquels vous souhaitez effectuer une recherche, puis cliquez sur le bouton

Actualiser 

Afficher ou masquer les résultats de la recherche pour un emplacement

Dans le volet d'affichage, cliquez sur la flèche **Afficher/Masquer** située à droite de l'emplacement.

Indiquer le nombre de résultats à afficher pour la recherche en ligne

Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu** . Cliquez sur un fournisseur de contenus en ligne, puis choisissez un nombre dans la zone de liste **Résultats de la recherche**. Ce nombre détermine le nombre initial de résultats de la recherche qui s'affiche dans le volet d'affichage et le nombre de résultats supplémentaires qui s'affiche chaque fois que vous cliquez sur **Plus de résultats de**.

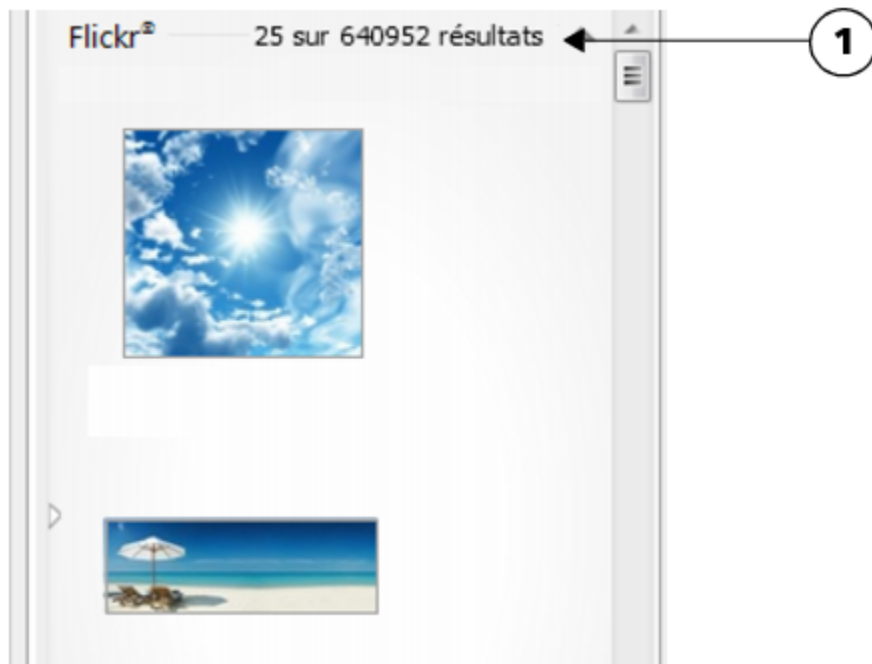
Affiner une recherche à l'aide d'opérateurs booléens

Saisissez l'un des opérateurs booléens suivants entre les termes à rechercher :

AND : vous permet de rechercher un contenu comportant tous les termes de recherche dans la zone **Recherche et adresse**. Vous pouvez également utiliser le signe plus (+) à la place de l'opérateur **AND**.

NOT : vous permet d'exclure un contenu ne comportant pas le terme de recherche qui se trouve après l'opérateur **NOT**. Vous pouvez également utiliser le signe moins (-) à la place de l'opérateur **NOT**.

OR : vous permet de rechercher un contenu comportant au moins l'un des termes à rechercher



En cliquant sur la flèche Afficher/Masquer (1) vous pouvez afficher ou masquer les résultats de la recherche pour un emplacement spécifique.



Lorsque vous recherchez du contenu en ligne, les résultats de la recherche incluent uniquement les fichiers vectoriels et les images bitmap.








Pour parcourir le dossier dans lequel est stocké un fichier ou pour accéder à la page Web source d'une image, cliquez avec le bouton droit sur le fichier, puis choisissez **Ouvrir à l'emplacement de la source**.

Pour rechercher toutes les images d'une page Web

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.
- 2 Saisissez une adresse Web (par exemple, www.corel.com) dans la zone **Recherche et adresse**.


Pour affiner votre recherche

- Dans la barre d'outils **Filtre**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Dossiers**  : permet de masquer ou d'afficher les dossiers contenus dans les dossiers sélectionnés
 - **Fichiers de dessins vectoriels**  : permet de masquer ou d'afficher les graphiques vectoriels pris en charge par la suite logicielle
 - **Fichiers bitmap**  : permet de masquer ou d'afficher les images bitmap prises en charge par la suite logicielle
 - **Fichiers de polices**  : permet de masquer ou d'afficher les polices TrueType (TTF), OpenType (OTF) et PostScript (PFB et PFM)
 - **Autres fichiers**  : permet de masquer ou d'afficher les formats de fichier non pris en charge par la suite logicielle



Si le bouton apparaît comme sélectionné, cela signifie que la catégorie est incluse dans les résultats de la recherche.

Pour arrêter une recherche

- Cliquez sur le bouton **Annuler la recherche** .

Affichage de contenu

Les images clipart, les photos et les polices s'affichent en mode miniature dans le volet d'affichage. Vous pouvez sélectionner une, plusieurs ou toutes les miniatures.

En plaçant le pointeur sur une miniature, vous pouvez afficher un aperçu plus grand. Vous pouvez également afficher les informations relatives au fichier, telles que son nom, sa taille, la résolution de l'image et le mode de couleurs pour un contenu qui n'a pas été fourni par un fournisseur de contenu en ligne. Vous pouvez également prévisualiser les polices que vous trouvez. Le zoom sur les miniatures permet de reconnaître un fichier particulier plus facilement et plus rapidement.

Pour sélectionner une miniature

- 1 Rechercher ou parcourir du contenu dans le menu fixe **CONNECT**.
- 2 Cliquez sur une miniature.

Vous pouvez également

Sélectionner plusieurs miniatures

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser le curseur autour des miniatures que vous souhaitez sélectionner.
- Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, puis dans le volet d'affichage, cliquez sur les miniatures que vous souhaitez sélectionner.
- Cliquez sur une miniature et, en maintenant la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur la dernière miniature dans la séquence que vous souhaitez sélectionner.

Sélectionner toutes les miniatures

Appuyez sur **Ctrl + A**

Pour afficher les informations sur un fichier

- Passez le curseur sur une miniature.

Pour prévisualiser une police

- Cliquez deux fois sur une miniature de police.



Pour prévisualiser une police, vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur une miniature, puis cliquer sur **Ouvrir**.

Pour ajuster la taille des miniatures

- Faites glisser le curseur **Zoom** vers la gauche pour réduire la taille des miniatures ou vers la droite pour l'augmenter.




Utilisation d'un contenu

Si vous souhaitez consulter ou modifier un fichier avant de l'intégrer dans votre projet, vous pouvez l'ouvrir dans CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel PHOTO-PAINT ou son application associée.

Vous pouvez insérer et placer un contenu dans votre document. Les images obtenues à partir de sources en ligne, telles que Flickr, peuvent faire l'objet d'un copyright et de restrictions d'utilisation. Ce type d'images, également appelées « images de maquette détaillée », présentent souvent une faible résolution ou un filigrane. Pour utiliser des images de maquette détaillée, vous devez d'abord demander à leur propriétaire si vous y êtes autorisé et les acheter, le cas échéant. Vous pouvez ensuite remplacer les images de maquette détaillée dans votre document par les images achetées. Vous pouvez afficher la liste de toutes les images de maquette détaillée d'un document.

Pour ouvrir un fichier

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.
- 2 Recherchez ou localisez du contenu.
- 3 Sélectionnez une miniature, puis effectuez l'une des actions du tableau suivant.



Pour	Procédez comme suit
Ouvrir un fichier à l'aide du menu fixe CONNECT	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• En mode d'affichage intégral, cliquez sur le bouton Ouvrir .• En mode de volet unique, cliquez sur le bouton Commandes de fichier , puis sur Ouvrir.
Ouvrir un fichier à l'aide du menu fixe Bac	Cliquez sur le bouton Ouvrir  .



Vous pouvez également ouvrir un fichier en cliquant dessus avec le bouton droit, puis en sélectionnant l'option souhaitée.



Vous pouvez aussi ouvrir plusieurs fichiers sélectionnés.

Pour insérer un fichier dans un document actif

Pour	Procédez comme suit
Insérer un fichier dans un document actif à l'aide du menu fixe CONNECT	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Faites glisser un fichier depuis le volet d'affichage du menu fixe CONNECT vers le document actif.• En mode volet unique, sélectionnez un fichier dans le volet d'affichage, cliquez sur le bouton Commandes de fichier , puis sur Importer et votre document.• En mode d'affichage intégral, sélectionnez un fichier dans le volet d'affichage, cliquez sur le bouton Importer , puis dans votre document.
Insérer un fichier dans un document actif à l'aide du menu fixe Bac	Sélectionnez le fichier, puis cliquez sur l'un des boutons suivants du menu fixe Bac :

Pour

Procédez comme suit

- **Importer**  : permet d'insérer un fichier en tant qu'objet intégré
- **Importer et lier**  : permet d'insérer un fichier en tant qu'objet lié
- **Importer à la position d'origine** : vous permet d'importer et de placer un graphique vectoriel à la position d'origine où il a été créé par rapport à la page

Notez que les boutons **Importer** ne sont pas disponibles dans l'utilitaire autonome.

Insérer et placer un graphique vectoriel dans un document

Cliquez sur le bouton **Importer** ou **Importer et lier**, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser le graphique pour le placer et redimensionnez-le.
- Appuyez sur la touche **Entrée** pour centrer le graphique sur la page.
- Appuyez sur la **barre d'espace** pour placer le graphique vectoriel à la position d'origine où il a été créé par rapport à la page.



Vous pouvez également insérer un fichier dans un document actif en le faisant glisser du volet d'affichage ou du menu fixe **Bac** vers le document actif.

Vous pouvez également insérer un fichier dans un document actif en cliquant avec le bouton droit sur son entrée dans le volet d'affichage et en choisissant une commande d'importation.

Vous pouvez également insérer plusieurs fichiers sélectionnés.

Pour consulter, acheter et remplacer une image de maquette détaillée

- 1 Dans votre document, cliquez sur une image de maquette détaillée, puis sur le bouton **Ouvrir la source de la maquette détaillée** dans la barre d'outils qui s'affiche sous l'image de maquette détaillée.
- 2 Sur le site Web du fournisseur de contenu en ligne, vérifiez si cette image fait l'objet d'un copyright et de restrictions d'utilisation. Si elle est payante, vous devez l'acheter.
- 3 Dans votre document, sélectionnez l'image de maquette détaillée, puis cliquez sur le bouton **Remplacer l'image de maquette détaillée** dans la barre d'outils qui s'affiche sous l'image de maquette détaillée.
- 4 Accédez à l'image achetée, puis cliquez sur **Importer**.



Les transformations, telles que la mise à l'échelle, la rotation et le redimensionnement, qui ont été appliquées à l'image de maquette détaillée sont conservées dans l'image finale.

Pour afficher une liste de toutes les images de maquette détaillée d'un document

- Ouvrez un document, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer** et sur l'onglet **Vérification (Problèmes)**, puis cliquez sur **Certaines images peuvent posséder un copyright et être soumises à des restrictions d'utilisation**.
 - Cliquez sur **Fichier** ► **Propriétés du document**.



Lorsque vous exportez un document au format de fichier Adobe Illustrator (AI), Scalable Vector Graphics (SVG), HTML ou PDF, vous pouvez afficher une liste de toutes les images de maquette détaillée dans les résumés de vérification.

Installation de polices

Vous pouvez installer les polices que vous trouvez, mais également des familles de polices.

Pour plus d'informations sur la recherche de polices, reportez-vous aux sections « [Pour parcourir un contenu](#) » à la page 103 et « [Pour rechercher un contenu](#) » à la page 104.

Pour installer des polices

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.

2 Recherchez la police à installer.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le volet d'affichage, cliquez avec le bouton droit sur la miniature de la police, puis choisissez **Installer**.

La coche qui s'affiche dans le coin inférieur droit de la miniature de la police indique que cette police est installée.

- Pour installer une famille de polices, cliquez avec le bouton droit sur la miniature correspondante, puis choisissez **Installer la famille de polices**.



Pour installer une police à partir de la collection Centre de contenu, vous devez vous connecter à l'aide de votre compte Corel.com pour authentifier votre produit.



Pour désinstaller une police, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la miniature correspondante, puis cliquez sur **Désinstaller**.

Vous pouvez aussi utiliser Corel Font Manager pour installer ou télécharger des polices en ligne. Les polices installées sont ensuite disponibles dans toutes les applications de votre ordinateur. Les polices téléchargées sont uniquement disponibles dans CorelDRAW Graphics Suite.

Gestion de contenu

Pour organiser votre contenu, vous pouvez utiliser des bacs ou ajouter des fichiers de contenu dans des dossiers spécifiques sur votre ordinateur.

Le bac permet de regrouper des contenus de différents dossiers. Lorsque les fichiers sont référencés dans le bac, ils sont en réalité conservés dans leur emplacement d'origine. Vous pouvez ajouter ou supprimer du contenu depuis le bac. Le bac est partagé entre CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel PHOTO-PAINT et Corel CONNECT. Vous pouvez également ouvrir des fichiers à partir du bac pour les prévisualiser plus facilement.

Vous pouvez renommer les bacs pour leur donner des noms significatifs. Lorsque vous utilisez plusieurs bacs, vous pouvez en fermer quelques-uns temporairement pour éviter qu'ils ne vous encombrant. Vous pouvez facilement rouvrir un bac lorsque vous en avez besoin. De plus, vous pouvez charger un fichier de bac non répertorié dans les bacs disponibles. Un bac peut être supprimé à tout moment.

Pour ajouter du contenu à un bac

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.

2 Recherchez ou localisez du contenu.

3 Sélectionnez une ou plusieurs miniatures dans le volet d'affichage, puis faites-les glisser vers le bac.

Si vous souhaitez ouvrir un fichier à partir du bac, cliquez deux fois sur la miniature correspondante.



Vous pouvez également faire glisser un contenu depuis un dossier de votre ordinateur vers le bac.


Pour ajouter un contenu à un dossier

- Sélectionnez une ou plusieurs miniatures dans la zone d'affichage, puis faites-les glisser vers un dossier du volet **Dossiers favoris** ou **Dossiers**, ou n'importe quel dossier de votre ordinateur.



Vous pouvez faire glisser un contenu à partir d'un bac vers un dossier.

Pour retirer un contenu d'un bac

- Sélectionnez une ou plusieurs miniatures dans le bac, puis cliquez sur le bouton **Supprimer du bac** .

Pour créer un bac

- Cliquez sur le bouton **Ajouter un nouveau bac** , situé dans l'angle inférieur droit du volet Bac.

Par défaut, les bacs sont enregistrés dans le dossier **Mes documents\Coreel\Coreel Content\Trays**.



Il est possible d'envoyer par courrier électronique les bacs comportant uniquement du contenu en ligne.

Pour utiliser des bacs

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner un bac	Cliquez sur l'onglet Bac.
Renommer un bac	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bac, cliquez sur Renommer , puis saisissez un nouveau nom.
Ouvrir un bac	Cliquez sur la flèche Tous les bacs , puis cliquez sur un bac. Un bac ouvert présente une coche en regard de son nom.
Fermer un bac	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bac, puis cliquez sur Fermer .
Charger un fichier de bac	Cliquez sur la flèche Tous les bacs et sur Ouvrir le fichier du bac , puis accédez au fichier du bac.
Supprimer un bac	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bac, puis cliquez sur Supprimer .

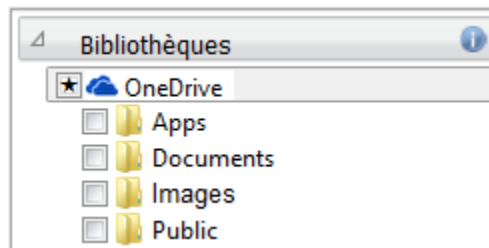


Vous pouvez également fermer et supprimer un bac sélectionné à partir du menu **Tous les bacs**.

Synchronisation des bacs avec OneDrive

Vous pouvez synchroniser vos bacs avec OneDrive et accéder ainsi à votre contenu à partir d'autres ordinateurs ou périphériques mobiles. Pour utiliser cette fonction, vous devez disposer d'un compte OneDrive. Une fois que vous êtes connecté, tous vos dossiers OneDrive s'affichent dans le volet **Bibliothèques** du menu fixe CONNECT et le volet d'affichage vous permet de voir leur contenu.

Lorsque vous supprimez des fichiers dans des bacs, ces fichiers sont également supprimés sur OneDrive lors de la synchronisation des bacs.



Une fois connecté, vos dossiers OneDrive s'affichent dans le volet Bibliothèques.

Les bacs sont stockés dans le dossier **Documents\Corel\Corel Content\Trays**. Vous pouvez modifier l'emplacement par défaut dans lequel les bacs sont enregistrés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification de l'emplacement du contenu](#) » à la page 113.

Chaque bac est stocké sous forme de dossier distinct. Si les bacs n'ont jamais été synchronisés sur OneDrive, chaque dossier de bac contient des raccourcis qui conduisent aux fichiers ajoutés à ce bac, mais les véritables fichiers restent dans leur emplacement d'origine. Toutefois, lorsque vous synchronisez les bacs sur OneDrive, tous les fichiers ajoutés aux bacs sont copiés de leur emplacement d'origine vers leur dossier de bac respectif.

Lorsque vous synchronisez les bacs sur OneDrive, les fichiers synchronisés s'affichent dans le dossier OneDrive suivant : **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

Pour synchroniser les bacs avec OneDrive

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **CONNECT**.
- 2 Cliquez sur **OneDrive** dans le volet **Bibliothèques**.
- 3 Lorsque vous y êtes invité, connectez-vous.
Lors de votre première connexion, vous êtes invité à autoriser le service Cloud de Corel (Corel Cloud Service) à accéder à votre compte. Vous pouvez toujours modifier ce paramètre en vous connectant à OneDrive en ligne et en définissant les applications autorisées à accéder à votre compte.
- 4 Lorsqu'un message vous demande si vous souhaitez activer la synchronisation des bacs, cliquez sur **Oui**.
- 5 Assurez-vous que la case **Activer la synchronisation des bacs avec OneDrive sur cet ordinateur** soit activée, puis choisissez une option dans la zone de liste **Fréquence de synchronisation**.

Vos dossiers et contenus OneDrive sont visibles dans le volet d'affichage.

Vous pouvez également


Charger des fichiers sur OneDrive

Faites glisser les fichiers du volet d'affichage ou du bureau vers un dossier OneDrive.


Vous pouvez également

Vous pouvez également faire glisser des fichiers vers un bac. Si les bacs sont synchronisés, les fichiers qu'ils contiennent sont automatiquement chargés dans OneDrive.

Importer des fichiers dans votre document depuis OneDrive

Sélectionnez le fichier dans le volet d'affichage, puis cliquez sur le bouton **Importer**  ou faites glisser le fichier vers un document CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT ouvert.

Retirer des fichiers d'un dossier OneDrive synchronisé

Sélectionnez le fichier dans le bac, puis cliquez sur le bouton **Supprimer du bac** .

Lors de la synchronisation du bac, ce fichier est retiré de l'emplacement synchronisé dans OneDrive.

Lorsque vous supprimez un fichier dans un dossier OneDrive synchronisé, le fichier issu du dossier de bac local est envoyé dans la Corbeille lors de la synchronisation des bacs.

Accéder à OneDrive en ligne

Dans le volet d'affichage, cliquez avec le bouton droit sur un fichier ou un dossier OneDrive, puis choisissez **Ouvrir à l'emplacement de la source** dans le menu contextuel.

OneDrive s'ouvre dans un navigateur, où vous pouvez alors gérer vos fichiers et dossiers OneDrive.


Afficher les propriétés d'un fichier dans un dossier OneDrive

Cliquez avec le bouton droit sur ce fichier et sélectionnez **Propriétés**.

Afficher les propriétés d'un dossier OneDrive

Cliquez avec le bouton droit sur un espace vide du volet d'affichage et sélectionnez **Propriétés**.

Se déconnecter de OneDrive





Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu** , puis sur **Se déconnecter** dans la zone **OneDrive**.



En cas de conflit entre deux fichiers du même nom lors de la synchronisation des bacs, les deux fichiers sont conservés et un numéro est ajouté au nom du second fichier.

Lorsque vous n'activez pas la synchronisation des bacs, vos dossiers OneDrive restent visibles dans Corel CONNECT et vous pouvez tout de même charger et télécharger des fichiers.



Les icônes de l'onglet Bac précisent l'état de synchronisation du bac : hors connexion , erreur , en cours de synchronisation  ou synchronisé .

Il est possible d'activer ou de désactiver directement la synchronisation des bacs depuis le menu fixe Bac en cliquant sur la flèche **Tous les bacs** située dans l'angle inférieur gauche, puis sur **Synchroniser avec** ► **OneDrive**.

Modification de l'emplacement du contenu

Les surfaces, les polices, les listes d'images, les cadres photo, les modèles et les bacs sont enregistrés dans vos dossiers **Documents\Coreel\Coreel Content\[Content Type]**. Vous pouvez modifier l'emplacement d'une partie ou de l'ensemble de ces fichiers de contenu en naviguant dans les différents dossiers. Par exemple, vous pouvez choisir d'enregistrer les modèles et les polices dans un nouvel emplacement, mais de laisser les autres fichiers contenus dans votre dossier **Documents\Coreel\Coreel Content**.

Lorsque vous modifiez un emplacement de contenu, vous pouvez choisir de déplacer les fichiers de contenus de l'ancien emplacement vers le nouvel emplacement.

Vous pouvez redéfinir un ou plusieurs emplacements de contenus vers leurs dossiers par défaut à partir de la boîte de dialogue **Options**. Vous pouvez également réinitialiser tous les emplacements de contenus lorsque vous réinitialisez l'application à sa configuration par défaut en appuyant sur **F8** au démarrage. Avec cette méthode, tous les fichiers enregistrés dans des emplacements personnalisés restent à la même place. Pour restaurer vos emplacements de contenus personnalisés, vous devez parcourir à nouveau leurs dossiers respectifs.

Pour modifier un emplacement de contenu

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Paramètres globaux**, cliquez sur **Emplacements de fichiers**.
- 3 Cliquez sur l'emplacement que vous souhaitez modifier, puis sur le bouton **Parcourir** ■■■, situé à droite du chemin du fichier.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Parcourir le dossier**, accédez au dossier souhaité.
Si vous voulez déplacer les fichiers de contenus enregistrés à un ancien emplacement vers le nouveau dossier, cliquez sur **Oui** dans la boîte de dialogue **Déplacer contenu**.

Vous pouvez également

Redéfinir l'emplacement d'un seul type de contenu

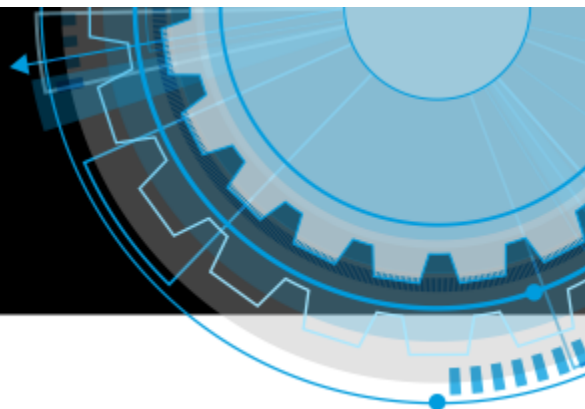
Cliquez sur le nom du type de contenu, puis sur **Réinitialiser**.

Réinitialiser les emplacements de plusieurs types de contenus

Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez sur les types de contenus souhaités, puis sur **Réinitialiser**.

Types de contenu

Les différents types de contenu incluent entre autres les polices, les images clipart, les photos, les cadres interactifs, les motifs vectoriels, les motifs à bitmap, les cadres photo et les listes d'images.



Travail de précision

La précision est essentielle lorsque vous travaillez sur des graphiques techniques. Avec Corel DESIGNER, vous pouvez créer des objets précis et les placer correctement à l'aide de l'attraction magnétique, des touches de contrainte, des repères dynamiques et des coordonnées d'objet.

Lorsque vous tracez ou modifiez des objets, l'attraction magnétique vous permet d'indiquer le placement exact d'un point. Si vous souhaitez limiter un objet à une forme particulière pendant que vous effectuez le tracé ou si vous voulez contrôler l'angle des lignes, vous pouvez utiliser les touches de contrainte. Par exemple, lorsque vous tracez un rectangle, vous pouvez utiliser des touches de contrainte pour que le rectangle devienne un carré.

Vous pouvez utiliser ces fonctionnalités pour toutes les opérations de dessin et de modification. Par exemple, avant de faire pivoter un objet, vous pouvez attirer le point central vers l'angle d'un autre objet, puis faire pivoter l'objet autour de ce point.

Les repères dynamiques sont temporaires ; vous les affichez à partir des points magnétiques dans les objets. Ils vous permettent de tracer et de positionner des objets avec précision. Par ailleurs, vous pouvez tracer et modifier des objets en indiquant des coordonnées d'objet.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation de l'attraction magnétique » (page 115)
- « Utilisation de repères dynamiques » (page 118)
- « Utilisation des repères d'alignement » (page 125)
- « Utilisation des touches de contrainte » (page 129)
- « Utilisation des coordonnées d'objet » (page 130)

Utilisation de l'attraction magnétique










L'attraction magnétique est le fait que le pointeur soit attiré par un point magnétique. Les points magnétiques sont des coordonnées de dessin mathématiques très précises. Lorsque le pointeur s'approche d'un point magnétique, la source d'attraction de ce point est mise en surbrillance. La mise en surbrillance identifie le point magnétique comme étant la cible vers laquelle le pointeur sera attiré. Les points magnétiques sont également appelés «source d'attraction magnétique».



Par défaut, le champ d'attraction de chaque point magnétique a un rayon de 10 pixels. Lorsque le pointeur entre dans un champ d'attraction, un indicateur de source d'attraction apparaît autour du point et le nom de cette source apparaît à l'écran. Vous pouvez activer et désactiver la magnétisation.

Les raccourcis clavier d'attraction vous permettent d'activer un seul type d'attraction magnétique. Par défaut, les raccourcis clavier d'attraction sont les premières lettres des noms des candidats d'attraction magnétique. Lorsque vous maintenez enfoncée une touche de

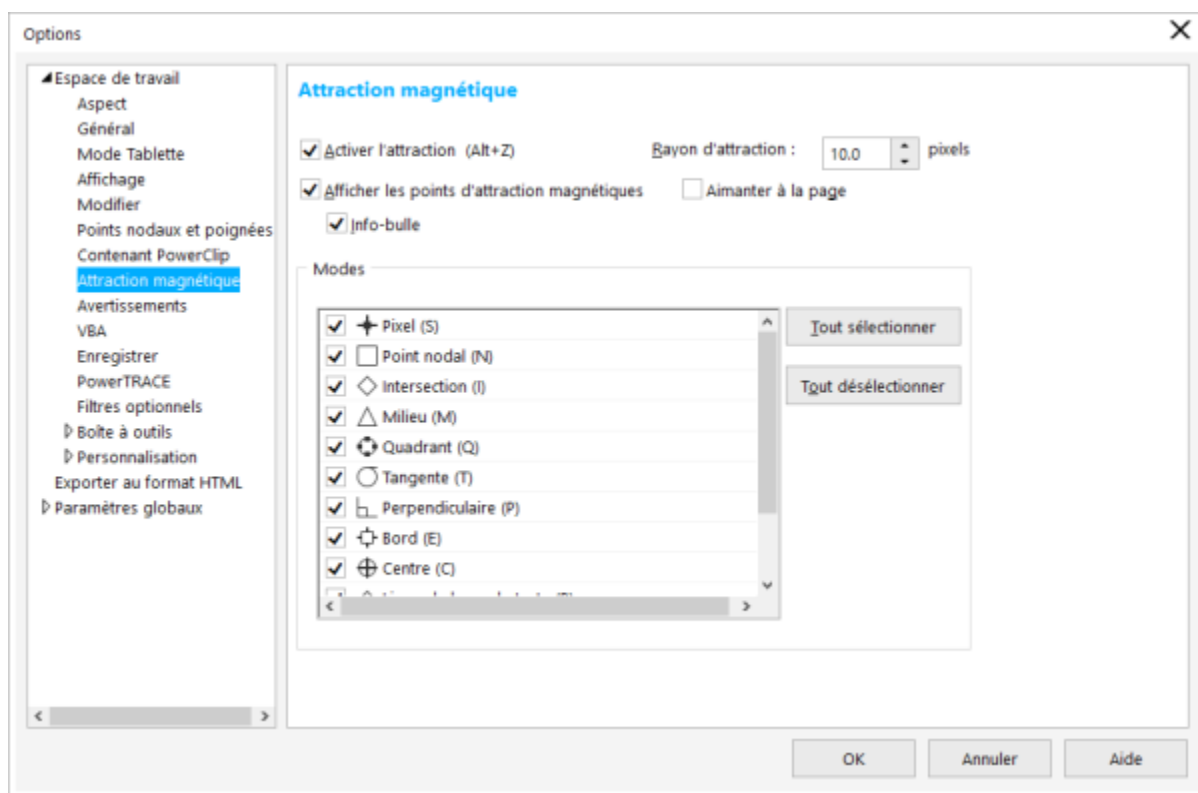
raccourci d'attraction, tous les autres points d'attraction magnétique deviennent inactifs. Par exemple, si vous maintenant la touche **M** enfoncée, seul le point d'attraction magnétique **Milieu** est actif.

Si le pointeur se trouve dans les champs d'attraction de deux candidats d'attraction magnétique ou plus, le candidat d'attraction magnétique le plus près du pointeur est prioritaire. Si les candidats d'attraction magnétique sont à égale distance du pointeur, le pointeur est attiré par le candidat d'attraction magnétique ayant la priorité la plus élevée, selon le tableau suivant.

Candidat d'attraction magnétique	Description	Indicateur de source d'attraction	Touche de raccourci d'attraction
Pixel	Point sur la grille de pixels		S
Point nodal	Point nodal dans un objet		N
Intersection	Intersection géométrique de segments de ligne, d'arcs ou de repères		je
Milieu	Milieu du segment de ligne		M
Quadrant	Points à 0 °, 90 °, 180 ° et 270 ° sur un cercle, une ellipse ou un arc		Q
Tangente	Point situé sur le bord extérieur d'un arc, d'un cercle ou d'une ellipse, où une ligne touche l'objet sans intersection avec celui-ci		T
Perpendiculaire	Point situé sur le bord extérieur d'un segment, où une ligne est perpendiculaire à l'objet		P
Bord	Point qui touche le bord perpendiculaire le plus proche (distance perpendiculaire entre pointeur et bord la plus faible)		E
Centre	Centre de l'objet le plus proche (arc, polygone régulier ou centroïde de courbe)		C
Grille	Point de la grille, visible ou invisible		G

Candidat d'attraction magnétique	Description	Indicateur de source d'attraction	Touche de raccourci d'attraction
Ligne de base de texte	Point de la ligne de base d'un texte artistique ou courant		B
Absolu	Emplacement du pointeur; bloque temporairement toutes les sources d'attraction magnétique		A

Les candidats d'attraction magnétique peuvent être définis comme étant actifs ou inactifs, et vous pouvez définir d'autres options pour personnaliser l'attraction magnétique.



Corel DESIGNER vous permet de contrôler le fonctionnement de l'attraction magnétique.

Pour activer/désactiver l'attraction magnétique

- 1 Cliquez sur Outils ► Attraction magnétique.
- 2 Cochez ou désactivez la case Activer l'attraction.



Vous pouvez également activer et désactiver l'attraction magnétique en appuyant sur les touches **Alt + Z**.

Pour utiliser l'attraction magnétique

- 1 Placez le pointeur à côté de l'endroit où vous souhaitez utiliser l'attraction magnétique.

2 Cliquez sur la souris lorsque la source d'attraction est mise en surbrillance.

Si vous déplacez le pointeur pour tracer une ligne ou sélectionner un [objet](#), relâchez le bouton de la souris.

Vous pouvez également

Attirer un objet sur un autre objet

Faites glisser un objet à côté de l'endroit où vous souhaitez utiliser l'attraction magnétique. Lorsque la source d'attraction est mise en surbrillance, relâchez le bouton de la souris.

Attirer sur des repères magnétiques

Placez le pointeur sur le bord d'un repère ou à l'intersection de deux repères.

Pour désactiver l'attraction sur les repères magnétiques, cliquez sur **Outils** ► **Attraction magnétique** et désactivez le mode **Bord** sur la page **Attraction magnétique** de la boîte de dialogue **Options**.

Pour définir des options d'attraction

1 Cliquez sur **Outils** ► **Attraction magnétique**.

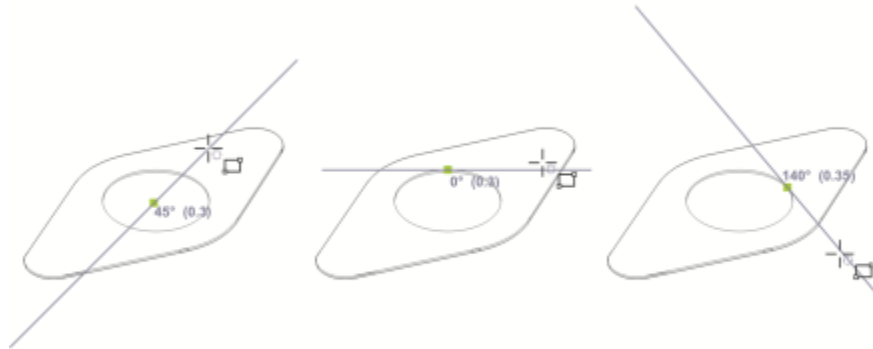
2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Activez la magnétisation des objets aux éléments de la page (bords, milieux de bords et centre de la page)	Cochez la case Aligner sur la page .
Activer un candidat d'attraction magnétique	Dans la zone Modes , cochez la case correspondante.
Activer tous les candidats d'attraction magnétique	Cliquez sur Tout sélectionner .
Désactiver tous les candidats d'attraction magnétique sans désactiver l'attraction magnétique	Cliquez sur Tout désélectionner .
Afficher les indicateurs de source d'attraction	Cochez la case Afficher les points d'attraction magnétiques .
Afficher le nom de la source d'attraction	Cochez la case Info-bulle .
Changer la taille du champ d'attraction autour des candidats d'attraction magnétique	Entrez une valeur dans la zone Rayon d'attraction .

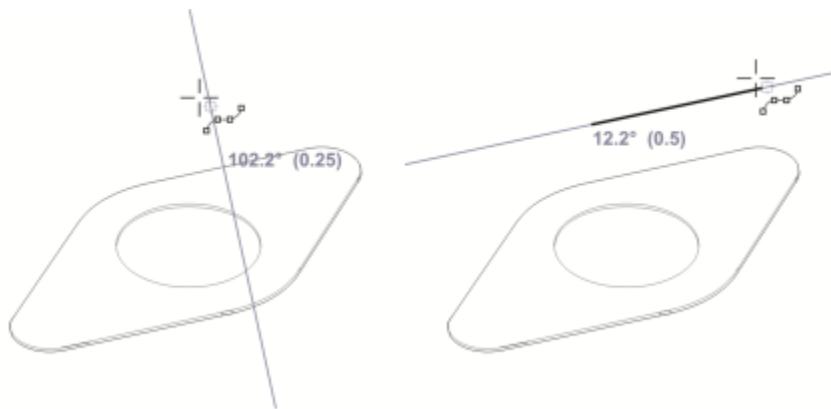
Utilisation de repères dynamiques

Vous pouvez afficher des repères dynamiques pour vous aider à déplacer, aligner et tracer avec précision des [objets](#) par rapport à d'autres objets. Les repères dynamiques sont temporaires ; vous les affichez à partir des points magnétiques suivants dans les objets : **centrepoint nodal**, **quadrant** et **points nodaux d'extrémité de ligne de base de texte**. Pour plus d'informations sur les points magnétiques et les modes de magnétisation, reportez-vous à la section « [Utilisation de l'attraction magnétique](#) » à la page 115.

Vous pouvez également afficher les repères dynamiques tangentiels, perpendiculaires ou parallèles à des objets, ainsi que ceux qui sont des prolongements des segments de ligne.

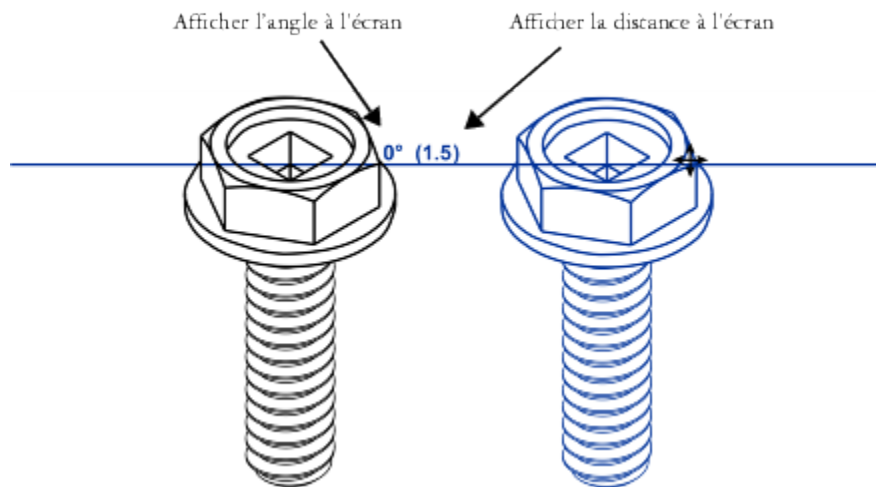


De gauche à droite : L'outil Rectangle par 2 points est utilisé pour afficher les repères dynamiques depuis un point d'attraction de centre, de quadrant et de tangente.



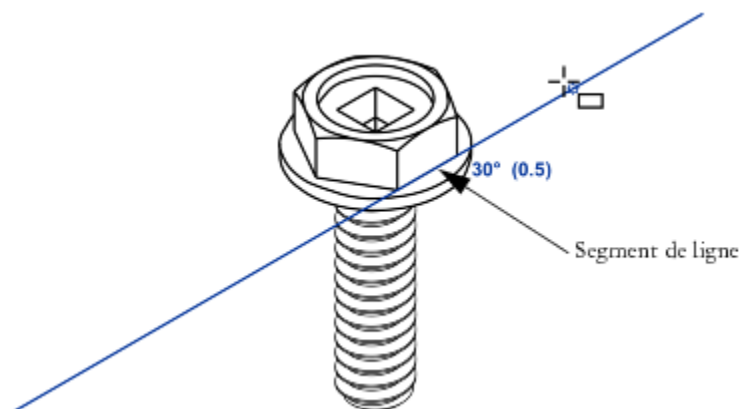
Repère dynamique perpendiculaire (à gauche) et repère dynamique parallèle (à droite)

Lorsque vous faites glisser un objet le long d'un repère dynamique, vous pouvez visualiser la distance entre cet objet et le point magnétique utilisé pour créer le repère dynamique. Vous pouvez alors positionner l'objet précisément. Les repères dynamiques vous permettent également de tracer des lignes parallèles et des objets liés à d'autres objets. Par ailleurs, vous pouvez afficher les repères dynamiques d'intersection et placer un objet à ce point d'intersection.



Un repère dynamique a été affiché depuis un point nodal du boulon à gauche. L'info-bulle située en regard du point nodal affiche l'angle du repère dynamique (0°) et la distance entre le point nodal et le pointeur (3,8 cm). Le boulon de droite a été déplacé le long du repère dynamique et positionné à exactement 3,8 cm du point nodal utilisé pour créer le repère dynamique.


Les repères dynamiques comportent des divisions invisibles, appelées graduations, sur lesquelles gravite votre pointeur. Ces graduations vous permettent de déplacer des objets le long d'un repère dynamique avec précision. Vous pouvez ajuster l'espacement des graduations afin de l'adapter à vos besoins et désactiver la magnétisation sur les graduations. D'autres options sont à votre disposition pour les repères dynamiques. Ainsi, vous pouvez choisir d'afficher les repères dynamiques selon un ou plusieurs angles prédéfinis, ou selon des angles personnalisés définis par vous. Vous pouvez par ailleurs prévisualiser les paramètres d'angle. Vous pouvez aussi personnaliser la couleur et le style de ligne des repères dynamiques. Lorsque vous n'avez plus besoin d'un repère dynamique en un angle donné, supprimez les paramètres de cet angle. Vous avez également la possibilité d'afficher des repères dynamiques qui sont des prolongements de segments de lignes.



Il s'agit d'un repère dynamique représentant le prolongement d'un segment de ligne.

Vous pouvez à tout moment désactiver les repères dynamiques.

Pour activer ou désactiver des repères dynamiques

- 1 Cliquez sur Outils ► Repères dynamiques et d'alignement, puis sur le bouton Repères dynamiques 
- 2 Dans le menu fixe Repères dynamiques et d'alignement, cochez ou décochez la case dans le coin supérieur droit de la section Repères dynamiques.



Vous pouvez également activer et désactiver les repères dynamiques en appuyant sur les touches **Maj + Alt + .D**

Pour afficher les repères dynamiques

- 1 Lorsque les repères dynamiques sont activés, cliquez sur un outil de dessin.
- 2 Faites glisser le pointeur sur le point magnétique d'un **point nodal**, d'un centre, d'un quadrant ou d'un objet, puis en dehors de celui-ci.
- 3 Recommencez l'étape 2 avec d'autres objets pour afficher d'autres repères dynamiques.

Les points magnétiques sur lesquels vous êtes passé avec le pointeur sont enregistrés dans une liste et utilisés pour créer des repères dynamiques.

Vous pouvez également

Procédez comme suit

Afficher un repère dynamique tangentiel au bord d'un objet




Faites glisser le pointeur sur le bord d'un objet. Lorsqu'un point d'attraction apparaît en surbrillance, appuyez sur la touche **H**. Affichez ensuite le repère dynamique en éloignant le pointeur du point d'attraction comme si vous souhaitiez tracer une tangente.

Afficher un repère dynamique perpendiculaire à un objet

Faites glisser le pointeur sur le bord d'un objet. Lorsqu'un point d'attraction apparaît en surbrillance, appuyez sur la touche **U**. Affichez ensuite le repère dynamique en éloignant le pointeur du point d'attraction comme si vous souhaitiez tracer une ligne perpendiculaire.

Afficher un repère dynamique parallèle à un segment de ligne

Cliquez sur **Outils ► Repères dynamiques et d'alignement**, puis sur le bouton **Repères dynamiques**, et assurez-vous que la case **Générer des repères parallèles** est bien cochée. Commencez à tracer une ligne droite, puis éloignez le pointeur du bord d'un segment de ligne existant pour enregistrer l'angle. Affichez ensuite le repère dynamique en rapprochant de nouveau le pointeur du point d'attraction comme si vous souhaitiez tracer une ligne parallèle au segment de ligne sur lequel vous venez de pointer.

Vous pouvez utiliser l'outil **Ligne à 2 points** , **Ligne multipoints**  ou **Rectangle par 3 points**  pour afficher les repères dynamiques parallèles.

Afficher un repère dynamique représentant le prolongement d'un segment de ligne

Cliquez sur **Outils ► Repères dynamiques et d'alignement**, puis sur le bouton **Repères dynamiques**, et cliquez sur le bouton **Étendre sur un segment**. Placez le pointeur sur un point nodal d'extrémité du segment de ligne jusqu'à ce que le point d'attraction apparaisse en surbrillance. Affichez ensuite le repère dynamique en déplaçant le pointeur comme si vous souhaitiez prolonger le segment de ligne.



Les points magnétiques de point nodal, de centre, de quadrant et de ligne de base de texte s'affichent uniquement lorsque les modes d'attraction magnétique leur correspondant sont activés. Pour plus d'informations sur les points magnétiques et les modes d'attraction magnétique, reportez-vous à la section « Utilisation de l'attraction magnétique » à la page 115.



Vous pouvez éviter d'afficher trop de repères dynamiques en cliquant dans la fenêtre de dessin ou en appuyant sur **Échap**. Ces deux actions effacent la file d'attente des points.

Vous pouvez utiliser les points magnétiques enregistrés dans la liste pour afficher des repères dynamiques qui se croisent. Commencez par afficher un repère dynamique, puis déplacez le pointeur le long de ce repère jusqu'à l'endroit où un repère dynamique d'intersection apparaîtrait à partir d'un point d'attraction enregistré.

Pour positionner un objet par rapport à un autre objet

- 1 Les repères dynamiques étant activés, sélectionnez un **objet**.
- 2 Faites glisser l'objet vers un point d'attraction de **point nodal**, de centre, de quadrant ou de ligne de base de texte de l'objet cible.
- 3 Lorsque le point magnétique de l'objet cible est mis en surbrillance, faites glisser l'objet le long du repère dynamique afin de le positionner.






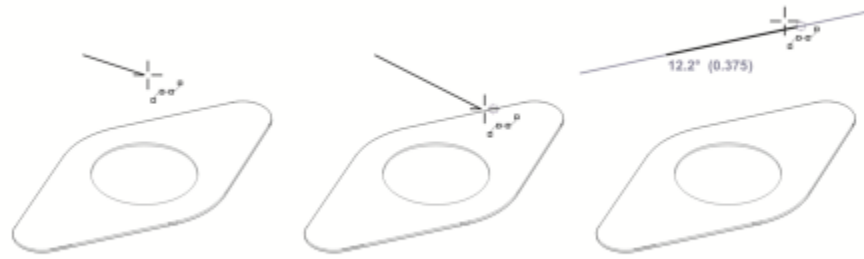
Les points magnétiques de point nodal, de centre, de quadrant et de ligne de base de texte s'affichent uniquement lorsque les modes d'attraction magnétique leur correspondant sont activés. Pour plus d'informations sur les points magnétiques et les modes d'attraction magnétique, reportez-vous à la section « Utilisation de l'attraction magnétique » à la page 115.

Pour tracer un objet par rapport à un autre objet

- 1 Lorsque les repères dynamiques sont activés, cliquez sur un outil de dessin.
- 2 Faites glisser le pointeur sur le point magnétique d'un **point nodal**, d'un centre, d'un quadrant ou d'un objet.
- 3 Lorsque le point magnétique est mis en surbrillance, déplacez le pointeur pour afficher un repère dynamique.
- 4 Déplacez le pointeur le long du repère dynamique jusqu'au point souhaité, puis faites glisser la souris pour tracer un objet.


Pour tracer des lignes parallèles

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères dynamiques et d'alignement**, puis sur le bouton **Repères dynamiques** .
- 2 Assurez-vous que la case **Générer des repères parallèles** est bien cochée.
- 3 Tracez une ligne droite ou un objet contenant des segments de ligne droite.
- 4 À l'aide de l'outil **Ligne à 2 points**  ou **Ligne multipoints** , commencez par tracer une autre ligne droite, puis placez le pointeur sur le bord d'un segment de ligne droite existant.
- 5 Placez le pointeur à côté de l'endroit où vous souhaitez tracer la ligne parallèle.
- 6 Lorsqu'un repère dynamique parallèle apparaît, continuez à faire glisser le pointeur le long du repère jusqu'à ce que vous obteniez la longueur qui vous convient.



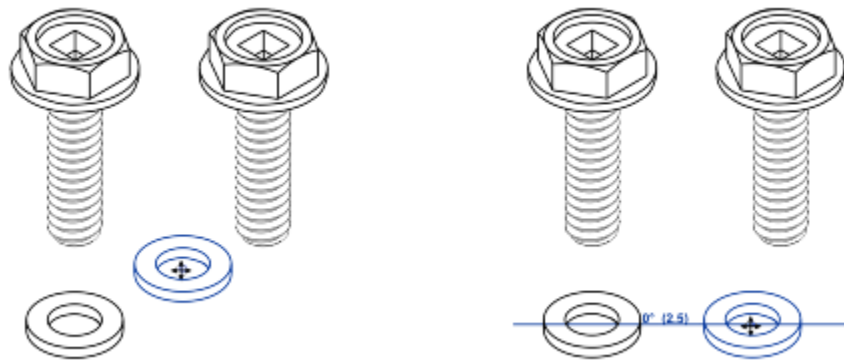
Pour tracer une ligne parallèle, commencez par tracer une ligne droite (à gauche). Ensuite, placez le pointeur sur le bord d'un segment de ligne droite (au milieu). Enfin, remplacez le pointeur à l'emplacement précédent jusqu'à ce qu'un repère dynamique parallèle apparaisse, puis faites glisser le repère jusqu'à ce que vous obteniez la longueur qui vous convient (à droite).



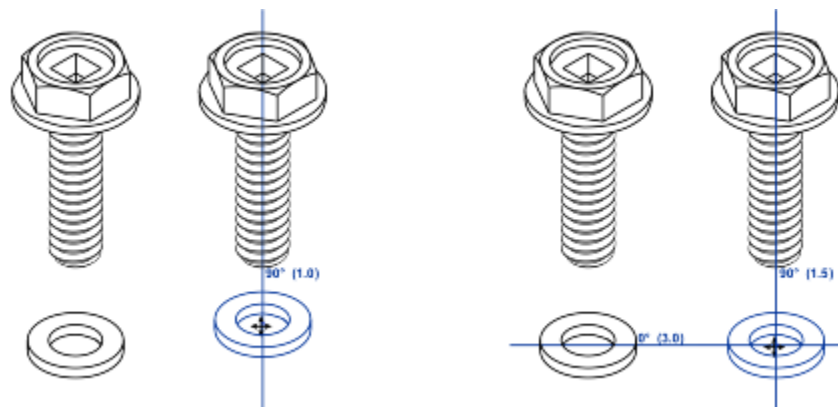
Avec les repères dynamiques parallèles, vous pouvez également utiliser l'outil **Rectangle par 3 points**  pour tracer des rectangles parallèles aux segments de ligne droite.

Pour positionner un objet à l'intersection de repères dynamiques


- 1 Les repères dynamiques étant activés, sélectionnez un **objet**.
Si vous souhaitez déplacer l'objet par rapport à un point magnétique spécifique, déplacez le pointeur vers ce point jusqu'à ce qu'il soit mis en surbrillance.
- 2 Faites glisser l'objet vers un point magnétique d'un autre objet, puis continuez à faire glisser la souris jusqu'à ce qu'un repère dynamique apparaisse.
Ne relâchez pas le bouton de la souris.








- 3 Faites glisser l'objet vers un autre point magnétique et ne relâchez pas le bouton de la souris.
- 4 Lorsque le point magnétique est mis en surbrillance, continuez à faire glisser la souris jusqu'à ce qu'un autre repère dynamique apparaisse au niveau du point d'intersection des deux repères.
- 5 Lorsque le point d'intersection s'affiche, relâchez le bouton de la souris.



Pour définir des options pour les repères dynamiques

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères dynamiques et d'alignement**.
- 2 Dans le menu fixe **Repères dynamiques et d'alignement**, cliquez sur le bouton **Repères dynamiques** .
- 3 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Modifier le style de ligne des repères dynamiques	Ouvrez le sélecteur Style de ligne et choisissez un style de ligne.
Modifier la couleur des repères dynamiques	Ouvrez le sélecteur Couleur de ligne et choisissez une couleur.
Afficher ou masquer l'angle des guides dynamiques et la distance depuis le point magnétique utilisé pour créer le repère dynamique.	Cliquez sur le bouton Afficher les info-bulles  .
Aligner sur les divisions invisibles spécifiées le long du repère dynamique	Cliquez sur le bouton Aligner à l'espacement de bord  et entrez une valeur dans la zone Espacement de bord .
Choisir les angles d'affichage des repères dynamiques	Cochez ou décochez les cases d'angle. Lorsque vous cochez une case d'angle, un aperçu du repère dynamique s'affiche dans la fenêtre Aperçu des repères .
Ajouter un angle de repère dynamique personnalisé	Entrez une valeur dans la zone Angle personnalisé , puis cliquez sur le bouton Ajouter un angle personnalisé  .
Supprimer un angle de repère dynamique	Sélectionnez un repère dynamique dans la liste, puis cliquez sur le bouton Supprimer l'angle personnalisé  .
Afficher des repères dynamiques dans tous les angles disponibles	Cliquez sur le bouton Tout sélectionner  .

Pour

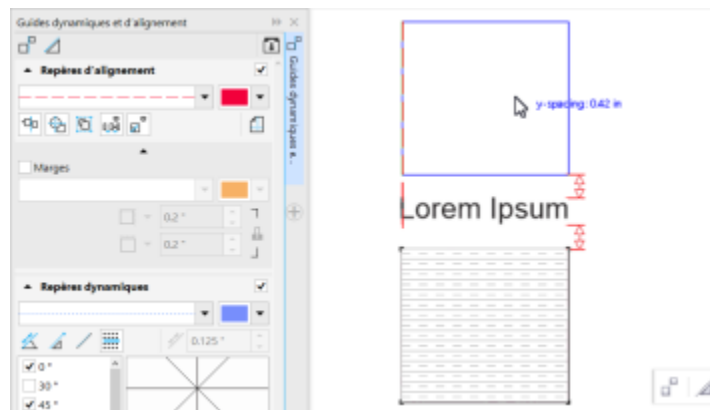
Procédez comme suit

Désactiver les repères dynamiques dans tous les angles disponibles

Cliquez sur le bouton **Tout désélectionner** .

Utilisation des repères d'alignement

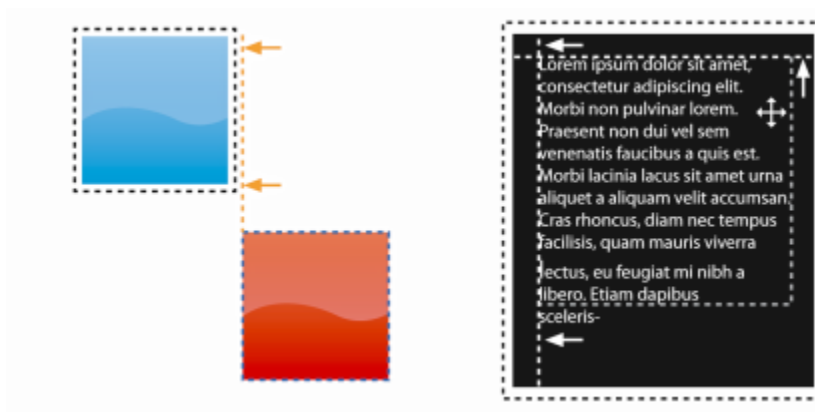
Vous pouvez aligner des objets de manière interactive sur la page de dessin grâce aux **repères d'alignement**. Les repères d'alignement sont des repères temporaires qui apparaissent lorsque vous créez, redimensionnez ou déplacez des objets par rapport aux objets adjacents. Bien que les repères dynamiques fournissent des mesures précises pour certaines illustrations techniques, les repères d'alignement permettent d'aligner rapidement ou précisément du texte ou des graphismes lors de la mise en page.



Les repères d'alignement apparaissent lorsqu'un objet est déplacé.

Les repères d'alignement vous aident à aligner les centres et les bords des objets. Si vous souhaitez aligner un objet à une distance définie par rapport au bord d'un autre objet, vous pouvez définir des marges pour les repères d'alignement. Vous pouvez également afficher les repères d'alignement de marges, en plus des autres repères d'alignement, ou désactiver tous les autres repères d'alignement pour n'afficher que ceux des marges.

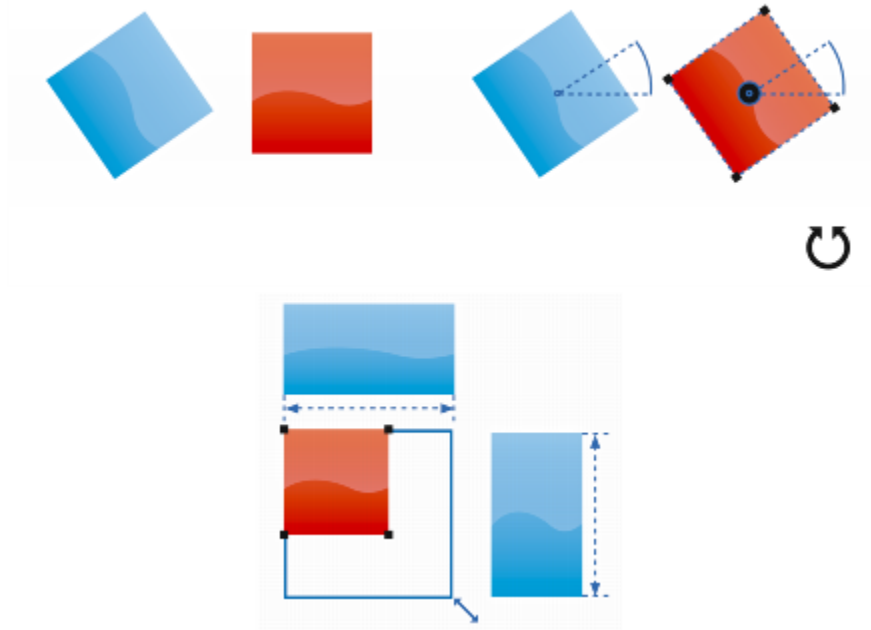
Les repères d'alignement des marges permettent d'utiliser les marges de décalage ou d'insertion, ou les deux. Deux commandes distinctes pour les repères d'alignement des marges horizontale et verticale vous permettent de modifier les paramètres de l'une sans affecter l'autre.



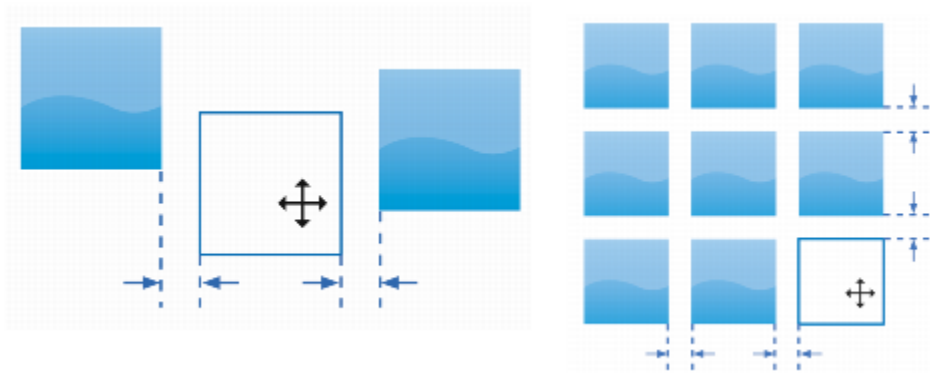
Vous pouvez décaler (à gauche) et incruster (à droite) des repères d'alignement pour les marges.

Les repères d'alignement sont désactivés par défaut. Vous pouvez facilement activer ou désactiver les repères d'alignement aussi bien que modifier leurs paramètres par défaut, notamment la couleur et le style de ligne. Vous pouvez choisir d'afficher les repères d'alignement soit pour les objets individuels d'un groupe, soit pour le périmètre de sélection de l'ensemble du groupe.

La fonctionnalité Espacement intelligent permet d'organiser et de positionner avec précision un objet en lien avec d'autres objets à l'écran. La fonctionnalité Cotation intelligente permet de mettre à l'échelle et de faire pivoter intuitivement un objet en lien avec d'autres objets à l'écran.



La fonctionnalité Cotation intelligente affiche des indicateurs lorsqu'un objet est pivoté vers le même angle (haut) ou mis à l'échelle à la même dimension que l'objet le plus proche (bas).



La fonctionnalité Espacement intelligent affiche les indicateurs lorsqu'un objet est équidistant de deux autres objets (gauche) ou présente le même espacement que les objets à l'écran les plus proches (droite).

Pour activer ou désactiver les repères d'alignement


- 1 Cliquez sur Outils ► Repères dynamiques et d'alignement.
- 2 Dans le menu fixe Repères dynamiques et d'alignement, cliquez sur le bouton Repères d'alignement .
- 3 Cochez ou décochez la case située dans l'angle supérieur droit de la section Repères d'alignement du menu fixe.








Vous pouvez aussi activer ou désactiver les repères d'alignement en cliquant sur le bouton **Repères d'alignement** dans la barre d'outils **Disposition**. Pour ouvrir la barre d'outils **Disposition**, cliquez sur **Disposition** ► **Barre d'outils Disposition** ou sur **Affichage** ► **Barre d'outils** ► **Disposition**.


Vous pouvez également activer les repères d'alignement en appuyant sur **Maj + Alt + .A**

Pour modifier les paramètres des repères d'alignement


- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères dynamiques et d'alignement**.
- 2 Dans le menu fixe **Repères dynamiques et d'alignement**, cliquez sur le bouton **Repères d'alignement** .
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes.








Pour	Procédez comme suit
Modifier la couleur des repères d'alignement	Ouvrez le sélecteur Couleur de ligne et choisissez une couleur.
Modifier le style de ligne des repères d'alignement	Ouvrez le sélecteur Style de ligne et choisissez un style de ligne.
Définir les repères de manière à aligner le bord d'un objet sur le bord d'un autre objet	Cliquez sur le bouton Bords d'objet  .
Définir les repères de manière à aligner le bord d'un objet sur le centre d'un autre objet	Cliquez sur le bouton Centre d'objet  .
Définir des repères pour aligner des objets individuels dans un groupe	Cliquez sur le bouton Objets individuels d'un groupe  .
Distribuer des objets à l'aide du même espacement que les objets à l'écran les plus proches	Vérifiez que le bouton Espacement intelligent  est activé et faites glisser l'objet jusqu'à ce que les indicateurs en forme de flèches apparaissent.
Positionner un objet à équidistance de deux autres objets	Vérifiez que le bouton Espacement intelligent est activé et faites glisser l'objet entre deux autres objets jusqu'à ce que les indicateurs en forme de flèches apparaissent.
Mettre les objets aux mêmes cotes que les autres objets à l'écran	Vérifiez que le bouton Cotation intelligente  est activé et mettez l'objet à la bonne échelle jusqu'à ce que les indicateurs en forme de flèches apparaissent.
Faire pivoter les objets dans le même angle que les autres objets pivotés à l'écran	Vérifiez que le bouton Cotation intelligente est activé et faites pivoter l'objet jusqu'à ce que les indicateurs de rotation apparaissent.









Vous pouvez accéder à certains réglages des repères d'alignement sur la barre d'outils **Mise en page** en cliquant sur le bouton **Barre d'outils Mise en page** .

Pour ajouter des repères d'alignement pour les marges

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères dynamiques et d'alignement**.
- 2 Dans le menu fixe **Repères dynamiques et d'alignement**, cliquez sur le bouton **Repères d'alignement** .
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter des repères d'alignement pour les marges	Cochez la case Marges . Si la case à cocher Marges ne s'affiche pas, cliquez sur la flèche ▼ située au bas de la section Repères d'alignement .
Modifier la couleur de ligne des marges	Ouvrez le sélecteur Couleur de la ligne de marge et choisissez une couleur.
Modifier le style de ligne des marges	Ouvrez le sélecteur Style de ligne de marge et choisissez un style de ligne.
Définir des marges horizontales	Saisissez une valeur dans la zone Marge horizontale , cliquez sur le bouton Marge horizontale et sélectionnez l'une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Décaler à l'horizontale  : permet de créer une marge de la distance spécifiée autour d'un objet• Insérer à l'horizontale  : permet de créer une marge de la distance spécifiée dans un objet• Décaler et insérer à l'horizontale  : permet de créer des marges de la distance spécifiée autour et dans un objet
Définir des marges verticales	Saisissez une valeur dans la zone Marge verticale , cliquez sur le bouton Marge verticale et sélectionnez l'une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Décaler à la verticale  : permet de créer une marge de la distance spécifiée autour d'un objet• Insérer à la verticale  : permet de créer une marge de la distance spécifiée dans un objet• Décaler et insérer à la verticale  : permet de créer des marges de la distance spécifiée autour et dans un objet
Verrouiller le rapport entre les marges verticales et horizontales	Cliquez sur le bouton Verrouiller le rapport  .

<p>Pour</p> <p>Afficher uniquement les repères d'alignement des marges</p> <p>Désactiver les marges horizontales</p> <p>Désactiver les marges verticales</p>	<p>Procédez comme suit</p> <p>Désactivez les boutons Bords d'objet , le Centre d'objet , Espacement intelligent  et Cotation intelligente , respectivement.</p> <p>Cliquez sur le bouton Marge horizontale et sélectionnez Aucune marge horizontale .</p> <p>Cliquez sur le bouton Marge verticale et sélectionnez Aucune marge verticale .</p>
--	--

Utilisation des touches de contrainte

Les touches de contrainte vous permettent de restreindre le tracé ou la modification des **objets**. Par exemple, lorsque vous tracez une ligne, vous pouvez la contraindre à être parfaitement horizontale ou verticale. Vous pouvez également changer la touche utilisée comme **touche de contrainte**. Vous pouvez changer la touche de contrainte **Ctrl** et utiliser la touche **Maj** qui est la norme Windows.

Pour contraindre un objet au cours d'opérations de tracé ou de modification

- Commencez le tracé ou la modification et maintenez la touche **Ctrl** enfoncée.

Si vous tracez ou modifiez une ligne, le mouvement du pointeur est limité à l'angle de contrainte spécifié. Si vous tracez ou modifiez un objet, la forme de l'objet est restreinte.



Lors de cette opération, les rectangles deviennent des carrés, les ellipses des cercles ; la longueur des côtés des polygones est quant à elle uniformisée.



Pour changer la direction d'une ligne que vous tracez, relâchez la touche **Ctrl** et déplacez le pointeur dans la direction de votre choix. Ensuite, maintenez de nouveau la touche **Ctrl** enfoncée pour restreindre le mouvement du pointeur à l'angle de contrainte.

Pour changer l'angle de contrainte, cliquez sur **Outils ► Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Édition**, puis entrez une valeur dans la zone **Angle de contrainte**.

Pour modifier la touche de contrainte

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, **Boîte à outils**, cliquez sur l'outil **Sélecteur**.
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - **Corel DESIGNER traditionnel** : **Ctrl** = Contrainte, **Maj** = Transformer à partir du centre: définit la touche **Ctrl** comme **touche de contrainte**
 - **Norme Windows** : **Ctrl** = Dupliquer/Conserver l'original, **Maj** = Contrainte : définit la touche **Maj** comme touche de contrainte

Utilisation des coordonnées d'objet

Vous pouvez utiliser le menu fixe **Coordonnées de l'objet** pour tracer et modifier des formes et des lignes avec précision. L'aperçu direct de la fenêtre de dessin permet de voir les effets des ajustements que vous effectuez.

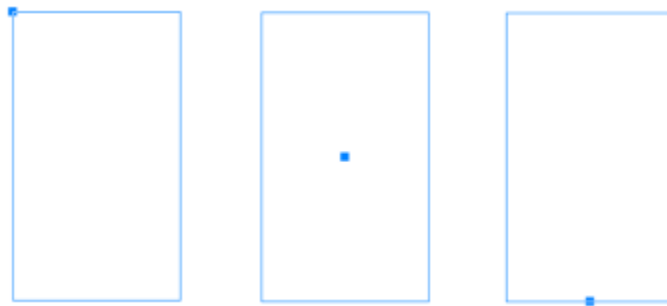
Vous pouvez saisir des valeurs de coordonnées pour indiquer la position exacte, les dimensions et l'angle de rotation d'un objet. Vous pouvez également définir les attributs d'objet de manière interactive en les faisant glisser dans la fenêtre de dessin.

Tracé de rectangles et de carrés

Pour tracer un rectangle avec précision, vous pouvez indiquer un point d'origine qui est l'un des neuf points du rectangle (quatre points d'angle, quatre points intermédiaires ou un point central). Si vous faites pivoter le rectangle, le point d'origine est utilisé comme centre de rotation. Vous pouvez également indiquer l'angle de rotation, ainsi que la largeur et la hauteur d'un rectangle.

Si l'angle de rotation est 0, vous pouvez indiquer la position des angles inférieur gauche et supérieur droit du rectangle.

Pour tracer un carré, vous pouvez indiquer le point d'origine, la longueur d'un côté et un angle de rotation.



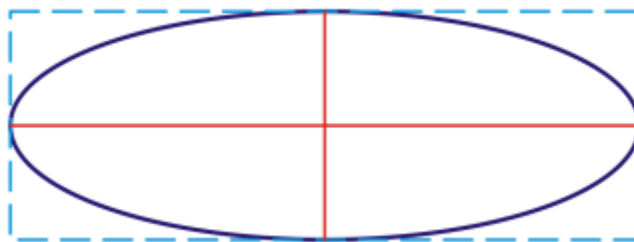
À gauche : Le point d'origine d'un rectangle apparaît sous la forme d'un point nodal dans l'aperçu direct. Vous pouvez sélectionner le point central, un angle ou le point intermédiaire comme point d'origine.

Tracé d'ellipses et de cercles

Pour tracer une ellipse avec précision, vous pouvez indiquer un point d'origine qui sera l'un des neuf points du périmètre de sélection qui peut être tracé autour de l'ellipse. Le point d'origine est utilisé comme centre de rotation.

Vous pouvez également indiquer les diamètres d'ellipse qui sont la largeur et la hauteur du périmètre de sélection autour de l'ellipse, ainsi que l'angle de rotation. Si l'angle de rotation est 0, vous pouvez indiquer la position exacte des angles inférieur gauche et supérieur droit du périmètre de sélection autour de l'ellipse.

Pour tracer un cercle, vous pouvez indiquer le point d'origine, le diamètre et l'angle de rotation.

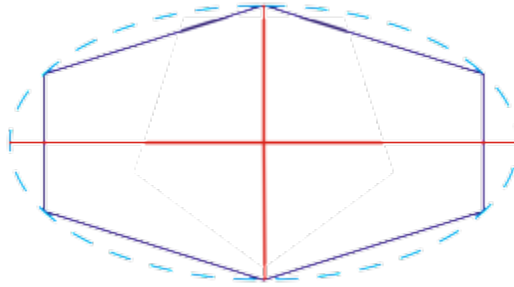


Vous pouvez indiquer la largeur et la hauteur du périmètre de sélection autour d'une ellipse.

Tracé de polygones

Pour tracer un polygone, vous pouvez indiquer le nombre de côtés, l'angle de rotation ou le centre et les diamètres de l'ellipse englobante qui peut être tracée autour du polygone. Le centre de l'ellipse englobante, également appelé « centre de sélection » est utilisé comme centre de rotation.

Vous pouvez également tracer des polygones réguliers avec précision. Tous les côtés d'un polygone régulier sont de même longueur. Vous pouvez indiquer la longueur des côtés et l'angle de rotation, ou le centre et le diamètre du cercle englobant qui peut être tracé autour du polygone régulier.



Vous pouvez indiquer les diamètres de l'ellipse englobante qui peut être tracée autour du polygone.

Tracé de lignes

Vous pouvez tracer une ligne droite en utilisant l'une des deux méthodes. Avec la première méthode, vous indiquez le point de départ et le point de fin de la ligne. Avec la deuxième méthode, vous indiquez le point de départ et la longueur de la ligne, plus un angle de rotation.

Vous pouvez créer des lignes complexes en indiquant les coordonnées de plusieurs points. Vous pouvez supprimer des points et modifier les coordonnées de points existants. Après avoir ajouté tous les points que vous souhaitez, vous pouvez fermer la ligne courbe en reliant son point de départ à son point de fin.



Lignes droites et multipoints


Modification d'objets existants

Vous pouvez utiliser le menu fixe **Coordonnées de l'objet** pour modifier des objets existants avec précision. Notez que lorsque vous modifiez un objet existant, il est remplacé par un nouvel objet. En conséquence, les transformations et effets suivants appliqués aux objets d'origine sont perdus : effets d'enveloppe, rotations et effets d'inclinaison. Par ailleurs, toutes les modifications apportées précédemment aux points nodaux d'un polygone sont perdus.

Pour tracer ou modifier un rectangle à l'aide des coordonnées d'objet

- 1 Cliquez sur Fenêtre ► **Coordonnées de l'objet**.

Si vous souhaitez modifier un rectangle existant, sélectionnez le rectangle.

- 2 Cliquez sur le bouton **Rectangle** .
- 3 Selon vos besoins, effectuez les ajustements suivants :
 - Pour définir le point d'origine du rectangle, cliquez sur un point dans la zone **Origine**.
 - Pour indiquer la position exacte du point d'origine, entrez les valeurs dans les zones **x** et **y**.
 - Pour définir la largeur et la hauteur du rectangle, entrez les valeurs dans les zones **Taille de l'objet**.
 - Pour définir uniquement la hauteur ou la largeur du rectangle et pour que les autres dimensions soient ajustées automatiquement en proportion, cochez la case **En proportion**.
 - Pour faire pivoter le rectangle selon un angle défini, entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation**. Le point d'origine du rectangle est utilisé comme centre de rotation.
- 4 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Créer un objet** : ajoute un nouveau rectangle à la fenêtre de dessin.
 - **Remplacer l'objet** : remplace le rectangle sélectionné par un nouveau rectangle.

Vous pouvez également


Tracer un rectangle en indiquant la position exacte de ses angles inférieur gauche et supérieur droit

Dans la zone **Périmètre de sélection**, saisissez des valeurs dans les zones **x** et **y**.


Le premier ensemble de zones contrôle la position de l'angle inférieur gauche. Le deuxième ensemble de zones contrôle la position de l'angle supérieur droit.

Cette méthode de tracé des rectangles n'est disponible que si aucune rotation n'est appliquée.


Définir les angles inférieur gauche et supérieur droit d'un rectangle directement dans la fenêtre de dessin

Dans la zone **Périmètre de sélection**, cliquez sur le bouton **Définir le coin inférieur gauche interactivement** ou **Définir le coin supérieur droit interactivement** , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.


Définir le point d'origine directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir le point d'origine interactivement** , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.


Spécifier les dimensions du rectangle directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur l'un des boutons **Définir les cotes interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Définir l'angle de rotation directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir l'angle interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Pour tracer ou modifier un carré à l'aide des coordonnées d'objet

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Coordonnées de l'objet**.
Si vous souhaitez remplacer un carré existant, sélectionnez le carré.
- 2 Cliquez sur la flèche située en dessous du bouton **Rectangle**, puis cliquez sur le bouton **Carré** .
- 3 Selon vos besoins, effectuez les ajustements suivants :
 - Pour définir le point d'origine du carré, cliquez sur un point dans la zone **Origine**.

- Pour indiquer la position exacte du point d'origine, entrez les valeurs dans les zones **x** et **y**.
- Pour définir la longueur d'un côté, saisissez une valeur dans la zone **Taille de l'objet**.
- Pour faire pivoter le carré selon un angle défini, saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation**. Le point d'origine du rectangle est utilisé comme centre de rotation.

4 Cliquez sur l'une des options suivantes :

- **Créer un objet** : ajoute un nouveau carré à la fenêtre de dessin.
- **Remplacer l'objet** : remplace le carré sélectionné par un nouveau carré.

Vous pouvez également


Définir le point d'origine directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir le point d'origine interactivement**




, puis cliquez dans la fenêtre de dessin.

Spécifier la longueur d'un côté de carré directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir les cotes interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.


Définir l'angle de rotation directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir l'angle interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Pour tracer ou modifier une ellipse à l'aide des coordonnées d'objet

1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Coordonnées de l'objet**.

Pour modifier une ellipse existante, sélectionnez-la.

2 Cliquez sur le bouton **Ellipse** .

3 Selon vos besoins, effectuez les ajustements suivants :

- Pour définir le point d'origine de l'ellipse, cliquez sur un point dans la zone **Origine**.
- Pour indiquer la position exacte du point d'origine, entrez les valeurs dans les zones **x** et **y**.
- Pour définir les diamètres (largeur et hauteur) de l'ellipse, saisissez les valeurs dans les zones **Taille de l'objet**.
- Pour définir un seul diamètre et pour que les autres diamètres soient ajustés automatiquement en proportion, cochez la case **En proportion**.
- Pour faire pivoter l'ellipse selon un angle défini, saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation**. Le point d'origine de l'ellipse est utilisé comme centre de rotation.

4 Cliquez sur l'une des options suivantes :

- **Créer un objet** : ajoute un nouveau rectangle à la fenêtre de dessin.
- **Remplacer l'objet** : remplace la ligne sélectionnée par une nouvelle ligne.





Vous pouvez également

Tracer une ellipse en spécifiant les angles inférieur gauche et supérieur droit du périmètre de sélection autour d'une ellipse


Dans la zone **Périmètre de sélection**, saisissez des valeurs dans les zones **x** et **y**.

Le premier ensemble de zones contrôle la position de l'angle inférieur gauche du périmètre de sélection. La deuxième paire de champs contrôle la position de l'angle supérieur droit du périmètre de sélection.




Vous pouvez également

Définir les angles inférieur gauche et supérieur droit du périmètre de sélection d'une ellipse directement dans la fenêtre de dessin	Cette méthode de tracé des ellipses n'est disponible que si aucune rotation n'est appliquée à l'ellipse.	Dans la zone Périmètre de sélection , cliquez sur le bouton Définir le coin inférieur gauche interactivement ou Définir le coin supérieur droit interactivement  , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.
Définir le point d'origine directement dans la fenêtre de dessin	Cliquez sur le bouton Définir le point d'origine interactivement  , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.	
Spécifier les dimensions de l'ellipse directement dans la fenêtre de dessin	Cliquez sur l'un des boutons Définir le diamètre interactivement  , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.	
Définir l'angle de rotation directement dans la fenêtre de dessin	Cliquez sur le bouton Définir l'angle interactivement  , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.	


Pour tracer ou modifier un cercle à l'aide des coordonnées d'objet

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Coordonnées de l'objet**.
Si vous souhaitez remplacer un cercle existant, sélectionnez le cercle.
- 2 Cliquez sur la flèche située sous le bouton **Ellipse**, puis cliquez sur le bouton **Cercle** .
- 3 Selon vos besoins, effectuez les ajustements suivants :
 - Pour définir le point d'origine du carré, cliquez sur un point dans la zone **Origine**.
 - Pour indiquer la position exacte du point d'origine, entrez les valeurs dans les zones **x** et **y**.
 - Pour définir le diamètre d'un cercle, saisissez une valeur dans la zone **Taille de l'objet**.
 - Pour faire pivoter le cercle selon un angle défini, saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation**. Le point d'origine du cercle est utilisé comme centre de rotation.
- 4 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Créer un objet** : ajoute un nouveau cercle à la fenêtre de dessin.
 - **Remplacer l'objet** : remplace le cercle sélectionné par un nouveau cercle.

Vous pouvez également


Définir le point d'origine directement dans la fenêtre de dessin	Cliquez sur le bouton Définir le point d'origine interactivement  , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.
Spécifier le diamètre d'un cercle directement dans la fenêtre de dessin	Cliquez sur le bouton Définir le diamètre interactivement  puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.
Définir l'angle de rotation directement dans la fenêtre de dessin	Cliquez sur le bouton Définir l'angle interactivement  , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Pour tracer ou modifier un polygone à l'aide des coordonnées d'objet


- 1 Cliquez sur **Fenêtre ► Coordonnées de l'objet**.
Pour modifier un polygone existant, sélectionnez-le.
- 2 Cliquez sur le bouton **Polygone** .
- 3 Dans la zone **Taille de l'objet**, saisissez une valeur dans la zone **Points ou côtés**.
- 4 Selon vos besoins, effectuez les ajustements suivants :
 - Pour faire pivoter le polygone selon un angle défini, saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.
 - Pour spécifier le centre du polygone, saisissez des valeurs dans les zones **x** et **y** de la zone **Ellipse englobante**. Le centre du polygone est le centre de l'ellipse englobante qui peut être tracé autour du polygone. Le centre du polygone est utilisé comme centre de rotation.
 - Pour définir les diamètres de l'ellipse englobante autour du polygone, saisissez les valeurs dans les zones **Taille de l'objet** dans la zone **Ellipse englobante**.
 - Pour définir un seul diamètre et pour que l'autre diamètre soit ajusté automatiquement en proportion, cochez la case **En proportion**.
- 5 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Créer un objet** : ajoute un nouveau polygone à la fenêtre de dessin.
 - **Remplacer l'objet** : remplace le polygone sélectionné par un nouveau polygone.

Vous pouvez également


Définir l'angle de rotation directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir l'angle interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.


Définir le centre du polygone directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir le centre du polygone interactivement** , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.

Spécifier les diamètres de l'ellipse englobante directement dans la fenêtre de dessin


Cliquez sur l'un des boutons **Définir le diamètre interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Pour tracer ou modifier un polygone régulier à l'aide des coordonnées d'objet


- 1 Cliquez sur **Fenêtre ► Coordonnées de l'objet**.
Pour modifier un polygone existant, sélectionnez-le.
- 2 Cliquez sur la flèche située en dessous du bouton **Polygone**, puis cliquez sur le bouton **Polygone régulier** .
- 3 Dans la zone **Taille de l'objet**, saisissez une valeur dans la zone **Points ou côtés**.
- 4 Saisissez une valeur dans la zone **Longueur du côté**.
- 5 Selon vos besoins, effectuez les ajustements suivants :
 - Pour faire pivoter le polygone selon un angle défini, saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.
 - Pour spécifier le centre du polygone, saisissez des valeurs dans les zones **x** et **y** de la zone **Cercle englobant**.
 - Pour définir le diamètre du cercle englobant autour du polygone, entrez une valeur dans la zone **Taille de l'objet**.
- 6 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Créer un objet** : ajoute un nouveau polygone à la fenêtre de dessin.
 - **Remplacer l'objet** : remplace le polygone sélectionné par un nouveau polygone.

Vous pouvez également


Définir la longueur du côté directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir les cotes interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.


Définir l'angle de rotation directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir l'angle interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.


Définir le centre du polygone directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir le centre du polygone interactivement** , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.

Spécifier le diamètre du cercle englobant directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur le bouton **Définir le diamètre interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Pour tracer ou modifier une ligne droite à l'aide des coordonnées d'objet


- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Coordonnées de l'objet**.
Si vous souhaitez modifier une ligne existante, sélectionnez le rectangle.
- 2 Cliquez sur l'outil **Ligne à 2 points** .
- 3 Pour spécifier le point de départ et le point de fin le long des règles x et y, saisissez des valeurs dans les zones x et y de la zone **Points**.
Dans l'aperçu direct, le point de départ est mis en surbrillance.
- 4 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Créer un objet** : ajoute une nouvelle ligne à la fenêtre de dessin.
 - **Remplacer l'objet** : remplace la ligne sélectionnée par une nouvelle ligne.

Vous pouvez également


Tracer une ligne droite en indiquant son point de départ, sa longueur et son angle de rotation

Dans la zone **Points**, saisissez des valeurs dans les zones x et y de **Point de départ**. Dans la section **Taille de l'objet**, saisissez une valeur dans la zone **Longueur de la ligne**. Saisissez ensuite une valeur dans la zone **Angle de rotation**.


Définir le point de départ ou le point de fin d'une ligne directement dans la fenêtre de dessin

Dans la zone **Points**, cliquez sur l'un des boutons **Définir le point interactivement** , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.



Définir la longueur de la ligne directement dans la fenêtre de dessin

Dans la zone **Taille de l'objet**, cliquez sur le bouton **Définir la longueur de la ligne interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Définir l'angle de rotation directement dans la fenêtre de dessin


Dans la zone **Taille de l'objet**, cliquez sur le bouton **Définir l'angle interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.

Pour tracer ou modifier une ligne multipoints à l'aide des coordonnées d'objet


- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Coordonnées de l'objet**.
Si vous souhaitez remplacer une ligne existante par une nouvelle ligne, sélectionnez la ligne.
- 2 Cliquez sur le bouton **Courbe multipoint** .
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter un point** situé en bas du menu fixe **Coordonnées de l'objet**.
- 4 Effectuez l'un des ajustements suivants :
 - Pour indiquer la position exacte du point le long des règles x et y, entrez les valeurs dans les zones x et y.
 - Pour ajouter un autre point, cliquez sur le bouton **Ajouter un point** , puis saisissez les valeurs dans les zones x et y.
- 5 Après avoir indiqué tous les points nécessaires, cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Créer un objet** : ajoute une nouvelle ligne à la fenêtre de dessin.
 - **Remplacer l'objet** : remplace la ligne sélectionnée par une nouvelle ligne.

Vous pouvez également


Spécifier la position d'un point directement dans la fenêtre de dessin

Cliquez sur un point du menu fixe **Coordonnées de l'objet**. Cliquez sur le bouton **Définir le point interactivement** , puis cliquez dans la fenêtre de dessin.

Supprimer un point

Cliquez sur un point du menu fixe **Coordonnées de l'objet**, puis sur le bouton **Supprimer un point** .

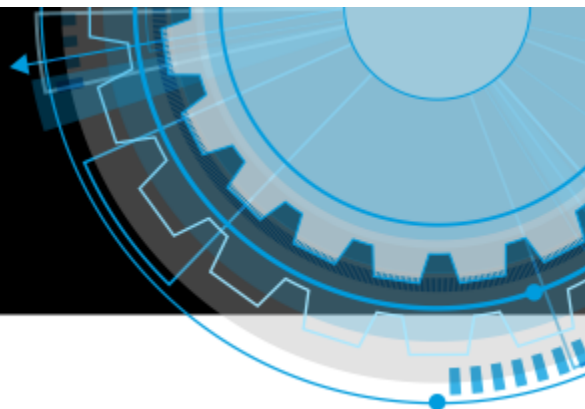
Connecter le point de départ et le point de fin d'une ligne

Cliquez sur le bouton **Fermeture automatique de la courbe** .



Utiliser les raccourcis clavier suivants pour créer une ligne multipoints rapidement :

- Pour ajouter un point, cliquez dans la zone **Points** et appuyez sur la touche **Inser**.
- Pour supprimer un point sélectionné, appuyez sur la touche **Suppr**.
- Pour activer la zone x ou y d'un point sélectionné, appuyez sur la touche **F2**.
- Pour passer d'une zone x à une zone y des points disponibles, sélectionnez une zone, puis appuyez sur la touche **Tab** plusieurs fois.
- Pour revenir en arrière dans les zones x ou y des points disponibles, sélectionnez une zone, puis appuyez sur les touches **Maj** + **Tab** plusieurs fois.
- Pour activer le bouton **Définir le point interactivement**, cliquez deux fois sur un point du menu fixe.



Périphériques tactiles et outils de la molette

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation des fonctions tactiles » (page 139)
- « Utilisation des outils de la molette » (page 141)

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'une plume et d'un stylet avec Corel DESIGNER, reportez-vous à la section « Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression » à la page 199.

Utilisation des fonctions tactiles

Corel DESIGNER prend en charge les gestes tactiles, un espace de travail Touch et le changement automatique d'espace de travail pour vous aider à exploiter au mieux votre périphérique tactile.

Gestes

Vous pouvez utiliser des gestes courants sur votre périphérique tactile pour faire défiler, zoomer et effectuer un panorama dans un document, ainsi que pour accéder à des outils groupés dans des menus contextuels. Le tableau suivant décrit la réalisation des tâches communes avec les fonctions tactiles.

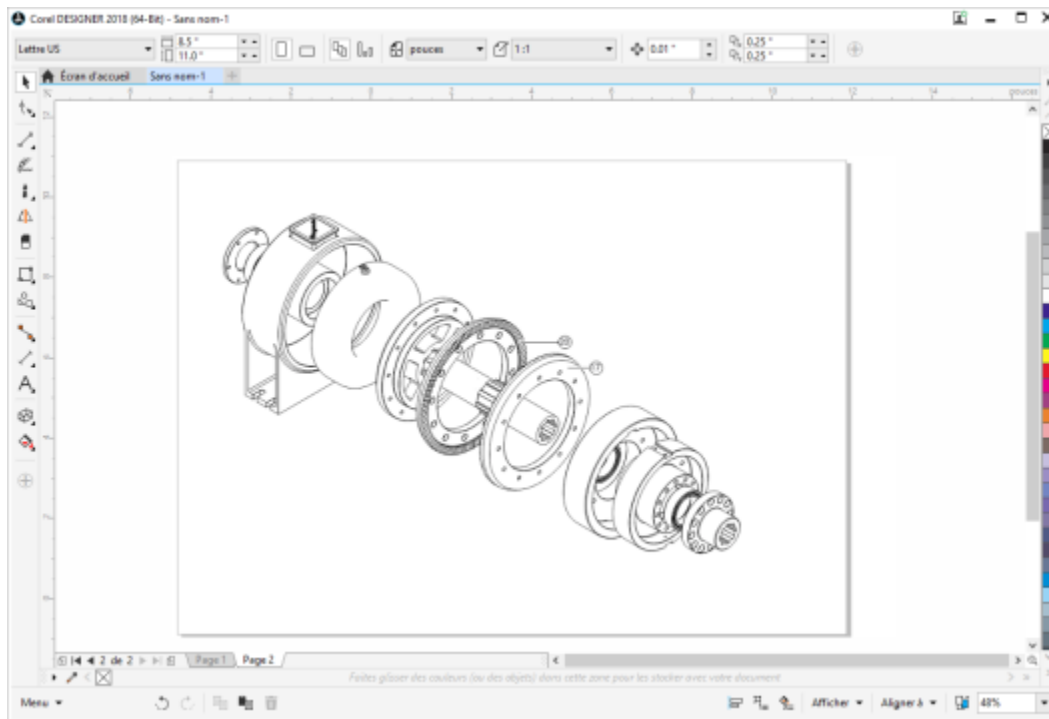
Pour	Procédez comme suit
Faire défiler un document	Appuyez sur l'écran avec deux doigts et faites glisser dans la direction souhaitée.
Effectuer un zoom avant ou arrière	Écartez vos deux doigts vers l'extérieur pour effectuer un zoom avant et rapprochez-les pour effectuer un zoom arrière.
Zoom et défilement simultanés	Écartez ou rapprochez vos deux doigts tout en faisant glisser dans la direction souhaitée.
Choisir un outil dans un menu contextuel	Dans la boîte à outils, appuyez sur le bouton du menu contextuel, puis sur l'outil souhaité.

Espace de travail Touch

Optimisé pour les appareils tactiles, l'espace de travail Touch est idéal pour le travail de terrain et les croquis. Il vous permet de réaliser vos tâches en utilisant la fonction tactile, des numéros et un stylet, sans avoir recours à une souris ou un clavier.

L'espace de travail Touch dispose d'une interface utilisateur simplifiée qui vous présente uniquement les outils et les commandes les plus utilisés sur une tablette. L'espace de travail Touch présente les différences suivantes avec les autres espaces de travail disponibles :

- Les boutons et les éléments de l'interface utilisateur sont plus grands pour plus d'ergonomie.
- La boîte à outils a été modifiée pour n'inclure que les outils les plus utilisés.
- La boîte à outils vous permet d'accéder aux commandes Annuler et Rétablir, ainsi que Copier, Coller et Supprimer.
- La barre de menus ne se trouve plus en haut de la fenêtre principale. Vous pouvez accéder aux commandes du menu en cliquant sur le bouton Menu dans le coin supérieur gauche de la barre d'état.
- La barre d'état vous permet de modifier rapidement le niveau de zoom et d'accéder aux commandes et les menus fixes courants.



L'espace de travail Touch dans Corel DESIGNER

Basculement entre les espaces de travail Touch et Bureau

Le mode Tablette est une fonctionnalité de Windows qui optimise l'interface utilisateur pour les périphériques tactiles. Généralement, le mode Tablette s'active lorsque vous détachez une tablette de sa base. Lorsqu'une tablette est attachée à sa base, elle se trouve en mode Bureau. Sous Windows 10, Corel DESIGNER bascule automatiquement vers l'espace de travail Touch lorsque le mode Tablette est activé. Lorsque le mode Tablette est désactivé, l'application bascule vers un espace de travail de bureau. Choisissez l'espace de travail à utiliser en mode Bureau et celui à utiliser en mode Tablette. Vous pouvez désactiver le changement automatique d'espace de travail.

En outre, vous pouvez afficher et masquer les règles des modes Bureau et Tablette indépendamment en fonction de votre flux de travail. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour afficher ou masquer les règles dans les modes Bureau et Tablette](#) » à la page 659.

Comme d'autres espaces de travail, l'espace de travail Touch peut être sélectionné dans le menu **Fenêtre** ► **Espace de travail**.

Pour définir les options afin de basculer entre le mode Bureau et le mode Tablette

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.

- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Mode Tablette**.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Activer ou désactiver le changement automatique d'espace de travail en basculant entre le mode Bureau et le mode Tablette	Cochez ou décochez la case Basculer automatiquement entre les espaces de travail Tablette et Bureau . Le changement automatique d'espace de travail n'est pas disponible pour Windows 8 ou Windows 7. Pour basculer vers l'espace de travail Touch, vous devez le sélectionner manuellement (Fenêtre ▶ Espace de travail).
Définir l'espace de travail pour le mode Tablette	Sélectionnez un espace de travail dans la zone de liste Mode Tablette .
Définir l'espace de travail pour le mode Bureau	Sélectionnez un espace de travail dans la zone de liste Mode Bureau .

Pour sélectionner l'espace de travail Touch

- Cliquez sur **Fenêtre ▶ Espace de travail ▶ Touch ▶ Touch**.

Utilisation des outils de la molette

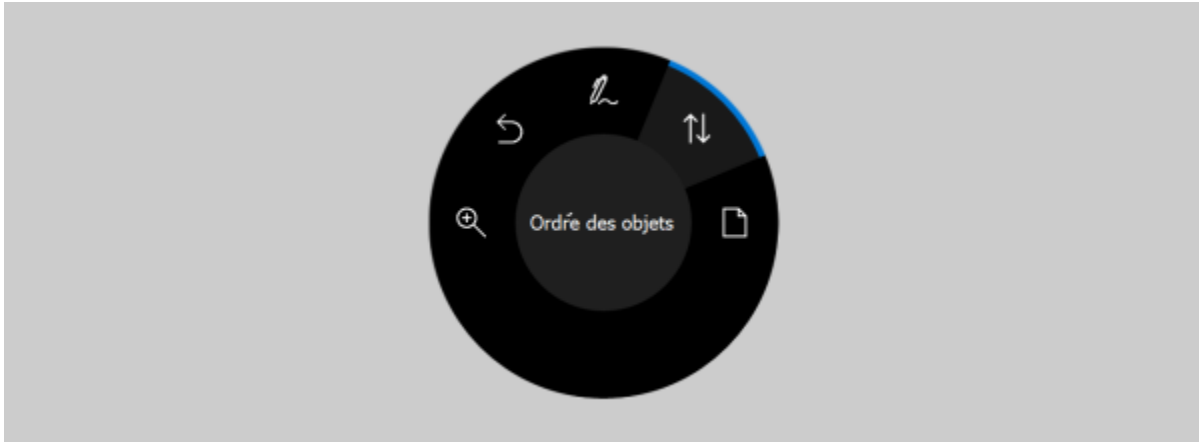
Avec Corel DESIGNER, vous pouvez profiter de la molette Microsoft Surface Dial et d'autres dispositifs similaires pour vous concentrer sur vos tâches créatives. Particulièrement utile combinée à un stylet, cette molette vous aide à dessiner et à réaliser vos créations de façon naturelle et ergonomique. Tout en tenant le stylet de votre main dominante pour réaliser vos croquis et conceptions, vous pouvez très facilement changer d'outil ou de tâche à l'aide de l'autre main.

Deux modes d'utilisation de la molette sont disponibles : hors écran (la molette est placée sur votre bureau) et à l'écran (la molette est placée directement sur l'écran).

Pour en savoir plus sur la configuration des outils de la molette, reportez-vous aux instructions du fabricant.

Mode hors écran

Lorsque la molette est en mode hors écran, son interface à l'écran vous permet d'effectuer des zooms avant/arrière et d'utiliser les fonctions d'annulation et de rétablissement de la dernière action effectuée. En outre, vous pouvez désormais parcourir les pages de votre document et modifier l'ordre des objets en déplaçant des objets sélectionnés devant ou derrière d'autres objets. Enfin, votre molette peut vous aider à utiliser l'outil LiveSketch de façon plus efficace. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Les molettes et l'outil LiveSketch](#) » à la [page 144](#).



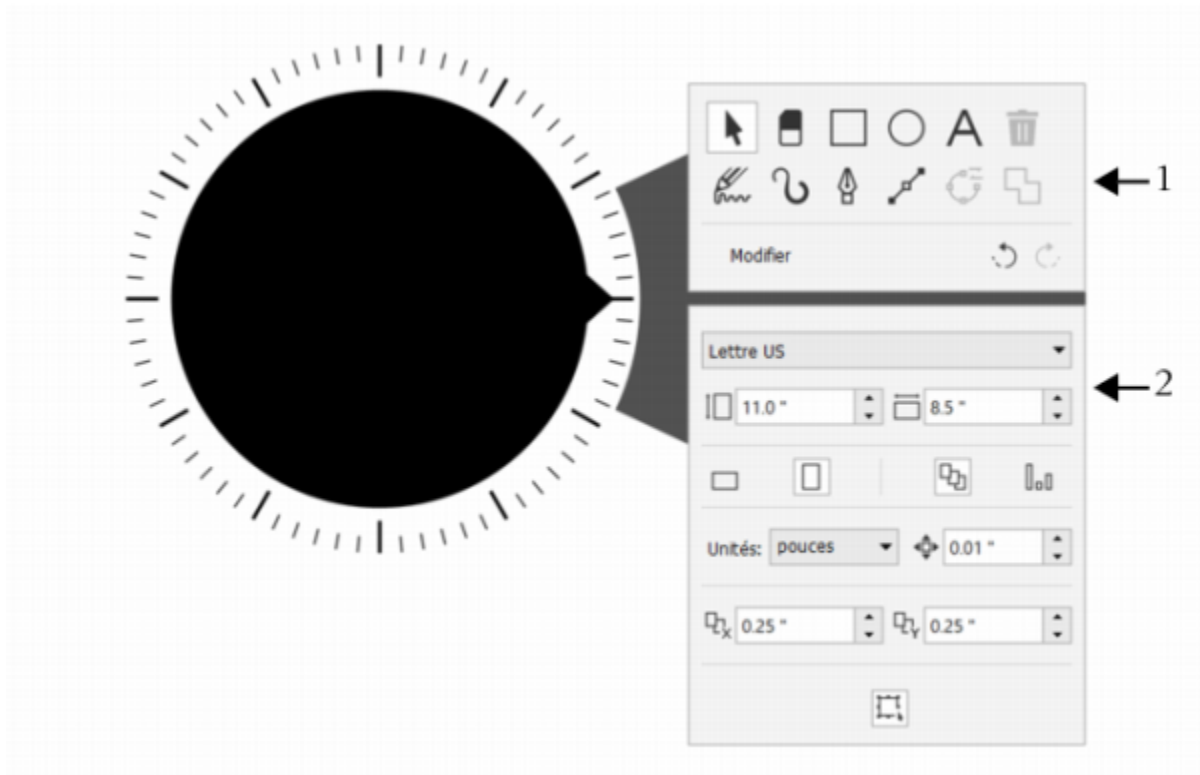
En mode hors écran, l'interface utilisateur à l'écran de la surface Dial est Corel DESIGNER.

Mode à l'écran

Dans le mode à l'écran (lorsque vous placez la molette directement sur l'écran), l'interface utilisateur à l'écran est conçue pour simuler la palette 256 couleurs d'un auteur. Ainsi, vous accédez rapidement aux outils et aux commandes via les panneaux **Outil** et **Propriété**. Pour sélectionner un outil ou une commande sur l'interface utilisateur à l'écran, vous pouvez utiliser le stylet ou tout simplement appuyer dessus sur un appareil tactile.

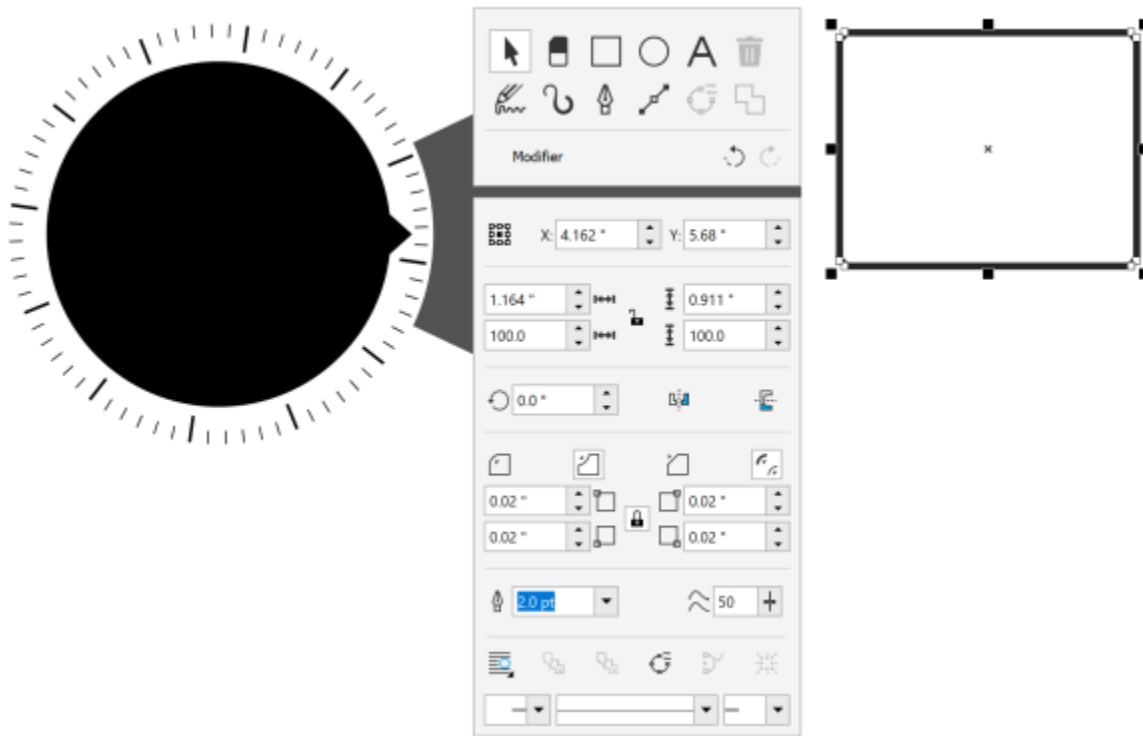
Le panneau **Outil** par défaut vous permet de basculer entre les outils suivants : **Sélecteur**, **Gomme**, **Rectangle**, **Ellipse**, **Texte**, **Plume** et **Bézier**. Vous pouvez également accéder à des commandes fréquemment utilisées tels que **Supprimer**, **Conversion en courbes** et **Soudure**.

À partir du panneau **Propriété**, vous pouvez ajuster les paramètres des objets, des outils et des documents. Vous pouvez par exemple modifier les dimensions et l'orientation d'un document, ainsi que l'unité de mesure.



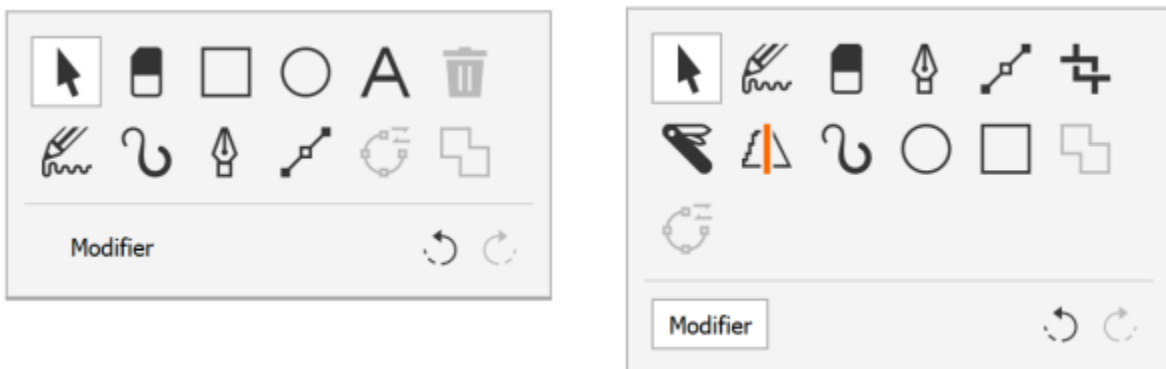
Le panneau Outil (1) et le panneau Propriété (2) apparaissent lorsque vous placez la molette dans la fenêtre de dessin.

Le panneau **Propriété** est semblable à la barre de propriétés. Il intègre des commandes propres à l'outil et à l'objet sélectionnés. Chaque fois que vous changez d'outil dans le panneau **Outil**, le panneau **Propriété** est mis à jour pour vous donner la possibilité de modifier les propriétés des objets et des outils à la volée. Par exemple, si un objet est sélectionné dans la fenêtre de dessin, vous pouvez utiliser le panneau **Propriété** pour ajuster rapidement la largeur, la hauteur et l'épaisseur de contour de l'objet, ainsi que pour inverser et faire pivoter l'objet. De plus, si vous avez besoin d'ajuster des valeurs de propriété, vous pouvez vous aider de la molette pour les affiner plus précisément.



Le panneau Propriété affiche les commandes qui vous permettent de modifier l'objet sélectionné (un rectangle dans cet exemple).

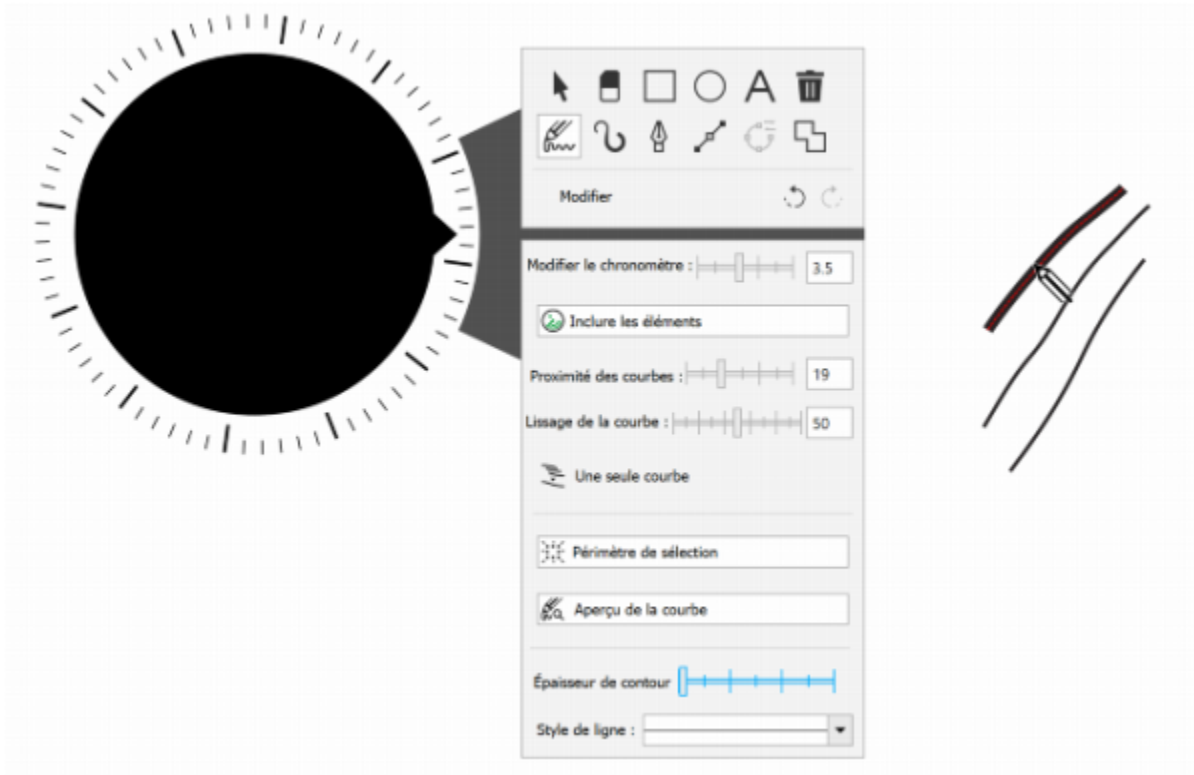
Pour personnaliser le panneau Outil en fonction de votre flux de travail et disposer d'une collection d'outils complète et ergonomique à portée de main, vous pouvez supprimer, ajouter et réorganiser des outils.



À gauche : le panneau Outil par défaut. À droite : un panneau Outil personnalisé. Dans cet exemple, de nouveaux outils (Recadrer, Couteau et Dessin assisté) ont été ajoutés ; le bouton Supprimer a été retiré ; les outils ont été réorganisés.

Les molettes et l'outil LiveSketch

Votre molette peut s'avérer particulièrement utile lorsque vous réalisez des croquis à l'aide de l'outil LiveSketch. En mode hors écran, vous pouvez utiliser la molette pour annuler et rétablir facilement vos coups de pinceau. En mode à l'écran, vous pouvez ajuster le temps nécessaire pour affiner vos coups de pinceau et définir d'autres propriétés de l'outil et des coups de pinceau. De plus, il ne sera pas nécessaire de réinitialiser le chronomètre à l'aide du clavier, et vos coups de pinceaux seront instantanément ajustés dans les deux modes de la molette.



Le panneau Propriété affiche les commandes associées à l'outil LiveSketch.

Pour utiliser une molette en mode hors écran

- 1 Appuyez sur la molette pour afficher le menu à l'écran, puis relâchez la pression.
- 2 Faites pivoter la molette pour sélectionner l'une des commandes suivantes sur le menu à l'écran, puis cliquez dessus.
 - **Zoom** : permet d'effectuer des zooms avant et arrière.
 - **Annulation** : permet d'annuler ou de rétablir la dernière action effectuée.
 - **LiveSketch** : permet d'annuler et d'ajuster instantanément les coups de pinceau à l'aide de l'outil **LiveSketch**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour utiliser l'outil LiveSketch avec une molette en mode hors écran » à la page 147.
 - **Ordre des objets** : permet de déplacer l'objet sélectionné vers le haut ou vers le bas dans l'ordre d'empilement.
 - **Page** : permet de parcourir les pages de votre document
- 3 Faites pivoter la molette dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire pour réaliser votre tâche.

Pour choisir des outils et ajuster des propriétés à l'aide d'une molette en mode à l'écran


- 1 Saisissez la molette et placez-la sur l'écran de la main non dominante.
Les panneaux **Outil** et **Propriété** s'affichent en regard de la molette.
- 2 Réalisez l'une des opérations du tableau suivant à l'aide d'un stylet ou d'une souris.

Pour	Procédez comme suit
Ajuster les propriétés d'un document	Vérifiez qu'aucun objet n'est sélectionné dans la fenêtre de dessin. Sélectionnez l'outil Sélecteur dans le panneau Outil . Dans le panneau Propriété , sélectionnez une commande. Pour ajuster les valeurs, faites pivoter la molette dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire.

Pour	Procédez comme suit
Choisir un outil	Sélectionnez un outil dans le panneau Outil .
Ajuster les propriétés d'un objet et d'un outil	Sélectionnez la commande de votre choix dans le panneau Propriété . Pour ajuster les valeurs, faites pivoter la molette dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire.

Pour supprimer, convertir ou souder des objets à l'aide d'une molette en mode à l'écran

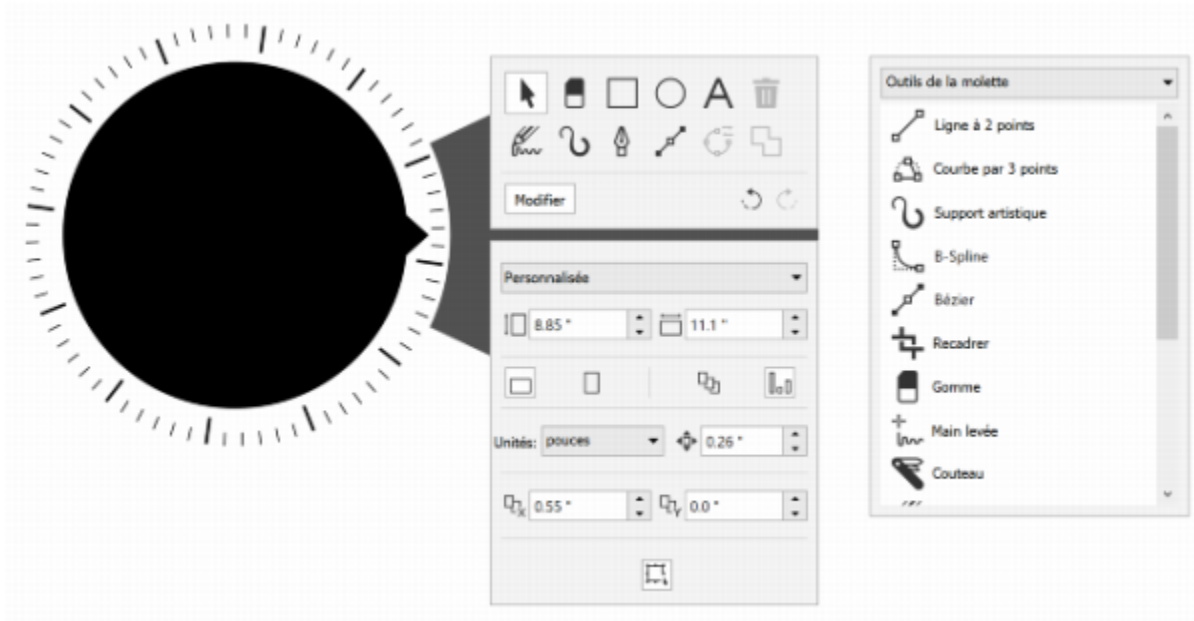
- 1 Placez la molette sur l'écran
Les panneaux **Outil** et **Propriété** s'affichent en regard de la molette.
- 2 Réalisez l'une des opérations du tableau suivant à l'aide d'un stylet ou d'une souris.

Pour	Procédez comme suit
Supprimer un objet sélectionné	Sélectionnez le bouton Supprimer  dans le panneau Outil .
Convertir des objets sélectionnés en courbes	Sélectionnez le bouton Convertir en courbes dans le panneau Outil .
Souder des objets sélectionnés	Sélectionnez le bouton Souder dans le panneau Outil .

Pour personnaliser le panneau Outil

- 1 Placez la molette sur l'écran
Les panneaux **Outil** et **Propriété** s'affichent en regard de la molette.
- 2 À l'aide du stylet ou de la souris, sélectionnez **Modifier** dans le panneau **Outil**.
Le panneau **Personnalisation** s'ouvre.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter un outil	Faites glisser l'outil du panneau Personnalisation vers le panneau Outil .
Supprimer un outil	Faites glisser l'outil en dehors du panneau Outil .
Repositionner un outil	Faites glisser l'outil sur un nouvel emplacement dans le panneau Outil .



Ajoutez, supprimez et réorganisez des outils pour personnaliser le panneau Outil.

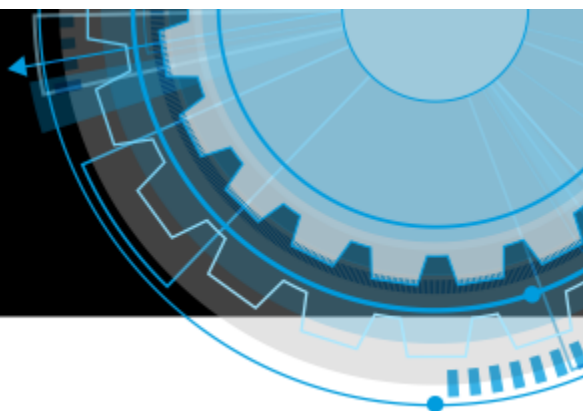
Pour utiliser l'outil LiveSketch avec une molette en mode hors écran

- 1 Dans Corel DESIGNER, appuyez sur l'outil LiveSketch dans la boîte à outils.
- 2 Appuyez sur la molette pour faire apparaître le menu à l'écran, faites pivoter la molette pour sélectionner LiveSketch, puis cliquez.
- 3 Commencez à tracer des croquis, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour annuler ou rétablir des coups de pinceau, faites pivoter la molette dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire.
 - Pour ajuster instantanément un coup de pinceau avant l'expiration du délai d'attente, cliquez dessus.

Pour utiliser l'outil LiveSketch avec une molette en mode à l'écran

- 1 Dans Corel DESIGNER, appuyez sur l'outil LiveSketch dans la boîte à outils.
- 2 Placez la molette sur l'écran pour afficher le menu à l'écran.
- 3 Effectuez, au choix, l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Ajuster les paramètres de LiveSketch	À l'aide d'un stylet ou d'une souris, sélectionnez la commande de votre choix dans le panneau Propriété . Pour ajuster les valeurs, faites pivoter la molette dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire.
Réinitialiser le chronomètre et ajuster instantanément les coups de pinceau	<p>Tout en réalisant des croquis à l'aide de l'outil LiveSketch, cliquez sur la molette lorsque vous souhaitez finaliser le coup de pinceau avant l'expiration du délai d'attente.</p> <p>En l'absence de molette, vous pouvez réinitialiser le temps et ajuster les coups de pinceau instantanément en appuyant sur Entrée.</p>



Utiliser un système de gestion de documents avec CorelDRAW Technical Suite

Corel DESIGNER et CorelDRAW vous permettent d'accéder directement au système de gestion de documents (DMS) de votre entreprise, tel que Microsoft SharePoint, pour récupérer et stocker rapidement des documents depuis Corel DESIGNER.



La fonction Gestion de documents est disponible exclusivement pour les clients possédant la licence CorelSure Maintenance. Les commandes de menu et les barres d'outils du système de gestion de documents sont affichées dans Corel DESIGNER et CorelDRAW seulement si le logiciel a été acheté en tant que licence Enterprise ou licence de souscription CorelDRAW Technical Suite, qui comprend CorelSure Maintenance.

Cette section aborde les points suivants :

- « Comprendre les systèmes de gestion de documents » (page 149)
- « Introduction à Microsoft SharePoint » (page 150)
- « Extraire et archiver des documents depuis et vers une bibliothèque de documents » (page 151)
- « Afficher des documents et les propriétés d'un document » (page 152)

Comprendre les systèmes de gestion de documents

Un système de gestion de documents est un système informatique basé sur serveur, qui permet aux entreprises de stocker et de suivre leurs documents électroniques. En d'autres termes, un système de gestion de documents est un emplacement central sécurisé, ou une armoire de classement virtuelle, pour les documents électroniques. Il vous permet de rechercher et récupérer facilement les documents électroniques, et de les mettre à la disposition des autres.

Un système de gestion de documents peut également comprendre des outils qui facilitent la collaboration d'un groupe de personnes sur les mêmes documents. Par exemple, certains systèmes de gestion de documents permettent de suivre et de stocker plusieurs versions d'un document, afin que vous puissiez suivre les modifications et récupérer les versions précédentes.

Comprendre les bibliothèques de documents

Dans certains systèmes de gestion de documents, le terme « bibliothèque de documents » est utilisé pour désigner le composant qui vous permet d'accéder, de stocker et de récupérer vos documents. Pour accéder aux documents, vous devez savoir où la bibliothèque de documents se trouve sur le serveur. Vous pouvez obtenir ces renseignements auprès de votre administrateur réseau, qui peut vous fournir l'adresse Web, ou l'URL, de la bibliothèque de documents. L'URL se présente sous le format suivant : `http://[ServerName]/[Site]/[Name]`.

Introduction à Microsoft SharePoint

Corel DESIGNER et CorelDRAW vous permettent d'accéder directement au [système de gestion de documents \(DMS\) Microsoft SharePoint](#) de votre entreprise.



La fonction de gestion de document est disponible exclusivement si votre entreprise possède la licence CorelSure Maintenance.

Pour utiliser le DMS de votre entreprise avec Corel DESIGNER et CorelDRAW, vous devez vous connecter à SharePoint en utilisant vos identifiants SharePoint et non vos informations d'identification de compte Corel.com.

Enregistrer des documents dans une bibliothèque de documents

Vous pouvez partager les documents Corel DESIGNER (DES) et CorelDRAW (CDR) avec d'autres personnes en les enregistrant sur la bibliothèque de documents de votre entreprise. Après avoir enregistré un document dans la bibliothèque de documents, les autres personnes peuvent voir le document, ou le vérifier, à condition qu'elles aient la permission de le faire.

Utiliser le dossier de travail

Par défaut, Corel DESIGNER place un dossier nommé « Fichiers de travail » dans **Mes Documents**. L'emplacement du dossier de travail par défaut est donc le suivant :

Utilisateurs\<Votre nom>\Documents\Fichiers de travail

Le fichier que vous extrayez est copié dans le dossier de travail, et vous pouvez le modifier dans Corel DESIGNER depuis cet emplacement. Lorsque vous êtes prêt à enregistrer les modifications, le fichier est copié depuis le dossier de travail vers l'emplacement d'origine, la bibliothèque de documents SharePoint. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des fichiers, reportez-vous à la section « [Extraire et archiver des documents depuis et vers une bibliothèque de documents](#) » à la page 151..

Vous pouvez modifier le dossier de travail, même si vous ne devriez pas avoir besoin de le faire.



Vous devez archiver tous les fichiers extraits avant de modifier le dossier de travail. Si vous modifiez le dossier de travail alors que des fichiers sont extraits, vous ne serez plus en mesure de les archiver dans Corel DESIGNER.

Enregistrer un document dans une bibliothèque de documents pour la première fois

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Gestion de documents** ► **Enregistrer**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer**, saisissez l'URL de la bibliothèque de documents dans le champ **À examiner**, puis appuyez sur **Entrée**. L'URL doit se présenter sous le bon format : `http://[ServerName]/[Site]/[Name]`.
La bibliothèque de documents s'affiche.
- 3 Choisissez l'emplacement dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Saisissez un nom pour le document dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.



Vous ne pouvez enregistrer que des documents Corel DESIGNER (DES) et CorelDRAW (CDR).



Pour enregistrer le document dans un dossier local, cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer sous**.

Modifier le dossier de travail

- 1 Archivez tous les fichiers extraits.
- 2 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 3 Dans la liste des catégories **Paramètres globaux**, cliquez sur **Emplacements de fichiers**.
- 4 Cliquez sur **Documents**, puis sur le bouton **Parcourir** ■■■, situé à droite du chemin du fichier.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Parcourir le dossier**, accédez au dossier souhaité.
Si vous voulez déplacer les documents enregistrés à un ancien emplacement vers le nouveau dossier, cliquez sur **Oui** dans la boîte de dialogue **Déplacer contenu**.

Vous pouvez également

Réinitialiser l'emplacement du dossier de travail

Cliquez sur **Documents**, puis sur **Réinitialiser**.

Afficher la barre d'outils Gestion de documents

- Cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Gestion de documents**.

Extraire et archiver des documents depuis et vers une bibliothèque de documents

La procédure d'extraction vous permet de collaborer avec d'autres personnes sur le même ensemble de documents. Elle fournit une méthode pour contrôler et suivre les changements effectués sur les documents. Vous pouvez extraire un document s'il n'est pas déjà extrait par quelqu'un d'autre. En extrayant un document, vous pouvez empêcher temporairement les autres d'apporter des modifications.

Vous pouvez apporter des modifications après l'avoir extrait. Lorsque les changements que vous avez apportés sont prêts à être mis à disposition des autres, vous pouvez archiver votre version du document dans la bibliothèque de documents. Une fois le document archivé, votre version du document peut être extraite par quelqu'un d'autre.

Lorsque vous extrayez un document, une copie est enregistrée dans votre dossier de travail. Vous pouvez modifier cette copie du document et enregistrer les modifications localement, sans les partager avec les autres. Vous pouvez également continuer à travailler sur la copie du document lorsque vous êtes hors ligne. Vous pouvez fermer et rouvrir la copie à plusieurs reprises sans affecter le statut d'extraction, puis archiver le document lorsque vous êtes à nouveau en ligne.

Annuler l'extraction d'un document

Il est possible d'annuler une extraction à tout moment. Annuler une extraction vous permet de supprimer toutes les modifications que vous avez apportées au document depuis que vous l'avez extrait. Si vous choisissez de laisser le document ouvert après l'annulation d'une extraction, la copie de travail devient une version en lecture seule.

Extraire un document d'une bibliothèque de documents


- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Gestion de documents** ► **Ouvrir**.
La page Web de la bibliothèque de documents s'affiche.
- 2 Rendez-vous à l'emplacement où se trouve le fichier que vous souhaitez extraire.
- 3 Cliquez sur le nom du fichier.
- 4 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
Le fichier apparaît dans Corel DESIGNER en lecture seule.
Le statut d'extraction du fichier apparaît sur la barre d'outils **Gestion de documents**. Le fichier est disponible pour extraction s'il est décrit comme **Archivé**.

- 5 Cliquez sur le bouton **Extraire le document**  sur la barre d'outils **Gestion de documents** (**Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Gestion de documents**).



Lorsque vous extrayez un document, une copie du document est enregistrée dans un dossier de travail de votre ordinateur.

Archiver un document dans une bibliothèque de documents


- 1 Cliquez sur le bouton **Archiver le document**  sur la barre d'outils **Gestion de documents**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Archiver le document**, saisissez une description des modifications que vous avez apportées au document dans le champ **Description des modifications**.
Si vous souhaitez archiver les changements tout en continuant à travailler sur le document, cochez la case **Conserver le document extrait après avoir archivé cette version**.



Si vous copiez un fichier à un autre emplacement et le modifiez, vous ne serez pas en mesure d'archiver les changements depuis Corel DESIGNER. Vous devez à la place archiver le fichier directement dans SharePoint ou le copier dans le dossier de travail, puis archiver le fichier depuis Corel DESIGNER.

La disponibilité des versions majeures et mineures dépend des paramètres du système de gestion de documents de votre entreprise.

Annuler l'extraction d'un document

- Cliquez sur le bouton **Annuler l'extraction**  sur la barre d'outils **Gestion de documents**.




Annuler une extraction supprime toutes les modifications apportées au document. Si vous souhaitez enregistrer une copie du document comportant vos modifications dans un dossier local, cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer sous**.

Afficher des documents et les propriétés d'un document

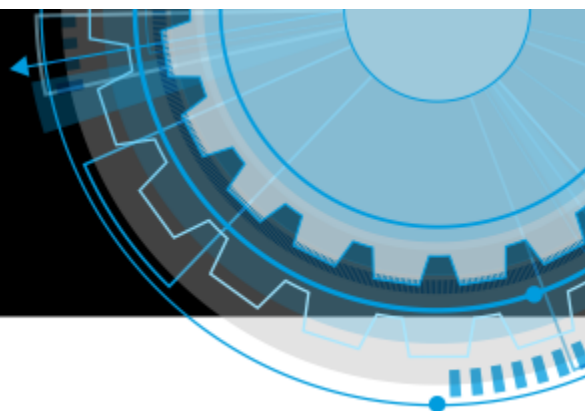
Vous pouvez visualiser un document stocké sur SharePoint en l'ouvrant comme un fichier en lecture seule. En outre, vous pouvez afficher les informations du document, telles que le titre, le nom, la date de création, le pourcentage d'achèvement et la description de version du document. Les propriétés de document affichées peuvent varier en fonction des paramètres de la bibliothèque de documents.

Afficher et modifier les propriétés du document

- 1 Ouvrez le document en cliquant sur **Fichier** ► **Gestion de documents** ► **Ouvrir**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Propriétés du document**  sur la barre d'outils **Gestion de documents** (**Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Gestion de documents**).
Vous pouvez modifier les propriétés modifiables disponibles dans la boîte de dialogue **Propriétés du document**.

Lignes, formes et contours

Utilisation de lignes, de contours et de coups de pinceau.....	155
Tracé de formes.....	203
Mise en forme d'objets.....	215
Dessin symétrique.....	273
Projection d'objets.....	285



Utilisation de lignes, de contours et de coups de pinceau

Corel DESIGNER vous permet d'ajouter des lignes et des coups de pinceau à l'aide d'un grand choix de techniques et d'outils. Après avoir tracé des lignes ou leur avoir appliqué des coups de pinceau, vous pouvez les formater. Il est également possible de formater le contour des objets.

Le programme fournit des objets prédéfinis à vaporiser le long d'une ligne.

Vous pouvez créer des lignes de connexion et de cote, ainsi que les légendes dans vos dessins.

Cette section contient les rubriques suivantes :


- « Définition de valeurs de propriété par défaut » (page 156)
- « Tracé de lignes » (page 156)
- « Dessin parallèle » (page 162)
- « Fermeture de plusieurs segments de ligne » (page 164)
- « Tracé de légendes » (page 164)
- « Tracé de lignes de connexion » (page 169)
- « Tracé de lignes de cote » (page 173)
- « Formatage des lignes et des contours » (page 177)
- « Ajout de pointes de flèche aux lignes et aux courbes » (page 184)
- « Tracé de lignes calligraphiques et prédéfinies » (page 186)
- « Croquis naturel avec ajustement intelligent des traits » (page 191)
- « Application de coups de pinceau de motif linéaire » (page 188)
- « Application de coups de pinceau qui réagissent à la pression, à l'inclinaison et au roulement de la plume » (page 190)
- « Vaporisation de motifs linéaires le long d'une ligne » (page 196)
- « Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression » (page 199)
- « Prise en charge des tablettes plume et des périphériques compatibles RTS (Real-Time Stylus) » (page 200)

Définition de valeurs de propriété par défaut

Tous les **objets** que vous créez utilisent des valeurs de propriété par défaut, y compris le style de **contour** et la couleur de **surface**. Vous pouvez modifier les propriétés d'un objet sélectionné, mais les valeurs de propriété par défaut sont appliquées automatiquement lorsque vous tracez un nouvel objet.

Vous avez différentes méthodes disponibles pour changer les valeurs de propriété par défaut.

Pour changer les valeurs de propriété par défaut

Pour	Procédez comme suit
Définir les valeurs de propriétés par défaut pour qu'elles soient identiques à celles de l'objet sélectionné	Cliquez sur le bouton Conserver les paramètres  de la barre de propriétés.
Définir les valeurs de propriétés par défaut lorsqu'aucun élément n'est sélectionné	Changez une propriété dans une barre de propriétés, une palette de couleurs, une boîte de dialogue ou un menu fixe. Par exemple, dans le menu fixe Gestionnaire de propriétés , cliquez sur le bouton Surface dégradée pour que tous les nouveaux objets créés aient la surface dégradée que vous avez créée. Vous pouvez également cliquer sur une couleur dans la palette de couleurs pour changer la couleur de surface par défaut ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur une couleur pour changer la couleur de contour par défaut.
Définir la couleur de surface par défaut par déplacement	Faites glisser une couleur de la palette et placez-la dans une zone vierge de la fenêtre de dessin.



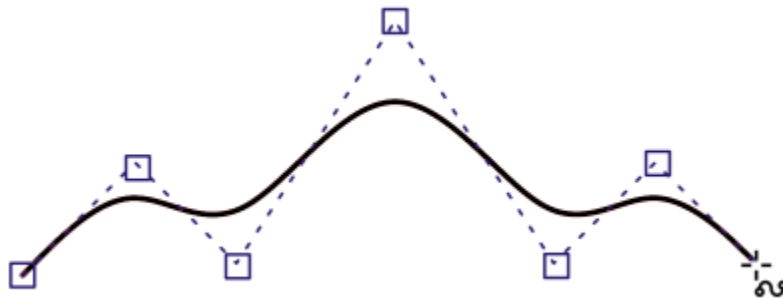
Vous pouvez aussi cliquer sur **Outils** ► **Enregistrer en tant que paramètres par défaut** pour enregistrer les paramètres actuels, ou vous pouvez accéder à la boîte de dialogue **Options** afin de définir des paramètres spécifiques.

Tracé de lignes

Vous pouvez tracer différents types de lignes, notamment des lignes droites, des lignes courbes, des lignes qui contiennent à la fois des segments droits et courbes, ainsi que des lignes droites perpendiculaires ou tangentes aux objets. Vous pouvez également tracer des segments droits et courbes, puis ajouter un point nodal à la fois. Vous pouvez également tracer des segments courbes en indiquant la largeur et la hauteur.

En utilisant des points de contrôle, vous pouvez facilement tracer une ligne courbe et des B-splines qui sont généralement des lignes courbes, continues et régulières. Les B-splines touchent les premier et dernier points de contrôle et sont assemblés par les points intermédiaires. Cependant, contrairement aux points nodaux des courbes de Bézier, les points de contrôle ne vous permettent pas de définir les points par lesquels passe une courbe lorsque vous souhaitez aligner une courbe sur d'autres éléments de dessin.

Les points de contrôle qui touchent la ligne sont appelés « fixes ». Les points de contrôle fixes fonctionnent comme des points d'ancrage. Les points de contrôle qui assemblent la ligne sans la toucher sont appelés « flottants ». Les premier et dernier points de contrôle sont toujours fixes sur les B-splines illimitées. Les points intermédiaires sont flottants par défaut, mais vous pouvez les ancrer si vous souhaitez créer des lignes **angulaires** ou droites dans la B-spline. Vous pouvez modifier les B-splines terminées en utilisant les points de contrôle.

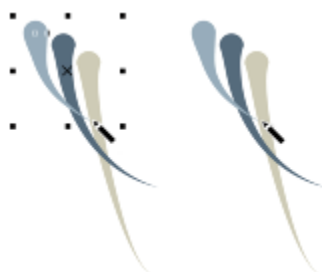


Le tracé d'une courbe B-spline est déterminé par les points de contrôle que vous définissez.

Certaines lignes disposent de points nodaux et de points de contrôle dont vous pouvez vous aider pour former des lignes à mesure que vous les dessinez. Pour plus d'informations sur les types de points nodaux, reportez-vous à la section « Utilisation des types de points nodaux » à la page 229.


Corel DESIGNER fournit des lignes prédéfinies qui vous permettent de créer des coups de pinceau épais dans un grand nombre de formes. Après avoir tracé une ligne prédéfinie, vous pouvez lui appliquer une *surface*. Pour plus d'informations sur l'application de surfaces, reportez-vous à la section « Application de surfaces à des objets » à la page 409.

Lorsque vous tracez des lignes à l'aide d'outils de courbe, vous pouvez masquer le périmètre de sélection qui apparaît autour des lignes que vous avez tracées. Les outils de courbe comprennent : les outils Motif linéaire, l'outil *Main levée*, l'outil *Ligne à 2 points*, l'outil *Courbe de Bézier*, l'outil *Plume*, l'outil *Ligne multipoint*, l'outil *B-spline* et l'outil *Courbe par 3 points*.



Vous pouvez cacher le périmètre de sélection pour améliorer la fluidité du dessin de plusieurs lignes en succession rapide.

Pour tracer une ligne droite


1 Cliquez sur l'outil *Ligne à 2 points* .

2 Placez le pointeur à l'endroit où vous voulez commencer la ligne, puis faites-le glisser pour tracer la ligne.

Au fur et à mesure que vous déplacez le pointeur, la longueur et l'angle du segment apparaissent dans la barre d'état.


Vous pouvez également

Tracer une ligne en utilisant l'outil *Ligne multipoints*

Cliquez sur l'outil *Ligne multipoints* . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la ligne commence puis là où vous souhaitez que se termine le premier segment. Cliquez pour ajouter des segments supplémentaires. Cliquez deux fois pour terminer la ligne.

Vous pouvez également

Tracer une ligne à l'aide de l'outil **Plume**

Cliquez sur l'outil **Plume** . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la ligne commence, puis là où vous souhaitez que se termine le premier segment. Cliquez pour ajouter des segments supplémentaires. Cliquez deux fois pour terminer la ligne.

Ajouter un segment de ligne à une ligne sélectionnée



Avec l'outil **Ligne à 2 points**, pointez sur le point nodal de fin d'une ligne sélectionnée et faites glisser le pointeur pour tracer la ligne.

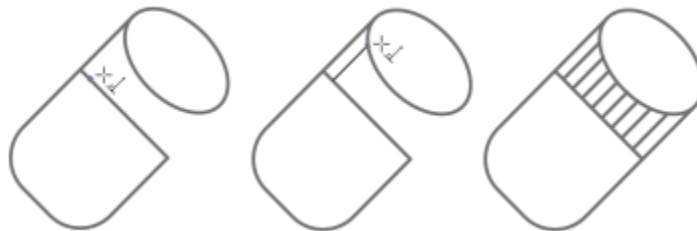


Pour repositionner une ligne pendant le tracé, maintenez les boutons droit et gauche de la souris enfoncés et faites glisser la ligne vers sa nouvelle position. Cette fonction est disponible pour les outils de courbe suivants : **Main levée**, **Ligne multipoints** et **Ligne à 2 points**.

Vous pouvez utiliser le **magnétisme** pour définir les points de début et de fin des lignes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Travail de précision** » à la page 115.

Pour tracer une ligne perpendiculaire

- 1 Cliquez sur l'outil **Ligne à 2 points** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Ligne perpendiculaire à 2 points** .
- 3 Cliquez sur le bord d'un objet et faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez terminer la ligne.
Si vous souhaitez tracer une ligne perpendiculaire à deux objets, faites glisser le pointeur sur le bord du deuxième objet et relâchez le bouton de la souris lorsque le point magnétique perpendiculaire apparaît.
Pour prolonger la ligne au-delà du deuxième objet, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée lorsque le point magnétique perpendiculaire apparaît et faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez terminer la ligne.



Tracé d'une ligne perpendiculaire




Cette procédure ne peut pas être utilisée pour le tracé d'une ligne perpendiculaire à la ligne de base d'un objet texte.



Vous pouvez également effectuer le tracé depuis une courbe existante pour tracer une ligne perpendiculaire.

Pour tracer une ligne tangentielle

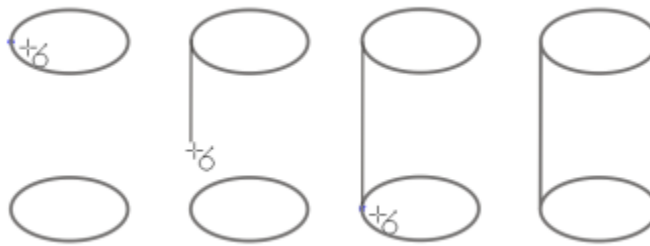
1 Cliquez sur l'outil **Ligne à 2 points** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Ligne tangente à 2 points** .

3 Cliquez sur le bord du segment courbe d'un objet et faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez terminer la ligne tangentielle.

Si vous souhaitez tracer une ligne tangentielle à deux objets, faites glisser le pointeur sur le bord du deuxième objet et relâchez le bouton de la souris lorsque le point magnétique tangentiel apparaît. Lorsque le point magnétique du quadrant coïncide avec celui de la tangente, le point magnétique du quadrant apparaît.

Pour prolonger la ligne au-delà du second objet, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée lorsque le point magnétique tangentiel apparaît, puis faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où la ligne doit se terminer.




Tracé de lignes tangentielles



Le mode Ligne tangentielle à 2 points peut être utilisé pour tracer les côtés du cylindre.


Pour tracer une ligne courbe

1 Cliquez sur l'outil **Main levée** .


2 Pointez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer la courbe, puis faites-le glisser pour tracer la ligne.

Vous pouvez également

Tracer une ligne courbe en utilisant l'outil **Ligne multipoints**


Cliquez sur l'outil **Ligne multipoints** . Cliquez à l'emplacement où la courbe doit commencer, puis déplacez le pointeur sur la page de dessin. Cliquez deux fois pour terminer la courbe.

Tracer une ligne courbe en utilisant l'outil **Courbe de Bézier**

Cliquez sur l'outil **Courbe de Bézier** . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le premier point nodal, puis faites glisser le point de contrôle jusqu'à l'endroit où vous souhaitez que la ligne se curve. Relâchez le bouton de la souris. Placez le pointeur à l'endroit où vous souhaitez placer le point nodal suivant, puis faites glisser le point de contrôle pour créer la courbe souhaitée. Cliquez deux fois pour terminer la courbe. La longueur de la ligne apparaît dans la barre d'état au fur et à mesure du tracé.

Vous pouvez également

Tracer une ligne courbe à l'aide de l'outil **Plume**

Cliquez sur l'outil **Plume** . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le premier point nodal, puis faites glisser la poignée de contrôle jusqu'à l'endroit où vous souhaitez placer le point nodal suivant. Relâchez le bouton de la souris, puis faites glisser la poignée de contrôle pour créer la courbe souhaitée. Cliquez deux fois pour terminer la courbe.




Pour supprimer une partie d'une courbe à main levée avant de relâcher le bouton de la souris, maintenez la touche **Maj** enfoncée en revenant sur la ligne.

Pour repositionner une ligne pendant le tracé, maintenez les boutons droit et gauche de la souris enfoncés et faites glisser la ligne vers sa nouvelle position. Cette fonction est disponible pour les outils de courbe suivants : **Main levée**, **Ligne multipoints** et **Ligne à 2 points**.

Pour fermer une courbe ouverte, vous pouvez cliquer sur **Objet** ► **Joindre courbes**. La distance entre les point de départ et le point de fin d'une courbe ouverte ne devrait pas dépasser la valeur **Tolérance d'espacement** dans le menu fixe **Joindre courbes**.


Pour tracer une ligne courbe en spécifiant sa largeur et sa hauteur

- 1 Cliquez sur l'outil **Courbe par 3 points** .
- 2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la **courbe** commence, puis faites glisser la souris jusqu'à l'endroit où vous voulez qu'elle se termine.
Les positions de départ et de fin apparaissent dans la barre d'état.
- 3 Relâchez le bouton de la souris, puis cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le sommet de la courbe.
Au fur et à mesure que vous placez le sommet, la longueur du segment apparaît dans la barre d'état.




Pour repositionner une ligne courbe pendant le tracé, maintenez les boutons droit et gauche de la souris enfoncés et faites glisser la ligne vers sa nouvelle position.

Pour tracer une B-spline

- 1 Cliquez sur l'outil **B-Spline** .
- 2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer la ligne.
- 3 Cliquez pour définir autant de points de contrôle que nécessaires pour former la ligne.
Les points de contrôle sont par défaut flottants, mais vous pouvez les fixer sur la ligne en appuyant sur la touche **V** pendant que vous cliquez.
- 4 Cliquez deux fois pour terminer la ligne.
Un appui sur la touche **Échap** annule la ligne au lieu de la terminer.



Vous pouvez également

Remodeler la ligne à l'aide de points de contrôle



Sélectionnez la ligne avec l'outil **Forme**  et repositionnez les points de contrôle afin de remodeler la ligne.

Vous pouvez également


Rendre un point de contrôle flottant

Sélectionnez la ligne avec l'outil **Forme** , cliquez sur un point de contrôle fixe, puis sur le bouton **Point de contrôle flottant**  dans la barre de propriétés.


Fixer un point de contrôle

Sélectionnez la ligne avec l'outil **Forme** , cliquez sur un point de contrôle fixe, puis sur le bouton **Ancrer le point de contrôle**  dans la barre de propriétés.


Ajouter un point de contrôle

Sélectionnez la ligne avec l'outil **Forme** , puis cliquez deux fois le long d'une ligne de contrôle.

Supprimer un point de contrôle

Sélectionnez la ligne avec l'outil **Forme** , puis cliquez deux fois sur le point de contrôle que vous souhaitez supprimer.

Sélectionner plusieurs points de contrôle

Sélectionnez la ligne avec l'outil **Forme** , et maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous cliquez sur les points de contrôle que vous souhaitez sélectionner.



Si vous ajoutez une B-spline en sélectionnant le premier ou le dernier point de contrôle, le point de contrôle fixe devient automatiquement flottant lorsque vous tracez la nouvelle partie de la ligne.




Vous pouvez convertir un point de contrôle flottant en point de contrôle fixe ou inversement en maintenant la touche **V** enfoncée alors que vous cliquez sur le point de contrôle à l'aide de l'outil **Forme**.

Vous pouvez également ajouter des points de contrôle pendant le tracé d'une B-spline en appuyant sur la **barre d'espacement** au lieu de cliquer.

Pour convertir une ligne B-spline en courbe et la remodeler à l'aide de ses points nodaux, vous pouvez sélectionner **Objet ► Conversion en courbes**. Après la conversion d'une ligne, vous ne pouvez plus la modifier à l'aide des points de contrôle de B-spline.

Pour tracer une ligne prédéfinie


- 1 Cliquez sur l'outil **Motif linéaire prédéfini** .
- 2 Sélectionnez une ligne prédéfinie dans la zone de liste **Coup de pinceau préréglé**.
- 3 Faites glisser la souris pour donner à la ligne la forme souhaitée.

Pour définir l'épaisseur de la ligne, entrez une valeur dans la zone **Largeur du trait** de la barre de propriétés.

Pour masquer le périmètre de sélection lors de l'utilisation des outils Courbe ou Motif linéaire

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'un des outils suivants :
 - Main levée
 - Ligne à 2 points

- courbe de Bézier
- Plume
- B-spline
- Ligne multipoints
- Courbe par 3 points
- un outil Motif linéaire

2 Cliquez sur le bouton **Périmètre de sélection**  dans la barre de propriétés.



Si vous masquez le périmètre de sélection lors de l'utilisation d'un outil de courbe, il reste masqué pour tous les outils de courbe. Par exemple, si vous masquez le périmètre de sélection lorsque vous utilisez l'outil **Main levée**, celui-ci reste masqué lorsque vous basculez vers l'outil **Bézier**.



Il est également possible de masquer le périmètre de sélection lorsque vous utilisez les outils de courbe en cliquant sur **Outils** ► **Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage** et cochez la case **Masquer le périmètre de sélection pour les outils de courbe**.

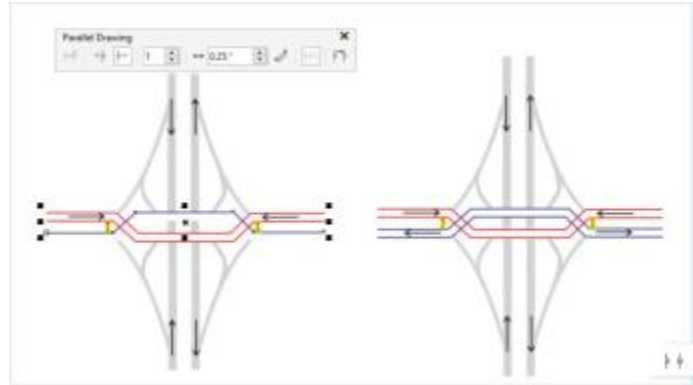
Dessin parallèle

Pour accélérer la création des graphiques techniques de tous types, du schéma de câblage à la conception architecturale, Corel DESIGNER propose désormais le mode Dessin parallèle. Ce mode vous permet de tracer plusieurs courbes parallèles simultanément tout en contrôlant la distance qui les sépare. Vous pouvez par ailleurs définir la distance entre la ligne d'origine et la parallèle en choisissant une valeur ou en faisant glisser la ligne dans le document.

Corel DESIGNER vous permet de créer une ou plusieurs lignes parallèles et de les prévisualiser à mesure que vous dessinez. Vous pouvez aussi ajouter d'autres lignes parallèles à une ligne existante.





De gauche à droite : Dessin parallèle réalisé à l'aide de l'outil Ligne à 2 points, Courbe par 3 points et Plume




Vous pouvez tracer plusieurs courbes parallèles simultanément.

Pour tracer des lignes parallèles


- 1 Cliquez sur un outil Courbe.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Dessin parallèle** .
- 3 Dans la barre d'outils **Dessin parallèle**, cliquez sur le bouton **Lignes parallèles** .
- 4 Tracez une ligne.

Vous pouvez également

Ajouter une ligne parallèle à gauche de la ligne d'origine

Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Lignes parallèles à gauche** .

Ajouter une ligne parallèle à droite de la ligne d'origine


Cliquez sur le bouton **Lignes parallèles à droite** .

Définir le nombre de lignes parallèles à ajouter

Entrez une valeur dans la zone **Nombre de lignes**.

Définir la distance entre la ligne d'origine et la ligne parallèle

Entrez une valeur dans la zone **Distance**.

Pour définir la distance, vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Définir la distance interactivement**  puis faire glisser la souris dans la fenêtre de dessin.

Prévisualiser une ligne parallèle pendant le tracé

Cliquez sur le bouton **Aperçu des lignes** .



Pour afficher la barre d'outils **Dessin parallèle**, vous pouvez également cliquer sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Dessin parallèle**.

Pour ajouter une ligne parallèle à une ligne existante

- 1 Cliquez sur une ligne à l'aide de l'outil **Sélecteur**.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Dessin parallèle**.

3 Dans la barre d'outils **Dessin parallèle**, définissez les paramètres souhaités.

4 Cliquez sur le bouton **Créer depuis existant** .

Fermeture de plusieurs segments de ligne

La commande **Objet** ► **Joindre courbes** vous permet de créer un objet fermé à partir de **segments** de lignes en sélectionnant les lignes à joindre et la forme de la ligne de connexion.

Pour joindre des lignes, utilisez les **points nodaux** les plus proches entre les lignes. La ligne de connexion peut être droite ou courbe. Il est également possible de joindre des lignes en utilisant leurs points nodaux de départ et de fin. Le point nodal de fin de la première ligne sélectionnée est directement connecté au point nodal de début de la ligne sélectionnée la plus proche. Les lignes jointes adoptent les propriétés de la première ligne sélectionnée. Pour plus d'informations sur la fermeture de plusieurs segments de ligne, reportez-vous à la section « **Pour joindre des courbes** » à la page 227.

Tracé de légendes

Les légendes sont des lignes qui identifient les **objets** d'un dessin. Vous pouvez choisir parmi différentes fins de ligne, y compris des pointes de flèche et d'autres styles. Les légendes peuvent avoir un, deux ou trois segments de ligne avant le texte.

Vous pouvez utiliser plusieurs styles pour le texte de légendes dans un dessin.

forme de légendes

Exemple

Aucun



boîte



Ligne (encadré)



Verticale et rectangle



Cercle



Carré



Cercle et carré



Triangle

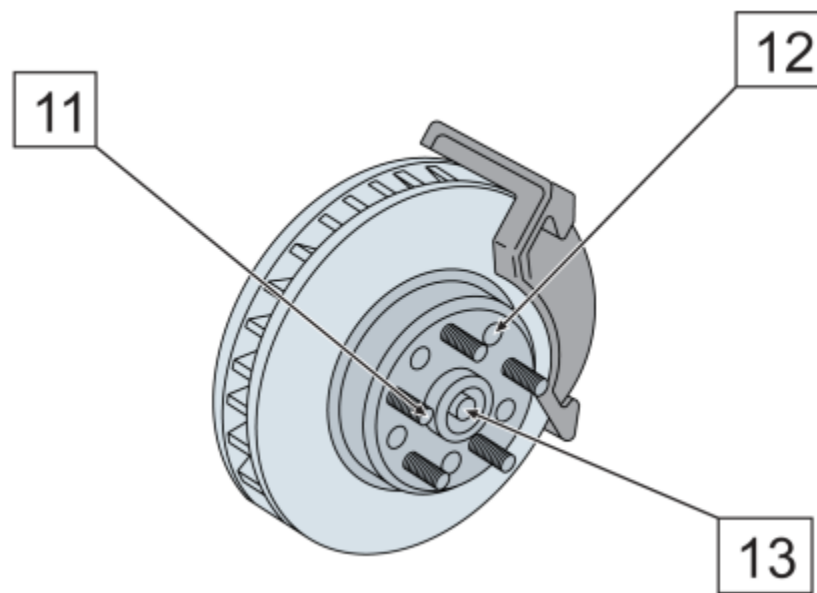


Vous pouvez améliorer les légendes de plusieurs manières. Par exemple, vous pouvez changer l'épaisseur et la couleur de la ligne, et ajuster l'espace entre la ligne et le texte.

L'option par défaut du texte de la légende vous permet de saisir du texte après avoir tracé la légende. Vous pouvez également insérer du texte depuis le [Presse-papiers](#) ou depuis les propriétés de l'objet, ou encore ajouter une valeur et l'augmenter à mesure que vous ajoutez des légendes. Pour plus d'informations sur les propriétés des objets, reportez-vous à la section « [Gestion et suivi des projets](#) » à la page 371.

Vous pouvez lier une légende à son objet source en faisant magnétiser la pointe de flèche de la légende à un point d'attraction. Les légendes liées, également appelées « légendes de connexion », sont attachées aux objets source de la même manière que les lignes de connexion. Lorsque vous déplacez l'objet source, la légende liée se déplace avec elle. Vous pouvez spécifier la manière dont les légendes liées suivent l'objet, à savoir que vous pouvez ajuster la longueur de la ligne de référence, laissant en place le texte de la légende, ou encore faire déplacer à la fois la ligne de référence et le texte de légende, préservant l'apparence du groupe de légende. Vous pouvez, à tout moment, rompre le lien entre une légende et son objet source à tout moment.

De même, il est possible d'ajouter un halo derrière la légende. Un halo est un masque derrière la ligne de référence qui améliore la visibilité de cette ligne lorsqu'elle est au premier plan d'un autre objet. Les halos sont généralement de la même couleur que la page, mais vous pouvez choisir la couleur.

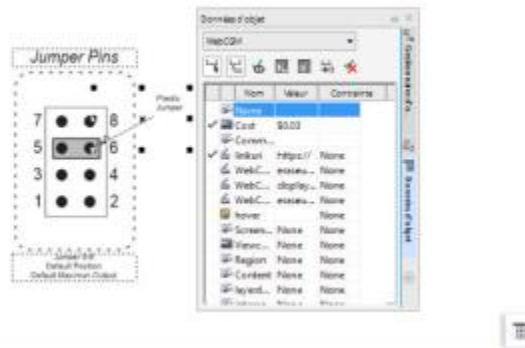


Des halos blancs sont appliqués aux légendes pour pouvoir aisément les distinguer des objets sous-jacents.

Les légendes sont ajoutées sous forme de groupes liés. Vous pouvez scinder la légende si nécessaire.

Si vos dessins sont utilisés dans des manuels techniques interactifs électroniques (IETM), vous pouvez désormais inclure encore plus d'informations dans ces fichiers. Lorsque vous restituez un dessin dans un fichier CGM v4, Corel DESIGNER vous permet d'ajouter manuellement des zones actives dans une forme de légende, ce qui les rend réactives lorsque l'utilisateur les survole avec la souris ou clique sur leur entrée. Le menu fixe **Gestionnaire de données d'objet** vous permet de lier une forme de légende à une page Web, d'accéder à une section donnée dans un autre fichier propre à cette forme ou encore d'afficher une info-bulle. Par exemple, vous pouvez relier une partie de la conception à un catalogue d'éléments en ligne pour ensuite accéder instantanément aux informations les plus récentes, telles que le prix et la disponibilité.




Il est possible d'en modifier les propriétés par défaut, telles que le style de légende, l'intervalle des légendes et la justification du halo, à partir du menu fixe **Styles d'objets** (Fenêtre ► **Styles d'objets**). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour modifier les propriétés d'objet par défaut](#) » à la page 630.



Vous pouvez ajouter des zones actives aux formes de légende.

Pour tracer une légende

1 Cliquez sur l'un des outils suivants :

- Ligne de légende à 1 segment 
- Ligne de légende à 2 segments 
- Ligne de légende à 3 segments 

2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer la pointe de flèche, puis faites glisser le curseur jusqu'à l'endroit où le premier segment doit se terminer.

3 Cliquez pour terminer chaque segment de ligne.

4 Ajoutez le texte de légende.

Vous pouvez également

Modifier le style de la légende

Sélectionnez une ligne de légende et choisissez un style dans la zone **Début pointe de flèche** de la barre de propriétés.

Changer le style de police

Sélectionnez un style dans la zone **Style de ligne** de la barre de propriétés.



Changer la distance entre la ligne d'étiquette et le texte de la légende


Entrez une valeur dans la zone **Écart** de la barre de propriétés.

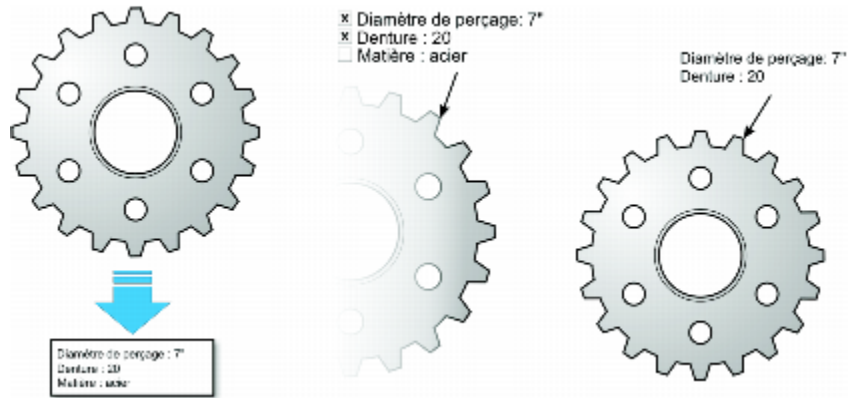
Pour choisir une option de texte de légende

1 Cliquez sur un outil Légende, puis sur le bouton **Source de texte**  dans la barre de propriétés.

2 Activez l'une des options suivantes :





-  **Interactif** : vous permet de saisir du texte à la fin de la ligne de légende
-  **Presse-papiers** : colle le texte du Presse-papiers dans la légende.

-  **Propriété d'objet** : ajoute la propriété que vous choisissez à l'objet, par exemple son nom, sa légende. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour dessiner une légende affichant les propriétés de l'objet » à la page 167.
- **1 + Incrément** : ajoute une valeur numérique à la légende. La valeur augmente par incrément lorsque vous ajoutez des légendes, mais vous pouvez spécifier la valeur de début et le montant d'incrément à chaque ajout. Les valeurs d'incrément que vous définissez s'appliquent uniquement au dessin actif.



Si des propriétés sont associées à un objet, vous pouvez les afficher dans des légendes.


Pour tracer une légende associée

- 1 Cliquez sur l'un des outils suivants :
 - Ligne de légende à 1 segment 
 - Ligne de légende à 2 segments 
 - Ligne de légende à 3 segments 
- 2 Cliquez sur le bouton **Lier la légende**  dans la barre de propriétés, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Changer la ligne de référence** : ajuste la longueur de la ligne de référence, laissant en place le texte de la légende
 - **Déplacer la légende associée** : déplace la ligne de référence et le texte de la légende en même temps que l'objet
- 3 Pointez à l'endroit où vous souhaitez placer la pointe de flèche, cliquez dessus lorsqu'un indicateur de source d'attraction apparaît et faites glisser le pointeur à l'endroit où le premier segment de ligne doit se terminer.
- 4 Cliquez pour terminer chaque segment de ligne.
- 5 Ajoutez le texte de légende.




Les liens entre les légendes et les objets ne sont pas conservés lorsqu'un dessin est enregistré dans Corel DESIGNER X5 ou dans une version antérieure.




Pour rompre le lien entre une légende et un objet, cliquez sur le bouton **Lier la légende**  dans la barre de propriétés et choisissez **Rompre la liaison de légende**. Vous pouvez également cliquer droit sur la légende et sélectionner **Rompre la liaison de légende** dans le menu contextuel.

Pour dessiner une légende affichant les propriétés de l'objet



- 1 Cliquez sur un outil **Légende** dans la boîte à outils, puis sur le bouton **Source de texte**  dans la barre de propriétés.

- 2 Activez l'option **Propriétés d'objet**.
- 3 À l'aide d'un outil de légende, dessinez une légende.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Données de légende**, cochez l'une des cases suivantes :
 - **Inclure le nom du champ** : incorpore le nom du champ (nom ou coût) dans le texte de légende
 - **Maintenir à jour** : actualise automatiquement le texte de légende lorsque les données d'objet sont modifiées et cette option n'est disponible que pour les légendes liées
 - **Appliquer par défaut** : utilise les paramètres actuels dans la boîte de dialogue pour les nouvelles légendes. La boîte de dialogue ne s'affichera pas lorsque vous dessinez d'autres légendes comprenant les données de l'objet.



Vous pouvez modifier la manière dont les données d'objet s'affichent dans une légende en cliquant sur le bouton **Données d'objet de légende** de la  barre de propriétés et en modifiant les paramètres comme vous le voulez.

Pour ajouter un halo à une légende

- 1 Sélectionnez une légende à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Propriétés du halo**  de la barre de propriétés.
- 3 Cochez la case **Options de halo**.
- 4 Modifiez les paramètres suivants selon vos besoins :
 - **Largeur** : vous permet de préciser la largeur du halo sur chaque côté de la ligne
 - **Couleur** : vous permet d'accéder à une palette de couleurs pour changer la couleur du halo ou utiliser la couleur de la page
 - **Opacité** : vous permet de contrôler la transparence du halo et la visibilité des objets sous le halo en indiquant un pourcentage (les valeurs inférieures à 100 permettent la visibilité)
 - **Justification** : vous permet de spécifier la position du halo par rapport à la ligne de légende




Pour supprimer le halo d'une légende, sélectionnez la légende, cliquez sur le bouton **Propriétés de halo** et désactivez la case à cocher **Options de halo**.

Pour scinder une légende

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la légende, puis cliquez sur **Scinder la légende**.

Pour ajouter une zone active dans une légende

- 1 Sélectionnez une légende à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de données d'objet**.
- 3 Sélectionnez **WebCGM** dans la zone de liste.
- 4 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter un lien vers un site Web	Cochez la case située à gauche du champ de données Linkuri , puis entrez une adresse URL dans la colonne Valeur par défaut . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section linkuri

Pour

Ajouter une info-bulle

Procédez comme suit

Cochez la case située à gauche du champ de données **Info-bulle**, puis entrez le texte de l'info-bulle dans la colonne **Valeur par défaut**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section [screentip](#)

Afficher les coordonnées X et Y de la légende

Cochez la case située à gauche du champ de données **Forme**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section [region](#)

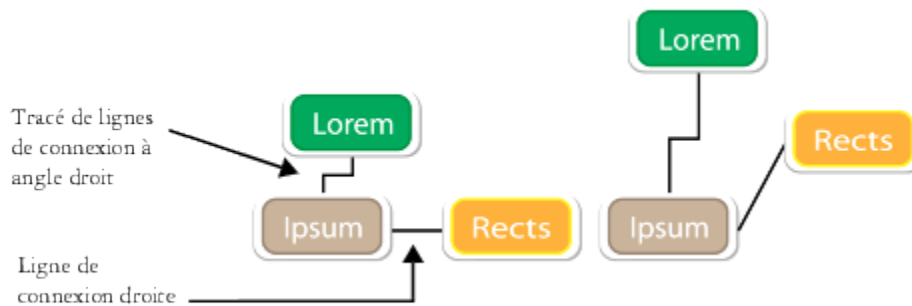


Pour plus d'informations sur l'application de données CGM aux objets, reportez-vous à la section « [Application de données CGM aux objets](#) » à la page 374.

Tracé de lignes de connexion

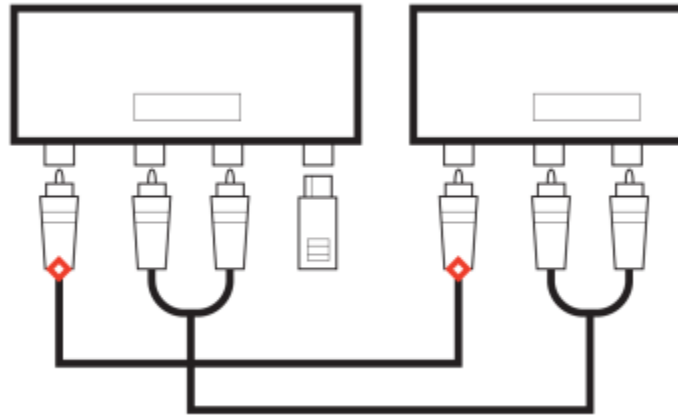
Vous pouvez tracer des lignes de connexion, appelées également « lignes de flux » dans des organigrammes et des schémas de câblage pour lier des formes et présenter les liens entre les différents éléments du dessin. Lorsque vous joignez une ligne de connexion à un **objet**, elle reste jointe à l'objet même si vous le déplacez. Vous pouvez également laisser une extrémité de ligne de connexion non jointe à aucun objet ou ajouter des pointes de flèche aux lignes de connexion afin d'indiquer l'orientation du flux. Pour plus d'informations sur le tracé de formes d'organigramme, reportez-vous à la section « [Tracé de formes prédéfinies](#) » à la page 210.

Il existe plusieurs types de lignes de connexion. Outre les lignes droites, vous pouvez tracer des lignes de connexion à angle droit qui créent automatiquement des angles droits lorsque vous les tracez. Vous pouvez choisir l'outil **Ligne de connexion à angle droit** qui trace un angle droit avec un coin aigu ou l'outil **Ligne de connexion à angle droit arrondi** qui trace un coin arrondi. Vous pouvez également tracer des lignes de connexion courbes en utilisant l'outil **Connecteur B-Spline** ou **Connecteur en courbe Bézier**.



Exemples de lignes de connexion

Les lignes de connexion sont jointes aux objets par des points d'ancrage. Par défaut, chaque objet comprend quatre points d'ancrage, situés sur les côtés supérieur, inférieur, gauche et droit de l'objet. Chaque point d'ancrage apparaît sous la forme d'un petit losange rouge sur l'objet. Vous pouvez déplacer un point d'ancrage le long du bord d'un objet ou dans une zone à l'intérieur ou à l'extérieur de l'objet. Il est enfin possible d'ajouter un point d'ancrage à un objet.



Les points d'ancrage apparaissent sous la forme de losanges rouges.


Lorsque vous déplacez un objet dans un dessin, la ligne de connexion est attirée par le point d'ancrage disponible le plus proche. Lorsque vous ajoutez un point d'ancrage à un objet, il n'est plus disponible en tant que point d'attraction magnétique pour les lignes de connexion. Cependant, vous pouvez définir une propriété sur le point d'ancrage pour qu'il soit disponible en tant que point d'attraction magnétique.

Vous pouvez définir un objet pour qu'il rejette les lignes de connexion à angle droit, à angle droit arrondi et de B-spline. Si l'objet se trouve sur l'itinéraire d'une ligne de connexion, cette dernière l'entoure. Si l'itinéraire de la ligne de connexion traverse l'objet, la ligne de connexion traverse l'objet. Les lignes de connexion de ligne droite et de courbe de Bézier ne peuvent pas entourer les objets.

Il est possible d'ajouter des halos aux lignes de connexion. Un halo est un masque derrière la ligne de connexion qui améliore la visibilité de cette ligne lorsqu'elle est au premier plan d'un autre objet. Les halos sont généralement de la même couleur que la page, mais vous pouvez choisir la couleur.



Vous pouvez également convertir des lignes de connexion en courbes. Lorsque vous convertissez une ligne de connexion en courbe, le libellé de texte joint se change en objet texte artistique.

Pour tracer une ligne de connexion droite



- 1 Cliquez sur l'outil **Connecteur de ligne droite** .
- 2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la ligne commence, puis faites glisser la souris vers l'endroit où la ligne doit se terminer.

Vous pouvez également

Tracer une ligne de connexion à angle droit

Cliquez sur l'outil **Connecteur à angle droit** ou  l'outil **Connecteur rond à angle droit** . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la ligne commence, puis faites glisser la souris vers l'endroit où la ligne doit se terminer.

Tracer une ligne de connexion courbe

Cliquez sur l'outil **Connecteur B-spline**  ou l'outil **Connecteur en courbe Bézier** . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la ligne commence, puis faites glisser la souris vers l'endroit où la ligne doit se terminer. Pour modifier la forme de la ligne, changez la position des points de contrôle.



Après avoir attiré une ligne de connexion à un point d'ancrage d'un objet, la ligne de connexion restera toujours attirée par ce point d'ancrage, même si vous déplacez l'objet dans le dessin. Pour que la ligne se connecte au point d'ancrage disponible le plus proche lorsque vous déplacez l'objet, relâchez le bouton de la souris de manière à terminer la ligne de connexion à l'intérieur de l'objet lorsque vous tracez la ligne.

Pour changer l'orientation d'une ligne de connexion

- 1 Cliquez sur l'outil **Modifier le point d'ancrage**
- 2 Cliquez sur le point d'ancrage depuis lequel vous souhaitez changer l'orientation de la ligne de connexion.
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Ajuster l'orientation du point d'ancrage**
- 4 Dans la zone **Orientation du point d'ancrage**, entrez l'une des valeurs suivantes :
 - **0** : dirige la ligne de connexion vers la droite
 - **90** : dirige la ligne de connexion vers le haut
 - **180** : dirige la ligne de connexion vers la gauche
 - **270** : dirige la ligne de connexion vers le bas



Vous ne pouvez changer l'orientation que des lignes de connexion à angle droit et des courbes de Bézier.

Pour ajouter un point d'ancrage à un objet

- 1 Cliquez sur l'outil **Modifier le point d'ancrage**
- 2 Cliquez deux fois sur un objet pour ajouter un point d'ancrage.



Par défaut, les points d'ancrage que vous ajoutez à un objet ne sont pas disponibles en tant que points magnétiques pour une ligne de connexion lorsque vous déplacez l'objet dans le dessin. Pour qu'un point d'ancrage devienne un point d'échange, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Modifier l'ancrage**, puis cliquez sur le bouton **Ancrage automatique** dans la barre de propriétés.

Par défaut, la position du point d'ancrage est calculée par rapport à son emplacement sur la page. Vous pouvez définir la position du point d'ancrage par rapport à l'objet auquel il est joint, ce qui est particulièrement utile si vous souhaitez définir des points d'ancrage de même position relative dans plusieurs objets. Pour définir la position du point d'ancrage par rapport à l'objet, sélectionnez le point d'ancrage à l'aide de l'outil **Modifier l'ancrage** Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Par rapport à l'objet** , puis saisissez les coordonnées dans la zone **Position d'ancrage**.


Pour déplacer ou supprimer un point d'ancrage

Pour	Procédez comme suit
Déplacer le point d'ancrage le long du périmètre d'un objet	Faites glisser le point d'ancrage vers un autre point du périmètre.
Déplacer le point d'ancrage vers le milieu d'un objet	Faites glisser le point d'ancrage vers un point à l'intérieur de l'objet.


Pour

Procédez comme suit

Supprimer un point d'ancrage

Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Supprimer l'ancrage** .

Pour définir une ligne de connexion autour des objets

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez l'objet auquel la ligne de connexion est jointe.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'onglet **Résumé**.
- 4 Cochez la case **Habiller la ligne de connexion**.

Pour convertir une ligne de connexion en courbe

- 1 Sélectionnez la ligne de connexion et les objets auxquels elle est jointe.
- 2 Cliquez droit, puis sur **Convertir en courbes**.



Vous pouvez également convertir une courbe ou une forme, par exemple un rectangle ou une ellipse, en ligne de connexion en cliquant sur **Objet** ► **Convertir en connecteur**.



Pour ajouter un libellé de texte à une ligne de connexion

- 1 Sélectionnez un outil **Connecteur**.
- 2 Cliquez deux fois sur la ligne de connexion.
Un curseur de texte apparaît.
- 3 Entrez le texte.




Lorsque vous déplacez la ligne de connexion, le libellé de texte reste joint à la ligne.

Pour ajouter un halo à une ligne de connexion

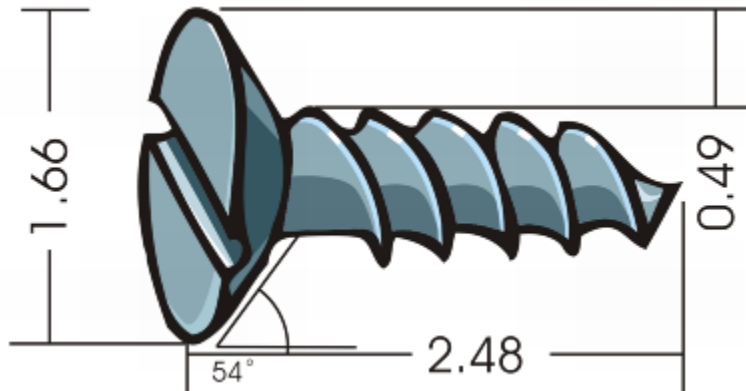
- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez la ligne de connexion.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le menu contextuel **Propriétés du halo** .
- 3 Cochez la case **Options de halo**.
- 4 Modifiez les paramètres suivants selon vos besoins :
 - **Largeur** : vous permet de préciser la largeur du halo sur chaque côté de la ligne
 - **Couleur** : vous permet d'accéder à une palette de couleurs pour changer la couleur du halo ou utiliser la couleur de la page
 - **Opacité** : vous permet de contrôler la transparence du halo et la visibilité des objets sous le halo en indiquant un pourcentage (les valeurs inférieures à 100 permettent la visibilité)



Pour retirer un halo d'une ligne, sélectionnez cette ligne, cliquez sur le bouton **Propriétés de halo** , puis désactivez la case à cocher **Options de halo**.

Tracé de lignes de cote

Vous pouvez tracer des [lignes de cote](#) pour indiquer les mesures des objets d'un dessin telles que la longueur, la largeur, la profondeur et la distance.

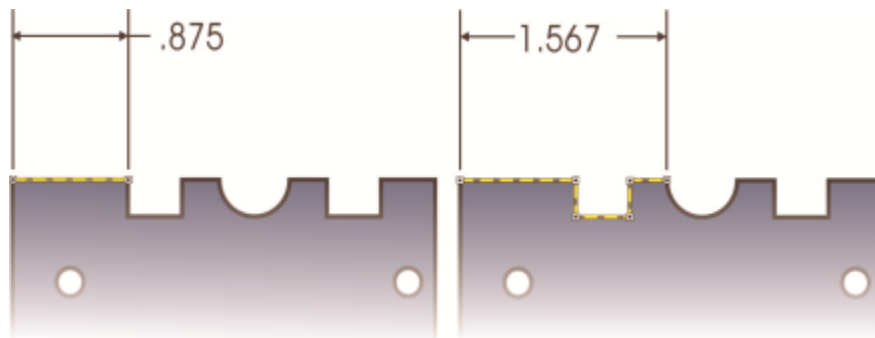


Les lignes de cote peuvent indiquer les mesures des objets d'un dessin.

Exemples de lignes de cote

Vous pouvez ajouter plusieurs types de lignes de cote :

- Lignes de cote verticales ou horizontales : mesurent la distance verticale (le long de l'axe y) ou horizontale (le long de l'axe x) entre deux [points nodaux](#)
- lignes de cote parallèle : mesurent la distance réelle entre deux points nodaux
- lignes de cote angulaires : mesurent les angles
- lignes de cote de segment : mesurent la distance linéaire entre les points nodaux d'extrémité d'un segment ou la distance linéaire entre les deux points nodaux les plus éloignés dans plusieurs segments. Les lignes de cote de segment peuvent également mesurer des segments successifs sélectionnés.
- lignes de cote radiales ou diamétrique : mesurent le rayon ou le diamètre d'un cercle ou d'un cercle partiel.



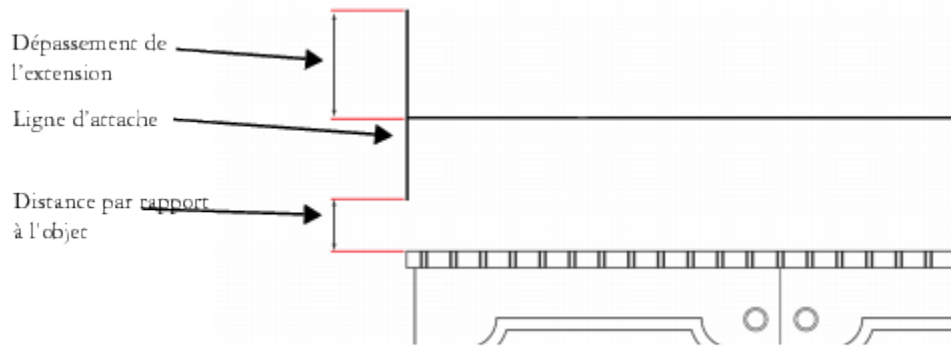
Vous pouvez mesurer la distance entre les points nodaux d'extrémité d'un segment (à gauche) ou entre les deux points nodaux les plus éloignés dans plusieurs segments (à droite).

Les lignes de cote ne peuvent pas être utilisées pour mesurer la longueur des lignes courbes, mais vous pouvez facilement visualiser la longueur d'une courbe dans le menu fixe **Gestionnaire des propriétés**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour afficher les propriétés d'une courbe](#) » à la page 216.

Modification des lignes de cote

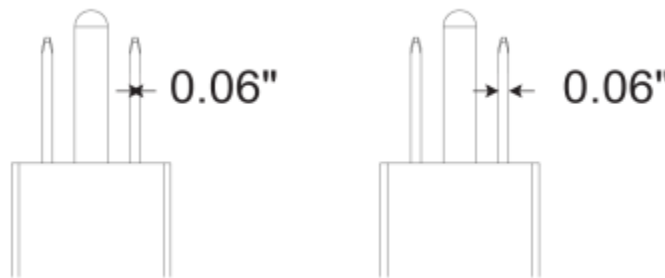
Si l'aspect et la position des lignes que vous avez ajoutées ne vous conviennent pas, vous pouvez les modifier. Vous pouvez définir l'affichage des lignes et du texte de cote. Vous pouvez par exemple choisir l'unité de mesure, indiquer la position et la police des unités de cote, et

ajouter un préfixe ou un suffixe au texte de cote. Vous pouvez également personnaliser les lignes d'attache sur lesquelles s'appuient les lignes de cote. Vous pouvez indiquer la distance entre les lignes d'attache et l'objet mesuré, ainsi que la longueur du dépassement de l'extension. Le dépassement de l'extension est la partie de la ligne d'attache comprise entre les flèches d'orientation.



Par défaut, le texte de cote est dynamique. Si vous redimensionnez l'objet auquel une ligne de cote est jointe, le texte de cote est mis automatiquement à jour pour afficher la nouvelle taille. Vous pouvez néanmoins rendre le texte de cote statique si nécessaire.



Lorsqu'une ligne de cote est si courte que ses flèches se superposent, l'application les place automatiquement à l'extérieur des lignes de référence.




Les flèches sont inversées lorsqu'une cote est trop petite.

Vous pouvez rompre le lien entre une ligne de cote et l'objet auquel elle est jointe. Cette fonction peut s'avérer utile si vous souhaitez manipuler la ligne de cote indépendamment de l'objet.


Pour tracer une ligne de cote verticale, horizontale ou parallèle

- 1 Cliquez sur l'outil Cote horizontale ou verticale  ou l'outil Cote parallèle .
- 2 Cliquez pour placer le point de début et faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez placer le point de fin de la ligne de cote.
- 3 Déplacez le pointeur pour positionner la ligne de cote et cliquez pour mettre en place le texte de cote.
Par défaut, le texte de cote est centré sur la ligne de cote.

Pour tracer une ligne de cote angulaire


- 1 Cliquez sur l'outil Cote angulaire .
- 2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que les deux lignes de mesure de l'angle se croisent, puis faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez que la première ligne se termine.
- 3 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la seconde ligne se termine.
- 4 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que le libellé de l'angle apparaisse.

Pour tracer une ligne de cote de segment


- 1 Cliquez sur l'outil **Cote de segment** .
- 2 Cliquez sur le segment que vous souhaitez mesurer.
- 3 Placez le pointeur à l'endroit où vous souhaitez positionner la **ligne de cote** et cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez placer le texte de cote.

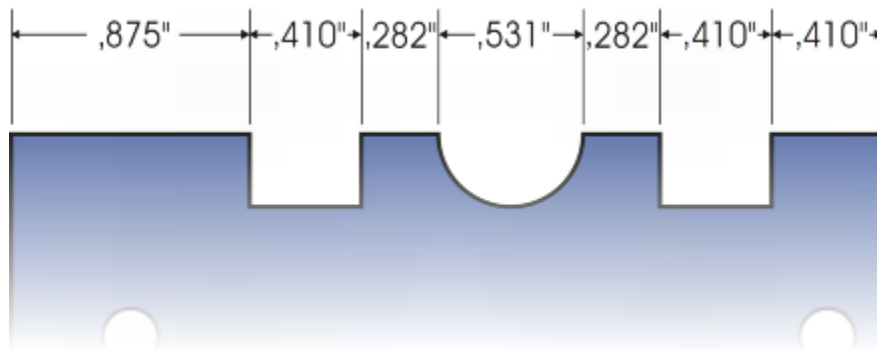
Vous pouvez également

Mesurer la distance entre les deux points nodaux les plus distants dans plusieurs segments

Cliquez sur l'outil **Cote de segment** , sélectionnez les segments à l'aide d'une zone de sélection, faites glisser le pointeur pour positionner la ligne de cote, puis cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le texte de cote.



Mesurer automatiquement des segments successifs

Cliquez sur le bouton **Cotation successive automatique**  dans la barre de propriétés, puis sélectionnez les segments que vous souhaitez mesurer à l'aide d'une zone de sélection. Déplacez le pointeur pour positionner la ligne de cote et cliquez à l'endroit où vous voulez placer le texte de cote.



Les lignes de cote de segment peuvent être appliquées automatiquement à des segments successifs sélectionnés.

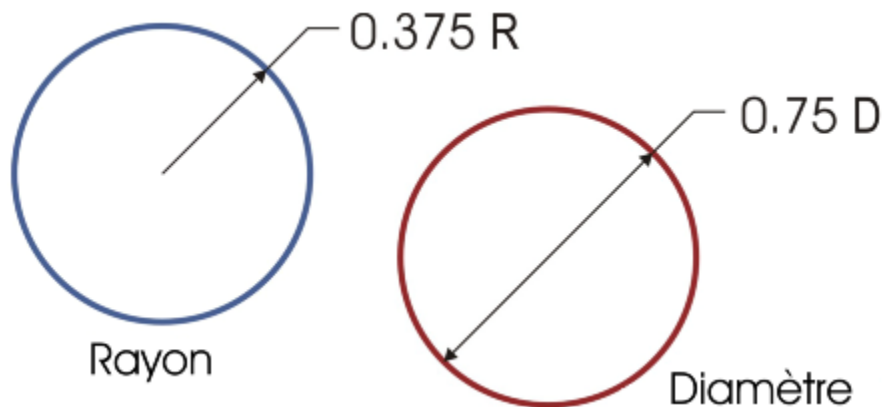
Pour tracer une ligne de cote radiale ou diamétrique

- 1 Cliquez sur l'outil **Cote rayon**  ou **Cote diamètre** .
- 2 Cliquez sur un cercle ou un arc de cercle, puis faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où la ligne doit changer d'orientation. Vous pouvez maintenir la touche de contrainte enfoncée tout en faisant glisser le pointeur afin de limiter la ligne de référence à l'angle de contrainte actuel.
- 3 Déplacez le pointeur, puis cliquez pour placer le texte de cote.

Pour ajouter un symbole au texte de cote, choisissez un symbole dans la zone de liste **Symbole de cote** de la barre de propriétés.



Si vous transformez un cercle en ellipse après avoir appliqué une **ligne de cote** radiale ou diamétrique, la mesure de cote n'apparaît pas. Lorsque vous retransformez l'ellipse en cercle, la mesure correcte apparaît.



Exemples de lignes de cote radiale et diamétrique

Pour modifier une ligne de cote




- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, sélectionnez une **ligne de cote**.
- 2 Cliquez sur une rubrique du tableau ci-dessous pour vous aider dans votre travail.

Pour	Reportez-vous à la section...
Modifier l'affichage des unités de cote	« Pour définir l'affichage des unités de cote » à la page 176
Modifier la distance entre les lignes d'attache et l'objet, ou la longueur du dépassement de l'extension	« Pour personnaliser les lignes d'attache » à la page 177
Modifier la couleur des lignes de cote et d'autres paramètres de ligne	« Pour définir des paramètres de lignes et de contours » à la page 180



Pour définir l'affichage des unités de cote

- 1 Sélectionnez une **ligne de cote**.
- 2 Dans la barre de propriétés, choisissez des options dans les zones de liste suivantes :
 - **Style de cote** : permet de choisir des unités de cote fractionnelles, décimales ou standard.
 - **Précision des cotes** : permet de choisir le niveau de précision des mesures.
 - **Unités de cote** : permet de choisir une unité de mesure.


Vous pouvez également

Masquer les unités de cote	Cliquez sur le bouton Afficher les unités  .
Spécifier la position des unités de cote	Cliquez sur le bouton Position du texte  de la barre de propriétés, puis sur une position de texte.
Modifier la taille en points et la police des unités de cote	Sélectionnez le texte de cote à l'aide de l'outil Sélecteur  . Dans la barre de propriétés, choisissez un style de police dans la zone

Vous pouvez également

Définir le préfixe ou le suffixe d'un texte de cote	Liste des polices, puis entrez une valeur dans la zone Taille de police .
Masquer ou afficher un zéro de début avec une valeur de cote	Entrez un préfixe ou un suffixe dans la zone Préfixe ou Suffixe de la barre de propriétés. Cliquez sur le bouton Afficher le zéro de début  de la barre de propriétés. Le zéro de début apparaît dans les lignes de cote par défaut.
Rendre un texte de cote statique	Cliquez sur le bouton Cotation dynamique  dans la barre de propriétés. La plupart des contrôles de ligne de cote dans la barre de propriétés deviennent indisponibles. Si vous redimensionnez l'objet auquel une ligne de cote est jointe, le texte de la ligne de cote n'est pas mis à jour.

Pour personnaliser les lignes d'attache

- 1 Sélectionnez une [ligne de cote](#).
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Options de ligne d'attache** .
- 3 Pour indiquer la distance entre les lignes d'attache et l'objet, cochez la case **Distance à partir de l'objet** et entrez une valeur dans la zone **Distance**.
- 4 Pour indiquer la longueur du dépassement de l'extension, cochez la case **Dépassement de l'extension** et entrez une valeur dans la zone **Distance**.

Pour rompre le lien entre un objet et une ligne de cote

- 1 Sélectionnez une [ligne de cote](#).
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Scinder cote**.



Après avoir rompu le lien entre l'objet et la ligne de cote, le texte de cote n'est plus mis à jour automatiquement lorsque vous redimensionnez l'objet.

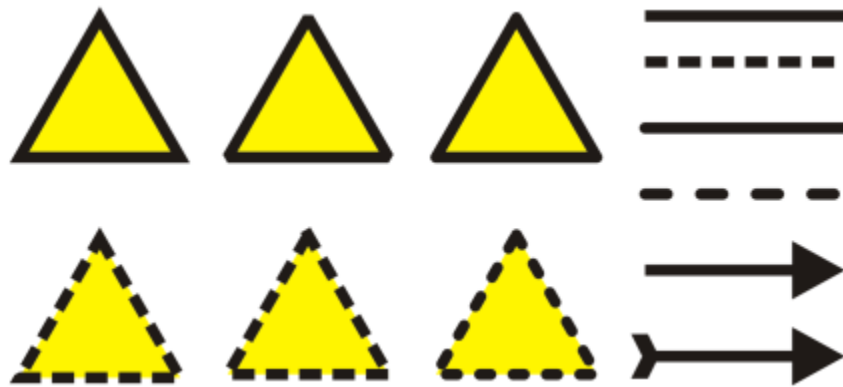
Formatage des lignes et des contours

Les lignes sont traitées comme des contours de formes fermées (par ex., ellipses et polygones). Dans certains programmes, les contours sont appelés coups de pinceau ou lignes épaisses.

Il est possible de changer l'apparence des lignes et des [contours](#). Ainsi, vous pouvez spécifier leur couleur, leur largeur, leur style, la forme des angles et le style de fin. Vous pouvez également supprimer une ligne ou en contour, et créer votre propre ligne ou style de contour.

Angles et extrémités

Vous pouvez également choisir un style de sommet pour spécifier la forme du sommet des lignes, ainsi qu'un style de fin de ligne pour modifier l'aspect des extrémités de lignes.



Différents styles de sommets ont été appliqués aux triangles de la rangée du haut et à ceux de la rangée du bas. Différentes fins de ligne ont été appliquées aux lignes situées dans l'angle supérieur droit. Des pointes de flèche ont été appliquées aux lignées situées dans l'angle inférieur droit.

Pour les lignes et contours en pointillés, l'option **Tirets par défaut** applique des pointillés le long d'une ligne et d'un contour sans aucun réglage pour les angles et l'extrémité. Toutefois, vous pouvez contrôler l'apparence des tirets à l'extrémité et dans les angles à l'aide de deux options supplémentaires. L'option **Aligner les tirets** aligne les pointillés avec l'extrémité et les angles, de sorte qu'il n'y a pas d'espace vide dans les angles ni au début et à la fin d'une ligne ou d'un contour. L'option **Tirets fixes** crée des pointillés de longueur fixe aux extrémités et aux angles.

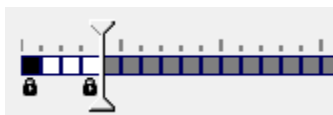
Limite des sommets

Lorsque les lignes d'un objet se rejoignent à angles aigus, vous pouvez définir l'angle limite de leurs sommets afin de déterminer leur forme. Un sommet dont l'angle est supérieur à la limite des sommets est pointu (joint), tandis qu'un sommet dont l'angle est inférieur à cette limite est biseauté (en saillie).

styles de ligne

Vous avez le choix entre différents styles de ligne. Les styles de ligne sont organisés en deux catégories : standard et améliorés.

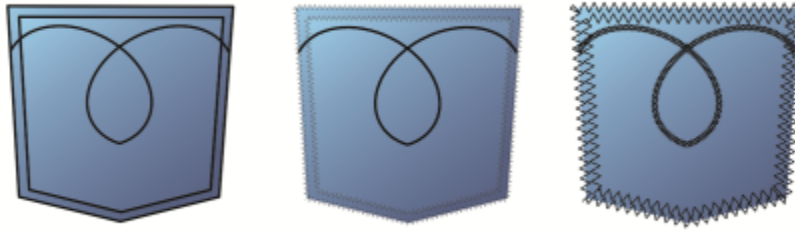
Les styles de ligne standard sont constitués exclusivement de tirets et d'espaces. Les tirets et les espaces varient pour créer des motifs différents. Vous pouvez utiliser un motif prédéfini ou créer un motif personnalisé. Chaque motif de style de ligne est défini par des unités. Il existe cinquante unités : chacune d'elles peut être « activée » (remplie) ou « désactivée » (vide) pour définir un motif contenant un maximum de dix tirets ou espaces. De plus, vous pouvez définir la longueur du motif. Lorsque vous augmentez ou réduisez la longueur du motif, les tirets et les espaces apparaissent plus ou moins longs car vous changez la taille des unités pour les adapter à la longueur de motif définie. La largeur de la ligne n'est pas modifiée si vous changez la longueur du motif.



Dans la boîte de dialogue Modification du style de ligne, chaque case représente une unité qui peut être remplie pour créer un tiret ou laissée vide pour créer un espace. Vous pouvez déplacer le curseur blanc vers la droite afin d'augmenter le nombre d'unités de votre motif.

Les styles de ligne améliorés sont constitués de formes, de zigzags ou de plusieurs lignes pour créer des motifs divers. Vous pouvez modifier un style de ligne amélioré en changeant la largeur des lignes ou celle du motif global.

Lorsque vous appliquez un style de ligne amélioré à un objet avec une surface, la surface est contenue dans le tracé de l'objet, mais pas sur le contour. Par exemple, si vous avez un objet circulaire avec un style de ligne en zigzag, la surface ne se prolonge pas sur les points du zigzag.

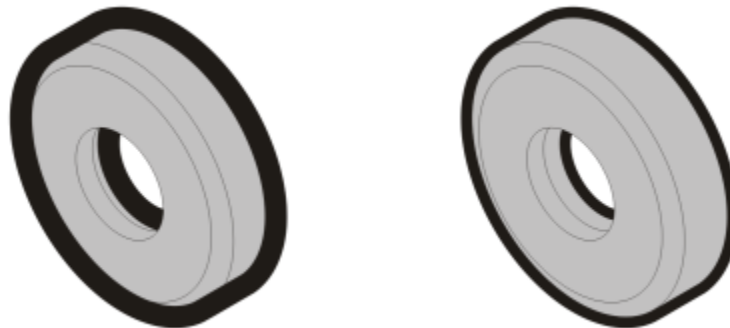


Ces dessins de poche utilisent un style de ligne standard (à gauche), un style de ligne amélioré avec des paramètres de largeur de motif peu élevés (au centre) et un style de ligne amélioré avec des paramètres de largeur de motif plus élevés (à droite). Le remplissage est toujours contenu dans le tracé de l'objet, pas sur le contour de l'objet.

Autres paramètres

De plus, vous pouvez spécifier la position du contour en le plaçant à l'extérieur ou à l'intérieur de l'objet, ou en le centrant de sorte qu'il recouvre de manière égale l'extérieur et l'intérieur de l'objet. L'effet des options de position des contours est plus évident lorsque les contours sont épais.

Le contour créé par un style de ligne standard ou amélioré peut apparaître devant ou derrière une surface. Par exemple, vous souhaitez peut-être que le contour apparaisse derrière une surface pour qu'il s'aligne au contour du bord externe de la surface. Il est par ailleurs possible de lier l'épaisseur du contour à la taille d'un objet, auquel cas toute variation de taille de l'objet se répercute sur l'épaisseur du contour. De plus, vous pouvez régler le contour afin qu'il soit imprimé par-dessus les couleurs sous-jacentes, sans supprimer ces dernières lors de l'impression.




Dans le dessin de gauche, le contour est devant la surface. La largeur du contour étant centrée sur le tracé de l'objet, le contour couvre une partie de la surface de l'objet. Dans le dessin de droite, la largeur du contour est la même, mais le contour a été placé derrière la surface et, par conséquent, s'aligne sur le contour externe de l'objet.

Le programme vous permet également de copier la couleur d'un contour sur d'autres [objets](#) et de convertir des contours en objets pour y ajouter une surface. Pour plus d'informations sur l'ajout de surface à des objets, reportez-vous à la section « [Application de surfaces à des objets](#) » à la page 409.

Pour modifier la couleur d'une ligne ou d'un contour

- 1 Sélectionnez une ligne ou un objet comportant un contour.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur une couleur de la palette affichée à l'écran.

Pour définir des paramètres de lignes et de contours

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour** .
- 3 Dans la zone **Style de motif** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, cochez l'option **Standard** ou **Amélioré**.
- 4 Sélectionnez un style de ligne dans la zone de liste **Motif**.
- 5 Indiquez les paramètres souhaités.

Pour

Procédez comme suit

Changer la couleur de ligne ou de contour




Dans la zone **Contour** choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur.

Changer la largeur de ligne ou de contour

Dans la zone **Contour**, saisissez une valeur dans la zone **Largeur**.

Définir la forme des sommets

Cliquez sur l'un des boutons suivants :




- **Angles à sommet**  : permet de créer des angles pointus
- **Angles arrondis**  : permet de créer des angles arrondis
- **Angles biseautés**  : permet de créer des angles en saillie



Angles de gauche à droite : en pointe, arrondis et biseautés.

Définir l'aspect des fins de lignes des tracés ouverts

Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Extrémité carrée**  : permet de créer des extrémités carrées
- **Extrémité arrondie**  : permet de créer des extrémités arrondies
- **Extrémité carrée étendue**  : permet de créer des extrémités carrées qui étendent la longueur de la ligne





Fins de ligne de gauche à droite : Extrémité carrée, Extrémité carrée étendue et Extrémité arrondie.


Pour

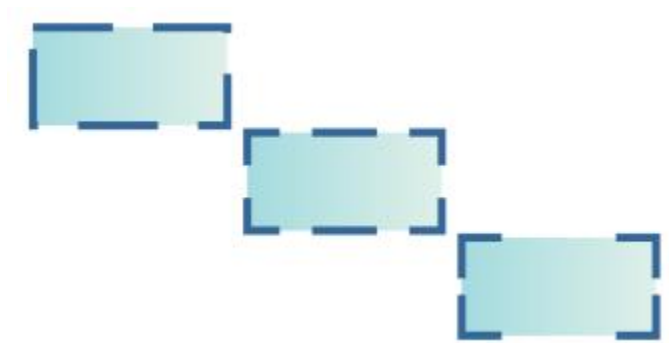
Contrôler les angles et extrémités de lignes et contours en pointillés

Procédez comme suit

Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Bouton **Aligner les tirets**  : aligne les tirets sur les extrémités et les angles des lignes et contours.
- Bouton **Tirets fixes**  : crée des tirets de longueur fixe dans les angles et les extrémités. Ces tirets font la moitié de la longueur du premier tiret de la ligne pointillée.

Astuce : Le bouton **Tirets par défaut**  , activé par défaut, étend de manière régulière les tirets le long de la ligne ou du contour sans aucun réglage.



Options Pointillés du haut vers le bas : Tirets par défaut, Aligner les tirets et Tirets fixes.

Définir l'angle limite des sommets pour les lignes qui se croisent dans des angles aigus



Entrez une valeur dans la zone **Angle limite des sommets**.



Lignes se croisant dans le même angle aigu. À gauche : L'angle est supérieur à la limite des sommets, créant un angle pointu. À droite : L'angle est inférieur à la limite des sommets, créant un angle biseauté.

Spécifier la position du contour

Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Contour extérieur**  : place le contour à l'extérieur de l'objet.
- **Contour centré**  : centre le contour le long du bord de l'objet.

Pour

Changer la longueur d'un motif standard


Changer la largeur d'un motif amélioré

Appliquer un contour derrière la surface d'un objet

Mettre la ligne ou le contour à l'échelle automatiquement si un objet est redimensionné

Régler le contour pour qu'il soit imprimé par-dessus les couleurs sous-jacentes pendant l'impression

Procédez comme suit

- Contour intérieur  : place le contour à l'intérieur de l'objet.

Dans la section **Style de motif**, entrez une valeur dans la zone **Longueur**.

Dans la section **Style de motif**, entrez une valeur dans la zone **Largeur**. La valeur de la largeur du motif doit être supérieure à celle de la largeur du contour.

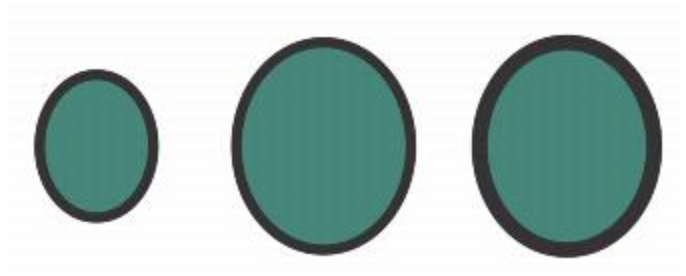
Cochez la case **Derrière la surface**.

Si cette case ne s'affiche pas, cliquez sur la flèche située en bas de la section **Contour**.



La case *Derrière la surface* est décochée (à gauche) et cochée (à droite).

Cochez la case **Mettre à l'échelle avec l'image**.



De gauche à droite : *Objet d'origine* ; *objet mis à l'échelle avec l'option Mettre à l'échelle avec l'objet désactivée* : il n'y a aucun changement d'épaisseur de contour ; *objet mis à l'échelle avec l'option Mettre à l'échelle avec l'objet activée*.

Cochez la case **Surimprimer le contour**.




Si la valeur **Largeur** du motif est trop faible, le motif risque de ne pas apparaître comme vous le souhaitez. Pour que le motif apparaisse sur votre objet, essayez d'augmenter la valeur **Largeur** du motif et de réduire la valeur **Largeur** du contour.




Vous pouvez également définir les paramètres de ligne dans la barre de propriétés ou dans la zone **Contour** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.

Vous pouvez également changer la couleur d'une ligne ou d'un contour en cliquant avec le bouton droit sur un témoin de couleur dans la palette.


Pour modifier un style de ligne standard

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour** .
- 3 Dans la zone **Style de motif**, cochez la case **Standard**.
- 4 Sélectionnez un style de ligne dans la zone de liste **Motif**.
- 5 Cliquez sur **Modifier le style**.
- 6 Suivez les instructions de la boîte de dialogue **Modification du style de ligne** pour modifier le motif.
- 7 Cliquez sur **Remplacer**.

Pour créer un style de ligne standard

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour** .
- 3 Dans la zone **Style de motif**, cochez la case **Standard**.
- 4 Cliquez sur **Modifier le style**.
- 5 Suivez les instructions de la boîte de dialogue **Modification du style de ligne** pour créer un nouveau motif.
- 6 Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour enregistrer votre nouveau motif dans le sélecteur **Motif**.

Pour copier un contour sur un autre objet

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez l'objet dont vous souhaitez copier le contour.
- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet et faites-le glisser sur le deuxième objet.
Un contour bleu du premier objet suit le pointeur vers le deuxième objet.
- 3 Relâchez le bouton de la souris sur le deuxième objet et choisissez **Copier le contour ici**.



Pour plus d'informations sur la copie des propriétés d'objets, reportez-vous à la section « [Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets](#) » à la page 299.

Pour convertir un contour en objet

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Convertir contour en objet**.



Le dessin d'engrenage de gauche a une surface grise et un contour bleu. En convertissant le contour en objet, vous pouvez séparer le nouvel objet (au centre) de l'ancienne forme avec surface (à droite).

Pour supprimer un contour d'un objet

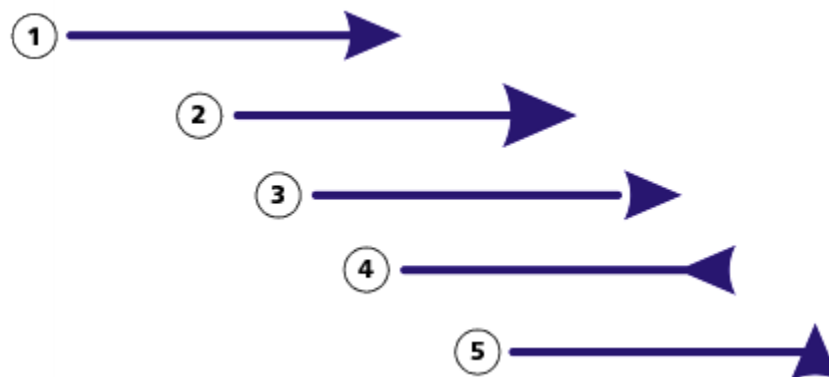
- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Sur la barre de propriétés, choisissez **Aucune** dans la zone de liste **Épaisseur de contour**.



Vous pouvez également supprimer le contour d'un objet en sélectionnant l'objet. Puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'échantillon **Aucune couleur** dans la [palette de couleurs](#).

Ajout de pointes de flèche aux lignes et aux courbes


Les pointes de flèche vous permettent de mettre en valeur les points de début et de fin des lignes et des courbes. Vous pouvez spécifier les attributs d'une pointe de flèche avec précision. Par exemple, vous pouvez définir la taille exacte d'une pointe de flèche, et la décaler ou la faire pivoter selon un degré précis. Vous pouvez également retourner les pointes de flèche verticalement ou horizontalement. Vous pouvez enregistrer les attributs que vous avez spécifiés sous forme de pointes de flèche prédéfinies afin de les réutiliser ultérieurement.



Pointe de flèche sous sa forme d'origine (1), redimensionnée (2), avec un décalage de 60 % le long de l'axe x (3), retournée horizontalement (4) et pivotée à 90 degrés (5).

Vous pouvez modifier les valeurs des pointes de flèche prédéfinies et créer une pointe de flèche prédéfinie à partir d'une pointe existante. Vous pouvez également créer une pointe de flèche prédéfinie à partir d'un objet tel qu'une courbe ou une forme fermée. Lorsqu'une pointe de flèche prédéfinie n'est plus nécessaire, vous pouvez la supprimer.

Pour ajouter une pointe de flèche

- 1 Sélectionnez une ligne ou une courbe.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour** .
- 3 Dans la zone **Pointes de flèche** de la boîte de dialogue, ouvrez le sélecteur **Début pointe de flèche** ou **Fin pointe de flèche**, puis cliquez sur une forme de fin de ligne.

Vous pouvez également



Passer une pointe de flèche d'une extrémité de ligne ou de courbe à une autre Cliquez sur **Options**, puis choisissez **Permuter**.

Supprimer une pointe de flèche d'une ligne ou d'une courbe Cliquez sur **Options**, puis **Permuter les couleurs**.



Vous pouvez également ajouter une pointe de flèche à l'aide du sélecteur **Début pointe de flèche** ou **Fin pointe de flèche** dans la barre de propriétés.

Pour définir les attributs de pointe de flèche d'une ligne ou d'une courbe

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez une ligne ou une courbe ayant une pointe de flèche.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour** .
Si vous souhaitez que les pointes de flèche de début et de fin aient les mêmes taille, décalage, angle de rotation et orientation, cochez la case **Partager les attributs** dans la zone **Pointes de flèche** de la boîte de dialogue **Plume de contour**.
- 3 Dans la zone **Pointes de flèche** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, cliquez sur **Options** en dessous du sélecteur **Début pointe de flèche** ou **Fin pointe de flèche**, et cliquez sur **Attributs**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Attributs de la pointe de flèche**, effectuez l'une des tâches du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Spécifier la taille d'une pointe de flèche	Dans la zone Taille , saisissez une valeur dans la zone Longueur ou Largeur . Pour créer une pointe de flèche non proportionnelle, désactivez la case En proportion .
Décaler une pointe de flèche	Dans la zone Décalage , entrez des valeurs dans les zones X et Y.
Créer une pointe de flèche en miroir	Dans la zone Miroir , cochez la case Horizontalement ou Verticalement .
Faire pivoter une pointe de flèche	Entrez un angle dans la zone Rotation .
Enregistrer les attributs de pointe de flèche personnalisés sous forme de pointe de flèche prédéfinie	Cochez la case Enregistrer en tant que pointe de flèche prédéfinie .

Pour



Procédez comme suit

Vous pouvez également accéder à la nouvelle pointe de flèche prédéfinie grâce aux sélecteurs **Début pointe de flèche** et **Fin pointe de flèche** de la barre de propriétés.



La spécification des attributs d'une pointe de flèche ne change pas la pointe de flèche prédéfinie qui a été appliquée.

Pour modifier une pointe de flèche prédéfinie

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez un objet présentant une pointe de flèche.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour**  .
- 3 Dans la zone **Pointes de flèche** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, cliquez sur **Options**, puis **Édition**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Attributs de la pointe de flèche**, spécifiez les attributs souhaités.

Pour plus d'informations sur les attributs que vous pouvez spécifier, reportez-vous à la section « [Pour définir les attributs de pointe de flèche d'une ligne ou d'une courbe](#) » à la page 185.



Vous pouvez créer une pointe de flèche prédéfinie basée sur une pointe de flèche prédéfinie existante. Dans la zone **Pointes de flèche** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, cliquez sur **Options**, puis **Nouveau**. Indiquez ensuite les attributs de votre choix dans la boîte de dialogue **Attributs de la pointe de flèche**, puis entrez un nom pour la pointe prédéfinie dans la zone **Enregistrer la pointe de flèche**.

Pour supprimer une pointe de flèche prédéfinie, sélectionnez la pointe prédéfinie dans le sélecteur **Début pointe de flèche** ou **Fin pointe de flèche** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, cliquez sur **Options**, puis **Supprimer**.

Pour créer une pointe de flèche prédéfinie à partir d'un objet

- 1 Sélectionnez un objet à utiliser comme pointe de flèche.
- 2 Cliquez sur **Outils** ► **Créer** ► **Pointe de flèche**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Créer une pointe de flèche**, saisissez une valeur dans la zone **Longueur** ou **Largeur**.
Pour créer une pointe de flèche non proportionnelle, désactivez la case **En proportion**, puis saisissez des valeurs dans les deux zones **Longueur** et **Largeur**.

Tracé de lignes calligraphiques et prédéfinies

Corel DESIGNER vous permet de reproduire l'effet d'une plume calligraphique lors du tracé. L'épaisseur des lignes calligraphiques varie en fonction de la direction de la ligne et de l'angle de la pointe de la plume. Par défaut, les lignes calligraphiques se présentent comme des formes fermées tracées au crayon. Pour contrôler l'épaisseur d'une ligne calligraphique, modifiez l'angle de la ligne que vous tracez par rapport à un [angle calligraphique](#) spécifié. Par exemple, lorsque vous tracez une ligne perpendiculaire à l'angle calligraphique, l'épaisseur de la ligne correspond à l'épaisseur maximale spécifiée pour la largeur de la plume. Les lignes tracées sur l'angle calligraphique ont, en revanche, peu d'épaisseur, voire pas du tout.




Image dessinée à l'aide de deux lignes à motif linéaire distinctes : lignes calligraphiques (à gauche) et lignes prédéfinies plates (à droite).

Vous pouvez utiliser des lignes prédéfinies pour créer des traits épais de formes variables. Après avoir tracé une ligne calligraphique ou prédéfinie, vous pouvez lui appliquer une **surface**. Pour plus d'informations sur l'application de surfaces, reportez-vous à la section « [Application de surfaces à des objets](#) » à la page 409.

En utilisant une souris ou une plume sensible à la pression et une tablette graphique, vous pouvez créer des coups de pinceau et des lignes sensibles à la pression dont l'épaisseur varie. Les deux méthodes produisent des lignes dont les bords sont courbés et dont la largeur varie le long du tracé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Application de coups de pinceau qui réagissent à la pression, à l'inclinaison et au roulement de la plume](#) » à la page 190. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'une plume sensible à la pression sur une tablette graphique, reportez-vous aux instructions du fabricant. Pour plus d'informations sur le choix des paramètres de plume, reportez-vous aux sections « [Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression](#) » à la page 199 et « [Prise en charge des tablettes plume et des périphériques compatibles RTS \(Real-Time Stylus\)](#) » à la page 200.

Pour tracer une ligne calligraphique

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Calligraphique**  situé dans le menu contextuel **Motif linéaire**.
- 2 Entrez une valeur dans la zone **Angle calligraphique** de la barre de propriétés.
- 3 Faites glisser la souris pour donner à la ligne la forme souhaitée.

Vous pouvez également


Définir la largeur de la ligne

Entrez une valeur dans la zone **Largeur de trait** de la barre de propriétés.


Lisser les bords de la ligne

Entrez une valeur dans la zone **Lissage main levée** de la barre de propriétés.

Appliquer des transformations à l'épaisseur de la ligne lors de la mise à l'échelle

Cliquez sur le bouton **Mettre le trait à l'échelle de l'objet**  dans la barre de propriétés.

Cacher le périmètre de sélection lors du dessin

Cliquez sur le bouton **Périmètre de sélection**  dans la barre de propriétés.




La largeur définie représente l'épaisseur maximale de la ligne. L'angle de la ligne que vous tracez par rapport à l'angle calligraphique détermine sa largeur réelle.



Pour accéder aux lignes calligraphiques, vous pouvez également cliquer sur **Effets** ► **Motifs linéaires**, puis indiquer les paramètres choisis dans le menu fixe **Motifs linéaires**.

Pour tracer une ligne prédéfinie

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Motif linéaire prédéfini**  situé dans le menu contextuel **Motif linéaire**.
- 2 Choisissez un préréglage dans la zone de liste **Coup de pinceau préréglé** de la barre de propriétés.
- 3 Faites glisser la souris pour donner à la ligne la forme souhaitée.

Vous pouvez également


Définir la largeur de la ligne

Entrez une valeur dans la zone **Largeur de trait** de la barre de propriétés.


Lisser les bords de la ligne

Entrez une valeur dans la zone **Lissage main levée** de la barre de propriétés.

Appliquer des transformations à l'épaisseur de la ligne lors de la mise à l'échelle

Cliquez sur le bouton **Mettre le trait à l'échelle de l'objet**  dans la barre de propriétés.

Cacher le périmètre de sélection lors du dessin


Cliquez sur le bouton **Périmètre de sélection**  dans la barre de propriétés.

Application de coups de pinceau de motif linéaire

Corel DESIGNER offre une multitude de coups de pinceau prédéfinis, allant des coups de pinceau avec pointes de flèches à ceux remplis d'un motif. Lorsque vous tracez un coup de pinceau prédéfini, vous pouvez spécifier certains de ses attributs. Par exemple, il est possible de changer sa largeur et d'indiquer sa régularité (lissage).

Vous pouvez également utiliser un [objet](#) ou un groupe d'[objets vectoriels](#) pour créer des coups de pinceau personnalisés. Lorsque vous créez un coup de pinceau personnalisé, vous pouvez l'enregistrer en tant que présélection.

Pour appliquer un coup de pinceau prédéfini

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau à motif linéaire**  situé dans le menu contextuel **Motif linéaire**.
- 2 Choisissez une catégorie de pinceau dans la zone de liste **Catégorie** de la barre de propriétés.
- 3 Choisissez un coup de pinceau dans la zone de liste **Coup de pinceau** de la barre de propriétés.
- 4 Faites glisser la souris pour donner au coup de pinceau la forme souhaitée.

Vous pouvez également


Définir la largeur du coup de pinceau

Entrez une valeur dans la zone **Largeur de trait** de la barre de propriétés.


Lisser les bords du coup de pinceau

Entrez une valeur dans la zone **Lissage main levée** de la barre de propriétés.

Appliquer les transformations à l'épaisseur du coup de pinceau lors de la mise à l'échelle

Cliquez sur le bouton **Mettre le trait à l'échelle de l'objet**  dans la barre de propriétés.



Cacher le périmètre de sélection lors du dessin

Cliquez sur le bouton **Périmètre de sélection**  dans la barre de propriétés.



Pour accéder à un coup de pinceau ne figurant pas dans la zone de liste **Coup de pinceau**, cliquez sur le bouton **Parcourir** de la barre de propriétés et indiquez le chemin du fichier du coup de pinceau.

Pour créer un coup de pinceau personnalisé

- 1 Sélectionnez un **objet** ou un ensemble d'objets associés.
- 2 Cliquez sur l'outil **Pinceau à motif linéaire** .
- 3 Cliquez sur l'objet ou l'ensemble d'objets associés.
- 4 Cliquez sur le bouton **Enregistrer un trait à motif linéaire**  de la barre de propriétés.
- 5 Entrez un nom de fichier pour le coup de pinceau.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**.



Exemple de pinceau à motif linéaire personnalisé



Vous pouvez créer des coups de pinceau personnalisés en cliquant sur **Fenêtre** ► **Motifs linéaires**, puis en indiquant dans le menu fixe **Motifs linéaires** les paramètres désirés.

Application de coups de pinceau qui réagissent à la pression, à l'inclinaison et au roulement de la plume





Vous pouvez appliquer des coups de pinceau qui réagissent à la pression, à l'inclinaison et au roulement de la plume si votre stylet ou votre plume prend en charge ces fonctions. La pression de la plume permet de modifier la taille de la pointe du pinceau. L'inclinaison de la plume permet de modifier l'aplatissement de la pointe du pinceau, et le roulement permet d'en modifier la rotation.



L'outil Expression vous permet de modifier l'aspect du coup de pinceau à l'aide de la pression, de l'inclinaison et du roulement de votre stylet.

Vous pouvez utiliser simultanément la pression, l'inclinaison et le roulement de la plume, ou vous pouvez uniquement utiliser une ou deux de ces fonctions. Par exemple, vous pouvez utiliser la pression de la plume pour modifier la taille de la pointe du pinceau, mais désactiver l'inclinaison de la plume pour que l'aplatissement de la pointe du pinceau reste inchangé. Vous pouvez définir une valeur fixe pour que l'inclinaison de la plume aplatisse la pointe. Désactiver la pression de la plume vous permet de définir une taille de pointe fixe. Désactiver le roulement de la plume vous permet d'utiliser une pointe à rotation fixe.

Pour appliquer un coup de pinceau réagissant à la pression, à l'inclinaison et au roulement de la plume


- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Expression**  situé dans le menu contextuel **Motif linéaire**.
- 2 Assurez-vous que les boutons suivants sont activés dans la barre de propriétés :
 - **Pression de la plume**  : permet de modifier la taille de la pointe du pinceau. Si vous utilisez la souris, appuyez sur les touches de direction **Haut** et **Bas** pour faire varier la pression de la plume et, par conséquent, la largeur du trait.
 - **Inclinaison de la plume**  : permet de modifier l'aplatissement de la pointe.
 - **Roulement de la plume**  : permet de modifier la rotation de la pointe du pinceau.
- 3 Faites glisser la souris pour donner au coup de pinceau la forme souhaitée.

Vous pouvez également

Modifier la largeur du trait

Entrez une valeur dans la zone **Largeur de trait** de la barre de propriétés.

Modifier la largeur du trait lors de la mise à l'échelle de l'objet


Cliquez sur le bouton **Mettre le trait à l'échelle de l'objet**  dans la barre de propriétés.



La largeur définie représente la largeur maximale du trait. La pression exercée détermine la taille réelle de la pointe du pinceau.

Vous pouvez uniquement utiliser l'inclinaison et le roulement de la plume pour modifier les coups de pinceau si votre stylet ou votre plume prend en charge ces fonctions.


Pour utiliser une pointe de pinceau de largeur, aplatissement ou rotation fixe

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Expression** .
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.


Pour

Procédez comme suit...

Définir la taille de la pointe du pinceau


Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés pour le désactiver. Entrez une valeur dans la zone **Largeur du trait**.

Aplatir la pointe du pinceau en utilisant une valeur fixe pour l'inclinaison de la plume

Cliquez sur le bouton **Inclinaison de la plume**  de la barre de propriétés pour le désactiver. Entrez une valeur dans la zone **Angle d'inclinaison**.

Utilisez une valeur comprise entre 15 et 90°.

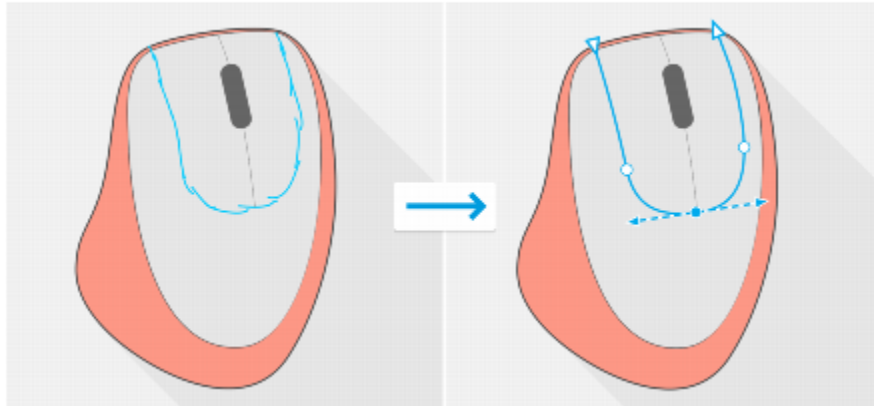
Faire pivoter la pointe du pinceau en utilisant une valeur fixe pour le roulement de la plume

Cliquez sur le bouton **Roulement de la plume**  de la barre de propriétés pour le désactiver. Entrez une valeur dans la zone **Angle de roulement**.

Croquis naturel avec ajustement intelligent des traits

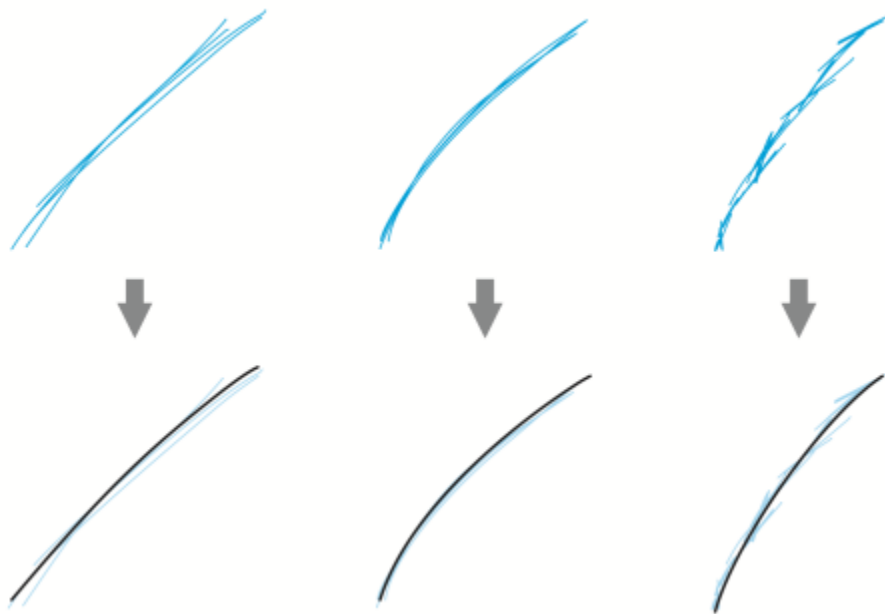
L'outil **LiveSketch** associe la simplicité et la rapidité d'exécution d'un croquis à main levée à l'ajustement intelligent des traits et au dessin vectoriel. Lorsque vous dessinez un croquis, Corel DESIGNER analyse les propriétés, l'ordonnancement temporel et la proximité de vos **traits d'entrée**, les ajuste et les convertit en **courbes de Bézier**.

Idéal pour les croquis et dessins rapides, l'outil **LiveSketch** accélère votre flux de travail et vous permet de vous concentrer sur le processus de création. Au lieu de vous préoccuper des points nodaux et des poignées, et de passer d'un outil à l'autre, donnez libre cours à votre créativité et obtenez le résultat escompté de façon rapide et efficace. Vous ne devez plus numériser ni dessiner vos croquis. Vous pouvez esquisser dès le départ vos idées et vos concepts de dessin à l'aide des courbes vectorielles.



L'outil LiveSketch vous permet de capturer des concepts de dessin à l'aide de courbes vectorielles à main levée.

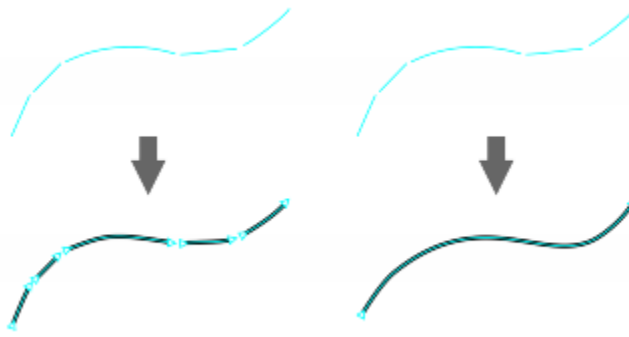
Corel DESIGNER prend en charge les styles de dessin les plus courants : traits légèrement superposés, traits pliés (griffonner d'avant en arrière sur la surface, avec dédoublement des lignes), rayures (dessiner rapidement des traits courts l'un après l'autre pour obtenir de longues lignes et de grandes formes).



Traits avant (en haut) et après (en bas) ajustement : traits légèrement superposés (à gauche), traits pliés (au centre), rayures (à droite)

Pour exploiter au mieux l'outil **LiveSketch**, utilisez le stylet et adaptez Corel DESIGNER à votre style de croquis.

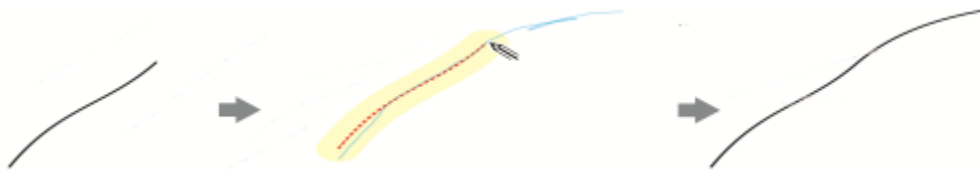
Vous pouvez indiquer le temps nécessaire pour activer l'ajustement des traits après avoir dessiné un ou plusieurs traits. Par exemple, si vous définissez le minuteur sur une seconde et tracez quelques traits, ces traits seront ajustés une seconde après avoir fini de les tracer. Le minuteur crée une fenêtre temporelle dans laquelle les traits discrets sont analysés et convertis en courbes. Testez le minuteur pour trouver un paramètre qui correspond au mieux à la rapidité d'exécution et au style de vos croquis. Définissez un court délai pour créer vos courbes directement et développer une cadence de croquis. Vous pouvez également prolonger le délai à 5 secondes et profiter de l'aperçu direct pour afficher vos **traits d'entrée** et les modifier.



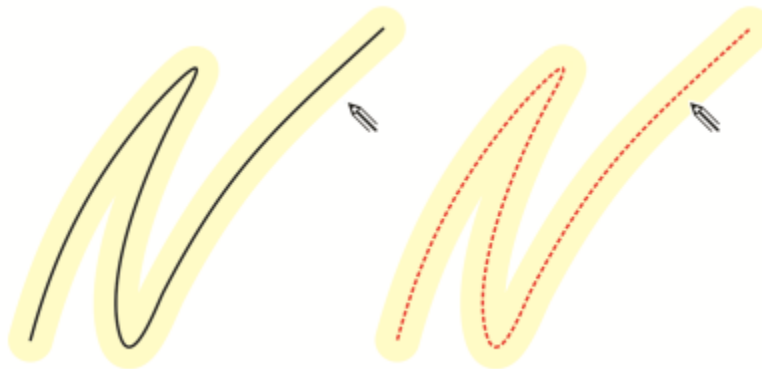
*Avec le minuteur réglé sur 0 milliseconde (à gauche), les traits successifs sont convertis en courbes discrètes.
Avec le minuteur réglé sur 1 seconde (à droite), les traits successifs sont combinés dans une seule courbe.*

Vous pouvez réinitialiser le minuteur et ajuster les traits avant l'écoulement du temps spécifié. Vous pouvez également supprimer des traits avant leur ajustement.

Pendant votre composition, vous souhaitez peut-être redessiner les lignes existantes pour modifier leur position, les modeler ou simplement les peaufiner. Corel DESIGNER vous permet de modifier les courbes existantes en les ajoutant à votre croquis en tant que nouveaux **traits d'entrée**. Vous pouvez spécifier la largeur de la zone modifiable autour des courbes déjà dessinées. Lorsque vous dessinez un croquis dans cette zone, les courbes existantes sont traitées avec les autres traits d'entrée et sont réajustées. Lorsque vous dessinez un croquis dépassant la distance spécifiée, vos traits d'entrée sont ajoutés sous la forme de nouveaux objets.

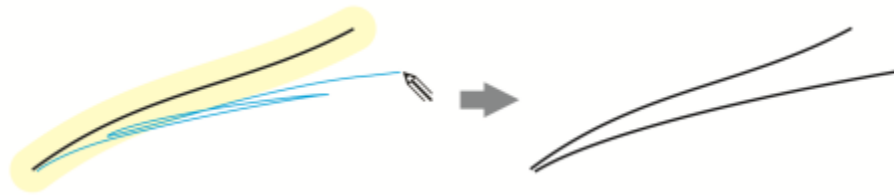


Un trait existant (à gauche) ; un nouveau trait (en bleu) est tracé dans le prolongement du trait existant (au centre) ; le trait existant est étendu et réajusté (à droite).



Lorsque vous déplacez le pointeur dans la zone modifiable d'une courbe existante, la courbe est mise en surbrillance pour indiquer que vous pouvez la modifier.

Si vous devez dessiner un croquis près des lignes existantes ou dessiner sur les traits pour les renforcer, vous pouvez désactiver temporairement ou définitivement l'ajustement des traits en fonction de la proximité. Les traits sont alors ajoutés sous la forme d'objets séparés.



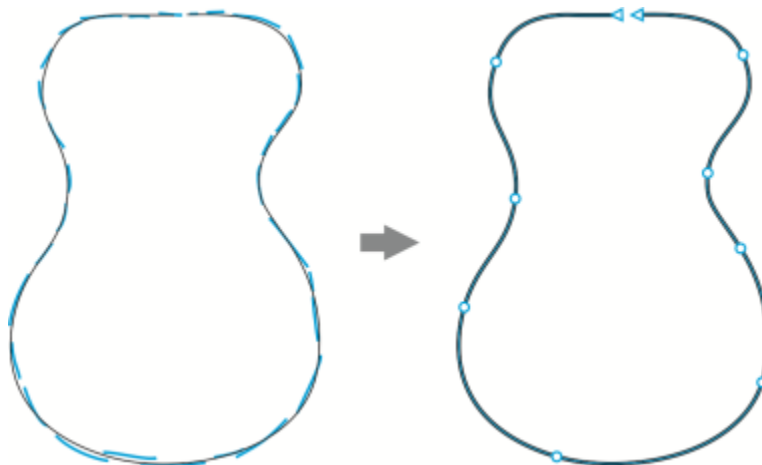
Désactivez l'association de traits en fonction de la proximité pour que vos traits restent séparés.

Lorsque vous ajoutez une courbe existante à un croquis, la courbe obtenue hérite des propriétés de la courbe existante.



Une courbe créée avec l'outil Support artistique (à gauche) ; le nouveau trait tracé avec l'outil LiveSketch se trouve à proximité du seuil du trait existant (au centre) ; le trait obtenu hérite des propriétés de la courbe existante (à droite).

À certains moments, vous devrez peut-être définir l'étendue complète d'une forme ou d'un objet avec une seule courbe. Toutefois, il peut s'avérer difficile de conserver des lignes lisses sur une longue distance ou sur une longue courbe sans soulever le stylet de la tablette ou relâcher le bouton de la souris. Corel DESIGNER vous aide à travailler avec des lignes continues en créant une courbe homogène à partir de traits que vous tracez dans l'intervalle de temps spécifié.

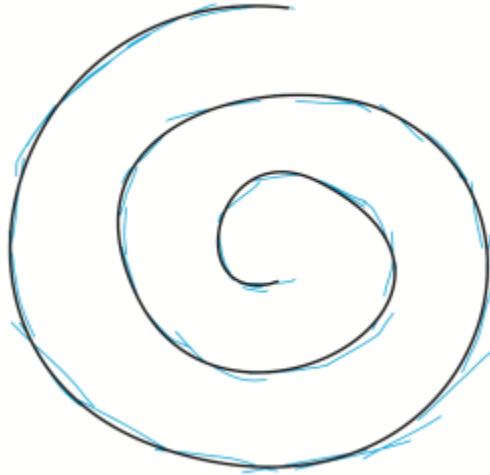


Un exemple d'un objet créé à partir de traits associés dans une seule courbe.

Notez que Corel DESIGNER traite uniquement les traits d'entrée se trouvant dans le délai spécifié. Vous devrez donc peut-être ajuster le minuteur en fonction de la rapidité d'exécution de vos croquis.

Au fur et à mesure que vous dessinez votre croquis et que vous améliorez la précision et l'apparence des lignes, vous devrez peut-être effacer les courbes ou parties de courbes existantes. Pour plus d'informations sur l'effacement de courbes de Bézier, reportez-vous à la section « [Pour effacer une partie d'une image](#) » à la page 252.


Par défaut, Corel DESIGNER affiche une représentation du trait ajusté lorsque vous dessinez. Si vous trouvez l'aperçu direct trop gênant, vous pouvez le masquer.



En mode Aperçu, Corel DESIGNER affiche le trait ajusté (en noir) avant l'écoulement du délai et le traitement des traits d'entrée (en bleu).

Vous pouvez contrôler le niveau de lissage appliqué aux courbes.

Pour dessiner des croquis avec l'outil LiveSketch

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil LiveSketch .
- 2 Ajustez les paramètres de votre choix dans la barre de propriétés.
- 3 Dessinez un croquis dans la fenêtre de document.



Vous pouvez accéder à l'outil LiveSketch  en appuyant sur la touche S de votre clavier.

Pour définir un délai avant l'ajustement des traits d'entrée

- Déplacez le curseur **Minuteur**.



Par défaut, le délai est de 1 000 millisecondes ou 1 seconde. Le délai minimum s'élève à 0 millisecondes et le délai maximum à 5 secondes.

Cliquer sur un autre outil avant l'écoulement du délai spécifié entraîne l'ajustement des traits.




Appuyez sur **Entrée** pour réinitialiser le minuteur et ajuster les traits avant l'écoulement du délai spécifié.

Appuyez sur **Échap** pour supprimer un trait d'entrée avant son ajustement.


Définir un délai plus long vous donne plus de temps pour manipuler vos lignes.

Pour réajuster une courbe existante

- 1 Cliquez sur le bouton bascule **Inclure des courbes**  dans la barre de propriétés pour l'activer.
- 2 Déplacez le curseur **Distance depuis la courbe** pour régler la distance à laquelle les courbes existantes sont incluses dans un croquis sous la forme de nouveaux traits d'entrée.
- 3 Dessinez sur un trait existant pour le modifier.




Pour désactiver temporairement l'ajustement des traits en fonction de la proximité, maintenez la touche **Maj** enfoncée et tracez un ou plusieurs traits.

Pour désactiver définitivement l'ajustement des traits en fonction de la proximité, cliquez sur le bouton bascule **Inclure des courbes**  dans la barre de propriétés.



Par défaut, le seuil de distance est de 5 pixels. La valeur minimale s'élève à 0 pixel et la valeur maximale à 40 pixels.

Pour créer une seule courbe à partir de traits

- 1 Cliquez sur le bouton **Créer une seule courbe**  dans la barre de propriétés pour permettre la conversion des **traits d'entrée** en une ligne continue.
- 2 Dessinez un croquis dans la fenêtre de document.



Pour obtenir de meilleurs résultats, définissez un délai plus long. Corel DESIGNER traite uniquement les traits se trouvant dans le délai spécifique.

Pour afficher ou masquer un aperçu de la courbe obtenue

- Cliquez sur le bouton **Mode Aperçu**  de la barre de propriétés.

Pour contrôler le lissage d'une courbe

- Entrez une valeur dans la zone **Lissage de la courbe** de la barre de propriétés.



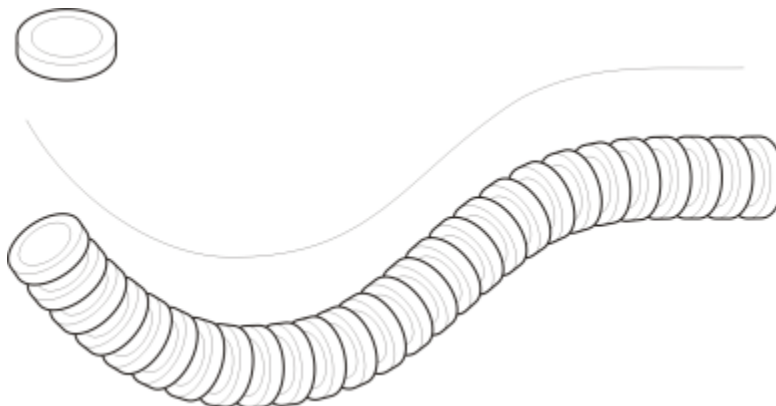
Plus cette valeur est élevée, plus les courbes sont lisses.

Vaporisation de motifs linéaires le long d'une ligne

Corel DESIGNER permet de vaporiser une série d'objets le long d'une ligne. Il est possible de vaporiser des graphiques, du texte ou des images bitmap ou des symboles importés.



Pour contrôler la façon dont la ligne vaporisée s’affiche, vous pouvez ajuster l’espacement entre les objets de manière à ce qu’ils se rapprochent ou s’éloignent les uns des autres. Vous êtes également libre de changer l’ordre des objets sur la ligne. Par exemple, lorsque vous vaporisez une série d’objets comprenant une étoile, un triangle et un carré, modifiez l’ordre de vaporisation de sorte que le carré apparaisse en premier, suivi du triangle et enfin de l’étoile. Le programme permet également de décaler la position des objets sur une ligne vaporisée en les faisant pivoter le long du tracé ou en les décalant dans l’une des quatre directions suivantes : alternance, gauche, aléatoire ou droite. Par exemple, vous pouvez choisir un décalage vers la gauche pour aligner les objets vaporisés à gauche du tracé.

Vous pouvez également créer une liste de vaporisation avec des objets créés par vos soins.



L’outil Vaporisateur à motif linéaire vous permet de répéter des objets le long d’une ligne.

Pour vaporiser une ligne

- 1 Cliquez sur l’outil **Vaporisateur à motif linéaire** .
- 2 Choisissez une catégorie de motifs à vaporiser dans la zone de liste **Catégorie** de la barre de propriétés.
- 3 Choisissez un motif à vaporiser dans la zone de liste **Motif à vaporiser** de la barre de propriétés.
Si la liste de vaporisation requise ne figure pas dans la liste, cliquez sur le bouton **Parcourir**  de la barre de propriétés pour sélectionner le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 4 Faites glisser la souris pour tracer la ligne.

Vous pouvez également

Ajuster le nombre d’objets à vaporiser à chaque point d’espacement

Entrez un nombre dans la zone supérieure de la section **Images par touche et espacement des images** de la barre de propriétés.

Ajuster l’espacement entre les touches

Entrez un nombre dans la zone inférieure de la section **Images par touche et espacement des images** de la barre de propriétés.

Définir l’ordre de vaporisation

Choisissez un ordre de vaporisation dans la zone de liste **Ordre de vaporisation** de la barre de propriétés.

Ajuster la taille des objets à vaporiser


Saisissez un nombre dans la zone supérieure de la section **Taille des objets vaporisés** de la barre de propriétés.

Augmenter ou réduire la taille des objets à vaporiser au fur et à mesure de leur progression sur la ligne


Saisissez un nombre dans la zone inférieure de la section **Taille des objets vaporisés** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également


Restaurez les paramètres enregistrés d'une liste de vaporisation.

Cliquez sur le bouton **Réinitialiser les valeurs**  de la barre de propriétés.

Appliquer les transformations à l'épaisseur du coup de pinceau lors de la mise à l'échelle

Cliquez sur le bouton **Mettre le trait à l'échelle de l'objet**  dans la barre de propriétés.

Cacher le périmètre de sélection lors du dessin


Cliquez sur le bouton **Périmètre de sélection**  dans la barre de propriétés.




L'augmentation de la taille des **objets** à vaporiser sur la ligne implique que ces objets seront de plus en plus grands au fur et à mesure de leur distribution sur le tracé.

Les listes de vaporisation comportant des objets complexes utilisent plus de ressources système. Le programme met plus de temps à produire les lignes composées d'objets complexes qui augmentent la taille du fichier. L'utilisation de **symboles** pour chaque groupe de la liste peut aider à réduire la taille de fichier ainsi que les besoins en ressources système. Pour plus d'informations sur la création de symboles, reportez-vous à la section « [Utilisation de symboles](#) » à la page 331.

Pour faire pivoter les objets à vaporiser

- 1 Sélectionnez une liste de vaporisation.
- 2 Cliquez sur le bouton **Rotation**  dans la barre de propriétés.
- 3 Entrez une valeur entre zéro et 360 dans la zone **Angle de rotation**.
Pour faire pivoter chaque **objet** de la vaporisation de manière incrémentielle, cochez la case the **Incrément** et entrez une valeur dans la zone prévue.
- 4 Activez l'une des options suivantes :
 - **Relatif par rapport au tracé** : fait pivoter les objets par rapport à la ligne.
 - **Relatif par rapport à la page** : fait pivoter les objets par rapport à la page.
- 5 Appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour décaler les objets à vaporiser

- 1 Sélectionnez une liste de vaporisation.
- 2 Cliquez sur le bouton **Décalage**  dans la barre de propriétés.
- 3 Cochez la case **Utiliser le décalage** pour décaler les **objets** par rapport au tracé de la ligne vaporisée.
Pour ajuster la distance du décalage, entrez une nouvelle valeur dans la zone **Décalage**.
- 4 Choisissez une direction pour le décalage dans la zone de liste **Direction**.
Par exemple, pour alterner entre la droite et la gauche de la ligne, sélectionnez l'option **Alternance**.

Pour créer une liste de vaporisation

- 1 Cliquez sur **Effets** ► **Motifs linéaires**.
- 2 Sélectionnez un **objet**, un ensemble d'objets associés ou un **symbole**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Enregistrer** du menu fixe **Motifs linéaires**.

- 4 Dans la boîte de dialogue **Création d'un coup de pinceau**, activez l'option **Vaporisateur d'objet**.
- 5 Cliquez sur **OK**.
- 6 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 7 Cliquez sur **Enregistrer**.

Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression

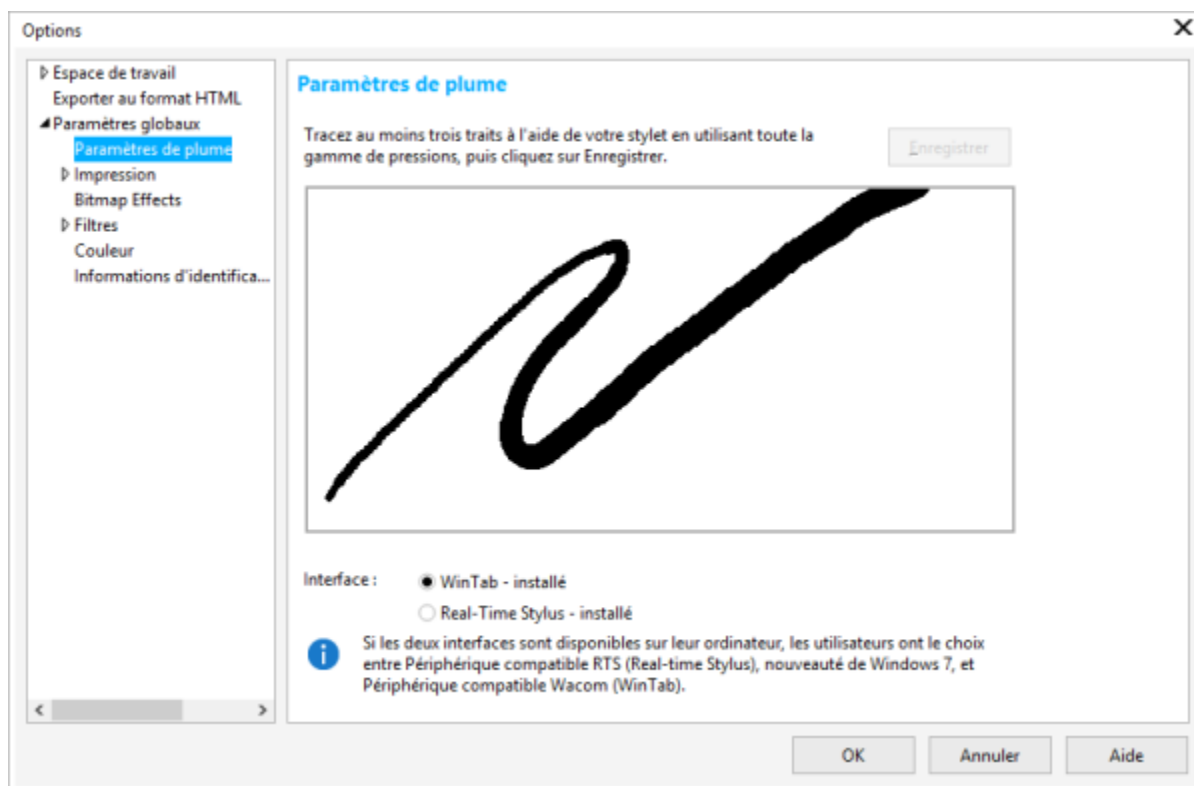
Dans Corel DESIGNER, les outils suivants vous permettent d'utiliser la pression de votre périphérique **Expression**, **Râteau**, **Frottis**, **Gomme** et les outils **Liquide**.

En outre, vous pouvez modifier les coups de pinceau en utilisant l'inclinaison et le roulement de la plume avec les outils **Expression**, **Gomme**, **Râteau** et **Frottis**. Notez que vous pouvez uniquement utiliser l'inclinaison et le roulement de la plume si votre stylet ou votre plume prend en charge ces fonctions.

Vous pouvez profiter pleinement des fonctions de pression et d'inclinaison de votre tablette plume ou de votre périphérique compatible RTS pour maîtriser vos traits. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Prise en charge des tablettes plume et des périphériques compatibles RTS \(Real-Time Stylus\)](#) » à la page 200.

Pression et paramètres de plume

Lorsque vous utilisez un stylet ou une tablette plume sensible à la pression avec Corel DESIGNER, la pression exercée conditionne la largeur des traits. Comme chaque personne dessine ses traits avec une force et une pression qui lui sont propres, vous pouvez adapter l'application à la force de votre main en définissant les Paramètres de plume. Des paramètres de plume correctement configurés se révéleront particulièrement utiles si vous avez un toucher léger. Lorsqu'un trait léger ne laisse aucune trace, régler les paramètres de plume vous permet d'augmenter la sensibilité de certains outils. De même, les changements brusques de largeur de traits indiquent que vous devez ajuster vos paramètres de plume dans la page **Paramètres de plume** de la boîte de dialogue **Options**. Vous pouvez conserver ces paramètres de plume pour les réutiliser ultérieurement.



Vous pouvez adapter les paramètres de plume à la force de votre main.

Inclinaison et roulement

L'inclinaison de la plume vous permet de modifier l'aplatissement de la pointe. Si vous ne souhaitez pas faire varier l'aplatissement de la pointe, désactivez l'inclinaison de la plume et spécifiez une valeur fixe pour l'angle d'inclinaison afin de déterminer l'aplatissement de la pointe. Le roulement de la plume vous permet d'utiliser la direction dans laquelle le stylet est incliné pour modifier la rotation de la pointe. Vous pouvez désactiver le roulement de la plume et définir une valeur fixe pour l'angle de roulement afin de faire pivoter la pointe.

Pour ajuster les paramètres de plume

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Paramètres globaux**, cliquez sur **Paramètres de plume**.
- 3 À l'aide de votre stylet, tracez au moins trois traits en allant du moins de pression possible au plus de pression possible.

Pour conserver ce jeu de paramètres, cliquez sur **Enregistrer**.

Prise en charge des tablettes plume et des périphériques compatibles RTS (Real-Time Stylus)

Corel DESIGNER prend également en charge l'interface RTS (Real-Time Stylus), introduite avec Windows 7. Vous pouvez profiter pleinement des fonctions de pression et d'inclinaison de votre tablette plume ou de votre périphérique compatible RTS pour maîtriser vos traits.

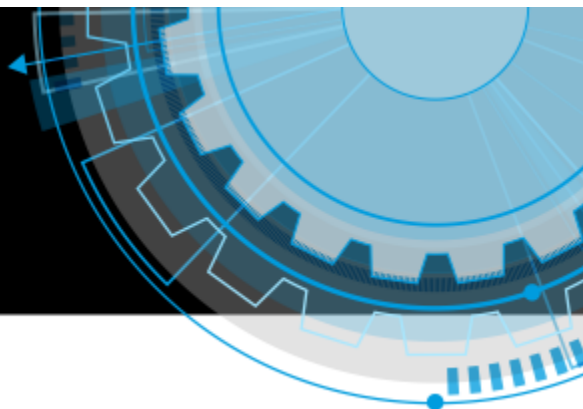
Si vous disposez d'une tablette graphique ou d'un périphérique compatible Wacom, vous pouvez continuer à utiliser l'interface WinTab pour obtenir un résultat optimal.



Vous pouvez désormais profiter pleinement des fonctions de pression et d'inclinaison de votre tablette plume compatible RTS.

Pour choisir l'interface de votre tablette plume

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Paramètres globaux**, cliquez sur **Paramètres de plume**.
- 3 Choisissez l'une des options de tablette suivantes :
 - **WinTab** : recommandé pour les tablettes plume ou les périphériques compatibles Wacom
 - **Real-Time Stylus** : recommandé pour les périphériques ou les tablettes à stylet qui utilisent l'interface RTS de Windows 7 ou des versions ultérieures



Tracé de formes

Corel DESIGNER permet de tracer des formes simples que vous pouvez ensuite modifier à l'aide d'effets spéciaux et d'outils de façonnage.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Tracé de rectangles et de carrés » (page 203)
- « Tracé d'ellipses, de cercles, d'arcs et de diagrammes circulaires » (page 206)
- « Tracé de polygones et d'étoiles » (page 208)
- « Tracé de grilles » (page 209)
- « Tracé de formes prédéfinies » (page 210)
- « Tracé de formes par projection » (page 211)
- « Dessiner à l'aide de la reconnaissance de formes » (page 213)

Tracé de rectangles et de carrés

Corel DESIGNER vous permet de tracer des rectangles et des carrés. Il vous suffit pour cela de faire glisser la souris en diagonale à l'aide de l'outil **Rectangle par 2 points** ou d'indiquer la largeur et la hauteur avec l'outil **Rectangle par 3 points**. L'outil **Rectangle par 3 points** permet de tracer rapidement des rectangles en biais.

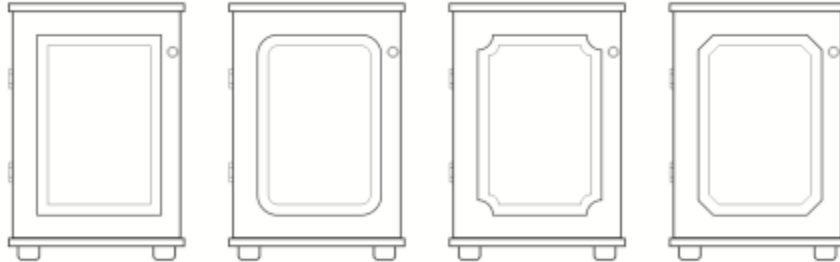


Vous pouvez créer un rectangle par 3 points en commençant par tracer sa ligne de base puis sa hauteur. Le rectangle obtenu est incliné.

Il est également possible de tracer un rectangle ou un carré aux angles arrondis, avec bavure ou chanfrein. Vous pouvez modifier chaque angle individuellement ou appliquer les modifications à tous les angles. En outre, vous pouvez préciser la mise à l'échelle de tous les angles par rapport à l'objet. Vous pouvez également spécifier la taille des angles par défaut lors du traçage de rectangles et de carrés.

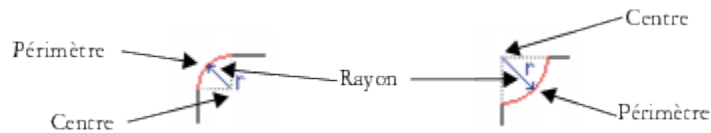
Mieux comprendre les angles arrondis, avec bavure et avec chanfrein

L'arrondissement produit un angle arrondi, l'application d'une bavure remplace l'angle par un bord présentant une entaille courbée et l'application d'un chanfrein remplace l'angle par un bord droit, également appelé biseau.



Les portes de l'armoire ont des styles différents appliqués aux angles. De gauche à droite : angles standard non modifiés, angles avec filet, angles avec bavure et angles avec chanfrein.

Pour tracer des rectangles ou des carrés à angles arrondis, avec bavure ou chanfrein, vous devez spécifier la taille des angles. La taille des angles arrondis ou avec bavure détermine le rayon de l'angle. Le rayon est mesuré du centre de la courbe vers le périmètre. Plus les valeurs de taille d'angle sont élevées, plus les angles sont arrondis ou possèdent une bavure profonde.




De gauche à droite : rayon d'un angle arrondi et rayon d'angle avec bavure.

La valeur de taille d'application d'un chanfrein à un angle représente la distance séparant l'angle d'origine du chanfrein du bord chanfreiné. Plus les valeurs de taille d'angle sont élevées, plus le bord chanfreiné est long.



Pour plus d'informations sur la modification des angles des objets courbes tels que les lignes, le texte ou les images bitmap, reportez-vous à la section « Application d'un filet, d'une bavure et d'un chanfrein aux angles » à la page 258.


Pour tracer un rectangle ou un carré en faisant glisser la souris en diagonale

Pour	Procédez comme suit
Tracer un rectangle	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Rectangle par 2 points  . En maintenant son bouton enfoncé, faites glisser la souris dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.

Pour

Procédez comme suit


Tracer un carré

Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Rectangle par 2 points** . Tout en maintenant la touche **Ctrl** et le bouton de la souris enfoncés, faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que le carré atteigne la taille souhaitée.



Vous pouvez dessiner un rectangle depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche **Maj** enfoncée lorsque vous faites glisser la souris. Vous pouvez également dessiner un carré depuis son centre vers l'extérieur en maintenant les touches **Maj + Ctrl** enfoncées lorsque vous faites glisser la souris.

Pour tracer un rectangle par 3 points




- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Rectangle par 3 points** .
- 2 Dans la fenêtre de dessin, pointez à l'endroit où vous souhaitez commencer le rectangle, faites glisser la souris pour tracer la largeur, puis relâchez le bouton de la souris.
- 3 Déplacez le pointeur pour déterminer la hauteur, puis cliquez.

Pour ajuster la taille du rectangle, entrez des valeurs dans les zones de **Taille de l'objet** dans la barre d'outils **Transformation**. Pour ouvrir la barre d'outils **Transformation**, cliquez sur **Affichage ▶ Barres d'outils ▶ Transformation**.




Pour limiter l'angle de la ligne de base à un incrément prédéfini, appelé angle de contrainte, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites glisser la souris. Pour plus d'informations sur la modification de l'angle de contrainte, reportez-vous à la section « [Pour contraindre un objet au cours d'opérations de tracé ou de modification](#) » à la page 129.

Pour tracer un rectangle ou un carré aux angles arrondis, festonnés ou chanfreinés


- 1 Cliquez sur un rectangle ou un carré.
- 2 Cliquez sur l'un des boutons suivants de la barre de propriétés :
 - **Angle arrondi**  : crée un angle arrondi
 - **Angle festonné**  : remplace un angle par un bord présentant une entaille courbée.
 - **Angle chanfreiné**  : remplace un angle par un bord plat.
- 3 Entrez des valeurs dans les zones **Rayon de l'angle** de la barre de propriétés.
- 4 Appuyez sur la touche **Entrée**.

Vous pouvez également

Appliquer les mêmes modification à tous les angles

Cliquez sur le bouton **Modifier les sommets ensemble**  dans la barre de propriétés.


Désactiver la mise à l'échelle des angles par rapport à l'objet

Cliquez sur le bouton **Par rapport à l'espacement de l'angle**  dans la barre de propriétés.



Si vous modifiez les angles d'un rectangle ou d'un carré avant de sauvegarder le fichier dans une version antérieure de Corel DESIGNER, la forme peut être convertie en courbes.




Il est également possible de modifier les angles d'un rectangle ou d'un carré sélectionné à l'aide de l'outil **Forme** . Pour cela, cliquez sur un bouton d'option d'angle dans la barre de propriétés, puis déplacez un point nodal d'angle en direction du centre de la forme. Pour ne modifier qu'un angle, enfoncez la touche **Ctrl** pendant que vous le faites glisser.

Pour spécifier la taille des angles par défaut lors du traçage de rectangles et de carrés


- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Cliquez deux fois sur **Boîte à outils** dans la liste des catégories **Espace de travail**.
- 3 Cliquez sur l'outil **Rectangle**.
- 4 Renseignez les champs de la section **Sommets du rectangle**.

Vous pouvez également

Appliquer les mêmes modification à tous les angles

Cliquez sur le bouton **Modifier les sommets ensemble** .

Désactiver la mise à l'échelle des angles par rapport à l'objet

Cliquez sur le bouton **Par rapport à l'espacement à l'angle** .

Tracé d'ellipses, de cercles, d'arcs et de diagrammes circulaires

Vous pouvez tracer une ellipse en faisant glisser le curseur en diagonale ou en indiquant trois points. Vous pouvez également tracer un cercle en spécifiant trois points ou en indiquant le centre et un point du rayon.

Une autre méthode de création d'une ellipse consiste à convertir un objet courbe. L'objet à convertir doit avoir une forme elliptique reconnaissable.

Le tracé d'un arc ou d'un diagramme circulaire est semblable au tracé d'un cercle ou d'une ellipse, à la différence près que vous déplacez les points d'extrémité de ligne pour créer la forme.


Pour tracer une ellipse ou un cercle

- Cliquez sur le bouton **Outils Cercle** ou **Outils Ellipse**, puis sur l'outil que vous souhaitez utiliser.


Pour tracer un/une

Procédez comme suit

Cercle par 3 points

Cliquez sur l'outil **Cercle par 3 points** . Faites glisser le pointeur pour définir l'axe du cercle, déplacez le pointeur et cliquez à l'endroit où vous souhaitez définir le troisième point.

Cercle depuis centre


Cliquez sur l'outil **Cercle depuis centre** . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le centre, faites glisser le curseur jusqu'à

Pour tracer un/une


Procédez comme suit

ce que le cercle ait la taille souhaitée, puis relâchez le bouton de la souris.


Cercle par rayon

Cliquez sur l'outil **Cercle par rayon** . Dans la boîte de dialogue **Cercle**, entrez une valeur pour le rayon, puis cliquez sur l'endroit où vous souhaitez placer le point central.

Ellipse par 2 points

Cliquez sur l'outil **Ellipse par 2 points** . Faites glisser le pointeur en diagonale jusqu'à ce que l'ellipse ait la taille souhaitée, puis relâchez le bouton de la souris.

Ellipse par 3 points

Cliquez sur l'outil **Ellipse par 3 points** . Faites glisser le pointeur pour indiquer l'axe de l'ellipse, puis relâchez le bouton de la souris. Déplacez le pointeur jusqu'à ce que le pointeur ait la taille et la forme que vous souhaitez, puis cliquez.



Lorsque vous tracez un cercle, le fait de maintenir enfoncée la touche de contrainte lorsque vous déplacez le pointeur limite le mouvement à l'angle de contrainte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des touches de contrainte](#) » à la [page 129](#). Lorsque vous tracez une ellipse, le fait de maintenir enfoncée la touche de contrainte limite la forme à un cercle.

Vous pouvez dessiner une ellipse par 2 points ou par 3 points depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche **Maj** enfoncée (si la touche de contrainte est **Ctrl**) lorsque vous faites glisser la souris.

Pour convertir une courbe en ellipse

- 1 Sélectionnez l'[objet courbe](#) à convertir.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Convertir en ellipse**.

Pour tracer un arc ou un diagramme circulaire

- Cliquez sur le bouton **Outils Cercle** ou **Outils Ellipse**, puis sur l'outil que vous souhaitez utiliser.

Pour tracer un/une

Procédez comme suit

Arc



Cliquez sur le bouton **Arc**  de la barre de propriétés. En maintenant son bouton enfoncé, faites glisser la souris dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que l'arc ait la forme souhaitée.


Diagramme circulaire

Cliquez sur le bouton **Diagramme circulaire**  dans la barre de propriétés. Faites glisser la souris sur la fenêtre de dessin jusqu'à ce que le diagramme circulaire vous convienne.



Pour que le tracé d'un arc soit possible, l'ellipse ou le cercle doit présenter un [contour](#).



Pour changer la direction de l'arc ou du diagramme circulaire sélectionné, cliquez sur le bouton **Propriétés géométriques** , puis sur **Direction** dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.


Tracé de polygones et d'étoiles

Corel DESIGNER vous permet de tracer des polygones et deux types d'étoiles : parfaites et complexes. Vous pouvez tracer des polygones et des étoiles puis en modifier la forme. Par exemple, vous pouvez convertir un polygone en étoile en faisant glisser ses **points nodaux**. Vous pouvez également changer le nombre de côtés d'un polygone.

Les étoiles parfaites, ressemblant aux étoiles traditionnelles, sont caractérisées par leur forme qu'il est possible de recouvrir entièrement d'une surface. Les étoiles complexes, formées de branches entrecroisées, produisent des résultats originaux lorsqu'une surface leur est appliquée.

Il est également possible de tracer une forme d'étoile prédéfinie. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour tracer une forme prédéfinie](#) » à la page 210.

Pour tracer un polygone

- 1 Cliquez sur l'outil **Polygone depuis centre** .
- 2 Cliquez sur l'endroit où vous souhaitez avoir le centre, puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que le polygone atteigne la taille voulue.





Exemple d'utilisation d'un polygone pour créer une noix




Vous pouvez convertir un polygone en étoile en sélectionnant le polygone avec l'outil **Forme**, puis en cliquant sur un **point nodal** sur l'un des côtés et en faisant glisser le curseur vers le centre du polygone.

Pour tracer une étoile

Pour	Procédez comme suit
Tracer une étoile parfaite	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Étoile  , puis en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que l'étoile atteigne la taille souhaitée.
Tracer une étoile complexe	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Étoile complexe  , puis en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le

Pour Procédez comme suit
pointeur dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que l'étoile atteigne la taille souhaitée.


Pour modifier la forme d'un polygone

Pour Procédez comme suit
Modifier la forme d'un polygone Cliquez sur l'outil **Forme** , puis sur un point nodal du polygone. Faites glisser le point nodal pour modifier la forme de l'objet.

Changer le nombre de côtés d'un polygone Sélectionnez un polygone. Entrez une valeur dans la zone **Points ou côtés** de la barre de propriétés, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour modifier une étoile

Pour Procédez comme suit
Changer le nombre de points d'une étoile Sélectionnez une étoile, entrez une valeur dans la zone **Points ou côtés** de la barre de propriétés, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Modifier la forme d'une étoile Sélectionnez une étoile, cliquez sur l'outil **Forme** , puis faites glisser un point nodal sur l'étoile.


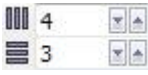


Le mouvement du point nodal est limité lorsque vous utilisez l'outil **Forme** pour remodeler une étoile parfaite. Par ailleurs, vous ne pouvez ni ajouter ou supprimer des points nodaux sur les étoiles parfaites, ni convertir des segments de ligne en courbes.

Tracé de grilles

Vous pouvez tracer une grille et en définir le nombre de lignes et de colonnes. Une grille se compose d'un ensemble de rectangles que vous pouvez scinder.


Pour tracer une grille

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Rectangle**, puis sur l'outil **Papier millimétré** .
- 2 Saisissez des valeurs dans les zones **Lignes et colonnes**  dans la barre de propriétés.
- 3 Faites glisser la souris en diagonale pour tracer la grille.



Si vous voulez tracer la grille de son point central vers l'extérieur, enfoncez la touche **Maj** pendant que vous faites glisser la souris. Si vous voulez tracer une grille carré, enfoncez la touche **Ctrl** alors que vous faites glisser la souris; si les lignes et les colonnes de la grille sont en nombre égal, les cellules seront carrées également.

Pour dissocier une grille






- 1 Sélectionnez une grille à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Dissocier**.

Tracé de formes prédéfinies

Vous pouvez tracer des formes prédéfinies, telles que des formes de base, des flèches et des étoiles à l'aide de la collection Formes parfaites. Les formes de base, les formes de flèches et les formes d'étoile comprennent des **glyphes** qui permettent de modifier leur apparence.

Vous pouvez ajouter du texte à l'intérieur ou à l'extérieur de la forme. Il est possible par exemple, d'ajouter un libellé à l'intérieur d'un symbole d'organigramme.

Pour tracer une forme prédéfinie

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Formes parfaites**, puis cliquez sur l'un des outils suivants :
 - Formes de base 
 - Formes de flèches 
 - Formes d'organigrammes 
 - Formes diverses 
 - Formes de légendes 
- 2 Ouvrez le sélecteur **Formes parfaites** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur une forme.
- 3 Faites glisser la souris dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que la forme ait la taille qui vous convient.



Les formes parfaites peuvent être modifiées comme toute autre forme.

Pour modifier une forme prédéfinie


- 1 Sélectionnez une forme contenant un **glyphe**.
- 2 Faites glisser le glyphe jusqu'à ce que la forme ait l'apparence souhaitée.



Les triangles rectangulaires, les explosions et les organigrammes ne contiennent pas de glyphes.

Pour ajouter du texte à une forme prédéfinie

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** **A**.

- 2 Placez le curseur à l'intérieur des contours de la forme jusqu'à ce qu'il se transforme en curseur texte , puis cliquez dessus.
- 3 Entrez et formatez le texte à l'intérieur de la forme.

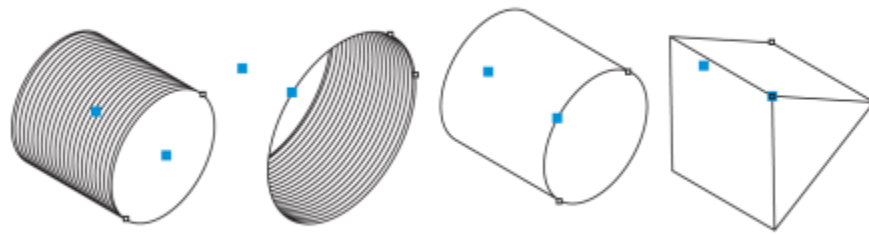
Tracé de formes par projection

Vous pouvez dessiner des filets, des cavités, des cylindres et des prismes en vue projetée. Ces formes sont utiles pour illustrer des boulons, des écrous, écrous-douilles.

Vous pouvez ajuster la longueur et le rayon des formes ainsi projetées en spécifiant les valeurs ou en jouant sur leurs poignées de contrôle dans la fenêtre de dessin.

Avec les filets et les cavités, vous pouvez régler la distance entre le premier filet au début de l'objet et la distance entre le dernier filet à la fin de l'objet. Vous pouvez également définir le pas, c'est-à-dire la distance séparant un filet du suivant dans l'espace projeté, ou encore modifier le nombre de filets par pouce.

Pour ce qui est des prismes, vous pouvez spécifier le nombre de côtés qu'ont les faces de base.



Exemples de formes projetées

Pour tracer une forme projetée

1 Cliquez sur l'un des outils suivants :


- Filet 
- Cavité 
- Cylindre 
- Prisme 

2 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin pour définir le rayon de la forme, puis déplacez le pointeur pour définir la longueur, et cliquez dessus.

Pour modifier une forme projetée

1 Cliquez sur l'un des outils suivants :

- Filet 
- Cavité 
- Cylindre 

- Prisme 

2 Cliquez sur la forme projetée, puis effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Définir le rayon	Entrez une valeur dans la partie supérieure de la case Rayon et longueur de la barre de propriétés.
Définir la longueur	Entrez une valeur dans la partie inférieure de la case Rayon et longueur de la barre de propriétés.
Définir le pas du filet ou de la cavité	Cliquez sur le bouton Écartement dans la barre de propriétés, puis entrez une valeur dans la zone Écartement .
Définir le nombre de filets par pouce d'une forme fileté ou de cavité	Cliquez sur le bouton Filets par pouce dans la barre de propriétés, puis entrez une valeur dans la zone Filets par pouce .
Définir la distance entre le début de la forme fileté ou de cavité et le premier filet	Entrez une valeur dans la partie supérieure de la case Distance du début ou de la fin .
Définir la distance entre la fin la forme fileté ou de cavité et le dernier filet	Entrez une valeur dans la partie inférieure de la case Distance du début ou de la fin .
Spécifier le nombre de côtés des faces de base d'un prisme	Saisissez une valeur dans la zone Côtés .

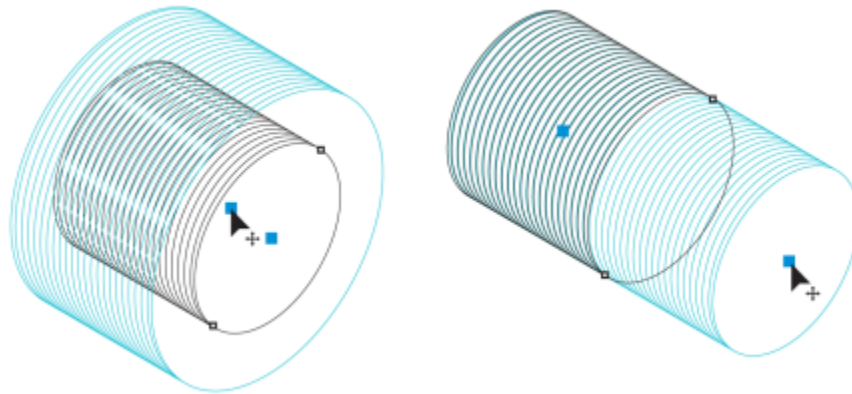


Les valeurs de rayon, de longueur et de distance sont appliquées à l'espace projeté.

Pour ajuster une forme projetée à l'aide des poignées de contrôle

- 1 À l'aide d'un outil Forme projetée, cliquez sur la forme.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

Pour	Procédez comme suit
Ajuster le rayon de la forme	Faites glisser la poignée de contrôle du prisme.
Ajuster la longueur de la forme	Faites glisser la poignée de contrôle de la longueur.
Faire pivoter un prisme	Faites glisser la poignée de contrôle du prisme.



Utiliser les poignées de contrôle pour ajuster le rayon (gauche) et la longueur (droit) d'une forme filetée

Dessiner à l'aide de la reconnaissance de formes

Vous pouvez utiliser l'outil **Dessin assisté** pour tracer des formes à main levée pouvant être reconnues et converties en formes de base. Les rectangles et les ellipses sont transformés en objets Corel DESIGNER natifs ; les trapèzes et les parallélogrammes en objets Formes parfaites ; les lignes, les triangles, les carrés, les losanges, les cercles et les flèches en objets courbes. Lorsqu'un objet n'est pas converti en forme, il est lissé. Les objets et les courbes dessinés à l'aide de la reconnaissance des formes sont modifiables. Vous pouvez définir le niveau auquel Corel DESIGNER reconnaît les formes et les convertit en objets, ainsi que le niveau de lissage appliqué aux courbes.


Vous pouvez définir le délai qui s'écoule entre l'application d'un trait et la mise en œuvre de la reconnaissance des formes. Par exemple, si le délai est défini sur une seconde et que vous tracez un cercle, la reconnaissance des formes prend effet une seconde après que vous avez tracé le cercle et relâché le bouton de la souris.

Il est possible de faire des corrections pendant le tracé. Vous pouvez également modifier l'épaisseur et le style de ligne d'une forme tracée en utilisant la reconnaissance des formes.



*Les formes créées à l'aide de l'outil **Dessin assisté** sont reconnues et lissées.*

Pour tracer une forme ou une ligne à l'aide de la reconnaissance des formes

- 1 Cliquez sur l'outil **Dessin assisté** .
- 2 Choisissez un niveau de reconnaissance dans la zone de liste **Niveau de reconnaissance des formes** de la barre de propriétés.
- 3 Choisissez un niveau de lissage dans la zone de liste **Niveau de lissage intelligent** de la barre de propriétés.
- 4 Tracez une forme ou une ligne à l'aide de la reconnaissance des formes.

Pour définir le délai de reconnaissance des formes

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.

- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez deux fois sur **Boîte à outils**.
- 3 Cliquez sur l'outil **Dessin assisté**.
- 4 Déplacez le curseur **Délai d'application**.



Le curseur se déplace par incrément de 0,25 secondes et le délai maximum est de 2 secondes.

Pour apporter une correction lors de l'utilisation de la reconnaissance des formes


- Avant que le délai de reconnaissance ne soit écoulé, maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le pointeur au-dessus de la zone à corriger. Relâchez la touche **Maj** pour continuer à dessiner.

Vous devez commencer à effacer la forme ou la ligne à partir du dernier point tracé.



Si vous tracez une forme à main levée constituée de plusieurs courbes, appuyez sur la touche **Échap** pour supprimer la dernière courbe tracée.

Pour modifier l'épaisseur de contour d'un objet tracé en utilisant la reconnaissance des formes

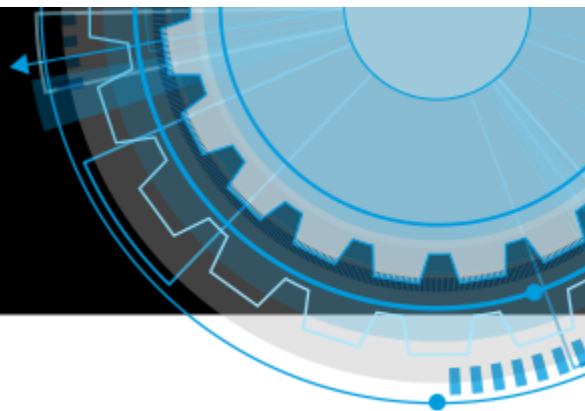
- 1 Cliquez sur l'outil **Dessin assisté** .
- 2 Cliquez sur la forme.
- 3 Choisissez une épaisseur de contour dans la zone de liste **Épaisseur de contour** de la barre de propriétés.



Lorsque vous superposez des lignes tracées à l'outil **Dessin assisté**, l'épaisseur de contour est déterminée par la moyenne correspondante.



Vous pouvez modifier le style de ligne d'une forme tracée à l'aide de la reconnaissance des formes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour définir des paramètres de lignes et de contours](#) » à la page 180.



Mise en forme d'objets

Corel DESIGNER vous offre plusieurs méthodes pour mettre en forme des objets.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation d'objets courbes » (page 215)
- « Sélection et déplacement de points nodaux » (page 217)
- « Alignement et distribution des nœuds » (page 218)
- « Manipulation de segments » (page 225)
- « Jonction de courbes » (page 226)
- « Copie et collage de segments » (page 228)
- « Ajout, suppression et jonction de nœuds » (page 228)
- « Utilisation des types de points nodaux » (page 229)
- « Transformation des points nodaux » (page 231)
- « Scission du tracé d'objets courbes » (page 231)
- « Reflet des modifications sur les objets courbes » (page 232)
- « Application d'un effet d'étalement et de maculage à des objets » (page 233)
- « Application de l'effet de rugosité à des objets » (page 236)
- « Mise en forme d'objets en attirant ou en éloignant des points nodaux » (page 238)
- « Application d'effets de distorsion » (page 240)
- « Ajout d'effets de torsion » (page 242)
- « Mise en forme d'objets à l'aide d'enveloppes » (page 243)
- « Recadrage et gommage d'objets » (page 250)
- « Coupe d'objets » (page 254)
- « Découpe d'objets » (page 257)
- « Application d'un filet, d'une bavure et d'un chanfrein aux angles » (page 258)
- « Soudure et intersection d'objets » (page 261)
- « Création d'objets PowerClip » (page 262)
- « Configuration d'options pour les points nodaux, les poignées et les aperçus » (page 267)

Utilisation d'objets courbes

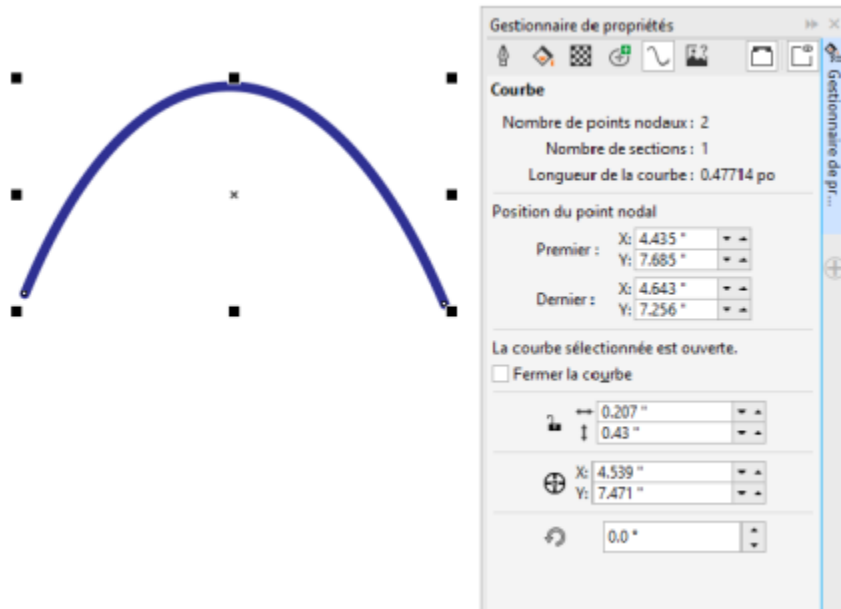
Un objet courbe est doté de points nodaux et de poignées de contrôle qui permettent d'en modifier la forme. Un objet courbe peut se présenter sous toute forme, y compris une ligne droite ou courbe. Les points nodaux d'un objet sont les petites formes qui apparaissent sur

son contour. La ligne qui rejoint deux points nodaux est un segment. Les segments peuvent être courbes ou droits. Chaque point nodal est doté d'une poignée de contrôle pour chaque segment courbe qui lui est rattaché. Ces poignées de contrôle permettent d'ajuster la courbe d'un segment.

Les objets courbes créés dans Corel DESIGNER suivent un **tracé** qui définit leur forme. Un tracé peut être ouvert (comme une ligne) ou fermé (comme une ellipse) et peut parfois même inclure des sections. Pour plus d'informations sur les tracés et les sections, reportez-vous à la section « **Scission du tracé d'objets courbes** » à la page 231.

La plupart des objets ajoutés à un dessin ne sont pas des **objets courbes**, à l'exception des spirales, des lignes à main levée et des lignes **Bézier**. Par conséquent, pour personnaliser la forme d'un objet ou d'un objet texte, il est recommandé de le convertir en **objet courbe**.

Vous pouvez afficher les propriétés d'un objet courbe dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.



Le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** vous permet d'afficher les propriétés de courbe, comme le nombre de points nodaux et de sections, la longueur ainsi que la position de point nodal.

Pour convertir des objets en objets courbes

- 1 Sélectionnez l'objet.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Convertir en courbes**.



Vous pouvez convertir du **texte artistique** en courbes afin de modifier les caractères individuellement.

Les images bitmap ne peuvent pas être converties en objets courbes.

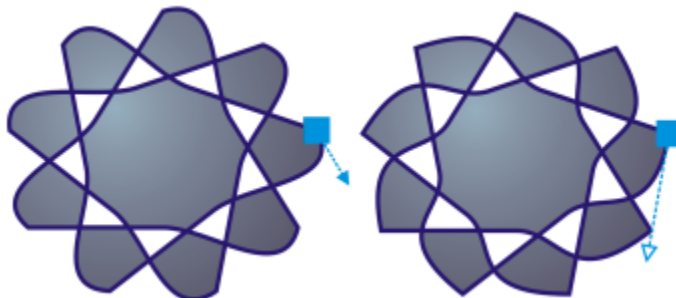
Pour afficher les propriétés d'une courbe

- 1 Sélectionnez l'objet courbe.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 En haut du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Courbe**.

Sélection et déplacement de points nodaux

Vous pouvez sélectionner un seul point nodal, plusieurs points nodaux ou tous les points nodaux de l'objet. La sélection de plusieurs points nodaux permet de mettre en forme différentes parties d'un objet simultanément. Vous pouvez sélectionner des points nodaux en les incluant dans une zone de sélection rectangulaire ou de forme irrégulière. Il est utile de créer une zone de sélection à main levée pour sélectionner des points nodaux spécifiques dans des courbes complexes.

Si un point nodal est sélectionné sur des segments courbes, des poignées de contrôle apparaissent. Pour modifier la forme d'un segment courbe, déplacez ses points nodaux et ses poignées de contrôle.




En règle générale, une poignée de contrôle se présente sous la forme d'une pointe de flèche bleue unie (à gauche). Lorsqu'une poignée de contrôle chevauche un point nodal, elle se présente sous la forme d'une pointe de flèche bleue vide à côté du point nodal (à droite).

Vous pouvez déplacer un point nodal en spécifiant ses coordonnées.

L'outil **Forme** est généralement utilisé pour le déplacement des points nodaux. Vous pouvez également paramétrer une option afin d'utiliser les outils **Sélecteur** et **Bézier** pour sélectionner et déplacer des points nodaux.

Pour sélectionner un point nodal

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez un **objet courbe**.
- 3 Cliquez sur un **point nodal**.

Vous pouvez également

Sélectionner plusieurs points nodaux en créant une zone de sélection

Dans la barre de propriétés, sélectionnez **Rectangulaire** dans la zone de liste **Mode sélection**, puis tracez un cadre de sélection par glisser-déplacer autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner.

Sélectionner plusieurs points nodaux en créant une zone de sélection à main levée

Dans la barre de propriétés, sélectionnez **Main levée** dans la zone de liste **Mode sélection**, puis tracez un cadre de sélection par glisser-déplacer autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner.

Sélectionner plusieurs points nodaux

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur chaque point nodal.

Vous pouvez également

Sélectionner tous les points nodaux d'un objet courbe sélectionné

Cliquez sur **Édition** ► **Tout sélectionner** ► **Points nodaux**.

Sélectionner des points nodaux consécutifs

En maintenant la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur le premier point nodal, puis sur le dernier que vous souhaitez sélectionner.

Pour modifier la direction dans laquelle les points nodaux sont sélectionnés, cliquez tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée.

Sélectionner le point nodal qui suit ou qui précède un point nodal sélectionné

Appuyez sur la touche **Tab** ou sur les touches **Maj + Tab**.

Désélectionner un point nodal

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur un point nodal sélectionné.


Désélectionner plusieurs points nodaux

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur chaque point nodal sélectionné.



Désélectionner tous les points nodaux

Cliquez sur un espace non utilisé de la fenêtre de dessin.

Pour déplacer un point nodal

- 1 Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil **Forme** .
- 2 Faites glisser le point nodal jusqu'à ce que sa forme vous convienne.

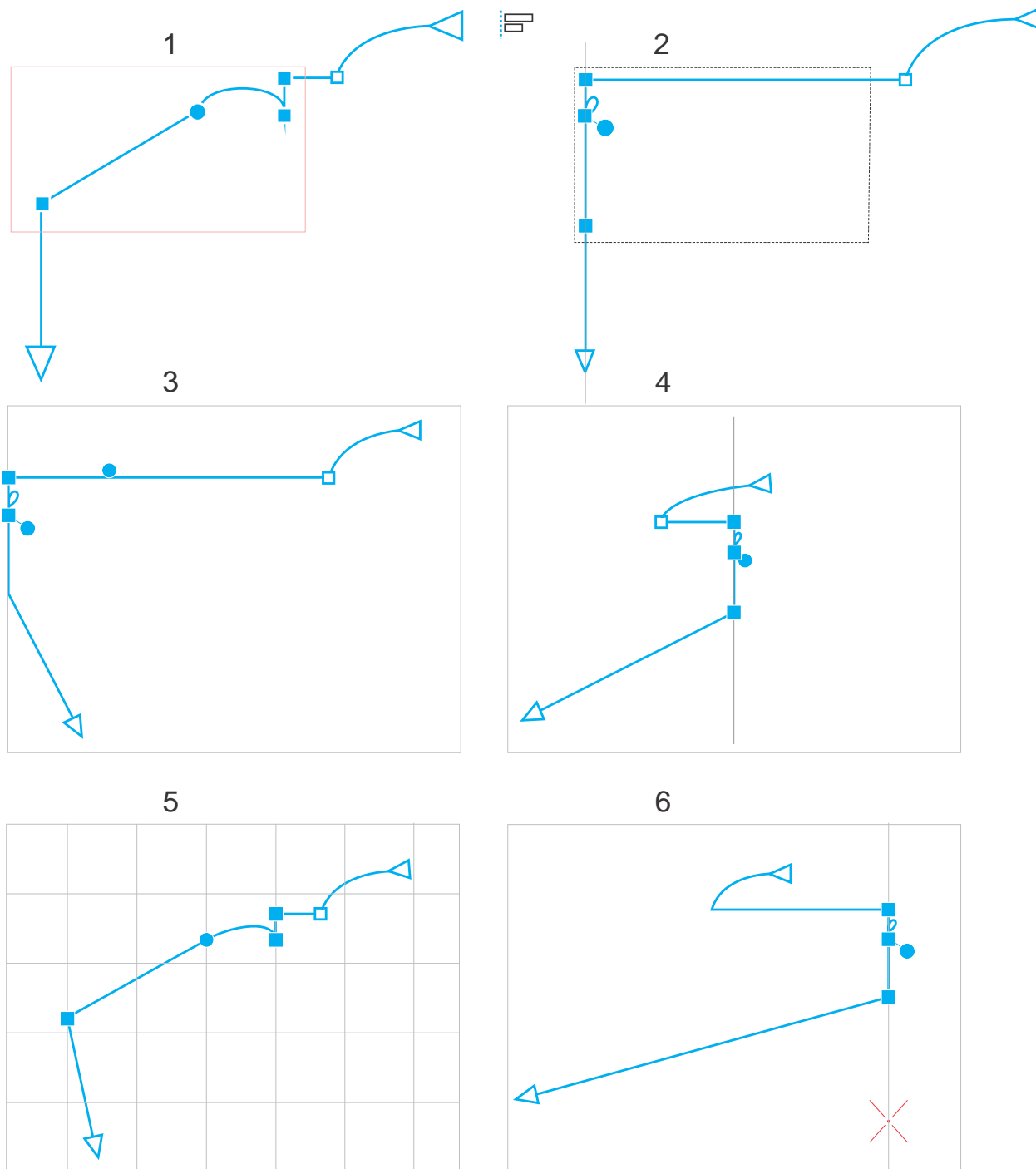
Pour spécifier les valeurs de coordonnées d'un point nodal

- 1 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez un point nodal d'un [objet de courbe](#).
- 3 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Coordonnées de l'objet**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Courbe multipoint** .
- 5 Saisissez des valeurs dans les zones X et Y pour spécifier la position exacte du point sur les règles x et y.
- 6 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Créer un objet** : ajoute un nouvel objet de courbe à la fenêtre de dessin.
 - **Remplacer l'objet** : remplace l'objet de courbe sélectionné par un nouvel objet.

Alignement et distribution des nœuds

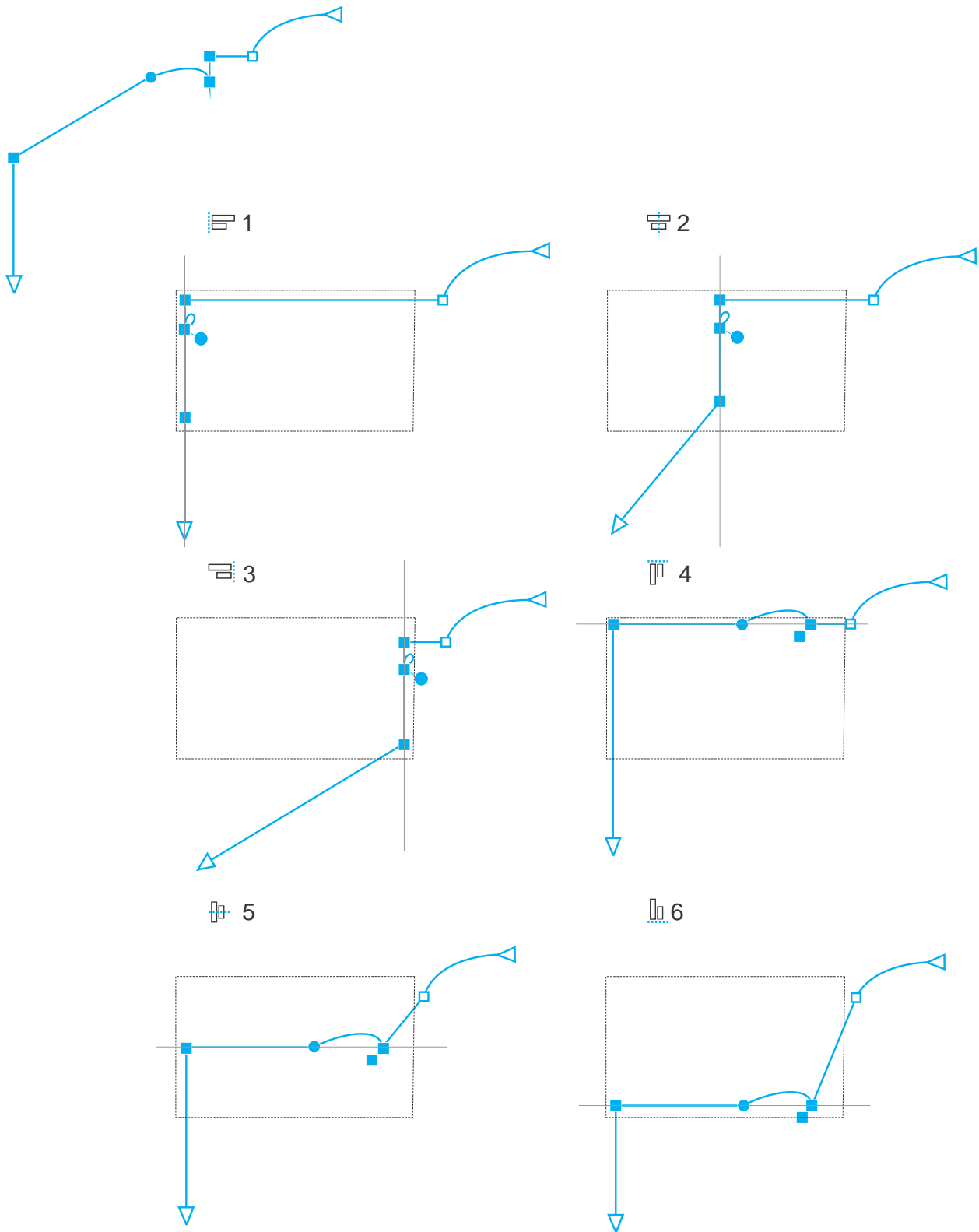
Corel DESIGNER vous permet d'aligner et de distribuer rapidement des nœuds sur une ou plusieurs courbes.

Vous devez d'abord choisir un point de référence. Ce point de référence peut être le périmètre de sélection, le bord ou le centre de la page, la ligne de grille la plus proche ou un point spécifié.



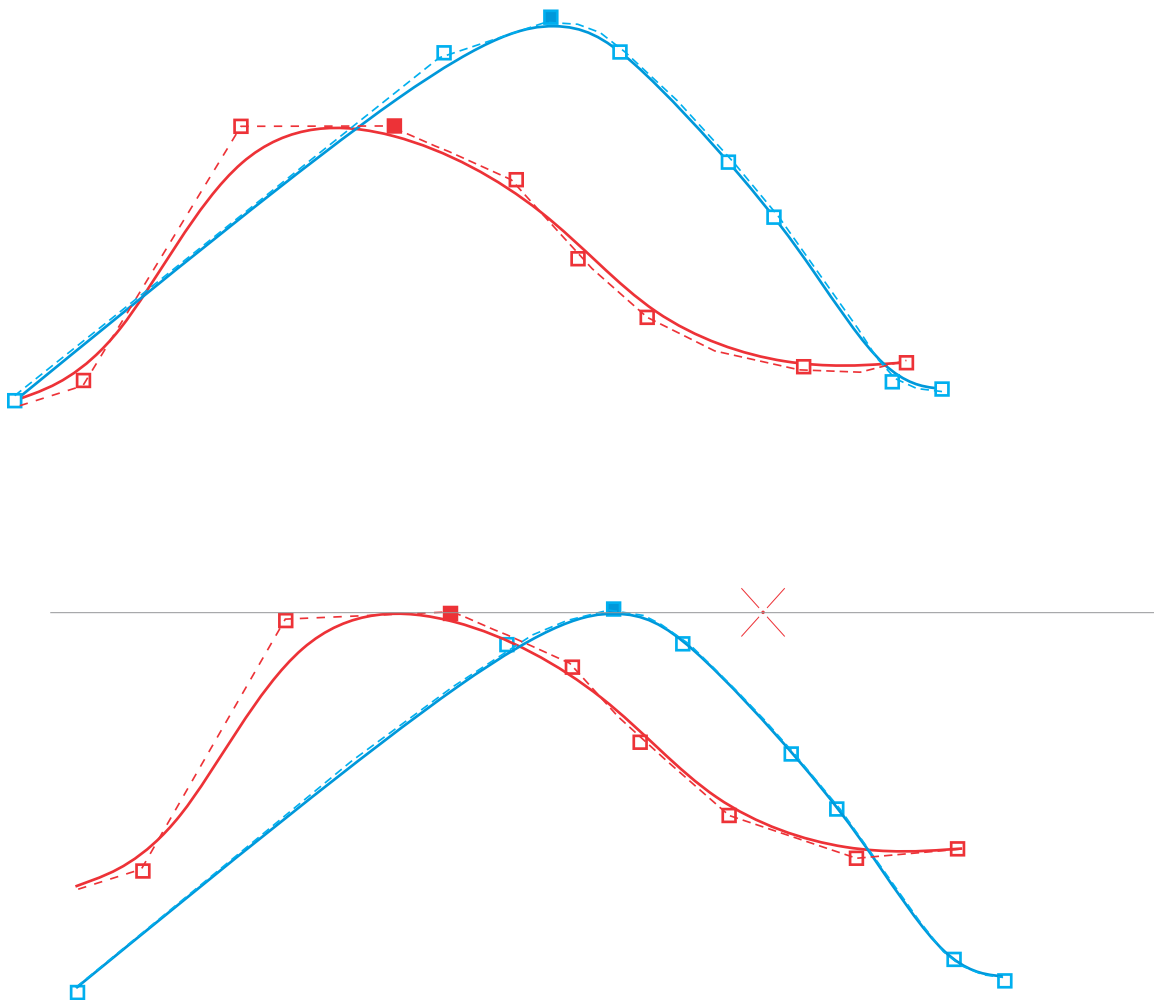
Les nœuds d'une courbe (1) sont alignés à gauche par rapport au périmètre de sélection de tous les nœuds actifs (2), le bord (3) ou le centre de la page (4), la ligne de grille la plus proche (5) ou un point spécifié (6).

Après avoir défini un point de référence, vous pouvez choisir une option d'alignement. Vous pouvez aligner des nœuds à gauche, à droite, en haut, en bas ou le long d'un axe horizontal ou vertical.



Les nœuds actifs dans une courbe (en haut à gauche) sont alignés à gauche (1), à droite (3), en haut (4), en bas (6) et le long d'un axe vertical (2) et horizontal (5) par rapport au périmètre de sélection.

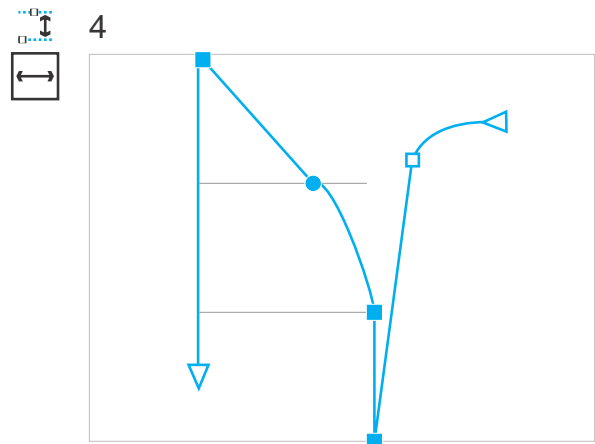
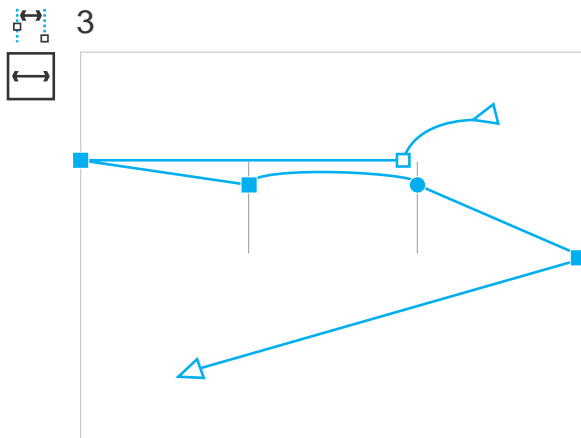
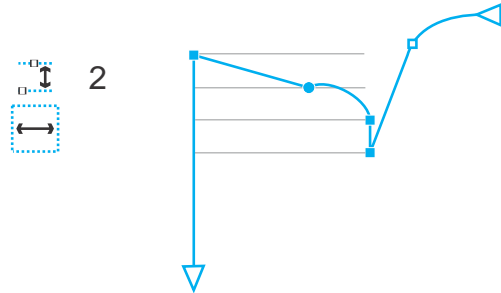
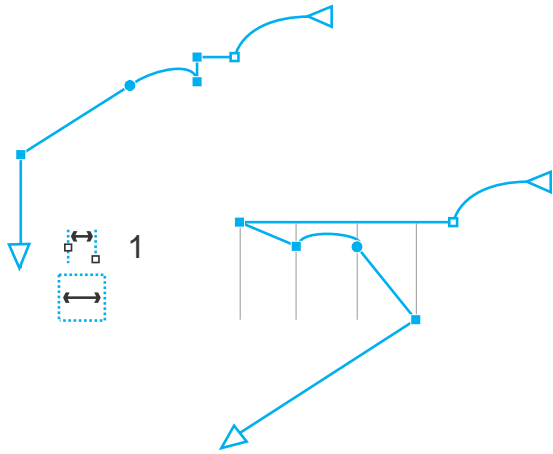
Vous pouvez aligner les nœuds de courbes différentes.



Les nœuds sélectionnés dans les deux courbes sont alignés par rapport à un point spécifié.

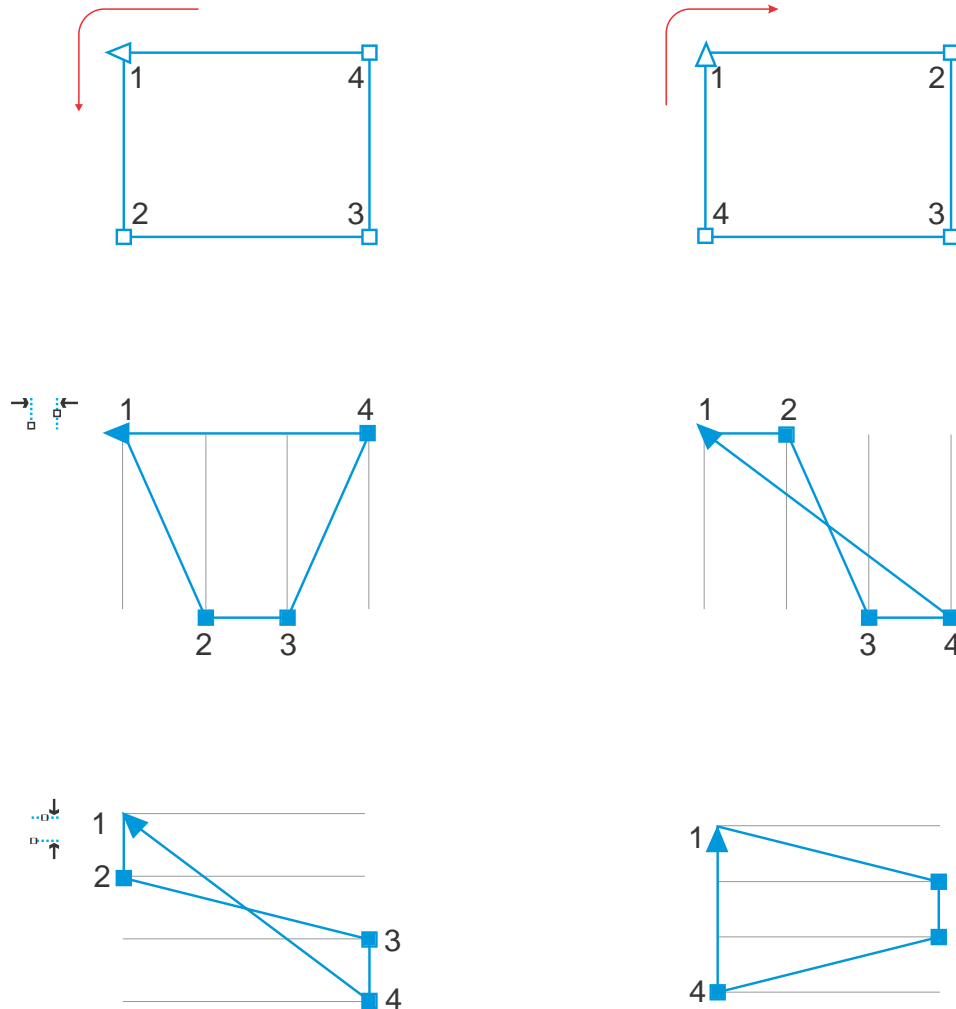
Lorsque vous alignez des nœuds dans une sélection, l'alignement est basé sur la moyenne du périmètre de sélection des nœuds actifs. Corel DESIGNER aligne les nœuds dans l'ordre dans lequel ils apparaissent le long d'une courbe et non dans l'ordre dans lequel vous les sélectionnez, car sélectionner des nœuds un par un dans des objets complexes avec des centaines de nœuds peut prendre beaucoup de temps. Vous pouvez modifier l'ordre des nœuds en inversant le sens de l'objet courbe.

La distribution de nœuds ajoute un espacement égal entre les nœuds, horizontalement ou verticalement. Vous pouvez distribuer les nœuds dans le périmètre de sélection qui les contient ou sur la page de dessin.



Les nœuds sont répartis horizontalement (1 et 3) et verticalement (2 et 4) dans le périmètre de sélection qui les entoure (1 et 2) et sur l'ensemble de la page (3 et 4).

Corel DESIGNER distribue des nœuds dans l'ordre dans lequel ils apparaissent le long d'une courbe.



De haut en bas : Les nœuds d'une courbe (en haut à gauche et en haut à droite) sont distribués horizontalement (au milieu) ou verticalement (en bas) en fonction de l'ordre dans lequel les nœuds apparaissent le long de la courbe.


Pour aligner des points nodaux


- 1 Sélectionnez les nœuds à l'aide de l'outil **Forme** .
- 2 Dans le menu fixe **Aligner et distribuer** (Fenêtre ► Menus fixes ► Aligner et distribuer), sélectionnez un point de référence en suivant l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant :

Pour

Aligner des nœuds par rapport au périmètre de sélection des nœuds actifs

Procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Nœuds actifs**  dans la zone **Aligner les nœuds sur**.


Remarque : Lorsque vous sélectionnez des nœuds le long d'une courbe, ceux-ci sont alignés dans l'ordre dans lequel ils apparaissent le long de la courbe. Pour modifier la direction d'une courbe, cliquez sur le bouton **Inverser le sens**  dans l'outil **Forme** de la barre de propriétés.


Pour



Aligner des nœuds avec le bord de la page

Aligner des nœuds avec le centre de la page







Procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Bord de la page**  dans la zone **Aligner les nœuds sur**.

Cliquez sur le bouton **Centre de la page**  dans la zone **Aligner les nœuds sur**.

Astuce : Pour aligner des nœuds sur le centre de la page, assurez-vous que les boutons **Aligner horizontalement**  et **Aligner verticalement**  situés dans la zone **Alignement** sont activés.

3 Dans la zone Alignement du menu fixe, cliquez sur l'un des boutons suivants :


- **Aligner à gauche**  : pour aligner les nœuds à gauche
- **Aligner horizontalement**  : pour aligner les nœuds le long d'un axe horizontal
- **Aligner à droite**  : pour aligner les nœuds à droite
- **Aligner en haut**  : pour aligner les nœuds en haut
- **Aligner verticalement**  : pour aligner les nœuds le long d'un axe vertical
- **Aligner en bas**  : pour aligner les nœuds en bas


Vous pouvez également

Aligner un nœud avec la ligne de grille la plus proche

Aligner un nœud avec un point spécifié




Cliquez sur le bouton **Grille**  dans la zone **Aligner les nœuds sur**.

Cliquez sur le bouton **Point spécifié**  dans la zone **Aligner les nœuds sur** et saisissez des valeurs dans la zone **Spécifier les coordonnées**.


Astuce : Vous pouvez également spécifier un point de manière interactive en cliquant sur le bouton **Spécifier un point**  et en cliquant dans la fenêtre du document.

Définir une option d'alignement pour les nœuds texte




Dans la zone **Texte**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Première ligne**  : permet d'aligner le texte en utilisant la ligne de base de la première ligne
- **Dernière ligne**  : permet d'aligner le texte en utilisant la ligne de base de la dernière ligne
- **Périmètre de sélection**  : permet d'aligner le texte en fonction de son périmètre de sélection



Vous pouvez également aligner les nœuds dans la sélection active, verticalement et horizontalement, en cliquant sur le bouton **Alignement des nœuds**  de la barre de propriétés, et en activant une ou plusieurs options d'alignement dans la boîte de dialogue **Alignement de nœuds**.

Pour distribuer des nœuds

- 1 Sélectionnez les nœuds à l'aide de l'outil **Forme** .
- 2 Dans le menu fixe **Aligner et distribuer** (**Fenêtre** ▶ **Menus fixes** ▶ **Aligner et distribuer**), cliquez sur l'un des boutons suivants dans la zone **Distribuer des nœuds sur** pour sélectionner la zone dans laquelle les nœuds sont distribués :
 - **Étendue de la sélection**  : distribue les nœuds sur la zone couverte par le périmètre de sélection les contenant.
 - **Étendue de la page**  : distribue les nœuds sur la page de dessin.
- 3 Pour distribuer des nœuds horizontalement, cliquez sur l'un des boutons de distribution horizontale.
- 4 Pour distribuer des nœuds verticalement, cliquez sur l'un des boutons de distribution verticale.



Les nœuds n'ayant pas de largeur ni de hauteur réelle, le fait de cliquer sur le bouton de distribution horizontale ou verticale permet de placer un espacement égal entre les nœuds le long d'un axe horizontal ou vertical, respectivement.

Manipulation de segments


Pour modifier la forme d'un objet, vous pouvez déplacer ses segments courbes. Vous pouvez également régler le lissage de ces derniers.




Vous pouvez modifier la direction d'un objet courbe en inversant la position de ses points nodaux de début et de fin. L'effet n'est transparent que lorsque les extrémités d'un objet courbe sont différentes. Par exemple, lorsqu'une pointe de flèche est dirigée vers le point nodal de fin d'un objet courbe, la modification de la direction provoque le déplacement de la pointe de flèche vers le point nodal de début.



Modification de la direction d'une courbe

Pour manipuler les segments d'un objet courbe

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur un **objet courbe**.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Mettre en forme un segment à l'aide des poignées de contrôle sans affecter l'emplacement du point nodal	Cliquez sur un point nodal, puis faites glisser l'une des poignées de contrôle.
Mettre en forme un segment à l'aide des poignées de contrôle tout en déplaçant un point nodal	Cliquez sur un nœud. Maintenez la touche Alt enfoncée et faites glisser l'une des poignées de contrôle.
Vous pouvez également	
Redresser un segment courbe	Cliquez sur un segment courbe, puis sur le bouton Convertir en ligne  de la barre de propriétés.
Courber un segment droit	Cliquez sur un segment droit, puis sur le bouton Convertir en courbe  de la barre de propriétés.
Lisser un segment	Cliquez sur un point nodal, puis déplacez le curseur Lissage de la courbe de la barre de propriétés. Pour lisser tous les segments d'un objet courbe, sélectionnez tous ses points nodaux avant de déplacer le curseur Lissage de la courbe .
Modifier la direction d'un objet courbe	Cliquez sur un segment, puis sur le bouton Inverser le sens  de la barre de propriétés.

Jonction de courbes

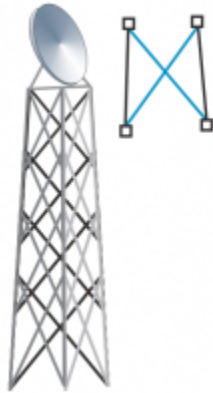
Vous pouvez joindre des segments de courbe ou de ligne pour créer des courbes plus complexes et des objets fermés. La forme des lignes de connexion dépend du mode choisi : **Étendre**, **Chanfrein**, **Filet** ou **Courbe de Bézier**.



Les lignes dans le coin supérieur gauche ont été jointes en utilisant différents modes. Modes de gauche à droite : Étendre, Chanfrein, Filet ou Courbe de Bézier.


Vous pouvez également définir la tolérance d'espacement, c'est-à-dire, la distance maximale entre des extrémités qui peuvent être jointes. Lorsque la distance entre des extrémités est supérieure à la tolérance d'espacement, ces deux extrémités ne peuvent être jointes.

Lorsque vous joignez des courbes, la courbe obtenue prend les propriétés du dernier objet sélectionné.



La jonction de courbes et de segments de ligne peut constituer le point de départ de tracés plus complexes.

Pour joindre des courbes

- 1 Maintenez la touche **Maj** enfoncée et sélectionnez chaque objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Joindre courbes**.
- 3 Dans le menu fixe **Joindre courbes**, choisissez l'un des modes suivants dans la zone de liste :
 - Étendre
 - Chanfrein
 - Filet
 - Courbe de Bézier
- 4 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.
Si les courbes ne sont pas jointes, vous devez augmenter la tolérance d'espacement.

Vous pouvez également

Définir la tolérance d'espacement

Saisissez une valeur dans la zone **Tolérance d'espacement**.

Définir le rayon

Entrez une valeur dans la zone **Rayon**.

Cette commande est uniquement disponible dans le mode **Filet**.



Vous ne pouvez pas joindre des points intérieurs; les points d'extrémité sont les seuls à pouvoir être joints.

Si les points d'extrémité à joindre ne partagent pas les mêmes coordonnées, ils sont étirés jusqu'à ce qu'ils se rencontrent.

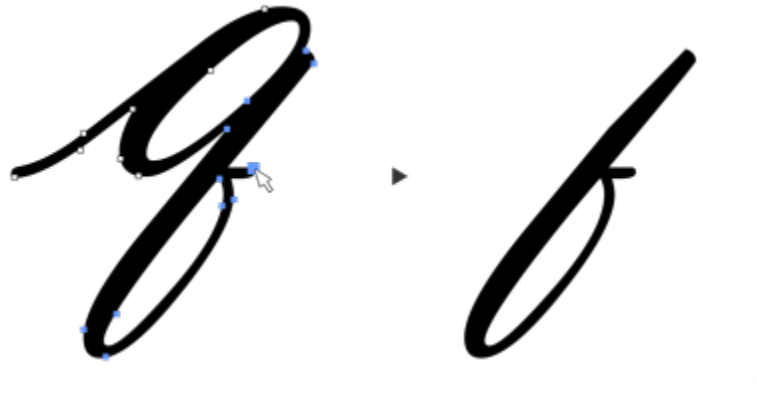


Vous pouvez également connecter les **sections** d'un groupe d'objets,

mais aussi sélectionner des lignes à l'aide d'une **zone de sélection**. Dans ce cas, les propriétés utilisées sont celles de l'objet inférieur dans la hiérarchie du plan. Pour déterminer l'objet se trouvant en haut de la hiérarchie, ouvrez le menu fixe **Gestionnaire d'objets** en cliquant sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire d'objets**.


Copie et collage de segments

Vous pouvez copier et couper des segments de courbe, puis de les coller en tant qu'objets, ce qui facilite l'extraction des sections ou la création de formes adjacentes ayant des contours similaires.



Un segment de courbe a été copié (à gauche), puis collé en tant qu'objet (à droite).

Pour copier ou couper un segment de courbe


- 1 Sélectionnez l'objet courbe.
- 2 À l'aide de l'outil **Forme** , sélectionnez les points nodaux sur un segment de courbe, puis appuyez sur l'une des combinaisons de touches suivantes :
 - **Ctrl + C** pour copier le segment de courbe
 - **Ctrl + X** pour couper le segment de courbe
 - **Ctrl + D** pour dupliquer le segment de courbe à une distance de décalage spécifiquePour coller le segment de courbe, appuyez sur **Ctrl + V**.

Ajout, suppression et jonction de nœuds

Lorsque vous ajoutez des points nodaux, vous augmentez le nombre de segments et vous contrôlez donc mieux la forme de l'objet. Vous pouvez supprimer certains points nodaux afin de simplifier la forme d'un objet.

Les objets courbes comportant un trop grand nombre de points nodaux sont difficiles à modifier et leur sortie sur des équipements tels que les coupeuses vinyle, les tables traçantes et les systèmes de gravure par fraise est complexe. Il est possible de réduire le nombre de points nodaux d'un objet courbe de façon automatique. Cette opération supprime les points nodaux se chevauchant et lisse les objets courbes. Cette fonctionnalité est en particulier utile pour réduire le nombre de points nodaux d'un objet importé depuis d'autres applications.

Pour ajouter ou supprimer un point nodal

Pour	Procédez comme suit
Ajouter un point nodal	Ouvrez la boîte à outils, cliquez sur l'outil Forme  , sélectionnez un objet courbe, puis cliquez deux fois à l'emplacement où vous souhaitez ajouter un point nodal.



Pour

Procédez comme suit



Supprimer un point nodal

Ouvrez la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme**, sélectionnez un objet courbe, puis cliquez deux fois sur un point nodal.

Pour réduire le nombre de points nodaux d'un objet courbe

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur un objet courbe, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour réduire le nombre de points nodaux sur l'ensemble de l'objet, cliquez sur le bouton **Sélectionner tous les nœuds**  de la barre de propriétés.
 - Pour réduire le nombre de points nodaux d'une partie d'un objet courbe, sélectionnez la partie à modifier en traçant une zone de sélection.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Réduire les points nodaux** dans la barre de propriétés afin de supprimer automatiquement les points nodaux redondants et ceux se chevauchant.
 - Pour définir le nombre de points nodaux à supprimer, déplacez le curseur **Lissage de la courbe**. Il se peut que la forme de l'objet courbe soit modifiée si vous supprimez un nombre important de points nodaux.



Pour joindre les points nodaux de fin d'une section

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur une [section](#).
- 3 Cliquez sur le bouton **Fermer la courbe**  de la barre de propriétés.



Pour fermer plusieurs sections dans un objet, cliquez sur **Objet** ► **Joindre courbes** et sélectionnez des paramètres dans le menu fixe **Joindre courbes**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Jonction de courbes](#) » à la page 226.

Pour joindre les points nodaux de plusieurs sections

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur un [point nodal](#) de chaque [section](#).
- 3 Cliquez sur le bouton **Étendre courbe à fermer**  de la barre de propriétés.



Pour joindre des points nodaux d'[objets courbes](#) distincts, vous devez d'abord les combiner dans un seul objet courbe, puis joindre les points nodaux des nouvelles sections. Pour plus d'informations sur la combinaison d'objets, reportez-vous à la section « [Combinaison d'objets](#) » à la page 320.

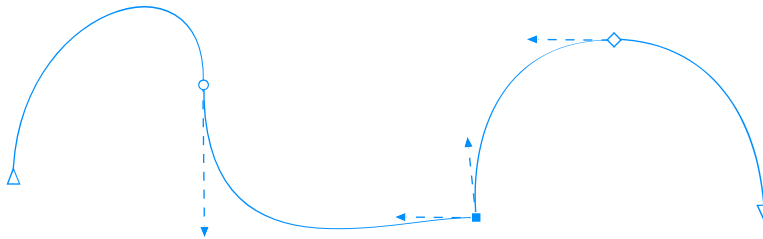
Utilisation des types de points nodaux

Vous pouvez modifier les points nodaux d'un objet courbe en trois types de points nodaux différents : angulaire, lisse et symétrique. Le comportement des poignées de contrôle diffère selon le type de point nodal choisi.

Les points nodaux angulaires permettent de créer des transitions prononcées (coins ou angles aigus, par exemple) dans un objet courbe. Vous pouvez déplacer les poignées de contrôle d'un point nodal angulaire indépendamment les unes des autres, afin de modifier la ligne d'un seul côté du point nodal.





Dans le cas de points nodaux lisses, les lignes traversant le point nodal prennent la forme d'une courbe, ce qui crée une transition progressive entre les segments de ligne. Les poignées de contrôle d'un point nodal lisse sont toujours directement opposées mais peuvent être situées à des distances différentes du point nodal.

Les points nodaux symétriques sont semblables aux points nodaux lisses. Ils créent une transition progressive entre les segments de ligne, mais permettent également de donner la même apparence de courbe aux lignes des deux côtés d'un point nodal. Les poignées de contrôle des points nodaux symétriques sont directement opposées et situées à égale distance du point nodal.



Chaque type de point nodal se présente sous une forme différente : les points nodaux lisses comme des cercles, les points nodaux angulaires comme des carrés et les points nodaux symétriques comme des losanges.

Pour mettre en forme un objet courbe à l'aide de points nodaux angulaires, lisses ou symétriques

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur un **point nodal**.
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Nœud angulaire 
 - Nœud lisse 
 - Nœud symétrique 
- 4 Faites glisser les poignées de contrôle du point nodal.






Vous pouvez également transformer un point nodal existant en un type de point nodal différent à l'aide de touches de raccourcis. Pour transformer un point nodal lisse en point nodal angulaire ou inversement, cliquez sur le point nodal à l'aide de l'outil **Forme**, puis appuyez sur la touche **C**. Pour transformer un point nodal symétrique en point nodal lisse ou inversement, cliquez sur le point nodal à l'aide de l'outil **Forme**, puis appuyez sur la touche **S**.

Transformation des points nodaux

Pour mettre en forme des objets, vous pouvez étirer, mettre à l'échelle, faire pivoter et incliner leurs points nodaux. Par exemple, il est possible de mettre à l'échelle les points nodaux d'angle d'un objet courbe afin de l'agrandir en respectant ses proportions. Vous pouvez également appliquer une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse à tout ou partie d'un objet courbe.

Pour étirer, mettre à l'échelle, faire pivoter ou incliner des points nodaux

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez un **objet courbe**.
- 3 Sélectionnez les **points nodaux** le long de la courbe à transformer.
- 4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Étirer ou redimensionner les nœuds 
 - Rotation ou inclinaison des nœuds 
- 5 Faites glisser les poignées appropriées pour transformer les points nodaux.

Scission du tracé d'objets courbes

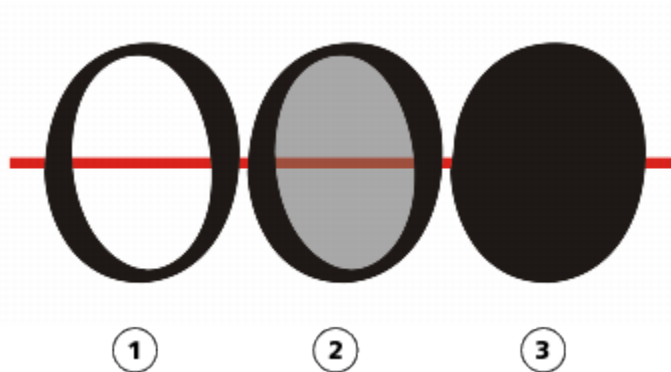
Vous pouvez scinder des sections d'un objet courbe.

Tracés

Les tracés délimitent la forme des **objets** et se présentent généralement sous la forme d'une ou plusieurs lignes ou segments courbes. Vous pouvez scinder les segments de ligne pour créer des sections. Même si elles ne sont plus reliées, les sections font toujours partie du tracé de définition de l'objet d'origine. Vous pouvez néanmoins extraire une section pour créer deux objets distincts : la section extraite et l'objet à partir duquel elle a été extraite.




Sections

Les sections sont les courbes et les formes fondamentales à l'aide desquelles se construit un **objet courbe**. Par exemple, un objet courbe composé de sections est souvent créé lorsque vous convertissez du texte en courbes. La lettre « O », par exemple, se compose de deux ellipses : l'ellipse extérieure qui définit la forme de la lettre et l'ellipse intérieure qui définit le « trou ». Les ellipses sont des sections composant un objet courbe unique, à savoir « O ». La création d'un objet avec sections présente un avantage principal : elle permet de produire des objets comportant des trous. Dans l'exemple suivant, vous pouvez visualiser des objets situés sous le centre de la lettre « O ».



1) La lettre « O » est convertie en courbes. 2) Les sections obtenues correspondent à l'ellipse extérieure qui définit la forme de la lettre et à l'ellipse intérieure (grisée) qui définit le « trou ». 3) Par opposition, l'ellipse noire se compose d'un seul tracé et ne peut pas comporter de « trou ».

Pour scinder un tracé

Pour	Procédez comme suit
Scinder un tracé	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Forme  . Sélectionnez un point nodal sur le tracé, puis cliquez sur le bouton Disjoindre courbe  de la barre de propriétés.
Extraire un tracé rompu d'un objet	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Forme . Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un tracé, puis cliquez sur Scinder . Sélectionnez un segment, un point nodal ou un groupe de points nodaux représentant la partie du tracé que vous voulez extraire et cliquez sur le bouton Extraire une section  de la barre de propriétés.

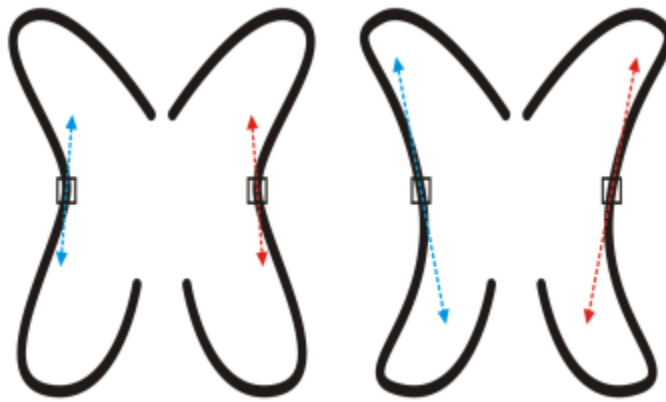


Lorsque vous scidez un tracé dans un objet courbe, les sections qui en résultent continuent à faire partie de l'objet en question. Lorsque vous extrayez un tracé d'un objet, vous créez deux objets distincts.

Reflét des modifications sur les objets courbes




Pour refléter les modifications effectuées sur des objets courbes avec le mode Réflexion des points nodaux, vous devez modifier les **points nodaux** et répercuter à l'opposé les mêmes modifications sur les points nodaux correspondants. Par exemple, vous pouvez déplacer un point nodal vers la droite ; le point nodal correspondant se déplace vers la gauche en gardant la même distance. Cette fonctionnalité est utile lorsque vous souhaitez mettre en forme un objet courbe et refléter les modifications à gauche, à droite, en haut et en bas de l'objet.

Pour refléter des modifications, vous devez sélectionner deux objets courbes (dont l'un a été créé par application d'un effet miroir), ou un objet symétrique. Pour plus d'informations sur l'application d'un effet miroir aux objets, reportez-vous à la section « [Application d'un effet miroir aux objets](#) » à la page 307. Vous devez ensuite définir le sens de réflexion des modifications : réflexion horizontale (le long d'un axe de symétrie vertical) ou réflexion verticale (le long d'un axe de symétrie horizontal). Enfin, vous devez sélectionner les points nodaux correspondants appropriés pour que les modifications soient répercutées sur les objets sélectionnés.



À gauche : Deux points nodaux correspondants ont été sélectionnés sur deux objets courbes en miroir. À droite : Lorsque l'utilisateur déplace les poignées de contrôle bleues, la transformation se répercute sur les poignées de contrôle correspondantes (en rouge).

Pour refléter des modifications dans des objets courbes

- 1 Sélectionnez des objets courbes en miroir ou un objet courbe symétrique à l'aide de l'outil **Sélecteur**.
- 2 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Réflexion horizontale des points nodaux**  : permet de modifier les points nodaux correspondants d'objets auxquels l'effet miroir a été appliqué horizontalement.
 - **Réflexion verticale des points nodaux**  : permet de modifier les points nodaux correspondants d'objets auxquels l'effet miroir a été appliqué verticalement.
- 4 Tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée, sélectionnez les **points nodaux** correspondants à gauche et à droite, ou en haut et en bas.
- 5 Modifiez les points nodaux d'un seul côté.

Les modifications se reflètent sur les points nodaux correspondants de l'autre côté.



Pour mettre en forme plusieurs **objets** à l'aide du mode Réflexion des points nodaux, cliquez sur le premier objet et faites glisser le pointeur pour sélectionner les points nodaux; vous pouvez également appuyer sur la touche **Maj** et la maintenir enfoncée, puis cliquer sur chaque point nodal du premier objet. Appuyez ensuite sur la touche **Maj** et maintenez-la enfoncée, cliquez sur le deuxième objet et faites glisser le pointeur pour sélectionner les points nodaux. Vous pouvez également appuyer sur la touche **Maj** et la maintenir enfoncée, puis cliquer sur chaque point nodal du deuxième objet.

Application d'un effet d'étalement et de maculage à des objets

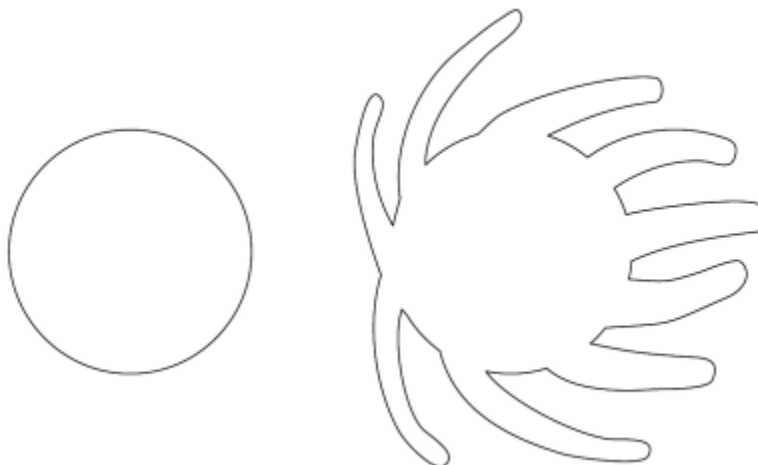
L'application d'un effet d'étalement et le maculage permettent de former un **objet** en tirant les extensions ou en créant des retraits le long de son contour. Avec l'effet d'étalement, les extensions et les retraits ressemblent à des faisceaux lumineux dont la largeur varie peu lorsque vous effectuez un glissement avec l'outil **Étaler**. Avec le maculage, les extensions et les retraits prennent une forme plus fluide dont la largeur diminue lorsque vous faites glisser l'outil **Maculage**.

Application d'un effet d'étalement à des objets

Lorsque vous appliquez un effet d'étalement à un objet, il est possible de contrôler l'étendue et la forme de la distorsion, quelle que soit la méthode utilisée (commandes du stylet de la tablette graphique ou paramètres de la souris).

L'effet Étaler répond à la fois à l'angle de rotation (ou orientation) et à l'angle d'inclinaison du stylet de la tablette graphique. La rotation du stylet permet de modifier l'angle de l'effet d'étalement. L'inclinaison du stylet permet d'aplatir la pointe du pinceau et de modifier la forme de l'effet d'étalement. Si vous utilisez une souris, vous pouvez simuler l'orientation et l'inclinaison du stylet en spécifiant des valeurs. L'augmentation de l'angle d'orientation de 0 à 359 ° modifie l'angle du coup de pinceau. La diminution de l'angle d'inclinaison de 90 ° à 15 ° modifie la forme de l'effet d'étalement en aplatissant la pointe du pinceau.

Un effet d'étalement réagit à la pression du stylet sur une tablette : l'effet s'élargit lorsque la pression augmente et s'affine lorsque la pression diminue. Si vous préférez utiliser une souris, saisissez des valeurs réelles pour simuler la pression d'un stylet sur une tablette graphique. Les valeurs négatives définies jusqu'à -10 créent une distorsion rétrécissante, la valeur 0 maintient une largeur de coup de pinceau régulière et les valeurs positives définies jusqu'à 10 créent une distorsion croissante.

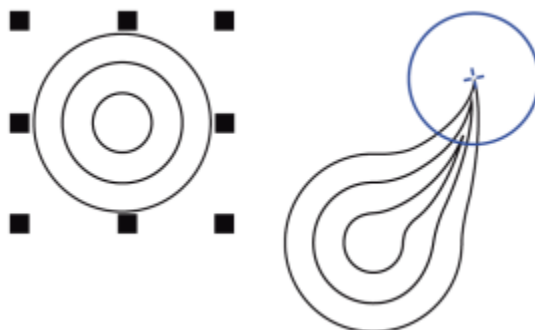


Application d'un effet d'étalement à des objets

Que vous utilisiez un stylet ou une souris, vous pouvez indiquer la taille de la pointe. Elle détermine la largeur de l'effet d'étalement appliqué à un objet.



Maculage d'objets

Pour contrôler l'effet de maculage, vous pouvez définir la taille de la pointe du pinceau et le niveau d'effet à appliquer. En outre, vous pouvez utiliser la pression de votre stylet numérique. Pour le maculage d'objets, vous pouvez utiliser des courbes lisses ou des courbes avec des angles aigus.



Maculage d'un objet.

Pour appliquer un effet d'étalement à un objet

- 1 Sélectionnez un **objet** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Étaler** .
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour appliquer un effet d'étalement à l'intérieur d'un objet, cliquez à l'extérieur de cet objet et faites glisser le pointeur vers l'intérieur de l'objet.
 - Pour appliquer un effet d'étalement à l'extérieur d'un objet, cliquez à l'intérieur de cet objet et faites glisser le pointeur vers l'extérieur de l'objet.

Vous pouvez également


Modifier la taille de la pointe du pinceau

Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe**




de la barre de propriétés.

Modifier la taille de la pointe du pinceau lorsque vous utilisez un stylet graphique

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés et appliquez une pression au stylet.


Élargir ou rétrécir l'effet d'étalement

Saisissez une valeur comprise entre -10 et 10 dans la zone **Dessécher**  de la barre de propriétés.

Spécifier la forme de l'effet d'étalement

Entrez une valeur comprise entre 15 et 90 dans la zone **Inclinaison de la plume** de la barre de propriétés.


Modifier la forme de l'effet d'étalement lorsque vous utilisez un stylet graphique

Cliquez sur le bouton **Inclinaison de la plume**  de la barre de propriétés.



Spécifier l'angle de la forme de la pointe pour l'application de l'effet d'étalement

Saisissez une valeur comprise entre 0 et 359 dans la zone **Roulement de la plume** de la barre de propriétés.

Modifier l'angle de la forme en pointe pour appliquer l'effet d'étalement lorsque vous utilisez un stylet graphique

Cliquez sur le bouton **Roulement de la plume**  de la barre de propriétés.

Pour maculer un objet

- 1 Sélectionnez un **objet** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Maculage** .
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour appliquer un effet de maculage à l'extérieur d'un objet, cliquez à l'extérieur de ce dernier, à proximité de son bord, puis faites glisser le pointeur vers l'extérieur.
 - Pour appliquer un effet de maculage à l'intérieur d'un objet, cliquez à l'intérieur de ce dernier, à proximité de son bord, puis faites glisser le pointeur vers l'intérieur.

Vous pouvez également


Modifier la taille de la pointe du pinceau

Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés.

Définir le niveau de maculage

Saisissez une valeur dans la zone **Pression**.

Utiliser la pression d'une plume numérique pour contrôler le niveau de maculage

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés.

Utiliser des courbes lisses lors d'un maculage

Cliquez sur le bouton **Maculage adouci** .

Utiliser des courbes avec des angles aigus lors d'un maculage

Cliquez sur le bouton **Maculage pointu** .



La différence entre un maculage adouci et un maculage pointu est perceptible uniquement avec les valeurs **Pression** plus élevées.

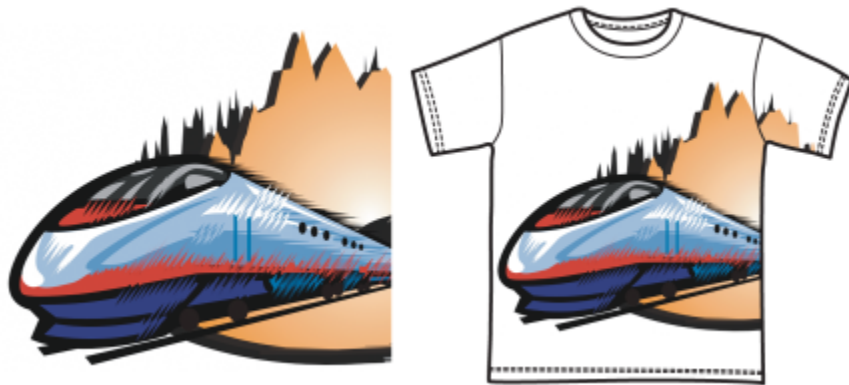
Application de l'effet de rugosité à des objets

L'effet de rugosité permet d'appliquer un bord dentelé ou pointu à des [objets](#), notamment à des lignes, des courbes et du texte. Il est possible de contrôler la taille, l'angle, la direction et le nombre des indentations, quelle que soit la méthode utilisée (le stylet d'une tablette graphique ou les paramètres de la souris).

L'effet de rugosité est déterminé par les mouvements du stylet d'une tablette graphique, par des paramètres fixes ou par l'application automatique de pics perpendiculaires à la ligne. L'inclinaison plus ou moins proche du stylet par rapport à la surface de la tablette permet d'augmenter et de diminuer la taille des pointes. Si vous utilisez une souris, vous pouvez définir un angle d'inclinaison compris entre 0 et 90 °. Pour déterminer la direction des pics, vous pouvez modifier l'angle de rotation (ou roulement) du stylet lorsque vous appliquez l'effet de rugosité à un objet. Si vous utilisez une souris, vous pouvez définir un angle d'orientation compris entre 0 et 359 °. Il vous est également possible d'augmenter ou de diminuer le nombre de pics appliqués à mesure que vous faites glisser la souris.


L'effet de rugosité réagit également à la pression du stylet sur la tablette. Plus la pression exercée est grande, plus le nombre de pics créés est élevé dans la zone rugueuse. Si vous utilisez une souris, vous pouvez spécifier des valeurs simulant la pression du stylet.

La taille de la pointe du pinceau peut également être modifiée.



L'outil de rugosité permet d'appliquer des pics ou des dentelures à une partie d'un contour ou d'un tracé.

Pour appliquer l'effet de rugosité à un objet


- 1 Sélectionnez un **objet** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Râteau** .
- 3 Pointez sur le contour de la zone à laquelle vous souhaitez appliquer l'effet de rugosité, puis faites glisser le contour afin de le déformer.

Vous pouvez également


Spécifier la taille des pics de l'effet de rugosité

Saisissez une valeur comprise entre 0,01 et 5 cm dans la zone **Taille de la pointe**  **1.27 mm** de la barre de propriétés.

Modifier le nombre de pics dans une zone rugueuse

Entrez une valeur comprise entre 1 et 10 dans la zone **Fréquence des pics**  **1** de la barre de propriétés.

Modifier le nombre de pics dans une zone rugueuse lorsque vous utilisez un stylet graphique

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés.


Spécifier la hauteur des pics de rugosité

Entrez une valeur comprise entre 0 et 90 dans la zone **Inclinaison de la plume** de la barre de propriétés.

Augmenter le nombre de pics de rugosité à mesure que vous faites glisser la souris

Saisissez une valeur comprise entre -10 et 10 dans la zone **Dessécher** de la barre de propriétés.

Modifier la hauteur des pics de rugosité lorsque vous utilisez un stylet graphique

Cliquez sur le bouton **Inclinaison de la plume**  de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Spécifier le sens des pics de rugosité

Choisissez **Direction fixe** dans la zone de liste **Sens des pics**. Saisissez une valeur comprise entre 0 et 359 dans la zone **Roulement** de la barre de propriétés.

Modifier le sens des pics de rugosité lorsque vous utilisez un stylet graphique

Choisissez **Paramètre du stylet** dans la zone de liste **Sens des pics** de la barre de propriétés.

Créer des pics de rugosité perpendiculaires au tracé ou au contour

Choisissez **Auto** dans la zone de liste **Sens des pics** de la barre de propriétés.



Les objets auxquels sont appliquées des distorsions, des enveloppes et des perspectives sont convertis en **objets courbes** avant l'application de l'effet de rugosité.

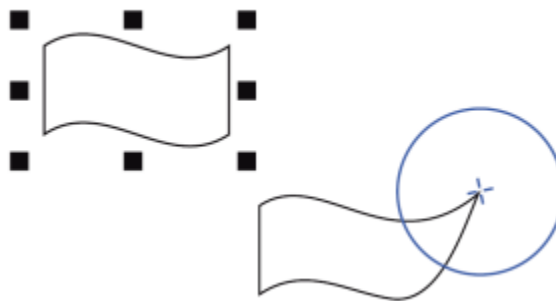


Pour faire réagir l'angle d'inclinaison et l'angle d'orientation au stylet de la tablette graphique, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet auquel est appliqué l'effet de l'outil **Râteau**, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu.

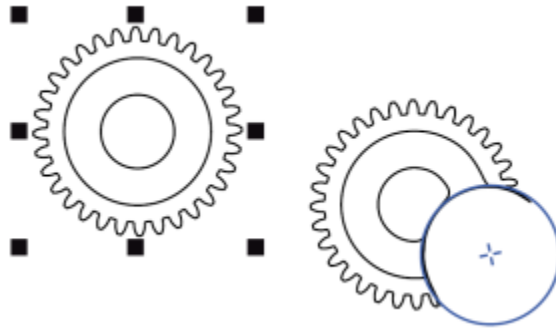
Pour obtenir les valeurs minimum et maximum des commandes de rugosité, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la commande correspondante de la barre de propriétés, puis cliquez sur **Paramètres**.

Mise en forme d'objets en attirant ou en éloignant des points nodaux

Les outils **Attirer** et **Repousser** permettent de mettre en forme des objets en attirant ou en éloignant des points nodaux. Pour contrôler l'effet de mise en forme, vous pouvez modifier la taille de la pointe du pinceau et la vitesse d'attraction ou d'éloignement des points nodaux. En outre, vous pouvez utiliser la pression de votre stylet numérique.





Utilisation de l'outil **Attirer** pour former un objet.



Utilisation de l'outil Repousser pour former un objet.

Pour former un objet via l'attraction des points nodaux

- 1 Sélectionnez un **objet** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Attirer** .
- 3 Cliquez à l'intérieur ou à l'extérieur de l'objet, à proximité de son bord, puis maintenez le bouton de la souris enfoncé pour modifier la forme du bord. Pour obtenir un effet plus prononcé, faites glisser la souris tout en maintenant le bouton enfoncé.

Vous pouvez également

Définir la taille de la pointe du pinceau


Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés.

Pour modifier la taille de la pointe du pinceau, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre du document en maintenant la touche Maj enfoncée. Pour réduire le rayon, faites glisser le pointeur vers le centre de la pointe. Pour augmenter le rayon, éloignez le pointeur du centre de la pointe.



Définir la vitesse d'attraction

Saisissez une valeur dans la zone **Débit**.

Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler l'effet

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés.

Pour former un objet via le repoussement des points nodaux

- 1 Sélectionnez un **objet** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Repousser** .
- 3 Cliquez à l'intérieur ou à l'extérieur de l'objet, à proximité de son bord, puis maintenez le bouton de la souris enfoncé pour modifier la forme du bord. Pour obtenir un effet plus prononcé, faites glisser la souris tout en maintenant le bouton enfoncé.

Vous pouvez également

Définir le rayon de la pointe du pinceau


Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés.

Pour modifier le rayon de la pointe du pinceau, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre du document en maintenant la touche **Maj** enfoncée. Pour réduire le rayon, faites glisser le pointeur vers le centre de la pointe. Pour augmenter le rayon, éloignez le pointeur du centre de la pointe.

Définir la vitesse de l'effet de repoussement

Saisissez une valeur dans la zone **Débit**.

Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler l'effet

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés.

Application d'effets de distorsion

Vous pouvez appliquer trois types d'effets de distorsion pour mettre des objets en forme.

Effet de distorsion

Description

Pousser-Tirer

Permet de pousser les bords d'un objet vers l'intérieur ou de les tirer vers l'extérieur.

Glissière

Permet d'appliquer un effet en dent de scie aux bords d'un objet. Vous pouvez régler l'amplitude et la fréquence de l'effet.


Tornade

Permet de faire pivoter un objet pour créer un effet de tourbillon. Vous pouvez choisir la direction, l'angle et le degré de rotation du tourbillon.

Une fois la distorsion appliquée à un objet, vous pouvez modifier l'effet en changeant son centre. Ce point est représenté par une poignée en forme de losange autour de laquelle une distorsion apparaît. Il ressemble à un compas dont le crayon se déplace autour d'un point fixe. Il est possible de placer le centre de la distorsion n'importe où sur la fenêtre de dessin ou de la centrer au milieu d'un objet. La distorsion est ainsi distribuée de façon uniforme et la forme de l'objet varie en fonction de son centre.

Vous pouvez créer un effet encore plus prononcé en appliquant une deuxième distorsion à un objet. En associant deux distorsions (par exemple, une distorsion Glissière sur une distorsion Tornade), vous ne perdez pas la distorsion d'origine. Corel DESIGNER permet également de supprimer ou de copier des effets de distorsion.

Pour déformer un objet

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Distorsion** .
- 2 Sur la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants et spécifiez les paramètres requis :
 - **Distorsion Pousser-Tirer**
 - **Distorsion Glissière**

- **Distorsion Tornade**

- 3 Pointez à l'endroit où vous souhaitez placer le centre de la distorsion, puis faites glisser le curseur jusqu'à ce que la forme de l'objet vous convienne.

Vous pouvez également

Changer le centre de distorsion

Faites glisser la poignée de déplacement en forme de losange vers un nouvel emplacement.

Régler le nombre de points d'une distorsion Glissière

Déplacez le curseur sur la poignée du centre de distorsion.

Appliquer une distorsion prédéfinie

Sélectionnez une distorsion prédéfinie dans la zone de liste **Présélection** de la barre de propriétés.

Appliquer plusieurs distorsions à un objet

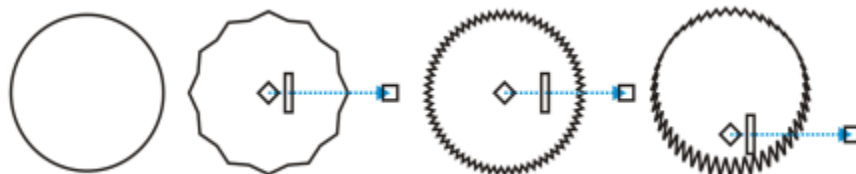
Cliquez sur un autre type de distorsion sur la barre de propriétés, cliquez sur un objet, puis faites glisser le curseur.



Vous pouvez appliquer plusieurs effets de distorsion successifs à un objet.



Pour centrer une distorsion, cliquez sur le bouton **Centrer la distorsion**  de la barre de propriétés.



Pour modifier l'effet de distorsion, vous pouvez utiliser les commandes vectorielles interactives. À gauche : Effet glissière appliqué à un cercle. À droite : Effets Glissière caractérisés par une fréquence plus élevée appliquée (les pics sont plus nombreux).


Pour supprimer une distorsion

- 1 Sélectionnez un **objet** déformé.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Supprimer la distorsion**.



Cette méthode de suppression annule la dernière distorsion.




Pour supprimer une distorsion d'un objet sélectionné, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer la distorsion**  de la barre de propriétés.

Pour copier une distorsion

- 1 Sélectionnez l'**objet** sur lequel vous souhaitez copier une distorsion.

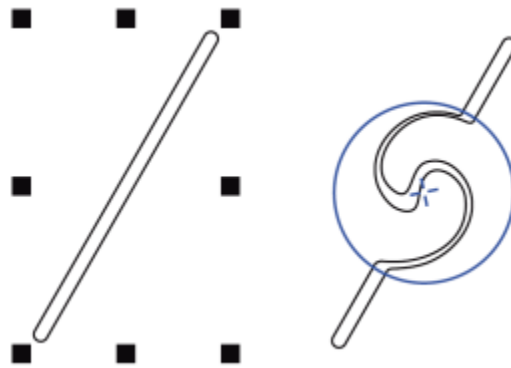
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Copier l'effet** ► **Distorsion à partir de**.
- 3 Cliquez sur un objet déformé.



L'outil **Pipette**  permet également de copier l'effet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier les effets d'un objet vers un autre](#) » à la page 300.



Ajout d'effets de torsion

Vous pouvez ajouter des effets de torsion à des objets. Vous pouvez définir le rayon, la vitesse et la direction de l'effet de torsion. En outre, vous pouvez utiliser la pression de votre stylet numérique pour modifier l'intensité de l'effet de torsion.



Ajout d'un effet de torsion

Pour ajouter un effet de torsion à un objet

- 1 Sélectionnez un **objet** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Torsion** .
- 3 Cliquez sur le bord de l'objet et maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la torsion ait la taille souhaitée. Pour positionner la torsion et modifier sa forme, faites glisser la souris tout en maintenant le bouton enfoncé.

Vous pouvez également



Définir le rayon de l'effet de torsion

Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés.

Définir le débit auquel est appliqué l'effet de torsion


Saisissez une valeur comprise entre 1 et 100 dans la zone **Débit** de la barre de propriétés.

Définir la direction de l'effet de torsion

Cliquez sur le bouton **Torsion dans le sens anti-horaire**  ou **Torsion dans le sens horaire** .

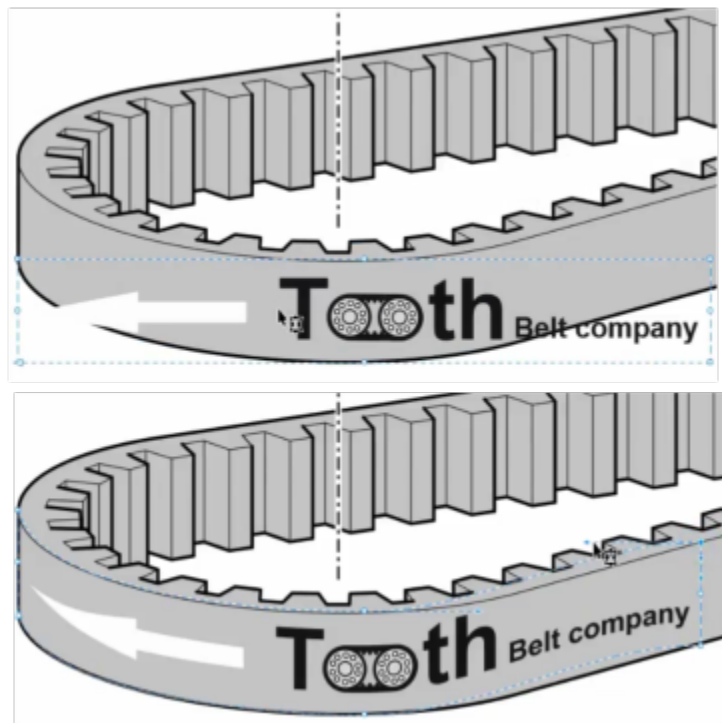
Vous pouvez également

Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler l'intensité de l'effet de torsion

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés.

Mise en forme d'objets à l'aide d'enveloppes

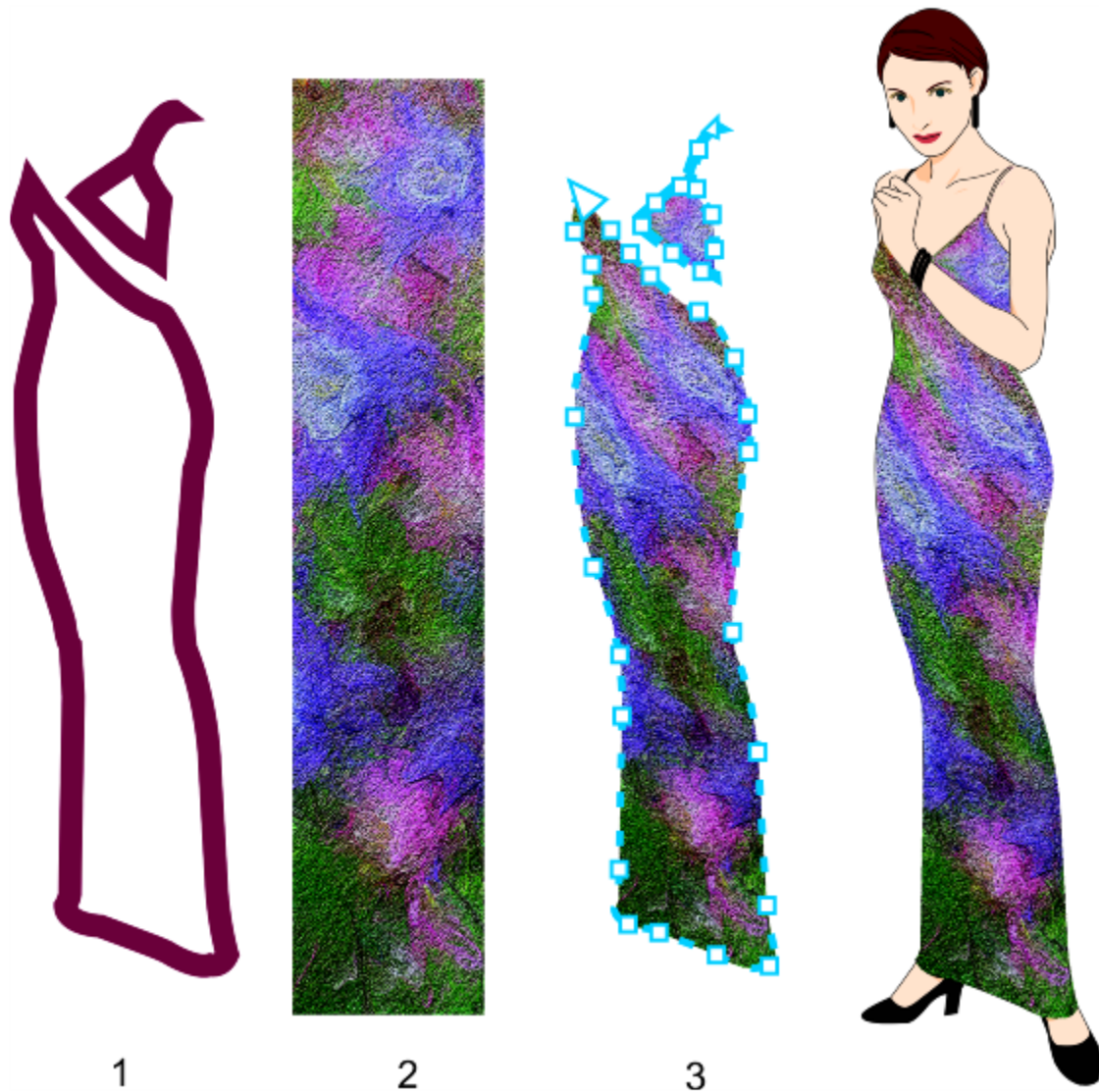
Corel DESIGNER permet de mettre en forme des objets, notamment des lignes, du **texte artistique** et des encadrés de **texte courant** ainsi que des images bitmap en leur appliquant des **enveloppes**. Les enveloppes se composent de plusieurs **points nodaux** qui sont déplacés pour mettre en forme l'enveloppe et changer ainsi la forme de l'objet.



L'enveloppe est appliquée de façon non destructive ; vous pouvez ainsi à tout moment l'éditer ou la supprimer et revenir à l'image d'origine.

Vous pouvez appliquer une enveloppe de base qui épouse les formes de l'objet ou une enveloppe prédéfinie.

Si aucun des pré-réglages ne correspond à vos besoins, vous pouvez créer une enveloppe personnalisée et l'enregistrer pour l'utiliser ultérieurement. Les pré-réglages d'enveloppe sont enregistrés en tant que fichiers de **Présélection** (.PST) et stockés dans le dossier `\AppData\Roaming\Corel\CorelDRAW Technical Suite 2018\Designer\Presets\Envelope`.




Une enveloppe personnalisée (3) est créée à partir de la forme d'un objet vectoriel (1) et appliquée à une image bitmap (2).

Corel DESIGNER permet en outre de copier et supprimer des enveloppes.





Après l'application d'une enveloppe, il est possible de la modifier ou d'en créer une nouvelle pour continuer à déformer l'objet. Pour modifier une enveloppe, ajoutez des points nodaux ou modifiez la position des points nodaux existants. L'ajout de points nodaux permet de mieux contrôler la forme de l'objet contenu dans l'enveloppe. Corel DESIGNER permet également de supprimer des points nodaux, d'en déplacer plusieurs simultanément, de changer le type des points nodaux et de transformer un segment d'enveloppe en une droite ou une courbe. Pour plus d'informations sur les différents types de points nodaux, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets courbes » à la page 215.

En modifiant le mode de mappage, vous pouvez également changer la façon dont l'objet s'adapte à l'enveloppe. Il est possible, par exemple, d'étirer un objet pour l'adapter aux dimensions de base de l'enveloppe, puis de lui appliquer le mode de mappage horizontal afin de le compresser horizontalement et l'adapter ainsi à la forme de l'enveloppe.

Pour appliquer une enveloppe

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Enveloppe .

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Mode trait droit**  : crée des enveloppes à partir de lignes droites, ce qui donne aux objets un effet de perspective.
- **Mode arc simple**  : crée des enveloppes dont un côté est en forme d'arc, ce qui donne aux objets un aspect concave ou convexe.
- **Mode arc double**  : crée des enveloppes dont un ou plusieurs côtés sont en forme de S.
- **Mode sans contrainte**  : crée des enveloppes de forme libre sur lesquelles vous pouvez modifier les propriétés des points nodaux et ajouter ou supprimer des points nodaux.

4 Cliquez sur l'objet.

5 Faites glisser les points nodaux pour mettre en forme l'enveloppe.


Pour réinitialiser l'enveloppe, appuyez sur la touche **Échap** avant de relâcher le bouton de la souris.

Vous pouvez également

Appliquer une enveloppe prédéfinie

Cliquez sur la zone de liste **Ajouter une présélection** de la barre de propriétés et cliquez sur une forme d'enveloppe.

Appliquer une enveloppe à un objet qui en comporte déjà une

Cliquez sur le bouton **Ajouter nouvelle enveloppe**  de la barre de propriétés, puis faites glisser les points nodaux afin de modifier la forme de l'enveloppe.

Supprimer une enveloppe

Cliquez sur **Effets** ► **Effacer l'enveloppe**.




L'application d'une enveloppe à un paragraphe de texte vous permet de modifier uniquement la forme du cadre de texte. Pour mettre en forme le texte à l'intérieur du cadre, vous pouvez transformer le cadre en courbe après l'édition et le formatage du contenu. Pour plus d'informations sur la conversion d'objets en courbes, reportez-vous à la section « [Pour convertir des objets en objets courbes](#) » à la page 216. Notez que lorsque vous avez converti un cadre en courbe, vous ne pouvez plus modifier le texte. Pour appliquer une forme à des caractères individuels avec une enveloppe, utilisez le texte artistique.



Vous ne pouvez pas appliquer une enveloppe à une image bitmap contenant une enveloppe.




Pour appliquer une enveloppe, vous pouvez également utiliser le menu fixe **Enveloppe** (**Effets** ► **Enveloppe**).

Activez le bouton **Conserver les lignes**  dans la barre de propriétés pour éviter de convertir les lignes droites de l'objet vectoriel en courbes.

Pour créer une enveloppe basée sur la forme d'un autre objet

- 1 Sélectionnez un **objet** sur lequel vous souhaitez appliquer une **enveloppe**.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Enveloppe** .
- 3 Cliquez sur le bouton **Créer une enveloppe à partir de**  de la barre de propriétés.
- 4 Sélectionnez l'objet à partir duquel vous souhaitez créer une enveloppe.
L'enveloppe est appliquée à l'objet sélectionné à l'étape 1.

Pour enregistrer l'enveloppe pour une utilisation future, cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection**  sur la barre de propriétés, saisissez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier** et cliquez sur **Enregistrer**.




Vous pouvez créer une enveloppe uniquement à partir d'une courbe fermée.

Pour copier une enveloppe

- 1 Sélectionnez un **objet** sur lequel vous souhaitez appliquer une **enveloppe**.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Copier l'effet** ► **Enveloppe à partir de**.
- 3 Sélectionnez l'objet à partir duquel vous souhaitez copier l'enveloppe.



Pour copier une enveloppe, vous pouvez également sélectionner un objet, cliquer sur le bouton **Copier les propriétés de l'enveloppe** dans la barre des propriétés, puis sélectionner l'objet comportant l'enveloppe à copier.


L'outil **Pipette**  permet également de copier une enveloppe. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier les effets d'un objet vers un autre](#) » à la page 300.

Pour modifier les points nodaux et les segments d'une enveloppe

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Enveloppe** .
- 2 Sélectionnez un **objet** comportant une **enveloppe**.
- 3 Cliquez deux fois sur l'enveloppe pour ajouter un **point nodal** ou cliquez deux fois sur le point nodal à supprimer.

Vous pouvez également

Déplacer simultanément plusieurs points nodaux d'une enveloppe

Cliquez sur le bouton **Mode sans contrainte**  de la barre de propriétés, sélectionnez les points nodaux à supprimer à l'aide d'une zone de sélection, puis faites glisser les points nodaux vers leur nouvel emplacement.




Sélectionner plusieurs points nodaux en créant une zone de sélection

Dans la barre de propriétés, sélectionnez **Rectangulaire** dans la zone de liste **Mode sélection**, puis tracez un cadre de sélection par glisser-déplacer autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner.

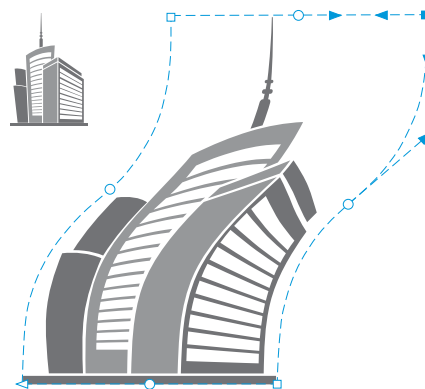
Sélectionner plusieurs points nodaux en créant une zone de sélection à main levée

Dans la barre de propriétés, sélectionnez **Main levée** dans la zone de liste **Mode sélection**, puis tracez un cadre de sélection par glisser-déplacer autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner.

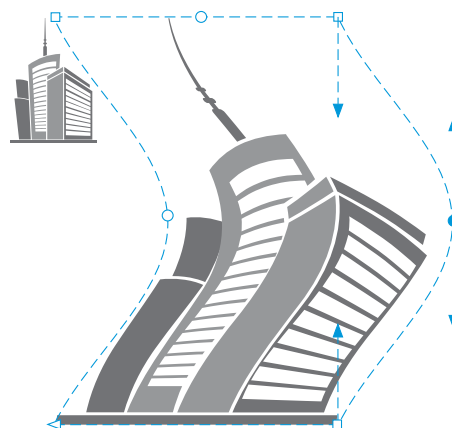
Déplacer deux points nodaux opposés d'une distance égale et dans la même direction

Cliquez sur le bouton **Mode trait droit** , **Mode arc simple**  ou **Mode arc double**  de la barre de propriétés afin qu'il apparaisse relevé, appuyez sur la touche **Ctrl** et faites glisser l'un des points nodaux vers son nouvel emplacement.

Vous pouvez également






Le déplacement de points nœuds angulaires déforme l'enveloppe.



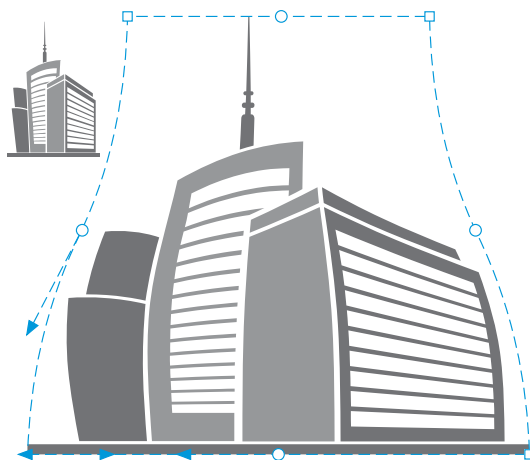
Déplacement de points nœuds centraux

Remarque : Cette fonction s'applique uniquement à certaines enveloppes prédéfinies avec des nœuds symétriques.

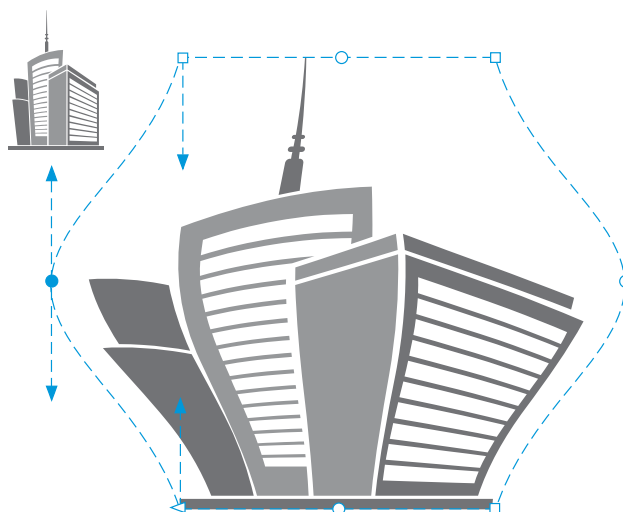
Déplacer deux points nœuds opposés d'une distance égale et dans des directions opposées

Cliquez sur le bouton **Mode trait droit** , **Mode arc simple**  ou **Mode arc double**  de la barre de propriétés afin qu'il apparaisse relevé, appuyez sur la touche **Maj** et faites glisser l'un des points nœuds vers son nouvel emplacement.

Vous pouvez également




Déplacement de points nœuds angulaires





Déplacement de points nœuds centraux

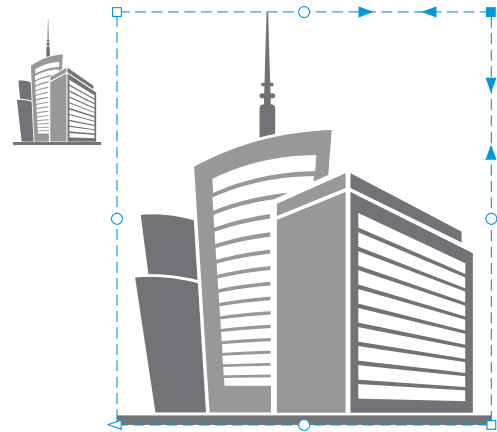
Remarque : Cette fonction s'applique uniquement à certaines enveloppes prédéfinies avec des nœuds symétriques.

Déplacer tous les nœuds opposés symétriquement vers ou à l'opposé d'un point central

Cliquez sur le bouton **Mode trait droit** , **Mode arc simple**

 ou **Mode arc double**  de la barre de propriétés afin qu'il apparaisse relevé, appuyez sur la touche **Ctrl + Maj** et faites glisser l'un des points nœuds vers son nouvel emplacement.

Vous pouvez également






Le déplacement de tous les points nodaux angulaires étend l'enveloppe horizontalement ou verticalement.



Le déplacement de tous les points nodaux centraux permet de pousser les bords de l'enveloppe vers l'intérieur ou l'extérieur.

Remarque : Cette fonction s'applique uniquement à certaines enveloppes prédéfinies avec des nœuds symétriques.



Changer le type de point nodal d'une enveloppe



Cliquez sur le bouton **Mode sans contrainte** de la barre de propriétés afin qu'il apparaisse enfoncé, puis cliquez sur l'un des boutons suivants : Nœud angulaire , Nœud lisse  ou Nœud symétrique .

Changer un segment d'enveloppe en ligne droite ou en courbe

Cliquez sur le bouton **Mode sans contrainte** de la barre de propriétés afin qu'il apparaisse enfoncé, cliquez sur un segment

Vous pouvez également

de ligne, puis cliquez sur le bouton **Convertir en ligne**  ou **Convertir en courbe** .


Remarque : Les boutons **Convertir en ligne**  et **Convertir en courbe**  sont désactivés lorsque vous appliquez une enveloppe à une image bitmap.



Si vous fractionnez, cadrez ou effacez des parties d'un objet avec une enveloppe, vous ne pourrez plus modifier l'enveloppe.

Si vous modifiez une image bitmap avec une enveloppe dans Corel PHOTO-PAINT, ou si vous copiez une image bitmap avec une enveloppe et la collez dans Corel PHOTO-PAINT ou dans une version antérieure de Corel DESIGNER, l'enveloppe ne sera plus modifiable.

Pour changer le mode de mappage

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Enveloppe** .
- 2 Sélectionnez un **objet** comportant une **enveloppe**.
- 3 Dans la barre de propriétés, choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Mode de mappage** :
 - **Horizontale** : permet d'étirer l'objet pour l'adapter aux dimensions de base de l'enveloppe, puis de le compresser horizontalement pour l'adapter à la forme de l'enveloppe.
 - **Originale** : permet de faire correspondre les poignées d'angle de la zone de sélection de l'objet aux **points nodaux** d'angle de l'enveloppe. Les autres points nodaux correspondent de façon linéaire le long du bord de la zone de sélection de l'objet.
 - **Modelable** : permet de faire correspondre les poignées d'angle de la zone de sélection de l'objet aux points nodaux d'angle de l'enveloppe.
 - **Verticale** : permet d'étirer l'objet pour l'adapter aux dimensions de base de l'enveloppe, puis de le compresser verticalement pour l'adapter à la forme de l'enveloppe.
- 4 Faites glisser les points nodaux ou les poignées de contrôle.



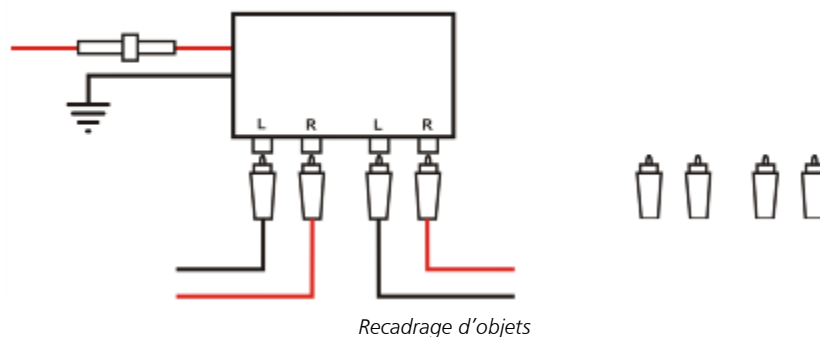
Vous ne pouvez pas changer le mode de mappage des encadrés de **texte courant** après leur avoir appliqué une enveloppe.

Recadrage et gommage d'objets

Il est possible de recadrer et de gommer des parties d'objet.

Recadrage d'objets

Le recadrage permet de gommer rapidement des zones superflues d'objets et de graphiques importés, évitant ainsi d'avoir à dissocier des objets, séparer des groupes liés ou convertir des objets en courbes. Vous pouvez recadrer des objets vectoriels et des images bitmap.



Le recadrage consiste à définir une zone rectangulaire (zone de recadrage) à conserver. Les parties de l'objet situées en dehors de cette zone sont supprimées. Vous pouvez définir la position et la taille exactes de la zone de recadrage, la redimensionner et la faire pivoter. Il est également possible de la supprimer.

Vous pouvez recadrer uniquement les objets sélectionnés (sans affecter les autres objets du dessin), ou tous les objets figurant sur la page de dessin. Quelle que soit la méthode employée, les objets texte et les objets de forme concernés sont automatiquement convertis en courbes.

Effacement de certaines parties d'une image

Corel DESIGNER permet de gommer des parties superflues d'images bitmap et d'objets vectoriels. L'outil **Gomme** fonctionne comme la gomme d'un crayon en effaçant toute partie de l'image sur laquelle vous cliquez et déplacez le curseur. Si vous voulez effacer tout ou partie d'un objet spécifique, vous devez le sélectionner. Lorsqu'aucun objet n'est sélectionné, l'outil **Gomme** supprime toutes les parties du dessin sur laquelle vous faites passer la gomme. Pour plus d'informations sur la sélection d'objets, reportez-vous à la section « [Sélection d'objets](#) » à la page 293. L'effacement entraîne la fermeture automatique des tracés concernés et convertit l'objet en courbes. Si vous effacez des lignes de connexion, Corel DESIGNER crée des sections plutôt que des objets. Vous ne pouvez pas effacer les objets avec des contours, des dégradés, des ombres portées, des ombres de bloc et des reliefs.

Lorsque vous travaillez avec une plume ou un stylet, vous pouvez utiliser la pression pour varier la taille de la pointe de la gomme. Si votre plume ou stylet prend en charge l'inclinaison et le roulement, vous pouvez utiliser ces fonctionnalités pour faire varier l'aplatissement et la rotation de la pointe de la gomme. Vous pouvez également définir des valeurs fixes pour l'angle d'inclinaison et l'angle d'orientation afin que l'aplatissement et la rotation de la pointe ne changent pas.




Vous pouvez utiliser votre stylet pour faire varier la taille et l'aplatissement de la pointe de la gomme.

Suppression de segments de ligne virtuels

Vous pouvez également supprimer des segments de ligne virtuels qui représentent des parties d'objets se chevauchant. Ainsi, vous pouvez supprimer une boucle dans une ligne qui se traverse elle-même ou des boucles dans des segments de ligne sur lesquels deux objets ou plus se chevauchent.

Pour recadrer un objet ou une photo importée

- 1 Sélectionnez l'objet ou la photo importée que vous souhaitez recadrer.
Vous pouvez sélectionner plusieurs objets. Si aucun objet n'est sélectionné sur la page de dessin, tous les objets du dessin sont recadrés.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Recadrer** .
- 3 Faites glisser la souris pour définir une zone de recadrage.
- 4 Cliquez deux fois à l'intérieur de la zone de recadrage.

Vous pouvez également

Définir la position exacte de la zone de recadrage

Entrez des valeurs dans les zones **Position du recadrage** de la barre de propriétés, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Définir la taille exacte de la zone de recadrage

Entrez des valeurs dans les zones **Taille du recadrage** de la barre de propriétés, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Faire pivoter la zone de recadrage

Entrez des valeurs dans la zone **Angle de rotation**.

Supprimer la zone de recadrage


Cliquez sur le bouton **Effacer la zone de sélection de recadrage**.



Le recadrage des objets figurant sur des plans verrouillés, masqués, Grille ou Repères est impossible. De même, il n'est pas possible de recadrer les objets OLE et Internet, les **boutons réactifs** ou le contenu des objets PowerClip.

Lors du recadrage, les groupes liés concernés (tels que les **projections**, les **dégradés** et les **reliefs**) sont automatiquement séparés.



Le déplacement, la rotation et le dimensionnement de la zone de recadrage sont identiques à ceux des autres objets. Pour déplacer la zone de recadrage, faites-la glisser vers un nouvel emplacement. Pour dimensionner la zone de recadrage, faites glisser l'une de ses poignées. Pour la faire pivoter, cliquez dedans, puis faites glisser une poignée de rotation .

Pour la supprimer, appuyez sur la touche **Échap**.

Pour effacer une partie d'une image

- 1 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Procédez comme suit


Effacer une zone d'un dessin

Désélectionnez tous les objets.

Gommer des parties d'un objet

Sélectionnez l'objet.

- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si vous utilisez une souris, cliquez sur l'outil **Gomme**  dans la boîte à outils.
- Si vous utilisez un stylet, retournez le stylet pour passer automatiquement en mode Effacement.

- 3 Faites glisser le stylet sur la zone à effacer.

Vous pouvez également


Modifier la taille de la pointe de la gomme

Entrez une valeur dans la zone **Épaisseur de la gomme** de la barre de propriétés, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Modifier la forme de la pointe de la gomme

Cliquez sur le bouton **Pointe ronde** ou **Pointe carrée** de la barre de propriétés.


Modifier la largeur de la pointe de la gomme

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés pour l'activer.


La largeur maximale de la pointe de la gomme est déterminée par la valeur spécifiée dans la zone **Épaisseur de la gomme**.

Si vous utilisez la souris, appuyez sur les touches de direction Haut et Bas pour faire varier la pression de la plume et, par conséquent, la largeur de la pointe de la gomme.

Modifier l'aplatissement de la pointe de la gomme


Cliquez sur le bouton **Inclinaison de la plume**  de la barre de propriétés pour l'activer.

Aplatir la pointe de la gomme en définissant une valeur fixe pour l'inclinaison de la plume


Cliquez sur le bouton **Inclinaison de la plume**  de la barre de propriétés pour le désactiver, puis saisissez une valeur dans la zone **Angle d'inclinaison**.

Vous pouvez spécifier une valeur comprise entre 15 et 90. Moins la valeur est élevée, plus la pointe est aplatie.

Modifier la rotation de la pointe de la gomme

Cliquez sur le bouton **Roulement de la plume**  de la barre de propriétés pour l'activer.

Faire pivoter la pointe de la gomme en définissant une valeur fixe pour la rotation de la plume

Cliquez sur le bouton **Rotation de la plume**  de la barre de propriétés pour le désactiver, puis saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.

Vous pouvez spécifier une valeur comprise entre 0 et 359.

Conserver tous les points nodaux de la zone gommée

Désactivez le bouton **Réduire les nœuds** de la barre de propriétés.




Lorsque vous gommez des parties d'objets, tout **tracé** concerné est automatiquement fermé.



Pour effacer une partie d'un objet selon une ligne droite, cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer à gommer, puis là où vous souhaitez finir de gommer. Appuyez sur la touche **Ctrl** pour contraindre l'angle de la ligne.

Pour gommer une partie d'un objet sélectionné, vous pouvez également cliquer deux fois sur cette partie à l'aide de l'outil **Gomme**.

Pour supprimer un segment de ligne virtuel

1 Dans la boîte à outils, sélectionnez l'outil **Suppression de segment virtuel** .

2 Déplacez le pointeur vers le segment de ligne à supprimer.

L'outil **Suppression de segment virtuel** se met automatiquement en position verticale lorsqu'il est correctement en place.

3 Cliquez sur le segment de ligne.

Pour supprimer plusieurs segments de ligne en même temps, cliquez et faites glisser le pointeur afin d'englober dans une zone de sélection tous les segments de ligne à supprimer.

Vous pouvez également

Supprimer plusieurs segments de ligne simultanément

Faites glisser le pointeur pour créer une zone de sélection englobant ou croisant tous les segments cibles.

Supprimer un segment de ligne virtuel qui s'entrecroise avec une courbe

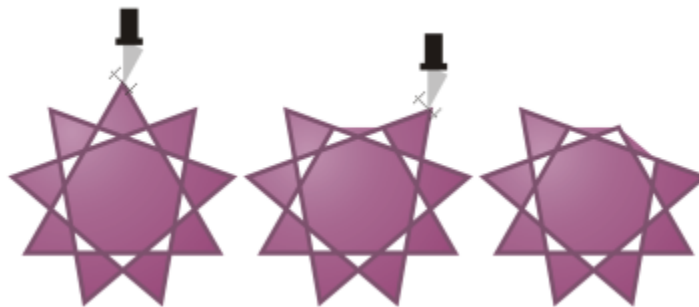
Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis faites glisser le pointeur pour tracer une courbe.

Souder des segments de ligne

Maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur les deux points d'arrivée qui se chevauchent. Vous pouvez également maintenir les touches **Alt** et **Maj** enfoncées et faire glisser le pointeur pour sélectionner les points nodaux qui se chevauchent au moyen d'une zone de sélection.



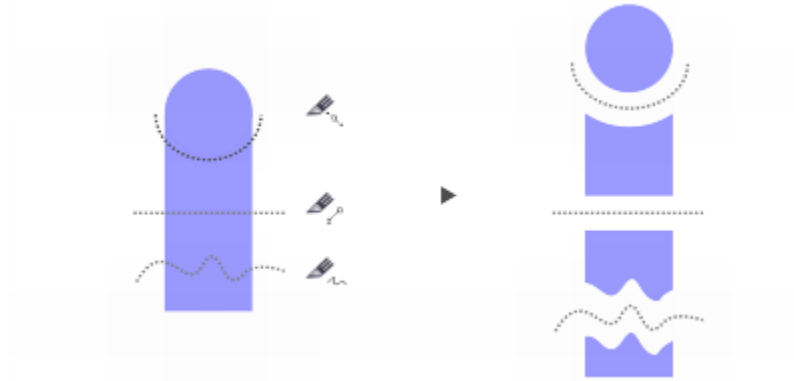
L'outil **Suppression de segment virtuel** ne fonctionne pas sur les groupes liés tels que les ombres portées, le texte ou les images.



Suppression de segments de ligne virtuels

Coupe d'objets

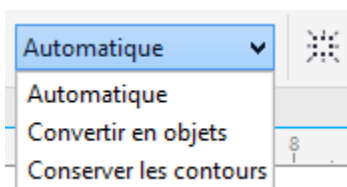
Vous pouvez découper du texte, des objets vectoriels et des images bitmap. Vous pouvez couper des objets individuels ou des groupes d'objets, à main levée ou en suivant des lignes droites ou des courbes de Bézier.



(De haut en bas) Trois modes de coupe d'objets sont disponibles : Bézier, Ligne à 2 points et Main levée.

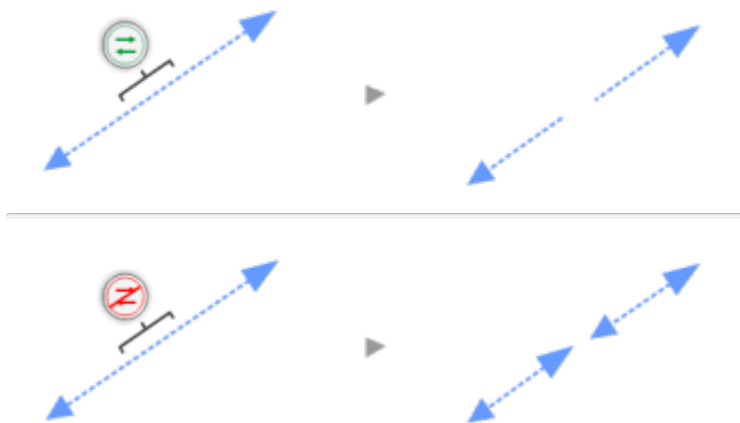
Vous pouvez par ailleurs écarter les nouveaux objets issus de la découpe les uns des autres ou les faire se chevaucher.

Lorsque vous fractionnez un objet à l'aide de l'outil **Couteau** , Corel DESIGNER vous permet de choisir entre convertir les contours en objets courbes ou les conserver tels quels. Par défaut, l'application choisit automatiquement l'option préservant au mieux leur apparence.



Vous pouvez choisir les options de contour dans la barre de propriétés.




Lorsque vous fractionnez des objets qui contiennent des lignes en pointillé, des pointes de flèche ou des fins de lignes, l'option **Convertir en objets** préserve mieux l'apparence des contours. Si vous choisissez l'option **Automatique** pour ce type d'objets, Corel DESIGNER convertit les contours en objets.



En haut : Le contour (dans cet exemple, une ligne en pointillé avec des pointes de flèche) a été converti en objets après la découpe pour mieux préserver son aspect d'origine. En bas : L'utilisation de l'option Conserver les contours génère deux lignes dotées de pointes de flèche à leur extrémité.


Vous pouvez diviser un objet en segments égaux à l'aide de la commande **Objet** ▶ **Forme** ▶ **Diviser en parties égales**.

Pour fractionner un objet

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Couteau** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Mode Ligne à 2 points**  : pour découper l'objet le long d'une ligne droite. Pour contraindre la ligne à des incréments de 15 degrés, maintenez les touches **Maj + Ctr** enfoncées.
 - **Mode Main levée**  : pour découper l'objet le long d'une ligne tracée à main levée.
- 3 Faites glisser le curseur sur l'objet ou le groupe d'objets à fractionner.

Vous pouvez également

Fractionner un objet le long d'une ligne Bézier

Cliquez sur le bouton **Mode Bézier**  dans la barre de propriétés. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer à couper l'objet, faites glisser la poignée de contrôle jusqu'à l'endroit où vous souhaitez positionner le point nodal suivant, puis cliquez. Continuez à cliquer pour ajouter d'autres segments droits à la ligne. Pour ajouter un segment courbe, positionnez le pointeur là où le point nodal doit être placé et faites-le glisser pour former la courbe. Pour contraindre la ligne à des incréments de 15 degrés, maintenez les touches **Maj + Ctr** enfoncées.

Créer un écart ou un chevauchement entre les nouveaux objets

Dans la barre de propriétés, choisissez **Écart** ou **Chevauchement** dans la zone de liste **Envergure de la coupe**. Entrez une valeur dans la zone **Largeur**.

Choisir des options de contour

Dans la barre de propriétés, choisissez une option dans la zone de liste **Options du contour**.



Lorsque vous fractionnez un objet à l'aide de l'outil **Couteau**, les nouveaux objets deviennent des **objets courbes**.

Pour diviser un objet en segments égaux

- 1 Sélectionnez l'**objet** que vous souhaitez diviser.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Forme** ▶ **Diviser en parties égales**.
- 3 Dans le menu fixe **Forme**, indiquez les informations suivantes :
 - **Divisions** : nombre de segments de division de l'objet
 - **Écart** : espace entre les segmentsSi vous souhaitez grouper les segments après la division, cochez la case **Associer les parties**.
Si vous souhaitez associer les segments en un objet, cochez la case **Associer les parties**. Désélectionnez la case si vous souhaitez que les segments soient des objets individuels.
Si vous ne souhaitez pas supprimer l'objet d'origine, désactivez la case à cocher **Supprimer l'objet sélectionné**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



Cette fonctionnalité crée une copie de l'objet et applique les divisions au nouvel objet. Si vous ne supprimez pas l'objet d'origine, vous aurez deux objets superposés et identiques.

L'objet résultat hérite du bord de l'objet d'origine et de ses propriétés de [surface](#).

Vous pouvez diviser les courbes, les arcs, les rectangles et les polygones. Pour diviser d'autres objets, vous devez d'abord les convertir en courbes. Vous ne pouvez pas diviser les images.



Il est possible de sélectionner plusieurs objets pour les diviser simultanément. Si vous cochez également la case **Associer les parties**, tous les objets que vous divisez sont regroupés en un seul groupe.

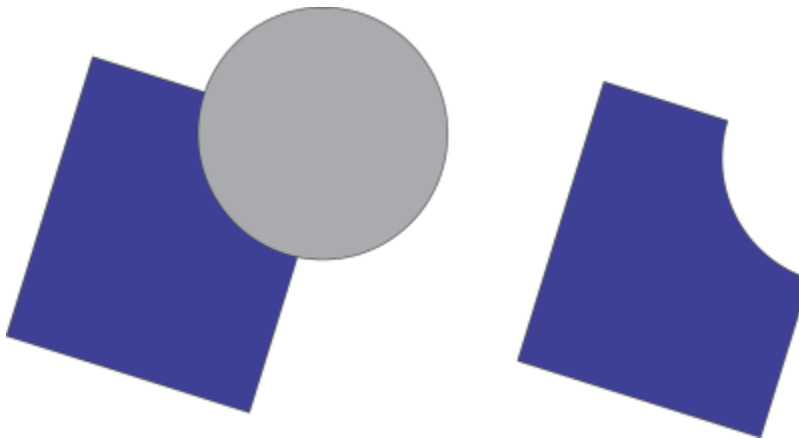
Découpe d'objets

La découpe crée des [objets](#) de forme irrégulière en supprimant les zones qui se chevauchent. Vous pouvez découper pratiquement tous les objets, y compris des objets clones, des objets situés sur des plans différents et des objets uniques comprenant des lignes d'intersection. En revanche, vous ne pouvez pas découper du [texte courant](#), des traits de cote ou des objets de base de clones.

Avant de découper des objets, vous devez déterminer l'objet à découper (objet cible) et l'objet à utiliser pour effectuer la découpe (objet source). Par exemple, si vous souhaitez créer une découpe en forme d'étoile sur un objet carré, l'étoile est l'objet source car vous l'utilisez pour découper le carré. Le carré est l'objet cible, car il s'agit de l'objet à découper. L'objet source découpe la partie de l'objet cible qu'il chevauche.

L'objet cible conserve ses attributs de surface et de contour. Par exemple, si vous découpez un rectangle recouvert par un cercle, la zone du rectangle couverte par le cercle est supprimée afin de créer une forme irrégulière.

Corel DESIGNER propose plusieurs méthodes pour découper des objets. Vous pouvez utiliser un objet avant en tant qu'objet source pour découper un objet situé dessous et inversement. Vous pouvez également supprimer les zones cachées d'objets qui se chevauchent afin que seules les zones visibles restent sur le dessin. La suppression des zones cachées permet de réduire la taille du fichier lorsque vous convertissez des graphiques vectoriels en images bitmap.



Le cercle permet de découper le rectangle.

Pour découper un objet

- 1 Sélectionnez les [objets source](#) et [cible](#).
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Forme** ► **Découpe**.
- 3 Dans le menu fixe **Forme**, cliquez sur **Indiquer la cible**.
- 4 Cliquez sur l'objet à découper.



Si vous souhaitez supprimer les objets pendant la découpe, cochez la case **Supprimer l'objet sélectionné** ou **Supprimer l'objet cible** dans le menu fixe **Forme**.

Pour découper des objets avant et arrière

- 1 Sélectionnez à l'aide d'une zone de sélection les **objets** source et cible.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Forme**, puis sur l'un des boutons suivants :
 - **Avant moins arrière** : pour supprimer l'objet arrière de l'objet avant.
 - **Arrière moins avant** : pour supprimer l'objet avant de l'objet arrière.
- 3 Cliquez sur **Appliquer** dans le menu fixe **Forme**.



Vous pouvez découper l'objet de contrôle d'un objet PowerClip afin que l'objet situé à l'intérieur de l'objet PowerClip s'adapte à la nouvelle forme du contenant PowerClip. Pour plus d'informations sur les objets PowerClip, reportez-vous à la section « [Création d'objets PowerClip](#) » à la page 262.

Les objets liés, tels que les ombres portées, le texte sur un **tracé**, les dégradés, les projections et les reliefs, sont convertis en **objets courbes** avant la découpe.

Pour découper des zones d'objets qui se chevauchent

- 1 Sélectionnez les **objets** à découper à l'aide d'une zone de sélection.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Forme** ► **Simplifier**.
- 3 Cliquez sur **Appliquer** dans le menu fixe **Forme**.

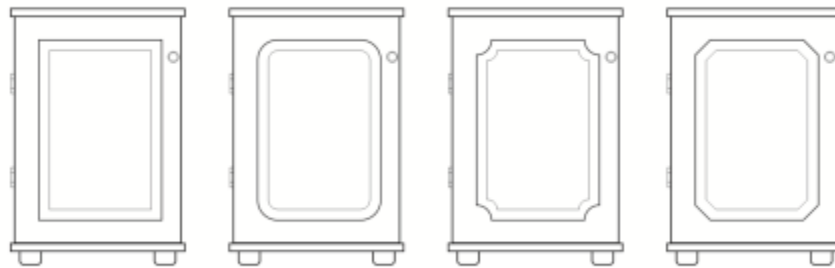


Vous pouvez découper l'objet de contrôle d'un objet PowerClip afin que l'objet situé à l'intérieur de l'objet PowerClip s'adapte à la nouvelle forme.

Les objets liés, tels que les ombres portées, le texte sur un **tracé**, les dégradés, les projections et les reliefs, sont convertis en **objets courbes** avant la découpe.

Application d'un filet, d'une bavure et d'un chanfrein aux angles

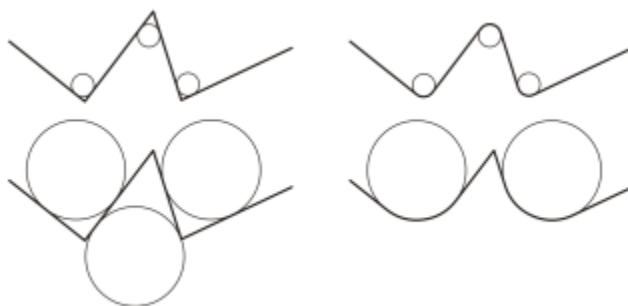
Il est possible d'appliquer un filet, une bavure ou un chanfrein à tout objet courbe, quelle que soit son origine (forme, lignes, texte ou image bitmap). L'application d'un filet produit un angle arrondi, l'ajout d'une bavure arrondit et inverse l'angle pour créer une entaille, tandis que la création d'un chanfrein applique un effet de biseau à un angle pour qu'il apparaisse plat. Corel DESIGNER permet également d'afficher un aperçu des angles avant de leur appliquer les modifications. Pour plus d'informations sur la modification des angles des carrés et des rectangles, reportez-vous à la section « [Tracé de rectangles et de carrés](#) » à la page 203.



Les portes de l'armoire ont des styles différents appliqués aux angles. De gauche à droite : angles standard non modifiés, angles avec filet, angles avec bavure et angles avec chanfrein.

Si vous modifiez les angles d'une forme non courbe, cette dernière est automatiquement convertie en courbes. Les modifications s'appliquent à l'ensemble des angles, sauf si vous sélectionnez des points nodaux spécifiques. Vous devez toutefois convertir un objet en courbes manuellement à l'aide de la commande **Convertir en courbes** avant de pouvoir sélectionner des points nodaux individuellement. Il est impossible d'appliquer un filet, une bavure ou un chanfrein à une courbe lisse ou symétrique ; l'angle doit être créé à partir de deux segments droits ou courbes se croisant à un angle inférieur à 180 degrés.



L'opération n'est pas appliquée aux angles si la valeur de filet, bavure ou chanfrein est trop élevée. Cela se produit lorsque les segments de ligne sont trop courts pour appliquer le rayon ou la distance du chanfrein. Lors de la définition des valeurs relatives à ces opérations, gardez à l'esprit que, bien que les segments de ligne puissent sembler assez longs au début de l'opération, ils se raccourcissent à mesure que le rayon ou les valeurs de chanfrein sont appliqués à l'objet.



Dans cet exemple, les cercles représentent les paramètres de rayon du filet. La ligne supérieure indique les filets proposés à gauche et les résultats correspondants à droite. La ligne inférieure indique les filets proposés à gauche, mais dans les résultats, à droite, tous les angles ne comportent pas de filet. Une fois que le premier filet est appliqué, l'opération ne peut pas se poursuivre sur l'angle suivant car le segment de ligne n'est pas assez long. Cet angle est alors ignoré, et un filet est appliqué à l'angle final.

Pour arrondir les angles d'un objet au moyen d'un filet

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un objet courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- Sélectionnez les différents points nodaux d'un objet courbe à l'aide de l'outil **Forme** .

2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Filet/Bavure/Chanfrein**.

3 Dans le menu fixe **Filet/Bavure/Chanfrein**, sélectionnez l'option **Bavure**.

4 Entrez une valeur dans la zone **Rayon**.

Le rayon est utilisé pour créer un arc circulaire, dont le centre est situé à égale distance des deux côtés d'un angle. Plus les valeurs sont élevées, plus les angles sont arrondis.



5 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.





Le bouton **Appliquer** est désactivé si aucun objet ou point nodal valide n'est sélectionné.



Si vous avez un carré ou un rectangle, vous pouvez également arrondir tous les angles simultanément en faisant glisser un point nodal d'angle vers le centre de l'objet avec l'outil **Forme** actif. La forme n'est pas convertie en courbes si vous utilisez cette méthode.

Pour appliquer une bavure aux angles d'un objet

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un objet courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- Sélectionnez les différents points nodaux d'un objet courbe à l'aide de l'outil **Forme** .

2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Filet/Bavure/Chanfrein**.

3 Dans le menu fixe **Filet/Bavure/Chanfrein**, sélectionnez l'option **Bavure**.

4 Entrez une valeur dans la zone **Rayon**.

La valeur de rayon est mesurée à partir du point d'angle d'origine pour créer un arc avec bavure.




5 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



Le bouton **Appliquer** est désactivé si aucun objet ou point nodal valide n'est sélectionné.

Pour appliquer un biseau aux angles d'un objet au moyen d'un chanfrein

1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez l'objet.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Menus fixes** ► **Filet/Bavure/Chanfrein**.

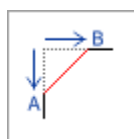
3 Dans le menu fixe **Filet/Bavure/Chanfrein**, sélectionnez **Chanfrein** dans la zone de liste **Opération**.

4 Dans la zone **Distance du chanfrein**, entrez une valeur dans la zone **A** pour définir l'endroit de départ du chanfrein par rapport à l'angle d'origine.

Si vous ne souhaitez pas que les extrémités du chanfrein soient à égale distance de l'angle d'origine, cliquez sur le bouton **Verrouiller**




, puis entrez une autre valeur dans la case **B**. Les valeurs **A** et **B** sont appliquées en fonction de la direction du tracé de la ligne.



5 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



Pour sélectionner des points nodaux individuels à l'aide de l'outil **Forme** , vous devez tout d'abord convertir l'objet en courbes manuellement à l'aide de la commande **Convertir en courbes**.

Soudure et intersection d'objets

La soudure et l'intersection d'objets permettent de créer des formes irrégulières. Vous pouvez souder pratiquement tous les objets ou créer une intersection sur tous les objets, y compris des objets clones, des objets situés sur des plans différents et des objets uniques comprenant des lignes d'intersection. En revanche, vous ne pouvez pas souder du **texte courant**, des traits de cotes ou des objets de base de clones, ni créer des intersections sur tous ces types d'objets.

La soudure permet d'associer des objets sous la forme d'un seul objet avec un contour unique. Le nouvel objet utilise le périmètre des objets soudés en tant que contour et adopte les propriétés de surface et de contour de l'objet cible. Toutes les lignes d'intersection disparaissent.

Il est toujours possible de souder des objets, qu'ils se chevauchent ou non. Lorsque vous soudez des objets qui ne se chevauchent pas, ces derniers forment un groupe soudé qui présente les caractéristiques d'un objet unique. Dans les deux cas, l'objet soudé adopte les attributs de contour et de surface de l'objet cible.

Lorsque vous soudez des objets comprenant des lignes d'intersection, l'objet se fractionne en plusieurs **sections**, mais conserve son apparence.

L'intersection permet de créer un objet sur une zone où se chevauchent au moins deux objets. La forme de ce nouvel objet peut être simple ou complexe, selon les formes auxquelles vous appliquez l'intersection. Les attributs de surface et de contour du nouvel objet dépendent de l'objet défini comme objet cible.

Pour souder des objets

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs **objets** source.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Forme** ► **Soudure**.
- 3 Dans le menu fixe **Forme**, cliquez sur **Indiquer la cible**.
- 4 Cliquez sur l'objet à **souder**.



Le nouvel objet a les propriétés de contour et de surface de l'objet cible.



Si vous souhaitez supprimer les objets pendant la soudure, cochez la case **Supprimer l'objet sélectionné** ou **Supprimer l'objet cible**.

Pour créer une intersection entre des objets

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs **objets** source.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Forme** ► **Intersection**.
- 3 Dans le menu fixe **Forme**, cliquez sur **Indiquer la cible**.
- 4 Cliquez sur l'**objet** avec lequel vous souhaitez effectuer l'intersection.



Le nouvel objet, créé à partir des parties se chevauchant des objets source et cible, a les propriétés de contour et de surface de l'objet cible.



Si vous souhaitez supprimer les objets, cochez la case **Supprimer l'objet sélectionné** ou **Supprimer l'objet cible**.

Pour appliquer une intersection à plusieurs objets, sélectionnez les objets source à l'aide d'une **zone de sélection**.

Création d'objets PowerClip

Corel DESIGNER permet de placer des **objets** vectoriels et des images bitmap, telles que des photos, dans d'autres objets ou contenants. Un contenant peut être n'importe quel objet, par exemple du **texte artistique** ou un rectangle. Lorsque l'objet est plus grand que le contenant, cet objet (ou contenu) est recadré pour épouser la forme du contenant. Un objet vitrail est alors créé.



Le rectangle est utilisé comme un cadre et l'arbre est placé à l'intérieur pour créer un objet PowerClip.

Pour créer des objets PowerClip plus complexes, vous pouvez placer un objet PowerClip à l'intérieur d'un autre objet PowerClip afin de créer un objet PowerClip imbriqué. Vous pouvez également copier le contenu d'un objet PowerClip dans un autre objet PowerClip.

Vous pouvez créer un contenant PowerClip vide à partir d'un objet ou reconverter un contenant PowerClip en objet. Il s'avère utile de créer des contenants PowerClip ou des encadrés de texte vides lorsque vous souhaitez définir la mise en page de votre document avant d'ajouter le contenu. Pour plus d'informations sur les encadrés de texte, reportez-vous à la section « **Ajout de texte courant** » à la [page 524](#). Après avoir créé un contenant PowerClip vide, vous pouvez y ajouter du contenu. Vous pouvez également ajouter du contenu à un contenant PowerClip qui contient déjà un autre objet.



Créer des contenants PowerClip et des encadrés de texte vides est utile lorsque vous souhaitez visualiser votre mise en page avant d'ajouter le contenu.

Après avoir créé un objet PowerClip, vous pouvez sélectionner ou modifier son contenu, ou encore repositionner le contenu à l'intérieur du contenant. Chaque fois qu'un objet PowerClip est sélectionné, une barre d'outils flottante s'affiche.



La barre d'outils PowerClip permet de modifier, de sélectionner, d'extraire, de verrouiller ou de repositionner le contenu à l'intérieur du contenant. La barre d'outils s'affiche chaque fois qu'un objet PowerClip est sélectionné.

Vous pouvez verrouiller le contenu PowerClip afin qu'il se déplace en même temps que le contenant. Pour supprimer ou modifier le contenu d'un objet PowerClip sans affecter le contenant, vous pouvez extraire le contenu.

Vous pouvez définir le comportement par défaut pour faire glisser du contenu dans un contenant PowerClip, pour centrer le nouveau contenu et marquer les contenants PowerClip vides.

Pour créer un objet PowerClip

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez utiliser en tant que contenu PowerClip.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **PowerClip** ► **Placer dans le contenant**.
- 3 Cliquez sur l'objet à utiliser comme contenant.

Si vous souhaitez créer un objet PowerClip imbriqué, faites glisser l'objet PowerClip à l'intérieur d'un autre objet PowerClip, puis maintenez la touche **W** enfoncée pendant que vous relâchez le bouton de la souris pour placer cet objet dans le contenant.



Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet ou un groupe d'objets, cliquer sur **PowerClip** à l'intérieur, puis cliquer sur l'objet à utiliser comme contenant.

Si le contenu est défini à un emplacement qui se trouve à l'extérieur du contenant dans sa position actuelle, il est automatiquement centré à l'intérieur du contenant pour le rendre visible. Pour modifier ce paramètre, cliquez sur **Outils** ► **Options**, choisissez **Édition** dans la liste de catégories **Espace de travail**, puis définissez les options que vous souhaitez dans la zone **Contenant PowerClip**.

Pour créer un contenant PowerClip vide

- 1 Sélectionnez un objet à utiliser comme contenant.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **PowerClip** ► **Créer un contenant PowerClip vide**.



Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'objet, choisir **Type de contenant**, puis cliquer sur **Créer un contenant PowerClip vide**.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Contenant PowerClip** de la barre d'outils **Disposition**. Pour ouvrir la barre d'outils **Disposition**, cliquez sur **Affichage** ► **Barre d'outils** ► **Disposition**.

Pour ajouter du contenu à un contenant PowerClip

- 1 Faites glisser un objet vers le contenant PowerClip.
Lorsque l'objet se rapproche du contenant, ce dernier est mis en évidence.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour ajouter l'objet à un contenant PowerClip vide, relâchez le bouton de la souris.
 - Pour ajouter l'objet à un contenant PowerClip rempli, maintenez la touche **W** enfoncée pendant que vous relâchez le bouton de la souris.



Vous pouvez également faire glisser du contenu vers le contenant PowerClip directement à partir de Corel CONNECT ou à partir du menu fixe **Plus**.

Si le contenu est défini à un emplacement qui se trouve à l'extérieur du contenant, il est automatiquement centré à l'intérieur du contenant pour le rendre visible. Pour modifier ce paramètre, cliquez sur **Outils** ► **Options**, choisissez **Contenant PowerClip** dans la liste de catégories **Espace de travail**, puis définissez les options que vous souhaitez dans la zone **Centrer automatiquement le nouveau contenu**.

Pour reconvertir un contenant PowerClip en objet

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le contenant PowerClip, sélectionnez **Type de contenant**, puis cliquez sur **Aucun**.



Le contenu du contenant est supprimé lorsque ce dernier redevient un objet ordinaire. Pour éviter de perdre le contenu, vous pouvez d'abord l'extraire de l'objet PowerClip.



Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Aucune image** de la barre d'outils **Disposition**. Pour ouvrir la barre d'outils **Disposition**, cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Disposition**.

Pour sélectionner le contenu d'un objet PowerClip

- 1 Sélectionnez l'objet PowerClip.
La barre d'outils PowerClip s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Sélectionner du contenu** de la barre d'outils PowerClip.

Pour placer du contenu à l'intérieur d'un contenant PowerClip

- 1 Sélectionnez un objet PowerClip.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Centrer le contenu à l'intérieur du contenant PowerClip	Cliquez sur Objet ► PowerClip ► Centrer le contenu .
Ajuster le contenu proportionnellement à l'intérieur du contenant PowerClip	Cliquez sur Objet ► PowerClip ► Ajuster le contenu proportionnellement . Le contenu est redimensionné de façon à ce que sa cote la plus longue s'ajuste à l'intérieur du contenant. Le contenu n'est pas déformé et ses proportions sont conservées. Tout le contenu est visible, mais le contenant peut présenter des zones vides.
Remplir le contenant PowerClip proportionnellement	Cliquez sur Objet ► PowerClip ► Remplir le contenant proportionnellement . Le contenu est redimensionné de façon à ce qu'il remplisse le contenant sans être déformé. Les proportions du contenu sont

Pour

Procédez comme suit

conservées. Le contenant est rempli, mais des parties du contenu peuvent se trouver à l'extérieur du contenant et ne sont pas visibles.

Remplir le contenant PowerClip en étirant le contenu

Cliquez sur **Objet** ▶ **PowerClip** ▶ **Étirer le contenu pour remplir le contenant**.

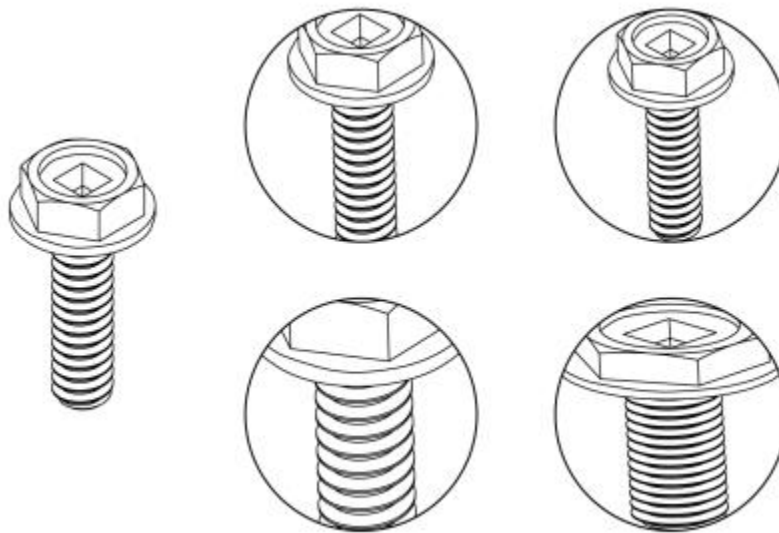
Le contenu est redimensionné et déformé de façon à ce qu'il remplisse le contenant. Les proportions du contenu ne sont pas conservées. Le contenant est rempli et tout le contenu est visible.



Les commandes **Ajuster le contenu proportionnellement**, **Remplir le contenant proportionnellement** et **Étirer le contenu pour remplir le contenant** permettent de modifier le contenu PowerClip. Le contenu reste modifié même si vous l'extrayez du contenant.



Vous pouvez également positionner le contenu en cliquant sur le bouton Flèche de la barre d'outils PowerClip et sur une commande.



Exemples de contenu PowerClip positionné à l'aide des commandes suivantes : Centrer le contenu (en haut à gauche), Ajuster le contenu proportionnellement (en haut à droite), Remplir le contenant proportionnellement (en bas à gauche) et Étirer le contenu pour remplir le contenant (en bas à droite).

Pour copier le contenu d'un objet PowerClip

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **PowerClip** ▶ **Copier PowerClip à partir de**.
- 3 Cliquez sur un objet vitrail.

Pour modifier le contenu d'un objet vitrail

- 1 Sélectionnez un objet PowerClip.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **PowerClip** ▶ **Modifier l'objet PowerClip**.

- 3 Modifiez le contenu de l'objet PowerClip.
- 4 Cliquez sur **Objet** ► **PowerClip** ► **Terminer l'édition de PowerClip**.



Pendant la modification du contenu, le contenant s'affiche en mode Fil de fer et ne peut être sélectionné ni modifié.



Vous pouvez également cliquer deux fois sur l'objet PowerClip pour pouvoir le modifier ou sélectionner l'objet PowerClip et cliquer sur le bouton **Modifier l'objet PowerClip** de la barre d'outils PowerClip. Lorsque vous avez terminé de modifier le contenu, cliquez sur le bouton **Terminer l'édition de PowerClip**.

Pour verrouiller ou déverrouiller le contenu d'un objet PowerClip

- 1 Sélectionnez un objet PowerClip.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **PowerClip** ► **Verrouiller le contenu dans PowerClip**.



Lorsque vous déplacez le contenant alors que le contenu est verrouillé, le contenu ne bouge pas et reste invisible jusqu'à ce que vous déplaciez le contenant au-dessus.



Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet PowerClip et cliquer sur **Verrouiller le contenu dans PowerClip**, ou encore sélectionner l'objet PowerClip et cliquer sur le bouton **Verrouiller le contenu dans PowerClip** de la barre d'outils PowerClip.

Pour extraire le contenu d'un objet PowerClip

- 1 Sélectionnez un objet PowerClip.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **PowerClip** ► **Extraire le contenu**.

Le contenu reste dans le même emplacement, mais il est séparé du contenant. Le contenant PowerClip demeure un contenant PowerClip vide.



Dans un vitrail imbriqué, vous devez extraire le contenu de chaque niveau.



Vous pouvez également sélectionner l'objet PowerClip et cliquer sur le bouton **Extraire le contenu** de la barre d'outils PowerClip.

Pour définir les options par défaut des contenants PowerClip

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la catégorie **Espace de travail**, cliquez sur **Contenant PowerClip**.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Définir le comportement par défaut pour faire glisser du contenu dans un contenant PowerClip

Définir le comportement par défaut pour centrer le nouveau contenu dans un contenant PowerClip

Marquer les contenants PowerClip vides

Procédez comme suit

Dans la zone **Faire glisser le contenu dans PowerClip**, sélectionnez **PowerClip avec du contenu** ou **PowerClip vide** dans la zone de liste, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Ignorer le contenant PowerClip** : permet de placer le contenu en haut du contenant PowerClip, plutôt qu'à l'intérieur.
- **Ajouter du contenu à un contenant PowerClip**
- **Remplacer le contenu existant** (disponible uniquement pour les contenants PowerClip avec du contenu)

Dans la zone **Centrer automatiquement le nouveau contenu**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Lorsque le contenu se trouve complètement en dehors du cadre** : permet de centrer le contenu uniquement s'il dépasse les limites du contenant PowerClip et ne sera donc pas visible dans ce cas.
- **Toujours** : permet de toujours centrer le nouveau contenu.
- **Jamais** : permet de désactiver le centrage automatique.

Cochez la case **Afficher les lignes dans les cadres PowerClip vides** et sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Toujours** : permet d'afficher des lignes dans des contenants PowerClip vides sur l'écran et dans des documents imprimés ou exportés.
- **À l'écran uniquement** : permet d'afficher des lignes dans des contenants PowerClip vides uniquement sur l'écran.

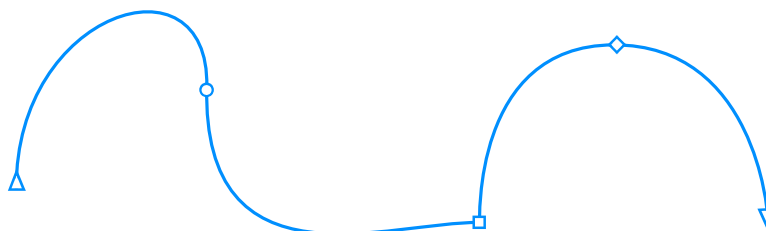
Configuration d'options pour les points nodaux, les poignées et les aperçus

La page **Points nodaux et poignées** de la boîte de dialogue **Options (Outils ► Options)** vous permet de personnaliser l'apparence des points nodaux, des poignées et des aperçus vectoriels en fonction de vos préférences, ce qui permet facilement de modifier des points nodaux et d'appliquer des effets et des transformations vectoriels.





Paramètres généraux

Vous pouvez modifier la taille et la forme des points nodaux, et vous pouvez masquer ou afficher la direction de la courbe lors de l'édition. Trois tailles prédéfinies sont disponibles pour les points nodaux et les poignées : petite, moyenne et grande.

Par défaut, chacun des trois types de points nodaux a une forme différente. Les points nodaux angulaires se présentent sous forme de carrés, les points nodaux lisses comme des cercles et les points nodaux symétriques comme des diamants. Vous pouvez modifier la forme de chaque type de point nodal, en choisissant parmi les formes suivantes : triangles, diamants, cercles et polygones. Pour plus d'informations sur les différents types de points nodaux, reportez-vous à la section « [Utilisation des types de points nodaux](#) » à la page 229.

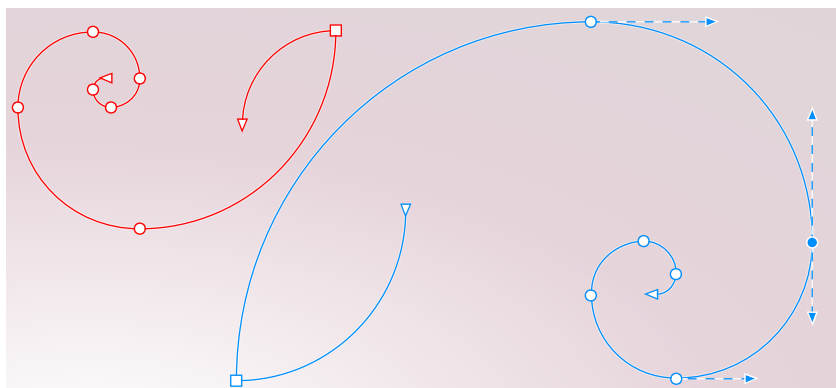


Par défaut, chaque type de point nodal se présente sous une forme différente : cercle, carré ou diamant. La direction de la courbe est indiquée par l'orientation des points nodaux d'extrémité.

L'outil **Forme**  est généralement utilisé pour sélectionner et déplacer des points nodaux. Vous pouvez activer le suivi des points nodaux et déplacer les points nodaux à l'aide des outils **Sélecteur** , **Main levée**  ou **Bézier** .

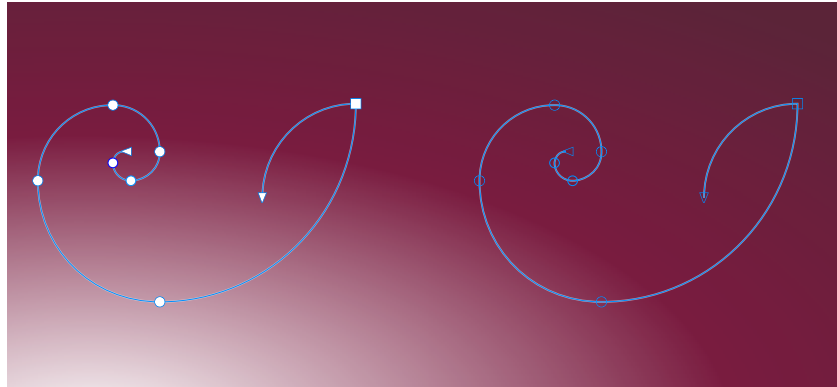
Paramètres de couleur

Le schéma de couleurs par défaut utilise le bleu comme couleur principale et le rouge comme couleur secondaire pour l'affichage des points nodaux, des poignées de contrôle et des aperçus lors de l'édition. La couleur principale est utilisée dans la première courbe sélectionnée. Lorsque vous sélectionnez d'autres courbes avec l'outil **Forme**, ces courbes s'affichent en rouge, la couleur secondaire. En outre, le schéma de couleurs par défaut applique une zone claire blanche pour améliorer la visibilité. Cette couleur blanc clair est également utilisée pour remplir les points nodaux non sélectionnés et faire ressortir les aperçus vectoriels. Vous pouvez également choisir d'afficher les nœuds non sélectionnés sans surface.



Avec le schéma de couleurs par défaut, la couleur principale des points nodaux, des poignées et des aperçus est le bleu (à droite). La couleur secondaire, le rouge, est utilisée pour toute courbe supplémentaire sélectionnée avec l'outil **Forme** (à gauche). Les points nodaux non sélectionnés sont remplis en blanc, la couleur du surligneur.

Lorsque les nœuds et les poignées deviennent difficiles à voir sur des arrière-plans complexes, vous pouvez utiliser un raccourci clavier (**Ctrl +Maj+I**) pour remplacer la couleur principale par la couleur secondaire, et vice versa. Vous pouvez également basculer entre l'affichage des nœuds non sélectionnés avec et sans surface en utilisant un raccourci clavier (**Ctrl +Maj +G**)



Nœuds non sélectionnés affichés avec une surface (à gauche) et sans surface (à droite).




Vous pouvez créer un schéma de couleurs personnalisé en modifiant les couleurs principale et secondaire. De plus, vous pouvez masquer la surbrillance des aperçus. Pour distinguer plus facilement les types de points nodaux, vous pouvez configurer l'application pour qu'elle affiche chaque type de point nodal dans une couleur différente.

Processeur graphique pour les aperçus vectoriels

Par défaut, l'unité centrale de traitement de votre ordinateur est utilisée pour générer des aperçus vectoriels. Vous pouvez configurer l'application pour utiliser à la place l'unité de traitement graphique. L'utilisation du processeur graphique pour les aperçus vectoriels peut améliorer les performances sur certains ordinateurs.

Pour configurer des options générales pour les points nodaux, les poignées et les aperçus

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Points nodaux et poignées**.
- 3 Dans la zone **Paramètres généraux**, effectuez les tâches indiquées dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Modifier la taille du point nodal	Choisissez une taille dans la zone de liste Taille des points nodaux .
Modifier les formes des points nodaux	Dans les zones de liste Forme des points nodaux , choisissez une forme pour chaque type de point nodal : angulaire, lisse et symétrique.
Revenir aux formes de points nodaux par défaut	En regard des zones de liste Forme des points nodaux , cliquez sur Réinitialiser .
Afficher ou masquer la direction des courbes sélectionnées	Cochez ou décochez la case Afficher la direction de la courbe lors de l'édition .
Sélectionner et déplacer des points nodaux en utilisant les outils Sélecteur  , Main levée  ou Bézier 	Cochez la case Activer le suivi des points nodaux .
Afficher les points nodaux non sélectionnés sans surface	Décochez la case Afficher les points nodaux non sélectionnés avec surface .

Pour basculer entre les paramètres de couleurs pour les nœuds, les poignées et les aperçus en utilisant les raccourcis clavier

- 1 Sélectionnez les nœuds souhaités avec l'outil **Forme**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Remplacer la couleur principale par la couleur secondaire et vice versa	Appuyez sur Ctrl +Maj +I
Basculer entre l'affichage des nœuds non sélectionnés avec surface et sans surface	Appuyez sur Ctrl +Maj +G

Pour choisir un schéma de couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Points nodaux et poignées**.
- 3 Dans la zone **Couleurs**, choisissez l'un des schémas de couleurs suivants dans la zone de liste **Schéma de couleurs** :
 - **Default**
 - **Personnalisée**



- Les commandes sous la zone de liste **Schéma de couleurs** ne deviennent disponibles que lorsque vous avez choisi **Personnalisé** dans la zone de liste **Schéma de couleurs**.

Pour créer un schéma de couleurs personnalisé pour les points nodaux, les poignées et les aperçus

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Points nodaux et poignées**.
- 3 Dans la zone **Couleurs**, choisissez **Personnalisé** dans la zone de liste **Schéma de couleurs**.
- 4 Ouvrez les sélecteurs de couleur suivants et sélectionnez une couleur.
 - **Couleur principale** : utilisée dans les points nodaux et les poignées lorsqu'un objet est sélectionné pour l'édition. Lorsque vous sélectionnez plusieurs objets à éditer, la couleur principale est utilisée pour les points nodaux et les poignées du premier objet sélectionné.
 - **Couleur secondaire** : utilisée dans les points nodaux et les poignées lorsque de nouveaux objets sont sélectionnés pour l'édition avec l'outil **Forme** ou lorsque vous éditez des effets vectoriels comme des reliefs.

Vous pouvez également

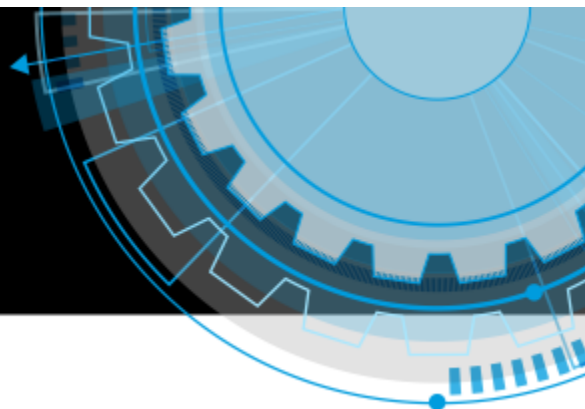
Masquer la couleur du surligneur des aperçus vectoriels	Décochez la case Afficher le surligneur .
Afficher chaque type de point nodal dans une couleur différente	Cochez la case Afficher les types de points nodaux dans différentes couleurs .
Revenir aux couleurs principale et secondaire par défaut	Cliquez sur Réinitialiser en regard des sélecteurs Couleur principale et Couleur secondaire .

Vous pouvez également

Le bouton **Réinitialiser** est disponible uniquement pour les schémas de couleurs personnalisés.

Pour utiliser le processeur graphique pour les aperçus vectoriels

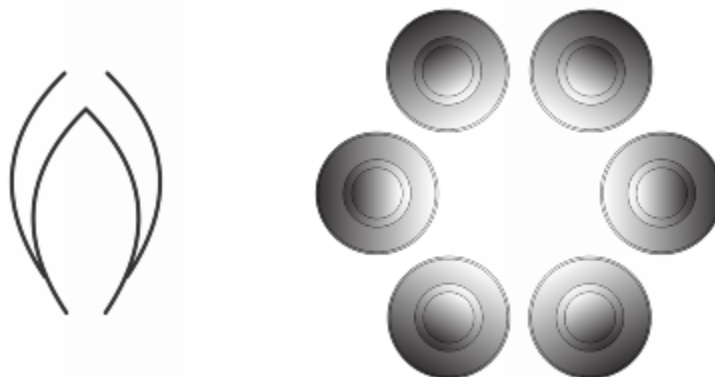
- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Cliquez sur **Global**.
- 3 Cochez la case **Utiliser le processeur graphique pour les aperçus vectoriels**.



Dessin symétrique

Corel DESIGNER vous permet de créer des dessins et objets symétriques en temps réel, et d'augmenter ainsi votre productivité en automatisant un flux de travail généralement très long. Si vous voulez créer de simples objets symétriques ou une conception kaléidoscopique complexe, le mode Dessin symétrique vous fournit les commandes nécessaires pour accomplir votre tâche.

Vous pouvez inclure les objets vectoriels et bitmap dans vos dessins symétriques.



Exemples de dessins symétriques simples et plus complexes en utilisant des objets vectoriels

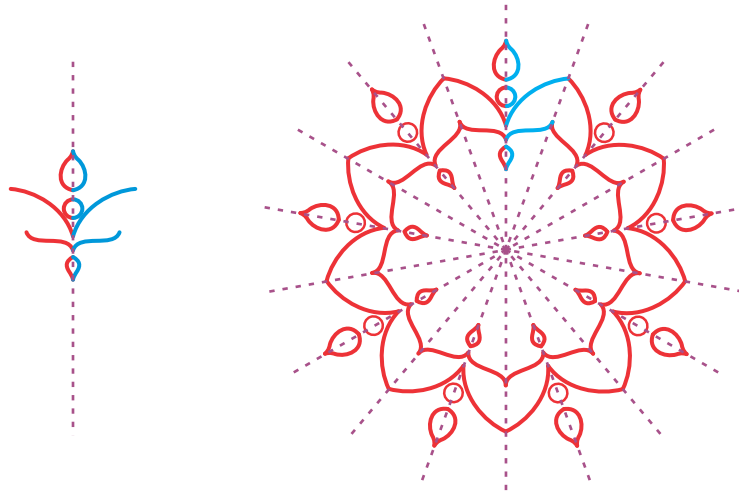
Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création d'un groupe de symétrie » (page 273)
- « Modification d'un groupe de symétrie » (page 276)
- « Fusion des courbes dans des groupes de symétrie » (page 281)
- « Suppression de la symétrie et des liens de symétrie » (page 282)

Création d'un groupe de symétrie

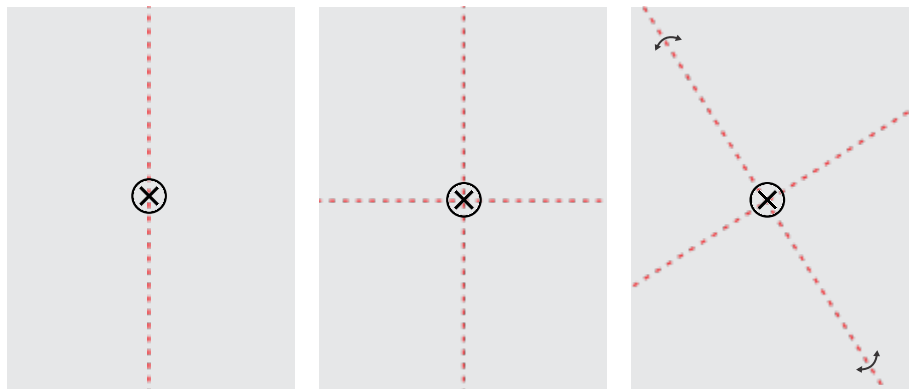
Pour créer un groupe de symétrie, vous pouvez convertir un objet existant en groupe de symétrie ou démarrer à partir de zéro en dessinant des objets en mode Symétrie. Les objets que vous convertissez ou dessinez sont considérés comme des objets primaires ; les objets générés par la symétrie sont des copies d'objets.

Corel DESIGNER propose la symétrie miroir, qui vous permet de créer des formes et des courbes identiques représentées en miroir ou réfléchies sur un ensemble de plans. Dans le mode de symétrie en miroir par défaut, les objets primaires se reflètent le long d'une seule ligne de symétrie. Si vous souhaitez créer un dessin plus complexe, vous pouvez ajouter plus de lignes de symétrie.



Symétrie à une ligne (à gauche) ; symétrie à plusieurs lignes (à droite)

Lors de la création d'un groupe de symétrie à partir de zéro, vous pouvez commencer par configurer les plans de symétrie. Vous pouvez ajouter d'autres lignes de symétrie pour créer plus de copies d'objets. De plus, vous pouvez déplacer et faire pivoter les lignes de symétrie en les faisant glisser dans la fenêtre de dessin ou en indiquant des valeurs dans la barre de propriétés. Chaque groupe de symétrie possède un centre de symétrie, qui est indiqué par un curseur circulaire lorsque les lignes de symétrie sont sélectionnées. Avec plusieurs lignes de symétrie, le point d'intersection des lignes de symétrie est le centre de symétrie. Les lignes de symétrie pivotent autour du centre de symétrie. Vous pouvez déplacer le centre de symétrie en le faisant glisser ou spécifier son emplacement exact à l'aide des coordonnées x et y.



De gauche à droite : Ligne de symétrie par défaut, ajout d'une ligne de symétrie, rotation des lignes de symétrie.


Pour plus d'informations sur la modification de groupes de symétrie, reportez-vous à la section « [Modification d'un groupe de symétrie](#) » à la page 276.

Pour créer un groupe de symétrie à partir d'objets

- 1 Sélectionnez ou dessinez une courbe ou une forme.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Symétrie** ► **Créer une nouvelle symétrie**.
Une ligne de symétrie apparaît dans la fenêtre de dessin et l'objet primaire est dupliqué et réfléchi.
Modifiez l'objet primaire ou ajoutez d'autres objets.

3 Cliquez sur **Objet** ► **Symétrie** ► **Terminer la modification de la symétrie**.



Pour réfléchir correctement un objet avec un contour calligraphique, vous devez d'abord lier l'épaisseur du contour à la taille de l'objet. Pour ce faire, sélectionnez l'objet, double-cliquez sur l'icône **Contour**  dans le coin inférieur droit de la fenêtre de l'application, puis cochez la case **Mettre à l'échelle avec l'objet** dans la boîte de dialogue **Plume de contour**.



Vous pouvez également créer un groupe de symétrie à partir d'un objet en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'objet, puis sur **Créer une nouvelle symétrie**.

Vous pouvez créer un groupe de symétrie à partir de plusieurs formes et courbes.

Pour créer un groupe de symétrie miroir à partir de zéro

1 Cliquez sur **Objet** ► **Symétrie** ► **Créer une nouvelle symétrie**.

Pour ajouter d'autres lignes de symétrie et obtenir un groupe de symétrie plus complexe, saisissez un nombre dans la zone **Lignes miroir** de la barre de propriétés. Vous pouvez utiliser jusqu'à 12 lignes de symétrie.

Vous pouvez également ajuster les lignes de symétrie. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour configurer les plans de symétrie](#) » à la page 275.



2 Dessinez une courbe ou une forme.

Pour configurer les plans de symétrie

1 Cliquez sur **Objet** ► **Symétrie** ► **Créer une nouvelle symétrie**.

Si vous souhaitez modifier les plans de symétrie dans un groupe de symétrie existant, cliquez sur **Objet** ► **Symétrie** ► **Modifier la symétrie**.

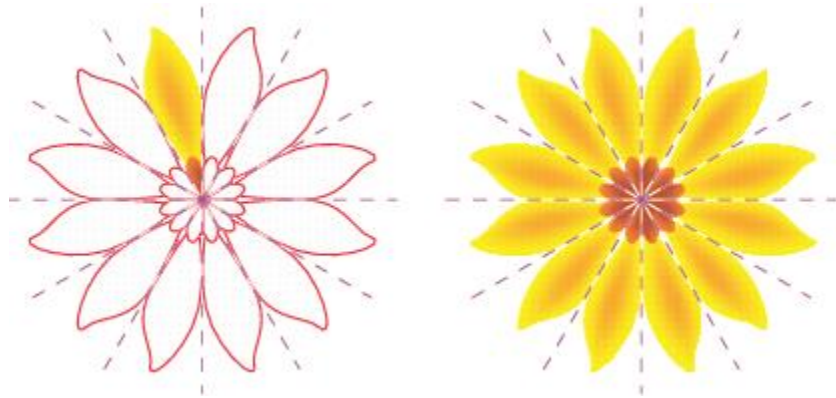
2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Spécifier le nombre de lignes de symétrie	Saisissez une valeur dans la zone Lignes miroir de la barre de propriétés. Il est possible d'ajouter jusqu'à 12 lignes de symétrie.
Repositionner une ligne de symétrie	Choisissez l'outil Sélecteur  , puis cliquez sur la ligne de symétrie dans la fenêtre de dessin.
Faire pivoter une ligne de symétrie	À l'aide de l'outil Sélecteur  , cliquez deux fois sur la ligne de symétrie et faites glisser la poignée de rotation. Astuce : Vous pouvez également faire pivoter une ligne de symétrie en saisissant une valeur dans la zone Angle de rotation de la barre de propriétés.
Indiquer le centre de symétrie	Saisissez des valeurs dans les zones X et Y . Cette action repositionne les lignes de symétrie.



Modification d'un groupe de symétrie

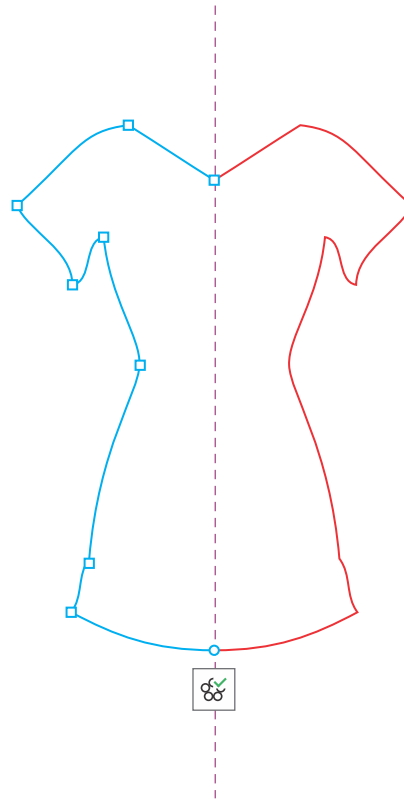
Vous pouvez modifier les groupes de symétrie de l'une des façons suivantes : en modifiant les objets dans le groupe de symétrie ; en ajoutant, repositionnant et pivotant les lignes de symétrie ; et en modifiant le groupe de symétrie comme une entité unique.

Lors de la modification d'un groupe de symétrie, vous pouvez afficher un aperçu du contour des copies de l'objet uniquement, pour un rendu plus rapide. Cette vue permet d'identifier les objets primaires. Vous pouvez également prévisualiser les copies d'objets en tant qu'objets pleins avec les mêmes surfaces, contours et effets appliqués aux objets primaires. Vous pouvez basculer rapidement entre les deux modes d'aperçu. Pour évaluer les résultats plus facilement, vous pouvez aussi masquer les lignes de symétrie.



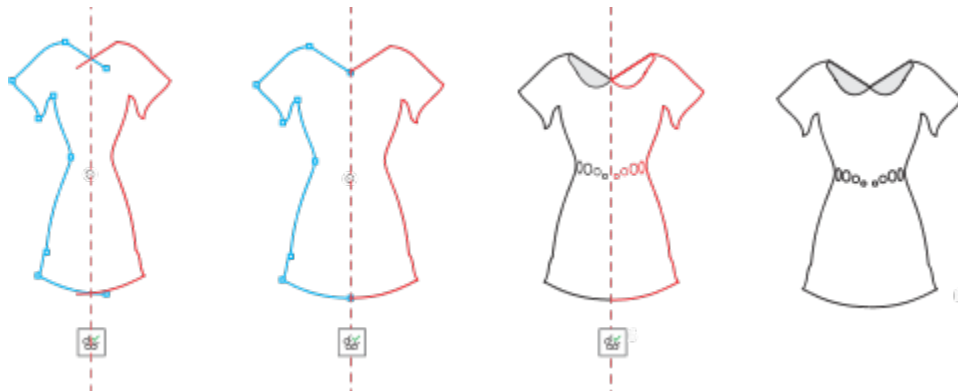
Aperçu des copies d'objets avec les contours (à gauche) et les objets pleins (à droite)

Vous pouvez utiliser l'outil **Sélecteur**  et l'outil **Forme**  pour modifier les objets d'un groupe de symétrie. Lorsque vous modifiez la forme des objets primaires avec l'outil **Forme**, les aperçus vectoriels apparaissent dans la couleur principale par défaut, et les contours de la copie de l'objet apparaissent dans la couleur secondaire par défaut. Pour plus d'informations sur ces couleurs d'aperçu et leur modification, reportez-vous à la section « Configuration d'options pour les points nodaux, les poignées et les aperçus » à la page 267.



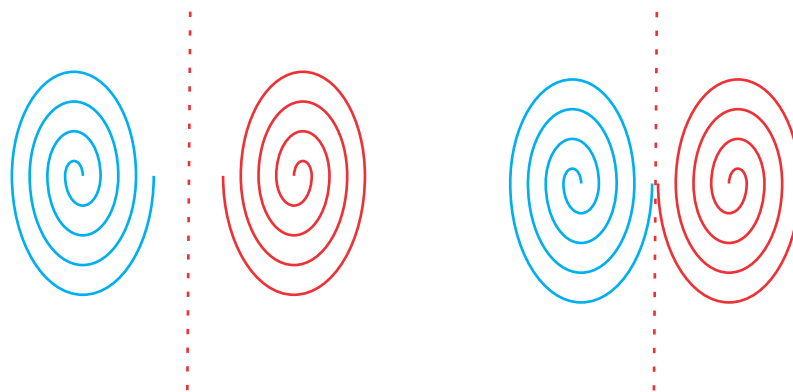
Les aperçus vectoriels des objets primaires apparaissent dans la couleur principale par défaut lorsque vous modifiez la forme des objets avec l'outil Forme.

Vous pouvez appliquer des surfaces, des effets et des transparences aux objets primaires. Toutes les modifications apportées aux objets primaires sont réfléchies sur les copies d'objets. Vous pouvez ajouter des objets dans le groupe de symétrie et supprimer les objets dont vous n'avez plus besoin. De plus, vous pouvez faire glisser des objets dans un groupe de symétrie, même si le groupe n'est pas en mode Modifier la symétrie.

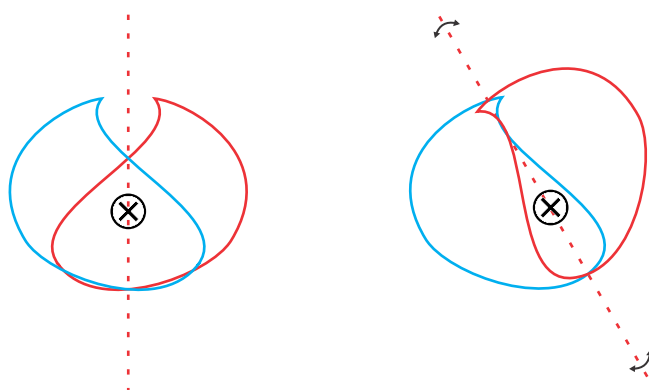


Modification d'un groupe de symétrie

La modification des lignes de symétrie affecte la position et l'orientation des éléments dans le groupe de symétrie. Vous pouvez ajouter d'autres lignes de symétrie pour obtenir plus de copies d'objets. Vous pouvez également déplacer les lignes de symétrie pour augmenter ou diminuer la distance entre les objets primaires et les copies d'objets, et vous pouvez faire pivoter les lignes de symétrie. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour configurer les plans de symétrie » à la page 275.

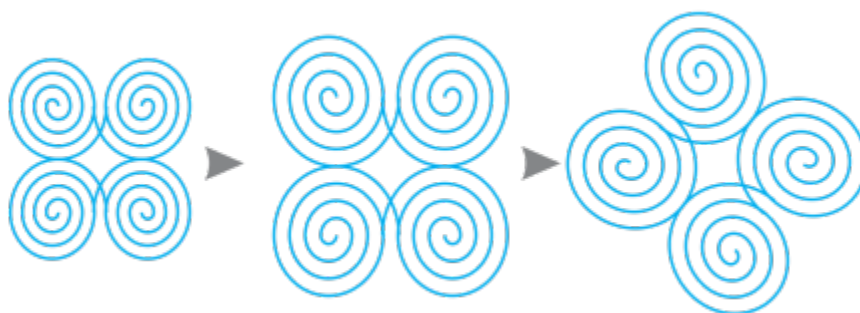


Déplacez la ligne de symétrie pour modifier la distance entre les objets primaires et les copies d'objets.



Rotation de la ligne de symétrie





Comme dans tout groupe d'objets, vous pouvez déplacer, faire pivoter et réduire ou augmenter la symétrie comme une entité unique, en conservant la relation spatiale entre les éléments. Vous pouvez également appliquer des surfaces et des transparences à l'ensemble du groupe de symétrie et modifier les propriétés des contours.



Le groupe de symétrie à gauche est mis à l'échelle (au milieu), puis tourné (à droite) avec l'outil Sélectionneur.


Lorsque vous modifiez un groupe de symétrie, vous pouvez facilement magnétiser des objets à la ligne de symétrie, car la commande **Affichage ► Magnétiser ► Lignes de symétrie** est activée par défaut. Cette fonctionnalité vous permet de fusionner des courbes ouvertes et de créer des formes fermées dans votre dessin symétrique. Si vous ne voulez pas magnétiser les objets modifiés à la ligne de symétrie, vous pouvez désactiver la magnétisation aux lignes de symétrie.

Pour modifier les objets d'un groupe de symétrie


- 1 Sélectionnez un groupe de symétrie.
La barre d'outils de symétrie flottante apparaît sous le groupe de symétrie.
- 2 Cliquez sur le bouton **Modifier la symétrie**  dans la barre d'outils.
- 3 Modifiez les objets primaires dans le groupe en utilisant l'outil **Forme**  et l'outil **Sélecteur** . Vous pouvez également appliquer des surfaces, des transparences et des effets tels que des contours, des enveloppes, des dégradés et des distorsions.
- 4 Ajoutez et supprimez des objets si nécessaire.
- 5 Cliquez sur le bouton **Terminer la modification de la symétrie**  sous le groupe de symétrie.

Vous pouvez également

Afficher les copies d'objets en tant que contours ou objets pleins

Cliquez sur le bouton **Afficher l'aperçu complet**  de la barre de propriétés pour l'activer ou le désactiver.

Afficher ou masquer les lignes de symétrie

Cliquez sur le bouton **Afficher les lignes de symétrie**  de la barre de propriétés pour l'activer ou le désactiver.



Vous pouvez commencer la modification d'un groupe de symétrie en double-cliquant sur le groupe ou en cliquant sur **Objet** ► **Symétrie** ► **Modifier la symétrie**.

Vous pouvez également activer le mode **Modifier la symétrie** en cliquant sur un groupe de symétrie sélectionné tout en maintenant enfoncée la touche **Ctrl**.

Vous pouvez également terminer la modification d'un groupe de symétrie en cliquant sur **Objet** ► **Symétrie** ► **Terminer la modification de la symétrie**.


Pour faire glisser un objet dans un groupe de symétrie contenant des objets

- Faites glisser l'objet sur le groupe de symétrie, maintenez enfoncée la touche **W**, puis relâchez le bouton de la souris.

Pour faire glisser un objet dans un groupe de symétrie vide

- Faites glisser l'objet sur le groupe de symétrie, puis relâchez le bouton de la souris.

Pour modifier un groupe de symétrie en tant qu'entité unique

- 1 Sélectionnez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur le groupe de symétrie.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Procédez comme suit

Déplacer le groupe de symétrie

Faites glisser le groupe vers un nouvel emplacement dans la fenêtre de dessin.

Mettre à l'échelle le groupe de symétrie

Faites glisser une poignée de sélection d'angle.


Pour

Faire pivoter le groupe de symétrie

Appliquer une surface à un groupe de symétrie

Procédez comme suit

Cliquez de nouveau sur le groupe de symétrie afin d'afficher les poignées de rotation et faites glisser l'une de ces poignées.

Cliquez sur l'outil **Surface interactive**  et faites glisser le curseur sur le groupe de symétrie. Pour plus d'informations sur les surfaces, reportez-vous à la section « [Application de surfaces à des objets](#) » à la page 409.

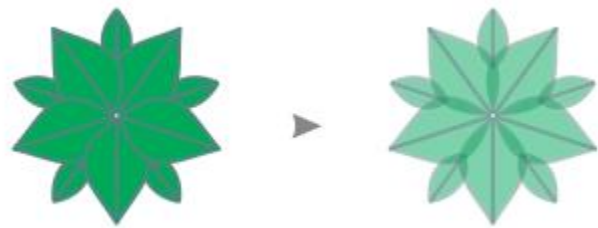
L'application d'une surface à un groupe de symétrie modifie la surface de chaque objet du groupe de symétrie. Les surfaces à motif vectoriel et bitmap ne sont pas réfléchies.



Application d'une surface à un groupe de symétrie

Appliquer une transparence à un groupe de symétrie

Cliquez sur l'outil **Transparence**  et choisissez les paramètres de transparence dans la barre de propriétés. Pour plus d'informations sur les transparences, reportez-vous à la section « [Modification de la transparence des objets](#) » à la page 485.




Application d'une transparence uniforme à un groupe de symétrie

La transparence remplace toutes les transparences appliquées à des objets individuels dans le groupe.

Les transparences à motif vectoriel et bitmap ne sont pas réfléchies.

Ajouter un contour au groupe de symétrie

Double-cliquez sur l'icône **Contour**  de la barre d'état, puis configurez les propriétés de contour souhaitées dans la boîte de dialogue **Plume de contour**. Pour plus d'informations sur les contours, reportez-vous à la section « [Formatage des lignes et des contours](#) » à la page 177.

Pour

Procédez comme suit

L'ajout d'un contour à un groupe de symétrie modifie les contours de chaque objet du groupe de symétrie.



Pour conserver la symétrie, l'inclinaison et l'étirement d'un groupe de symétrie ne sont pas autorisés.



Vous pouvez déplacer, redimensionner et faire pivoter un groupe de symétrie avec précision en utilisant les commandes de la barre de propriétés.

Pour désactiver la magnétisation à des lignes de symétrie

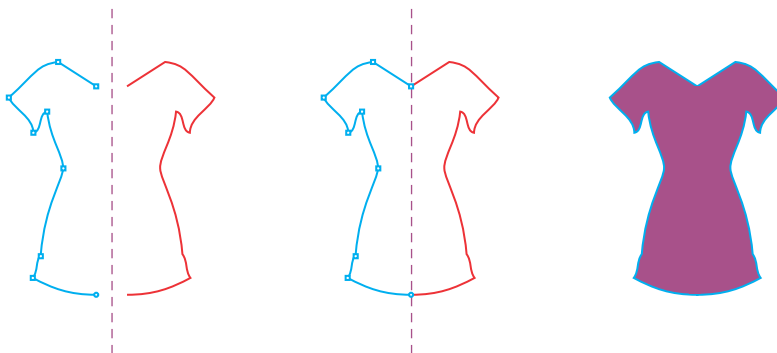
- En mode Modifier la symétrie, cliquez sur **Affichage** ▶ **Magnétiser** ▶ **Lignes de symétrie**.



La désactivation de la magnétisation à des lignes de symétrie ne permet pas de fusionner des courbes dans des groupes de symétrie.

Fusion des courbes dans des groupes de symétrie


Si vous souhaitez appliquer une surface à une courbe ouverte et sa copie en miroir, vous devez les fusionner en une seule courbe. Pour une fusion réussie, les points d'extrémité des courbes doivent être magnétisés à la ligne de symétrie.



De gauche à droite : Création d'une courbe ouverte ; magnétisation des points d'extrémité à la ligne de symétrie ; remplissage de la courbe fusionnée.

Lorsque deux courbes sont fusionnées, le remplissage de la première courbe est appliqué à la courbe réfléchi. Cependant, les points nœuds apparaissent uniquement sur la courbe primaire de l'objet fusionné. Vous pouvez ajuster la forme de l'objet fusionné en manipulant les points nœuds de la courbe primaire.


Pour fusionner les courbes ouvertes dans un groupe de symétrie

- 1 Cliquez sur **Objet** ▶ **Symétrie** ▶ **Modifier la symétrie**.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Fusionner les courbes ouvertes** .
- 3 Cliquez sur la courbe ouverte que vous souhaitez fusionner avec sa copie en miroir.
Si les points d'extrémité de la courbe ne croisent pas la ligne de symétrie, faites-les glisser avec l'outil **Forme** jusqu'à ce qu'ils soient magnétisés à la ligne de symétrie. S'il est difficile de magnétiser les points d'extrémité de la courbe primaire à la ligne de symétrie, vérifiez que la commande **Magnétiser aux lignes de symétrie** est activée (**Affichage** ▶ **Magnétiser** ▶ **Lignes de symétrie**).



Seul l'ensemble de courbes sélectionné est fusionné en un seul objet. Les courbes ouvertes non sélectionnées ne sont pas affectées.



Vous pouvez annuler la fusion en cliquant sur le bouton **Fusionner les courbes ouvertes**  sur la barre de propriétés pour le désactiver.

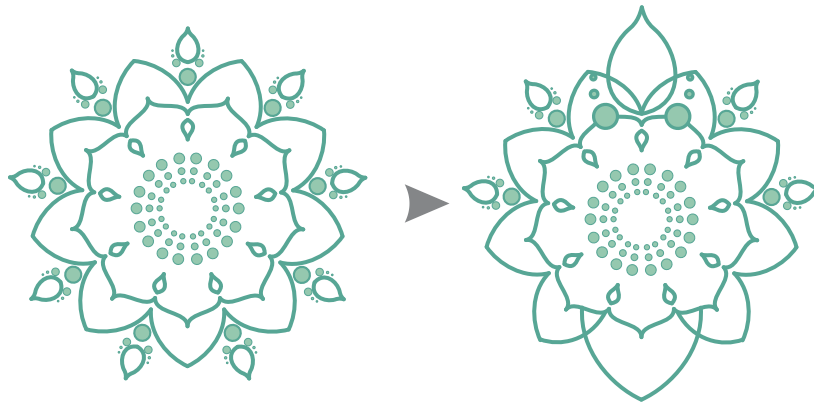
Suppression de la symétrie et des liens de symétrie

Si vous souhaitez supprimer toutes les copies d'objets d'un groupe de symétrie et conserver uniquement les objets primaires, vous pouvez supprimer la symétrie.



De gauche à droite : Groupe de symétrie en mode Modifier ; groupe de symétrie en état normal ; la symétrie est supprimée, conservant uniquement les objets primaires.

Après avoir terminé un groupe de symétrie, vous pouvez rendre certains de ses éléments non symétriques. Pour ce faire, vous devez supprimer le lien de symétrie du groupe de symétrie pour le convertir en groupe d'objets normal. Vous pouvez ensuite modifier les objets individuels du groupe.



Le lien de symétrie est supprimé dans le groupe de symétrie à gauche. Puis, certains objets sont redimensionnés et d'autres sont supprimés (à droite).

Pour supprimer la symétrie d'un groupe de symétrie


- 1 Sélectionnez un groupe de symétrie.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer la symétrie**  qui apparaît en dessous ou au-dessus du groupe de symétrie.
Toutes les copies d'objets sont supprimées.



Vous pouvez également supprimer le lien de symétrie en cliquant sur **Objet** ▶ **Symétrie** ▶ **Supprimer la symétrie**.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un groupe de symétrie, puis sur **Supprimer la symétrie**.

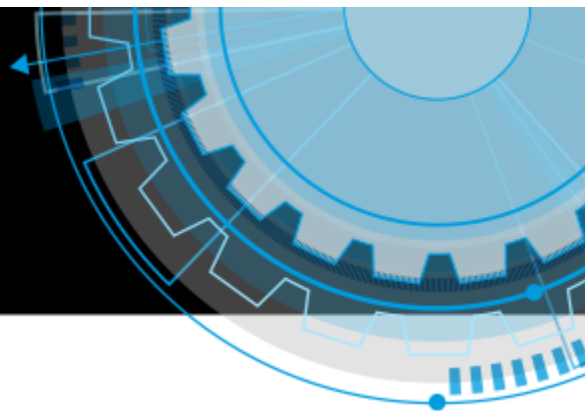
Pour supprimer le lien de symétrie d'un groupe de symétrie

- 1 Sélectionnez un groupe de symétrie.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer le lien de symétrie**  sur la barre d'outils flottante qui s'affiche en dessous ou au-dessus du groupe de symétrie.
Lorsque le lien de symétrie est supprimé, le groupe de symétrie devient un groupe d'objets normal.



Vous pouvez également supprimer le lien de symétrie en cliquant sur **Objet** ▶ **Symétrie** ▶ **Supprimer le lien de symétrie**.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un groupe de symétrie, puis sur **supprimer le lien de symétrie**.



Projection d'objets

L'application Corel DESIGNER vous permet de travailler dans des modes de dessin par projection. Vous pouvez utiliser des profils de dessin pour projeter des objets sur des plans de dessin et créer l'illusion d'une image en trois dimensions.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Présentation des modes de dessin par projection » (page 285)
- « Utilisation de modes de dessin par projection » (page 287)
- « Personnalisation des profils de dessin » (page 288)

Présentation des modes de dessin par projection

Corel DESIGNER fournit des profils de dessin prédéfinis pour qu'ils soient utilisés dans des modes de dessin par projection. Après avoir choisi un profil de dessin, vous pouvez tracer ou projeter des objets dans les trois plans de dessin (plan de dessus, plan avant et plan de droite) et créer l'illusion d'une image en trois dimensions. Lorsque vous fermez votre dessin, le dernier profil de dessin que vous avez utilisé est enregistré avec le dessin; ce profil de dessin sera activé automatiquement à la prochaine ouverture du fichier.

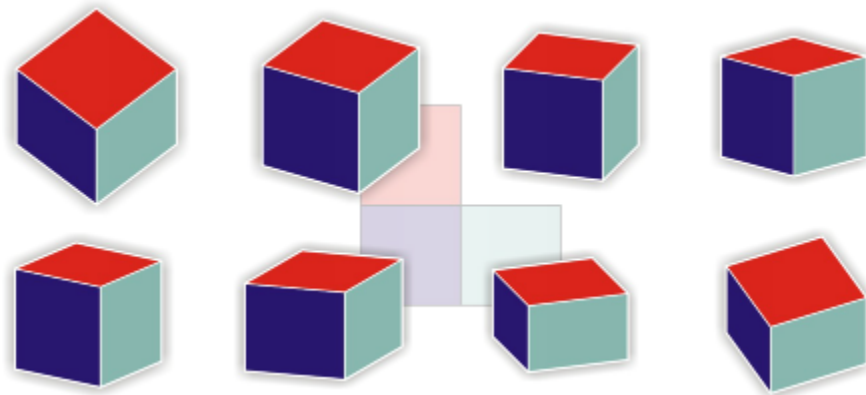
Corel DESIGNER propose 11 profils de dessin prédéfinis :

- un plan isométrique (par défaut)
- quatre plans dimétriques
- quatre plans trimétriques
- un plan en perspective cavalière oblique
- un oblique cabinet

Vous pouvez choisir un autre profil de dessin à tout moment; cependant, si vous changez les profils de dessin après avoir commencé un projet, la géométrie de vos objets existants ne sera pas modifiée.

Si les profils de dessin prédéfinis ne répondent pas à vos besoins, vous pouvez créer de nouveaux profils ou modifier des profils existants. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation des profils de dessin » à la page 288.

Chaque profil de dessin par défaut est associé à un ensemble de trois nombres qui correspondent respectivement aux axes x, y et z. L'axe x est mesuré en degrés, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir d'une ligne perpendiculaire à l'axe y. L'axe y est mesuré en degrés, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de l'horizontale réelle qui est à 0° est. L'axe z est mesuré en degrés, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir d'une ligne perpendiculaire à l'axe y. Le profil de dessin isométrique, par exemple, a des mesures de (30,90,30) tandis que le profil de dessin en perspective cavalière oblique a des mesures de (0,90,45).

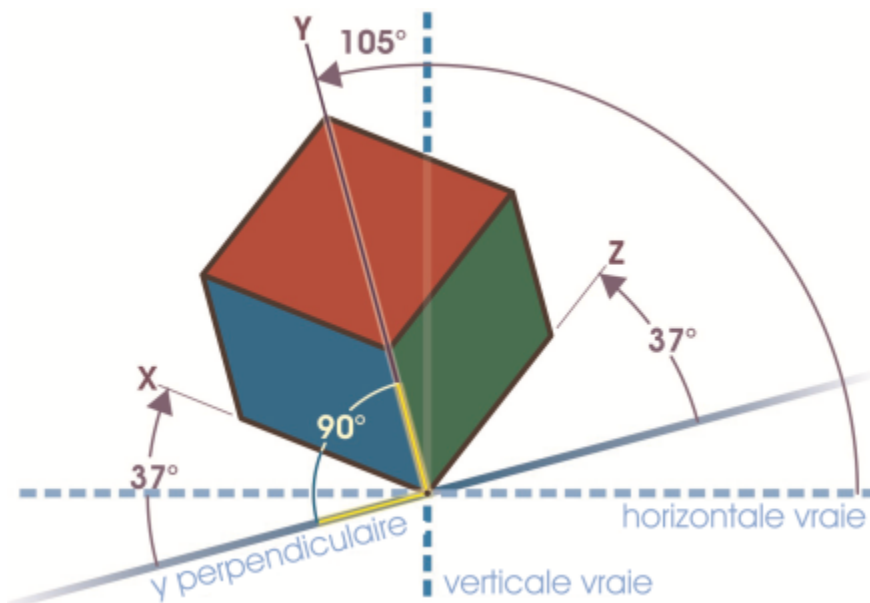


Cette image présente un cube affiché avec huit profils de dessin différents.
 Rangée supérieure, de gauche à droite : Dimétrique (37,90,37) ;
 Dimétrique (16,90,37) ; Dimétrique (7,90,45) ; Dimétrique (15,90,15).
 Rangée inférieure, de gauche à droite : Trimétrique (12,90,23) ;
 Trimétrique (5,90,30) ; Trimétrique (45,90,7) ; Trimétrique4 (54,90,17)

Vous pouvez choisir de travailler à partir de l'un des quatre plans de dessin :

- orthographique : le dessin est réalisé sur un plan plat, par exemple le plan de dessin supérieur, avant ou droit
- supérieur : le dessin est réalisé sur un plan projeté entouré des axes x et z définis dans le profil de dessin
- avant : le dessin est réalisé sur un plan projeté entouré des axes x et y définis dans le profil de dessin
- droit : le dessin est réalisé sur un plan projeté entouré des axes y et z définis dans le profil de dessin

Le plan de dessin par défaut est orthographique. Vous pouvez changer de plan de dessin à tout moment, mais vous ne pouvez activer qu'un seul plan à la fois.



Cet exemple présente un profil de dessin. L'axe x se trouve à 37° dans le sens des aiguilles d'une montre à partir d'une ligne perpendiculaire à l'axe y. L'axe y se trouve à 105°, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de l'horizontale réelle. L'axe z se trouve à 37° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir d'une ligne perpendiculaire à l'axe y. Par conséquent, le profil de dessin a une valeur de (37,105, 37).

Utilisation de modes de dessin par projection

Vous pouvez spécifier un mode de dessin par projection en choisissant des [profils de dessin](#) et des [plans de dessin](#) depuis la barre d'outils **Plan de dessin**. Cependant, vous ne pouvez avoir qu'un seul profil de dessin et qu'un seul plan de dessin actif à la fois.

Vous pouvez tracer un [objet](#) dans un mode de dessin par projection ou projeter un objet sur un plan de dessin. Vous pouvez également annuler la projection d'un objet d'un plan de dessin; cette opération reconstruit l'objet comme s'il apparaissait dans une vue orthographique.

Pour afficher ou masquer la barre d'outils Plan de dessin




- Cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Plan de dessin**.

Une coche en regard de la commande **Plan de dessin** indique que la barre d'outils **Plan de dessin** est affichée.

Pour choisir un profil de dessin prédéfini

- Dans la zone de liste **Profils de dessin** de la barre d'outils **Plan de dessin**, sélectionnez l'un des [profils de dessin](#) prédéfinis :
 - Oblique cabinet (0, 90, 60)
 - Cavalier oblique (0,90,45)
 - Dimétrique (37,90,37)
 - Dimétrique (16,90,37)
 - Dimétrique (7,90,42)
 - Dimétrique (15,90,15)
 - Isométrique (30,90,30)
 - Trimétrique (12,90,23)
 - Trimétrique (5,90,30)
 - Trimétrique (45,90,7)
 - Trimétrique (54,90,17)

Pour choisir un plan de dessin



- Dans la barre d'outils **Plan de dessin**, choisissez l'un des [plans de dessin](#) suivants :
 - Orthographique
 - Haut 
 - Avant 
 - Droite 

Pour tracer un objet dans un mode de dessin par projection

- 1 Dans la zone de liste **Profils de dessin** de la barre d'outils **Plan de dessin**, sélectionnez l'un des [profils de dessin](#).
- 2 Dans la barre d'outils **Plan de dessin**, choisissez le [plan de dessin](#) **Supérieur**, **Avant** ou **Droit**.
- 3 Tracez un [objet](#).

Pour projeter un objet sur un plan de dessin

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Transformations** ► **Projection**.
- 3 Dans le menu fixe **Transformations**, sélectionnez **Projection** dans la zone de liste.



- 4 Dans la zone **Plan**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Supérieur** : l'objet est projeté sur le plan supérieur
 - **Avant** : l'objet est projeté sur le plan avant
 - **Droit** : l'objet est projeté sur le plan droit
- 5 Pour spécifier un point d'origine sur le dessin sur lequel l'objet sélectionné est projeté, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y** pour spécifier la position de l'objet sur les axes horizontal et vertical.
 - Cliquez sur le bouton **Définir le point**  en regard des cases **X** et **Y**, puis cliquez sur un point dans le dessin.
 - Activez la case **Origine relative**, puis cliquez sur le point du localiseur d'origine  qui correspond au point sur l'objet à partir duquel vous voulez projeter l'objet.

Pour ne pas modifier l'objet d'origine et appliquer la transformation à une copie, entrez **1** dans la zone **Copies**. Il ne peut y avoir qu'une copie.
- 6 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



L'application d'un contour à un objet projeté risque de produire des résultats inattendus. Il est recommandé d'appliquer un contour à l'objet dans son état non projeté, puis de projeter l'objet. Vous pouvez séparer les groupes de contour en cliquant sur **Disposition** ► **Scinder le groupe de contour**.

Pour annuler la projection d'un objet d'un plan de dessin

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Transformations** ► **Projection**.
- 3 Dans le menu fixe **Transformations**, sélectionnez **Annuler la projection** dans la zone de liste.
- 4 Dans la zone **Plan**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Supérieur** : la projection de l'objet depuis le plan supérieur est annulée
 - **Avant** : la projection de l'objet depuis le plan avant est annulée
 - **Droit** : la projection de l'objet depuis le plan droit est annulée
- 5 Pour définir le point d'origine du dessin pour lequel la projection de l'objet sélectionné doit être annulée, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y** pour spécifier la position de l'objet sur les axes horizontal et vertical.
 - Cliquez sur le bouton **Définir le point**  en regard des cases **X** et **Y**, puis cliquez sur un point dans le dessin.
 - Activez la case **Origine relative**, puis cliquez sur le point du localiseur d'origine  qui correspond au point sur l'objet à partir duquel vous voulez annuler la projection de l'objet.

Pour ne pas modifier l'objet d'origine et appliquer la transformation à une copie, entrez **1** dans la zone **Copies**. Il ne peut y avoir qu'une copie.
- 6 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.

Personnalisation des profils de dessin

Vous pouvez utiliser le menu fixe **Projection axiale** pour créer et modifier des **profils de dessin**. Le menu fixe **Projection axiale** présente un aperçu en temps réel d'un cube : il représente la projection axiale et les échelles du profil de dessin choisi. Lorsque vous changez de profil de dessin ou que vous modifiez la projection axiale ou les échelles, l'aperçu est mis à jour automatiquement.

Le menu fixe **Projection axiale** vous permet de définir les décalages en degrés des axes *x*, *y* et *z*. Pour plus d'informations sur le calcul de ces décalages, reportez-vous à la section « **Présentation des modes de dessin par projection** » à la page 285.. Le menu fixe **Projection axiale** vous permet également de définir un facteur d'échelle pour chaque axe. Par exemple, si vous utilisez un profil de dessin avec une échelle de 50 % sur l'axe *x*, les objets projetés sont affichés à la moitié de leur taille d'origine le long de leur axe *x*.



Vous pouvez créer un profil de dessin personnalisé à partir d'un profil existant. Vous pouvez également modifier des profils de dessin prédéfinis ou personnalisés, ou encore tous les supprimer.

Pour afficher ou masquer le menu fixe Projection axiale

- Cliquez sur Fenêtre ► Projection axiale.

Une coche en regard de la commande **Projection axiale** indique que le menu fixe **Projection axiale** est affiché.


Pour créer ou modifier un profil de dessin

- 1 Si le menu fixe **Projection axiale** n'est pas affiché, cliquez sur Fenêtre ► **Projection axiale** pour l'afficher.
Si vous souhaitez modifier un [profil de dessin](#), choisissez un profil dans la liste.
- 2 Dans le menu fixe **Projection axiale**, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Entrez une valeur comprise entre -360 et 360 dans la zone **Angle de l'axe X** Répétez l'opération pour les axes y et z.
 - Cliquez sur le bouton **Angle personnalisé**  en regard de la zone **Angle**, puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin.
- 3 Entrez une valeur comprise entre 10 et 500 dans la zone **Échelle de l'axe X** Répétez l'opération pour les axes y et z.
- 4 Cliquez sur le bouton **Enregistrer** .
- 5 Choisissez l'endroit où vous souhaitez enregistrer le fichier et entrez le nom du fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**.



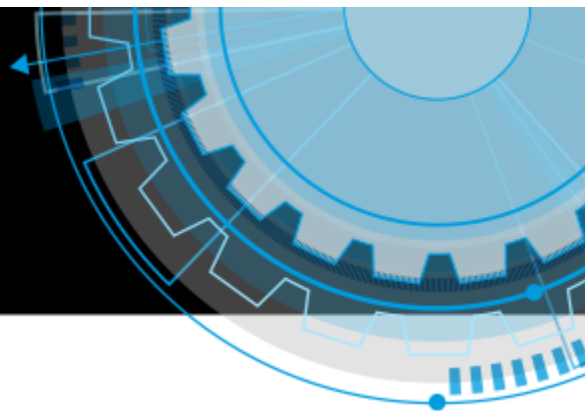
Vous pouvez créer un profil de dessin [axonométrique](#) personnalisé en demandant à l'application de calculer les valeurs d'échelle automatiquement. Pour ce faire, saisissez les valeurs dans les zones **Angle de l'axe X**, **Angle de l'axe Y** et **Angle de l'axe Z**, puis cochez la case **Axométrie automatique**. Notez que la case **Axométrie automatique** peut être désactivée pour certaines valeurs d'angle. Dans certains cas, vous devez d'abord régler les valeurs d'angle pour que cette option devienne disponible.

Pour supprimer un profil de dessin

- 1 Dans le menu fixe **Projection axiale**, choisissez un [profil de dessin](#) dans la zone de liste.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Objets, symboles et plans

Utilisation d'objets.....	293
Insertion et modification des codes QR.....	325
Utilisation de symboles.....	331
Création d'objets pour le Web.....	343
Utilisation de plans.....	357
Liaison et incorporation d'objets.....	367
Gestion et suivi des projets.....	371



Utilisation d'objets

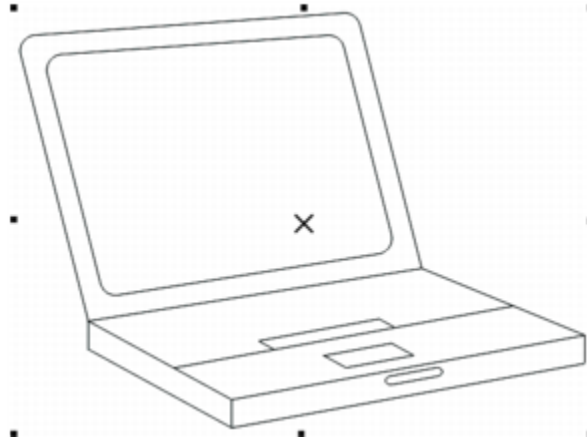
Les **objets** tiennent une place essentielle dans la création de dessins.

Cette section contient les rubriques suivantes :

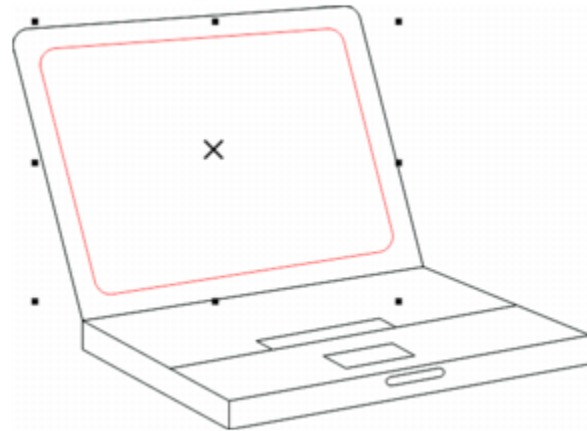
- « Sélection d'objets » (page 293)
- « Modification des propriétés d'un objet » (page 296)
- « Copie, duplication et suppression d'objets » (page 296)
- « Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets » (page 299)
- « Création de nouveaux objets à partir de limites » (page 300)
- « Clonage d'objets » (page 301)
- « Déplacement d'objets » (page 302)
- « Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » (page 303)
- « Rotation d'objets » (page 306)
- « Application d'un effet miroir aux objets » (page 307)
- « Inclinaison d'objets » (page 307)
- « Alignement et distribution d'objets » (page 308)
- « Application de l'optimisation d'objets » (page 311)
- « Modification de l'ordre des objets » (page 311)
- « Accolage d'objets à un tracé » (page 312)
- « Association d'objets » (page 318)
- « Combinaison d'objets » (page 320)
- « Verrouillage d'objets » (page 321)
- « Recherche et remplacement d'objets » (page 322)
- « Masquage et affichage des objets » (page 322)
- « Accès et affichage d'informations géométriques sur les objets » (page 323)
- « Insérer des codes-barres » (page 324)

Sélection d'objets

Pour modifier un **objet**, vous devez avant tout le sélectionner. Vous pouvez sélectionner des objets visibles ou masqués, sélectionner un seul objet dans un groupe ou un **groupe imbriqué**, ou sélectionner chaque objet dans l'ordre de création. Vous pouvez également sélectionner tous les objets simultanément ou désélectionner des objets.



Une zone de sélection entoure l'objet sélectionné et un « X » apparaît dans son centre.



Il est possible de sélectionner un seul objet dans un groupe.

Vous pouvez sélectionner tous les objets à l'aide de l'outil **Sélecteur**. Toutefois, certains outils vous permettent seulement de sélectionner des objets appropriés à l'outil actif. Par exemple, si vous activez un outil Courbe, vous pouvez sélectionner n'importe quel **objet courbe**, mais aucun objet d'un autre type.

Lorsque vous sélectionnez un objet, vous voyez apparaître soit une **zone de sélection**, avec poignées de rotation et d'inclinaison, soit les **points nodaux** de l'objet. En cliquant sur un objet sélectionné, vous modifiez son mode de sélection. Les modes disponibles sont:

- **Glisser et mettre à l'échelle** : une zone de sélection apparaît autour de l'objet.
- **Faire pivoter et incliner** : des poignées de rotation et d'inclinaison apparaissent autour de l'objet.
- **Édition de formes** : les points nodaux de l'objet apparaissent.


Vous pouvez faire glisser, faire pivoter ou remodeler l'objet en utilisant ses points **magnétiques**, selon le mode de sélection actif. Reportez-vous à la section « **Utilisation de l'attraction magnétique** » à la [page 115](#) pour obtenir la liste des points magnétiques.

Pour sélectionner des objets

Pour sélectionner

Procédez comme suit

Un objet

Cliquez sur un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** .

Pour sélectionner

Plusieurs objets

Sélectionner des objets grâce à une zone de sélection de forme irrégulière

Un objet en commençant par le premier objet créé et en se déplaçant vers le dernier objet créé

Sélectionner un objet en commençant par le dernier objet créé et en se déplaçant vers le premier objet créé

Tous les objets

Un objet dans un groupe

Un objet dans un groupe imbriqué


Un objet masqué

Plusieurs objets masqués

Un objet masqué dans un groupe

Procédez comme suit

Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur chaque objet à sélectionner.

Cliquez sur l'outil **Sélection à main levée** , puis cliquez et faites glisser le curseur de la souris autour des objets que vous souhaitez sélectionner.

Les objets qui ne sont que partiellement inclus dans la zone de sélection ne sont pas sélectionnés.

Pour sélectionner des objets qui ne sont que partiellement inclus dans la zone de sélection, maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous faites glisser la souris.

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant l'opération si vous souhaitez que la zone de sélection soit de forme rectangulaire.

Appuyez sur les touches **Maj** et **Tab** jusqu'à ce qu'une zone de sélection s'affiche autour de l'objet à sélectionner.

Appuyez sur la touche **Tab** jusqu'à ce qu'une zone de sélection s'affiche autour de l'objet à sélectionner.

Appuyez sur **Ctrl** + **A**.

Vous pouvez aussi cliquer sur **Modifier** ► **Tout sélectionner** ► **Objets**.

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur un objet du groupe.

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur l'objet à sélectionner jusqu'à ce qu'une zone de sélection l'entoure.

Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur l'objet de niveau supérieur jusqu'à ce qu'une zone de sélection entoure l'objet masqué à sélectionner.

Maintenez les touches **Maj** + **Alt** enfoncées et cliquez sur l'objet de niveau supérieur jusqu'à ce qu'une zone de sélection entoure les objets masqués à sélectionner.

Maintenez les touches **Ctrl** + **Alt** enfoncées et cliquez sur l'objet de niveau supérieur jusqu'à ce qu'une zone de sélection entoure l'objet masqué à sélectionner.



La barre d'état affiche la description de chaque **objet** au moment où vous le sélectionnez.



Vous pouvez également sélectionner un ou plusieurs objets en cliquant sur l'outil **Sélecteur**, puis en faisant glisser la souris autour des objets concernés. Cela correspond à la méthode « sélection à l'aide d'une zone de sélection ».

Si vous maintenez enfoncée la touche **Alt** pendant que vous faites glisser la souris, les objets compris dans la zone de sélection sont également sélectionnés.


Pour désélectionner des objets

Pour désélectionner

Procédez comme suit

Tous les objets

Appuyez sur **Échap**.

Vous pouvez aussi cliquer sur l'outil **Sélecteur** , puis sur une zone vide dans la fenêtre de dessin.

Un seul objet parmi plusieurs objets sélectionnés

Maintenez la touche **Maj** enfoncée et sélectionnez l'objet avec l'outil **Sélecteur**.

Modification des propriétés d'un objet

Une fois que vous avez créé un **objet**, vous pouvez modifier ses propriétés. Vous disposez de différentes méthodes pour ce faire, notamment la barre de propriétés, la **palette de couleurs** et les boîtes de dialogue. Pour plus d'informations sur la modification des propriétés par défaut des nouveaux objets, reportez-vous à la section « [Définition de valeurs de propriété par défaut](#) » à la page 156.

Vous pouvez en outre copier des propriétés d'objet, telles que le contour, la surface et les propriétés de texte, d'un objet à l'autre. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets](#) » à la page 299.

Copie, duplication et suppression d'objets

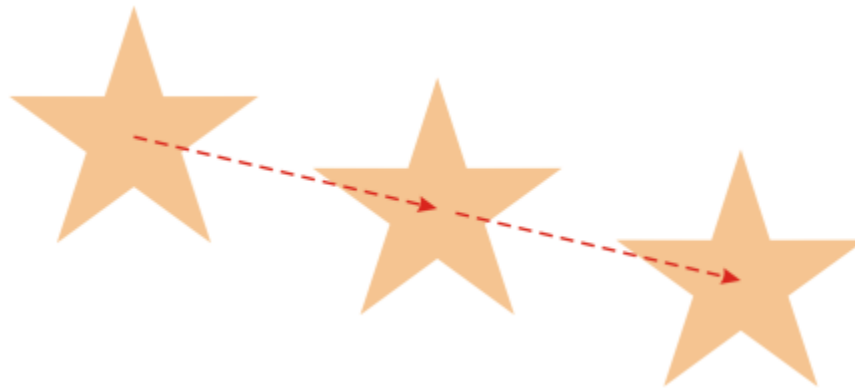
Corel DESIGNER offre plusieurs méthodes de copie d'objets. Lorsqu'un objet n'est plus nécessaire, vous pouvez le supprimer.

Coupe, copie et collage

Vous pouvez couper ou copier un objet pour le placer dans le Presse-papiers, puis le coller dans un dessin ou une autre application. Quand vous coupez un objet, ce dernier est placé dans le Presse-papiers et est supprimé du dessin. Quand vous copiez un objet, ce dernier est placé dans le Presse-papiers mais l'original est conservé dans le dessin.

Duplication

La duplication d'un objet en place une copie directement dans la fenêtre de dessin, sans passer par le Presse-papiers. La duplication est plus rapide que le copier-coller. En outre, lorsque vous dupliquez un objet, vous pouvez définir la distance entre la copie et l'objet d'origine sur les axes x et y. Cette distance est appelée décalage.



Duplication du décalage

Copie d'objets à une position spécifique

Vous pouvez créer plusieurs copies d'un objet simultanément et définir leur position, sans passer par le Presse-papiers. Par exemple, vous pouvez distribuer les copies d'un objet horizontalement (à droite ou à gauche de l'objet d'origine), ou verticalement (au-dessus ou en dessous de l'objet d'origine). Vous pouvez définir l'espacement entre les copies d'objets ou spécifier le décalage relatif appliqué aux copies lors de leur création.

Pour couper ou copier un objet

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Édition**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Couper**
 - **Copier**



Pour couper ou copier un objet, vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit de la souris, puis cliquer sur **Couper** ou **Copier**.

Pour coller un objet dans un dessin

- Cliquez sur **Édition** ► **Coller**.

Pour dupliquer un objet


- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Édition** ► **Dupliquer**.

L'objet dupliqué est placé sur l'objet d'origine, mais décalé.

Lorsque vous dupliquez des objets pour la première fois, la boîte de dialogue **Dupliquer le décalage** apparaît. Pour définir la distance entre la copie et l'objet d'origine sur les axes x et y, saisissez des valeurs dans les zones **Décalage horizontal** et **Décalage vertical**.

- Une valeur de décalage de 0 place la copie sur l'original.
- Des valeurs de décalage positives placent la copie au-dessus et à droite de l'original.
- Des valeurs de décalage négatives placent la copie en dessous et à gauche de l'original.



Si vous avez défini les touches **Ctrl** et **Maj** sur les normes Windows (**Ctrl**=**Dupliquer/Laisser l'original**, **Maj**=**Contrainte**), vous pouvez dupliquer un objet tout en plaçant l'objet dupliqué à l'endroit voulu dans la fenêtre de dessin. Pour ce faire, commencez par sélectionner l'objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** . Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, faites glisser l'objet vers

l'emplacement où vous souhaitez le dupliquer, puis relâchez le bouton de la souris. Pour obtenir des informations sur le paramétrage des touches **Ctrl** et **Maj** sur les normes Windows, reportez-vous à la section « Pour modifier la touche de contrainte » à la page 129. Vous pouvez également dupliquer un objet sélectionné en appuyant sur les touches **Ctrl** et **D**.

Vous pouvez modifier le décalage appliqué lors de la création de copies. Cliquez sur **Outils** ► **Options**. Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Général**, puis entrez les valeurs dans les cases **Horizontal** et **Vertical** dans la zone **Dupliquer le décalage**.

Pour supprimer un objet

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Édition** ► **Supprimer**.



Vous pouvez aussi supprimer un objet en cliquant dessus et en appuyant sur **Suppr**.

Pour créer des copies d'un objet à une position spécifique

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Reprendre et affiner**.
- 3 Dans le menu fixe **Reprendre et affiner**, saisissez une valeur dans la zone **Nombre d'exemplaires**.

Pour

Procédez comme suit

Distribuer des copies d'objets horizontalement

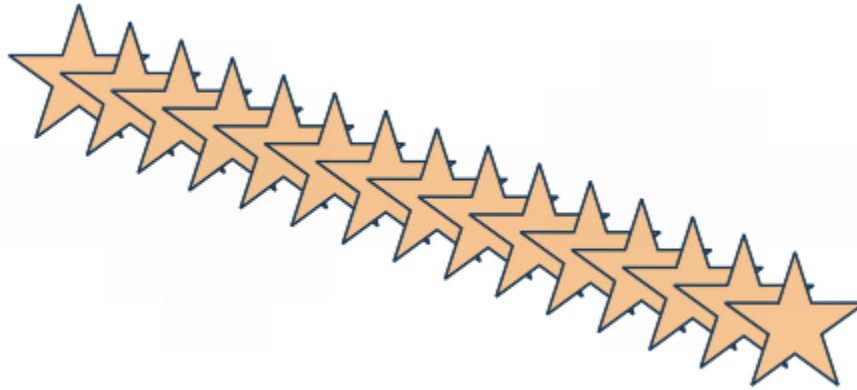
Dans la zone **Paramètres verticaux**, sélectionnez **Sans décalage** dans la zone de liste **Mode**. Dans la zone **Décalage horizontal**, sélectionnez **Espacement entre objets** dans la zone de liste **Mode**. Pour définir l'espacement entre les copies d'un objet, saisissez une valeur dans la zone **Distance**. Pour placer les copies d'un objet à droite ou à gauche de l'original, sélectionnez **Droite** ou **Gauche** dans la zone de liste **Direction**.

Distribuer des copies d'objets verticalement

Dans la zone **Paramètres horizontaux**, sélectionnez **Sans décalage** dans la zone de liste **Mode**. Dans la zone **Décalage vertical**, sélectionnez **Espacement entre objets** dans la zone de liste **Mode**. Pour définir l'espacement entre les copies d'objets, saisissez une valeur dans la zone **Distance**. Pour placer les copies d'un objet au-dessus ou en dessous de l'original, sélectionnez **Haut** ou **Bas** dans la zone de liste **Direction**.

Décaler des copies d'objets selon une distance spécifique

Dans les zones **Décalage horizontal** et **Décalage vertical**, sélectionnez **Décalage** dans la zone de liste **Mode**, puis saisissez des valeurs dans les zones **Distance**.




Plusieurs copies d'un objet sont décalées selon une distance spécifique.

Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets

Vous pouvez copier des propriétés d'objet, telles que le **contour**, la **surface** et les propriétés de texte, d'un objet à l'autre. Vous pouvez copier les transformations appliquées à un objet, telles que le **dimensionnement**, la **rotation** et le positionnement, ainsi que les effets associés à cet objet.


Pour copier des propriétés d'un objet à l'autre

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Pipette**, puis sur l'outil **Pipette d'attributs** .
- 2 Cliquez sur le menu contextuel **Propriétés** de la barre de propriétés, puis cochez l'une des cases suivantes :
 - **Contour**
 - **Surface**
 - **Texte**
- 3 Cliquez sur le bord de l'objet dont vous souhaitez copier les propriétés.
L'outil **Pipette d'attributs** bascule automatiquement en mode **Appliquer les attributs de l'objet**.
- 4 Cliquez sur le bord de l'objet dans lequel vous souhaitez copier les propriétés.




Les options activées dans les menus contextuels **Transformations** et **Effets** de la barre de propriétés sont également appliquées lorsque vous copiez les propriétés.



Pour copier des propriétés de surface ou de contour, ou les deux la fois, vous pouvez également cliquer droit sur un objet avec l'outil **Sélecteur**, le faire  glisser sur un autre objet, puis sélectionner **Copier la surface ici**, **Copier le contour ici** ou **Copier toutes les propriétés**.

Vous pouvez également copier des propriétés d'objet vers l'objet sélectionné en cliquant sur **Modifier** ► **Copier les propriétés à partir de**, puis en cliquant sur l'objet dont vous souhaitez copier les propriétés.

Pour copier la taille, la position ou la rotation d'un objet vers un autre


- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Pipette**, puis sur l'outil **Pipette d'attributs** .
- 2 Cliquez sur le menu contextuel **Propriétés** de la barre de propriétés, puis cochez l'une des cases suivantes :
 - **Taille**

- Rotation
 - Position
- 3 Cliquez sur le bord de l'objet dont vous souhaitez copier les transformations.
L'outil **Pipette d'attributs** bascule automatiquement en mode **Appliquer les attributs de l'objet**.
 - 4 Cliquez sur le bord de l'objet dans lequel vous souhaitez copier les transformations.



Les options **Propriétés** et **Effets**, activées dans la barre de propriétés, sont également appliquées lorsque vous copiez les propriétés.

Pour copier les effets d'un objet vers un autre

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Pipette**, puis sur l'outil **Pipette d'attributs** .
- 2 Cliquez sur **Effets** de la barre de propriétés, puis cochez l'une des cases suivantes :
 - Perspective
 - Enveloppe
 - Dégradé
 - Relief
 - Projection
 - Objectif
 - Vitrail
 - Ombre portée
 - Distorsion
- 3 Cliquez sur le bord de l'objet dont vous souhaitez copier les effets.
L'outil **Pipette d'attributs** bascule automatiquement en mode **Appliquer les attributs de l'objet**.
- 4 Cliquez sur le bord de l'objet dans lequel vous souhaitez copier les effets.



Les options **Propriétés** et **Transformations** activées dans la barre de propriétés sont également appliquées lorsque vous copiez les propriétés.

Création de nouveaux objets à partir de limites

Vous pouvez tracer une limite autour des bords intérieur ou extérieur de formes complexes afin de créer un nouvel **objet** courbe fermé avec les propriétés courantes (épaisseur de ligne, couleur de surface, etc.).

Pendant ce processus, si vous indiquez un point à l'extérieur des objets sélectionnés, un **contour** entoure le bord extérieur. Si vous indiquez un point à l'intérieur des objets sélectionnés, un contour est tracé autour des bords intérieurs. Si les objets ne se chevauchent pas, chaque objet est entouré séparément. Des messages d'erreur apparaissent si vous cliquez directement sur une ligne ou s'il n'y a pas suffisamment d'espace pour créer la limite.

Les limites ne peuvent pas être tracées autour d'un texte, d'**images bitmap** ou de lignes ouvertes. Mais vous pouvez définir une tolérance d'espacement pour les lignes ouvertes. Les points d'arrivée dans cette tolérance spécifique sont temporairement repositionnés pour réduire l'espacement entre les objets et permettre la création d'une limite.

Pour créer un nouvel objet à partir d'une limite

- 1 Sélectionnez les **objets** de la limite.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Forme** ▶ **Limite**.

Si vous souhaitez placer l'objet de la limite derrière les objets courants, activez l'option **Placer derrière les objets sélectionnés** dans le menu fixe **Forme**.

Pour définir une tolérance d'espacement pour les lignes ouvertes, entrez une valeur dans la zone **Tolérance d'espacement**. Si les points d'arrivée des lignes se trouvent dans la distance spécifiée, une limite sera créée.

- 3 Cliquez sur **Indiquer la cible**.
- 4 Cliquez sur un point à l'extérieur ou à l'intérieur des objets sélectionnés.



Pour supprimer les objets d'origine, activez l'option **Supprimer l'objet sélectionné**.

Clonage d'objets

Lorsque vous clonez un objet, vous en créez une copie qui est liée à l'original. Toutes les modifications apportées à l'objet d'origine s'appliquent automatiquement au clone. En revanche, les modifications apportées au clone ne sont pas appliquées automatiquement à l'original. Vous pouvez supprimer les modifications apportées au clone en revenant à l'original.

Le clonage permet de modifier plusieurs copies d'un objet simultanément en modifiant l'objet de base. Ce genre de modification est particulièrement utile si vous souhaitez que certaines propriétés du clone (couleur de surface et de contour, par exemple) diffèrent de celles de l'objet de base, mais que d'autres propriétés (comme la forme) soient contrôlées par l'objet de base.

Si vous souhaitez simplement utiliser le même objet plusieurs fois dans un dessin, optez pour des symboles plutôt que des clones ; cela vous permettra d'obtenir une taille de fichier plus simple à gérer. Pour plus d'informations sur les symboles, reportez-vous à la section « [Utilisation de symboles](#) » à la page 331.

Pour cloner un objet

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Cloner**.

Vous pouvez également

Sélectionner l'objet de base d'un clone

Cliquez avec le bouton droit sur le clone, puis choisissez **Sélectionner l'objet de base**.

Sélectionner les clones d'un objet de base

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet de base, puis cliquez sur **Sélectionner les clones**.



Vous pouvez cloner un objet de base plusieurs fois ; en revanche, il est impossible de cloner un clone.

Pour rétablir l'objet de base d'un clone

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un clone modifié, puis cliquez sur **Retour à l'objet de base**.
- 2 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Cloner la surface** : rétablit les attributs de surface de l'objet de base.
 - **Cloner le contour** : rétablit les attributs de contour de l'objet de base.
 - **Cloner la forme tracée** : rétablit les attributs de forme de l'objet de base.
 - **Cloner les transformations** : rétablit les attributs de forme et de taille de l'objet de base.
 - **Cloner le masque couleur bitmap** : rétablit les paramètres de couleur de l'objet de base.




Seules les propriétés du clone qui sont différentes de l'objet de base sont disponibles dans la boîte de dialogue **Retour à l'objet de base**.

Déplacement d'objets

Vous pouvez déplacer des **objets** en les faisant glisser, en définissant la distance et direction, ou par **décalage**. Vous pouvez également déplacer un objet pendant que vous le dessinez.

Le **super décalage** et le **micro décalage** vous permettent de déplacer des objets par incréments pour les mettre en place. Par défaut, vous pouvez décaler les objets par incréments de 0,25 mm. Vous pouvez cependant modifier cette valeur en fonction de vos besoins.

Pour déplacer un objet

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Transformations** ► **Position**.
Le menu fixe **Transformation** apparaît.
- 3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - **Horizontal et Vertical** : entrez des valeurs de déplacement horizontal et vertical pour déplacer l'objet.
 - **Longueur et Angle** : entrez une distance et un angle pour déplacer l'objet.
 - **Définir la distance interactivement** : cliquez sur ce bouton , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin pour spécifier la distance et l'angle de déplacement de l'objet.
 - **Espace et direction** : activez la seconde option du menu fixe, entrez la valeur de l'écart et choisissez la direction de déplacement de l'objet. Vous déplacez ainsi l'objet dans la direction sélectionnée, sur une distance égale à la hauteur ou à la largeur de son périmètre de sélection, plus l'espace indiqué.


Pour ne pas modifier l'objet original et appliquer la transformation aux copies que vous créez, entrez un nombre dans la zone **Copies**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



Par défaut, le point d'origine (0,0) se trouve dans le coin inférieur gauche de la page de dessin. Lorsque la case **Position relative** du menu fixe **Transformations** est activée, la position du point d'ancrage du centre est identifiée par 0,0 dans les cases **H** et **V**. Si une position différente est indiquée dans les cases **H** et **V**, les valeurs représentent un changement de la position actuelle de l'objet, mesuré par rapport au point d'ancrage du centre.



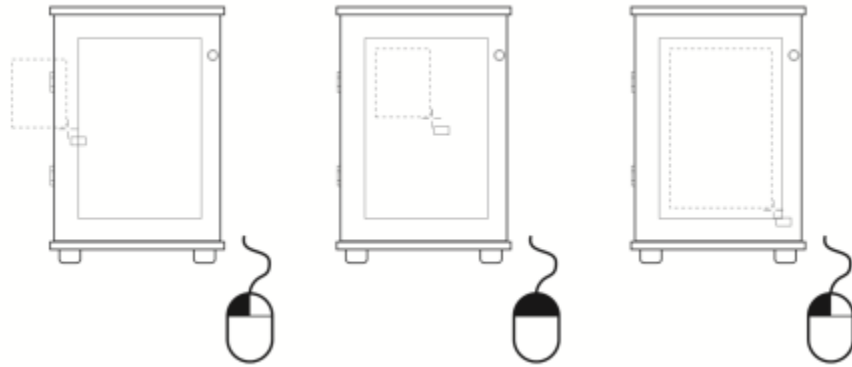
Vous pouvez également déplacer l'objet sélectionné en le faisant glisser vers une autre position dans le dessin.

Pour définir l'emplacement de l'objet avec précision, vous pouvez cliquer sur le bouton **Propriétés géométriques**  dans la barre de propriétés, puis entrer des valeurs dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.

Vous pouvez user de **l'attraction magnétique** pour déplacer un objet avec précision. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Travail de précision** » à la page 115.

Pour déplacer un objet en cours de tracé

- 1 Commencez à dessiner un objet.
- 2 Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé sans relâcher le bouton gauche de la souris, et faites glisser l'objet inachevé vers sa nouvelle position.
- 3 Relâchez le bouton droit de la souris et continuez à dessiner.



Déplacement d'un objet au cours du dessin.

Pour appliquer un décalage à un objet

Pour	Procédez comme suit
Décaler un objet sélectionné selon la distance de décalage	Appuyez sur une touche de direction .
Décaler l'objet sélectionné d'une fraction de la distance de décalage (micro décalage)	Maintenez la touche Ctrl enfoncée, puis appuyez sur une touche de direction .
Décaler l'objet sélectionné selon un multiple de la distance de décalage (super décalage)	Maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur une touche de direction .

Pour définir les distances de décalage

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règles**.
- 3 Entrez une valeur dans la zone **Décalage**.
- 4 Saisissez une valeur dans l'une des zones suivantes :
 - **Super décalage**
 - **Micro décalage**



Pour définir la distance de décalage, vous pouvez également désélectionner tous les objets et entrer une valeur dans la zone **Distance de décalage** de la barre de propriétés.

Pour enregistrer les distances de décalage afin de les utiliser dans de nouveaux dessins, cliquez sur **Outils** ► **Enregistrer en tant que paramètres par défaut**.

Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets

Corel DESIGNER permet de **dimensionner** et de **mettre à l'échelle** des **objets**. Dans les deux cas, vous pouvez modifier proportionnellement les dimensions d'un objet en conservant son **rapport hauteur/largeur**. Vous pouvez modifier les dimensions d'un objet en définissant des valeurs ou en modifiant l'objet directement. La mise à l'échelle modifie les dimensions d'un objet selon un pourcentage précis.

Les objets sont dimensionnés ou mis à l'échelle à partir du point d'origine de l'objet. Vous pouvez redéfinir le point d'ancrage d'un objet de son centre à n'importe laquelle de ses huit poignées de sélection.

Il est également possible de définir une zone rectangulaire à l'intérieur de laquelle l'objet sera mis à l'échelle.

Pour définir la taille d'un objet

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Affichage ▶ Barres d'outils ▶ Transformation**.
- 3 Entrez des valeurs dans les zones **Position des objets** de la barre **Transformation**.

Vous pouvez également

Appliquer le dimensionnement en fonction de la position de l'objet plutôt que des coordonnées *x* et *y*

Cliquez sur le bouton **Par rapport à l'objet**  de la barre d'outils **Transformation**.


Définissez la taille d'un objet à l'aide du menu fixe **Transformations**.

Cliquez sur **Objet ▶ Transformations ▶ Taille**, puis saisissez les valeurs dans les cases **X** et **Y** pour définir la largeur et la hauteur de l'objet.

Conservez le rapport hauteur/largeur original lorsque vous transformez l'objet.

Dans le champ **Transformations**, cochez la case **Proportionnel**.

Dimensionner l'objet à partir d'un point de l'objet sélectionné

Dans le menu fixe **Transformations**, cliquez sur le point du localiseur d'origine  correspondant au point de l'objet à partir duquel vous voulez dimensionner l'objet.

Laisser l'objet original intact et appliquer les transformations aux copies que vous créez

Dans le menu fixe **Transformations**, entrez un nombre dans la zone **Copies**

Pour dimensionner un objet de façon interactive

Pour

Dimensionner un objet sélectionné

Procédez comme suit

Faites glisser ses poignées de sélection d'angle.

Dimensionner un objet à partir de son centre

Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser l'une des poignées de sélection.


Dimensionner un objet sélectionné en un multiple de sa taille d'origine

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et faites glisser l'une des poignées de sélection.





Étirer un objet sélectionné pendant son dimensionnement

Maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser l'une des poignées de sélection.



Vous pouvez indiquer une taille précise pour l'objet en cliquant sur le bouton **Propriétés géométriques**  dans la barre de propriétés et en entrant des valeurs dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.

Pour mettre un objet à l'échelle

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** dans la boîte à outils, puis sur l'outil **Transformation libre** .
- 3 Cliquez sur le bouton **Mise à l'échelle libre**  de la barre de propriétés.
Pour modifier le point de référence à utiliser pour mettre l'objet à l'échelle, localisez l'icône **Origine de l'objet**  dans la barre de propriétés, puis cliquez sur la case qui correspond au point de référence que vous voulez définir.
- 4 Dans la barre de propriétés, entrez des valeurs dans les zones **Facteur d'échelle** pour indiquer le pourcentage utilisé pour mettre l'objet à l'échelle horizontalement ou verticalement.
Pour conserver les **proportions**, cliquez sur le bouton **Verrouiller le coefficient**  sur la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Appliquer la mise à l'échelle en fonction de la position de l'objet plutôt que des coordonnées x et y

Cliquez sur le bouton **Par rapport à l'objet**  de la barre d'outils **Transformation**.

Pour ouvrir la barre d'outils **Transformation**, cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Transformation**.

Définissez la taille d'un objet à l'aide du menu fixe **Transformations**.

Cliquez sur **Objet** ► **Transformations** ► **Échelle et Miroir**, puis saisissez les valeurs de mise à l'échelle horizontale ou verticale de l'objet dans les cases **X** et **Y**.


Définir une zone rectangulaire dans laquelle mettre l'objet à l'échelle

Dans le menu fixe **Transformations**, activez l'option **Ajuster à la zone**.

Conservez le rapport hauteur/largeur original lorsque vous transformez l'objet.

Dans le champ **Transformations**, cochez la case **Proportionnel**.

Mettre à l'échelle à partir d'un point de l'objet sélectionné

Dans le menu fixe **Transformations**, cliquez sur le point du localiseur d'origine  correspondant au point de l'objet à partir duquel vous voulez mettre l'objet à l'échelle.

Laisser l'objet original intact et appliquer les transformations aux copies que vous créez

Dans le menu fixe **Transformations**, entrez un nombre dans la zone **Copies**






Il est également possible de mettre un objet à l'échelle en faisant glisser l'une de ses **poignées** de sélection.

Pour mettre un objet à l'échelle, vous pouvez également saisir les valeurs dans les zones **Facteur d'échelle** de la barre d'outils **Transformation**. Pour ouvrir la barre d'outils **Transformation**, cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Transformation**.

Rotation d'objets


Vous pouvez faire pivoter un **objet** dans un dessin en indiquant l'angle de **rotation**. Il est également possible de définir le point du dessin autour duquel effectuer la rotation ou faire pivoter l'objet sélectionné autour d'un de ses propres points.

Pour faire pivoter un objet

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** dans la boîte à outils, puis sur l'outil **Transformation libre** .
- 3 Cliquez sur le bouton **Rotation libre**  de la barre de propriétés.
Pour modifier le point de référence à utiliser pour faire pivoter l'objet, localisez l'icône **Origine de l'objet**  dans la barre de propriétés, puis cliquez sur la case qui correspond au point de référence que vous voulez définir.
- 4 Entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation** de la barre de propriétés.
Pour spécifier un point du dessin à **faire pivoter**, entrez les coordonnées dans les zones **Centre de rotation** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Appliquer la rotation en fonction de la position de l'objet plutôt que des coordonnées x et y

Cliquez sur le bouton **Par rapport à l'objet**  de la barre d'outils **Transformation**.

Pour ouvrir la barre d'outils **Transformation**, cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Transformation**.


Appliquer une rotation à un objet à l'aide du menu fixe **Transformations**

Cliquez sur **Objet** ► **Transformations** ► **Faire pivoter**.


Indiquer deux points de l'angle en faisant glisser la souris

Dans le menu fixe **Transformations**, cliquez sur le bouton **Angle de rotation** situé à côté de la zone **Angle de rotation**, puis faites glisser la souris dans la fenêtre du dessin.


Spécifier le point du dessin autour duquel faire pivoter l'objet en cliquant

Dans le menu fixe **Transformations**, cliquez sur le bouton **Spécifier un point** en regard  des cases X et Y, puis cliquez sur un point du dessin.


Faire pivoter l'objet sélectionné autour de l'un de ses points

Dans la zone **Centre** du menu fixe **Transformations**, cochez la case **Centre relatif**, puis cliquez sur le point du localiseur d'origine  qui correspond au centre de rotation à définir.

Ajuster l'orientation de l'objet au cours de la rotation

Dans le menu fixe **Transformations**, activez l'option **Faire pivoter l'orientation** .

Conserver l'orientation de l'objet pendant la rotation


Dans le menu fixe **Transformations**, activez l'option **Conserver l'orientation** .

Vous pouvez également

Laisser l'objet original intact et appliquer les transformations à une copie

Dans le menu fixe **Transformations**, entrez un nombre dans la zone **Copies**






Pour faire pivoter un objet, vous pouvez également faire glisser l'une des poignées de rotation  dans le sens horaire ou anti-horaire.

Vous pouvez aussi faire pivoter un objet en saisissant une valeur dans la zone **Angle de rotation** de la barre d'outils **Transformation**.
Pour ouvrir la barre d'outils **Transformation**, cliquez sur **Affichage** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Transformation**.

Application d'un effet miroir aux objets

Corel DESIGNER permet de créer des images miroir des objets. L'application d'un effet miroir à un objet permet de le retourner de gauche à droite ou de haut en bas. Par défaut, le **point d'ancrage** se trouve au centre de l'objet.

Pour appliquer un effet miroir à un objet

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Transformations** ▶ **Échelle et Miroir**.
- 3 Dans le menu fixe **Transformations**, activez l'option **Miroir horizontal** ou  l'option **Miroir vertical** .
- 4 Dans le menu fixe **Transformations**, cliquez sur le point du localiseur d'origine  qui correspond au point sur l'objet à partir duquel vous voulez faire miroiter l'objet.
Pour ne pas modifier l'objet original et appliquer la transformation à une copie, entrez **1** dans la zone **Copies** du menu fixe **Transformations**.
- 5 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.






Pour appliquer un effet miroir à un objet sélectionné, vous pouvez également faire glisser une poignée de sélection vers le côté opposé de l'objet tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.

Inclinaison d'objets


L'inclinaison peut s'appliquer à l'objet verticalement, horizontalement ou les deux. Vous pouvez préciser l'angle d'inclinaison de l'objet. Vous pouvez également déplacer le **point d'ancrage** utilisé pour l'inclinaison et le dimensionnement, pour qu'il ne soit plus au centre de l'objet (position par défaut).

Pour incliner un objet

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** dans la boîte à outils, puis sur l'outil **Transformation libre** .
- 3 Cliquez sur le bouton **Inclinaison libre**  de la barre de propriétés.
Pour modifier le point de référence à utiliser pour incliner l'objet, localisez l'icône **Origine de l'objet**  dans la barre de propriétés, puis cliquez sur la zone qui correspond au point de référence à définir.
- 4 Entrez des valeurs dans les zones **Angle d'inclinaison** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également


Appliquer l'inclinaison en fonction de la position de l'objet plutôt que des coordonnées x et y

Cliquez sur le bouton  **Par rapport à l'objet** de la barre de propriétés.

Incliner un objet à l'aide du menu fixe **Transformations**

Cliquez sur **Objet** ▶ **Transformations** ▶ **Inclinaison**, puis saisissez des valeurs dans les cases **X** et **Y** pour incliner l'objet horizontalement ou verticalement.

Incliner l'objet sélectionné autour de l'un de ses points

Dans le menu fixe **Transformations**, cochez la case **Utiliser le point d'ancrage**, puis cliquez sur le point du localiseur d'origine  correspondant au point de l'objet à partir duquel vous voulez incliner l'objet.

Laisser l'objet original intact et appliquer les transformations à une copie

Dans le menu fixe **Transformations**, entrez un nombre dans la zone **Copies**



Si vous déplacez le point d'ancrage d'inclinaison, vous pouvez le remettre au centre en cliquant sur **Objet** ▶ **Annuler les transformations**.



Pour incliner un objet de façon interactive, il suffit de faire glisser l'une de ses poignées d'inclinaison.

Pour mettre un objet à l'échelle, vous pouvez également saisir les valeurs dans les zones **Facteur d'échelle** de la barre d'outils **Transformation**. Pour ouvrir la barre d'outils **Transformation**, cliquez sur **Affichage** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Transformation**.

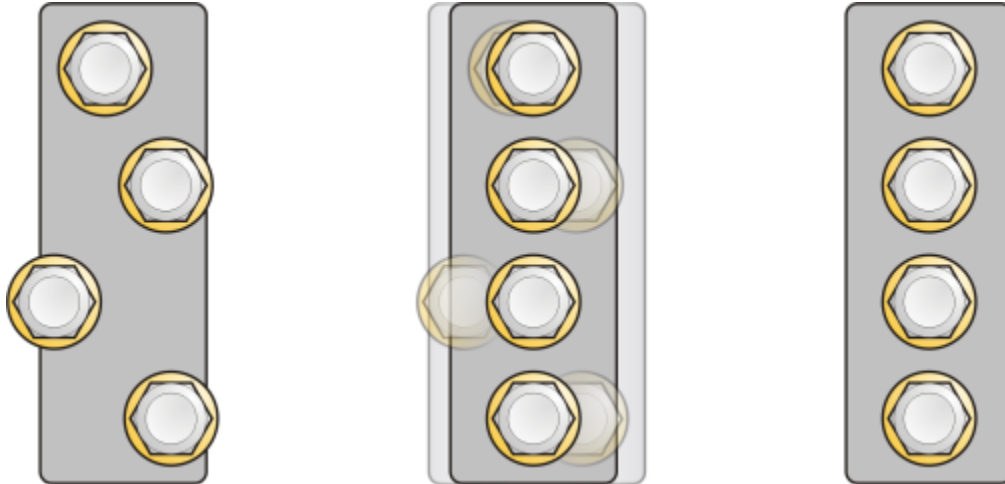
Alignement et distribution d'objets

Corel DESIGNER permet d'aligner et de distribuer avec précision les objets d'un dessin. Dans le menu fixe **Alignement et distribution**, vous pouvez visualiser l'effet des modifications, instantanément, à mesure que vous modifiez les options. Par défaut, les objets sont alignés et distribués en fonction de leurs tracés. Désormais, vous pouvez aussi aligner et distribuer des objets depuis le bord de leurs contours.

Vous pouvez aligner les objets les uns sur les autres ou sur des éléments de la page de dessin, tels que le centre, les bords et la grille. Les objets sont alignés sur d'autres objets par rapport à leur centre ou leurs bords. Vous pouvez aussi aligner des objets avec un point de référence en spécifiant ses coordonnées x et y exactes.

Corel DESIGNER permet d'aligner plusieurs objets horizontalement ou verticalement au centre de la page de dessin.







Vous pouvez répartir les objets à intervalles réguliers dans la zone indiquée.



Exemple d'alignement d'objets sur le centre les uns des autres

Pour aligner les objets

- 1 Sélectionnez les objets.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Aligner et distribuer** ▶ **Aligner et distribuer**.
- 3 Dans la zone **Alignement** du menu fixe, cliquez sur l'un des boutons suivants pour utiliser le bord ou le centre d'un objet pour l'alignement.

- **Aligner à gauche**  : permet d'aligner les bords gauches des objets
- **Aligner au centre horizontalement**  : permet d'aligner les centres des objets le long d'un axe vertical
- **Aligner à droite**  : permet d'aligner les bords droits des objets
- **Aligner en haut**  : permet d'aligner les bords supérieurs des objets
- **Aligner au centre verticalement**  : permet d'aligner les centres des objets le long d'un axe horizontal
- **Aligner en bas**  : permet d'aligner les bords inférieurs des objets

Pour aligner des objets à partir de leurs contours, cliquez sur le bouton **Contour** .

- 4 Dans la zone **Aligner les objets sur**, effectuez l'une des tâches suivantes.

Pour


Aligner un objet avec un objet spécifique

Procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Objets actifs** .

Si vous sélectionnez les objets les uns après les autres, le dernier objet sélectionné est le point de référence pour l'alignement des autres objets. Si vous sélectionnez les objets à l'aide d'une zone de sélection, l'objet situé dans l'angle supérieur gauche de la sélection est utilisé comme référence.

Aligner un objet avec le bord de la page



Cliquez sur le bouton **Bord de la page** .

Aligner un objet avec le centre de la page


Cliquez sur le bouton **Centre de la page** .

Pour


Procédez comme suit

Pour aligner un objet sur le centre de la page, veillez à ce que les boutons **Aligner au centre horizontalement**  et **Aligner au centre verticalement**  situés dans la zone **Alignement** soient activés.

Aligner un objet avec la ligne de grille la plus proche

Cliquez sur le bouton **Grille** .

Aligner un objet avec un point spécifié

Cliquez sur le bouton **Emplacement spécifié**  et saisissez les valeurs dans les zones **Indiquer les coordonnées**.

Vous pouvez également spécifier un point de manière interactive en cliquant sur le bouton **Spécifier un point** et en cliquant dans la fenêtre du document.

Définir une option d'alignement pour les objets texte

Dans la zone **Texte**, sélectionnez l'une des options suivantes :







- **Première ligne** : permet d'aligner le texte en utilisant la ligne de base de la première ligne
- **Dernière ligne** : permet d'aligner le texte en utilisant la ligne de base de la dernière ligne
- **Périmètre de sélection** : permet d'aligner le texte en fonction de son périmètre de sélection







Pour aligner des objets sur un autre rapidement, sans utiliser le menu fixe **Alignement et distribution**, cliquez sur **Objet** ► **Aligner et distribuer**, puis sélectionnez l'une des six premières commandes d'alignement. La lettre située en regard du nom de la commande indique le raccourci clavier à utiliser pour aligner les objets. Par exemple, la lettre **L** en regard de la commande **Alignement gauche** indique que vous pouvez appuyer sur la touche **L** pour aligner les objets sur le point le plus à gauche de l'objet utilisé comme point de référence.

Vous pouvez utiliser le magnétisme pour définir précisément le point d'alignement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Travail de précision](#) » à la page 115.

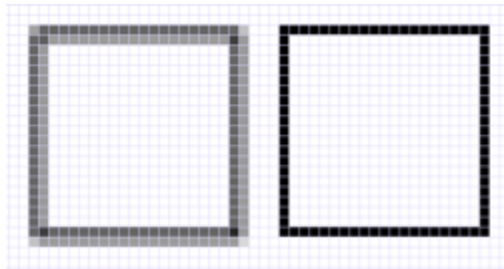
Pour distribuer des objets

- 1 Sélectionnez les objets.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Aligner et distribuer** ► **Aligner et distribuer**.
- 3 Pour distribuer des objets horizontalement, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Distribuer à gauche**  : espace les bords gauches des objets de manière uniforme.
 - **Distribuer au centre horizontalement**  : espace de manière uniforme les points centraux des objets le long d'un axe horizontal.
 - **Distribuer à droite**  : espace les bords droits des objets de manière uniforme.
 - **Espacer horizontalement**  : insère des intervalles réguliers entre les objets le long d'un axe horizontal.
- 4 Pour distribuer des objets verticalement, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Distribuer en haut**  : espace les bords supérieurs des objets de manière uniforme.
 - **Distribuer au centre verticalement**  : espace de manière uniforme les points centraux des objets le long d'un axe vertical.

- Distribuer en bas  : espace les bords inférieurs des objets de manière uniforme.
 - Espacer verticalement  : insère des intervalles réguliers entre les objets le long d'un axe vertical.
- 5 Pour sélectionner la zone sur laquelle sont distribués les objets, cliquez sur l'un des boutons suivants dans la zone **Distribuer des objets sur** :
- Étendue de la sélection  : distribue les objets sur la zone couverte par le périmètre de sélection les entourant.
 - Étendue de la page  : distribue les objets sur la page de dessin.

Application de l'optimisation d'objets

L'optimisation d'objets permet d'améliorer le rendu de l'objet en alignant son affichage de manière à le faire correspondre à la grille de pixels. Par exemple, si vous créez un bouton pour le Web, vous pouvez activer l'optimisation de l'objet pour garantir que celui-ci sera net et précis une fois exporté en tant que bitmap.



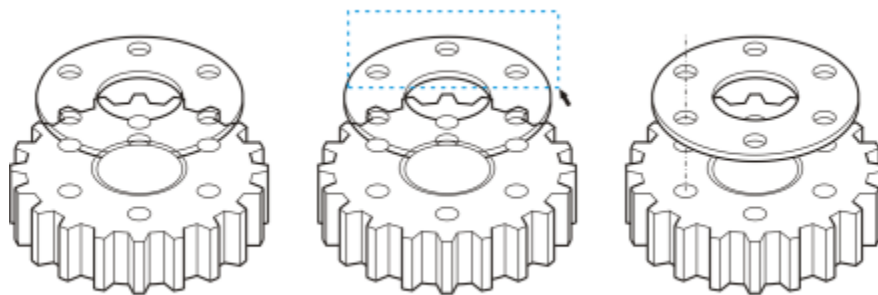
L'affichage par pixels d'un carré (à gauche) comportant un contour d'une épaisseur de 1 pixel, créé sans optimisation de l'objet. Une copie du même carré (à droite) après l'application de l'optimisation de l'objet.

Pour appliquer l'optimisation de l'objet

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Optimisation de l'objet**.

Modification de l'ordre des objets

Il est possible de modifier l'ordre d'empilage des **objets** sur un plan en envoyant des objets vers l'arrière-plan ou le premier plan, ou en les plaçant derrière ou devant d'autres objets. Vous pouvez également placer précisément les objets dans l'ordre d'empilage et inverser l'ordre d'empilage de plusieurs objets.



La modification de l'ordre d'empilage modifie l'aspect de ce graphique car l'objet vient au premier plan. (Conseil : maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser la souris pour sélectionner tous les objets qui figurent dans la zone ainsi tracée.)

Pour modifier l'ordre des objets

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Objet ▶ Ordre**, puis sur l'un des boutons suivants :
 - **Mettre au premier plan de la page** : place l'objet sélectionné devant tous les autres objets de la page.
 - **Mettre à l'arrière-plan de la page** : place l'objet sélectionné derrière tous les autres objets de la page.
 - **Mettre au premier plan** : place l'objet sélectionné devant tous les autres objets du plan actif.
 - **Mettre à l'arrière-plan** : place l'objet sélectionné derrière tous les autres objets du plan actif.
 - **Vers l'avant** : avance l'objet sélectionné d'une position. Si l'objet se trouve devant tous les autres objets sur le plan actif, il est déplacé sur le plan supérieur.
 - **Vers l'arrière** : recule l'objet sélectionné d'une position. Si l'objet se trouve derrière tous les autres objets sur le plan actif, il est déplacé vers le plan inférieur.
 - **Devant** : déplace l'objet sélectionné devant l'objet sur lequel vous cliquez dans la fenêtre de dessin.
 - **Derrière** : déplace l'objet sélectionné derrière l'objet sur lequel vous cliquez dans la fenêtre de dessin.



Il est impossible de déplacer un objet vers un plan verrouillé (non modifiable) : l'objet se place sur le plan modifiable le plus proche. Par exemple, si vous appliquez la commande **Mettre au premier plan de la page** et que le plan du dessus est verrouillé, l'objet est déplacé vers le plan modifiable le plus haut. Tous les objets du plan verrouillé demeurent devant l'objet.

Tout objet sur la page principale apparaît par défaut par-dessus les objets des autres pages. Pour plus d'informations sur la réorganisation du contenu des plans de la page principale, reportez-vous à la section « [Pour déplacer un plan](#) » à la page 365.

Si l'objet sélectionné est déjà positionné dans l'ordre d'empilage spécifié, la commande **Ordre** n'est pas disponible. Par exemple, si l'objet se trouve déjà devant tous les autres objets de la page, la commande **Mettre au premier plan de la page** n'est pas disponible.

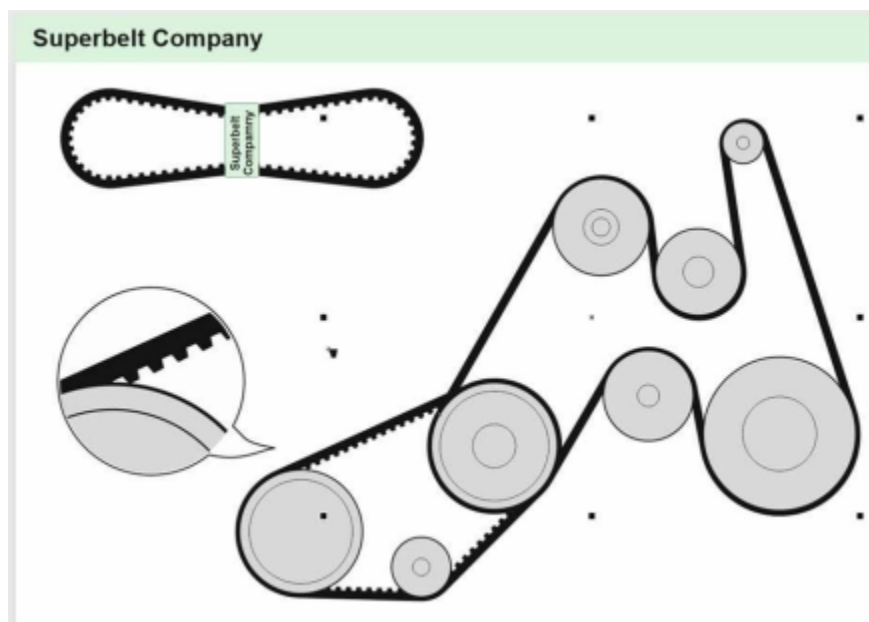
Pour inverser l'ordre de plusieurs objets

- 1 Sélectionnez les **objets**.
- 2 Cliquez sur **Objet ▶ Ordre ▶ Ordre inverse**.

Accolage d'objets à un tracé

La fonctionnalité **Accoler des objets à un tracé** vous permet d'afficher n'importe quel type et nombre d'objets sur le tracé de votre choix. Les paramètres de distribution et de rotation intelligents vous aident à personnaliser le positionnement des objets sur le tracé.

Vous pouvez distribuer des objets le long d'un tracé selon le même écart et en espaçant régulièrement leurs points de référence tels que le centre de rotation ou l'origine de l'objet. Vous pouvez appliquer une rotation aux objets pour suivre le tracé. Vous pouvez également utiliser des options supplémentaires telles que différents styles et angles de rotation pour créer des effets uniques.



Accolage d'objets à un tracé

Pour accoler des objets à un tracé

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, sélectionnez les objets que vous souhaitez accoler à un tracé.
- 2 Maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur le tracé.
Si vous ne sélectionnez pas de tracé, le dernier objet sélectionné à l'étape 1 est utilisé comme tracé.
- 3 Cliquez sur **Objet** ► **Accoler des objets à un tracé**.
- 4 Dans le menu fixe **Accoler des objets à un tracé**, choisissez les paramètres souhaités.
- 5 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



Les objets utilisables en tant que tracés incluent des courbes, des rectangles, des ellipses, des polygones, du texte artistique et des groupes d'objets. Si un groupe contient un objet qui n'est pas utilisable comme tracé, cet objet non valide est exclu. Les objets sélectionnés sont accolés au tracé des objets restants du groupe.

L'ordre d'empilement des objets et du tracé dépend de l'ordre de création. Si vous dessinez d'abord le tracé, il apparaît derrière les objets. Si vous dessinez le tracé en dernier, il s'affiche au-dessus des objets.

L'accolage de groupes liés, tels que les ombres portées, les groupes Support artistique et les dégradés, à un tracé peut produire des résultats inattendus.

Pour utiliser des B-splines et des lignes de connexion comme tracés, vous devez préalablement les convertir en courbes.



Vous pouvez également accéder au menu fixe **Accoler des objets à un tracé** à partir du menu **Fenêtre** ► **Menus fixes** ou en cliquant sur le bouton **Personnalisation rapide** d'un menu fixe et en cochant la case **Accoler des objets à un tracé**.

Pour accoler un dégradé à un tracé, nous vous recommandons d'utiliser une autre méthode. Cliquez sur l'outil **Dégradé**, puis sur le bouton **Propriétés du tracé** de la barre de propriétés. Choisissez **Nouveau tracé**, puis cliquez sur un tracé.

Pour choisir des paramètres d'Accoler des objets à un tracé

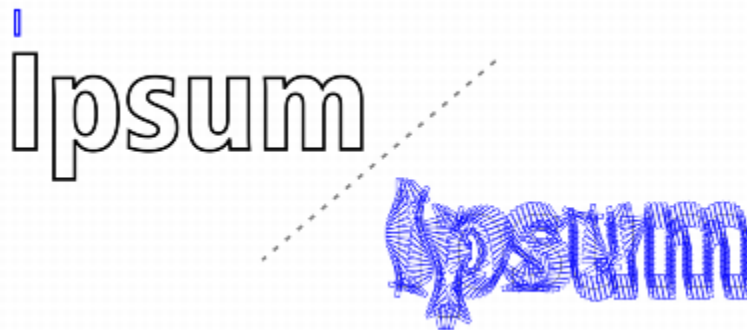
Utilisez les commandes du menu fixe **Accoler des objets à un tracé** (**Objet** ► **Accoler des objets à un tracé**) pour personnaliser le placement des objets sur le tracé et créer des effets uniques.

Objets

Conserver l'état initial : Cochez cette case pour accoler des copies des objets au tracé sélectionné et conserver les objets d'origine.

Doublons : Accoler des objets à un tracé permet de créer automatiquement des copies supplémentaires des objets sélectionnés et de les placer sur le tracé. Indiquez le nombre de copies supplémentaires à accoler au tracé dans la zone **Doublons**.

Grouper tous les objets : Cochez cette case si vous souhaitez grouper les objets après leur placement sur le tracé. Le tracé n'est pas inclus dans le groupe afin de pouvoir le déplacer ou le supprimer facilement.



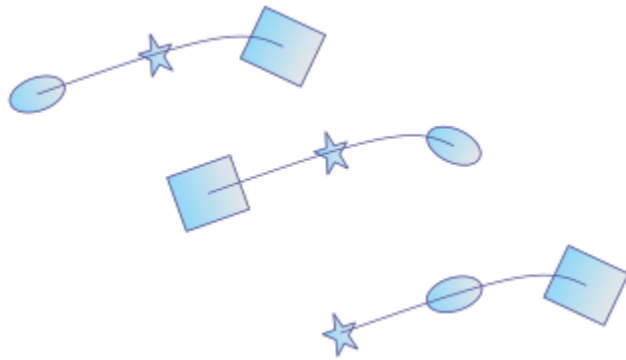
Cet effet a été créé en accolant un rectangle et 350 copies de rectangle au tracé d'un objet texte.

Tracé

Traiter comme contigu : Cette option n'a d'effet que lorsque vous souhaitez accoler des objets à des tracés fermés ou des tracés constitués de sous-tracés ouverts.

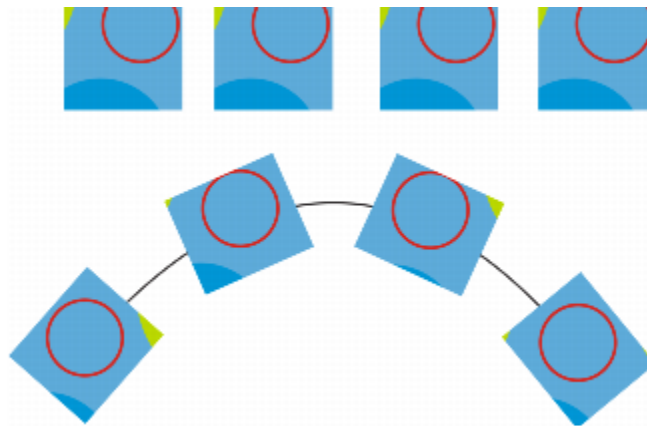
Positionnement d'objets

Ordre : Cette zone de liste vous permet de choisir l'ordre dans lequel les objets sélectionnés s'affichent sur le tracé. Les objets peuvent être placés dans l'ordre dans lequel ils ont été sélectionnés ou dans l'ordre inverse. Vous pouvez également les placer en fonction de leur taille, de leur largeur ou de leur hauteur.



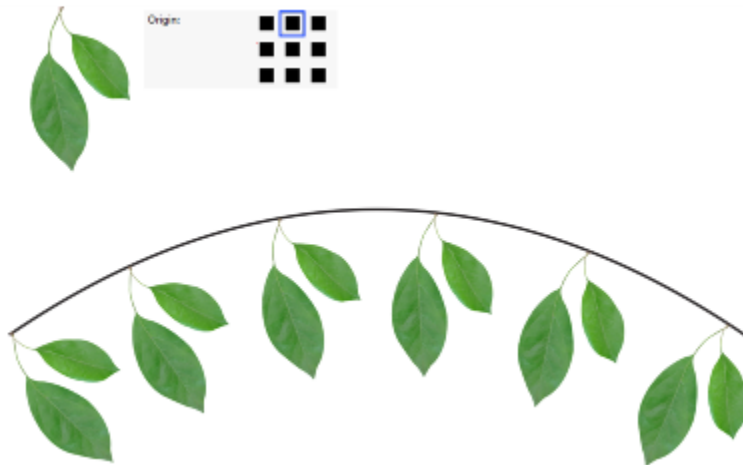
Options d'ordre illustrées de gauche à droite : Sélection : Suivre l'ordre de sélection, Sélection : ordre inverse et Zone : petite à grande.

Distribution : Cette zone de liste vous permet de choisir une méthode de distribution. Vous pouvez distribuer des objets en insérant un espace égal entre eux (Espace d'objet uniforme). Vous pouvez également distribuer les objets en espaçant régulièrement les points de référence sélectionnés.



La méthode Espace d'objet uniforme applique le même écart entre les objets du tracé.

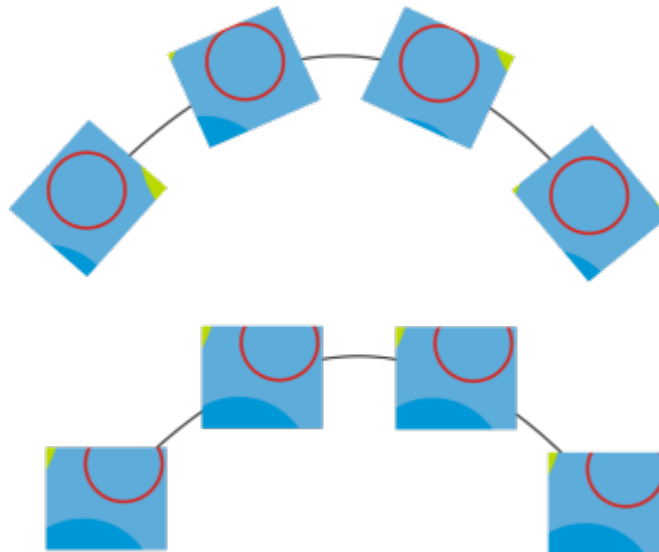
Points de référence : Un objet est ancré (accolé) au tracé par son point de référence. La zone de liste **Référence** vous permet de choisir le centre de rotation de chaque objet ou l'origine de l'objet comme point de référence. L'origine de l'objet, appelée aussi « point d'ancrage », peut être soit le centre d'un objet, soit l'un des huit autres points du périmètre de sélection de l'objet. Pour modifier le point d'origine, il suffit de cliquer sur un autre point dans la commande **Origine**.



Méthode d'espacement de l'origine de l'objet. Le point d'origine de l'objet est modifié pour créer un effet de feuilles suspendues à une branche.

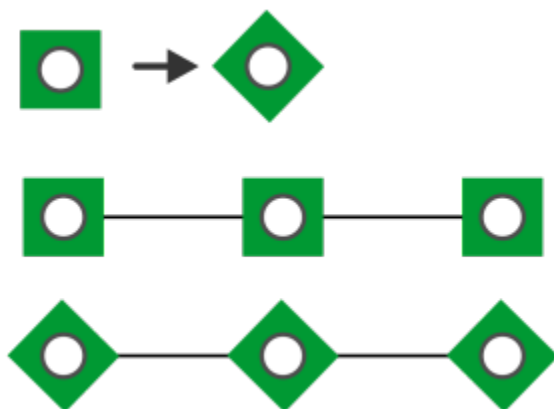
Options de rotation

Suivre le tracé : Cochez cette case pour faire pivoter les objets afin qu'ils suivent la courbe du tracé. En termes plus techniques, l'angle de rotation de chaque objet correspond à l'angle tangentiel de l'emplacement sur la courbe où l'objet est placé.



Les objets font l'objet d'une rotation pour suivre la courbe du tracé (en haut) ; les objets sont placés sur le tracé sans rotation (en bas).

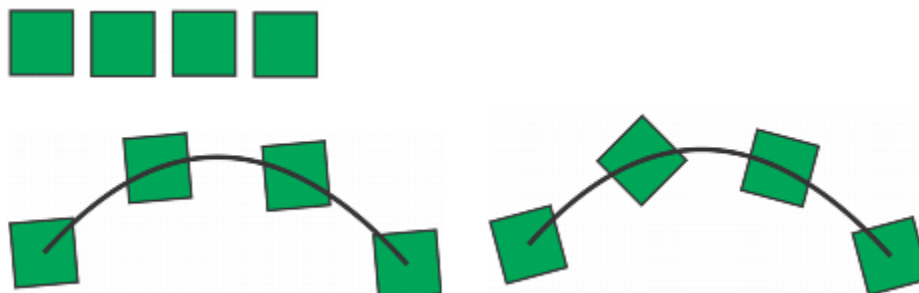
Ignorer la rotation initiale : Cette commande vous permet d'effacer toutes les rotations précédentes appliquées aux objets avant leur placement sur le tracé.



En haut : Les objets d'origine font l'objet d'une rotation. Au milieu : Ils sont accolés à un tracé, ignorant la rotation appliquée. En bas : Les objets sont accolés au tracé, en préservant leur rotation.

Les commandes suivantes vous permettent d'améliorer la rotation de l'objet sur le tracé.

Style : Choisissez parmi plusieurs styles de rotation pour créer différents effets de rotation. Le style **Uniforme** vous permet d'ajouter la même rotation à chaque objet du tracé en spécifiant une valeur dans la zone **Angle de départ**. Le style **Progressif** s'associe aux zones **Angle de départ** et **Angle de rotation** pour ajouter une rotation qui change le long du tracé. Si vous souhaitez créer un effet de rotation plus naturel avec des angles de rotation aléatoires, vous pouvez choisir **Gigue** ou **Gigue progressive**. Vous pouvez spécifier la **plage** des rotations aléatoires.

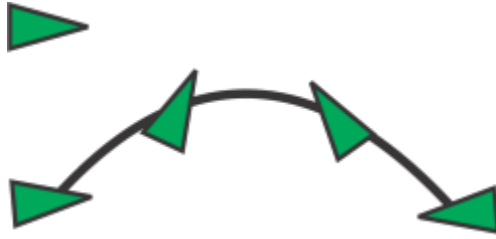


À gauche : Avec le style Uniforme, le même angle de rotation est ajouté à chaque objet du tracé. À droite : Avec le style Progressif, l'angle de rotation ajouté change pour chaque objet.

Direction : Par défaut, la rotation ajoutée est appliquée dans le sens antihoraire. Pour modifier la direction, cochez la case **Sens horaire**.

Angle de départ : Ajoutez un angle de rotation à chaque objet.

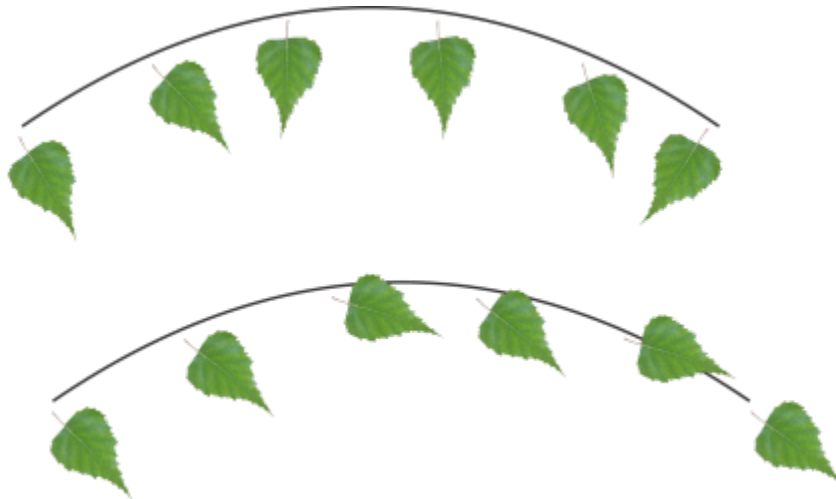
Angle de rotation : Cette commande est associée aux styles **Progressif** et **Gigue progressive**. Elle vous permet d'ajouter un angle de rotation à chaque objet, allant de 0° à la valeur spécifiée. Supposons que vous voulez accoler un objet et trois doublons à un tracé et que vous spécifiez un angle de rotation de 180° . Cet angle de rotation applique une rotation supplémentaire de 0° au premier objet, de 60° au deuxième objet, de 120° au troisième objet et de 180° au dernier objet.



Style de rotation progressive avec un angle de départ de 5° et un angle de rotation de 180°

Révolutions : Autre façon d'appliquer une rotation progressive aux objets du tracé. Une révolution est égale à 360°.

Plage : Cette commande est disponible lorsque les styles **Gigue** et **Gigue progressive** sont sélectionnés. Spécifiez une plage de valeurs pour les rotations aléatoires utilisées pour créer la gigue. Par exemple, avec une valeur de 15°, les angles de rotation varient entre 15° et -15°.



Exemples de styles de rotation Gigue (en haut) et Gigue progressive (en bas) avec une plage de 30°

Association d'objets

Lorsque vous associez des **objets**, ils sont considérés comme une entité unique. Cela vous permet d'appliquer simultanément le même formatage et les autres propriétés à tous les objets du groupe. De plus, l'association permet d'éviter d'apporter des modifications par erreur à l'emplacement d'un objet en relation avec d'autres objets. Il est également possible de créer des groupes imbriqués en associant d'autres groupes existants.



Lorsqu'ils sont groupés, les objets conservent leurs attributs propres.

Vous pouvez ajouter des objets à un groupe, retirer des objets d'un groupe et supprimer des objets appartenant à un groupe. Vous pouvez également modifier individuellement les objets d'un groupe sans les dissocier. Pour modifier simultanément plusieurs objets d'un groupe, vous devez d'abord les dissocier. Si un groupe comprend des groupes imbriqués, vous pouvez dissocier tous les objets des groupes imbriqués simultanément.

Pour regrouper des objets

- 1 Sélectionnez les [objets](#).
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Associer** ▶ **Regrouper les objets**.

Pour créer un [groupe imbriqué](#), sélectionnez au moins deux groupes d'objets, puis cliquez sur **Objet** ▶ **Associer** ▶ **Associer les objets**.



La barre d'état indique qu'un groupe d'objets est sélectionné.

Vous pouvez sélectionner des objets situés sur des plans différents pour les associer. Toutefois, une fois associés, ils demeurent sur un même plan, basé sur le dernier objet sélectionné.



Vous pouvez aussi grouper des objets en faisant glisser un objet du menu fixe **Gestionnaire d'objets** vers un autre objet.

Pour ajouter un objet à un groupe

- Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, faites glisser le nom de l'[objet](#) sur le nom du groupe auquel vous souhaitez l'ajouter.
- Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire d'objets**.

Pour supprimer un objet d'un groupe


- Cliquez deux fois sur le nom du groupe dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** et effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour supprimer un [objet](#) d'un groupe, faites-le glisser en dehors du groupe dans la liste d'objets.
 - Pour supprimer un objet au sein d'un groupe, sélectionnez-le dans la liste d'objets, puis cliquez sur **Modifier** ▶ **Supprimer**.

Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire d'objets**.



Vous pouvez sélectionner un objet dans un groupe en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée et en cliquant sur l'objet. Vous pouvez ensuite appuyer sur la touche **Supprimer** pour supprimer cet objet du dessin.

Pour modifier individuellement les objets d'un groupe

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur** .
- 2 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur un objet du groupe.
- 3 Modifiez l'objet.



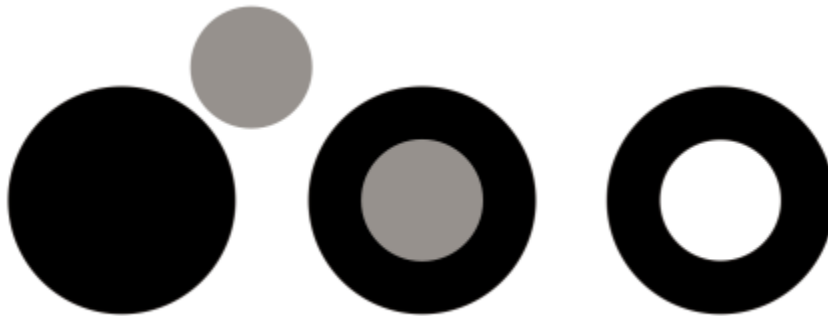
Pour sélectionner un objet du groupe, vous pouvez également cliquer sur son nom dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Pour accéder au menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.

Pour dissocier des objets

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs groupes.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Associer**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Dissocier** : dissocie les objets isolés, mais laisse intacts les groupes imbriqués.
 - **Tout dissocier** : dissocie tous les objets, y compris ceux contenus dans des groupes imbriqués.

Combinaison d'objets

La combinaison de deux objets ou plus permet de créer un objet unique avec les mêmes attributs de surface et de contour. Cette fonction permet souvent de créer des objets avec des trous.



Combinaison d'objets

Il est possible de combiner des rectangles, des ellipses, des polygones, des étoiles, des spirales, des graphiques ou du texte afin de les convertir en un objet courbe unique. Pour modifier les attributs d'un objet combiné à partir d'objets distincts, vous pouvez le scinder. Il est également possible d'extraire une section d'un objet combiné afin de créer deux objets distincts. Pour créer un objet unique, vous pouvez également souder deux ou plusieurs objets. Pour plus d'informations sur la soudure d'objets, reportez-vous à la section « [Soudure et intersection d'objets](#) » à la page 261.

Pour combiner des objets

- 1 Sélectionnez les objets.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Combiner**.



Les objets texte combinés se transforment en blocs de texte plus grands.



Pour scinder un objet combiné

- 1 Sélectionnez un **objet combiné**.
- 2 Cliquez sur **Objet ▶ Scinder courbe**.



Lorsque vous scidez un objet combiné contenant du **texte artistique**, le texte se divise d'abord en lignes, puis en mots. Le **texte courant** se divise en plusieurs paragraphes.

Pour extraire une section d'un objet combiné

- 1 Cliquez sur un segment, un **point nodal** ou un groupe de points nodaux dans un objet combiné avec l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Extraire section**  de la barre de propriétés.

Le bouton **Extraire section** est disponible seulement si vous sélectionnez les points nodaux depuis une seule section. Si vous sélectionnez des points nodaux dans des sections différentes, l'option est désactivée.



Une fois la **section** extraite, ses propriétés de **surface** et de **contour** sont supprimées de l'objet combiné.

Verrouillage d'objets

Le verrouillage d'objets permet d'empêcher tout déplacement, tout redimensionnement, toute transformation, toute application de surface ou toute autre modification accidentelle de ces objets. Vous pouvez verrouiller un ou plusieurs objets, ainsi que des objets associés. Pour modifier un objet verrouillé, vous devez d'abord le déverrouiller. Vous pouvez déverrouiller un seul objet ou tous les objets verrouillés simultanément.

Pour verrouiller un objet

- Sélectionnez un objet, puis cliquez sur **Objet ▶ Verrouiller ▶ Verrouiller l'objet**.



Le texte présent dans les objets verrouillés est exclus lorsque le dessin est exporté pour traduction.



Pour verrouiller un objet, vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et cliquer sur **Verrouiller l'objet**.

Pour déverrouiller un objet

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs objets.
- 2 Cliquez sur **Objet ▶ Verrouiller**, puis sur l'une des options suivantes :
 - Déverrouiller l'objet
 - Déverrouiller tous les objets



Pour déverrouiller un objet, vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit de la souris, puis cliquer sur **Déverrouiller l'objet**.

Recherche et remplacement d'objets

Vous pouvez utiliser les assistants de **recherche** et de **remplacement** pour localiser et modifier des objets dans un dessin de grande taille.

En fonction des critères de recherche que vous avez indiqués, l'assistant de **recherche** vous aide, étape par étape, à trouver et à sélectionner des objets d'un dessin. Ces critères incluent : le type d'objet et les propriétés associées, les propriétés de surface et de contour, les effets vectoriels appliqués aux objets ou le nom d'objet ou de style. Par exemple, vous pouvez rechercher et sélectionner tous les rectangles à angles arrondis et sans surface, ou tout le texte d'un tracé. Vous pouvez aussi rechercher les objets contenant les mêmes propriétés qu'un objet sélectionné. Il est possible de modifier les critères de recherche au cours d'une recherche, ou de les enregistrer en vue d'une utilisation ultérieure.

L'**assistant de remplacement** vous guide dans le processus de recherche d'objets contenant les propriétés que vous avez spécifiées, puis dans le remplacement de ces propriétés par d'autres. Par exemple, vous pouvez remplacer toutes les surfaces d'objet d'une certaine couleur par des surfaces d'une autre couleur. Vous pouvez aussi remplacer les modèles colorimétriques et les palettes de couleurs, les propriétés de contour et les attributs de texte (comme la police et la taille de la police).

Vous avez également la possibilité de rechercher des mots spécifiques et de les remplacer par d'autres. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Recherche, modification et conversion de texte](#) » à la page 534.

Pour rechercher et sélectionner des objets

- 1 Cliquez sur **Édition** ► **Rechercher et remplacer** ► **Rechercher des objets**.
- 2 Suivez les instructions de l'**assistant de recherche**.



Lorsque vous enregistrez une recherche d'objet, vous pouvez réactiver la dernière recherche que vous avez effectuée en cliquant sur **Modifier** ► **Rechercher et remplacer** ► **Recherche récente**

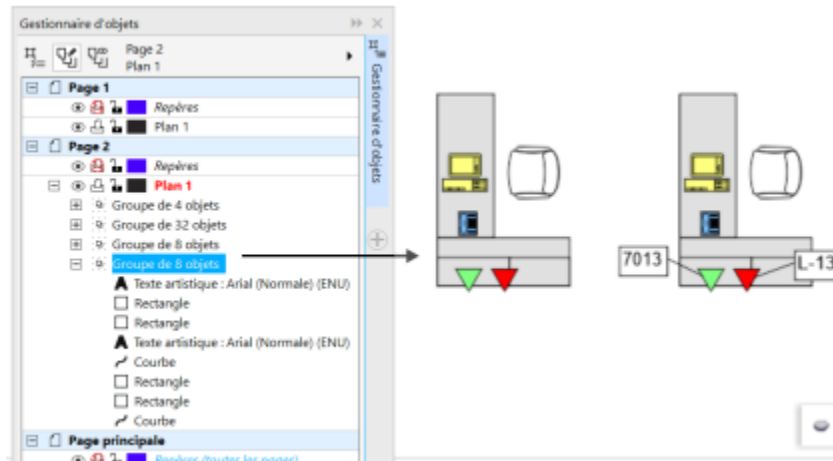
Pour réactiver une ancienne recherche qui a été enregistrée, vous pouvez aussi cliquer sur **Modifier** ► **Rechercher et remplacer** ► **Rechercher des objets**, activer l'option **Charger une recherche à partir du disque** dans l'assistant de recherche, puis suivre les instructions de l'assistant.

Pour remplacer des propriétés d'objet

- 1 Cliquez sur **Édition** ► **Rechercher et remplacer** ► **Remplacer des objets**.
- 2 Suivez les instructions de l'**assistant de remplacement**.

Masquage et affichage des objets

Corel DESIGNER vous permet de masquer des objets et des groupes d'objets, ce qui facilite la modification d'objets dans des projets complexes et l'expérimentation de vos designs.



Vous pouvez masquer et afficher des objets.

Pour masquer un objet

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez masquer.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Masquer** ► **Masquer l'objet**.



Lorsqu'un objet est masqué, son nom est grisé dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, et une icône s'affiche à côté du nom. Le texte présent dans les objets verrouillés est exclus lorsque le dessin est exporté pour traduction.



Vous pouvez également accéder à l'option **Masquer l'objet** en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un objet.

Pour afficher des objets masqués

- Cliquez sur **Objet** ► **Masquer**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Afficher l'objet**
 - **Afficher tous les objets**

Accès et affichage d'informations géométriques sur les objets

Vous pouvez accéder à des informations géométriques, telles que la longueur, le périmètre et l'aire des **objets**. Vous pouvez également calculer le volume d'un objet en indiquant la profondeur voulue. Les informations géométriques de l'objet peuvent être copiées vers le [Presse-papiers](#) et affichées dans la fenêtre de dessin.

Pour accéder aux informations géométriques

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Outils** ► **Informations géométriques**.
- 3 Pour calculer le volume de l'objet sélectionné, entrez une valeur dans la zone **Profondeur**.

Pour accéder aux informations géométriques d'un autre objet, sélectionnez cet objet, puis cliquez sur **Actualiser** dans la boîte de dialogue **Informations géométriques**.

Pour afficher les informations géométriques dans la fenêtre de dessin

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Outils** ► **Informations géométriques**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Informations géométriques**, cochez l'une des cases suivantes :
 - **Périmètre**
 - **Zone**
- 4 Cliquez sur **Création de texte** pour afficher la valeur copiée au-dessous de l'objet sélectionné dans la fenêtre de dessin.

Vous pouvez également

Afficher les informations de volume

Dans la zone **Volume**, entrez une valeur dans la zone **Profondeur**, cochez la case **Volume**, puis cliquez sur la case **Création de texte**.

Remettre les valeurs de profondeur à zéro

Dans la zone **Volume**, cliquez sur **Réinitialiser**.

Modifier l'unité de mesure des valeurs

Sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Unités**.

Modifier le nombre de décimales dans une valeur

Entrez le nombre de décimales dans la zone **Précision** (minimum 0, maximum 5).

Insérer des codes-barres

L'assistant de code-barre de Corel DESIGNER permet d'ajouter des codes-barres aux dessins. Un code-barres correspond à un groupe de barres, d'espaces et parfois de chiffres conçus pour être balayés et traités par la mémoire d'un ordinateur. Les codes-barres permettent principalement d'identifier des marchandises, des stocks ou des documents.

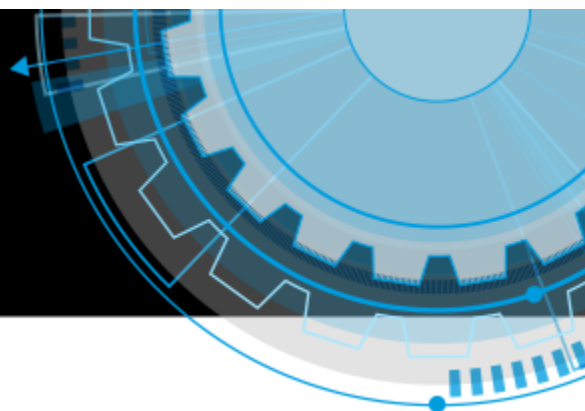
L'assistant de code-barre vous aide, étape par étape, à insérer un code-barres. Durant le processus, des informations supplémentaires sont également disponibles dans l'Aide de l'assistant de code-barre.

Pour insérer un code à barres

- 1 Cliquez sur **Objet** ► **Insérer un code-barres**.
- 2 Suivez les instructions de l'Assistant de code-barre.



Un code-barres est inséré dans un dessin en tant qu'objet.



Insertion et modification des codes QR

Un code QR (Quick Response, réponse rapide) est une sorte de code-barre contenant des informations en 2D. En règle générale, un code QR contient des points (également appelés des « pixels ») disposés sous forme d'un carré et qui s'affichent sur un fond contrastant. Lisible rapidement, un code QR stocke de nombreuses informations, telles que des adresses de sites Web, des numéros de téléphone et des messages.

Avec l'utilisation généralisée de Smartphones, les codes QR ont gagné en popularité dans les domaines de publicité et de conditionnement. Pour en savoir plus sur un produit, numérisez un code QR sur votre Smartphone et accédez rapidement au site de la marque.

Pour pouvoir insérer, modifier et valider des codes QR, vous devez être connecté à Internet et vous connecter à votre compte.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Insertion de codes QR » (page 325)
- « Modification de codes QR » (page 326)
- « Validation des codes QR » (page 329)

Insertion de codes QR

Corel DESIGNER permet d'insérer des codes QR avec des informations incorporées, telles qu'une adresse de site Web, une adresse e-mail, un numéro de téléphone, un message textuel, une géolocalisation ou du texte standard. Après avoir inséré un code QR, vous pouvez le modifier et le valider. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Modification de codes QR » à la page 326 et « Validation des codes QR » à la page 329.



Exemple d'un code QR

Pour insérer un code QR

- 1 Cliquez sur **Objet** ► **Insérer un code QR**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de code QR** :
 - **URL** : permet de spécifier une URL d'un site Web.
 - **Adresse e-mail** : permet d'indiquer une adresse e-mail lorsque vous souhaitez utiliser le code QR pour générer un e-mail vierge.
 - **Numéro de téléphone** : permet de préciser un numéro de téléphone pour le code QR. Selon le lecteur QR utilisé, la numérisation du code peut lancer, sur votre autorisation, la composition du numéro depuis un Smartphone.
 - **SMS** : permet d'inclure un message SMS (Short Message Service) via la saisie d'un numéro de téléphone et d'un message. Sur votre autorisation, le lecteur QR peut lancer l'envoi du SMS vers le numéro de téléphone indiqué.
 - **Contact** : permet de préciser les coordonnées au format vCard ou meCard. Dans la zone de liste **Type de carte de visite**, sélectionnez **vCard** ou **meCard**, puis saisissez les coordonnées dans les zones appropriées. Avec votre accord, il est possible d'ajouter automatiquement ces coordonnées au carnet d'adresses de votre téléphone.
 - **Événement de calendrier** : permet de planifier un événement en indiquant son nom, le lieu, une date/heure de début et de fin. Il est possible, sur votre autorisation, d'ajouter l'événement à votre calendrier.
 - **Géolocalisation** : permet d'afficher un lieu géographique en précisant les valeurs de latitude et de longitude.
 - **Texte normal** : permet d'ajouter du texte normal (non formaté).



Pour pouvoir insérer, modifier et valider des codes QR, vous devez être connecté à Internet et vous connecter à votre compte.

Modification de codes QR

Après avoir inséré un code QR, vous pouvez utiliser le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** pour personnaliser le remplissage des pixels, le remplissage d'arrière-plan, le contour des pixels, la forme de pixel et l'arrondi d'angle. Lorsque vous personnalisez la forme des pixels, les marqueurs (trois grands carrés dans les angles, ainsi qu'un ou plusieurs carrés plus petits à l'intérieur du motif du code) restent inchangés afin de préserver la lisibilité du code. Il est également possible de définir une marge autour du code QR ou de souder les pixels.



Un code QR avec des formes de pixels personnalisées et du texte ajouté. Les marqueurs restent inchangés.



De gauche à droite : Couleur de remplissage des pixels personnalisée ; couleur d'arrière-plan et de remplissage des pixels personnalisée ; couleur de contour et de remplissage des pixels personnalisée, ainsi que largeur de contour des pixels personnalisée



De gauche à droite : codes QR avec pixels en forme de cercles, de diamants et d'étoiles

Correction d'erreurs

Des effets visuels, des logos ou du texte ajoutés à un code QR peuvent lui donner un aspect artistique. Cependant, un scanner risque de les considérer comme des erreurs. Utilisez les paramètres de correction d'erreurs afin de réduire le risque d'erreur lors de la numérisation du code QR. Par exemple, si une partie du motif de pixel est recouverte par une image ou du texte, la correction d'erreurs duplique quelques données marquées afin de les récupérer. Quatre niveaux de correction sont disponibles.

Vous pouvez déplacer, redimensionner, mettre à l'échelle et aligner un code QR comme tout autre objet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets » à la page 293.

Avec les codes QR, vous pouvez utiliser des styles pour contrôler l'apparence du remplissage ou du contour et d'autres propriétés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des styles et des jeux de styles » à la page 625. Il est également possible de changer l'apparence par défaut d'un code QR en modifiant les propriétés d'objet par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des propriétés d'objet par défaut » à la page 630.

Pour modifier un code QR

- 1 Cliquez deux fois sur le code QR.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, effectuez l'une des tâches suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Appliquer un remplissage aux pixels du code QR	<p>Sélectionnez un type de remplissage dans la zone de liste Type de remplissage des pixels, puis choisissez un remplissage dans le sélecteur Couleur de remplissage des pixels.</p> <p>Si vous souhaitez personnaliser le remplissage, cliquez sur le bouton Paramètres de remplissage des pixels ■■■ situé en regard du sélecteur de couleur de pixel, puis définissez les paramètres de remplissage.</p>

Pour	Procédez comme suit
Appliquer un remplissage à l'arrière-plan	<p>Sélectionnez un type de remplissage dans la zone de liste Type de remplissage d'arrière-plan, puis choisissez un remplissage dans le sélecteur Couleur de remplissage d'arrière-plan.</p> <p>Si vous souhaitez personnaliser le remplissage, cliquez sur le bouton Paramètres de remplissage d'arrière-plan ■■■ situé en regard du sélecteur de couleur d'arrière-plan, puis définissez les paramètres de remplissage.</p>
Définir la largeur du contour des pixels et sa couleur	<p>Saisissez une valeur dans la zone Largeur de contour des pixels, puis sélectionnez une couleur dans le sélecteur Couleur de contour des pixels.</p> <p>Si vous souhaitez personnaliser le contour, cliquez sur le bouton Paramètres de contour des pixels ■■■ situé en regard du sélecteur de couleur de contour, puis définissez les paramètres de contour.</p>
Définir la marge autour du code QR	Saisissez une valeur dans la zone Marge .
Choisir une forme de pixel	<p>Sélectionnez une forme dans le sélecteur Forme de pixel.</p> <p>Pour définir le pourcentage de remplissage des pixels, saisissez une valeur dans la zone Facteur de surface des pixels.</p>
Soudrer les pixels	Cliquez sur la flèche ▼ située en bas de la section Code QR pour la développer, puis cochez la case Soudrer les pixels .
Définir l'arrondi de l'angle des pixels	Cliquez sur la flèche ▼ située en bas de la section Code QR pour la développer, puis saisissez une valeur dans la zone Arrondi de pixel .



Lorsque vous modifiez le remplissage, assurez-vous qu'il existe un contraste important entre les pixels et l'arrière-plan pour éviter toute erreur lors de la numérisation du code.

Pour pouvoir insérer, modifier et valider des codes QR, vous devez être connecté à Internet et vous connecter à votre compte.

Pour ajouter un objet texte ou graphique à un code QR

- 1 Sélectionnez l'objet texte ou graphique que vous souhaitez ajouter.
- 2 Déplacez l'objet dans le code QR.

Si l'objet se trouve derrière le code QR, modifiez l'ordre d'empilage en utilisant la commande **Objet ► Ordre**.

Pour définir un niveau de correction d'erreurs

- 1 Cliquez deux fois sur un code QR.

- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur la flèche ▼ située en bas de la section **Code QR** pour la développer, puis sélectionnez une option dans la zone de liste **Niveau de correction d'erreurs**.
- Les niveaux de correction d'erreurs définissent le pourcentage d'informations d'un code QR qu'il est possible de restaurer en cas de perte.
- **Mini** : restaure 7 % des informations.
 - **Moyen** : restaure 15 % des informations.
 - **Quartile** : restaure 25 % des informations.
 - **Maxi** : restaure 30 % des informations.



Les niveaux de correction supérieurs dupliquent un pourcentage d'informations plus important, ce qui peut limiter la quantité de nouvelles informations stockées dans un code QR. Ceci risque de poser problème pour les codes QR qui avoisinent ou incluent déjà la quantité maximale d'informations avant que la correction d'erreurs de niveau élevé ne soit appliquée. Dans ce cas, vous êtes invité à réduire le niveau de correction ou la quantité des données stockées dans le code QR.

Validation des codes QR

Après avoir inséré et formaté un code QR, vous pouvez le valider pour vous assurer que les scanners et les lecteurs de code QR sont en mesure de le lire.

Pour valider un code QR

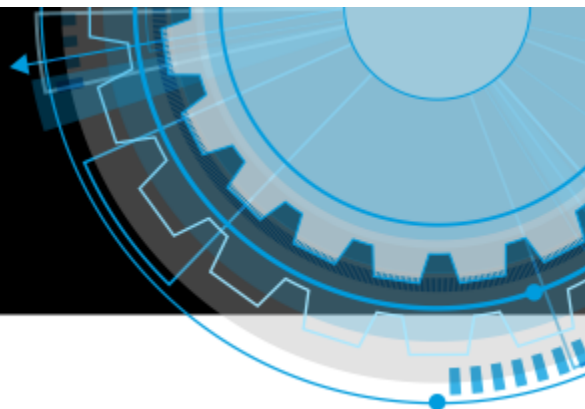
- 1 Cliquez deux fois sur le code QR.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur **Valider**.



Pour pouvoir insérer, modifier et valider des codes QR, vous devez être connecté à Internet et vous connecter à votre compte.



Pour valider un code QR qui n'a pas été généré dans Corel DESIGNER, cliquez sur **Objet** ► **Valider un code-barres**, puis sélectionnez le code QR.



Utilisation de symboles

Les **symboles** sont des graphiques définis une seule fois qu'il est possible de référencer à plusieurs reprises dans un dessin. L'utilisation de symboles pour des **objets** qui apparaissent de nombreuses fois dans un dessin permet de réduire la taille du fichier correspondant.

Avec cette application, vous pouvez effectuer des liens aux symboles qui ont déjà été créés, ou créer des objets et les enregistrer en tant que symboles internes dans un document. Les symboles que vous pouvez lier sont stockés dans des fichiers de **bibliothèque** qui ont l'extension **.csl**.

Chaque fois que vous insérez un symbole dans un dessin, vous créez une occurrence de ce symbole. Vous pouvez avoir plusieurs occurrences d'un symbole dans un dessin sans pour autant modifier de manière considérable la taille du fichier. La modification d'un dessin est plus facile et plus rapide, étant donné que les modifications apportées à un symbole sont automatiquement répercutées sur toutes ses occurrences. Les définitions de symbole, ainsi que les informations sur les occurrences, sont stockées dans le fichier Corel DESIGNER (DES).

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation de symboles dans des dessins » (page 331)
- « Gestion de collections et de bibliothèques » (page 334)
- « Création, modification et suppression de symboles » (page 335)
- « Partage de symboles entre des dessins » (page 339)

Pour plus d'informations sur la modification des occurrences de symbole et sur les types d'objets non pris en charge, reportez-vous à la section « **Référence : Utilisation de symboles** » à la page 340.

Utilisation de symboles dans des dessins

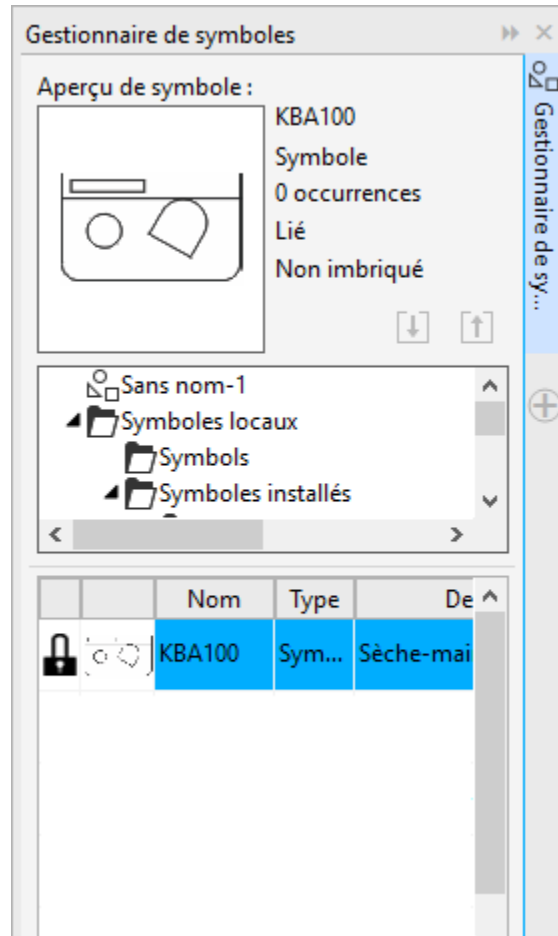
Vous pouvez insérer un **symbole** dans un dessin, ce qui permet de créer une occurrence de symbole. Une occurrence de symbole peut être modifiée sans que cette modification n'ait d'incidence sur la définition du symbole dans la **bibliothèque**. Par exemple, vous pouvez modifier la taille et la position d'une occurrence de symbole, sans aucune incidence sur la définition du symbole. L'occurrence du symbole peut également être **redimensionnée** automatiquement pour s'ajuster à l'échelle du dessin.

Pour obtenir la liste des propriétés d'objet pouvant être modifiées dans une occurrence de symbole, reportez-vous à la section « **Modification d'occurrences de symbole** » à la page 340.

Si un symbole stocké dans une bibliothèque est modifié, vous pouvez mettre à jour le lien pour rafraîchir les occurrences du symbole.

Il est possible de reconvertir une occurrence de symbole en un ou plusieurs **objets**, tout en préservant ses propriétés. Il est également possible de supprimer une occurrence de symbole et de purger les définitions de symboles inutilisées. Cette suppression permet d'éliminer toutes les définitions de symboles qui ne sont pas référencées dans un dessin.

Vous utilisez le menu fixe **Gestionnaire de symboles** pour utiliser les symboles.



Menu fixe Gestionnaire de symboles

La zone d'aperçu affiche un symbole et les informations correspondantes, notamment :

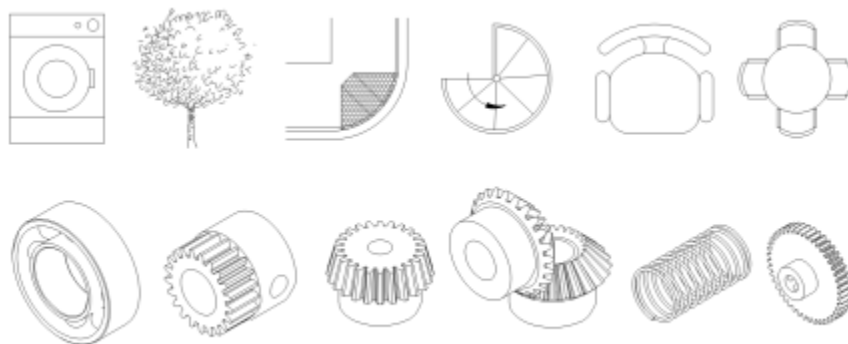
- name
- le nombre d'occurrences dans le document actif
- le type de lien:

lié : la définition du symbole est ajoutée depuis un fichier de bibliothèque

local : (également appelé « interne ») le symbole a été créé dans le document actif ou est devenu local après la rupture d'un lien

- le type de symbole : imbriqué ou non imbriqué

Juste en dessous de la zone d'aperçu, une vue arborescente vous permet de voir toutes les définitions de symbole lié et local du document actif, y compris les symboles qui n'ont pas d'occurrence. Vous pouvez également naviguer dans les bibliothèques de symboles.



Exemples de symboles




Pour localiser un symbole

- 1 Cliquez sur **Objet** ▶ **Symbole** ▶ **Gestionnaire de symboles**.
- 2 Cliquez sur le document actif en haut de l'arborescence pour afficher les **symboles** du document en cours.



Cliquez sur un dossier pour choisir une collection, puis sur une bibliothèque de symboles  pour voir des symboles dans un fichier.

Pour insérer une occurrence de symbole

- 1 Cliquez sur **Objet** ▶ **Symbole** ▶ **Gestionnaire de symboles**.
- 2 Cliquez sur une **bibliothèque de symboles**  dans l'arborescence.
- 3 Choisissez un symbole dans la liste **Symboles**.
Pour mettre un symbole à l'échelle automatiquement en fonction de l'échelle du dessin en cours, assurez-vous que le bouton **Échelle de dessin**  est activé.
- 4 Cliquez sur le bouton **Insérer un symbole** .



Pour insérer une occurrence de symbole, vous pouvez également faire glisser un symbole depuis le menu fixe **Gestionnaire de symboles** vers la fenêtre de dessin.

Pour modifier une occurrence de symbole

- 1 Sélectionnez un **symbole** dans la fenêtre du dessin.
- 2 Apportez les modifications nécessaires.



Si un symbole comprend plusieurs **objets**, tous les objets de l'occurrence de symbole sont traités en tant que groupe. Il est impossible de modifier des objets individuels dans une occurrence de symbole.

Seules certaines propriétés d'une occurrence de symbole peuvent être modifiées. Pour obtenir la liste des propriétés pouvant être modifiées, reportez-vous à la section « [Modification d'occurrences de symbole](#) » à la page 340.

Pour mettre à jour un lien

- 1 Sélectionnez un [symbole](#) dans le document actif.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Symbole** ▶ **Mettre à jour depuis lien**.



Vous pouvez également cliquer sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire de liens** et utiliser le menu fixe **Liens et signets** pour actualiser les liens vers les symboles. Un point d'exclamation est affiché à côté des [objets](#) devant être mis à jour.

Pour reconvertir une occurrence de symbole en un ou plusieurs objets

- 1 Sélectionnez une occurrence de [symbole](#).
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Symbole** ▶ **Rétablir en objets**.



La définition du symbole reste dans le document actif.

Lorsque la définition externe de l'occurrence de symbole contient des styles, ces derniers sont ajoutés au document. Lorsque les styles inclus dans l'occurrence de symbole diffèrent de ceux de la définition externe, vous êtes invité à renommer le style ou à fusionner les deux styles. Pour identifier les styles en conflit, vous pouvez utiliser le menu fixe **Liens et signets**. Un point d'exclamation est affiché à côté des [objets](#) devant être mis à jour.



Pour reconvertir une occurrence de symbole en un [objet](#), vous pouvez également cliquer sur l'occurrence de symbole avec le bouton droit de la souris, puis cliquer sur **Rétablir en objets**.


Pour supprimer une occurrence de symbole

- 1 Sélectionnez une occurrence de [symbole](#).
- 2 Appuyez sur la touche **Supprimer**.



La définition du symbole reste dans le document actif.

Pour purger des définitions de symboles inutilisées


- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur le document actif.
- 2 Cliquez sur le bouton **Purger les définitions inutilisées** .

Gestion de collections et de bibliothèques

La plupart des [symboles](#) que vous utilisez ont déjà été créés et stockés dans des fichiers de [bibliothèque](#) qui sont regroupés dans des [collections](#).

Le menu fixe **Gestionnaire de symboles** permet d'afficher les bibliothèques et les collections qui figurent dans le dossier local **Symboles**. Il est possible d'ajouter des collections et des bibliothèques au dossier **Symboles** depuis un autre emplacement sur le réseau. Lorsque vous insérez un symbole externe ou local dans un dessin, une copie de la définition de symbole est ajoutée au document mais celle-ci reste liée au symbole source.

Pour ajouter une collection ou une bibliothèque

- 1 Cliquez sur Fenêtre ► Gestionnaire de symboles.
- 2 Dans l'arborescence, cliquez sur **Symboles locaux** ou sur **Symboles en réseau**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter une bibliothèque** .
- 4 Repérez et sélectionnez une **collection** ou une **bibliothèque**.
- 5 Cliquez sur OK.



Par défaut, les fichiers de bibliothèques sont référencés depuis leur emplacement d'origine. Pour copier une bibliothèque dans le dossier **Symboles utilisateurs** (dans le dossier **Données d'application** correspondant à votre nom d'utilisateur), cochez la case **Copie locale des bibliothèques**.

Pour ajouter une collection, il est possible de cocher la case **Copie récursive** afin d'inclure les sous-dossiers.

Pour supprimer une collection ou une bibliothèque

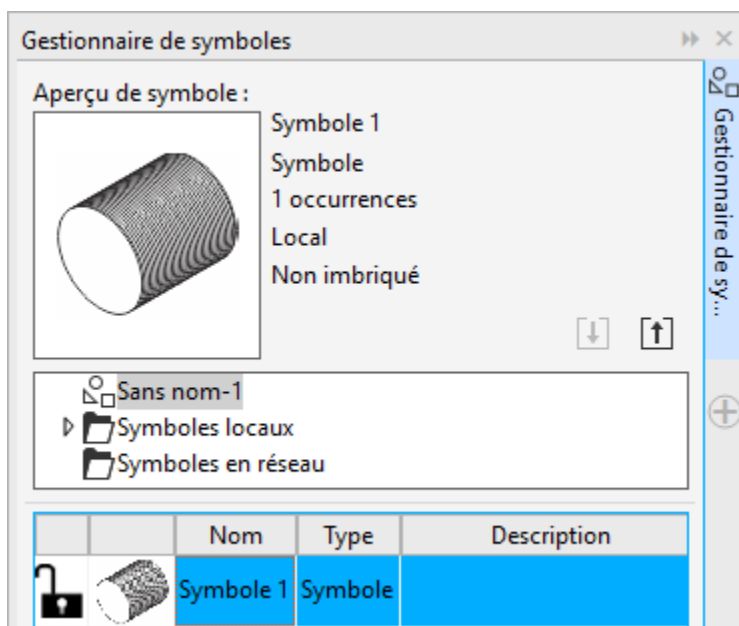
- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur une **collection** ou sur une **bibliothèque**.
- 2 Appuyez sur la touche **Supprimer**.



La collection ou la bibliothèque est supprimée de l'arborescence dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, mais les fichiers ne sont pas supprimés.

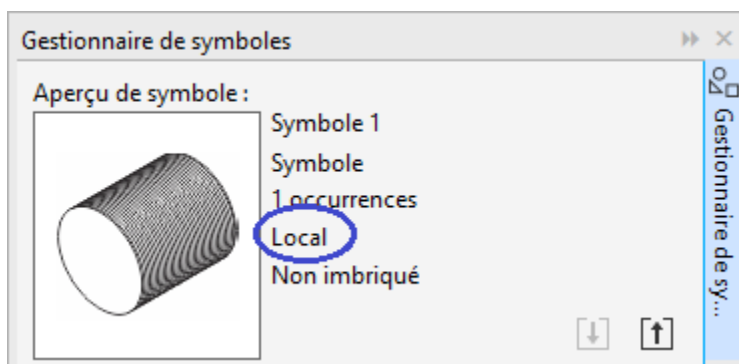
Création, modification et suppression de symboles

Vous pouvez créer des **symboles** locaux en convertissant en symboles un ou plusieurs **objets** existants, ou en convertissant un symbole lié en symbole local en rompant son lien. Les nouveaux symboles apparaissent dans une catégorie distincte dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles** et sont facilement accessibles lorsque vous en avez besoin.



Vous pouvez accéder à un nouveau symbole en sélectionnant la catégorie Sans nom-1 dans le menu fixe Gestionnaire de symboles.

Il est possible de modifier un symbole ; toutes les modifications apportées affectent toutes les occurrences du symbole existant dans un dessin. Vous pouvez également renommer un symbole local et ajouter une description. Les symboles liés ne peuvent pas être modifiés dans le dessin, mais ils peuvent être modifiés directement dans le fichier de bibliothèque dans lequel ils sont stockés. Vous pouvez savoir si un symbole est local ou lié en observant la zone d'aperçu du menu fixe **Gestionnaire de symboles** ou la liste **Symboles**.



La zone d'aperçu apparaît si un symbole est local ou lié.

Si un **symbole imbriqué** contient une définition interne, vous pouvez modifier le symbole interne dans le dessin. Les symboles externes inclus dans des symboles imbriqués peuvent également être modifiés, mais vous devez d'abord convertir ces symboles externes en symboles locaux. Pour plus d'informations sur la conversion de symboles externes en symboles locaux, reportez-vous à la section « **Pour rendre un symbole lié local** » à la page 337.

Vous pouvez également supprimer un symbole du dessin et supprimer toutes les occurrences.

Pour créer un encadré à partir d'un objet

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dessinez et sélectionnez un ou plusieurs objets qui seront inclus dans le symbole.
- Sélectionnez un ou plusieurs **objets**.

- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Symbole** ▶ **Nouveau symbole**.
- 3 Saisissez un nom pour le **symbole**.



Les symboles ne peuvent pas s'étendre sur différents plans. Si vous convertissez des objets situés sur différents plans en un symbole, les objets sont combinés sur le plan supérieur de l'objet. Pour plus d'informations sur les plans, reportez-vous à la section « [Utilisation de plans](#) » à la page 357.



Pour convertir un ou plusieurs objets existants en un symbole, vous pouvez également faire glisser le ou les objets vers le menu fixe **Gestionnaire de symboles**. Le nom du symbole est ajouté automatiquement.

Pour rendre un symbole lié local

- 1 Sélectionnez un **symbole**.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Symbole** ▶ **Rompre le lien**.





Lorsque d'autres occurrences de ce symbole sont encore dans le dessin, le lien qui les relie est rompu.



Lorsque la définition externe de l'occurrence de symbole contient des styles, ces derniers sont ajoutés au document. Lorsque les styles inclus dans l'occurrence de symbole diffèrent de ceux de la définition externe, vous êtes invité à renommer le style ou à fusionner les deux styles. Pour identifier les styles en conflit, vous pouvez utiliser le menu fixe **Liens et signets**. Un point d'exclamation est affiché à côté des **objets** devant être mis à jour.




Pour rendre un symbole lié interne, cliquez sur le symbole avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Rompre le lien**.

		Nom	Type	Description
		ELH5	Symbol	Fuse, high voltage p
		Symbol_1	Symbol	Lorem ipsum dolor s

Dans la liste Symboles, les symboles locaux apparaissent avec des icônes en forme de cadenas ouvert, indiquant qu'ils peuvent être modifiés et renommés dans le dessin.

Pour modifier un symbole local

- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur le document actif et sélectionnez un **symbole** dans la liste **Symboles**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Modifier un symbole** .
- 3 Modifiez les **objets** dans la [page de dessin](#).
- 4 Cliquez sur l'onglet **Terminer l'édition de l'objet** situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de dessin.

Vous pouvez également

Renommer un symbole local

Cliquez deux fois sur la zone de nom du symbole, et entrez un nom.

Vous pouvez également

Ajouter une description

Cliquez deux fois sur la zone **Description** du symbole, et entrez une description.




Les modifications apportées à un symbole sont automatiquement répercutées sur toutes les occurrences du symbole existant dans le dessin actif.

Vous ne pouvez pas ajouter de plan lorsque vous êtes en mode d'édition de symbole.



Lorsque vous modifiez un symbole, vous pouvez insérer une occurrence d'un autre symbole, afin de créer un symbole **imbriqué**. En revanche, il est impossible d'insérer une occurrence du même symbole.

Pour modifier un symbole lié

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Ouvrir**.
- 2 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels la bibliothèque est stockée.
- 3 Cliquez sur un nom de fichier de bibliothèque.
Les fichiers de bibliothèques sont dotés de l'extension **.csl**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
- 5 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur le document actif et sélectionnez un **symbole** dans la liste **Symboles**.
- 6 Cliquez sur le bouton **Modifier un symbole** .
- 7 Modifiez les **objets** dans la **page de dessin**.
- 8 Cliquez sur l'onglet **Terminer l'édition de l'objet** situé dans l'angle inférieur gauche de la **fenêtre de dessin**.
- 9 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Renommer un symbole lié

Cliquez deux fois sur la zone de nom du symbole, et entrez un nom.


Ajouter une description

Cliquez deux fois sur la zone **Description** du symbole, et entrez une description.



Vous devez disposer de droits pour modifier des fichiers sur le réseau.


Pour modifier un symbole imbriqué

- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur le document actif et sélectionnez un **symbole imbriqué** dans la liste **Symboles**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Modifier un symbole** .
- 3 Modifiez les **objets** modifiables dans la **page de dessin**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Terminer l'édition de l'objet** situé dans l'angle inférieur gauche de la **fenêtre de dessin**.



Pendant que vous modifiez un **symbole imbriqué**, les symboles liés ne peuvent pas être modifiés.

Pour supprimer un symbole d'un document

- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur le document actif et sélectionnez un **symbole** dans la liste **Symboles**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer un symbole** .



Lorsque vous supprimez un symbole, il est effacé du dessin actif et toutes ses occurrences sont supprimées du dessin.

Si le symbole est lié, sa définition est effacée du document actif, mais elle reste dans le fichier de **bibliothèque**.

Partage de symboles entre des dessins

Les **symboles** peuvent être stockés dans un dessin ou dans des fichiers de **bibliothèque**. Pour partager des symboles entre plusieurs dessins, il suffit de les copier et de les coller. La copie des symboles dans le **Presse-papiers** permet de conserver les originaux dans le dessin ou dans le fichier de bibliothèque.


Vous pouvez également copier des occurrences d'un symbole dans le Presse-papiers et les coller à partir du Presse-papiers. Lorsque vous collez une occurrence de symbole, le symbole est placé dans le document actif et une occurrence du symbole est placée dans le dessin. Tout collage effectué par la suite place une autre occurrence du symbole dans le dessin sans l'ajouter au document. Les occurrences de symbole sont copiées, coupées et collées de la même manière que les autres objets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Copie, duplication et suppression d'objets** » à la page 296.

Vous pouvez exporter des symboles depuis un document et créer un fichier de bibliothèque, ou créer une bibliothèque de symboles depuis un fichier de dessin. Vous pouvez créer une bibliothèque en exportant la bibliothèque de symboles d'un document ou en enregistrant les symboles d'un dessin dans une nouvelle bibliothèque. Si vous placez le nouveau fichier dans un dossier partagé, les autres utilisateurs pourront utiliser les symboles.

Pour copier, coller ou dupliquer des symboles

Pour	Procédez comme suit
Copier des symboles dans le Presse-papier	Dans le menu fixe Gestionnaire de symboles , sélectionnez un ou plusieurs symboles dans la liste Symboles , cliquez sur son entrée avec le bouton droit, puis cliquez sur Copier .
Coller des symboles contenus dans le Presse-papier	Dans le menu fixe Gestionnaire de symboles cliquez avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur Coller .
Dupliquer des symboles	Dans le menu fixe Gestionnaire de symboles , cliquez avec le bouton droit de la souris sur le symbole et cliquez sur Dupliquer .

Pour exporter une bibliothèque de symboles

- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur le document actif.
- 2 Cliquez sur le bouton **Exporter une bibliothèque** .
- 3 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels vous voulez enregistrer le fichier de **bibliothèque**.

- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour créer une bibliothèque

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer**.
- 2 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels vous souhaitez enregistrer la **bibliothèque**.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Sélectionnez **CSL - Bibliothèque de symboles Corel** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour ajouter un symbole à une bibliothèque existante

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Ouvrir**.
- 2 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels la **bibliothèque** est stockée.
- 3 Sélectionnez **CSL - Bibliothèque de symboles Corel** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Ouvrir**.
- 5 Dans le **Gestionnaire de symboles**, choisissez le fichier de bibliothèque dans lequel vous souhaitez déposer un symbole.
- 6 Collez un symbole dans le document.
- 7 Enregistrez le fichier de bibliothèque.

Référence : Utilisation de symboles

Cette section de référence contient des informations supplémentaires sur l'utilisation des symboles.

Modification d'occurrences de symbole

Vous pouvez modifier les propriétés d'**objet** suivantes dans les occurrences de **symbole**. Si un symbole comprend plusieurs objets, tous les objets de l'occurrence de symbole sont traités collectivement en tant qu'objet unique, comme s'ils constituaient un groupe.

Propriété	Remarques
Position	Entrez des valeurs dans les zones Position des objets de la barre Transformation . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Déplacement d'objets » à la page 302.
Taille	Entrez des valeurs de largeur et de hauteur dans les zones Taille des objets de la barre Transformation . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » à la page 303.
Inclinaison	Reportez-vous à la section « Inclinaison d'objets » à la page 307.
Angle de rotation	Entrez une valeur dans la zone Angle de rotation de la barre d'outils Transformation . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Rotation d'objets » à la page 306.

Propriété

Remarques

Transparence

Transparence uniforme uniquement. Cliquez sur l'onglet **Symbole** dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, puis déplacez le curseur **Transparence**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification de la transparence des objets](#) » à la page 485.

Le curseur Transparence est désactivé si le symbole contient un objet auquel une transparence a déjà appliquée.

Miroir

Reportez-vous à la section « [Application d'un effet miroir aux objets](#) » à la page 307.

Habiller le texte courant

Dans la zone **Résumé** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez une option dans la zone **Habillage de texte courant**. Reportez-vous à la section « [Habillage de texte](#) » à la page 538.

Ordre

Reportez-vous à la section « [Modification de l'ordre des objets](#) » à la page 311.

Nom

Le nom d'une occurrence s'affiche dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Cliquez deux fois dessus pour le modifier.

Types d'objets non pris en charge

Il est possible de convertir la plupart des [objets](#) de Corel DESIGNER en [symboles](#), à l'exception des objets suivants :

Type d'objet non pris en charge

Remarques

Objets liés ou incorporés

Légendes

Objets de contrôle dans des groupes liés

Tous les objets associés d'un groupe lié doivent être inclus dans le symbole. Par exemple, si un objet comporte une ombre portée, vous ne pouvez pas le convertir sans cette ombre portée.

Images bitmap liées

Fichiers PDF ou EPS placés

Objet verrouillé

Il est nécessaire de déverrouiller l'objet.

Texte courant

Type d'objet non pris en charge

Remarques

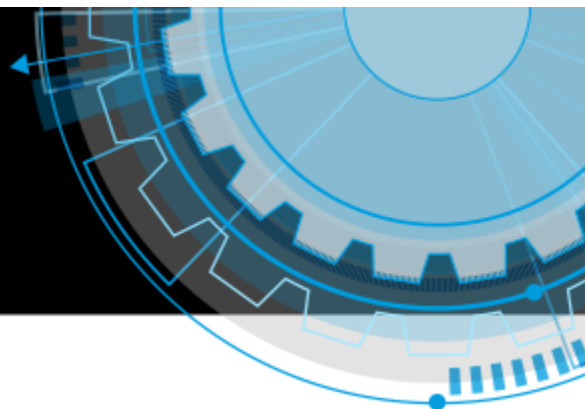
Lignes de connexion et de cote

Ces lignes doivent être scindées ou incluses dans l'objet ou les objets liés.

Repères

Boutons réactifs

Vous ne pouvez pas convertir un bouton réactif en symbole ; cependant, il est possible d'inclure une occurrence de symbole dans un état de bouton réactif.



Création d'objets pour le Web

Corel DESIGNER permet d'exporter des objets optimisés pour être affichés dans un navigateur Web. Vous pouvez également créer des boutons réactifs interactifs à partir d'objets Corel DESIGNER. De plus, vous pouvez ajouter des hyperliens et des signets à un dessin.

Après avoir créé l'objet compatible avec le Web dans Corel DESIGNER, vous pouvez l'ajouter à un dessin à l'aide d'un outil de création de site Web.

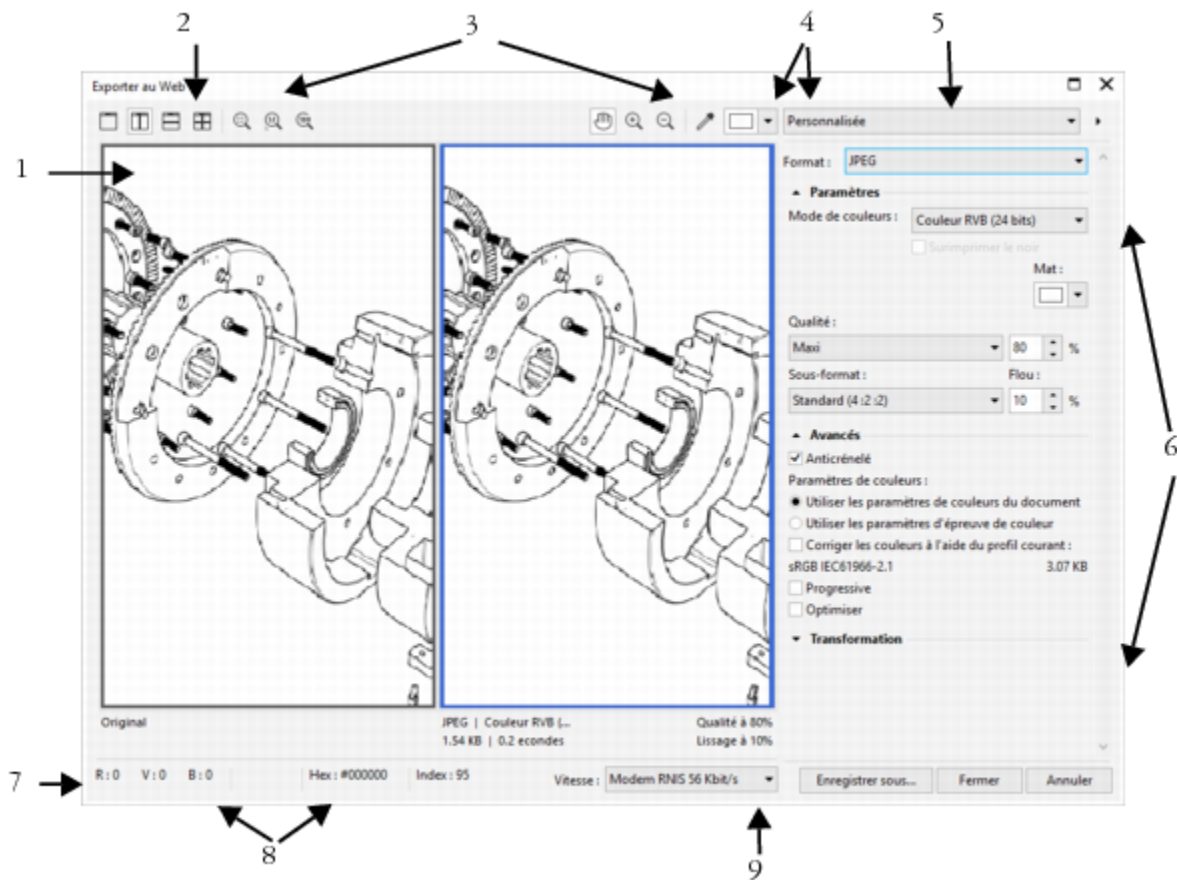
Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Exportation d'images bitmap pour le Web » (page 343)
- « Exportation et téléchargement d'images bitmap sur WordPress » (page 350)
- « Enregistrement et application de présélections Web » (page 351)
- « Exportation d'objets aux couleurs et à l'arrière-plan transparents » (page 351)
- « Création de texte compatible pour le Web » (page 352)
- « Création de boutons réactifs » (page 353)
- « Ajout de signets et d'hyperliens à des documents » (page 354)
- « Ajout de zones actives et de texte de remplacement aux objets » (page 356)

Exportation d'images bitmap pour le Web

Corel DESIGNER permet d'exporter les formats de fichier suivants qui sont compatibles avec le Web : GIF, PNG et JPEG.

Pour spécifier des options d'exportation, vous pouvez prévisualiser une image dans quatre configurations différentes. Vous pouvez comparer les formats de fichiers, les paramètres prédéfinis, les vitesses de téléchargement, le taux de compression, la taille des fichiers, la qualité d'image et la gamme de couleurs. Pour étudier un aperçu, vous pouvez également utiliser les fonctions de zoom et de panoramique dans les fenêtres d'aperçu.



Composant

1. Fenêtre d'aperçu
2. Modes d'aperçu
3. Outils Zoom et Panoramique
4. Outil Pipette et échantillons de couleurs
5. Zone de liste Présélection
6. Paramètres d'exportation

Description

- Affiche un aperçu du document.
- Permet de prévisualiser les réglages dans un cadre unique ou divisé.
- Permet d'effectuer un zoom avant ou arrière sur le document affiché dans la fenêtre d'aperçu, d'effectuer un panoramique dans une image affichée à plus de 100 % de zoom et d'adapter l'image à la fenêtre d'aperçu.
- Permet d'échantillonner une couleur et d'afficher l'échantillon de couleur.
- Permet de choisir les paramètres présélectionnés d'un format de fichier.
- Permet de personnaliser les paramètres d'exportation comme la couleur, les options d'affichage et la taille.

Composant	Description
7. Informations sur le format	Permet d'afficher des informations sur le format d'un fichier, disponibles pour chaque cadre d'aperçu.
8. informations sur les couleurs	Affiche les valeurs d'une couleur sélectionnée.
9. Zone de liste Vitesse	Permet de choisir une vitesse de connexion sur Internet pour l'enregistrement du fichier.

Vous pouvez exporter des fichiers compatibles pour le Web à l'aide des paramètres présélectionnés. Cela vous permet d'optimiser le fichier sans modifier chaque paramètre. Vous pouvez également personnaliser les paramètres pour obtenir un résultat particulier. Par exemple, vous pouvez régler les couleurs, la qualité d'affichage ou la taille du fichier.

Sélection d'un format de fichier compatible pour le Web

Le tableau suivant sert de référence pour choisir un format de fichier compatible pour le Web.











Format de fichier	Idéal pour
GIF	<p>Dessins au trait, texte et images contenant peu de couleurs ou des bords nets, telles que les images numérisées en noir et blanc ou les logos.</p> <p>Le format GIF propose plusieurs options graphiques avancées, telles que les arrière-plans transparents, les images entrelacées et les images animées. Ce format vous permet également de créer des palettes personnalisées de l'image.</p>
PNG	<p>Plusieurs types d'image, notamment les photos et les dessins au trait.</p> <p>Le format de fichier PNG (contrairement aux formats GIF et JPEG) prend en charge la composante alpha. Cela vous permet d'enregistrer des images transparentes avec des résultats de bonne qualité.</p>
JPEG	<p>Photos et images numérisées.</p> <p>La méthode de compression de fichier utilisée avec les fichiers JPEG permet de stocker une approximation d'une image, ce qui entraîne la perte de certaines données de l'image, mais qui ne compromet pas la qualité de la plupart des photos. Il est possible de définir la qualité d'une image lors de l'enregistrement. Plus la qualité de l'image est élevée, plus le fichier est volumineux.</p>

Exportation de documents 256 couleurs

Sur les documents 256 couleurs, au format GIF 256 couleurs et PNG 8 bits, chaque pixel conserve sa véritable valeur de couleur. Il est ainsi possible de contrôler l'affichage des couleurs du fichier lors d'une exportation. Ces documents vous permettent également d'apporter de la transparence à un fichier associé à la palette en choisissant une couleur à partir de l'image et en le rendant transparent. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Exportation d'objets aux couleurs et à l'arrière-plan transparents](#) » à la page 351.

Pour ajuster la prévisualisation de l'exportation d'objets

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter vers** ► **Web**.
- 2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Afficher l'image bitmap dans un seul cadre d'aperçu	Cliquez sur le bouton Aperçu intégral  de la barre d'outils Affichage .
Afficher deux versions de l'image bitmap dans des cadres côte à côte	Cliquez sur le bouton Deux aperçus verticaux  .
Afficher les deux versions de l'image bitmap avec deux cadres superposés	Cliquez sur le bouton Deux aperçus horizontaux  .
Afficher quatre versions de l'image bitmap dans différents cadres	Cliquez sur le bouton Quatre aperçus  .
Ajuster une image bitmap dans la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton Zoom ajusté à la page  .
Afficher chaque pixel des données de l'image sur un seul écran de pixel	Cliquez sur le bouton Zoom 1:1 pixel  .
Afficher une image bitmap à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton Zoom à la taille réelle  .
Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image bitmap	À l'aide de l'outil Panoramique  , faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone à afficher soit visible.
Effectuer un zoom avant ou arrière	À l'aide de l'outil Zoom avant  ou Zoom arrière  , cliquez dans la fenêtre d'aperçu.
Modifier les options d'affichage de l'objet se trouvant dans un cadre d'aperçu	Cliquez sur un cadre, puis choisissez d'autres paramètres d'exportation dans la zone prévue à cet effet.

Pour exporter une image bitmap dans un format compatible avec le Web

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter vers** ► **Web**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, choisissez des paramètres présélectionnés dans la zone de liste **Présélection** située dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue.
Modifiez les options d'exportation dans la boîte de dialogue si vous souhaitez modifier les paramètres présélectionnés.
- 3 Cliquez sur **Enregistrer sous**.
- 4 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels vous voulez enregistrer le fichier.
- 5 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Choisir un mode de couleurs

Dans la zone **Paramètres**, sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs**.

Cette option n'est pas disponible pour le format de fichier GIF.

Corriger les couleurs à l'aide du profil courant

Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Intégrer le profil de couleurs**.



Vous pouvez également exporter une image dans un format compatible pour le Web en cliquant sur **Fichier** ► **Exportation** et en sélectionnant un format de fichier dans la zone de liste **Type de fichier**.

Vous pouvez choisir une vitesse de connexion Internet dans la zone de liste **Vitesse** située en bas de la boîte de dialogue.

Pour redimensionner un objet lors de l'exportation d'une image bitmap compatible avec le Web

- Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Choisir une unité de mesure pour l'image bitmap	Dans la zone Transformation , sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste Unités .
Définir les cotes de l'image bitmap	Dans le champ Transformation , entrez des valeurs dans les zones Largeur et Hauteur .
Redimensionner l'image bitmap selon un pourcentage précis de sa taille d'origine	Dans le champ Transformation , entrez des valeurs dans les zones % largeur et % hauteur .
Éviter les déformations en conservant le rapport largeur/hauteur de l'image bitmap	Dans le champ Transformation , cochez la case Conserver les proportions .
Définir la résolution de l'image bitmap	Dans le champ Transformation , entrez une valeur dans la zone Résolution .
Conserver la taille du fichier sur le disque dur lors de la modification de la résolution de l'image bitmap	Dans le champ Transformation , cochez la case Conserver la taille .

Pour personnaliser les options d'exportation d'une image bitmap au format JPEG

- 1 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, sélectionnez **JPEG** dans la zone de liste **Format**.
- 2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour

Contrôler la qualité du document

Choisir un paramètre de codage

Rendre flou la transition entre les pixels adjacents de différentes couleurs

Charger le fichier JPEG progressivement dans certains navigateurs pour afficher uniquement les parties de l'image avant que celle-ci ne soit complètement chargée

Utiliser des méthodes de codage optimisées afin de produire un fichier de la plus petite taille possible

Vous pouvez également

Appliquer les paramètres de couleurs du document

Appliquer les paramètres d'épreuve de couleur au document

Activer la surimpression du noir lors d'une exportation vers CMJN

Appliquer une couleur mate à l'arrière-plan de l'objet pour dégrader les bords des objets anticrénelés

Pour définir les options de qualité d'affichage à utiliser pour exporter des images bitmap compatibles avec le Web

- Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour

Appliquer une couleur mate à l'arrière-plan de l'objet pour dégrader les bords des objets anticrénelés

Lisser les bords de l'objet

Charger le fichier progressivement dans certains navigateurs pour afficher uniquement les parties de l'image avant que celle-ci ne soit complètement chargée

Procédez comme suit

Dans la zone **Paramètres**, choisissez une option de qualité dans la zone de liste **Qualité** ou entrez une valeur de pourcentage.

Dans la zone **Paramètres**, choisissez une option dans la zone de liste **Sous-format**.

Dans la zone **Paramètres**, entrez une valeur dans la zone **Flou**.

Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Progressive**.

Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Optimiser**.

Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Utiliser les paramètres de couleurs du document**.

Dans la zone **Avancé**, activez l'option **Utiliser les paramètres d'épreuve de couleur**.

Dans la zone **Paramètres**, cochez la case **Surimprimer en noir**.

Dans la zone **Paramètres**, ouvrez le sélecteur de couleur **Mat**, puis cliquez sur une couleur.

Procédez comme suit

Dans la zone **Paramètres**, ouvrez le sélecteur de couleur **Mat**, puis cliquez sur une couleur.


Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Anticrénelé**.

Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Entrelacé**.

Cette option n'est pas disponible pour le format de fichier JPEG.

Pour définir les paramètres de couleurs à utiliser pour exporter des images bitmap compatibles avec le Web

- Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Choisir un mode de couleurs	Dans la zone Paramètres , sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste Mode de couleurs . Cette option n'est pas disponible pour le format de fichier GIF.
Choisissez une palette de couleurs	Dans la zone Paramètres , choisissez une palette dans la zone de liste Palette de couleurs . Cette option n'est disponible que pour le format de fichier PNG en mode 256 couleurs 8 bits.
Spécifier un paramètre de juxtaposition et une quantité	Dans la zone Paramètres , choisissez une option de juxtaposition dans la zone de liste Juxtaposition , puis entrez une valeur dans la zone. Cette option n'est disponible que pour le format de fichier PNG en mode 256 couleurs 8 bits.
Corriger les couleurs à l'aide du profil courant	Dans la zone Avancé , cochez la case Intégrer le profil de couleurs .
Vous pouvez également	
Charger une palette de couleurs	Dans la zone Paramètres , cliquez sur la flèche en regard de la zone de liste Palette de couleurs , puis cliquez sur Charger une palette . Cette option n'est disponible que pour le format de fichier PNG en mode 256 couleurs 8 bits.
Échantillonner une couleur et l'ajouter à une palette de couleurs	Cliquez sur l'option Pipette de la barre d'outils, puis cliquez sur la fenêtre de dessin pour choisir une couleur. Dans la zone Paramètres , cliquez sur le bouton Ajouter la couleur échantillonnée à la palette  . Cette option n'est disponible que pour le format de fichier PNG en mode 256 couleurs 8 bits.
Ajouter ou modifier des couleurs	Cliquez deux fois sur l'échantillon de couleur dans la palette de couleurs. Cette option n'est disponible que pour le format de fichier PNG en mode 256 couleurs 8 bits.
Choisir le nombre de couleurs que vous souhaitez afficher	Dans la zone Paramètres , choisissez une valeur dans la liste de zone Nombre de couleurs .

Vous pouvez également

Cette option n'est disponible que pour le format de fichier PNG en mode 256 couleurs 8 bits.

Supprimer une couleur dans la palette de couleurs

Dans la zone **Paramètres**, cliquez sur une couleur sur la palette de couleurs, puis sur le bouton **Supprimer la couleur sélectionnée**.

Cette option n'est disponible que pour le format de fichier PNG en mode 256 couleurs 8 bits.



Vous pouvez également ajouter de la transparence à un document associé à la palette en choisissant une couleur à partir de l'image et en le rendant transparent. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Exportation d'objets aux couleurs et à l'arrière-plan transparents](#) » à la page 351.

Exportation et téléchargement d'images bitmap sur WordPress

Avec Corel DESIGNER, vous pouvez exporter vos projets en images bitmap adaptées à WordPress, puis les télécharger sur votre compte WordPress, sans quitter l'application.

Vous pouvez exporter tout votre projet ou seulement les objets sélectionnés au format JPEG, GIF ou PNG. Après avoir choisi le format de fichier et les options souhaités, vous pouvez transférer l'image sur votre compte WordPress. Si vous avez plusieurs sites WordPress, vous pouvez choisir l'emplacement de téléchargement de l'image bitmap. L'image bitmap exportée est ajoutée à la bibliothèque multimédia du site sélectionné.

Lorsque vous téléchargez des images bitmap sur WordPress pour la première fois, vous devez authentifier votre compte WordPress et vous connecter. Si vous avez plusieurs comptes WordPress, vous pouvez changer de compte à tout moment.

Pour exporter et télécharger des images bitmap sur WordPress

- 1 Sélectionnez les objets que vous souhaitez exporter ou désélectionnez tous les objets pour exporter la totalité du projet.
- 2 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter pour** ► **WordPress**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Exporter pour WordPress**, choisissez le format de fichier dans la zone de liste **Format** et définissez les paramètres d'exportation souhaités.
La boîte de dialogue **Exporter pour WordPress** vous permet d'accéder aux mêmes options d'exportation que celles qui sont disponibles dans la boîte de dialogue **Exporter pour le Web**. Pour plus d'informations sur les options d'exportation, reportez-vous à la section « [Exportation d'images bitmap pour le Web](#) » à la page 343.
- 4 Cliquez sur **Télécharger**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Télécharger pour WordPress**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour

Procédez comme suit

Authentifiez votre compte WordPress et connectez-vous

Cliquez sur **Authentifier votre compte WordPress**.

Choisissez un site WordPress

Choisissez un site dans la zone **Site**.

Téléchargez l'image bitmap

Cliquez sur **Télécharger**.

Pour

Procédez comme suit

Connectez-vous à un autre compte WordPress

Cliquez sur **Se déconnecter ou changer de compte**.



L'image bitmap exportée est enregistrée dans un fichier temporaire, supprimé après le téléchargement de l'image dans WordPress.

Enregistrement et application de présélections Web

Les présélections Web permettent d'enregistrer des paramètres personnalisés à utiliser pour exporter des formats de fichier compatibles pour le Web.

Pour enregistrer une présélection à utiliser pour exporter des images compatibles pour le Web

- 1 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, sélectionnez un format de fichier dans la zone de liste **Format**.
- 2 Sélectionnez les paramètres que vous souhaitez enregistrer comme présélection.
- 3 Cliquez sur la flèche en regard de la zone de liste **Présélection**, puis cliquez sur **Enregistrer la présélection**.
- 4 Entrez le nom de la présélection dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.



Pour supprimer une présélection enregistrée, sélectionnez-la dans la zone de liste **Présélection**, cliquez sur la flèche à côté de la zone de liste **Présélection**, puis cliquez sur **Supprimer la présélection**.

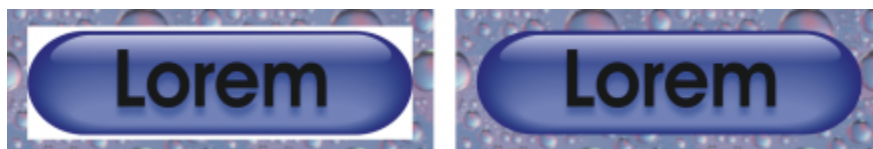
Pour appliquer une présélection à utiliser pour exporter des images compatibles pour le Web

- 1 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, cliquez sur la flèche en regard de la zone de liste **Présélection**, puis sur **Charger la présélection**.
- 2 Cliquez sur le nom du fichier.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Exportation d'objets aux couleurs et à l'arrière-plan transparents

Corel DESIGNER permet d'exporter des images bitmap 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plan transparents au format GIF 256 couleurs ou PNG 8 bits. Les pages Web présentant une couleur ou un motif d'arrière-plan font un usage intensif de ces images qui peuvent contenir des objets, pour les boutons et logos notamment.


Si vous placez un objet à l'arrière-plan opaque sur une page Web, la couleur d'arrière-plan de l'objet apparaît sous la forme d'un rectangle sur la page. Lorsque l'arrière-plan d'un objet est transparent, il se confond avec la page. La fonction d'arrière-plan transparent d'un objet permet en outre de changer la couleur ou le motif d'arrière-plan d'une page Web sans avoir à changer également l'arrière-plan des objets.



Vous pouvez créer un fichier GIF avec un arrière-plan transparent à utiliser sur une page Web.

Pour enregistrer une image bitmap à l'arrière-plan transparent

- 1 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, sélectionnez un format de 256 couleurs, par exemple un fichier GIF ou PNG8 bits, dans la zone de liste **Format**.
- 2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Rendre transparent l'arrière-plan de l'objet	Dans la zone Paramètres , cochez la case Transparence .
Rendre une couleur sélectionnée transparente	Cliquez sur l'option Pipette de la barre d'outils, puis cliquez sur l'image pour choisir une couleur. Dans la zone Paramètres , cliquez sur le bouton Rendre la couleur sélectionnée transparente 
Appliquer une couleur mate à l'arrière-plan de l'objet pour dégrader les bords des objets anticrénelés	Dans la zone Paramètres , ouvrez le sélecteur de couleur Mat , puis cliquez sur une couleur.




Pour obtenir des résultats optimaux, sélectionnez **Aucune** dans la zone de liste **Juxtaposition** de la zone **Paramètres**.

Création de texte compatible pour le Web

Lorsque vous convertissez du texte courant en texte compatible pour le Web, vous pouvez modifier le texte du document publié directement dans un éditeur HTML. Le style de police Web par défaut est automatiquement utilisé, mais il est possible de le remplacer par une autre police. Dans ce cas, la police par défaut est tout de même employée si la police adéquate n'est pas installée sur l'ordinateur des visiteurs du site Web. Les styles de texte gras, italique et souligné sont également disponibles. Vous pouvez appliquer des [surfaces uniformes](#) (mais pas de [contours](#)) à du texte compatible pour le Web.

Pour rendre un texte compatible pour le Web

Pour	Procédez comme suit
Transformer du texte courant en texte compatible pour le Web	Sélectionnez l'outil Sélecteur  , puis cliquez sur l'encadré de texte courant. Cliquez sur Texte ▶ Texte compatible Web .
Rendre un nouveau texte compatible pour le Web	Cliquez sur Outils ▶ Options . Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur Espace de travail , Texte , puis une fois sur Paragraphe . Cochez la case Rendre tous les cadres de texte courant compatibles pour le Web .



Assurez-vous que le texte compatible pour le Web ne touche ni ne chevauche d'autres **objets** Internet. Il ne doit pas non plus s'étendre au-delà des limites de la page de dessin, sans quoi, il sera converti en **image bitmap** et perdra ses propriétés Internet.

Le **texte artistique** ne peut pas être converti en texte compatible pour le Web ; il est toujours considéré comme une image bitmap. Toutefois, vous pouvez le convertir en texte courant, puis le rendre compatible pour le Web. Pour plus d'informations sur la conversion de texte, reportez-vous à la section « Recherche, modification et conversion de texte » à la page 534.

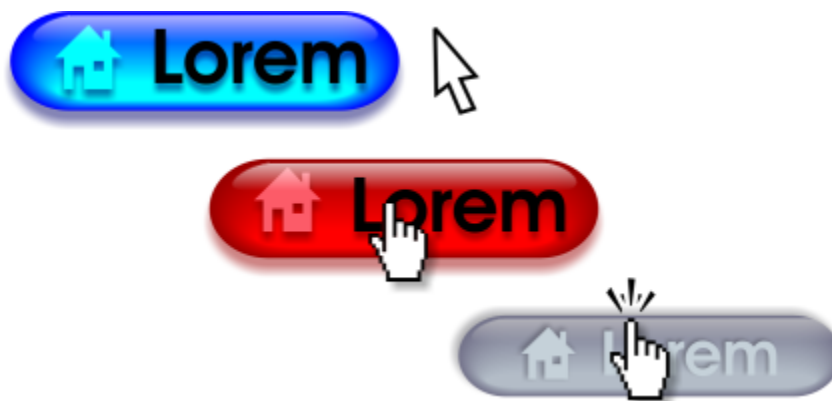
Création de boutons réactifs

Les **boutons réactifs** sont des **objets** interactifs qui changent d'apparence lorsque vous cliquez ou pointez dessus. Vous pouvez créer des boutons réactifs à l'aide d'objets.

Pour créer un bouton réactif, il suffit d'ajouter et de modifier les états suivants :

- **Normal** : état par défaut du bouton lorsque aucune activité de la souris n'y est associée.
- **Passage** : état du bouton lorsque le pointeur est positionné dessus.
- **Cliqué** : état du bouton lorsque vous cliquez dessus.

Vous pouvez appliquer différentes propriétés d'objet à chaque état du bouton réactif. Vous pouvez également afficher un aperçu des états du bouton réactif.



Boutons réactifs affichant l'état Normal (à gauche), Passage (au milieu) et Cliqué (à droite).

Pour ajouter un objet bouton réactif à un dessin pour le Web, vous devez commencer par l'enregistrer au format Macromedia® Flash® (SWF). Pour plus d'informations sur la création et la modification d'objets comme les boutons réactifs, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets » à la page 293.

Pour créer un bouton réactif d'objet


- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Bouton réactif** ► **Créer un bouton réactif**.

Pour modifier l'état du bouton réactif d'un objet

- 1 Cliquez sur **Affichage** ► **Barre d'outils** ► **Internet**.
La barre d'outils **Internet** s'affiche.
- 2 Cliquez sur l'objet de bouton réactif pour le sélectionner.
- 3 Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Modifier le bouton réactif**
- 4 Dans la zone de liste **État du bouton réactif actif**, sélectionnez un état :


- Normal
- Passage
- Cliqué

5 Modifiez les propriétés de l'objet, comme sa couleur.


6 Cliquez sur le bouton **Terminer l'édition du bouton réactif** .

Vous pouvez également


Supprimer un état du bouton réactif

Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Supprimer l'état du bouton réactif** .

Dupliquer un état de bouton réactif

Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Dupliquer l'état du bouton réactif** .

Annuler un bouton réactif

Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Extraire les objets du bouton réactif** .

Spécifier le cadre qui s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton réactif

Dans la barre d'outils **Internet**, sélectionnez une image cible dans la zone de liste **Image cible**.





Il est impossible de fermer un dessin dans lequel vous modifiez un **bouton réactif**. Vous devez d'abord terminer la modification.

Pour afficher les propriétés des boutons réactifs

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez sur la page et le plan sur lesquels se trouve le **bouton réactif**.
- 3 Cliquez sur le nom du bouton réactif et ouvrez les états **Normal**, **Passage** et **Cliqué**.



Pour afficher l'aperçu des états d'un **bouton réactif** dans la page de dessin, cliquez sur le bouton **Aperçu en direct des boutons réactifs**  dans la barre d'outils **Internet**. Pour quitter l'aperçu du bouton réactif afin de pouvoir le modifier, cliquez sur le bouton **Aperçu en direct des boutons réactifs** . Il est impossible d'annuler une opération lors de la prévisualisation d'un bouton réactif.

Ajout de signets et d'hyperliens à des documents

Corel DESIGNER permet d'ajouter des **signets** et des **hyperliens** à un document. Vous pouvez les appliquer à des objets, y compris des objets texte, des boutons réactifs et des **images bitmap**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Inclusion des hyperliens, signets et miniatures dans des fichiers PDF** » à la page 836.

Signets


Pour créer un lien interne dans un fichier, vous pouvez affecter un signet à du texte ou à un objet. Vous pouvez ensuite affecter un lien à un objet qui permet d'ouvrir le signet lorsque vous cliquez dessus.

Hyperliens


Il est enfin possible d'attribuer un **hyperlien** à un objet. L'hyperlien peut être une adresse Web, un serveur FTP, une adresse e-mail, un signet ou un fichier. Lorsque vous cliquez sur l'objet, il s'ouvre à l'emplacement indiqué dans l'application appropriée. Après avoir créé des **hyperliens**, vous pouvez les afficher et les contrôler. Vous pouvez également supprimer des liens et des signets. Lorsque vous utilisez du texte, vous pouvez affecter un **hyperlien** à la fois au texte artistique et au texte courant.

Lorsque vous exportez des fichiers vers des profils CGM Version 4, les hyperliens sont conservés. Pour plus d'informations sur l'exportation des fichiers CGM, reportez-vous à la section « **Métafichier graphique (CGM)** » à la page 855.

Pour affecter un signet

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Liens et signets**.
- 2 Dans l'espace de travail, cliquez sur l'**objet** auquel vous voulez affecter le signet.
- 3 Cliquez sur le bouton **Nouveau signet** .
- 4 Saisissez le nom du **signet** dans le champ correspondant.



Pour affecter un hyperlien à un objet

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Liens et signets**.
- 2 Dans l'espace de travail, cliquez sur l'**objet** auquel vous souhaitez appliquer un hyperlien.
- 3 Cliquez sur le bouton **Nouveau lien** .
- 4 Dans la zone de liste **Type de lien**, sélectionnez l'un des types de lien suivants :

Types de lien

http:// ou https://	Saisissez l'adresse Web ou l' URL de la page Web à ouvrir lorsque vous cliquez sur le lien .
ftp://	Saisissez l'adresse Web ou l' URL du serveur FTP à ouvrir lorsque vous cliquez sur le lien .
mailto:	Entrez une adresse électronique.
file://	Cliquez sur le bouton Parcourir et recherchez le fichier à ouvrir lorsque vous cliquez sur le lien .
signet	Choisissez un signet que vous avez déjà créé dans la liste.


Pour affecter un hyperlien à du texte

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Liens et signets**.
- 2 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez les caractères de texte auxquels vous souhaitez affecter un hyperlien.
- 3 Cliquez sur le bouton **Nouveau lien** .
- 4 Dans la zone de liste **Type de lien**, sélectionnez l'un des types de lien suivants :




Pour affecter un hyperlien depuis la barre d'outils **Internet**, vous pouvez également cliquer sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Internet** pour afficher la barre d'outils.

Pour vérifier un lien

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Liens et signets**.
- 2 Sélectionnez le lien à ouvrir.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ouvrir le lien** .

Pour supprimer un signet ou un lien

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Liens et signets**.
- 2 Sélectionnez le lien ou le signet à supprimer.
- 3 Cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Ajout de zones actives et de texte de remplacement aux objets

Vous pouvez définir une zone active pour un objet. Corel DESIGNER applique un motif de hachures croisées aux objets qui comportent un lien. De plus, vous pouvez ajouter du texte de remplacement aux objets pour les navigateurs texte uniquement ou les lecteurs d'écran.

Pour définir une zone active

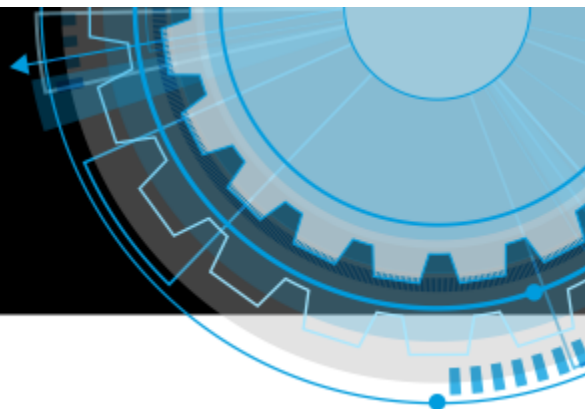
- 1 Cliquez sur **Affichage** ► **Barre d'outils** ► **Internet**.
- 2 Dans l'espace de travail, cliquez sur l'**objet** auquel vous souhaitez ajouter une zone active.
- 3 Dans la barre de propriétés, sélectionnez **Lien** dans la zone de liste **Comportement**, puis saisissez une adresse Web dans la zone **URL**.



Vous pouvez aussi ajouter une zone réactive à une légende ou à une partie de légende. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour ajouter une zone active dans une légende](#) » à la page 168.

Pour ajouter du texte de remplacement à un objet

- 1 Cliquez sur **Affichage** ► **Barre d'outils** ► **Internet**.
- 2 Dans l'espace de travail, cliquez sur l'**objet** lié auquel vous souhaitez ajouter du texte de remplacement.
- 3 Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Commentaires Alt**, puis entrez votre texte alternatif dans le champ **Commentaires Alt**.



Utilisation de plans

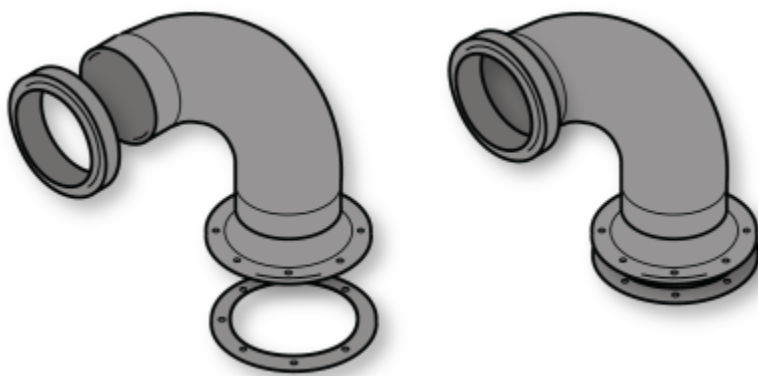
Les **plans** vous permettent d'organiser et d'arranger des **objets** dans des illustrations complexes.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création de plans » (page 357)
- « Modification des propriétés d'un plan » (page 361)
- « Déplacement et copie de plans et d'objets » (page 364)

Création de plans

Tous les dessins Corel DESIGNER sont constitués d'**objets** empilés. L'ordre vertical de ces objets (en d'autres termes, l'ordre d'empilage) influence l'aspect du dessin. Une manière efficace d'organiser ces objets consiste à utiliser des couches invisibles appelées **plans**.

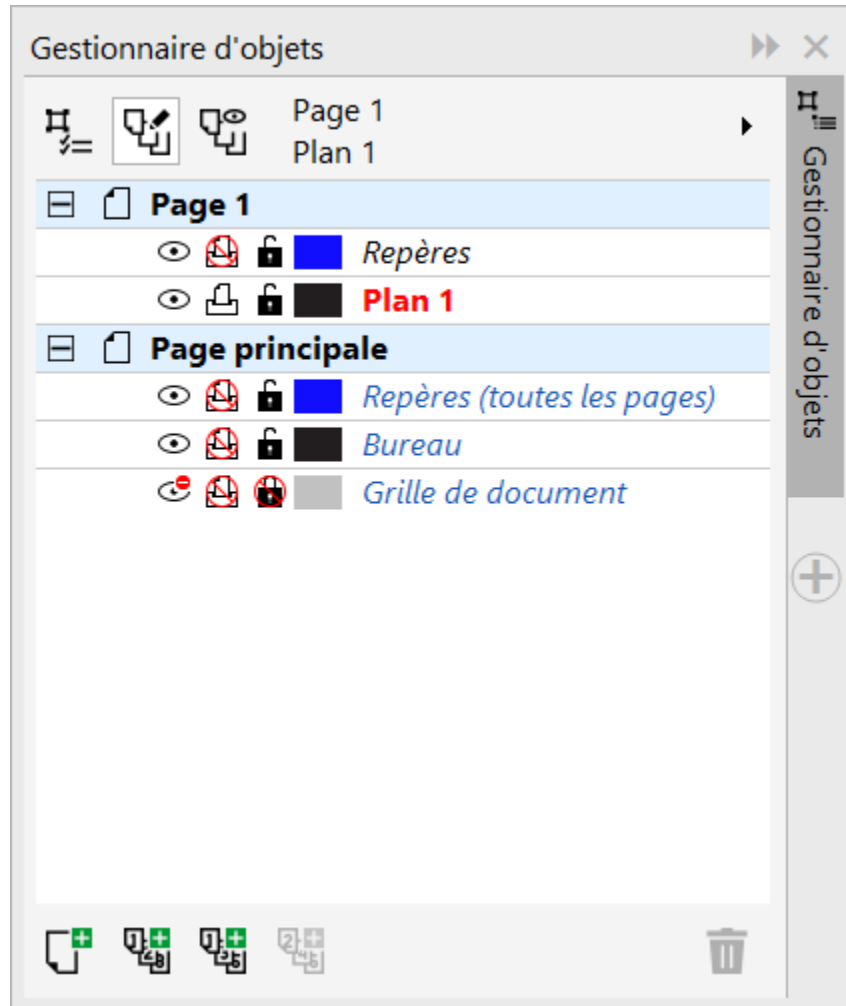


Les dessins peuvent être assemblés en plaçant les objets sur différents niveaux ou plans.

L'utilisation de plusieurs plans permet une organisation plus souple des objets de dessins complexes et facilite leur modification. Il est possible de diviser un dessin en plusieurs plans, chacun d'entre eux comprenant une partie du contenu du dessin. Par exemple, vous pouvez utiliser des plans pour tracer le plan de l'architecture d'un bâtiment. Elle permet d'organiser les divers composants du bâtiment (par exemple, la plomberie, l'installation électrique, la structure) en les plaçant sur des plans différents.

Plans locaux et plans principaux

L'ensemble du contenu est placé sur un plan. Le contenu qui s'applique à une page spécifique est placé sur un plan local. Le contenu qui s'applique à toutes les pages d'un document peut être placé sur un plan global nommé plan principal. Les plans principaux sont conservés sur une page virtuelle que l'on appelle la Page principale.



Le menu fixe Gestionnaire d'objets affiche la structure des plans par défaut. Le nom de la page active et celui du plan actif s'affichent en haut.

Vous pouvez créer des plans principaux pour toutes les pages, pour les pages paires ou pour les pages impaires. Par exemple, si vous placez du contenu sur un plan principal impair, ce contenu s'affichera sur toutes les pages impaires, mais pas sur les pages paires.

Chaque nouveau fichier est créé avec une page par défaut (Page 1) et une Page Principale. La page par défaut contient les plans suivants :

- **Repères** : stocke les repères spécifiques à la page (local). Tous les objets placés sur le plan Repères s'affichent uniquement en tant que contours et ces contours agissent comme des repères.
- **Plan 1** : représente le plan local par défaut. Lorsque vous dessinez des objets sur la page, ils sont ajoutés à ce plan à moins que vous ne choisissiez un autre plan.

La Page Principale est une page virtuelle qui contient les informations qui s'appliquent à toutes les pages d'un document. Vous pouvez ajouter un ou plusieurs plans à une page principale pour contenir des éléments tels que des en-têtes, pieds de page ou un fond statique. Par défaut, une page principale comporte les plans suivants :

- **Repères (toutes les pages)** : contient les repères que l'on utilise pour toutes les pages du document. Tous les objets placés sur le plan Repères s'affichent uniquement en tant que contours et ces contours agissent comme des repères.

- **Bureau** : contient des objets qui se trouvent à l'extérieur de la page de dessin. Ce plan vous permet de conserver des objets que vous pourriez souhaiter inclure ultérieurement au dessin.
- **Grille de document** : contient la grille de document utilisée pour toutes les pages du document. Cette grille de document représente toujours le plan du dessous.

Les plans par défaut sur une page principale ne peuvent pas être supprimés ou copiés.





Pour ajouter un contenu à un plan, vous devez d'abord sélectionner le plan afin de l'activer.

Affichage des plans, des pages et des objets

Vous avez le choix entre différentes vues qui vous permettent d'afficher des pages, des plans ou tous les objets de votre document. La vue que vous choisissez dépend de la complexité de votre document et de la tâche que vous êtes en train d'accomplir. Par exemple, dans un long document de plusieurs pages, vous pouvez choisir une vue centrée sur la page et ainsi naviguer plus facilement dans le document et visualiser seulement une page à la fois. La vue **Page et plans en cours uniquement** vous permet de visualiser et de réorganiser tous les plans qui concernent la page courante, y compris les plans principaux.

Pour créer un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ► Gestionnaire d'objets**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Créer un plan local	Dans l'angle supérieur droit du menu fixe Gestionnaire d'objets , cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur le bouton Nouveau plan .
Créer un plan principal pour toutes les pages	Dans l'angle supérieur droit du menu fixe Gestionnaire d'objets , cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur le bouton Nouveau plan principal (toutes les pages) .
Créer un plan principal pour les pages impaires	Dans le coin supérieur droit du menu fixe Gestionnaire d'objets , cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur le bouton Nouveau plan principal (pages impaires) . Cette commande est disponible uniquement lorsque la page active est une page impaire.
Créer un plan principal pour les pages paires	Dans le coin supérieur droit du menu fixe Gestionnaire d'objets , cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur le bouton Nouveau plan principal (pages paires) . Cette commande est disponible uniquement lorsque la page active est une page paire.







Pour utiliser un plan du dessin, vous devez d'abord l'activer en cliquant sur le nom du plan dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Le nom du plan apparaît en rouge et en gras pour indiquer qu'il s'agit du plan actif. Lorsque vous commencez un dessin, le plan par défaut (Plan1) est le plan actif.

Les plans principaux sont toujours ajoutés à la page principale. Le contenu ajouté à ces plans est visible sur toutes les pages du document, toutes les pages impaires ou toutes les pages paires, en fonction du type de plan principal que vous avez choisi.

Les plans principaux impairs et pairs ne peuvent être créés dans la vue Pages doubles. Si vous avez créé des pages principales impaires et paires avant de basculer vers la vue Pages doubles, les plans principaux impairs et pairs seront convertis en plans principaux pour toutes les pages. Pour plus d'informations sur les pages doubles, reportez-vous à la section « [Pour afficher des pages doubles](#) » à la page 89.



Pour ajouter un plan, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Nouveau plan**  du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Vous pouvez également créer de nouveaux plans principaux en ouvrant le menu contextuel en bas du menu fixe **Gestionnaire d'objets** et en cliquant sur le bouton correspondant : **Nouveau plan principal (toutes les pages)**  **Nouveau plan principal (pages impaires)**  ou **Nouveau plan principal (pages paires)** .

Pour utiliser n'importe quel plan comme plan principal, cliquez avec le bouton droit sur le nom du plan, puis cliquez sur **Principal (toutes les pages)**, **Principal (pages impaires)** ou **Principal (pages paires)**.

Pour activer un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur le nom du plan.

Le nom du plan apparaît en rouge et en gras pour indiquer qu'il s'agit du plan actif.







Par défaut, le plan actif est le Plan 1.

Le nom du plan actif, ainsi que le type de l'objet actuellement sélectionné, apparaissent dans la barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre d'application. Le nom de la page active et celui du plan actif s'affichent également en haut du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Pour afficher des pages, des plans et des objets dans le menu fixe Gestionnaire d'objets

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.


Pour	Procédez comme suit
Afficher des pages	Cliquez sur le bouton du menu contextuel  , puis sur Afficher les pages .
Afficher tous les plans de la page en cours	Cliquez sur le nom d'une page, cliquez sur le bouton Vue du Gestionnaire de plans  , puis sur Page et plans en cours uniquement .

<p>Pour</p> <p>Afficher tous les plans et objets sur toutes les pages</p> <p>Afficher les objets sélectionnés dans le menu fixe Gestionnaire d'objets</p>	<p>Procédez comme suit</p> <p>Cliquez sur le bouton Vue du Gestionnaire de plans , puis sur Tous les plans, objets et pages.</p> <p>Cliquez sur le bouton du menu contextuel , puis sur Agrandir pour afficher sélection.</p>
---	---



Le nom du plan actif, ainsi que le type de l'objet actuellement sélectionné, apparaissent dans la barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre d'application. Le nom de la page active et celui du plan actif s'affichent également en haut du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Pour supprimer un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez sur le nom d'un plan.
- 3 Cliquez sur le bouton de menu contextuel , puis sur **Supprimer plan**.



Lorsque vous supprimez un plan, vous supprimez également tous les objets qu'il contient. Si vous souhaitez conserver l'un de ces objets, placez-le sur un autre plan avant de supprimer le plan courant.

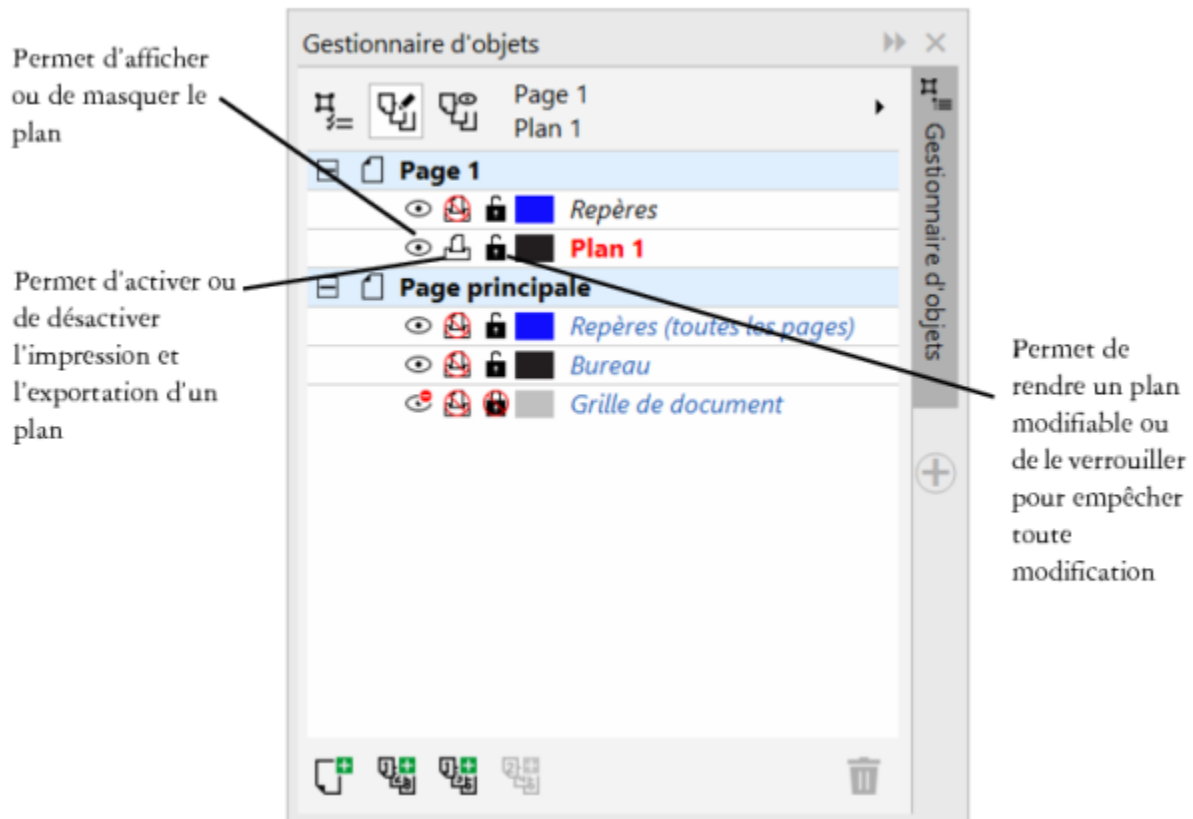
Vous pouvez supprimer tout plan déverrouillé à l'exception des plans par défaut suivants : **Grille de document**, **Bureau**, **Repères** et **Repères (toutes les pages)**. Pour plus d'informations sur le verrouillage et le déverrouillage des plans, reportez-vous à la section « [Pour définir les propriétés de modification d'un plan](#) » à la page 363.



Pour supprimer un plan, vous pouvez également cliquer sur son nom avec le bouton droit dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** et sélectionner **Supprimer**.

Modification des propriétés d'un plan

Pour chaque nouveau plan créé, les propriétés d'affichage, de modification, d'impression et d'exportation sont activées par défaut. Vous pouvez modifier ces propriétés à tout moment. Vous pouvez également transformer un plan local en plan principal, ou un plan principal en plan local. Pour plus d'informations sur les plans principaux, reportez-vous à la section « [Création de plans](#) » à la page 357.



Les icônes situées à gauche du nom d'un plan permettent de modifier les propriétés de ce plan.

Affichage et masquage des plans

Il est possible d'afficher ou de masquer les plans dans un dessin. Masquer un plan permet d'identifier et de modifier les objets des autres plans. Cela permet également de réduire le temps d'actualisation du dessin en cas de modification.

Impression et exportation de plans

Vous pouvez paramétrer les propriétés d'impression et d'exportation d'un plan afin de déterminer sa visibilité sur le dessin imprimé ou exporté. Notez que les plans masqués sont visibles sur la sortie finale lorsque les propriétés d'impression et d'exportation sont activées. Il est impossible d'imprimer ou d'exporter le plan **Grille de document**.

Définition des propriétés de modification d'un plan

Vous pouvez autoriser la modification des objets sur tous les plans ou limiter la modification des objets au plan actif. Vous pouvez également verrouiller un plan pour empêcher toute modification accidentelle des objets qu'il contient. Lorsqu'un plan est verrouillé, il est impossible de le sélectionner ou de modifier les objets qui y figurent.

Renommage des plans

Il est possible de renommer des plans afin de préciser leur contenu, leur position dans l'ordre d'empilage et leur relation par rapport aux autres plans.


Utilisation de la couleur du plan afin de visualiser les objets

Il est possible de modifier la couleur du plan afin que les objets du plan soient affichés avec la couleur du plan lorsque le Mode d'affichage Fil de fer est activé. Par exemple, si vous placez divers composants d'un plan de l'architecture d'un bâtiment (la plomberie, l'installation électrique, la structure) sur des plans différents, vous pouvez utiliser la couleur du plan afin d'identifier rapidement à quel composant les objets appartiennent.

Pour modifier les propriétés d'un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur le plan, puis choisissez **Propriétés**.
- 3 Indiquez les paramètres souhaités.

Pour afficher ou masquer un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer**  en regard du nom du plan.

Le plan est masqué lorsque l'icône **Afficher ou masquer** est grisée.




Les objets d'un plan masqué apparaissent sur le dessin imprimé ou exporté à moins que les propriétés d'impression et d'exportation ne soient désactivées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour activer ou désactiver l'impression et l'exportation d'un plan](#) » à la page 363.



Pour afficher ou masquer un plan, vous pouvez également cliquer sur son entrée avec le bouton droit dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, puis sélectionner **Visible**.

Pour activer ou désactiver l'impression et l'exportation d'un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez sur l'icône **Activer ou désactiver l'impression et l'exportation**  en regard du nom du plan.



Lorsque l'impression et l'exportation d'un plan sont désactivées, son contenu n'apparaît ni dans le dessin imprimé ou exporté, ni dans les aperçus en plein écran. Pour plus d'informations sur les aperçus en plein écran, reportez-vous à la section « [Aperçu des dessins](#) » à la page 85.



Pour activer ou désactiver l'impression et l'exportation d'un plan, vous pouvez également cliquer sur son entrée avec le bouton droit dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, puis sélectionner **Imprimable**.


Pour définir les propriétés de modification d'un plan



- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur le nom du plan que vous souhaitez modifier.
Le nom du plan apparaît en rouge et en gras pour indiquer que le plan est actif.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Verrouiller ou déverrouiller un plan

Procédez comme suit

Cliquez sur l'icône **Verrouiller ou déverrouiller**  en regard du nom du plan.


Pour	Procédez comme suit
Autoriser la modification sur tous les plans	Cliquez sur le bouton de menu contextuel  , puis sur Modifier sur plusieurs plans .
Autoriser la modification sur le plan actif uniquement	Cliquez sur le bouton de menu contextuel  , puis désactivez le bouton Modifier sur plusieurs plans .



Si vous désactivez la modification sur plusieurs plans, seuls le plan actif et le plan **Bureau** sont disponibles. Il est impossible de sélectionner ou de modifier les **objets** des plans inactifs. Par exemple, si vous utilisez l'outil **Sélecteur** pour sélectionner plusieurs objets figurant sur la page de dessin à l'aide d'une zone de sélection, seuls les objets du plan actif sont sélectionnés.

Il est impossible de verrouiller ou de déverrouiller le plan **Grille de document**.



Pour autoriser la modification sur tous les plans, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Modifier sur plusieurs plans**  du menu fixe **Gestionnaire d'objets**. La modification sur plusieurs plans est activée lorsque le bouton est enfoncé. Cliquez de nouveau sur le bouton pour limiter la modification au plan actif.

Pour verrouiller ou déverrouiller un plan, vous pouvez également cliquer sur son entrée avec le bouton droit dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, puis sélectionner **Modifiable**.

Pour renommer un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur le nom du plan, puis choisissez **Renommer**.



Pour renommer un plan, vous pouvez également cliquer deux fois sur son nom, puis en saisir un nouveau.

Pour changer la couleur d'un plan

- Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez deux fois sur le témoin de couleur qui apparaît à gauche du nom du plan et sélectionnez une couleur.

Les objets du plan s'affichent dans la couleur du plan lorsque vous passez en Mode d'affichage Fil de fer (**Affichage** ► **Fil de fer**).



Pour afficher uniquement les objets d'un plan particulier en Mode d'affichage Fil de fer, vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur son nom, sélectionner **Propriétés** dans le menu contextuel et cocher la case **Remplacer la vue en couleur** dans la boîte de dialogue des propriétés du plan.

Déplacement et copie de plans et d'objets


Il est possible de déplacer ou copier des plans sur une même page ou entre plusieurs pages. Vous pouvez déplacer ou copier des **objets** sélectionnés vers de nouveaux plans, y compris les plans de la page principale.

Le déplacement et la copie de plans ont une incidence sur l'ordre d'empilage. Lorsque vous déplacez ou copiez un objet vers un plan inférieur au plan courant, cet objet devient l'objet supérieur de son nouveau plan. De la même façon, un objet déplacé ou copié vers un plan supérieur au plan courant devient l'objet inférieur de son nouveau plan.

Pour déplacer un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans la liste des plans, faites glisser le nom d'un plan vers une autre position.




Pour modifier l'ordre des plans principaux conformément aux plans locaux, affichez la liste de tous les plans de la page en cours et faites glisser un nom de plan vers un nouvel emplacement dans la liste de plans. Pour afficher tous les plans d'une page, cliquez sur le nom d'une page, puis sur le bouton **Vue du Gestionnaire de plans**  en haut du menu fixe **Gestionnaire d'objets** et sélectionnez **Page et plans en cours uniquement**.

Pour copier un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans la liste des plans, cliquez avec le bouton droit sur le plan à copier, puis choisissez **Copier**.
- 3 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le plan au-dessus duquel vous souhaitez placer le plan copié, puis cliquez sur **Coller**.
Le plan et les objets qu'il contient sont collés sur le plan sélectionné.

Pour déplacer ou copier un objet vers un autre plan

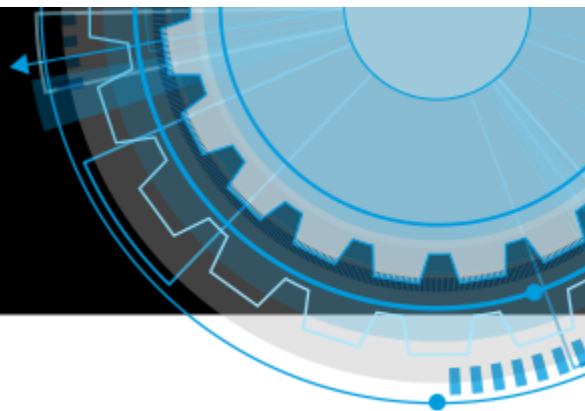
- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez sur un **objet** dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.
- 3 Cliquez sur le bouton de menu contextuel , puis sur l'une des options suivantes :
 - Déplacer vers le plan
 - Copier dans le plan
- 4 Cliquez sur le plan cible.



Lorsque vous déplacez des objets depuis ou vers un plan, le plan doit être déverrouillé.



Pour déplacer ou copier un objet vers un autre plan, vous pouvez le faire glisser vers ce plan dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.



Liaison et incorporation d'objets

La liaison et l'incorporation d'objets (Object linking and embedding, OLE) est une méthode d'échange d'informations entre les applications. L'utilisation d'OLE permet d'extraire des **objets** sélectionnés ou un fichier entier dans une application, appelée application source, et de les placer dans une autre application, appelée application de destination. Les objets placés dans une application à l'aide d'OLE sont appelés objets OLE. Vous pouvez librement déplacer des objets et des fichiers entre des applications, tant qu'elles prennent en charge la méthode OLE.

Corel DESIGNER permet de créer et de modifier les objets OLE ainsi que d'insérer des objets et des fichiers créés dans d'autres applications.

La liaison produit des fichiers plus volumineux, mais est utile lorsque vous souhaitez utiliser un objet ou un fichier dans plusieurs fichiers. Pour modifier chaque instance de l'objet ou du fichier, il vous suffit de modifier l'objet dans l'application source. La liaison est également utile lorsque l'application de destination ne prend pas en charge directement les fichiers créés dans l'application source. L'incorporation est utile lorsque vous souhaitez inclure tous les objets dans un seul fichier.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Insertion d'objets liés ou incorporés » (page 367)
- « Modification des objets liés ou incorporés » (page 368)

Insertion d'objets liés ou incorporés

Vous pouvez insérer un objet lié ou incorporé. Un objet lié reste rattaché à son fichier source contrairement à un objet incorporé qui n'est pas lié au fichier source mais intégré au nouveau fichier. Vous pouvez insérer un objet incorporé ou créer un objet incorporé. Vous pouvez également insérer un objet lié ou incorporé en le copiant dans l'application source et en le collant dans l'application de destination.

Pour insérer un objet lié

- 1 Sélectionnez un **objet** dans l'application source.
- 2 Cliquez sur **Édition** ► **Copier**.
- 3 Dans Corel DESIGNER, cliquez sur **Modifier** ► **Collage spécial**.
- 4 Activez l'option **Coller avec liaison**.



Le fichier à partir duquel vous copiez l'objet dans l'application source doit être enregistré pour que vous puissiez insérer l'objet dans Corel DESIGNER.

Pour insérer un objet incorporé

- 1 Cliquez sur **Objet** ► **Insertion d'un nouvel objet**.
- 2 Activez l'option **Créer depuis un fichier**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Parcourir**.
- 4 Cliquez sur un nom de fichier.



Vous pouvez également créer un objet incorporé. Pour cela, activez l'option **Créer** dans la boîte de dialogue **Insertion d'un nouvel objet**, puis sélectionnez l'application dans laquelle vous souhaitez créer l'objet à partir de la liste **Type d'objet**.

Vous pouvez également insérer un objet incorporé en le sélectionnant dans l'application source avant de le faire glisser dans la fenêtre d'application de Corel DESIGNER.

Modification des objets liés ou incorporés

Vous pouvez modifier un objet lié ou incorporé. Un objet lié peut être modifié depuis son fichier source. Toute modification apportée au fichier source est automatiquement appliquée à l'objet lié. Il est également possible de modifier un objet lié. Par exemple, vous pouvez mettre à jour un objet lié, remplacer le fichier source d'un objet lié par un autre ou supprimer le lien entre un objet lié et son fichier source.

Pour modifier un objet lié ou incorporé

- 1 Cliquez deux fois sur l'objet lié ou incorporé afin d'ouvrir l'application source.
- 2 Modifiez l'objet dans l'application source.
- 3 Enregistrez les modifications dans l'application source.
- 4 Fermez l'application source.
- 5 Revenez dans la fenêtre de l'application active afin de vérifier les modifications.




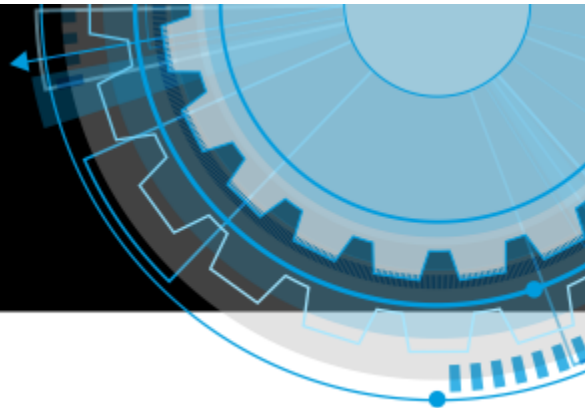
Dans la majorité des cas, vous pouvez uniquement modifier les objets OLE dans l'application source. Si vous tentez d'en modifier un dans Corel DESIGNER, des restrictions s'appliquent. Selon la source de l'objet OLE, les opérations suivantes risquent de ne pas être possibles : pivoter, incliner, cloner, découper, souder, créer une intersection, combiner ou utiliser comme symboles. Il se peut que vous ne puissiez également pas appliquer les effets figurant dans le menu **Effets** aux objets OLE à l'exception des objets PowerClip. Vous pouvez uniquement dimensionner, déplacer et copier les objets OLE, et les placer dans des contenants de type Vitrail.



Il est également possible de modifier des objets liés ou incorporés en démarrant l'application source, puis en ouvrant directement le fichier.

Pour modifier un objet lié

- 1 Sélectionnez un objet lié à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Liens**.
- 3 Cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Mettre à jour** : met à jour l'objet lié afin de refléter les modifications apportées au fichier source.
 - **Ouvrir la source** : permet d'ouvrir l'objet dans l'application source.
 - **Changer la source** : permet de diriger le lien vers un autre fichier.
 - **Rompre le lien** : permet de déconnecter le lien de manière à incorporer l'objet dans le fichier.



Gestion et suivi des projets

Le Gestionnaire de données d'objet est un outil de [création de zones actives](#) sophistiqué particulièrement utile lorsque vous créez ou supervisez un projet de grande envergure. Vous pouvez entrer de nombreux types de données de projet relatives à des [objets](#) individuels ou à des groupes d'objets.

Project Timer offre un moyen rapide, automatisé et non intrusif pour suivre le temps passé sur un projet.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Configuration de la base de données d'un projet » (page 371)
- « Gestion des données d'objet » (page 373)
- « Application de données CGM aux objets » (page 374)
- « Suivi de la durée du projet » (page 379)

Configuration de la base de données d'un projet

Avant d'affecter des données de projet aux [objets](#) d'un dessin, vous devez déterminer les informations à afficher. Par défaut, Corel DESIGNER crée plusieurs champs de données, dont : **Nom**, **Coût** et **Commentaires**. Ces champs peuvent être modifiés ou supprimés si besoin est.

Corel DESIGNER fournit également des champs communs ActiveCGM®, WebCGM et WebCGM S1000D. Lorsque vous importez ou exportez des fichiers CGM, les données d'objet sont conservées. Pour plus d'informations sur l'importation et l'exportation des fichiers CGM, reportez-vous à la section « [Métafichier graphique \(CGM\)](#) » à la page 855.

Les données d'objet sont également conservées lorsque vous importez ou exportez des fichiers SVG. Pour plus d'informations sur l'importation et l'exportation des fichiers SVG, reportez-vous à la section « [Graphiques vectoriels dimensionnables \(SVG\)](#) » à la page 882.


Vous avez la possibilité de créer et d'affecter autant de champs de données que vous souhaitez, dans la mesure où ces champs utilisent des variables au format autorisé. Pour plus d'informations sur l'affectation de champs de données, reportez-vous à la section « [Gestion des données d'objet](#) » à la page 373. De plus, vous pouvez créer une structure hiérarchique en ajoutant un champ enfant à un champ existant. Cependant, le champ choisi doit prendre en charge la création d'un champ enfant.

À tout moment, vous pouvez modifier la définition d'un champ de données (le nom ou le format).

Si vous avez besoin de champs personnalisés, définissez leur format à l'aide de quatre formats de champ de base : **Général**, **Date/heure**, **Linéaire/angulaire** et **Numérique**. Chacun de ces formats propose une série de paramètres courants. Si les formats prédéfinis de Corel DESIGNER ne fournissent pas les informations que vous souhaitez dans votre résumé de données, créez vos propres formats personnalisés à l'aide des variables disponibles pour le type de format que vous utilisez. Le format du champ que vous sélectionnez est utilisé pour tous les objets du dessin actif.

Lorsque vous supprimez un champ, vous supprimez également toutes les données entrées pour ce champ dans le document actif et tout champ enfant associé à ce champ.

Pour ajouter un champ de données

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de données d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Données d'objet**, cliquez sur le bouton **Ouvrir l'éditeur de champs** .
- 3 Dans la boîte de dialogue **Éditeur de champs de données d'objet**, cliquez sur **Nouveau champ**.
- 4 Cliquez deux fois sur la cellule **Nom d'élément** dans le nouveau champ. Choisissez un type d'élément dans la zone de liste et appuyez sur **Entrée**.
- 5 Cliquez deux fois sur la cellule **Nom** dans le nouveau champ. Entrez un nom pour le champ, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
Si vous souhaitez modifier la valeur du champ, cliquez deux fois sur la cellule **Valeur par défaut**, entrez une nouvelle valeur, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
Si vous souhaitez modifier la contrainte du champ, cliquez deux fois sur la cellule **Contrainte**, entrez une contrainte, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
- 6 Cliquez deux fois sur la cellule **Type** dans le nouveau champ, puis choisissez l'un des types de format suivants dans la zone de liste :
 - Chaîne
 - Nombre
 - Événement
 - Action
- 7 Cliquez deux fois sur la cellule **Cible** dans le nouveau champ, puis choisissez l'une des cibles suivantes dans la zone de liste :
 - Généralités
 - ActiveCGM
 - WebCGM
- 8 Dans la zone **Ajouter un champ**, cochez l'une des cases suivantes ou les deux :
 - **Paramètres par défaut de l'application** : stocke le nouveau champ dans l'application.
 - **Paramètres par défaut du document** : stocke le nouveau champ dans le document en cours.



Vous pouvez également suivre cette procédure pour modifier les paramètres d'un champ de données existant.

Vous pouvez également

Ajouter un champ de données enfant à un champ existant

Sélectionnez le champ de données auquel vous souhaitez ajouter un enfant, puis cliquez sur **Nouveau champ enfant**.

Le champ choisi comme champ parent doit prendre en charge la création d'un champ enfant.

Changer le format d'un champ de données

Sélectionnez le champ de données, puis cliquez sur **Modifier** dans la zone **Format**.

Dans la boîte de dialogue **Définition du format**, activez l'option située en regard du type de format à utiliser, puis choisissez un format dans la liste **Type de format**.

Créer un format personnalisé pour un champ de données

Sélectionnez le champ de données, puis cliquez sur **Modifier** dans la zone **Format**.

Vous pouvez également

Dans la boîte de dialogue **Définition du format**, activez l'option située en regard du type de format à créer.

Entrez le format dans la zone **Créer**, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Supprimer un champ de données

Choisissez le nom du champ de données dans la liste. Pour sélectionner plusieurs champs, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur les noms dans la liste. Cliquez sur **Supprimer les champs**.

Gestion des données d'objet

Une fois que vous avez créé tous vos champs de données pour un dessin, vous pouvez créer une base de données à partir d'un [gabarit](#). La base de données stocke toutes les données que vous appliquez aux [objets](#) de votre dessin. Vous pouvez faire votre choix parmi trois gabarits. Chaque gabarit enregistre les données dans un fichier XML balisé externe: vous pouvez donc stocker les données de différents flux de travaux simultanément.

Le Gestionnaire de données d'objet fournit toutes les commandes et fonctionnalités dont vous avez besoin pour ajouter, modifier et supprimer les données d'objet, même les comportements appliqués à l'aide de la barre d'outils **Internet**.

Vous pouvez utiliser les entrées de données d'un objet pour mettre à jour celles d'un autre objet. Cette fonction ne remplace pas les entrées de données d'un objet, mais elle annexe des champs et des données aux emplacements appropriés.

Corel DESIGNER fournit également des champs communs ActiveCGM, WebCGM et WebCGM S1000D. Lorsque vous importez ou exportez des fichiers CGM, les données d'objet sont conservées. Pour plus d'informations sur l'importation et l'exportation des fichiers CGM, reportez-vous à la section « [Métafichier graphique \(CGM\)](#) » à la [page 855](#).

Les données d'objet sont également conservées lorsque vous importez ou exportez des fichiers SVG. Pour plus d'informations sur l'importation et l'exportation des fichiers SVG, reportez-vous à la section « [Graphiques vectoriels dimensionnables \(SVG\)](#) » à la [page 882](#).


Pour sélectionner un gabarit de base de données

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de données d'objet**.
- 2 Dans la zone de liste, choisissez l'un des [gabarits](#) suivants :
 - Généralités
 - ActiveCGM
 - S1000D 4.0
 - WebCGM



Vous pouvez également afficher toutes les entrées de base de données existantes en choisissant **Tout** dans la zone de liste.

Pour ajouter ou éditer des données pour un objet

- 1 Sélectionnez l'[objet](#) à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de données d'objet**.
- 3 Sélectionnez un champ de données.

Une coche indique si ce champ est appliqué à l'objet sélectionné.
Une icône indique le type de champ :

- Texte 
- Nombre 
- Action 
- Événement 


- Entrez le texte dans la colonne **Valeur** du champ, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
- Cliquez deux fois sur la colonne **Contrainte** du champ et définissez une valeur de contrainte dans la boîte de dialogue **Éditeur de champs de données d'objet**.
- Répétez les étapes 3 à 5 pour ajouter des données à d'autres champs.

Vous pouvez également


Afficher ou masquer les comportements

Cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer les comportements** 


Afficher ou masquer les données

Cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer les données** 


Afficher les champs actifs uniquement

Cliquez sur le bouton **Afficher uniquement les champs actifs** 

Copier les données d'un autre objet dans l'objet sélectionné

Cliquez sur le bouton **Copier les données** , puis cliquez sur l'objet depuis lequel vous souhaitez copier les données.

Supprimer tous les champs

Cliquez sur le bouton **Supprimer tous les champs** 

Application de données CGM aux objets

Cette section fournit un exemple des données CGM que vous pouvez appliquer aux **objets**. Elle est divisée en trois parties :

- « Exemples de commandes WebCGM » (page 375)
- « Exemples de commandes ActiveCGM » (page 377)
- « Exemples de commandes WebCGM S1000D » (page 378)



Lorsque vous choisissez un événement comme le type, seules une ou plusieurs commandes Active CGM peuvent fonctionner comme étant la valeur.

Lorsque vous choisissez une action comme le type, l'un des éléments suivants peut fonctionner comme étant la valeur:

- une ou plusieurs commandes ActiveCGM
- nom de sous-routine BasicScript®
- commande du système d'exploitation
- application externe

Exemples de commandes WebCGM

buttonpress

- **Type** :événement
- **Description** :Se déclenche lorsque vous cliquez sur l'un des membres du groupe.
- **Valeur** :**WebCGM_buttonpress** ou l'une des actions WebCGM
- **Contrainte** :aucune

contenu

- **Type** :texte
- **Description** :Vous permet de déclarer la première priorité lorsque vous recherchez le contenu de texte d'un APS « para ».
- **Valeur** :aucune
- **Contrainte** :aucune

cursorenter

- **Type** :événement
- **Description** :Se déclenche lorsque le pointeur se déplace de deux pixels au maximum dans l'un des membres du groupe.
- **Valeur** :**WebCGM_cursorenter** ou l'une des actions WebCGM
- **Contrainte** :aucune

cursorexit

- **Type** :événement
- **Description** :Se déclenche lorsque le pointeur sort de tous les membres du groupe.
- **Valeur** :**WebCGM_cursorexit** ou l'une des actions WebCGM.
- **Contrainte** :aucune

hover

- **Type** :événement
- **Description** :Se déclenche lorsque le pointeur se déplace sur un membre du groupe.
- **Valeur** :l'une des actions WebCGM
- **Contrainte** :aucune

linkuri

- **Type** :action
- **Description** :Charge un fichier dans la fenêtre cible selon les indications de l'URI.
- **Valeur** :une ou trois chaînes entrées par l'utilisateur.
 - S'il s'agit d'une chaîne, elle représente l'URI.
Exemple :`"http://www.corel.com"`
 - S'il s'agit de trois chaînes, la première chaîne est l'URI, la deuxième est la chaîne vide et la troisième est l'image cible.
Exemple :`"http://www.corel.com" "" "_blank"`
Les images cibles sont les suivantes :
 - **_blank** : la visionneuse charge le contenu dans une nouvelle fenêtre
 - **_self** : la visionneuse charge le contenu dans la même fenêtre
 - **_parent** : la visionneuse charge le contenu dans l'ensemble d'images parent immédiat de la fenêtre active
 - **_top** : la visionneuse charge le contenu dans la fenêtre d'origine complète
- **Contrainte** :aucune

name

- **Type** :texte
- **Description** :Nomme le groupe.
- **Valeur** :saisie par l'utilisateur

Exemple : "Corel Designer Group"

- **Contrainte** : aucune

region

- **Type** : texte
- **Description** : Fournit une région spatiale facultative, associée à un objet graphique, qui permet à l'utilisateur de sélectionner les opérations de l'objet. Vous pouvez définir des régions simples de type rectangle, ellipse, polygone et polycourbe de Bézier continue.
 - Pour un rectangle, deux points d'angle du port de vue sont fournis, comme dans (x1,y1) (x2,y2).
Exemple : -820084 215104 342822 867138
 - Pour une ellipse, trois points sont fournis. Le premier point indique le centre de l'ellipse et les deux points restants indiquent les points CDP, comme dans (x1,y1) (x2,y2) (x3,y3).
Exemple : -275602 514233 -786474 514233 -275602 282324
 - Pour un polygone, les points sont fournis, n étant le nombre de sommets du polygone utilisant la formule n*(x,y).
 - Pour une polycourbe de Bézier, les points sont fournis, n étant le nombre de segments cubiques contigus utilisant la formule 3n + 1(x,y).
Exemple (polycourbe de Bézier avec trois sommets) 235270 712532 -235270 712532 342822 87386 342822 87386 -235270 87386 -235270 87386 -235270 87386 -235270 87386 -235270 712532 -235270 712532
- **Valeur** : aucune
- **Contrainte** : aucune

screentip

- **Type** : texte
- **Description** : Affiche la valeur sous la forme d'une info-bulle lorsque le pointeur est placé sur le groupe.
- **Valeur** : saisie par l'utilisateur en tant que chaîne unique associée à un objet graphique ou un groupe
Exemple : "Voici une info-bulle"
- **Contrainte** : aucune

viewcontext

- **Type** : nombre
- **Description** : Vous permet d'indiquer la vue initiale d'un objet lorsque vous placez le pointeur sur l'objet graphique qui contient cet attribut.

La valeur de viewcontext indique les deux points d'angle du rectangle de port de vue sous la forme (x1,y1) (x2,y2), x1, y1 étant le point supérieur droit et x2, y2 étant le point inférieur gauche du rectangle de port de vue.

Exemple : -925688030 586990613 -799207691 509452731

- **Valeur** : saisie de l'utilisateur
- **Contrainte** : aucune

WebCGM_buttonlpress

- **Type** : action
- **Description** : Efface toutes les zones de message usertip de la fenêtre cible.
Exemple : 'eraseusertip;execute -extension "linkuri"'
- **Valeur** : eraseusertip;execute -ext
- **Contrainte** : aucune

WebCGM_cursorenter

- **Type** : action
- **Description** : Affiche la valeur usertip indiquée.
Exemple : 'displayusertip -tip "<Voici une infobulle>"'
- **Valeur** : displayusertip -tip
- **Contrainte** : aucune

WebCGM_cursorexit

- **Type** : action
- **Description** : Efface toutes les zones de message usertip de la fenêtre cible.
- **Valeur** : eraseusertip

- **Contrainte** :aucune

Exemples de commandes ActiveCGM

@ML_button1press

- **Type** :événement
- **Description** :Rend le groupe visible.
- **Valeur** :**@ML_ToVisible**
- **Contrainte** :aucune

@ML_button1release

- **Type** :événement
- **Description** :Rend le groupe invisible.
- **Valeur** :**@ML_ToInvisible**
- **Contrainte** :aucune

@ML_cursorenter

- **Type** :événement
- **Description** :Change la couleur du groupe et utilise le rouge.
- **Valeur** :**@ML_ToRed**
- **Contrainte** :aucune

@ML_cursorexit

- **Type** :événement
- **Description** :Change la couleur du groupe et rétablit la couleur d'origine.
- **Valeur** :**@ML_ToNative**
- **Contrainte** :aucune

@ML_ToInvisible

- **Type** :action
- **Description** :Rend le groupe invisible.
- **Valeur** :**changegroup -vis off**
- **Contrainte** :fixe

@ML_ToNative

- **Type** :action
- **Description** :Change la couleur du groupe et rétablit la couleur d'origine.
- **Valeur** :**changegroup -co native**
- **Contrainte** :fixe

@ML_ToRed

- **Type** :action
- **Description** :Change la couleur du groupe et utilise le rouge.
- **Valeur** :**changegroup -co red**
- **Contrainte** :fixe

@ML_ToVisible

- **Type** :action
- **Description** :Rend le groupe visible.
- **Valeur** :**changegroup -vis on**
- **Contrainte** :fixe

button1press

- **Type** :événement
- **Description** :Se déclenche lorsque vous cliquez sur l'un des membres du groupe.

- Valeur : **PressButton1** ou l'une des actions WebCGM ou ActiveCGM
- Contrainte : aucune

button1release

- Type : événement
- Description : Se déclenche lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris lorsque le pointeur est placé sur l'un des membres du groupe.
- Valeur : **ReleaseButton1** ou l'une des actions WebCGM ou ActiveCGM
- Contrainte : aucune

cursorenter

- Type : événement
- Description : Se déclenche lorsque le pointeur se déplace de deux pixels au maximum dans l'un des membres du groupe.
- Valeur : **ToRed** ou l'une des actions WebCGM ou ActiveCGM
- Contrainte : aucune

cursorexit

- Type : événement
- Description : Se déclenche lorsque le pointeur sort de tous les membres du groupe.
- Valeur : **ToNative** ou l'une des actions WebCGM ou ActiveCGM
- Contrainte : aucune

description

- Type : texte
- Description : Ce comportement est indéfini.
- Valeur : saisie par l'utilisateur
Exemple : **"description de produit"**
- Contrainte : fixe

Exemples de commandes WebCGM S1000D

desc

- Type : texte
- Description : Ce comportement est indéfini.
- Valeur : saisie par l'utilisateur
Exemple : **"description de produit"**
- Contrainte : fixe

linkuri

- Type : action
- Description : Charge un fichier dans la fenêtre cible selon les indications de l'URI.
- Valeur : une ou trois chaînes entrées par l'utilisateur
 - S'il s'agit d'une chaîne, elle représente l'URI.
Exemple : **"http://www.corel.com"**
 - S'il s'agit de trois chaînes, la première chaîne est l'URI, la deuxième est la chaîne vide et la troisième est l'image cible.
Exemple : **"http://www.corel.com" "" "_blank"**
Les images cibles sont les suivantes :
 - **_blank** : la visionneuse charge le contenu dans une nouvelle fenêtre
 - **_self** : la visionneuse charge le contenu dans la même fenêtre
 - **_parent** : la visionneuse charge le contenu dans l'ensemble d'images parent immédiat de la fenêtre active
 - **_top** : la visionneuse charge le contenu dans la fenêtre d'origine complète
- Contrainte : aucune

region

- **Type** :texte
- **Description** :Fournit une région spatiale facultative, associée à un objet graphique, qui permet à l'utilisateur de sélectionner les opérations de l'objet. Vous pouvez définir des régions simples de type rectangle, ellipse, polygone et polycourbe de Bézier continue.
 - Pour un rectangle, deux points d'angle du port de vue sont fournis, comme dans (x1,y1) (x2,y2).
Exemple :**-820084 215104 342822 867138**
 - Pour une ellipse, trois points sont fournis. Le premier point indique le centre de l'ellipse et les deux points restants indiquent les points CDP, comme dans (x1,y1) (x2,y2) (x3,y3).
Exemple :**-275602 514233 -786474 514233 -275602 282324**
 - Pour un polygone, les points sont fournis, n étant le nombre de sommets du polygone utilisant la formule $n*(x,y)$.
 - Pour une polycourbe de Bézier, les points sont fournis, n étant le nombre de segments cubiques contigus utilisant la formule $3n + 1(x,y)$.
Exemple (polycourbe de Bézier avec trois sommets) **235270 712532 -235270 712532 342822 87386 342822 87386 -235270 87386 -235270 87386 -235270 87386 -235270 87386 -235270 712532 -235270 712532**

screentip

- **Type** :texte
- **Description** :Affiche la valeur sous la forme d'une info-bulle lorsque le pointeur est placé sur le groupe.
- **Valeur** :saisie par l'utilisateur en tant que chaîne unique associée à un objet graphique ou un groupe
Exemple :**"Voici une info-bulle"**
- **Contrainte** :aucune

viewcontext

- **Type** :nombre
- **Description** :Vous permet d'indiquer la vue initiale d'un objet lorsque vous placez le pointeur sur l'objet graphique qui contient cet attribut.

La valeur de viewcontext indique les deux points d'angle du rectangle de port de vue sous la forme (x1,y1) (x2,y2), x1, y1 étant le point supérieur droit et x2, y2 étant le point inférieur gauche du rectangle de port de vue.

Exemple :**-925688030 586990613 -799207691 509452731**

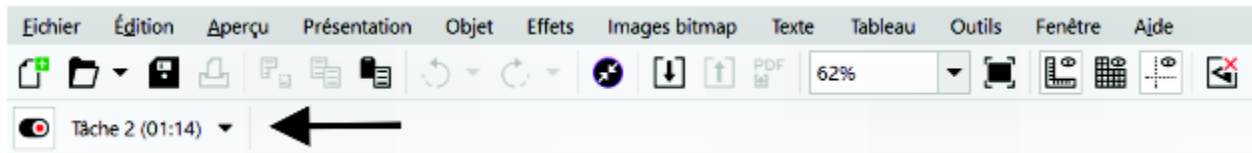
- **Valeur** :saisie de l'utilisateur
- **Contrainte** :aucune

Suivi de la durée du projet

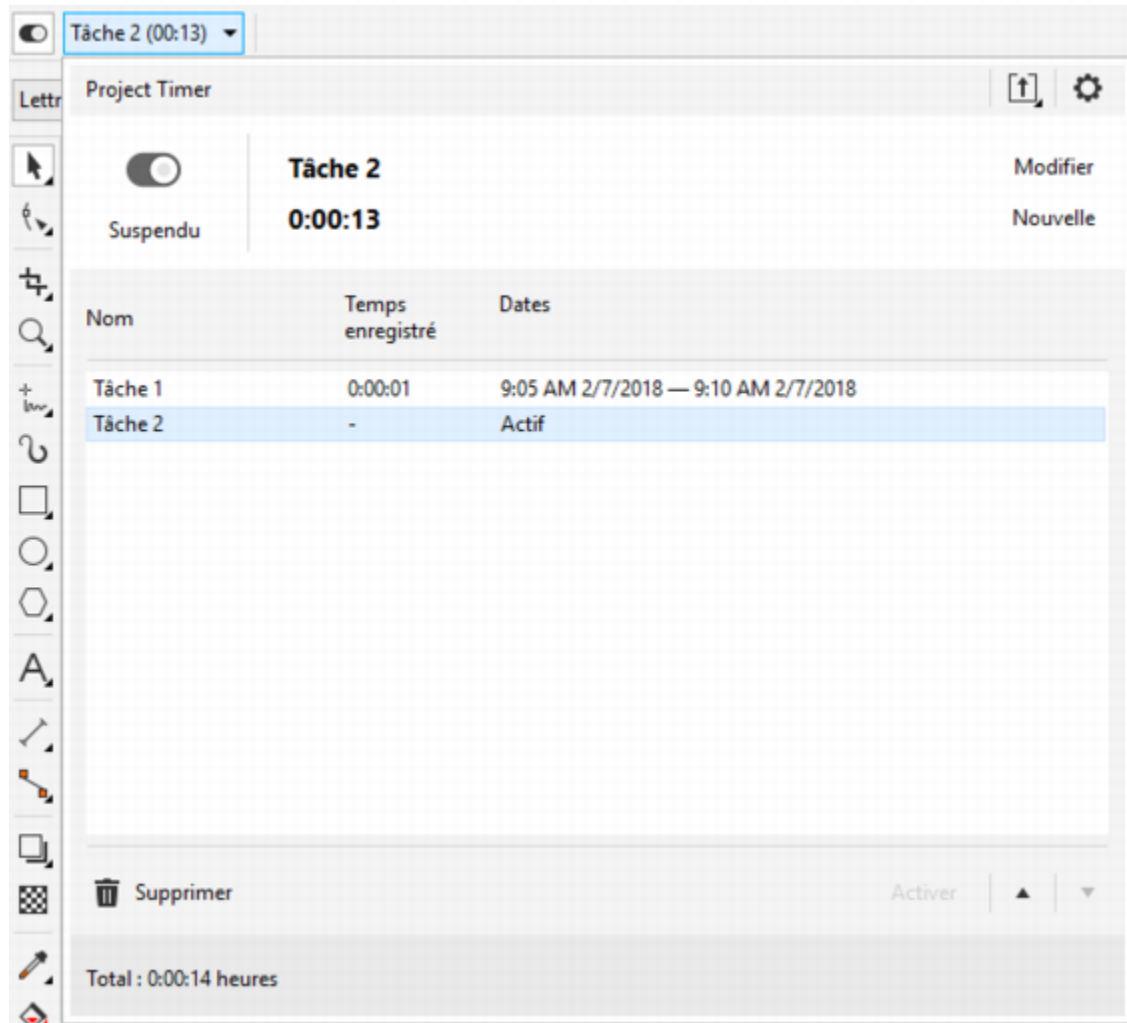
La fonctionnalité Minuteur de projet (**Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Minuteur de projet**) vous permet de suivre facilement le temps passé sur un projet. Pour affiner les enregistrements de suivi, vous pouvez ajouter des tâches et suivre le temps passé sur chacune d'entre elles. Vous pouvez donner à une tâche un nom significatif et vous pouvez modifier un journal de tâches en réinitialisant le compteur ou en spécifiant la durée de la tâche et la date de début et de fin.

Les informations de suivi, enregistrées avec le document, sont facilement accessibles. Vous pouvez également enregistrer les enregistrements de suivi au format CSV (Comma-Separated Values) ou TXT (texte), afin de pouvoir les ouvrir et les mettre en forme dans un tableur en vue de créer des rapports de feuille de temps.

D'autres paramètres vous permettent de personnaliser le Minuteur de projet en fonction de votre flux de travail. Vous pouvez définir des préférences d'automatisation, indiquer l'activation et la méthode du suivi de l'inactivité et simplifier davantage la barre d'outils Minuteur de projet en masquant des éléments d'interface utilisateur.





La barre d'outils Minuteur de projet s'affiche à côté de la barre d'outils standard.



La flèche de la barre d'outils Minuteur de projet permet d'afficher et de masquer le panneau Minuteur de projet, dans lequel vous pouvez ajouter et modifier des tâches et accéder aux différents paramètres.

Pour suivre le temps passé sur un projet

- 1 Ouvrez ou démarrez le projet que vous souhaitez suivre.
- 2 Cliquez sur le bouton **Suivi/Pause/Désactivé** de la barre d'outils **Minuteur de projet**.
Si la barre d'outils **Minuteur de projet** n'apparaît pas, cliquez sur **Affichage** ► **Barres d'outils** ► **Minuteur de projet**.
- 3 Commencer à travailler sur le projet.
Le bouton **Suivi/Pause/Désactivé** de la barre d'outils indique si une tâche fait l'objet d'un suivi. Ce bouton affiche les états suivants :
 - : indique que le suivi est désactivé

-  : indique que la tâche active fait l'objet d'un suivi
-  : indique que le suivi de la tâche active a été suspendu temporairement et que le Minuteur de projet n'effectue actuellement pas d'enregistrement. En fonction des réglages du Minuteur de projet, cela peut se produire lorsque le Minuteur de projet est ouvert ou qu'un autre document est actif. Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous à la section « [Pour ajuster les paramètres du Minuteur de projet](#) » à la page 383.

Pour ajouter, activer, supprimer, modifier ou déplacer une tâche

- Cliquez sur la flèche déroulante vers le bas de la barre d'outils **Minuteur de projet** et dans le panneau **Minuteur de projet**, exécutez l'une des tâches du tableau suivant. Lorsque vous avez terminé, cliquez à l'extérieur du panneau **Minuteur de projet** pour le masquer.

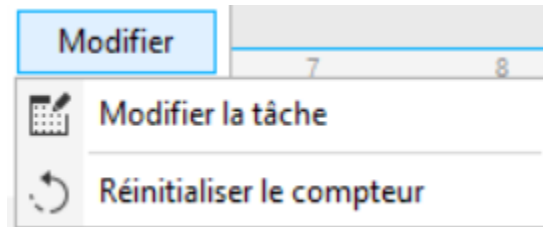
Pour	Procédez comme suit
Ajouter une tâche	Cliquez sur Nouveau .
Modifier la tâche suivie	<p>Choisissez le type de tâche que vous voulez suivre dans la liste des tâches et cliquez sur Activer.</p> <p>La liste des tâches affiche la tâche comme Active pour indiquer qu'il s'agit désormais de la tâche suivie.</p> <p>Vous pouvez également double-cliquer sur une tâche pour l'activer.</p>
Supprimer une tâche	<p>Sélectionnez la tâche, puis cliquez sur Supprimer.</p> <p>Vous pouvez également supprimer la tâche sélectionnée en appuyant sur la touche Supprimer.</p>
Renommer une tâche	Cliquez deux fois sur le nom de la tâche dans la liste des tâches et saisissez un nouveau nom.
Modifier la durée de la tâche	<p>Cliquez deux fois sur le champ Heure enregistrée et spécifiez la durée souhaitée.</p> <p>Remarques : La liste des tâches vous permet de modifier uniquement la durée d'une tâche non active (non suivie). Pour modifier la tâche active, vous devez utiliser la boîte de dialogue Modifier la tâche active. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier la tâche active » à la page 382.</p> <p>La modification de la durée de la tâche ne met pas à jour la date et l'heure de début et de fin.</p>
Modifier la date et l'heure de début et de fin	<p>Cliquez deux fois sur le champ Dates de la tâche et spécifiez la date et l'heure de début et de fin souhaitées.</p> <p>Remarques : La liste des tâches vous permet de modifier uniquement l'heure et la date de début et de fin d'une tâche non active. Pour modifier la tâche active, vous devez utiliser la boîte de dialogue Modifier la tâche active.</p> <p>La modification de la date et de l'heure de début et de fin de la tâche ne met pas à jour sa durée.</p>

Pour Déplacer la tâche sélectionnée vers le haut ou le bas dans la liste

Procédez comme suit Sélectionnez une tâche et cliquez sur le bouton **Haut** ▲ ou **Bas** ▼ .

Pour modifier la tâche active

Vous pouvez réinitialiser le minuteur de la tâche active. Vous pouvez également modifier l'heure et la date de début ou de fin ou la durée de la tâche.



- 1 Cliquez sur la flèche déroulante vers le bas de la barre d'outils **Minuteur de projet**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Modifier**, puis exécutez une tâche du tableau suivant.

Pour Réinitialiser la minuterie de la tâche active à 0

Procédez comme suit Cliquez sur **Réinitialiser le compteur**.

Pour Modifier les informations de tâche


Procédez comme suit Cliquez sur **Modifier la tâche**, puis effectuez l'une des actions suivantes :

- Saisissez un nouveau nom de tâche dans la zone **Nom**.
- Saisissez des valeurs dans les zones **Temps enregistré** pour indiquer le temps total consacré à la tâche. La première zone affiche les heures, la deuxième, les minutes et la troisième, les secondes.
- Indiquez l'heure et la date de début et de fin de la tâche dans les zones **Début** et **Fin**.

La durée de la tâche enregistrée n'est pas liée aux heures et aux dates de début et de fin. La modification de la valeur de la zone **Heure enregistrée** ne met pas à jour les zones **Début** et **Fin** et vice versa.

Pour créer un rapport de feuille de temps


Vous pouvez enregistrer les informations de suivi au format CSV ou TXT. Vous pouvez ensuite ouvrir et mettre en forme le fichier dans Microsoft Excel ou d'autres tableurs.

- 1 Cliquez sur la flèche déroulante vers le bas de la barre d'outils **Minuteur de projet**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Options d'exportation** , puis sur l'une des commandes suivantes :
 - **Exporter au format CSV** : pour enregistrer la feuille de temps au format CSV. Les fichiers CSV conservent les informations dans un format à structure tabulaire semblable à celui des feuilles de calcul. Contrairement aux tableurs, ils ne peuvent contenir qu'une seule feuille et ne prennent pas en charge les options de formatage et les formules. Les fichiers CSV exportés à partir du Minuteur de projet utilisent des virgules comme séparateurs de champ.

- **Exportation au format TXT (séparation par des virgules)** : pour enregistrer la feuille de temps au format TXT qui utilise des virgules comme séparateurs de champ
- 3 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, localisez le dossier où vous souhaitez enregistrer le fichier et saisissez un nom de fichier.
 - 4 Ouvrez et mettez en forme le fichier dans un tableur.

Pour ajuster les paramètres du Minuteur de projet

La boîte de dialogue **Paramètres du minuteur de projet** vous permet de définir le lancement ou l'interruption automatique du suivi par le Minuteur de projet en réponse à des actions ou des modifications spécifiques. En outre, les paramètres d'inactivité vous permettent de décider comment traiter les périodes pendant lesquelles le projet est ouvert, mais sans modifications du document enregistré. Par exemple, vous pouvez définir l'affichage d'une invite ou l'interruption du suivi par le Minuteur de projet après une certaine période d'inactivité. Vous pouvez également personnaliser la barre du Minuteur de projet en affichant et en masquant des commandes.

- 1 Cliquez sur la flèche déroulante vers le bas de la barre d'outils **Minuteur de projet** pour afficher le panneau **Minuteur de projet**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Options du Minuteur de projet**  et cliquez sur **Paramètres**. La boîte de dialogue **Paramètres du Minuteur de projet** s'affiche.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Paramètres du Minuteur de projet**, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Définissez le lancement automatique du suivi par le Minuteur de projet à l'exécution d'une action spécifique	Dans la zone Automatisation , cochez les cases suivantes sous Lancer l'enregistrement lorsque : <ul style="list-style-type: none"> • Le document est ouvert • Un document est créé • La tâche est activée
Définir les préférences d'inactivité	Dans la zone Détection de l'inactivité , sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste En cas d'inactivité : <ul style="list-style-type: none"> • Invite : pour afficher une invite après une certaine période d'inactivité • Interrompre le minuteur : pour interrompre l'enregistrement après la période d'inactivité spécifiée et reprendre le suivi lorsque vous continuez à travailler sur le document • Toujours suivre : pour ne pas tenir compte de l'inactivité et enregistrer toute la durée en tant que travail
Indiquer le délai d'inactivité à partir duquel interrompre le minuteur ou afficher une invite	Dans la zone Tolérance d'inactivité , saisissez une valeur.
Interrompre automatiquement le suivi dans certaines circonstances	Cochez les cases suivantes sous Interrompre l'enregistrement lorsque : <ul style="list-style-type: none"> • CorelDRAW est réduit et inactif • Un autre document est actif • Le panneau Minuteur de projet est ouvert <p>L'enregistrement reprend lorsque vous continuez à travailler sur le document.</p>
Personnaliser la barre d'outils Minuteur de projet	Dans la zone Apparence de la barre d'outils , cochez ou décochez l'une des cases suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Bouton Suivre/Interrompre/Désactivé : Pour afficher ou masquer le bouton Suivre/Interrompre/Désactivé

Pour

Procédez comme suit

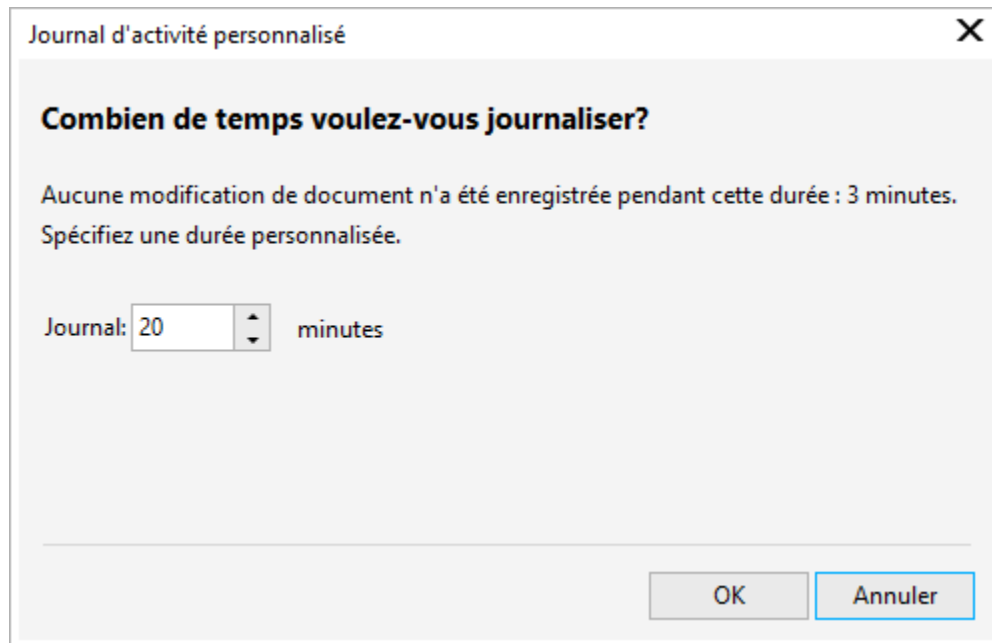
- **Nom de la tâche** : pour afficher ou masquer le nom de la tâche suivie
- **Minuteur** : pour afficher ou masquer le minuteur affichant la durée de la tâche en cours

Pour répondre à l'invite d'inactivité

Si aucune modification n'est apportée au document pendant un certain temps, le Minuteur de projet vous invite par défaut à décider comment suivre ce temps d'inactivité. L'invite s'affiche dès que la durée de tolérance d'inactivité est écoulée.

- Dans la boîte de dialogue **Inactivité détectée**, activez l'une des options suivantes :
 - **Ignorer** : pour supprimer l'ensemble de la période d'inactivité de l'enregistrement de suivi
 - **Suivre comme travail** : pour enregistrer la période d'inactivité comme temps de travail. Cette option est utile pour suivre le temps consacré aux tâches liées au projet, mais non exécutées dans Corel DESIGNER. Par exemple, vous avez peut-être effectué des recherches sur le projet ou parlé longuement avec un client au téléphone. Par conséquent, vous souhaitez suivre le temps consacré à ces tâches, même si vous n'avez apporté aucune modification au projet lui-même.
 - **Personnalisé** : pour journaliser une durée personnalisée. Dans la boîte de dialogue **Journal d'activité personnalisé**, spécifiez la durée (en minutes) que vous souhaitez suivre en tant que travail. Par exemple, vous avez peut-être quitté votre bureau pendant une heure. Si vous avez travaillé pendant 20 minutes durant cette heure à des tâches liées au projet, vous pouvez choisir de journaliser uniquement 20 minutes. Les 40 autres minutes seront ignorées.

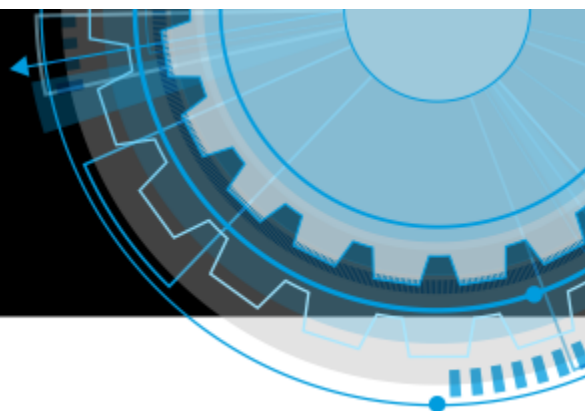
Si vous souhaitez que le Minuteur de projet mémorise votre choix et l'applique à toute inactivité future, cochez la case **Mémoriser et ne plus demander** avant de cliquer sur un bouton de la boîte de dialogue. Cette action supprime toutes les invites d'inactivité. Pour afficher à nouveau les invites, vous devez modifier les préférences d'inactivité dans la boîte de dialogue **Paramètres du Minuteur de projet**. Dans la zone **Détection d'inactivité**, sélectionnez **Invite** dans la zone de liste **En cas d'inactivité**.



Boîte de dialogue Journal d'activité personnalisé

Couleur et surfaces

Utilisation des couleurs.....	387
Application de surfaces à des objets.....	409
Recherche, gestion et enregistrement de surfaces et transparences.....	433
Utilisation de la gestion des couleurs.....	441



Utilisation des couleurs

Corel DESIGNER vous permet de choisir et de créer des couleurs à l'aide d'une grande variété de palettes, de mélangeurs de couleurs et de modèles colorimétriques normalisés. Vous pouvez stocker les couleurs fréquemment utilisées afin de les utiliser ultérieurement. Il vous suffit d'utiliser la palette du document ou de créer et de modifier les palettes de couleurs personnalisées.

Vous pouvez également personnaliser l'affichage des palettes de couleurs à l'écran en modifiant la taille des témoins, le nombre de rangées et d'autres propriétés.

Vous pouvez aussi créer des styles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des styles de couleurs » à la page 635.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Mieux comprendre les modèles colorimétriques » (page 387)
- « Mieux comprendre la profondeur de couleur » (page 389)
- « Choix des couleurs » (page 390)
- « Utilisation de la palette du document » (page 397)
- « Création et modification des palettes de couleurs personnalisées » (page 399)
- « Organisation et affichage des palettes de couleurs » (page 402)
- « Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes » (page 404)

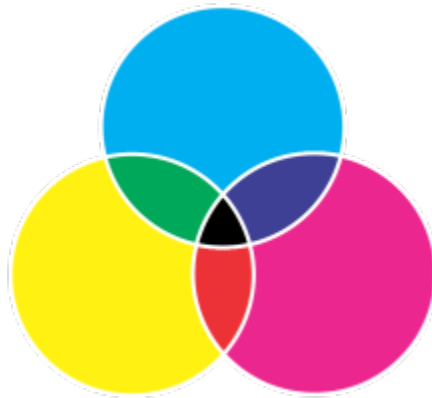
Mieux comprendre les modèles colorimétriques

Les modèles colorimétriques sont une méthode précise de définition des couleurs. Chacun de ces modèles utilise des composantes de couleurs spécifiques. Lorsque vous créez des graphiques, vous avez le choix entre différents modèles colorimétriques.

Modèle colorimétrique CMJN

Le modèle colorimétrique CMJN, utilisé dans le domaine de l'impression, définit la couleur à l'aide des composantes cyan (C), magenta (M), jaune (J) et noir (N). Les valeurs de ces composantes sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage.

Dans les modèles colorimétriques soustractifs, tels que CMJN, la couleur (c'est-à-dire l'encre) est ajoutée à une surface, telle qu'un papier blanc. Ensuite, la couleur « soustrait » la luminosité de la surface. Vous obtenez du noir pur lorsque la valeur de chaque composante (C, M, J) est égale à 100. Aucune couleur n'est ajoutée à la surface lorsque la valeur de chaque composante est égale à 0. Ainsi, la surface elle-même apparaît, dans ce cas il s'agit du blanc. Le noir (N) est inclus dans le modèle colorimétrique à des fins d'impression. En effet, l'encre noire est plus neutre et plus sombre que le mélange en quantité égale du cyan, du magenta et du jaune. Elle produit de ce fait des résultats plus précis, surtout pour le texte imprimé. En outre, l'encre noire est généralement moins chère que les encres de couleur.

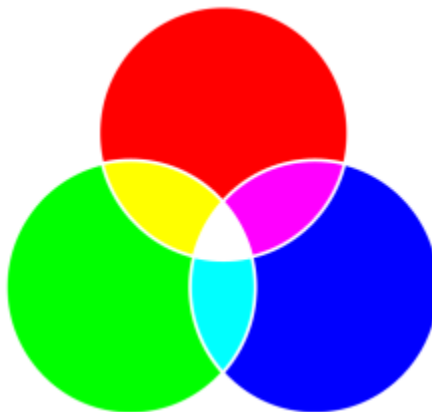


Le noir résulte de la combinaison des trois couleurs CMJ à leur intensité maximale.

Modèle colorimétrique RVB

Le modèle colorimétrique **RVB** utilise les composantes rouge (R), verte (V) et bleue (B) pour définir les quantités de lumière rouge, verte et bleue dans une couleur donnée. Dans une image 24 bits, chaque composante est exprimée sous forme de nombre compris entre 0 et 255. La plage de valeurs est plus importante dans une image présentant un taux de bits plus élevé, telle qu'une image 48 bits. La combinaison de ces composantes définit une couleur unique.

Dans des modèles colorimétriques additifs, tels que RVB, la couleur est produite par la lumière transmise. Le modèle RVB est de ce fait utilisé sur des moniteurs qui mélangent les lumières rouge, bleue et verte de plusieurs façons afin de reproduire une large gamme de couleurs. Lorsque les lumières rouge, bleue et verte sont combinées à leur intensité maximale, l'œil perçoit la couleur blanche. En théorie, les couleurs restent rouge, bleue et verte, mais les pixels affichés sur un moniteur sont trop rapprochés et il est impossible de différencier les trois couleurs. Lorsque la valeur de chaque composante est égale à 0, ce qui signifie une absence de lumière, la couleur perçue par l'œil est le noir.



Le blanc résulte de la combinaison des trois couleurs RVB à leur intensité maximale.

Le modèle RVB est le modèle colorimétrique le plus fréquemment utilisé, car il permet de stocker et d'afficher une large gamme de couleurs.

Modèle colorimétrique TSL

Le modèle colorimétrique **TSL** définit la couleur à l'aide des composantes **teinte** (T), **saturation** (S) et **luminosité** (L). Le modèle TSL est également appelé TSV (avec les composantes teinte, saturation et valeur). La teinte décrit le pigment d'une couleur et est exprimée en degrés pour représenter son emplacement sur la roue chromatique standard. Par exemple, le rouge est à 0 degré, le jaune à 60 degrés, le vert à 120 degrés, le cyan à 180 degrés, le bleu à 240 degrés et le magenta à 300 degrés.

La saturation décrit l'aspect vif ou terne d'une couleur. Les valeurs de saturation sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage (plus la valeur est élevée, plus la couleur est vive). La luminosité décrit la quantité de blanc dans la couleur. Tout comme les valeurs de

saturation, les valeurs de luminosité sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage (plus la valeur est élevée, plus la couleur est lumineuse).



Modèle colorimétrique TSL

Modèle colorimétrique Niveaux de gris

Le modèle colorimétrique **Niveaux de gris** définit la couleur à l'aide d'une seule composante appelée luminance. Elle se mesure par des valeurs comprises entre 0 et 255 dans les images 255 bits. Les composantes rouge, verte et bleue correspondant au modèle colorimétrique RVB sont de valeur égale pour chaque nuance en niveaux de gris. La conversion d'une photo couleur en mode Niveaux de gris permet d'obtenir une photo noir et blanc.



Modèle colorimétrique Niveaux de gris

Mieux comprendre la profondeur de couleur

La profondeur de couleur se réfère au nombre maximum de couleurs qu'une image peut contenir. La profondeur de couleur est déterminée par la **profondeur de bit** d'une image (le nombre de bits binaires définit la nuance ou la couleur de chaque pixel d'une image bitmap). Par exemple, un pixel avec une profondeur de bit de 1 peut avoir deux valeurs : le noir et le blanc. Plus la profondeur de bit est grande, plus l'image peut contenir de couleurs, et plus la représentation des couleurs est précise. Par exemple, une image GIF 8 bits peut contenir jusqu'à 256 couleurs, mais une image JPEG 24 bits peut contenir environ 16 millions de couleurs.

Habituellement, les images RVB, en niveaux de gris et CMJN contiennent 8 bits de données par composante de couleur. C'est pourquoi une image RVB est souvent appelée RVB 24 bits (8 bits x 3 composantes), une image en niveaux de gris est appelée Niveaux de gris 8 bits (8 bits x composante) et une image CMJN est appelée CMJN 32 bits (8 bits x 4 composantes).

Quel que soit le nombre de couleurs que peut contenir une image, l'image affichée est limitée au nombre le plus élevé de couleurs prises en charge par l'écran sur lequel elle est visualisée. Par exemple, un écran 8 bits ne peut afficher que 256 couleurs d'une image 24 bits.

Choix des couleurs

Pour choisir des couleurs de surface et de contour, sélectionnez une couleur à l'aide de la palette du document, des [palettes de couleurs personnalisées](#), des [palettes des bibliothèques de palettes](#), des [visionneuses de couleurs](#) ou des [dégradés de couleurs](#). Pour utiliser une couleur qui existe déjà dans un [objet](#) ou un document, vous pouvez l'échantillonner à l'aide de l'outil [Pipette de couleurs](#) afin d'obtenir une correspondance parfaite.

Pour plus d'informations sur l'application des couleurs de votre choix, reportez-vous aux sections « [Application de surfaces uniformes](#) » à la page 410 et « [Formatage des lignes et des contours](#) » à la page 177. Pour plus d'informations sur la création de couleurs pour une utilisation ultérieure, reportez-vous à la section « [Utilisation des styles de couleurs](#) » à la page 635.

Palette de couleurs par défaut

Une [palette de couleurs](#) est un ensemble d'échantillons de couleurs. Dans certains logiciels, les palettes de couleurs sont appelées « palettes nuanciers ».

Dans Corel DESIGNER, la palette de couleurs par défaut est basée sur le mode de couleurs primaires du document. Par exemple, si le modèle colorimétrique primaire du document correspond à RVB, la palette de couleurs par défaut correspond également à RVB. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Mieux comprendre les modèles colorimétriques](#) » à la page 387. Vous pouvez choisir le modèle colorimétrique par défaut lorsque vous créez un dessin. Vous pouvez à tout moment ouvrir et utiliser des palettes de couleurs supplémentaires.

La palette de couleurs par défaut vous permet de sélectionner des couleurs de surface et de contour. Les couleurs de surface et de contour sélectionnées s'affichent dans les échantillons de couleurs de la barre d'état.

Palette du document

Lorsque vous créez un dessin, l'application génère automatiquement une palette vide appelée Palette du document. Elle vous permet d'effectuer le suivi des couleurs utilisées en les stockant avec votre document pour une utilisation ultérieure. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de la palette du document](#) » à la page 397.

Bibliothèques de palettes et palettes de couleurs personnalisées

Vous ne pouvez pas modifier directement les palettes de couleurs des bibliothèques de palettes. Certaines d'entre elles sont fournies par des fabricants tiers, telles que [PANTONE](#), Couleurs HKS et TRUMATCH. Il peut être utile de disposer d'un nuancier de ces fabricants. Il s'agit d'une collection d'échantillons de couleurs qui montre exactement à quoi ressemble la couleur une fois imprimée.



La palette PANTONE solid coated est un exemple de palette des bibliothèques de palettes de couleurs.

Certaines palettes des bibliothèques de palettes (PANTONE, Couleurs HKS, TOYO, DIC, Focoltone et SpectraMaster) sont des ensembles de **couleurs non quadri**. Si vous créez des **séparations de couleurs** au moment de l'impression, chaque couleur non quadri requiert un plateau d'impression distinct et cela peut modifier de manière significative le coût du travail d'impression. Si vous souhaitez utiliser des séparations de couleurs, mais que vous ne voulez pas recourir aux couleurs non quadri, vous pouvez les convertir en **couleurs quadri** lors de l'impression. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Impression des séparations de couleurs** » à la page 809.

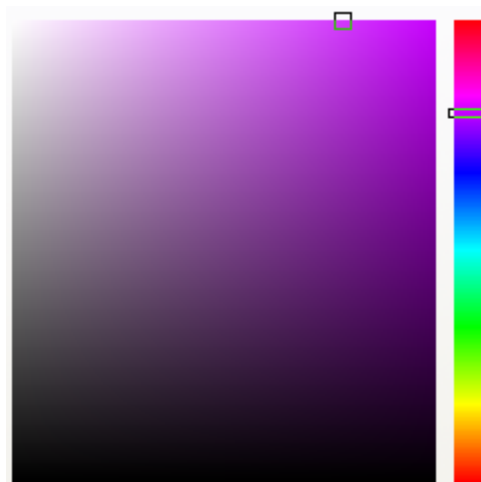
Les palettes de couleurs personnalisées peuvent contenir les couleurs d'un **modèle colorimétrique** quelconque, notamment les palettes des bibliothèques de palettes (palette de couleur non quadri par exemple). Vous pouvez enregistrer une palette de couleurs personnalisée en vue d'une utilisation ultérieure. Pour plus d'informations sur l'utilisation des palettes de couleurs personnalisées, reportez-vous aux sections « **Création et modification des palettes de couleurs personnalisées** » à la page 399 et « **Organisation et affichage des palettes de couleurs** » à la page 402.

Échantillonnage de couleurs

Pour utiliser une couleur qui existe déjà dans un dessin, dans une palette ou sur votre bureau, vous pouvez l'échantillonner afin d'obtenir une correspondance parfaite. Par défaut, vous échantillonnez un seul pixel de la fenêtre de dessin.

Visionneuses de couleurs

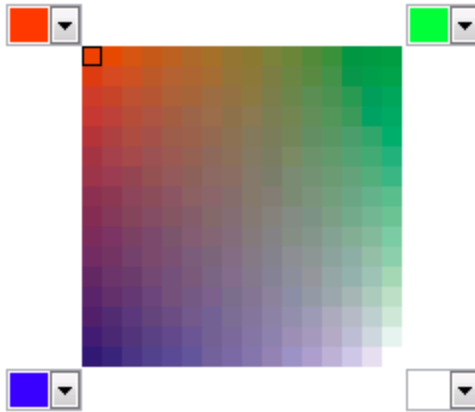
Les visionneuses de couleurs fournissent une représentation d'une gamme de couleurs à l'aide de formes à une ou trois dimensions. La visionneuse de couleurs par défaut est basée sur le modèle colorimétrique **TSL**, mais vous pouvez l'utiliser pour choisir des couleurs **CMJN**, **CMJ** ou **RVB**. Pour plus d'informations sur les modèles colorimétriques, reportez-vous à la section « **Mieux comprendre les modèles colorimétriques** » à la page 387.



Exemple de visionneuse de couleurs

Dégradés de couleurs

Lorsque vous choisissez une couleur à l'aide de dégradés de couleurs, vous combinez des couleurs de base afin d'obtenir la couleur souhaitée. Le mélangeur de couleurs affiche une grille de couleurs qu'il crée à partir des quatre couleurs de base que vous choisissez.



Exemple de dégradés de couleurs

Choix de couleurs Web

Vous pouvez utiliser des couleurs Web lorsque vous créez des documents à publier sur le Web. Dans Corel DESIGNER, vous pouvez définir des couleurs Web à l'aide des valeurs hexadécimales RVB (par exemple, #aa003f).

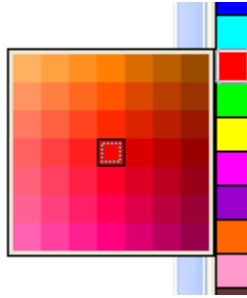
Pour choisir une couleur à l'aide de la palette de couleurs par défaut

Pour	Procédez comme suit
Choisir une couleur de surface pour un objet sélectionné	Cliquez sur un témoin de couleur.
Choisir une couleur de contour pour un objet sélectionné	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un échantillon de couleurs.
Choisir parmi les différentes nuances d'une couleur	Cliquez sur un témoin de couleur en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour afficher un sélecteur de couleur contextuel, puis cliquez sur une couleur.
Afficher d'autres couleurs dans la palette de couleurs par défaut	Cliquez sur les flèches de défilement en haut et en bas de la palette de couleurs.





Pointez sur un [échantillon](#) pour afficher la valeur de la couleur correspondante.

Pour afficher les noms plutôt que les valeurs des couleurs, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options** ► en haut de la palette par défaut, puis sur **Afficher le nom des couleurs**. Cette action désactive la palette de couleurs par défaut et affiche les noms des couleurs.



Exemple de palette de couleurs contextuelle

Pour choisir une couleur à l'aide d'une palette de couleurs


- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez deux fois sur le bouton **Surface**  dans la barre d'état.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, cliquez sur le bouton **Surface uniforme**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Palettes** .
- 5 Sélectionnez une **palette** de couleurs dans la zone de liste **Palette**.
- 6 Déplacez le curseur de couleur pour définir la gamme affichée dans la zone de sélection des couleurs.
- 7 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.





Chaque **échantillon de couleurs** non quadri d'une palette de couleurs est identifié par un petit carré blanc.

Il est conseillé d'utiliser le même **modèle colorimétrique** pour toutes les couleurs d'un dessin afin d'obtenir une meilleure uniformité et de prévoir les couleurs de la sortie finale avec plus de précision. Pour plus d'informations sur la reproduction exacte des couleurs, reportez-vous à la section « **Utilisation de la gestion des couleurs** » à la page 441.



Pour accéder aux palettes de couleurs à partir du menu fixe **Couleurs**, cliquez sur le bouton **Afficher les palettes de couleurs**  et choisissez une palette dans la zone de liste. Si le menu fixe **Couleurs** est fermé, cliquez sur **Fenêtre** ► **Couleurs**.

Pour choisir une couleur à l'aide d'une visionneuse de couleurs

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez deux fois sur le bouton **Surface**  dans la barre d'état.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, cliquez sur le bouton **Surface uniforme**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Modèles** .
- 5 Sélectionnez un **modèle colorimétrique** dans la zone de liste **Modèle**.
- 6 Sélectionnez une visionneuse de couleurs dans la zone de liste **Visionneuses de couleurs**.
- 7 Déplacez le curseur de couleurs.
- 8 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.

Vous pouvez également

Échantillonner une couleur du dessin ou du bureau

Cliquez sur le bouton **Pipette** , puis cliquez sur le dessin ou le bureau.

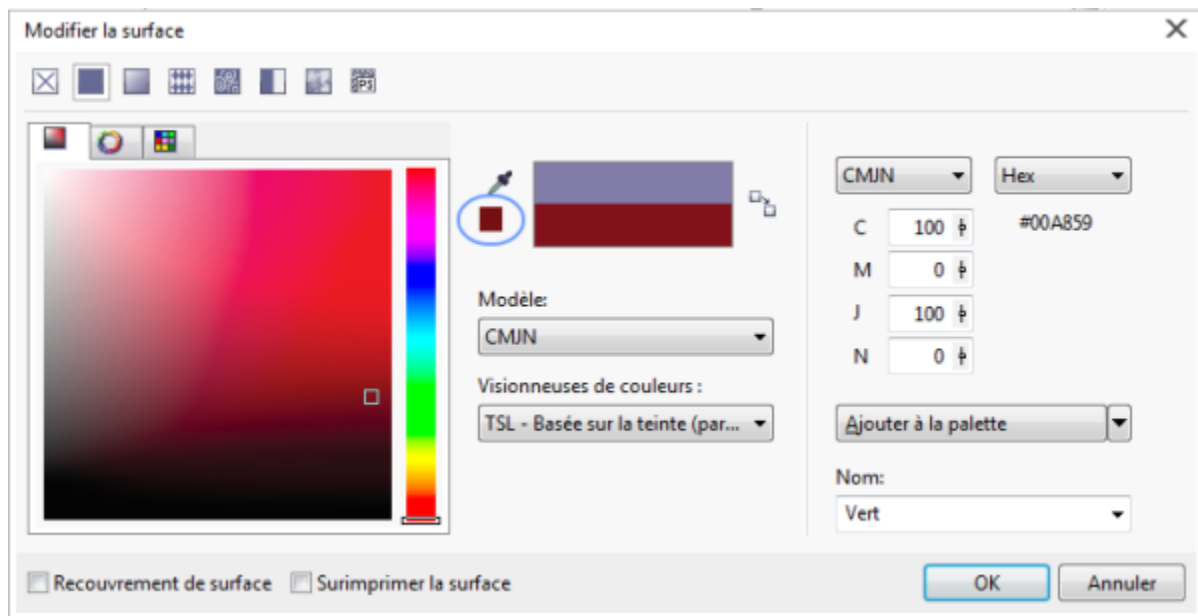
Remplacer la couleur de référence (couleur d'origine de l'objet sélectionné) par la nouvelle couleur

Cliquez sur le bouton **Permuter des couleurs**.




Si vous choisissez une couleur ne figurant pas dans la **gamme** de l'imprimante, Corel DESIGNER vous permet de la remplacer par une couleur y figurant. Pour remplacer la couleur, cliquez sur le bouton **Ajouter la couleur à la gamme**, affiché à gauche de l'échantillon **Nouvelle couleur**. Pour plus d'informations sur la correction des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation de la gestion des couleurs](#) » à la page 441.

Il est conseillé d'utiliser le même modèle colorimétrique pour toutes les couleurs d'un dessin afin d'obtenir une meilleure uniformité et de prévoir les couleurs de la sortie finale avec plus de précision. Il est préférable d'utiliser le même modèle colorimétrique que celui utilisé pour la sortie finale.




Lorsque vous choisissez une couleur ne figurant pas dans la gamme de couleurs de l'imprimante, le bouton Ajouter la couleur à la gamme apparaît sous le bouton Pipette.



Pour accéder aux modèles colorimétriques à partir du menu fixe **Couleur**, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Afficher les visionneuses de couleurs**  et choisir un modèle colorimétrique dans la zone de liste. Si le menu fixe **Couleurs** est fermé, cliquez sur Fenêtre ► **Couleurs**.


Pour choisir une couleur à l'aide de dégradés de couleurs

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez deux fois sur le bouton **Surface**  dans la barre d'état.

- 3 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, cliquez sur le bouton **Surface uniforme**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Mélangeurs**.
- 5 Choisissez **Dégradé de couleurs** dans la zone de liste **Mélangeurs**.
- 6 Ouvrez chaque sélecteur de couleurs, puis cliquez sur une couleur.
- 7 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.

Vous pouvez également

Échantillonner une couleur du dessin ou du bureau

Cliquez sur le bouton **Pipette** , puis cliquez sur le dessin ou le bureau.









Seules les couleurs présentes dans la [palette de couleurs](#) par défaut peuvent être mélangées. Pour mélanger d'autres couleurs, vous devez changer la palette de couleurs par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour afficher ou masquer une palette de couleurs personnalisée](#) » à la page 403.




Vous pouvez changer la taille des cellules de la grille de couleurs. Pour cela, déplacez le curseur **Taille**.

Pour échantillonner une couleur

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pipette de couleurs** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **1 × 1**  : vous permet de choisir la couleur du pixel sur lequel vous cliquez.
 - **2 × 2**  : vous permet de choisir la couleur moyenne dans une zone d'échantillonnage de 2 × 2 pixels. Le pixel sur lequel vous cliquez se trouve au centre de la zone d'échantillonnage.
 - **5 × 5**  : vous permet de choisir la couleur moyenne dans une zone d'échantillonnage de 5 × 5 pixels.
- 3 Cliquez sur la couleur à échantillonner.
L'outil **Pipette de couleurs** passe automatiquement en mode Appliquer un mode de couleurs.
- 4 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Appliquer une couleur échantillonnée à un objet	Placez le curseur sur un objet. Lorsque le curseur Appliquer la couleur se transforme en échantillon de couleur unie  , cliquez pour appliquer la couleur échantillonnée.
Appliquer la couleur échantillonnée au contour d'un objet	Placez le curseur sur le contour d'un objet. Lorsque le curseur Appliquer la couleur se transforme en forme de contour  , cliquez pour appliquer la couleur échantillonnée.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter la couleur échantillonnée à la palette du document	Dans la barre de propriétés, cliquez sur la flèche en regard de l'option Ajouter à la palette et sélectionnez Palette du document .
Échantillonner une couleur supplémentaire	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Sélection de couleurs  , puis sur la couleur à échantillonner.
Vous pouvez également	
Faire glisser une couleur échantillonnée d'un objet vers un autre	Faites glisser la couleur vers un autre objet.
Appliquer une couleur échantillonnée de l'échantillon Couleur sélectionnée de la barre de propriétés	Faites glisser la couleur échantillonnée de l'échantillon Couleur sélectionnée vers l'objet.
Appliquer une couleur échantillonnée de l'échantillon Surface uniforme dans le coin inférieur droit de la fenêtre de dessin	Faites glisser une couleur de l'échantillon Surface uniforme vers l'objet.
Ajouter la couleur échantillonnée à la palette du document	Faites glisser la couleur échantillonnée de l'échantillon Couleur sélectionnée ou Surface uniforme vers la palette du document.



Il arrive parfois que la couleur échantillonnée soit la couleur RVB ou CMJN la plus proche de la couleur d'origine plutôt qu'une correspondance exacte.

Pour sélectionner une couleur Web

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre ► Couleurs**.
- 3 Dans le menu fixe **Couleurs**, sélectionnez **RVB** dans la zone de liste.
- 4 Entrez ou collez une valeur dans la zone **Valeur hexa**.
Que vous utilisiez un format trois chiffres (#fff) ou un format six chiffres (#ffffff), la valeur finale est présentée au format six chiffres.
- 5 Cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Surface** : permet d'appliquer la nouvelle couleur à l'objet sélectionné.
 - **Contour** : permet d'appliquer la couleur au contour de l'objet.



Vous ne pouvez définir les valeurs hexadécimales des couleurs que lorsque vous utilisez les couleurs RVB. La couleur ne change pas si vous entrez une valeur hexadécimale incorrecte.

Vous pouvez consulter les valeurs hexadécimales des couleurs dans la barre d'état.



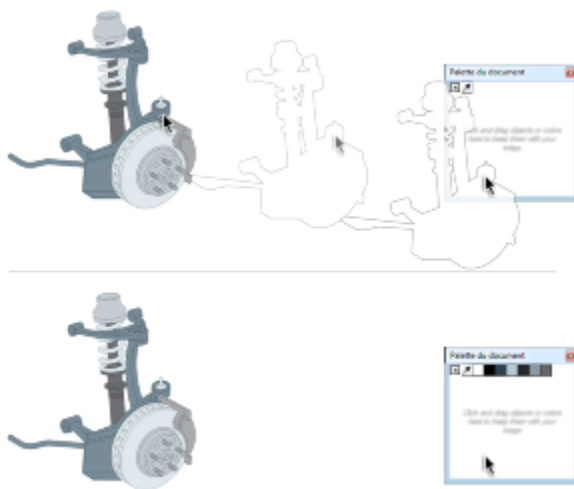
Vous pouvez également sélectionner des couleurs Web dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs** (dans la barre d'état, cliquez deux fois sur le bouton **Plume de contour**, ouvrez le sélecteur de **Couleur** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, puis cliquez sur **Plus**) et dans la boîte de dialogue **Modifier la surface** (dans la barre d'état, cliquez deux fois sur le bouton **Surface**, puis cliquez

sur le bouton **Surface uniforme**). Ces boîtes de dialogue vous permettent de visualiser et de copier les équivalents hexadécimaux des valeurs de couleurs non-hexadécimales.

Utilisation de la palette du document

Lorsque vous commencez un nouveau dessin, une palette de couleurs vide, appelée palette du document, semble ancrée dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de dessin. Chaque fois que vous utilisez une couleur dans votre dessin, celle-ci est automatiquement ajoutée à la palette du document. Vous pouvez cependant contrôler les couleurs à ajouter dans la palette du document. Il vous suffit de désactiver les mises à jour automatiques et d'ajouter les couleurs manuellement.

Vous pouvez ajouter des couleurs à partir d'une palette de couleurs, d'une image externe, d'un sélecteur de couleur ou d'une boîte de dialogue relative aux couleurs, telle que **Surface uniforme**. De plus, vous pouvez ajouter les couleurs d'une image ou d'un objet importé.




Faites glisser une image bitmap vers la palette du document pour ajouter des couleurs.

Lorsque vous ouvrez des documents créés avec une version précédente de Corel DESIGNER, seuls les styles de couleurs et les couleurs non quadri sont ajoutés à la palette du document. Vous pouvez cependant ajouter toutes les couleurs d'un dessin existant à la palette du document.

Vous pouvez supprimer de la palette du document toutes les couleurs inutiles et inutilisées. Pour cela, supprimez les couleurs séparément ou réinitialisez la palette de façon à supprimer simultanément toutes les couleurs inutilisées.

Pour désactiver l'ajout automatique de couleurs à la palette du document



- Dans la palette du document, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur **Mettre à jour automatiquement**.

Par défaut, la palette du document est ancrée au-dessus de la barre d'état, située au bas de la fenêtre de l'application.



Vous pouvez également cliquer sur **Outils** ► **Personnalisation**, sélectionner **Palette de couleurs** dans la liste de catégories **Personnalisation** et décocher la case **Mettre automatiquement à jour la palette du document**.

Pour ajouter manuellement des couleurs à la palette du document

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une couleur d'une autre palette de couleurs	Faites glisser une couleur d'une palette de couleurs ouverte vers la palette du document.
Ajouter une couleur d'une image bitmap	Dans la palette du document, cliquez sur le bouton Pipette , puis sur une couleur de l'image.
Ajouter plusieurs couleurs à partir d'une image	Dans la palette du document, cliquez sur le bouton Pipette  , maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur l'image afin d'ajouter les couleurs souhaitées.
Ajouter plusieurs couleurs à partir d'une image ou d'un objet en les faisant glisser	Faites glisser une image ou un objet depuis la fenêtre de dessin vers la palette du document.
Ajouter des couleurs à partir d'une sélection	Sélectionnez un ou plusieurs objets. Dans la palette du document, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur Ajouter à partir de la sélection .
Ajouter une couleur à partir d'une boîte de dialogue relative aux couleurs	Dans la boîte de dialogue, cliquez sur un échantillon de couleurs, puis sur la flèche située en regard de Ajouter à la palette . Choisissez Palette du document , puis cliquez sur Ajouter à la palette .
Déplacer un échantillon de couleurs	Faites glisser un échantillon de couleurs vers une nouvelle position dans la palette du document.



Lorsque vous faites glisser la plupart des objets vectoriels vers la palette, les couleurs de tous les objets sont ajoutées à la palette. Lorsque vous faites glisser une image bitmap, vous pouvez indiquer le nombre de couleurs que vous souhaitez ajouter à la palette. Si un objet comporte une surface dégradée, à texture ou à motif, seules les couleurs définies lors de la création de la surface sont prises en charge. Les couleurs des surfaces PostScript ne sont pas prises en charge.

Par défaut, la palette du document est ancrée au-dessus de la barre d'état, située au bas de la fenêtre de l'application.

Pour ajouter les couleurs d'un dessin existant à la palette du document

- 1 Ouvrez un dessin.
- 2 Dans la palette du document, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur **Ajouter à partir du document**.

Par défaut, la palette du document est ancrée au-dessus de la barre d'état, située au bas de la fenêtre de l'application.




Si le dessin a été créé avec une version précédente de Corel DESIGNER et s'il contient des couleurs non quadri personnalisées, ces dernières s'affichent dans la palette du document.




Si votre document comporte à la fois des images vectorielles et bitmap, et si vous souhaitez n'ajouter que les couleurs des images vectorielles à la palette du document, entrez le chiffre 0 dans la boîte de dialogue **Ajouter des couleurs tirées d'un bitmap**.

Pour retirer une couleur de la palette du document


- 1 Cliquez sur un échantillon de couleur dans la palette du document.
- 2 Dans la palette du document, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur **Supprimer une couleur**.

Par défaut, la palette du document est ancrée au-dessus de la barre d'état, située au bas de la fenêtre de l'application.



Vous pouvez également supprimer toutes les couleurs devenues inutiles dans la palette du document. Pour cela, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, choisissez **Palette**, puis cliquez sur **Réinitialiser la palette**.

Pour réinitialiser la palette du document

- Dans la palette du document, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, sélectionnez **Palette**, puis cliquez sur **Réinitialiser la palette**.

Par défaut, la palette du document est ancrée au-dessus de la barre d'état, située au bas de la fenêtre de l'application.

Pour masquer la palette du document

- Cliquez sur **Fenêtre** ► **Palette de couleurs** ► **Palette du document**.



Même si vous masquez la palette du document, l'ajout automatique des couleurs reste activé.

Création et modification des palettes de couleurs personnalisées


Les **palettes de couleurs** personnalisées sont des collections de couleurs ou de styles de couleurs que vous enregistrez. Elles peuvent contenir les couleurs ou les styles de couleurs de n'importe quel modèle colorimétrique (couleurs non quadri par exemple) ou palette de couleurs figurant dans les bibliothèques de palettes. Vous pouvez créer une palette personnalisée pour y stocker toutes les couleurs ou styles de couleurs nécessaires à un projet (courant ou futur).


Il est facile de partager des palettes de couleurs avec d'autres personnes. Les palettes personnalisées sont accessibles depuis le dossier **Palettes** du navigateur de palette de couleurs.

Vous pouvez créer une palette de couleurs personnalisée en choisissant chaque couleur ou style de couleurs, ou en utilisant les couleurs présentes dans un **objet** sélectionné ou dans l'ensemble d'un document. Vous pouvez également modifier, renommer et supprimer des palettes de couleurs personnalisées.

Les palettes de couleurs personnalisées sont enregistrées au format XML et stockées dans le dossier **Mes documents\Palettes**.

Pour créer une palette de couleurs personnalisée dans sa totalité

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Navigateur de palette de couleurs**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Crée une palette de couleurs vide** .
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.
- 5 Dans le **Navigateur de palette de couleurs**, choisissez la palette personnalisée que vous avez créée.
- 6 Cliquez sur le bouton **Ouvre l'éditeur de palette** .
- 7 Dans la boîte de dialogue **Traitement par lot**, cliquez sur **Ajouter un script**.
- 8 Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, choisissez une couleur, puis cliquez sur **Ajouter à la palette**.

Vous pouvez également

Traiter la couleur comme une couleur non quadri

Dans la zone **Couleur sélectionnée** de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, sélectionnez **Non quadri** dans la liste **Traiter comme**.

Traiter la couleur comme une couleur quadri

Dans la zone **Couleur sélectionnée** de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, sélectionnez **Quadri** dans la liste **Traiter comme**.

Renommer une couleur

Cliquez sur une couleur dans la zone de sélection des couleurs de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, puis entrez un nom dans la zone **Nom**.

Pour ajouter une couleur à une palette de couleurs personnalisée

- 1 Ouvrez une palette de couleurs personnalisée
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.


Pour

Procédez comme suit


Ajouter une couleur d'une autre palette de couleurs

Faites glisser une couleur depuis une palette de couleurs ouverte vers la palette personnalisée.

Ajouter une couleur à partir d'une image

Dans la palette personnalisée, cliquez sur le bouton **Pipette** , puis sur la couleur à ajouter.

Ajouter plusieurs couleurs à partir d'une image


Dans la palette personnalisée, cliquez sur le bouton **Pipette** , maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur l'image afin d'ajouter les couleurs souhaitées.

Ajouter plusieurs couleurs d'une image ou d'un objet

Faites glisser une image ou un objet depuis la fenêtre de dessin vers la palette personnalisée.

Ajouter une couleur à partir d'une boîte de dialogue relative aux couleurs

Dans la boîte de dialogue, cliquez sur un échantillon de couleurs, puis sur la flèche située en regard de **Ajouter à la palette**. Choisissez le nom de votre palette personnalisée dans la liste, puis cliquez sur **Ajouter à la palette**.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter des couleurs à partir d'une sélection	Sélectionnez un ou plusieurs objets. Dans la palette personnalisée, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur Ajouter à partir de la sélection .
Déplacer un échantillon de couleurs	Faites glisser un échantillon de couleurs vers une nouvelle position dans la palette.



Lorsque vous faites glisser la plupart des objets vectoriels vers la palette, les couleurs de tous les objets sont ajoutées à la palette. Lorsque vous faites glisser une image bitmap, vous pouvez indiquer le nombre de couleurs que vous souhaitez ajouter à la palette. Si un objet comporte une surface dégradée, à texture ou à motif, seules les couleurs définies lors de la création de la surface sont prises en charge. Les couleurs des surfaces PostScript ne sont pas prises en charge.

Pour créer une palette de couleurs à partir d'un objet

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Palettes de couleurs** ► **Créer une palette à partir de la sélection**.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour créer une palette de couleurs à partir d'un document

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Palettes de couleurs** ► **Créer une palette à partir du document**.
- 2 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 3 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour modifier une palette de couleurs personnalisée

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Palettes de couleurs** ► **Éditeur de palette**.
- 2 Sélectionnez une [palette](#) dans la zone de liste.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une couleur	Cliquez sur Ajouter une couleur . Dans la boîte de dialogue Sélection de couleurs , ouvrez l'onglet Modèles et cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs, puis sur Ajouter à la palette .
Traiter une couleur comme une couleur non quadri	Dans la zone Couleur sélectionnée de la boîte de dialogue Éditeur de palette , sélectionnez Non quadri dans la liste Traiter comme .
Traiter une couleur comme une couleur quadri	Dans la zone Couleur sélectionnée de la boîte de dialogue Éditeur de palette , sélectionnez Quadri dans la liste Traiter comme .

Pour	Procédez comme suit
Remplacer une couleur	Dans la zone de sélection des couleurs, sélectionnez une couleur, puis cliquez sur Modifier la couleur . Dans la boîte de dialogue Sélection de couleurs , cliquez sur l'onglet Modèles , puis sur une nouvelle couleur de la zone de sélection des couleurs.
Supprimer une couleur	Dans la zone de sélection des couleurs, sélectionnez une couleur, puis cliquez sur Supprimer la couleur .
Trier les couleurs	Cliquez sur Trier les couleurs , puis sélectionnez une méthode de tri des couleurs.
Déplacer une couleur	Faites glisser un échantillon de couleurs vers une nouvelle position.
Renommer une couleur	Cliquez sur une couleur dans la zone de sélection des couleurs, puis entrez un nom de couleur dans la zone Nom .



Pour supprimer plusieurs couleurs, maintenez la touche **Maj** ou **Ctrl** enfoncée, sélectionnez les couleurs à supprimer, puis cliquez sur **Supprimer une couleur**.



Si vous ajoutez une couleur quadri à la palette, mais que vous la traitez comme une couleur non quadri, elle devient alors une couleur non quadri et son nom est conservé. Cependant, si vous choisissez une couleur non quadri qui porte un nom déposé, par exemple une couleur PANTONE, et que vous la convertissez en couleur quadri, le nom déposé est remplacé par celui des composantes de couleurs correspondantes.

Pour renommer une palette de couleurs personnalisée

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Navigateur de palette de couleurs**.
- 2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit sur une **palette personnalisée**, puis cliquez sur **Renommer**.
- 3 Entrez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour supprimer une palette de couleurs personnalisée

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Navigateur de palette de couleurs**.
- 2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit sur une **palette personnalisée**, puis cliquez sur **Supprimer**.

Organisation et affichage des palettes de couleurs

Le navigateur de palette de couleurs est un menu fixe qui vous permet d'accéder rapidement aux palettes de couleurs disponibles, notamment la palette du document et la palette Styles de couleurs, et de créer des palettes de couleurs personnalisées. Les palettes de couleurs du navigateur de palette de couleurs sont divisées en deux dossiers principaux : **Palettes** et **Bibliothèques de palettes**.


Vous pouvez utiliser le dossier **Palettes** pour stocker toutes les palettes de couleurs personnalisées que vous créez. Vous pouvez stocker des dossiers supplémentaires et organiser vos palettes de couleurs pour différents projets. Vous pouvez également copier ou déplacer une palette de couleurs vers un autre dossier. Vous pouvez ouvrir l'ensemble des palettes de couleurs et contrôler leur affichage.


Le dossier **Bibliothèques de palettes** du navigateur de palettes de couleurs contient un vaste choix de palettes de couleurs prédéfinies. Vous ne pouvez pas modifier les palettes de couleurs des bibliothèques de palettes. Vous pouvez cependant créer une palette de couleurs personnalisée en copiant une palette de couleurs du dossier **Bibliothèques de palettes**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes](#) » à la page 404.

Pour ouvrir le navigateur de palette de couleurs


- Cliquez sur **Fenêtre** ► **Navigateur de palette de couleurs**.

Pour afficher ou masquer une palette de couleurs personnalisée

- 1 Ouvrez le **Navigateur de palette de couleurs**.
- 2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer**  en regard du nom de la palette personnalisée.

Pour définir une palette de couleurs personnalisée en tant que palette par défaut, cliquez sur le bouton  du menu contextuel et sélectionnez **Définir par défaut**.

Pour ouvrir une palette de couleurs personnalisée

- 1 Ouvrez le **Navigateur de palette de couleurs**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Ouvre une palette** .
- 3 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels est stockée la palette de couleurs personnalisée.
Pour ouvrir une palette de couleurs (fichier .cpl) créée avec une version précédente de Corel DESIGNER, sélectionnez **Palette personnalisée héritée (.cpl)** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur la palette personnalisée.
- 5 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.




Lorsque vous ouvrez un fichier (.cpl) de palette personnalisée héritée, celui-ci est automatiquement converti au format XML (.xml). La version XML est stockée dans le dossier `x:\Documents and Settings\Nom\Mes documents`. Elle s'affiche également dans le dossier **Palettes** du navigateur de palette de couleurs.



Si la palette de couleurs personnalisée (.xml) a été enregistrée dans le dossier **Palettes**, vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur **Fenêtre** ► **Palettes de couleurs** et en la choisissant dans la liste.

Pour créer un dossier pour le stockage des palettes de couleurs personnalisées

- 1 Ouvrez le **Navigateur de palette de couleurs**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Créer un dossier** .
- 3 Entrez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour déplacer une palette de couleurs personnalisée, faites-la glisser vers le nouveau dossier.

Pour couper ou copier une palette de couleurs personnalisée

- 1 Ouvrez le **Navigateur de palette de couleurs**.
- 2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit sur une **palette personnalisée**, puis cliquez sur l'un des éléments suivants :
 - **Couper**

- **Copier**

Pour coller la palette personnalisée dans un autre dossier, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le dossier, puis cliquez sur **Coller**.

Pour copier une palette des bibliothèques de palettes en vue de sa modification

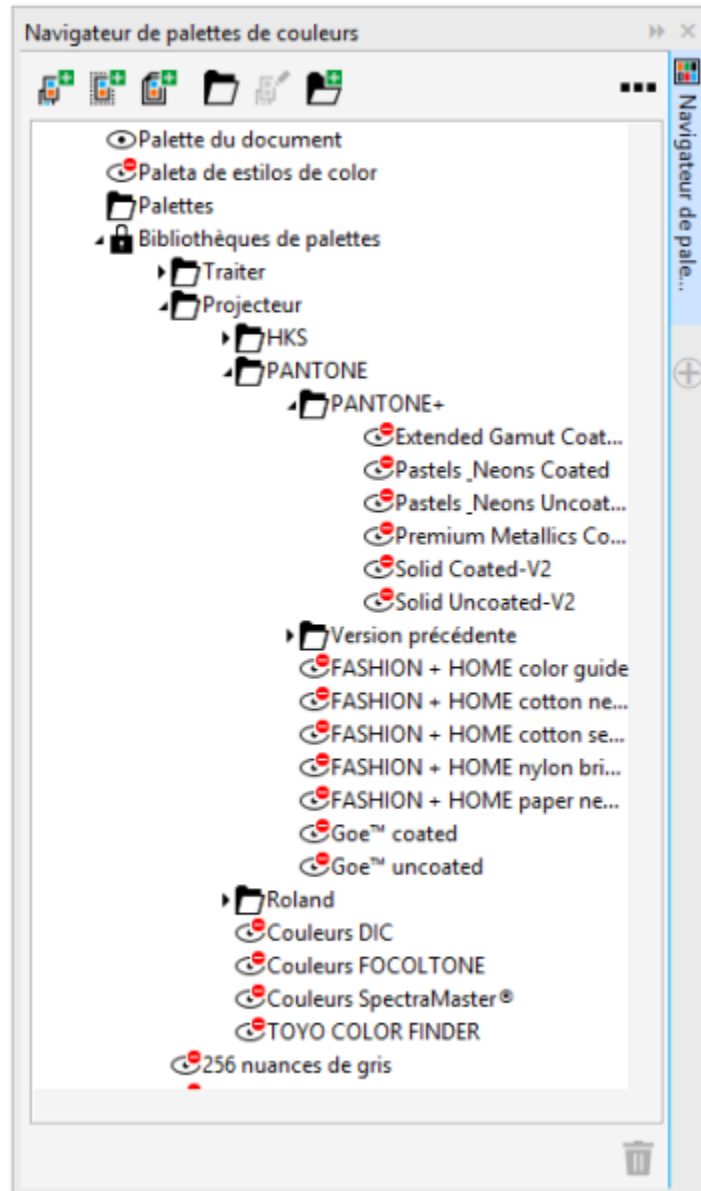
- 1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.
- 2 Faites glisser une palette du dossier **Bibliothèques de palettes** vers le dossier **Palettes**.

Une copie modifiable de la palette de couleurs s'affiche dans le dossier **Palettes**.

Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes

Les bibliothèques de palettes contiennent une collection de palettes de couleurs. Vous pouvez contrôler l'affichage des palettes de couleurs par défaut, notamment des palettes de couleurs RVB et CMJN par défaut. Les principales bibliothèques de palettes incluses sont les palettes Couleur quadri et couleur non quadri.

La bibliothèque de couleurs quadri contient les palettes de couleurs RVB, CMJN et Niveaux de gris par défaut. Par ailleurs, vous pouvez accéder à des palettes de couleurs prédéfinies qui sont associées à un thème spécifique, tel que la nature. La bibliothèque de couleurs non quadri contient des palettes de couleurs fournies par des fabricants tiers, notamment Couleurs HKS, PANTONE®, Focoltone® et TOYO. Ces palettes de couleurs peuvent s'avérer utiles lorsque vous devez appliquer des couleurs spécifiques approuvées par votre société pour les projets imprimés. Les bibliothèques de palettes de couleurs sont verrouillées et ne peuvent donc pas être modifiées.




Bibliothèques de palettes

Pour afficher ou masquer une palette de couleurs des bibliothèques de palettes

- 1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.
- 2 Dans le dossier **Bibliothèques de palettes**, cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer**  en regard du nom de la palette de couleurs.

Pour afficher des palettes de couleurs non quadri ou quadri

- 1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.
- 2 Dans le dossier **Bibliothèques de palettes**, cliquez deux fois sur l'un des dossiers suivants :
 - Non quadri
 - Quadri
- 3 Cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer**  en regard du nom de la palette de couleurs.


Définition des propriétés des palettes de couleurs

Vous pouvez personnaliser les [palettes de couleurs](#).

Les palettes de couleurs peuvent être ancrées ou flottantes. Une palette de couleurs ancrée s'affiche sur le bord de la fenêtre d'application. Si vous la désancrez, elle flotte dans la fenêtre d'application et peut être déplacée facilement.

Vous pouvez paramétrer le bouton droit de la souris pour qu'un clic sur un [témoin de couleur](#) affiche un menu contextuel ou définisse la couleur de contour. Vous pouvez par ailleurs ajuster la bordure et la taille des échantillons de couleurs, mais aussi afficher ou masquer la source [Aucune couleur](#).

Pour ancrer ou désancrer une palette de couleurs

Pour	Procédez comme suit
Ancrer une palette de couleurs	Cliquez en haut de la bordure de la palette de couleurs, puis faites glisser la palette vers un bord de la fenêtre d'application jusqu'à ce que le contour fin et noir de la barre d'outils s'affiche.
Désancrer une palette de couleurs	Cliquez sur la bordure en pointillés de la palette de couleurs, puis faites glisser la palette en dehors du bord de la fenêtre d'application.
Changer le nombre de rangées d'une palette de couleurs fixe	Dans la palette, cliquez sur le bouton  du menu contextuel, puis sur Rangées et choisissez une option dans la liste.



Vous pouvez également modifier le nombre de rangées d'une palette de couleurs fixe. Il vous suffit pour cela de cliquer sur **Outils** ► **Personnalisation**, de sélectionner **Palette de couleurs** dans la liste des catégories **Personnalisation** et d'entrer une valeur dans la zone **Maximum de rangées de palette fixe**. Dans une palette de couleurs, vous pouvez définir sept rangées au maximum.

Pour paramétrer le bouton droit de la souris pour les échantillons de couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Palette de couleurs**.
- 3 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Menu contextuel**
 - **Définir la couleur de contour**




Même si vous cochez la case **Définir la couleur de contour**, vous pouvez toujours afficher le menu contextuel en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la bordure d'une [palette de couleurs](#).

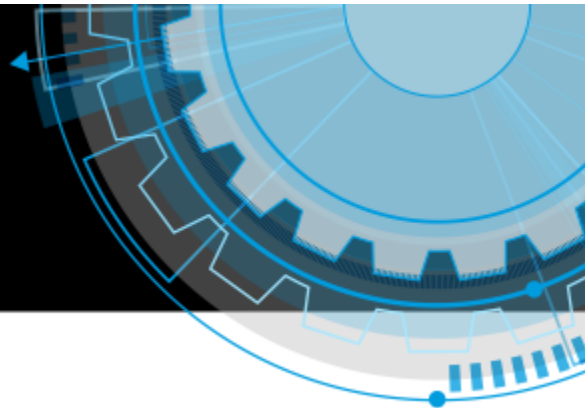
Pour personnaliser les échantillons de couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Palette de couleurs**.
- 3 Cochez ou désactivez l'une des cases suivantes :

- Bordures larges
- Grands témoins
- Afficher la source « Aucune couleur »

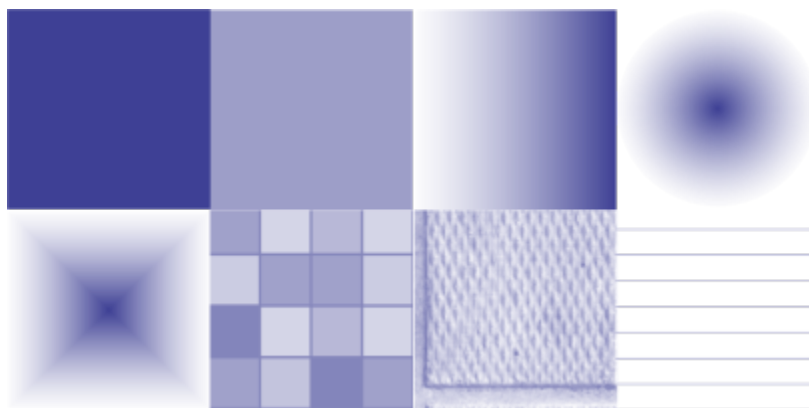


Vous pouvez également afficher les noms de couleurs dans les échantillons de couleurs. Il vous suffit de cliquer sur le bouton  du menu contextuel dans une palette de couleurs et de sélectionner **Afficher le nom des couleurs**.



Application de surfaces à des objets

Il est possible d'ajouter des surfaces en couleur ou avec motifs, des textures et bien d'autres types de surfaces à l'intérieur des objets. Vous pouvez ensuite personnaliser ces surfaces et les définir comme surfaces par défaut de manière à ce que tous les objets que vous dessinez présentent la même surface.



Exemples de surface

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application de surfaces uniformes » (page 410)
- « Application de surfaces dégradées » (page 410)
- « Application de surfaces hachurées » (page 415)
- « Application de surfaces à motif bitmap et à motif vectoriel » (page 419)
- « Application de surfaces à motifs bicolores » (page 423)
- « Application de surfaces à texture » (page 425)
- « Application de surfaces PostScript » (page 426)
- « Application de surfaces Maille » (page 427)
- « Application de surfaces à des zones » (page 429)
- « Utilisation des surfaces » (page 430)

Application de surfaces uniformes

Il est possible d'appliquer une **surface uniforme** à des **objets**. Les surfaces uniformes sont des couleurs unies à choisir ou à créer à l'aide de **modèles colorimétriques** et de **palettes de couleurs**. Pour plus d'informations sur la création de couleurs, reportez-vous à la section « **Utilisation des couleurs** » à la page 387.



Pour appliquer une surface uniforme

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs.

Si vous souhaitez mélanger des couleurs dans une surface uniforme, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur une autre couleur de la palette.



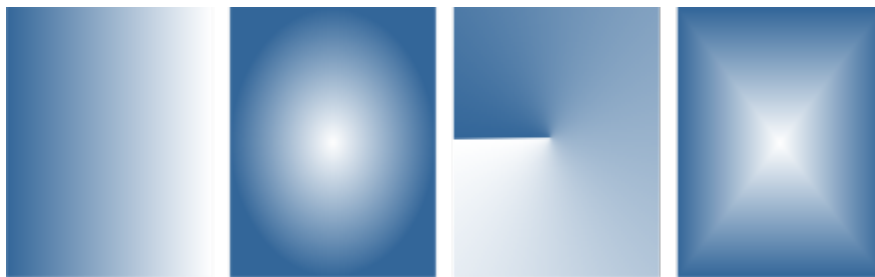
Pour choisir une surface uniforme, vous pouvez également cliquer sur

- le bouton **Surface uniforme**  dans la section **Surface** du menu fixe **Propriétés d'objet** ;
- l'outil interactif **Surface**  de la boîte à outils, puis sur le bouton **Surface uniforme** de la barre de propriétés.

Application de surfaces dégradées

Une surface dégradée consiste en une progression régulière entre deux couleurs (ou plus) ajoutant de la profondeur à un objet. Les surfaces dégradées sont aussi appelées surfaces dégradées progressives.

Il existe quatre types de surfaces dégradées : linéaire, elliptique, conique et rectangulaire. Une surface dégradée linéaire suit une ligne droite à travers l'objet, une surface dégradée conique donne l'illusion de lumière au contact d'un cône, une surface dégradée elliptique suit des ellipses concentriques à partir du centre de l'objet et une surface dégradée rectangulaire suit des rectangles concentriques à partir du centre de l'objet.



Il existe quatre types de surfaces dégradées (de gauche à droite) : linéaire, elliptique, conique et rectangulaire.

L'application vous fournit un ensemble de surfaces dégradées disponibles. Vous pouvez parcourir les surfaces dégradées disponibles, effectuer une recherche par mot-clé, marquer les surfaces dans vos favoris et les trier. Vous pouvez également télécharger des packs de surfaces supplémentaires. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Recherche et affichage des surfaces et transparences** » à la page 433.

Vous pouvez modifier les surfaces dégradées en fonction de vos besoins et créer vos propres surfaces. Les surfaces dégradées peuvent contenir deux couleurs ou plus, qui peuvent être placées n'importe où dans la progression des couleurs. Vous pouvez définir les attributs de la surface tels que la direction des dégradés de couleurs, l'angle, le point central et le milieu de la surface. Vous pouvez également définir la largeur et la hauteur de la surface sous forme de pourcentage de celles de l'objet. De plus, vous pouvez lisser, incliner, faire pivoter, répéter et appliquer une symétrie à une surface.




De gauche à droite : Objet avec une surface à dégradé linéaire appliquée. Une autre couleur est ajoutée à la surface. La surface est redimensionnée à 50 % de la largeur et de la hauteur de l'objet, puis répétée et mise en miroir. Enfin, la surface est pivotée à 45 degrés.

Après avoir modifié une surface dégradée, vous pouvez l'enregistrer afin de la réutiliser ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Enregistrement des surfaces et des transparences](#) » à la page 438.

Vous pouvez ajuster la qualité d'impression et d'affichage d'une surface dégradée en spécifiant le nombre d'étapes de dégradé. Par défaut, le réglage des étapes de dégradé est verrouillé de sorte que la qualité d'impression de la surface dégradée soit déterminée en fonction de la valeur indiquée dans les paramètres d'impression et que la qualité d'affichage soit déterminée en fonction de la valeur par défaut que vous avez choisie. Cependant, vous pouvez déverrouiller le réglage des étapes de dégradé et indiquer une valeur qui s'applique à la fois à la qualité d'impression et à la qualité d'affichage de la surface. Pour plus d'informations sur la définition des étapes d'une surface dégradée en vue de l'impression, reportez-vous à la section « [Ajustement d'un travail d'impression](#) » à la page 793.

Pour appliquer une surface dégradée


- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la section **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface dégradée**  pour afficher les options de surface dégradée.
- 4 Ouvrez le sélecteur **Surface** et double-cliquez sur une miniature de surface.




Pour plus d'informations sur la façon de rechercher les surfaces dans le sélecteur **Surface**, consultez « [Pour rechercher, filtrer et trier des surfaces et transparences](#) » à la page 434.







Vous pouvez également appliquer une surface en cliquant sur une miniature de surface dans le sélecteur **Surface**. Cette action applique la surface sans fermer le sélecteur **Surface**.

Pour ajouter une couleur à une surface dégradée, cliquez sur l'outil interactif **Surface**  de la boîte à outils, puis sur le bouton **Surface dégradée** de la barre de propriétés et faites glisser une couleur de la palette vers la poignée vectorielle interactive d'un objet.

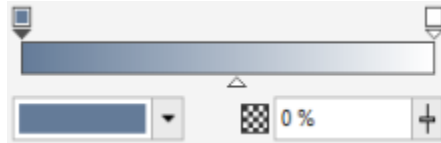
Pour créer une surface dégradée

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la section **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface dégradée**  pour afficher les options de surface dégradée.

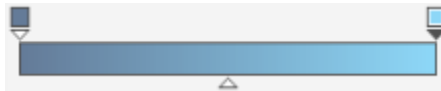
4 Pour sélectionner un type de surface dégradée, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Surface dégradée linéaire 
- Surface dégradée elliptique 
- Surface dégradée conique 
- Surface dégradée rectangulaire 

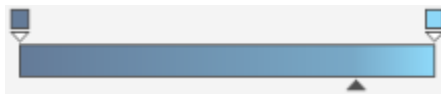
5 Cliquez sur le point nodal de début situé au-dessus de la bande de couleurs, ouvrez le sélecteur **Couleur du point nodal** situé sous la bande de couleurs et choisissez une couleur.




6 Cliquez sur le point nodal de fin situé au-dessus de la bande de couleurs, ouvrez le sélecteur **Couleur du point nodal** et choisissez une couleur.



7 Déplacez le curseur du milieu situé au-dessous de la bande de couleurs afin de définir le point qui sera considéré comme le milieu des deux couleurs.



8 Cliquez sur le bouton **Enregistrer comme nouveau**  pour enregistrer la surface ou continuez la modification de la surface en exécutant une tâche dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Modifier la transparence d'une couleur	Sélectionnez le point nodal correspondant, puis entrez une valeur dans la zone Transparence du point nodal .
Ajouter une couleur intermédiaire	Cliquez deux fois sur la bande de couleurs, à l'endroit même où vous souhaitez ajouter un point nodal. Une fois le nouveau point nodal sélectionné, ouvrez le sélecteur Couleur du point nodal et choisissez une couleur.
Modifier la position d'une couleur intermédiaire	Faites glisser le point nodal correspondant vers un nouvel emplacement, au-dessus de la bande de couleur, ou saisissez une valeur dans la zone Position du point nodal .
Supprimer une couleur intermédiaire	Cliquez deux fois sur le point nodal correspondant.
Définir le mode de dégradé des couleurs entre deux points nodaux	Sélectionnez les deux points nodaux ou le point central entre les deux couleurs, cliquez sur le bouton Sens du dégradé , puis choisissez une option dans la liste :

Pour

Procédez comme suit




- **Dégradé de couleurs linéaire** : permet d'effectuer un dégradé entre les couleurs de début et de fin en suivant un tracé direct à travers la roue chromatique.
- **Dégradé de couleurs dans le sens horaire** : permet de fondre les couleurs le long d'un tracé horaire dans la roue chromatique.
- **Dégradé de couleurs dans le sens antihoraire** : permet de fondre les couleurs le long d'un tracé antihoraire dans la roue chromatique.




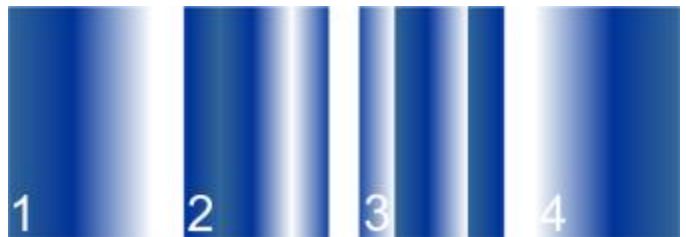
Les options de dégradé de couleurs suivantes sont illustrées ci-dessous de gauche à droite : Dégradé de couleurs linéaire, dégradé de couleurs dans le sens horaire, dégradé de couleurs dans le sens antihoraire.

Appliquer un effet miroir, répéter ou inverser la surface

Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur la flèche ▼ située au bas de la section **Surface** pour afficher davantage d'options de surface, puis sur l'un des boutons suivants :

- **Répéter et appliquer un effet miroir** 
- **Répéter** 
- **Inverser la surface** 

Astuce : Pour revenir à l'état par défaut de la surface, cliquez sur **Surface dégradée par défaut** .




L'effet de répétition et de mise en miroir ne peut être vu que si la surface est plus petite que l'objet. L'illustration suivante montre une surface par défaut (1), la même surface redimensionnée, puis répétée et mise en miroir (2), la surface redimensionnée et répétée (3), et la surface inversée (4).

Définir la vitesse du dégradé entre deux couleurs de la surface


Déplacez le curseur **Accélération**.

Créer des transitions de couleurs plus régulières entre les points nodaux de la surface dégradée


Cliquez sur le bouton **Lissage** .

Pour	Procédez comme suit
Définir la largeur et la hauteur de la surface sous forme de pourcentage de celles de l'objet	Entrez des valeurs dans les zones Largeur de la surface et Hauteur de la surface .
Déplacer le centre de la surface vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Saisissez des valeurs dans les zones X et Y .
Incliner la surface selon l'angle défini	Entrez une valeur dans la zone Incliner .
	 <p><i>Dans cet exemple, la surface est inclinée à 15 degrés.</i></p>
Faire pivoter la progression de couleurs dans le sens horaire ou antihoraire	Entrez une valeur dans la zone Faire pivoter .
Autoriser l'inclinaison ou l'étirement de la surface sans respect des proportions	Cochez la case Mise à l'échelle et inclinaison libres .
Appliquer la surface sélectionnée à la zone d'intersection des objets combinés	Cochez la case Remplir en zigzags . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Combinaison d'objets » à la page 320.
Imprimer la surface au-dessus des couleurs sous-jacentes	Cochez la case Surimprimer la surface .



Vous pouvez également appliquer une surface dégradée personnalisée en cliquant sur l'outil interactif **Surface**  dans la boîte à outils, puis en faisant glisser les couleurs de la palette affichée dans la fenêtre du document sur les poignées vectorielles interactives de l'objet. Pour mélanger des couleurs, sélectionnez l'une des poignées vectorielles interactives, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur une couleur de la palette.

Pour modifier la qualité d'impression et d'affichage d'une surface dégradée

- 1 Sélectionnez un objet auquel une surface dégradée a été appliquée.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur la flèche ▼ située au bas de la section **Surface** pour afficher davantage d'options de surface.
- 3 Cliquez sur le bouton **Définir par défaut**  pour déverrouiller les étapes de dégradé, puis entrez une valeur dans la zone **Étapes de dégradé**.

Plus cette valeur est élevée, plus la transition est régulière entre les couleurs.



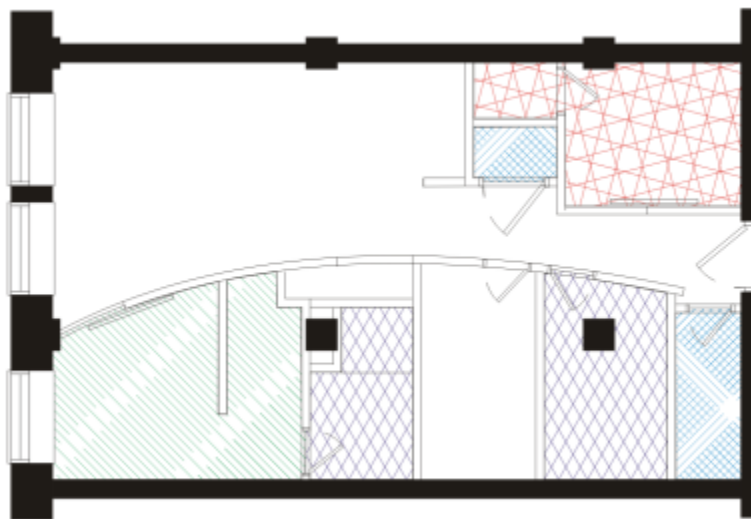
Lorsque la zone **Étapes de dégradé** est verrouillée, le nombre d'étapes de la surface dégradée imprimée est déterminé par la valeur spécifiée dans la boîte de dialogue **Impression**. Pour plus d'informations sur la définition des étapes d'une surface dégradée en vue de l'impression, reportez-vous à la section « **Ajustement d'un travail d'impression** » à la page 793.

Pour définir la qualité d'affichage des surfaces dégradées

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Espace de travail**, puis une fois sur **Affichage**.
- 3 Entrez une valeur dans la zone **Afficher les étapes de dégradé**.

Application de surfaces hachurées

Vous pouvez remplir des objets avec des motifs de hachures afin de distinguer clairement des matières ou des relations d'objets dans un dessin. Par exemple, le dessin d'un plan de sol peut utiliser des hachures pour indiquer différentes matières ou pour indiquer l'endroit où deux revêtements se chevauchent.



Les surfaces hachurées permettent d'indiquer différentes matières.

Les surfaces hachurées sont composées de lignes vectorielles. Vous pouvez utiliser des surfaces hachurées prédéfinies ou modifier les surfaces en définissant des couleurs et des motifs de lignes différents pour le premier plan, ou encore en modifiant la couleur de l'arrière-plan.

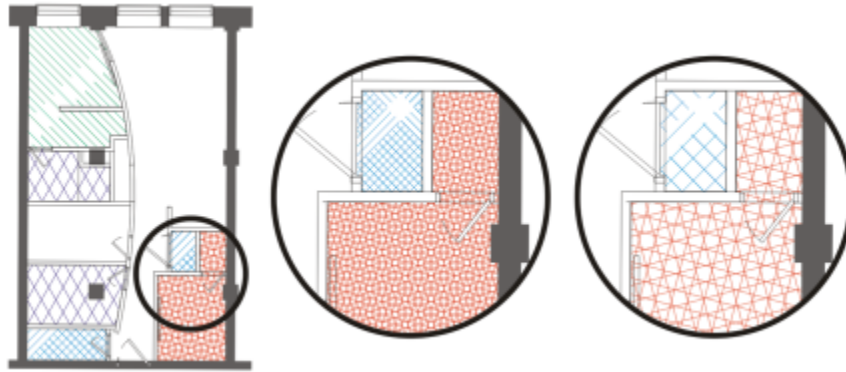
Lorsque vous modifiez des surfaces hachurées dans la boîte de dialogue **Hachure**, les modifications ne s'appliquent qu'à l'objet sélectionné. Vous pouvez également créer de nouvelles surfaces hachurées et les ajouter à une bibliothèque.

Lorsque vous créez des surfaces hachurées, la surface sélectionnée est utilisée comme point de départ. Si aucune surface n'est sélectionnée, la surface par défaut est utilisée. Vous pouvez ajouter des lignes, indiquer des attributs de style de ligne, définir la position et l'angle des lignes, et contrôler l'espacement et le décalage de chaque occurrence d'une ligne.

Vous pouvez utiliser des surfaces hachurées sur des objets projetés pour créer l'illusion d'une image en trois dimensions. Les surfaces hachurées utilisent le [plan de dessin](#) actif.

Transformation et mise à l'échelle de surfaces hachurées

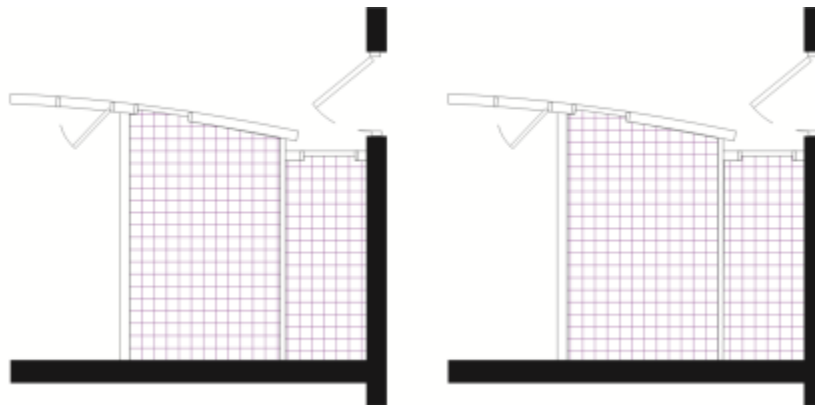
Les surfaces hachurées peuvent conserver leurs propriétés indépendamment des modifications apportées à leur objet ; elles peuvent également être transformées et mises à l'échelle avec cet objet. Si vous choisissez de transformer la surface hachurée avec l'objet, seules les transformations que vous appliquez à partir de ce point sont appliquées ; les transformations d'objet antérieures ne sont pas appliquées à la surface hachurée.



La surface hachurée d'origine (à gauche) n'est pas mise à l'échelle avec l'objet dans le premier exemple (au centre) et est mise à l'échelle avec l'objet dans le deuxième exemple (à droite).



Alignement de surfaces hachurées

Lorsque vous appliquez la même surface hachurée à plusieurs objets, vous pouvez conserver l'alignement de surface des objets indépendants ou aligner les surfaces.



Les surfaces hachurées sont alignées dans le dessin de droite.

Pour appliquer une surface hachurée


- 1 Sélectionnez l'objet pour lequel vous souhaitez appliquer ou modifier une surface hachurée.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur le bouton **Surface Postscript**  pour afficher les options de surface Postscript.
- 4 Cliquez sur le bouton **Propriétés de remplissage de hachage** .
- 5 Dans la boîte de dialogue **Surface dégradée**, sélectionnez une bibliothèque de surfaces hachurées dans la zone de liste **Bibliothèque**.
- 6 Choisissez une surface hachurée dans le sélecteur **Surface** situé en dessous de la zone de liste **Bibliothèque**.
Si une surface hachurée est déjà appliquée à l'objet sélectionné, elle apparaît dans le sélecteur **Surface**.
- 7 Indiquez les attributs souhaités.

Pour	Procédez comme suit
Changer la couleur de ligne	Choisissez une couleur dans le sélecteur Couleur de premier plan .
Changer la couleur d'arrière-plan	Choisissez une couleur dans le sélecteur Couleur d'arrière-plan .
Changer l'interligne	Dans la zone Surface , saisissez une valeur dans la zone Interligne . Les grands nombres augmentent la distance entre les lignes et les petits nombres la réduisent.
Changer l'épaisseur de ligne	Dans la zone Surface , saisissez une valeur dans la zone Épaisseur . Les grands nombres augmentent l'épaisseur de ligne et les petits nombres la réduisent.
Lignes inclinées	Entrez une valeur dans la zone Inclinaison pour définir l'inclinaison des lignes.
Lignes pivotées	Entrez une valeur dans la zone Faire pivoter pour définir les degrés de la rotation des lignes.





Lorsque vous modifiez une surface hachurée dans la boîte de dialogue **Surface hachurée**, les modifications ne s'appliquent qu'à l'objet sélectionné dans la fenêtre de dessin. Seules les hachures personnalisées créées dans la boîte de dialogue **Nouvelle hachure à partir de la sélection** peuvent être ajoutées à une bibliothèque.



Vous pouvez également appliquer une surface hachurée en cliquant sur l'outil interactif **Surface**  dans la boîte à outils et en choisissant **Surface hachurée** dans la zone de liste **Type de surface** de la barre de propriétés pour spécifier les propriétés désirées.

Pour créer une surface hachurée personnalisée


- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur le bouton **Surface Postscript**  pour afficher les options de surface Postscript.
- 3 Cliquez sur le bouton **Propriétés de remplissage de hachage** .
- 4 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, cliquez sur **Nouvelle hachure**. La nouvelle surface hachurée est basée sur la surface courante.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Nouvelle hachure à partir de la sélection**, cliquez sur une ligne de la liste **Lignes de hachurage** pour la modifier. La ligne sélectionnée apparaît en rouge dans la fenêtre **Aperçu de la hachure**. Les lignes non sélectionnées apparaissent dans la couleur qui leur est appliquée.
- 6 Dans la zone **Style de ligne**, définissez les attributs souhaités.
- 7 Dans la zone **Origine de la ligne**, indiquez les informations suivantes :
 - **Origine du point y** : permet de positionner l'origine du point y de la ligne. Ce paramètre est important si vous avez plusieurs lignes dans la surface hachurée. La valeur **Origine du point y** peut être utilisée pour définir l'espacement entre les différentes lignes. Par

exemple, pour qu'une nouvelle ligne ne soit pas positionnée directement sur une ligne existante, saisissez une nouvelle valeur dans la zone **Origine du point y**.


- **Origine du point x** : permet de positionner l'origine du point x de la ligne. Ce paramètre est utile lorsque vous avez plusieurs lignes en pointillé et que vous souhaitez décaler les motifs des différentes lignes. Il n'a pas d'effet visible sur les lignes unies standard.
- 8 Dans la zone **Angle des lignes**, entrez une valeur pour définir l'angle de la ligne.
 - 9 Dans la zone **Décalage**, entrez une valeur pour décaler chaque occurrence de la ligne.
Ce paramètre est utile lorsque vous avez une ligne en pointillé et que vous souhaitez échelonner le motif. Il n'a pas d'effet visible sur les lignes unies standard.
 - 10 Entrez une valeur dans la zone **Espacement** pour définir la distance entre chaque occurrence de la ligne.
La distance entre les lignes est définie depuis le tracé de la ligne, pas depuis le bord du contour. Si la valeur **Largeur de contour** est élevée et que la valeur **Espacement** est basse, les lignes risquent de se chevaucher.
 - 11 Répétez les étapes 5 et 10 pour chaque ligne à modifier.
 - 12 Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue **Surface hachurée**, choisissez une bibliothèque dans la zone de liste **Bibliothèque** puis cliquez sur **Ajouter à la bibliothèque**.

Vous pouvez également


Ajouter des lignes

Cliquez sur le bouton **Ajouter** . Lorsque vous ajoutez une nouvelle ligne, elle est créée directement sur la ligne précédente. Changez la valeur **Origine du point y** pour afficher la nouvelle ligne.



Supprimer des lignes

Dans la liste **Lignes de hachurage**, choisissez une ligne et cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Masquer ou afficher les lignes dans la fenêtre **Aperçu de la hachure**


Dans la liste **Lignes de hachurage**, cliquez sur l'icône **Œil**  située à gauche du nom de la ligne. Lorsque l'œil est fermé, la ligne est masquée. Lorsque l'œil est ouvert, la ligne est affichée.

Pour mettre à l'échelle ou transformer une surface hachurée avec un objet

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur le bouton **Surface Postscript**  pour afficher les options de surface Postscript.
- 4 Cliquez sur le bouton **Propriétés de remplissage de hachage** .
- 5 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, activez l'une des options suivantes :
 - **Transformer avec l'objet** : transforme automatiquement la surface hachurée pour refléter toutes les transformations ultérieures appliquées à l'objet
 - **Mettre à l'échelle la largeur de la ligne et l'objet** : met à l'échelle automatiquement les lignes hachurées lorsque l'objet est redimensionné

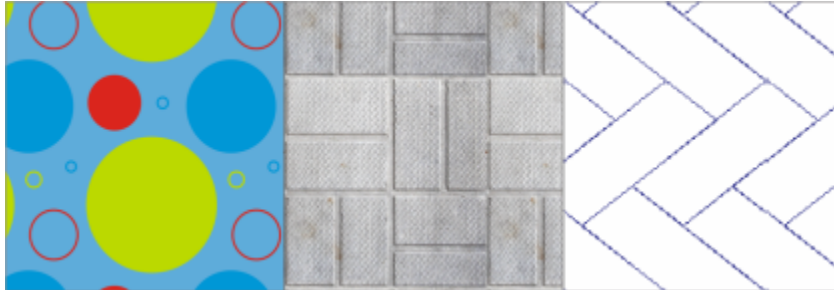
Pour aligner les surfaces hachurées de plusieurs objets

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs objets ayant la même surface hachurée.

- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface** , puis choisissez **Boîte de dialogue Hachures**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, activez l'option **Utiliser les coordonnées universelles**.

Application de surfaces à motif bitmap et à motif vectoriel

Vous pouvez appliquer une surface à motif vectoriel, bitmap ou bicolore à un objet. Une surface à motif multicolore est un [graphique vectoriel](#) plus complexe composé de lignes et de surfaces. Une surface vectorielle peut avoir un arrière-plan coloré ou transparent. Une surface à motif bitmap est une image bitmap dont la complexité est déterminée par sa taille, sa [résolution](#) d'image et sa [profondeur de bits](#). Pour plus d'informations sur les surfaces bicolores, reportez-vous à la section « [Application de surfaces à motifs bicolores](#) » à la page 423.



Surfaces de gauche à droite : Surfaces à motif bitmap et à motif vectoriel, deux couleurs

Corel DESIGNER met une collection de motifs vectoriels et bitmap à votre disposition. Vous pouvez parcourir les surfaces à motif disponibles, effectuer une recherche par mot-clé, marquer les surfaces dans vos favoris et les trier. Vous pouvez également télécharger des packs de surfaces supplémentaires. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Recherche et affichage des surfaces et transparences](#) » à la page 433.

Modification de surfaces à motif

Vous pouvez modifier les surfaces à motif en fonction de vos besoins. Vous pouvez par exemple modifier la taille de la surface à motif ou déplacer le centre du motif vers la gauche ou la droite et le haut ou le bas. Corel DESIGNER permet aussi de décaler les mosaïques d'une surface.

Vous pouvez appliquer un effet de miroir à la surface pour que les mosaïques se reflètent les unes dans les autres. Pour qu'un motif change en même temps que l'objet comportant la surface, vous avez la possibilité de configurer la surface pour qu'elle se transforme avec l'objet. Par exemple, si vous agrandissez l'objet, le motif s'agrandit également sans que le nombre de mosaïques n'augmente.

La luminosité et le contraste des motifs bitmap peuvent être ajustés. Vous pouvez également créer un dégradé homogène linéaire ou radial entre les mosaïques à motif bitmap et vous pouvez lisser la transition de couleur entre les mosaïques en faisant correspondre leurs bords. Vous pouvez également ajuster les paramètres de motif, tels que la luminosité, la luminance et le contraste des couleurs du motif.

Création de surfaces de motifs



Vous pouvez également créer vos propres motifs. Les motifs vectoriels et bitmap se composent d'unités plus petites appelées mosaïques. Selon la taille de l'objet, le motif de la surface est constitué d'une ou plusieurs mosaïques, qui se répètent en remplissant l'objet pour créer le motif. Pour créer un nouveau motif, sélectionnez une zone de l'espace de travail à utiliser comme mosaïque ou utilisez une image importée comme source de la mosaïque.

Après avoir modifié un nouveau motif, vous pouvez l'enregistrer afin de le réutiliser ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Enregistrement des surfaces et des transparences](#) » à la page 438.

Pour appliquer une surface à motif vectoriel ou bitmap

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.

3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Surface à motif vectoriel 
- Surface à motif bitmap 


4 Ouvrez le sélecteur **Surface** et double-cliquez sur une miniature de motif.



Pour plus d'informations sur la façon de rechercher les surfaces dans le sélecteur **Surface**, consultez « [Pour rechercher, filtrer et trier des surfaces et transparences](#) » à la page 434.



Vous pouvez également appliquer une surface en cliquant sur une miniature de surface dans le sélecteur **Surface**. Cette action applique la surface sans fermer le sélecteur **Surface**.



Il est également possible d'appliquer une surface à motif vectoriel ou bitmap en cliquant sur l'outil interactif **Surface**  de la boîte à outils, puis sur le bouton **Surface à motif vectoriel** ou **Surface à motif bitmap** de la barre de propriétés, et en sélectionnant une surface dans le sélecteur **Surface**.


Pour créer un motif vectoriel ou bitmap à partir de l'espace de travail

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.


3 Dans la zone **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Surface à motif vectoriel 
- Surface à motif bitmap 

4 Cliquez sur le bouton **Nouveau à partir du document** .

5 Sélectionnez une zone de l'espace de travail à utiliser comme motif.

Cette zone peut inclure des objets ou des parties d'objets que vous avez dessinés.


6 Cliquez sur le bouton **Accepter**  présent au-dessous de la sélection, puis sur **OK** dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

Pour enregistrer le motif, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme nouveau** .



Les motifs vectoriels peuvent avoir un arrière-plan transparent ou coloré.





Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Nouvelle source à partir de l'espace de travail**  et sélectionner une zone du document à utiliser comme source de la mosaïque. Dans ce cas, les paramètres actuellement définis dans la zone **Transformations** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés** seront appliqués au nouveau motif.


Pour créer un motif vectoriel ou bitmap à partir d'une image importée

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.

3 Dans la zone **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Surface à motif vectoriel 
- Surface à motif bitmap 

4 Cliquez sur le bouton **Nouvelle source** à partir du fichier .



5 Dans la boîte de dialogue **Importer**, recherchez l'image que vous souhaitez utiliser, puis cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Pour modifier une surface à motif vectoriel ou bitmap

1 Sélectionnez un objet.



2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.

3 Dans la zone **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Surface à motif vectoriel 
- Surface à motif bitmap 

4 Cliquez sur la flèche située au bas de la zone **Surface** pour afficher d'autres options de surface à motif.

5 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

<p>Pour</p> <p>Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres</p>	<p>Procédez comme suit</p> <p>Cliquez sur le bouton Mosaïques en miroir horizontal  ou Mosaïques en miroir vertical .</p>
--	---



Cette illustration montre une surface à motif (à gauche) mise en miroir horizontalement (au milieu), et verticalement (à droite).

Définir la hauteur et la largeur des mosaïques de motif

Entrez des valeurs dans les zones **Largeur de la surface** et **Hauteur de la surface**.



Cette illustration montre l'effet d'une réduction de la taille d'une mosaïque de motif.

Déplacer le centre de la surface à motif vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite

Saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y**.

Pour

Incliner ou faire pivoter le motif selon un angle défini



Procédez comme suit

Saisissez une valeur dans la zone **Incliner** ou la zone **Faire pivoter**.



La surface à motif de cette illustration est inclinée de 15 degrés (au milieu) et pivotée de 15 degrés (à droite).

Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque

Cliquez sur le bouton **Décalage entre rangées**  ou **Décalage entre colonnes** , puis saisissez une valeur dans la zone **% de la taille de mosaïque**.



Cette illustration montre un décalage de colonne de 50 % (au milieu) et un décalage de rang de 50 % (à droite).

Appliquer des transformations apportées à un objet à une surface à motif

Cochez la case **Transformer avec l'objet**.

Appliquer la surface sélectionnée à la zone d'intersection des objets combinés

Cochez la case **Remplir en zigzags**.


Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Combinaison d'objets](#) » à la page 320.

Régler d'autres propriétés d'une surface à motif bitmap

Reportez-vous à la section « [Pour régler les transitions de couleurs, la luminosité et le contraste d'une surface à motif bitmap](#) » à la page 422.






Vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** dans la boîte à outils et utiliser les commandes de la barre de propriétés.

Pour incliner les mosaïques ou les faire pivoter, cliquez sur l'outil **Surface interactive**  dans la boîte à outils, sélectionnez un objet, puis faites glisser les poignées d'inclinaison ou de rotation de façon à modifier l'aspect du motif.

Pour régler les transitions de couleurs, la luminosité et le contraste d'une surface à motif bitmap

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.

- 3 Dans la zone **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface à motif bitmap** 
- 4 Cliquez sur la flèche située au bas de la zone **Surface** pour afficher d'autres options de surface à motif.
- 5 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Créer un dégradé radial ou linéaire homogène	Dans la zone Sans raccord , cliquez sur le bouton Dégradé radial  ou Dégradé linéaire  , puis déplacez le curseur.
Lisser la transition des couleurs entre les bords opposés de la mosaïque à motif	Cochez la case Correspondance des bords et déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire la luminosité du motif	Cochez la case Luminosité , puis déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire le contraste des niveaux de gris du motif	Cochez la case Luminance , puis déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire le contraste des couleurs du motif	Cochez la case Couleurs , puis déplacez le curseur.

Application de surfaces à motifs bicolores


Une surface à motif bicolore se compose uniquement des deux couleurs que vous avez choisies. En plus de spécifier les couleurs, vous appliquez à la surface un effet miroir vertical ou horizontal et vous pouvez définir la taille des surfaces mosaïques. Vous pouvez également incliner et faire pivoter la surface et vous pouvez déplacer son centre.







Surface bicolore appliquée à un objet (à gauche). Ensuite, la surface est redimensionnée (au milieu), et pivotée (à droite).

Vous pouvez créer votre propre surface à motif à partir des objets dans la fenêtre de dessin en utilisant les commandes **Outils** ► **Créer** ► **Surface à motif**.

Pour appliquer une surface à motifs bicolores


- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface à motifs bicolores** .
- 4 Choisissez une surface dans le sélecteur **Surface**.
- 5 Ouvrez le sélecteur **Couleur de premier plan** et cliquez sur une couleur.
- 6 Ouvrez le sélecteur **Couleur d'arrière-plan** et cliquez sur une couleur.

Si vous souhaitez modifier les attributs de la surface bicolore, cliquez sur la flèche en bas de la section Surface et procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur le bouton Mosaïques en miroir horizontal  ou Mosaïques en miroir vertical  .
Définir la hauteur et la largeur des mosaïques de motif	Entrez des valeurs dans les zones Largeur de la surface et Hauteur de la surface .
Déplacer le centre de la surface à motif vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Saisissez des valeurs dans les zones X et Y.
Faire pivoter le motif selon un angle indiqué	Entrez une valeur dans la zone Faire pivoter .
Incliner le motif selon l'angle défini	Entrez une valeur dans la zone Incliner .
Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque	Cliquez sur le bouton Décalage entre rangées  ou Décalage entre colonnes  , puis saisissez une valeur dans la zone % de la taille de mosaïque.
Appliquer les modifications apportées à l'objet à la surface à motif	Cochez la case Transformer avec l'objet . Toutes les transformations appliquées à l'objet, telles que le redimensionnement et la rotation, peuvent être appliquées à la surface.
Appliquer la surface sélectionnée à la zone d'intersection des objets combinés	Cochez la case Remplir en zigzags . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Combinaison d'objets » à la page 320.




Pour mélanger des couleurs dans une surface à motif bicolore, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur une couleur de la palette.

Il est également possible d'appliquer une surface en cliquant sur l'outil **Surface interactive**  dans la boîte à outils, puis sur le bouton **Surface à motifs bicolores** dans la barre de propriétés. Pour modifier les couleurs de la surface, faites glisser des couleurs de la palette vers les poignées interactives. Pour combiner des couleurs, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites glisser une couleur vers les poignées interactives.

Pour créer une surface à motifs bicolores

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Créer** ► **Surface à motif**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Créer un motif**, activez l'option **Bicolore** et cliquez sur **OK**.

- 3 Dans la fenêtre de dessin, sélectionnez le motif ou la zone que vous souhaitez utiliser pour la surface.
- 4 Cliquez sur le bouton **Accepter**  présent au-dessous de la sélection, puis sur **OK** dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
- 5 Redémarrez Corel DESIGNER.
- 6 La nouvelle surface à motifs bicolores est accessible à partir du sélecteur **Surface** dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.

Application de surfaces à texture

Une texture est une surface générée de façon aléatoire qui permet de donner aux objets un aspect naturel. Vous pouvez utiliser des surfaces à texture existantes, telles que l'eau, les minéraux et les nuages. Vous pouvez modifier les couleurs des surfaces à texture. Les textures peuvent uniquement contenir des couleurs **RVB**. Cependant, il est possible d'utiliser d'autres modèles colorimétriques et palettes de couleurs comme référence pour le choix des couleurs. Pour plus d'informations sur les modèles colorimétriques, reportez-vous à la section « [Mieux comprendre les modèles colorimétriques](#) » à la page 387.



Vous pouvez modifier la taille des mosaïques des surfaces à texture. En augmentant la résolution des mosaïques d'une texture, vous augmentez la précision de la surface. Pour indiquer avec précision le début des surfaces, définissez l'origine des mosaïques. Corel DESIGNER permet aussi de décaler les mosaïques d'une surface. Lorsque vous ajustez la position horizontale ou verticale de la première mosaïque par rapport à la partie supérieure de l'objet, cet ajustement affecte le reste de la surface.

Vous pouvez faire pivoter, incliner et ajuster la taille d'une mosaïque, ou encore modifier le centre de la texture.



Pour qu'une texture change en même temps que l'objet comportant la surface, vous avez la possibilité de configurer la surface pour qu'elle se transforme avec l'objet. Par exemple, si vous agrandissez l'objet comportant la surface, la texture s'agrandit également sans que le nombre de mosaïques n'augmente.



Les surfaces à texture permettent d'améliorer un dessin. Toutefois, elles augmentent également la taille du fichier et rallongent la durée d'impression. Vous devez donc les utiliser avec modération.

Pour appliquer une surface à texture

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur la flèche de menu contextuel du bouton **Surface à motifs bicolores** , puis sur le bouton **Surface à texture**  pour afficher les options de surface à texture.
- 4 Choisissez une bibliothèque de textures dans la zone de liste **Bibliothèque de textures**
- 5 Sélectionnez une texture dans le sélecteur **de surface**.

Pour modifier la texture, cliquez sur le bouton **Modifier la surface** . Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, effectuez l'une des actions répertoriées dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur Transformations , puis sur le bouton Mosaïques en miroir horizontal  ou Mosaïques en miroir vertical  .
Modifier la taille de la surface	Cliquez sur Transformations , puis entrez des valeurs dans les zones Largeur de la surface et Hauteur de la surface .
Déplacer le centre de la surface vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Cliquez sur Transformations , puis saisissez des valeurs dans les zones X et Y .



Pour	Procédez comme suit
Faire pivoter la surface selon un angle défini	Cliquez sur Transformations , puis saisissez une valeur dans la zone Faire pivoter .
Incliner la surface selon l'angle défini	Cliquez sur Transformations , puis saisissez une valeur dans la zone Incliner .
Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque	Cliquez sur Transformations , puis sur le bouton Décalage des lignes  ou Décalage des colonnes  . Saisissez une valeur dans la zone % de la taille de mosaïque .
Appliquer les modifications apportées à l'objet à la surface à texture	Cliquez sur Transformations et cochez la case Transformer avec l'objet .
Définir la résolution de l'image bitmap de la surface à texture	Cliquez sur Options , puis saisissez une valeur dans la zone Résolution bitmap .
Appliquer la surface sélectionnée à la zone d'intersection des objets combinés	Cochez la case Remplir en zigzags . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Combinaison d'objets » à la page 320.


Application de surfaces PostScript

Il est possible d'appliquer des surfaces à texture PostScript à des objets. Une surface à texture **PostScript** est conçue à l'aide du langage PostScript. Certaines sont très complexes. L'impression ou l'actualisation à l'écran des objets volumineux contenant des textures PostScript peut donc prendre du temps. Selon le mode d'affichage choisi, il se peut que les lettres « PS » soient affichées au lieu de la surface. Pour plus d'informations sur l'affichage des surfaces PostScript, reportez-vous à la section « [Utilisation des vues](#) » à la page 88.


Lorsque vous appliquez une texture PostScript, vous pouvez changer plusieurs propriétés, tels que la taille, la largeur de ligne et la quantité de gris qui apparaît au premier plan et à l'arrière-plan de la texture.

Pour appliquer une surface PostScript

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur la flèche de menu contextuel du bouton **Surface à motifs bicolores** , puis sur le bouton **Surface PostScript**  pour afficher les options de surface PostScript.
- 4 Sélectionnez une surface dans la zone de liste **Textures des surfaces PostScript**.

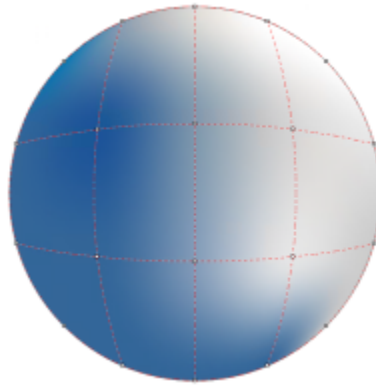
Si vous souhaitez modifier les propriétés de la surface, cliquez sur le bouton **Modifier la surface** , puis indiquez les paramètres souhaités.



Pour appliquer une surface PostScript, vous pouvez aussi cliquer sur l'outil interactif **Surface** , puis sur le bouton **Surface PostScript** de la barre de propriétés et sélectionner une surface dans la zone de liste **Textures des surfaces PostScript**.

Application de surfaces Maille

L'application d'une [surface Maille](#) à un objet permet de créer des effets originaux. Par exemple, il est possible de créer des transitions de couleurs progressives dans toutes les directions sans devoir créer de [dégradés](#) ni de [projections](#). Lorsque vous appliquez une surface Maille, vous spécifiez le nombre de colonnes et de lignes de la grille, ainsi que les points d'intersection de cette dernière. Une fois que vous avez créé un objet à mailles, vous pouvez modifier la grille de la surface Maille en ajoutant ou en supprimant des points nodaux et des intersections. Les mailles peuvent également être supprimées.




Exemple d'une surface Maille

Vous pouvez appliquer une surface Maille uniquement aux objets fermés ou aux tracés uniques. Pour appliquer une surface Maille à un objet complexe, vous devez d'abord créer un objet à surface Maille, puis l'associer à l'objet complexe afin de former un objet Vitrail. Pour plus d'informations sur l'utilisation des objets Vitrail, reportez-vous à la section « [Création d'objets PowerClip](#) » à la page 262.

Vous pouvez ajouter de la couleur à une cellule d'une surface Maille et aux points d'intersection individuels, ou encore mélanger des couleurs pour créer un aspect plus dégradé.


De plus, vous pouvez lisser la couleur d'une surface Maille pour réduire l'apparence des bords tranchants. Vous pouvez également laisser les objets apparaître sous une zone sélectionnée en appliquant la transparence à la surface Maille.

Pour appliquer des mailles à un objet

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface Maille** .
- 3 Entrez le nombre de colonnes dans la partie supérieure de la zone **Taille de la grille** de la barre de propriétés.
- 4 Entrez le nombre de lignes dans la partie inférieure de la zone **Taille de la grille** de la barre de propriétés, puis appuyez sur **Entrée**.
- 5 Ajustez les points nodaux de la grille sur l'objet.

Vous pouvez également


Ajouter un point nodal ou une intersection

Cliquez une fois à l'intérieur de la grille, puis sur le bouton **Ajouter une intersection**  dans la barre de propriétés.

Il est également possible d'ajouter un point nodal ou une intersection en cliquant deux fois à l'intérieur de la grille.

Vous pouvez également


Supprimer un point nodal ou une intersection

Cliquez sur un point nodal, puis sur le bouton **Supprimer les nœuds**  dans la barre de propriétés.

Mettre en forme la surface Maille

Faites glisser un point nodal vers son nouvel emplacement.

Supprimer la surface Maille

Cliquez sur le bouton **Effacer la maille**  de la barre de propriétés.




Si l'objet à mailles contient des couleurs, l'ajustement des points d'intersection de la maille affecte le dégradé de ces couleurs.



Vous pouvez également sélectionner des points nodaux en créant une [zone de sélection](#) ou une [zone de sélection à main levée](#) pour mettre en forme toute une zone de la maille. Pour sélectionner des points nodaux au moyen d'une zone de sélection, choisissez **Rectangulaire** dans la zone de liste **Mode sélection** de la barre de propriétés, puis faites glisser la souris pour tracer un cadre de sélection autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner. Pour sélectionner des points nodaux au moyen d'une zone de sélection à main levée, choisissez **Main levée** dans la zone de liste **Mode sélection**, puis faites glisser la souris pour tracer un cadre de sélection autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner. Appuyez sur la touche **Alt** pendant l'opération pour alterner entre les modes de sélection Rectangulaire et Main levée.

Pour ajouter une intersection ou un point nodal, cliquez deux fois à l'endroit où vous souhaitez placer l'élément en question. Vous pouvez également ajouter une ligne simple en cliquant deux fois sur une ligne.

Pour colorer une maille

- 1 Sélectionnez un objet à surface Maille.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface Maille** .
- 3 Faites glisser une couleur de la palette vers une cellule de l'objet.

Vous pouvez également

Appliquer de la couleur sur un point nodal d'une surface Maille

Cliquez sur un point nodal, puis sur une couleur de la palette.

Vous pouvez également faire glisser une couleur de la palette vers un point nodal.

Mélanger une couleur sur une surface Maille



Sélectionnez une partie de la maille, appuyez sur la touche **Ctrl**, puis cliquez sur une couleur de la palette.




Pour appliquer une couleur à une partie de la maille, vous pouvez également sélectionner les points nodaux souhaités au moyen d'une [zone de sélection](#) ou d'une [zone de sélection à main levée](#). Pour sélectionner des points nodaux au moyen d'une zone de sélection, choisissez **Rectangulaire** dans la zone de liste **Mode sélection** de la barre de propriétés, puis faites glisser la souris pour tracer un cadre de sélection autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner. Pour sélectionner des points nodaux au moyen d'une zone de sélection à main levée, sélectionnez **Main levée** dans la zone de liste **Mode de sélection** de la barre de

propriétés, puis faites glisser la souris pour tracer un cadre de sélection autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner. Appuyez sur la touche **Alt** pendant l'opération pour alterner entre les modes de sélection Rectangulaire et Main levée.

Pour créer des transitions de couleurs progressives au sein d'une surface Maille

- 1 Sélectionnez un objet à surface Maille.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface Maille** .
- 3 Assurez-vous que le bouton **Lisser la couleur de la maille**  est activé dans la barre de propriétés.

Pour appliquer la transparence à une surface Maille

- 1 Sélectionnez un objet à surface Maille.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface Maille** .
- 3 Cliquez sur un point nodal pour sélectionner une partie de la maille.
- 4 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Transparence** vers la droite pour augmenter la transparence de la zone sélectionnée.

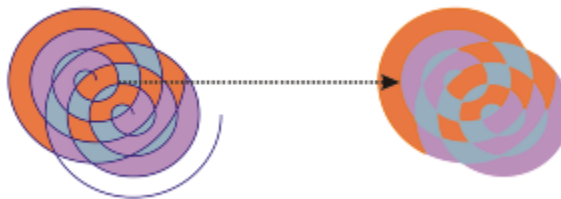
Application de surfaces à des zones

L'outil **Surface intelligente** permet d'appliquer des surfaces à des zones fermées. Contrairement aux autres outils de surface, qui se limitent aux **objets**, l'outil **Surface intelligente** détecte les bords d'une zone, à partir desquels il crée un **tracé fermé** de manière à pouvoir remplir cette zone. Si, par exemple, vous tracez une ligne à main levée qui s'entrecroise pour former des boucles, l'outil **Surface intelligente** peut détecter les bords de ces boucles puis les remplir.



Dans l'exemple ci-dessus, la spirale initiale a été dupliquée et la copie décalée pour former des zones fermées qu'il est possible de remplir au moyen de l'outil Surface intelligente.

En créant un tracé autour de la zone, l'outil **Surface intelligente** forme en fait un nouvel objet qu'il est possible de remplir, de déplacer, de copier ou de modifier. Dès lors, l'outil peut servir à deux fins différentes : remplir une zone ou créer un nouvel objet à partir d'une zone.




Bien qu'il serve principalement à remplir des zones, l'outil Surface intelligente permet également de créer de nouveaux objets. Dans l'exemple ci-dessus, les objets de départ, c'est-à-dire les deux spirales (à gauche), ont été supprimées (à droite) ; en revanche, les surfaces ont été conservées dans la mesure où chaque zone remplie est en fait un objet.

Vous pouvez appliquer la surface et le contour par défaut à cette zone, utiliser la barre de propriétés pour définir une couleur de surface spécifique et un contour précis ou créer un contour sans surface.

Lorsque vous appliquez l'outil **Surface intelligente** sur des zones auxquelles des surfaces sont déjà appliquées, tenez compte des points suivants :

- Un objet auquel une transparence est appliquée est considéré comme un objet entièrement transparent ; les tracés de toutes ses zones sont détectés, que ces zones soient opaques ou non.
- Les surfaces PostScript sont considérées comme transparentes ; les tracés de toutes les zones d'une surface PostScript sont détectés.
- Toutes les surfaces autres que PostScript sont considérées comme opaques ; les tracés de ces surfaces ne sont pas détectés.

Pour appliquer une surface à une zone fermée

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface intelligente** .
- 2 Dans la barre de propriétés, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Surface** :
 - **Par défaut** : permet d'appliquer les paramètres de surface par défaut.
 - **Spécifier** : permet de remplir une zone avec une couleur unie choisie dans le sélecteur **Couleur de surface** de la barre de propriétés.
 - **Aucune surface** : permet de laisser la zone sans surface.
- 3 Dans la zone **Contour**, choisissez l'une des options suivantes :
 - **Par défaut** : permet d'appliquer les paramètres de contour par défaut.
 - **Spécifier** : permet de choisir une épaisseur de ligne dans la zone **Épaisseur de contour**, ainsi qu'une couleur de ligne dans le sélecteur **Couleur de contour**.
 - **Aucun contour** : permet de laisser la zone sans contour.
- 4 Cliquez à l'intérieur de la zone fermée que vous souhaitez remplir.

Un nouvel objet est créé à partir de la zone fermée et les options de surface et de contour sélectionnées dans la barre de propriétés sont appliquées. Il apparaît par-dessus les objets existants du plan.



Si vous cliquez en dehors de la zone fermée, un objet est créé à partir de tous les objets de la page et les options de surface et de contour sélectionnées dans la barre de propriétés lui sont appliquées.

L'épaisseur du contour est centrée sur le tracé d'un objet. Étant donné que l'outil **Surface intelligente** détecte les tracés et non les contours, les contours épais apparaissent partiellement recouverts par le nouvel objet. Pour révéler les contours d'origine, changez l'ordre d'empilage des objets. Pour plus d'informations sur le changement de l'ordre d'empilage des objets, reportez-vous à la section « [Pour modifier l'ordre des objets](#) » à la page 312.

Utilisation des surfaces

De nombreuses tâches sont communes à tous les types de surfaces. Vous pouvez notamment choisir une couleur de surface par défaut de façon à ce que tous les objets ajoutés à un dessin présentent la même surface. Il est également possible de supprimer une surface, de la copier dans d'autres objets ou de l'utiliser pour remplir une zone entourée d'une courbe ouverte.

Lorsque vous souhaitez appliquer une même surface à d'autres objets d'un dessin ou modifier simultanément les attributs de surface de plusieurs objets, vous pouvez enregistrer les paramètres de surface sous forme de style. Pour plus d'informations sur les styles, reportez-vous à la section « [Utilisation des styles et des jeux de styles](#) » à la page 625.


Pour choisir une couleur de surface par défaut

- 1 Cliquez sur une zone vide de la [page de dessin](#) pour désélectionner tous les objets.
- 2 Cliquez sur l'outil Rectangle ou Cercle.
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface** , puis choisissez **Boîte de dialogue Couleur de surface** .
- 4 Indiquez les paramètres de surface souhaités dans la boîte de dialogue **Surface uniforme**.





Pour modifier la couleur de surface par défaut, modifier les jeux de styles par défaut dans le menu fixe **Styles d'objet**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Gestion des propriétés d'objet par défaut](#) » à la page 630.



Pour supprimer une surface

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Aucune surface** .



Cette procédure ne permet pas de supprimer des surfaces Maille. Pour retirer une surface Maille d'un objet, sélectionnez cet objet à l'aide de l'outil **Surface Maille** , puis cliquez sur le bouton **Effacer la maille**  dans la barre de propriétés.

Pour copier une surface dans un autre objet

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez l'objet dont vous souhaitez copier la surface.
- 2 À l'aide du bouton droit de la souris, faites glisser l'objet vers l'objet de destination auquel vous souhaitez appliquer la surface. Le contour bleu du premier objet suit le pointeur vers l'objet de destination.
- 3 Lorsque le pointeur se transforme en réticule , relâchez le bouton de la souris, puis sélectionnez l'option **Copier la surface ici** dans le menu contextuel.



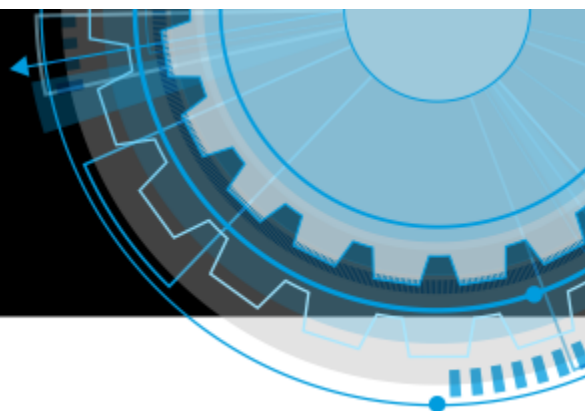
Vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** , sélectionner l'objet auquel vous souhaitez appliquer une surface copiée, cliquer sur le bouton **Copier la surface** dans la barre de propriétés, puis sur l'objet dont vous souhaitez copier la surface.

Vous pouvez aussi utiliser l'outil **Pipette d'attributs**  pour copier une surface. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier des propriétés d'un objet à l'autre](#) » à la page 299.

Il est également possible d'échantillonner la couleur d'un objet existant, puis d'appliquer la couleur prélevée à un autre objet en tant que surface uniforme.

Pour afficher des surfaces dans des courbes ouvertes

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Document**, puis une fois sur **Générales**.
- 3 Cochez la case **Remplir les courbes ouvertes**.



Recherche, gestion et enregistrement de surfaces et transparences

Lors de l'utilisation de motifs vectoriels, motifs bitmap ou surfaces dégradées et transparences, vous pouvez accéder à votre bibliothèque locale personnelle, ainsi qu'aux dossiers locaux pour parcourir, rechercher et enregistrer les motifs de surfaces et transparences.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Recherche et affichage des surfaces et transparences » (page 433)
- « Gestion des surfaces et des transparences » (page 436)
- « Enregistrement des surfaces et des transparences » (page 438)

Recherche et affichage des surfaces et transparences

Corel DESIGNER vous permet d'utiliser, de parcourir et de rechercher des motifs vectoriels, motifs bitmap, et surfaces dégradées disponibles localement sur votre ordinateur, vos périphériques portables et dossiers en réseau. Ces surfaces peuvent aussi être utilisées comme motifs de transparence. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification de la transparence des objets](#) » à la page 485.

Pour vous aider à démarrer, Corel propose des surfaces locales répertoriées dans **Contenu utilisateur** dans les sélecteurs **Surface** et **Transparence**. Ces surfaces sont stockées dans votre dossier **Documents\Corel\Corel Content\Fills**. Si vous souhaitez élargir votre collection de surfaces, vous pouvez télécharger des packs de surfaces supplémentaires à partir de la boîte de dialogue **Plus**.

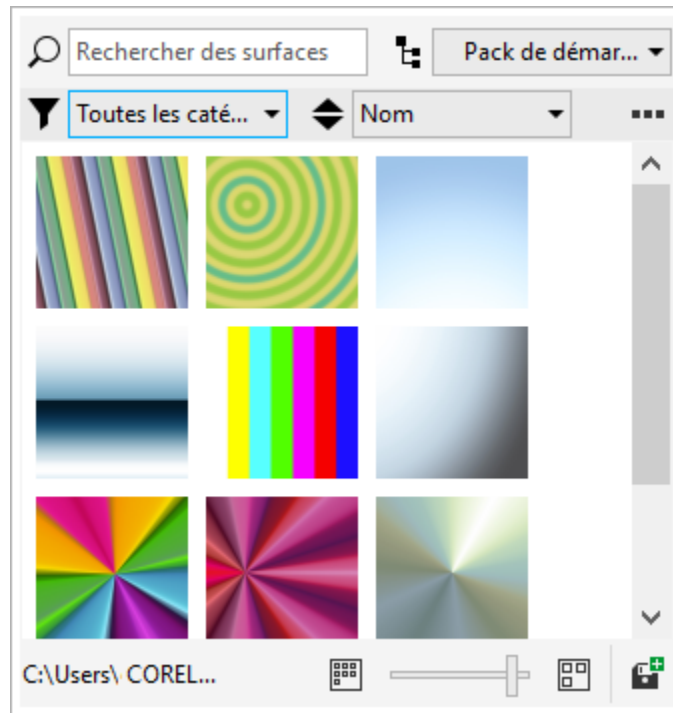
Pour accéder aux surfaces et motifs enregistrés dans les dossiers locaux en dehors de votre dossier **Documents\Corel\Corel Content\Fills**, vous pouvez créer des liens vers ces dossiers dans les sélecteurs **Surface** et **Transparence**. Ces liens sont connus sous le nom d'alias. Les alias peuvent de plus être utilisés pour accéder à des surfaces enregistrées sur des emplacements partagés, ainsi que sur des périphériques de stockage secondaires comme les clés USB et les disques durs portables.

Vous pouvez également afficher une liste de vos surfaces et transparences favorites ou récemment utilisées.

Vous pouvez rechercher et parcourir un pack, un dossier ou une liste à la fois. Vous pouvez également parcourir et rechercher l'intégralité de votre bibliothèque **Contenu utilisateur** en activant l'option **Recherche récursive**.

Lorsque vous copiez un dossier qui contient de nombreuses surfaces sur votre ordinateur, l'opération d'indexation de Windows peut prendre un certain temps. Pour visualiser, parcourir et rechercher des surfaces dans un dossier immédiatement, il peut être nécessaire de réindexer le dossier.

Pour trouver des surfaces et transparences plus facilement, vous pouvez les filtrer en fonction des catégories suivantes : Géométrique, Métallique, Fleurs, Nature, entre autres. Vous pouvez également trier les surfaces et transparences par nom et date à laquelle elles ont été créées ou modifiées.









Le sélecteur Surface vous permet de rechercher, parcourir et gérer les surfaces locales et partagées.

Les surfaces et transparences apparaissent sous forme de miniatures. En positionnant votre curseur sur une miniature, vous pouvez visualiser le nom et l'emplacement du fichier. Vous pouvez régler la taille des miniatures pour un aperçu plus facile et plus rapide des surfaces et transparences. Vous pouvez de plus redimensionner le sélecteur **Surface** ou **Transparence** pour afficher plus de miniatures à la fois.

Pour plus d'informations sur les surfaces, reportez-vous à la section « Application de surfaces à des objets » à la page 409.

Pour rechercher, filtrer et trier des surfaces et transparences

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants dans la section **Surface** ou **Transparence** :
 - Surface dégradée  ou Transparence dégradée 
 - Surface à motif vectoriel  ou Transparence à motif vectoriel 
 - Surface à motif bitmap  ou Transparence à motif bitmap 
- 4 Ouvrez le sélecteur **Surface** ou **Transparence**.
- 5 Dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, sélectionnez le pack local, le dossier, l'emplacement réseau ou la liste que vous souhaitez parcourir ou rechercher. Les éléments sous **Contenu utilisateur** affichent les packs de surfaces fournis par Corel et tous les packs de surfaces et surfaces que vous avez ajoutés.
Saisissez un mot-clé dans la zone **Recherche**, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Vous pouvez également

Naviguer ou rechercher tous les éléments de votre bibliothèque
Contenu utilisateur

Dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, sélectionnez **Contenu utilisateur**. Cliquez sur le bouton **Modifier** ■■■, puis sur **Recherche récursive**.

Réindexer un dossier

Dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, sélectionnez **Contenu utilisateur** ou un alias. Cliquez sur le bouton **Modifier** ■■■, puis sur **Réindexer le dossier**.

Afficher les 25 surfaces et motifs les plus utilisés récemment

Dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, sélectionnez **Récent**.

Voir vos surfaces et transparences favorites

Dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, sélectionnez **Favoris**. Pour plus d'informations sur la définition d'une surface dans les favoris, reportez-vous à la section « [Pour gérer les surfaces et les transparences](#) » à la page 437.

Filtrer les surfaces et transparences

Dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, sélectionnez un pack sous **Contenu utilisateur** ou un alias. Choisissez une catégorie dans la zone de liste **Filtre**.

Trier les surfaces et transparences

Dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, sélectionnez un pack sous **Contenu utilisateur** ou un alias. Ouvrez la zone de liste **Trier par** située en regard de la zone de liste **Filtre** et choisissez l'une des options suivantes :

- **Nom** : trie les surfaces et transparences par le nom de remplissage, dans l'ordre alphabétique.
- **Date de création** : trie les surfaces et transparences par leur date de création, en commençant par la dernière créée.
- **Dernière modification** : trie les surfaces et transparences par leur date de modification, en commençant par la dernière modifiée.

Les surfaces et transparences de votre liste **Favoris** sont automatiquement triées par la date à laquelle vous les avez définies dans les favoris, en commençant par la dernière surface ou transparence ajoutée aux **Favoris**.

Les surfaces et transparences de votre liste **Récent** sont automatiquement triées par la date à laquelle vous les avez utilisées, en commençant par la dernière surface ou transparence utilisée.



Cette procédure s'applique uniquement aux motifs vectoriels, aux motifs bitmap et aux surfaces et transparences dégradées.

Pour télécharger et ajouter un nouveau pack de surfaces et de transparences

- 1 Ouvrez le sélecteur **Surface** ou **Transparence** dans la section **Surface** ou **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Ouvrez la zone de liste **Choisir la source du contenu**, et cliquez sur **Ajouter nouvelle**.

- 3 Cliquez sur **Plus**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Plus**, cliquez sur le pack de surfaces souhaité.
- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Acheter**, puis suivez les instructions qui s'affichent pour acheter cet élément.
 - Cliquez sur **Télécharger** si cet élément est inclus dans votre produit ou votre abonnement.

Pour ajouter un alias à un emplacement qui contient des surfaces et transparences

- 1 Ouvrez le sélecteur **Surface** ou **Transparence** dans la section **Surface** ou **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Ouvrez la zone de liste **Choisir la source du contenu**, et cliquez sur **Ajouter nouvelle**.
- 3 Cliquez sur **Créer alias**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Localiser la bibliothèque de surfaces**, parcourez le dossier ou l'emplacement souhaité.
- 5 Cliquez sur **Sélectionner un dossier**.

Pour afficher le nom de fichier et l'emplacement d'une surface ou d'une transparence

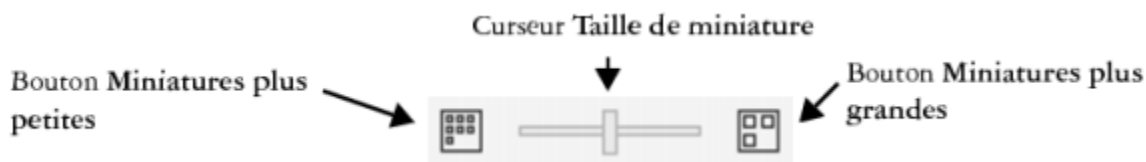
- Dans le sélecteur **Surface** ou **Transparence**, pointez vers une miniature.



L'emplacement d'une surface ou transparence s'affiche également en bas du sélecteur **Surface** ou **Transparence**.

Pour ajuster la taille des miniatures de surfaces ou transparences

- Dans le sélecteur **Surface** ou **Transparence**, déplacez le curseur de la **Taille de miniature**.
Vous pouvez également régler la taille des miniatures progressivement en cliquant sur les boutons **Miniatures plus petites** ou **Miniatures plus grandes**.



Pour redimensionner le sélecteur Surface ou Transparence

- Faites glisser le coin inférieur droit du sélecteur **Surface** ou **Transparence**.
Vous pouvez augmenter la largeur du sélecteur en faisant glisser son côté droit et vous pouvez augmenter sa hauteur en faisant glisser son côté inférieur.

Gestion des surfaces et des transparences

Les sélecteurs **Surface** et **Transparence** vous permettent de gérer la liste de vos packs et alias locaux (liens vers des dossiers locaux, emplacements en réseau et périphériques de stockage secondaires). Par exemple, vous pouvez renommer les packs ou les alias et vous pouvez supprimer les alias de la liste. Si un alias ne fonctionne plus car le dossier de la surface a été déplacé, vous pouvez naviguer jusqu'au nouvel emplacement pour restaurer le lien.

Pour retrouver simplement les surfaces et transparences que vous aimez, vous pouvez les définir comme favorites. De plus, vous pouvez afficher et modifier les propriétés d'une surface ou d'une transparence. Par exemple, vous pouvez modifier son nom et la langue et vous pouvez ajouter de nouvelles balises (mots-clés) et supprimer les balises existantes. Lorsque vous n'avez plus besoin d'une surface ou d'une transparence, supprimez-la.

Pour mettre à jour la liste des packs de surfaces dans les sélecteurs Surface et Transparence

- 1 Ouvrez le sélecteur **Surface** ou **Transparence** dans la barre de propriétés ou la section **Surface** ou **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Choisissez un pack de surfaces à partir de la zone de liste **Choisir la source du contenu** sous le **Contenu utilisateur**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Modifier** ■■■, puis suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.



Pour	Procédez comme suit
Renommer un pack de surfaces	Cliquez sur Renommer , puis dans la boîte de dialogue Renommer le pack ou l'alias , tapez un nom dans la zone Nom .
Ouvrir le pack de surfaces dans l'explorateur Windows	Cliquez sur Ouvrir l'emplacement du dossier .
Supprimer un pack de surfaces	Cliquez sur Ouvrir l'emplacement du dossier . Sélectionnez le dossier qui contient le pack dans l'explorateur Windows, cliquez dessus avec le bouton droit, puis cliquez sur Supprimer . Cette action efface le pack de surfaces et le supprime de la liste des sélecteurs Surface et Transparence .

Pour mettre à jour la liste des alias dans les sélecteurs Surface et Transparence

- 1 Ouvrez le sélecteur **Surface** ou **Transparence** dans la barre de propriétés ou la section **Surface** ou **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Choisissez un alias dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Modifier** ■■■, puis suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Accéder à un dossier qui a été déplacé ou renommé	Cliquez sur Parcourir et naviguez jusqu'au dossier contenant les surfaces.
Renommer l'alias	Cliquez sur Renommer , puis dans la boîte de dialogue Renommer le pack ou l'alias , tapez un nom dans la zone Nom .
Supprimer un alias de la liste	Cliquez sur le bouton Supprimer .
Ouvrir le dossier dans l'explorateur Windows	Cliquez sur Ouvrir l'emplacement du dossier .

Pour gérer les surfaces et les transparences

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants dans la section **Surface** ou **Transparence** :
 - **Surface dégradée**  ou **Transparence dégradée** 

- Surface à motif vectoriel  ou Transparence à motif vectoriel 
- Surface à motif bitmap  ou Transparence à motif bitmap 

- 4 Ouvrez le sélecteur **Surface** ou **Transparence**.
- 5 Effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Désigner une surface ou un motif comme favori	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une miniature, puis cliquez sur Favoris .
Modifier le nom d'une surface ou d'un motif de votre bibliothèque locale ou les balises qui lui sont associées	Cliquez sur une miniature avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur Propriétés . Dans la boîte de dialogue Propriétés , choisissez l'une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Choisissez une langue dans la zone de liste Langues. • Entrez un nouveau nom dans la zone Nom. • Choisissez une catégorie dans la zone de liste Catégorie pour catégoriser la surface ou le motif. • Ajoutez ou supprimez des balises dans la zone Balises.
Supprimer une surface ou un motif de votre bibliothèque locale	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une miniature, puis cliquez sur Supprimer .



Cette procédure s'applique uniquement aux motifs vectoriels, aux motifs bitmap et aux surfaces et transparences dégradées.

Enregistrement des surfaces et des transparences

Après avoir créé ou modifié un motif de surface ou de transparence, vous pouvez l'enregistrer et lui ajouter des métadonnées, telles que des balises (mots-clés) dans la langue de votre choix. Les surfaces et les motifs sont enregistrés dans un format de fichier particulier d'extension **.fill**, qui préserve les informations relatives aux transformations qui leur ont été appliquées.

Pour enregistrer une surface ou transparence personnalisée

- 1 Dans la section **Surface** ou **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme nouveau**




Ce bouton est disponible pour les surfaces et transparences dégradées, à motif vectoriel et à motif bitmap, mais pas pour les surfaces et transparences à motif bicolore, à texture ni PostScript. Pour plus d'informations sur les surfaces à motif bicolore, reportez-vous à la section « [Pour créer une surface à motifs bicolores](#) » à la page 424.

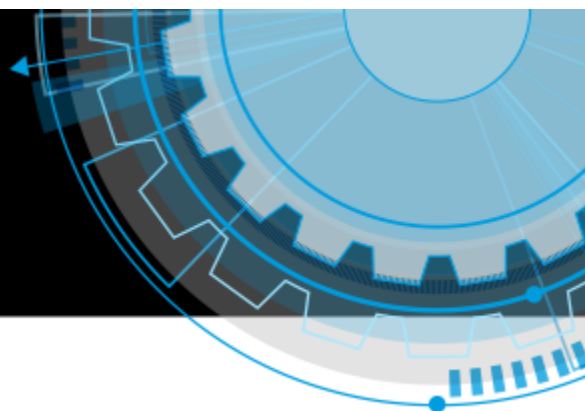
- 2 Dans la boîte de dialogue **Créer un [type de surface] personnalisé**, choisissez une langue dans la zone de liste, entrez le nom de la surface ou du motif, puis entrez les balises (mots-clés) que vous souhaitez lui associer.



Les surfaces et motifs stockés dans votre bibliothèque personnelle sont enregistrés dans le dossier **Documents\Coreel\Coreel Content\Fills**. Vous pouvez modifier l'emplacement par défaut dans lequel les surfaces et motifs sont enregistrés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification de l'emplacement du contenu](#) » à la page 113.



Vous pouvez également enregistrer une surface ou une transparence en cliquant sur le bouton **Enregistrer une surface personnalisée**  dans le sélecteur **Surface** ou **Transparence**. La surface ou la transparence est enregistrée à l'emplacement sélectionné dans la zone de liste **Choisir la source du contenu** dans le sélecteur **Surface** ou **Transparence**. Si vous avez sélectionné **Récent** dans la zone de liste **Choisir la source du contenu**, la surface ou la transparence est enregistrée dans le dossier **Documents \Corel\Corel Content\Fills**.



Utilisation de la gestion des couleurs

La gestion des couleurs permet de garantir l'homogénéité des couleurs lorsque vous travaillez sur des fichiers provenant de différentes sources et de les restituer sur des périphériques différents.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Mieux comprendre la gestion des couleurs » (page 441)
- « Introduction à la gestion des couleurs dans Corel DESIGNER » (page 445)
- « Installation, chargement et intégration de profils de couleurs » (page 448)
- « Affectation des profils de couleurs » (page 450)
- « Conversion de couleurs en différents profils de couleurs » (page 450)
- « Sélection de paramètres de conversion des couleurs » (page 451)
- « Épreuve à l'écran » (page 451)
- « Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs » (page 453)
- « Utilisation des politiques de gestion des couleurs » (page 454)
- « Gestion des couleurs à l'ouverture des documents » (page 455)
- « Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers » (page 456)
- « Gestion des couleurs pour l'impression » (page 457)
- « Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé » (page 457)
- « Gestion des couleurs pour un affichage en ligne » (page 457)

Mieux comprendre la gestion des couleurs

Cette section fournit des réponses aux questions fréquemment posées sur la gestion des couleurs. Ces questions sont les suivantes :

- « Pourquoi les couleurs ne correspondent-elles pas ? » (page 442)
- « Qu'est-ce que la gestion des couleurs ? » (page 442)
- « Pourquoi ai-je besoin de la gestion des couleurs ? » (page 442)
- « Comment démarrer la gestion des couleurs ? » (page 443)
- « Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ? » (page 443)
- « Dois-je affecter un profil de couleurs ou convertir des couleurs en profil de couleurs ? » (page 443)
- « Qu'est-ce qu'une intention de rendu ? » (page 444)

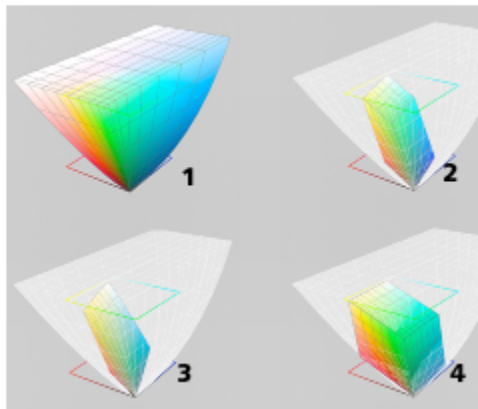
Pourquoi les couleurs ne correspondent-elles pas ?

La création et le partage d'un document nécessitent l'utilisation de plusieurs outils. Par exemple, vous devez traiter un fichier créé à l'aide d'une autre application ou importer une image capturée à l'aide d'un appareil photo numérique ou d'un scanner. Une fois le document traité, vous pouvez l'imprimer ou l'envoyer par courrier électronique à un collègue pour vérification. Les manières d'interpréter les couleurs de chaque outil utilisé dans le workflow sont différentes. En outre, chaque outil possède sa propre gamme de couleurs disponibles, appelée espace couleur. Il s'agit d'un ensemble de chiffres qui définissent la représentation de chaque couleur.



Exemple de workflow de document

En d'autres termes, chaque outil a son propre langage pour interpréter et définir une couleur. Imaginons une couleur de l'espace couleur de votre appareil photo : une couleur bleue intense associée aux valeurs Rouge = 0, Vert = 0 et Bleu = 255. Cette couleur peut apparaître différemment sur l'espace couleur de votre moniteur. Par ailleurs, elle peut ne pas avoir une correspondance sur l'espace couleur de votre imprimante. Par conséquent, lorsque votre document se déplace dans le workflow, la conversion de la couleur bleue intense échoue et sa reproduction n'est pas précise. Un système de gestion des couleurs est conçu pour améliorer la communication des couleurs dans le workflow pour que la couleur de la sortie corresponde à la couleur souhaitée.



Les couleurs sont définies par leur espace couleur. 1. Espace couleur Lab. 2. Espace couleur sRGB, affiché sur l'espace couleur Lab. 3. Espace couleur U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Espace couleur ProPhoto RGB.

Qu'est-ce que la gestion des couleurs ?

La gestion des couleurs est un processus qui vous permet de prévoir et de contrôler la reproduction des couleurs, indépendamment de la source ou la destination du document. Elle garantit une représentation plus précise des couleurs lorsqu'un document est affiché, modifié, partagé, exporté dans un autre format ou imprimé.

Un système de gestion des couleurs, également appelé moteur de couleur, utilise des profils de couleurs pour convertir les valeurs de couleur d'une source vers une autre. Ainsi, il convertit les couleurs affichées sur le moniteur en couleurs pouvant être reproduites par une imprimante. Les profils de couleurs définissent l'espace couleur des moniteurs, des scanners, des appareils photo numériques, des imprimantes et des applications utilisés pour créer ou modifier des documents.

Pourquoi ai-je besoin de la gestion des couleurs ?

Si votre document requiert une représentation précise des couleurs, il peut être nécessaire de découvrir plus en détail la gestion des couleurs. Vous devez également tenir compte de la complexité de votre workflow et de la destination finale de vos documents. Il se peut que la gestion des couleurs ne soit pas aussi importante si vos documents sont uniquement conçus pour être affichés en ligne. Cependant, la gestion des couleurs est indispensable si vous envisagez d'ouvrir des documents dans une autre application ou si vous créez des documents en vue de les imprimer ou de produire plusieurs types de sortie.

La gestion des couleurs vous permet d'effectuer les opérations suivantes :

- reproduire des couleurs homogènes dans le workflow, notamment lorsque vous ouvrez des documents créés dans d'autres applications ;
- reproduire des couleurs homogènes lorsque vous partagez des fichiers avec les autres ;
- prévisualiser (ou effectuer « un épreuve à l'écran ») des couleurs avant de les envoyer à leur destination finale, telle qu'une presse d'imprimerie, une imprimante de bureau ou le Web ;
- réduire le temps nécessaire pour ajuster et corriger des documents lorsqu'ils sont envoyés vers des destinations différentes.

Un système de gestion des couleurs ne garantit pas la correspondance identique des couleurs, mais améliore leur précision de manière significative.

Comment démarrer la gestion des couleurs ?

Voici quelques suggestions concernant l'ajout de la gestion des couleurs au workflow :

- Assurez-vous que votre moniteur affiche les couleurs exactes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ?](#) » à la page 443.
- Installez les profils de couleurs des périphériques d'entrée ou de sortie à utiliser. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Installation, chargement et intégration de profils de couleurs](#) » à la page 448.
- Familiarisez-vous avec les fonctions de gestion des couleurs de Corel DESIGNER. Les paramètres par défaut de la gestion des couleurs produisent des couleurs de bonne qualité. Vous pouvez cependant les modifier afin de les adapter à un workflow spécifique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Introduction à la gestion des couleurs dans Corel DESIGNER](#) » à la page 445.
- Faites l'épreuve à l'écran des documents pour prévisualiser les résultats finaux à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Épreuve à l'écran](#) » à la page 451.
- Intégrez des profils de couleurs lorsque vous enregistrez ou exportez des fichiers. De cette façon, vous pouvez garantir l'homogénéité des couleurs lorsque vous affichez, modifiez ou reproduisez des fichiers. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Installation, chargement et intégration de profils de couleurs](#) » à la page 448.

Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ?

Il est nécessaire d'étalonner et de profiler le moniteur pour assurer la précision des couleurs. Lorsque vous étalonnez un moniteur, vous le configurez pour afficher des couleurs conformément à une norme de précision établie. Après l'étalonnage, vous pouvez créer un profil de couleurs du moniteur, qui décrit la manière dont ce dernier interprète les couleurs. En général, ce profil de couleur personnalisé est installé sur votre système d'exploitation via le logiciel de profilage. Il devient ainsi possible de le partager avec d'autres périphériques ou applications. L'association de l'étalonnage et du profilage garantit la précision des couleurs : si un moniteur n'est pas correctement étalonné, le profil de couleur correspondant n'est pas utile.

L'étalonnage et le profilage sont complexes et requièrent généralement des périphériques d'étalonnage tiers, tels que des colorimètres et des logiciels spécialisés. Par ailleurs, un mauvais étalonnage peut avoir des conséquences néfastes. Recherchez des techniques et produits de gestion des couleurs pour en savoir plus sur l'étalonnage de moniteur et sur les profils de couleurs personnalisés. Vous pouvez également consulter la documentation fournie avec votre système d'exploitation ou votre moniteur.

La façon dont vous percevez la couleur affichée par le moniteur est également importante pour la gestion de l'homogénéité des couleurs. Votre perception est influencée par l'environnement dans lequel vous affichez les documents. Voici quelques méthodes permettant de créer un environnement d'affichage approprié :

- Assurez-vous que le flux de lumière de la pièce est homogène. Par exemple, si la pièce est trop ensoleillée, utilisez une nuance ou dans la mesure du possible travaillez dans une pièce dépourvue de fenêtres.
- Utilisez une couleur neutre, tel que le gris pour l'arrière-plan du moniteur ou appliquez une image en niveaux de gris. Évitez d'utiliser des fonds et des économiseurs d'écran colorés.
- Ne portez pas de vêtement clair pouvant altérer l'affichage des couleurs sur le moniteur. Par exemple, le port d'un t-shirt blanc qui se reflète sur le moniteur peut altérer votre perception de la couleur.

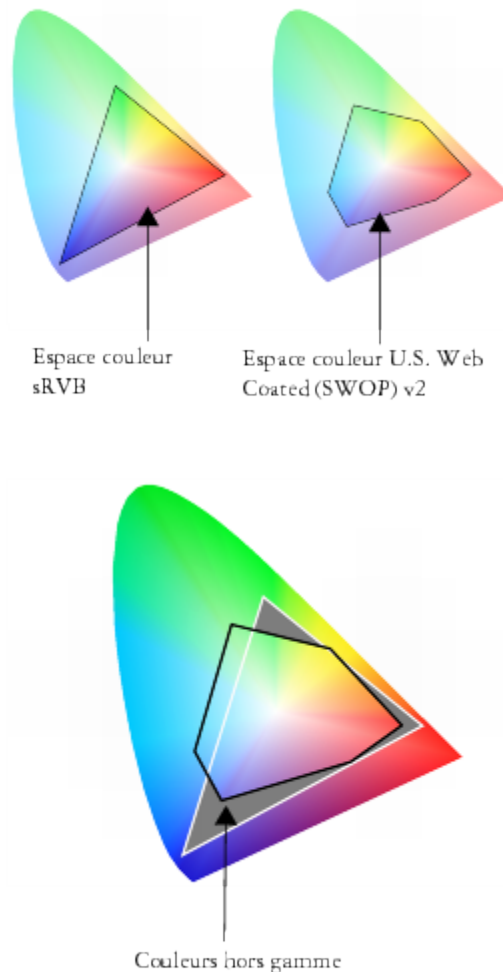
Dois-je affecter un profil de couleurs ou convertir des couleurs en profil de couleurs ?

Lorsque vous affectez un profil de couleurs, les valeurs ou les numéros de la couleur ne sont pas modifiés dans le document. L'application utilise plutôt le profil de couleurs pour interpréter les couleurs du document. Cependant, lorsque vous convertissez des couleurs en profil de couleurs différent, les valeurs des couleurs du document sont modifiées.

La meilleure pratique consiste à choisir un espace couleur approprié lorsque vous créez un document et à utiliser le même profil de couleurs tout au long du workflow. Vous ne devez ni affecter des profils de couleurs ni convertir des couleurs en profils de couleurs différents lorsque vous travaillez sur un document. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Affectation des profils de couleurs » à la page 450 et « Conversion de couleurs en différents profils de couleurs » à la page 450.

Qu'est-ce qu'une intention de rendu ?

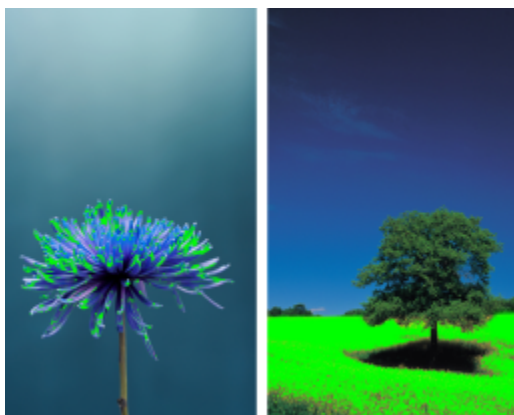
Un système de gestion des couleurs peut convertir efficacement les couleurs du document sur plusieurs périphériques. Cependant, lorsqu'un système de gestion de couleurs convertit les couleurs d'un espace couleur vers un autre, il se peut qu'il ne parvienne pas à faire correspondre certaines couleurs. Une défaillance se produit lors d'une conversion car certaines couleurs de la source ne correspondent pas à la plage (ou la gamme) de l'espace couleur cible. Par exemple, les couleurs bleue et rouge vif affichées sur le moniteur ne se trouvent pas dans la gamme de couleurs que l'imprimante peut reproduire. Ces couleurs « hors gamme » peuvent modifier de façon significative l'apparence du document, selon la façon dont elles sont interprétées par le système de gestion des couleurs. Chaque système de gestion des couleurs utilise quatre méthodes pour interpréter les couleurs hors gamme et les mapper avec la gamme de l'espace couleur cible. Ces méthodes sont appelées « intentions de rendu ». Le choix d'une intention de rendu dépend du contenu graphique du document.



Il peut arriver que de nombreuses couleurs d'un document sRGB puissent être hors gamme pour l'espace couleur U.S. Web Coated (SWOP) v2. Les couleurs hors gamme sont mappées avec la gamme en fonction de l'intention de rendu.

Les intentions de rendu suivantes sont disponibles :

- L'intention de rendu **Colorimétrique relative** est adaptée aux logos ou autres graphiques qui contiennent un faible pourcentage de couleurs hors gamme. Les couleurs source hors gamme sont mappées avec les couleurs les plus proches dans la gamme cible. Cette intention de rendu est à l'origine du décalage du point blanc. Si vous imprimez sur un papier blanc, la blancheur du papier est utilisée pour reproduire les zones blanches du document. Par conséquent, cette intention de rendu est idéale si vous allez imprimer votre document.
- L'intention de rendu **colorimétrique absolue** est adaptée aux logos ou autres graphiques qui requièrent des couleurs très précises. Si aucune correspondance n'est trouvée pour les couleurs source, la correspondance la plus proche possible est alors utilisée. Les intentions de rendu **Colorimétrique absolue** et **Colorimétrique relative** sont identiques. Toutefois l'intention de rendu **Colorimétrique absolue** conserve le point blanc lors de la conversion, mais ne permet pas d'ajuster la blancheur du papier. Cette intention de rendu est principalement utilisée pour l'épreuve.
- L'intention de rendu **Perceptuel** est adaptée aux photos et images bitmap qui contiennent un pourcentage élevé de couleurs hors gamme. L'apparence générale des couleurs est conservée si vous modifiez toutes les couleurs, y compris les couleurs appartenant à la gamme, pour qu'elles correspondent à la plage des couleurs cible. Cette intention de rendu maintient les relations entre les couleurs afin de produire les meilleurs résultats.
- L'intention de rendu **Saturation** produit des couleurs unies plus concentrées dans des graphiques professionnels, tels que des organigrammes ou des graphiques. Les couleurs peuvent être moins précises que celles produites par d'autres intentions de rendu.



Le nombre de couleurs hors gamme (indiqué par le recouvrement vert) peut influencer votre choix d'intention de rendu. À gauche : l'intention de rendu Colorimétrique relative est adaptée à cette photo, qui ne contient que quelques couleurs hors gamme. À droite : l'intention de rendu Perceptuel est idéale pour cette photo qui contient un grand nombre de couleurs hors gamme.

Introduction à la gestion des couleurs dans Corel DESIGNER

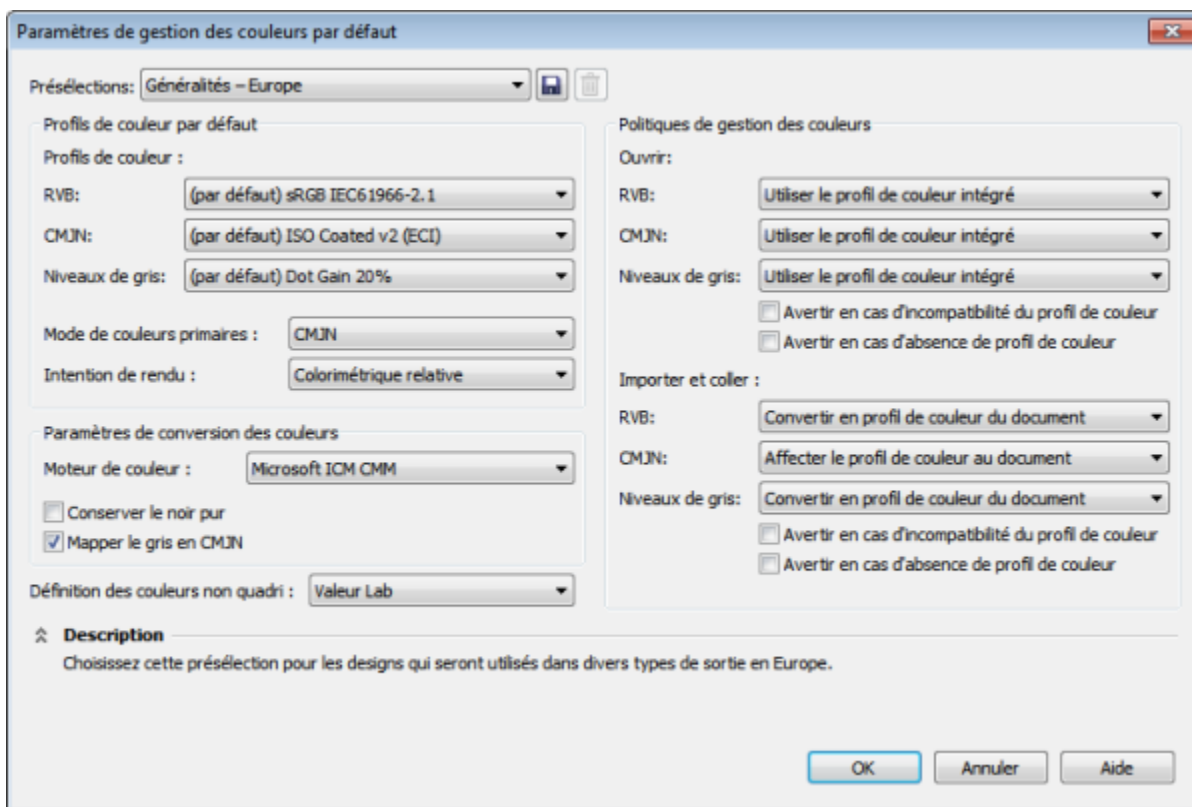
Corel DESIGNER dispose de deux types de paramètres de gestion des couleurs : paramètres par défaut de la gestion des couleurs et paramètres des couleurs du document. Les paramètres par défaut de la gestion des couleurs contrôlent les couleurs des nouveaux documents et de tous les documents qui ne contiennent pas de profils de couleurs (également appelés « documents non balisés »). Les documents créés au moyen de versions antérieures de Corel DESIGNER sont considérés comme non balisés. Les paramètres des couleurs du document affectent uniquement les couleurs du document actif.

Paramètres par défaut de la gestion des couleurs

Les paramètres par défaut de la gestion des couleurs sont essentiels à la production de couleurs homogènes.

- **Présélections** : si vous n'êtes pas encore familiarisé avec la gestion des couleurs et créez des dessins pour une sortie spécifique, vous pouvez choisir une présélection pour pouvoir commencer avec les paramètres appropriés de gestion des couleurs, tels que les profils de couleurs par défaut ou les paramètres de conversion de couleurs. Citons comme exemple la présélection **Pré-presse – Amérique du Nord**, adaptée aux projets devant être imprimés par les fournisseurs de services d'impression en Amérique du Nord et la présélection **Web – Europe**, adaptée aux projets Web créés en Europe. Pour plus d'informations sur les présélections de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs](#) » à la page 453.
- **Profils de couleurs par défaut** : permettent de définir les couleurs RVB, CMJN et de niveaux de gris dans les nouveaux documents et les documents non balisés. Vous pouvez modifier ces paramètres de sorte que tous les nouveaux documents utilisent les profils de couleurs que vous spécifiez. Dans certaines applications, les profils de couleurs par défaut sont appelés « profils d'espace de travail ».

- **Mode de couleurs primaires** : permet de déterminer la palette de couleurs du document qui s'affiche lorsque vous ouvrez ou créez un document, ainsi que le mode de couleurs par défaut d'un document exporté en tant qu'image bitmap. Le mode de couleurs primaires est configuré pour tous les documents nouveaux et non balisés, mais vous pouvez modifier ce paramètre pour le document actif dans la boîte de dialogue **Paramètres de couleurs du document**. Notez que pour le mode de couleurs primaires, les couleurs ne sont pas limitées à un mode de couleurs unique dans un document Corel DESIGNER.
- **Intention de rendu** : permet de choisir une méthode de mappage des couleurs hors gamme dans les nouveaux documents et les documents non balisés. Si l'intention de rendu par défaut n'est pas adaptée au document actif, vous pouvez la modifier dans la boîte de dialogue **Paramètres de couleurs du document**. Pour plus d'informations sur le choix de l'intention de rendu appropriée pour vos projets, reportez-vous à la section « [Qu'est-ce qu'une intention de rendu ?](#) » à la page 444.
- **Paramètres de conversion des couleurs** : utilisés lorsque vous convertissez des couleurs d'un profil de couleurs vers un autre pour contrôler la correspondance des couleurs. Par exemple, vous pouvez modifier le moteur de couleur ou spécifier des options pour la conversion de couleurs noires pures dans des documents RVB, CMJN, Lab ou de niveaux de gris. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Sélection de paramètres de conversion des couleurs](#) » à la page 451.
- **Définition des couleurs non quadri** : vous permet d'afficher des couleurs non quadri en utilisant leurs valeurs de couleur Lab, CMJN ou RVB. Ces valeurs de couleur alternatives sont également utilisées lorsque les couleurs non quadri sont converties en couleurs quadri.
- **Politiques de gestion des couleurs** : permettent de gérer les couleurs des fichiers que vous ouvrez, importez ou collez dans un document actif. Pour plus d'informations sur les politiques de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation des politiques de gestion des couleurs](#) » à la page 454.



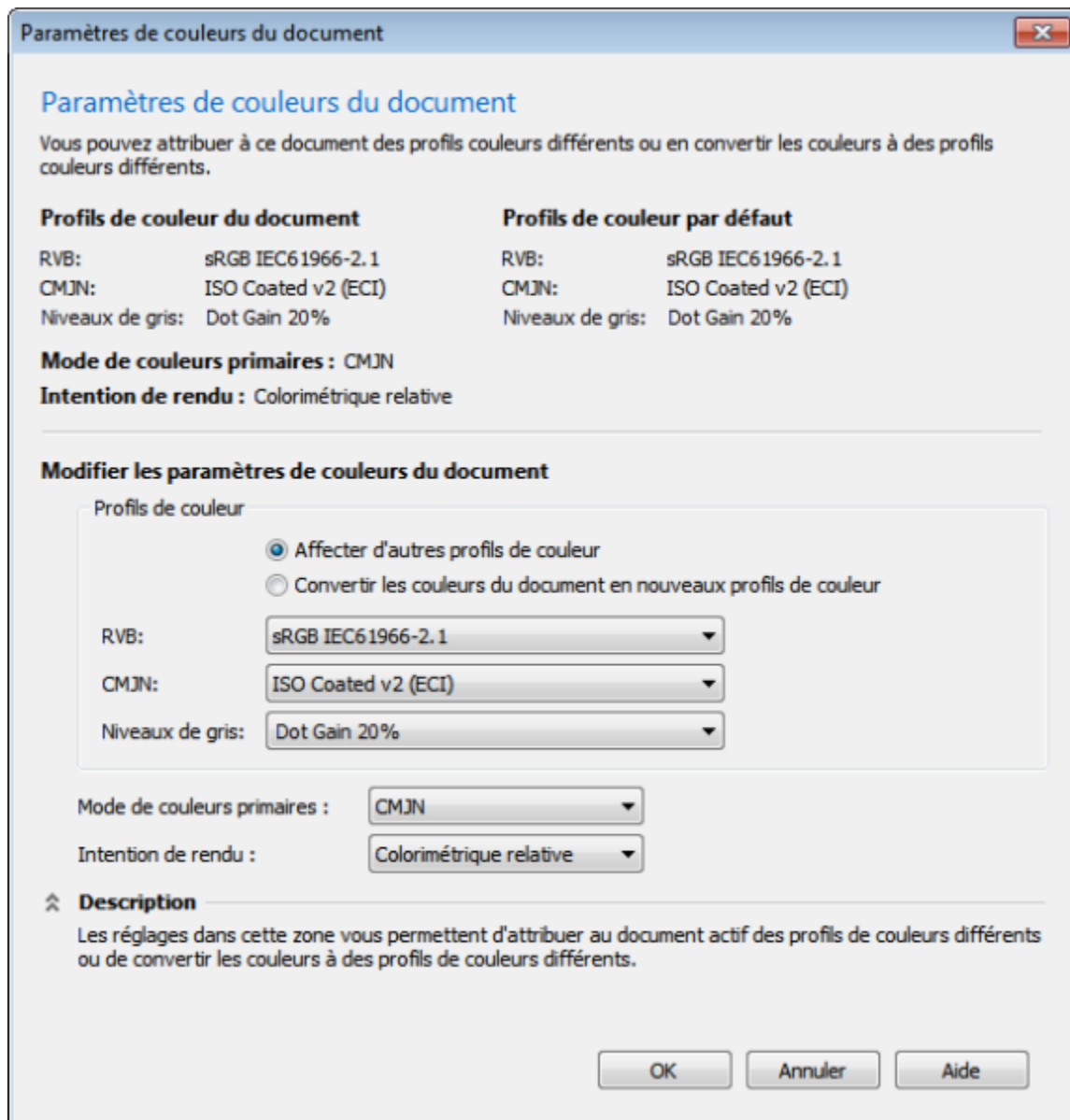
Boîte de dialogue Paramètres de gestion des couleurs par défaut

Paramètres de couleurs du document

Vous pouvez afficher et modifier les paramètres de couleurs du document actif sans affecter les documents nouveaux ou balisés. Vous pouvez voir quels sont les profils de couleurs affectés au document et quels sont les profils de couleurs par défaut de l'application. Les profils de couleurs affectés à un document actif déterminent l'espace couleur du document correspondant aux couleurs RVB, CMJN et en niveaux de gris.

Vous pouvez également affecter d'autres profils de couleurs au document actif ou convertir les couleurs correspondantes en profils de couleurs spécifiques. Pour plus d'informations sur l'affectation de profils de couleurs, reportez-vous à la section « [Affectation des profils de](#)

couleurs » à la page 450. Pour plus d'informations sur la conversion de couleurs d'un document en d'autres profils de couleurs, reportez-vous à la section « Conversion de couleurs en différents profils de couleurs » à la page 450.



Boîte de dialogue Paramètres de couleurs du document

Par ailleurs, vous pouvez modifier le mode de couleurs primaires et l'intention de rendu du document actif.

Obtenir de l'aide

Vous pouvez rechercher des informations sur chaque commande disponible dans les boîtes de dialogue **Profils de couleurs par défaut** et **Paramètres de couleurs du document** en pointant le curseur sur la commande et en affichant la description dans la zone **Description**.

Pour accéder aux paramètres de gestion des couleurs par défaut

- Cliquez sur Outils ► Gestion des couleurs ► Paramètres par défaut.

Pour modifier les profils de couleurs par défaut

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Gestion des couleurs** ▶ **Paramètres par défaut**.
- 2 Dans la zone **Profils de couleurs par défaut**, choisissez un profil de couleurs dans les zones de liste suivantes :
 - **RVB** : décrit les couleurs RVB des nouveaux documents et des documents non balisés
 - **CMJN** : décrit les couleurs CMJN des nouveaux documents et des documents non balisés
 - **Niveaux de gris** : décrit les couleurs de niveaux de gris des nouveaux documents et des documents non balisés

Vous pouvez également

Modifier le mode de couleurs primaires

Sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs primaires**.

La modification du mode de couleurs primaires dans la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs par défaut** n'affecte pas le document actif.


Modifier l'intention de rendu

Choisissez une intention de rendu dans la zone de liste **Intention de rendu**.

Pour accéder aux paramètres des couleurs du document

- Cliquez sur **Outils** ▶ **Gestion des couleurs** ▶ **Paramètres du document**.



Pour afficher les profils de couleurs utilisés dans le document actif sur la barre d'état, cliquez sur le bouton  du menu contextuel dans la barre d'état, puis choisissez **Informations sur les couleurs**.

Vous pouvez également consulter les paramètres de couleurs du document dans la boîte de dialogue **Propriétés du document** en cliquant sur **Fichier** ▶ **Propriétés du document**.

Installation, chargement et intégration de profils de couleurs

Pour garantir la précision des couleurs, un système de gestion des couleurs nécessite des profils conformes à la norme ICC pour les moniteurs, les périphériques d'entrée, les moniteurs externes, les périphériques de sortie et les documents.

- **Profils de couleurs pour moniteur** : permettent de définir l'espace couleur utilisé par votre moniteur pour afficher des couleurs de document. Corel DESIGNER utilise le profil du moniteur principal affecté par le système d'exploitation. Le profil du moniteur est très important pour la précision des couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ?](#) » à la page 443.
- **Profils de couleurs pour périphérique d'entrée** : utilisés sur des périphériques d'entrée tels que des scanners ou des appareils photo numériques. Ces profils de couleurs permettent de définir les couleurs autorisées à être capturées via des périphériques d'entrée spécifiques.
- **Profils de couleurs d'affichage** : incluent des profils de moniteur qui ne sont pas associés à votre moniteur sur le système d'exploitation. Ces profils de couleurs sont particulièrement utiles si vous souhaitez effectuer l'épreuve à l'écran des documents sur des moniteurs non connectés à votre ordinateur.
- **Profils de couleurs pour périphériques de sortie** : permettent de définir l'espace couleur des périphériques de sortie, tels que des imprimantes de bureau ou des presses d'imprimerie. Ces profils permettent de mapper avec précision les couleurs du document avec les couleurs du périphérique de sortie via le système de gestion des couleurs.
- **Profils de couleurs du document** : permettent de définir les couleurs RVB, CMJN et de niveaux de gris d'un document. Les documents qui contiennent des profils de couleurs sont également appelés « documents balisés ».

Recherche de profils de couleurs

Plusieurs profils de couleurs sont installés via votre application ou peuvent être générés à l'aide d'un logiciel de profilage. Les fabricants de moniteurs, de scanners, d'appareils photo numériques et d'imprimantes fournissent également des profils de couleurs. En outre, vous pouvez accéder à des profils de couleurs à partir de sites Web tels que :

- <http://www.color.org/findprofile.xalter> : il s'agit du site Web du International Color Consortium (ICC) qui peut vous aider à rechercher des profils de couleurs standard fréquemment utilisés.
- <http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads> : il s'agit du site Web de la European Color Initiative (ECI) qui fournit des profils ISO standard, ainsi que des profils spécifiques utilisés en Europe.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm : ce site Web fournit des profils ICC pour plusieurs types de moniteurs LCD (Affichage à cristaux liquides) qui permettent d'obtenir des couleurs homogènes. Toutefois, si la précision des couleurs est essentielle pour votre workflow, vous devez étalonner et profiler votre moniteur au lieu d'utiliser des profils de moniteurs aisément disponibles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ?](#) » à la [page 443](#).

Installation et chargement de profils de couleurs

Si vous ne disposez pas du profil de couleurs requis, vous pouvez l'installer ou le charger dans l'application. Lorsque vous installez un profil de couleurs, celui-ci est ajouté au dossier **Couleur** du système d'exploitation. Lorsque vous chargez un profil de couleurs, celui-ci est ajouté au dossier **Couleur** de l'application. Dans CorelDRAW Graphics Suite, vous pouvez accéder aux profils de couleurs des deux dossiers **Couleur**.

Intégration des profils de couleurs

Lorsque vous enregistrez ou exportez un document dans un format de fichier prenant en charge des profils de couleurs, ces derniers sont intégrés par défaut dans le fichier. Si vous incorporez un profil de couleurs, celui-ci est associé au document afin de s'assurer de partager les mêmes couleurs utilisées avec tous ceux qui affichent ou impriment le document.

Pour installer un profil de couleurs

- Dans l'Explorateur Windows, cliquez avec le bouton droit sur un profil de couleurs, puis sélectionnez **Installer un profil**.

Pour charger un profil de couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Gestion des couleurs** ► **Paramètres par défaut**.
- 2 Dans la zone **Profils de couleurs par défaut**, sélectionnez **Charger les profils de couleurs** dans les zones de liste **RVB**, **CMJN** ou **Niveaux de gris**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, naviguez vers le profil de couleurs.



Une fois le chargement d'un profil de couleurs terminé, vous pouvez y accéder à partir du menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**, de la boîte de dialogue **Imprimer** ou de la boîte de dialogue **Paramètre de couleurs du document**.

Notez que vous pouvez charger un profil de couleurs d'un mode de couleurs à partir de n'importe quelle zone de liste : **RVB**, **CMJN** ou **Niveaux de gris**. Cependant, une fois le chargement du profil terminé, vous pouvez y accéder uniquement à partir de la zone de liste du mode de couleurs respectif. Par exemple, vous pouvez charger un profil de couleurs **RVB** à partir de la zone de liste **CMJN**, mais le profil est accessible uniquement dans la zone de liste **RVB**.



Vous pouvez également charger un profil de couleurs à l'aide de la boîte de dialogue **Paramètres de couleurs du document**.

Pour intégrer un profil de couleurs

- 1 Cliquez sur **Fichier**, puis sur l'une des commandes suivantes :
 - **Enregistrer sous**

- Exporter pour ► Web

2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cochez la case **Intégrer les profils de couleurs**.



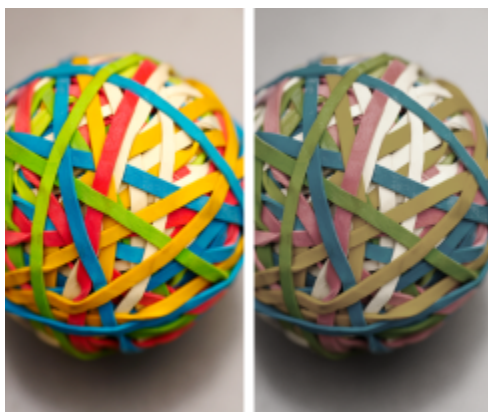
Lorsque vous enregistrez ou exportez un fichier au format DES (Corel DESIGNER) ou PDF (Adobe Portable Document Format), vous pouvez intégrer jusqu'à trois profils de couleurs.

La taille d'un document augmente à la suite de l'intégration d'un profil de couleurs. Pour éviter toute augmentation inutile de la taille du fichier, Corel DESIGNER incorpore uniquement les profils de couleurs utilisés dans le document. Par exemple, si votre document contient uniquement des objets RVB, seul le profil de couleurs RVB est intégré.

Affectation des profils de couleurs

Lorsque vous ouvrez ou importez un document dont un profil de couleurs est manquant, par défaut, un profil de couleurs est automatiquement affecté au document via l'application. Si le document est associé à un profil de couleurs non adapté à la destination requise, vous pouvez lui affecter un profil de couleurs différent. Par exemple, si le document est conçu pour être affiché sur le Web ou imprimé sur une imprimante de bureau, vous devez vous assurer que le profil RVB du document correspond à sRVB. Si le document doit être imprimé, le profil Adobe RVB (1998) est le mieux adapté. En effet, il offre une gamme plus étendue et de bons résultats lorsque des couleurs RVB sont converties en un espace couleur CMJN.

Lorsque vous affectez un profil de couleurs différent à un document, les couleurs peuvent apparaître différemment, même si leurs valeurs restent les mêmes.



À gauche : Le profil de couleurs SWOP 2006_Coated3v2.icc est affecté au document actif. À droite : Lorsque le profil de couleurs Japan Color 2002 Newspaper est affecté au document, les couleurs paraissent beaucoup moins saturées.

Pour affecter des profils de couleurs à un document

- 1 Cliquez sur **Outils ► Gestion des couleurs ► Paramètres du document**.
- 2 Dans la zone **Modifier les paramètres de couleurs du document**, activez l'option **Affecter d'autres profils de couleurs**.
- 3 Sélectionnez des profils de couleurs dans les zones de liste **RVB**, **CMJN** et **Niveaux de gris**.

Conversion de couleurs en différents profils de couleurs

Lorsque vous convertissez les couleurs du document d'un profil de couleurs vers un autre, les valeurs de ces couleurs sont modifiées en fonction de l'intention de rendu, mais leur apparence est conservée. Il est nécessaire de convertir les couleurs pour que les couleurs de l'espace couleur source et celles de l'espace couleur cible soient les plus proches possible.

Étant donné que plusieurs conversions de couleurs détériorent la précision, il est recommandé de convertir les couleurs en une seule fois. Attendez que le document soit prêt pour déterminer le profil de couleurs à utiliser pour la sortie finale. Par exemple, si vous créez un

document dans l'espace couleur Adobe RVB (1998) et planifiez de le publier sur le Web, vous pouvez convertir ses couleurs en l'espace couleur sRVB.

Vous pouvez choisir le moteur de gestion des couleurs à utiliser pour convertir les couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Sélection de paramètres de conversion des couleurs](#) » à la page 451.

Pour convertir des couleurs en d'autres profils de couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Gestion des couleurs** ► **Paramètres du document**.
- 2 Dans la zone **Modifier les paramètres de couleurs du document**, activez l'option **Convertir les couleurs du document en nouveaux profils de couleurs**.
- 3 Sélectionnez un profil de couleurs dans la zone de liste **RVB**, **CMJN** ou **Niveaux de gris**.
- 4 Choisissez une intention de rendu adaptée dans la zone de liste **Intention de rendu**. Pour plus d'informations sur les intentions de rendu disponibles, reportez-vous à la section « [Qu'est-ce qu'une intention de rendu ?](#) » à la page 444.

Sélection de paramètres de conversion des couleurs

Lorsque vous choisissez des [profils de couleurs](#), Microsoft Image Color Management (ICM) utilise le module de gestion des couleurs (CMM, Color Management Module) par défaut pour que les couleurs soient les plus proches possible d'un périphérique à l'autre. Les modules de gestion des couleurs sont également appelés « moteurs de couleur ».

Vous pouvez également utiliser le module de gestion des couleurs Adobe® CMM s'il est installé sur votre ordinateur.

Gestion des couleurs de niveaux de gris ou noires pures

Vous pouvez conserver le noir pur dans l'espace couleur cible lors d'une conversion de couleurs. Par exemple, si vous convertissez un document RVB en un espace couleur CMJN, vous pouvez mapper le noir RVB pur ($R = 0, V = 0, B = 0$) avec des noirs CMJN purs ($N = 100$). Cette option est recommandée pour des documents de niveaux de gris ou des documents qui contiennent essentiellement du texte. Notez que la conservation du noir pur lors de la conversion des couleurs peut permettre de créer des bords unis de couleur noire dans les effets et les surfaces de dégradé qui contiennent du noir.

Par défaut, les couleurs de niveaux de gris sont converties en composante noire (N) CMJN. Grâce à processus, toutes les couleurs de niveaux de gris sont imprimées avec des nuances de noir. En outre, aucune encre de couleur cyan, magenta ou jaune n'est gaspillée lors de l'impression.

Pour sélectionner des paramètres de conversion des couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Gestion des couleurs** ► **Paramètres par défaut**.
- 2 Dans la zone **Paramètres de conversion des couleurs**, sélectionnez un moteur de couleur dans la zone de liste **Moteur de couleur**.

Vous pouvez également

Conserver le noir pur de l'espace couleur source dans l'espace couleur cible

Mapper des couleurs de niveaux de gris avec du noir CMJN lors de la conversion

Procédez comme suit

Cochez la case **Conserver le noir pur**.

Cochez la case **Mapper le gris en CMJN**.

Épreuvage à l'écran

L'épreuvage à l'écran donne un aperçu d'un document lorsque celui-ci est reproduit par une imprimante spécifique ou affiché sur un moniteur particulier. Contrairement à la technique « épreuvage sur papier » utilisée dans un workflow d'impression traditionnel, l'épreuvage

à l'écran vous permet de consulter le résultat final tout en économisant de l'encre et du papier. Vous pouvez vérifier si le profil de couleurs du document est adapté ou non à une imprimante ou à un moniteur spécifique afin d'éviter des résultats indésirables.



Gauche (haut) : un profil de couleurs RVB est affecté au document. Centre et droite : Si vous affectez un profil CMJN précis, vous pouvez simuler la sortie imprimée à l'écran.

Si vous souhaitez simuler les couleurs de sortie d'un périphérique, vous devez choisir le profil de couleurs de ce dernier. Les espaces couleur du document et du périphérique étant différents, il se peut que certaines couleurs du document ne correspondent pas à la gamme de l'espace couleur du périphérique. Vous pouvez activer l'avertissement de gamme, qui vous permet de prévisualiser les couleurs ne pouvant pas être reproduites de manière précise par le périphérique. Lorsque l'avertissement de gamme est activé, un recouvrement met en évidence toutes les couleurs hors gamme du périphérique en cours de simulation. Vous pouvez modifier la couleur du recouvrement hors gamme ou le rendre plus transparent pour voir les couleurs sous-jacentes.



L'avertissement de gamme met en évidence les couleurs qu'une imprimante ou un moniteur ne peut pas reproduire avec précision.

Vous pouvez modifier la méthode d'importation des couleurs hors gamme vers la gamme de profils d'épreuve en modifiant l'intention de rendu. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Qu'est-ce qu'une intention de rendu ? » à la page 444.

Par défaut, l'épreuve à l'écran est désactivé lorsque vous créez un nouveau document ou en ouvrez un autre. Cependant, vous pouvez programmer l'épreuve à l'écran pour qu'il s'active par défaut à tout moment.

Pour activer ou désactiver l'épreuve à l'écran


- Cliquez sur **Affichage** ► **Couleurs d'épreuve**.



Lorsque vous activez l'épreuve à l'écran, l'affichage est différent pour les couleurs de la fenêtre du document, les palettes de couleurs et les boîtes de dialogue des fenêtres d'aperçu.

La simulation d'une impression peut rendre ternes les couleurs sur l'écran. En effet, toutes les couleurs sont importées dans un espace couleur CMJN dont la gamme est inférieure à celle d'un espace couleur RVB.



Vous pouvez également activer ou désactiver l'épreuve à l'écran en cliquant sur le bouton **Couleurs d'épreuve**  de la barre d'état.

Pour activer l'épreuve à l'écran par défaut

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
- 3 Cochez la case **Couleurs d'épreuve par défaut**.

Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs

L'application est fournie avec des présélections de gestion des couleurs. Il s'agit des profils de couleur par défaut qui sont appliqués aux nouveaux documents et aux documents non balisés. Vous pouvez choisir une présélection de gestion des couleurs adaptée à la région géographique où un document est créé ou adaptée à l'emplacement de la sortie finale correspondante.


Vous pouvez également créer vos propres présélections, ce qui vous permet de conserver vos sélections de la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs par défaut** et de les réutiliser dans d'autres documents. Lorsqu'une présélection n'est plus nécessaire, vous pouvez la supprimer.

Pour choisir une présélection de gestion des couleurs pour de nouveaux documents


- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Gestion des couleurs** ► **Paramètres par défaut**.
- 2 Choisissez l'une des présélections de gestion des couleurs suivantes dans la zone de liste **Présélections** :
 - **Généralités - Amérique du Nord** : adaptée aux dessins qui seront utilisés sur plusieurs types de sortie en Amérique du Nord.
 - **Généralités – Europe** : adaptée aux dessins qui seront utilisés sur plusieurs types de sortie en Europe.
 - **Pré-presse – Europe** : adaptée aux dessins qui seront imprimés par les fournisseurs de service d'impression en Europe.
 - **Web – Europe** : adaptée aux conceptions Web qui sont créées en Europe.
 - **Généralités – Japon** : adaptée aux dessins qui seront utilisés sur plusieurs types de sortie au Japon.
 - **Pré-presse – Japon** : adaptée aux dessins qui seront imprimés par les fournisseurs de service d'impression au Japon.
 - **Web – Japon** : adaptée aux conceptions Web qui sont créées au Japon.
 - **Gestion minimale des couleurs** : permet de conserver les valeurs initiales des couleurs RVB, CMJN et de niveaux de gris lors de l'ouverture, l'importation ou le collage de documents.
 - **Pré-presse – Amérique du Nord** : adaptée aux dessins qui seront imprimés par les fournisseurs de service d'impression en Amérique du Nord.
 - **Web – Amérique du Nord** : adaptée aux conceptions Web qui sont créées en Amérique du Nord.
 - **Simuler la désactivation de la gestion des couleurs** : produit les mêmes résultats de conversion des couleurs que la présélection **Gestion des couleurs désactivée**, disponible dans les versions antérieures de Corel DESIGNER
 - **Simuler Corel DESIGNER Technical Suite X4** : affiche les couleurs comme dans Corel DESIGNER Technical Suite X4

Pour ajouter une présélection de gestion des couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Gestion des couleurs** ► **Paramètres par défaut**.

- 2 Modifiez des profils de couleurs par défaut.
- 3 Cliquez sur le bouton **Enregistrer**  en regard de la zone de liste **Présélections**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Enregistrement du style de gestion des couleurs**, entrez un nom dans la zone **Enregistrement de style sous**.

Pour supprimer une présélection de gestion des couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Gestion des couleurs** ▶ **Paramètres par défaut**.
- 2 Sélectionnez une option prédéfinie dans la zone de liste **Présélections**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Utilisation des politiques de gestion des couleurs

Les politiques de gestion des couleurs permettent de déterminer la gestion des couleurs dans les documents que vous ouvrez et utilisez dans une application. Dans Corel DESIGNER, vous pouvez définir une politique de gestion des couleurs pour l'ouverture de documents et une autre pour l'importation et le collage de fichiers et d'objets dans le document actif.

La politique de gestion des couleurs pour l'ouverture de fichiers permet de déterminer les profils de couleurs RVB, CMJN ou de niveaux de gris utilisés dans chaque fichier que vous souhaitez ouvrir. Par défaut, l'application utilise les profils de couleurs intégrés dans le fichier. Vous pouvez également choisir d'affecter les profils de couleurs par défaut au fichier ou convertir les couleurs du fichier en profils de couleurs par défaut.

Par défaut, la politique de gestion des couleurs pour l'importation et le collage de fichiers permet de convertir les couleurs RVB ou de niveaux de gris des fichiers en profils de couleurs du document. Elle permet également d'affecter le profil de couleurs CMJN du document aux fichiers dont le mode est CMJN. Vous pouvez également choisir d'affecter les profils de couleurs du document au fichier ou de convertir les couleurs du document actif en profils de couleurs qui sont intégrés au fichier.

Des profils de couleurs peuvent être manquants dans les fichiers que vous ouvrez ou importez. Sinon, ces derniers peuvent contenir des profils de couleurs qui ne correspondent pas aux profils de couleurs par défaut. Par défaut, l'application n'est pas programmée pour vous notifier que des profils de couleurs sont manquants ou incompatibles. Toutefois, elle choisit une gestion des couleurs qui donne de bons résultats. Vous pouvez néanmoins activer des messages d'avertissement si vous souhaitez contrôler entièrement les couleurs de vos documents.

Pour définir une politique de gestion des couleurs pour l'ouverture des documents

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Gestion des couleurs** ▶ **Paramètres par défaut**.
- 2 Dans la section **Ouvrir** de la zone **Politiques de gestion des couleurs**, choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **RVB** :
 - **Utiliser le profil de couleurs intégré** : permet de conserver le profil de couleurs RVB intégré dans le fichier. Cette option est recommandée puisqu'elle permet de conserver l'apparence d'origine des couleurs RVB et des valeurs des couleurs RVB du document.
 - **Affecter le profil de couleurs par défaut** : permet de définir des couleurs pour le document à l'aide du profil des couleurs RVB par défaut. Les valeurs des couleurs RVB sont conservées, mais l'apparence des couleurs RVB peut changer.
 - **Convertir en profil de couleurs par défaut** : permet de convertir des couleurs en profil de couleurs RVB par défaut. L'apparence des couleurs RVB des documents est conservée, mais les valeurs des couleurs peuvent changer.
- 3 Dans la zone de liste **CMJN** de la zone **Ouvrir**, choisissez une option de gestion des couleurs CMJN dans les documents. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.
- 4 Dans la zone de liste **Niveaux de gris** de la zone **Ouvrir**, choisissez une option de gestion des couleurs de niveaux de gris dans les documents. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.

Pour définir une politique de gestion des couleurs pour l'importation et le collage de fichiers

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Gestion des couleurs** ▶ **Paramètres par défaut**.

- 2 Dans la section **Importer et coller** de la zone **Politiques de gestion des couleurs**, choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **RVB** :
 - **Convertir en profil de couleur du document** : permet de convertir les couleurs RVB du fichier importé ou collé en profil de couleurs RVB du document actif. Cette option est utilisée lorsque le fichier importé contient un profil de couleurs qui ne correspond pas au profil de couleurs du document.
 - **Affecter le profil de couleur au document** : permet d'affecter le profil de couleurs RVB du document au fichier importé ou collé. Les valeurs des couleurs RVB du fichier sont conservées, mais l'apparence des couleurs peut changer.
 - **Utiliser le profil de couleur intégré** : permet d'utiliser le profil de couleurs RVB intégré dans le fichier et conserver ainsi les valeurs des couleurs RVB et l'apparence du fichier importé ou collé. Cette option permet de convertir les couleurs du document vers le profil de couleurs intégré dans le fichier importé ou collé.
- 3 Dans la zone de liste **CMJN** de la zone **Importer et coller**, choisissez une option de gestion des couleurs CMJN dans les fichiers importés ou collés. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.
- 4 Dans la zone de liste **Niveaux de gris** de la zone **Importer et coller**, choisissez une option de gestion des couleurs de niveaux de gris dans les fichiers importés ou collés. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.

Pour activer les messages d'avertissement en cas de profils de couleurs incompatibles ou manquants

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Gestion des couleurs** ▶ **Paramètres par défaut**.
- 2 Dans la zone **Politiques de gestion des couleurs**, cochez l'une des cases suivantes des zones **Ouvrir** et **Importer et coller** :
 - **Avertir en cas d'incompatibilité du profil de couleurs**
 - **Avertir en cas d'absence de profil de couleur**

Gestion des couleurs à l'ouverture des documents

La politique de gestion des couleurs par défaut pour l'ouverture de documents permet de conserver tous les documents balisés que vous ouvrez et d'affecter les profils de couleurs par défaut aux documents non balisés.

Si vous ouvrez un document dont un profil de couleurs est manquant ou qui contient des profils de couleurs incompatibles avec les profils de couleurs par défaut de l'application, Corel DESIGNER choisit automatiquement un mode de gestion des couleurs en fonction de la politique de gestion des couleurs. Si vous êtes familiarisé avec la gestion des couleurs, vous pouvez afficher des avertissements sur les profils de couleurs manquants et incompatibles et choisir d'autres options de gestion des couleurs. Pour plus d'informations sur l'activation des avertissements, reportez-vous à la section « [Pour activer les messages d'avertissement en cas de profils de couleurs incompatibles ou manquants](#) » à la page 455.

Ouverture de documents avec des profils de couleurs manquants

Le document que vous ouvrez peut prendre en charge un ou plusieurs modes de couleurs et peut ne pas être associé à un ou plusieurs profils de couleurs. Par exemple, un document Corel DESIGNER (DES) ou PDF peut contenir trois types d'objets : RVB, CMJN et Niveaux de gris. Par conséquent, il peut manquer jusqu'à trois types de profils de couleurs pour ce type de document.

Les options suivantes sont disponibles lorsque vous ouvrez un document dont un profil de couleurs est manquant et pour lequel des avertissements sur les profils de couleurs manquants sont activés.

- **Affecter le profil de couleur** : permet d'affecter un profil de couleurs au document. Cette option permet de conserver les valeurs des couleurs, mais l'apparence de ces dernières peut changer. Par exemple, si le profil de couleurs RVB est manquant dans le document, le profil de couleurs RVB par défaut de l'application est affecté par défaut. Les valeurs des couleurs RVB sont conservées, mais les couleurs RVB peuvent ne pas apparaître comme celles de la conception d'origine. Vous pouvez également choisir un profil de couleurs différent du profil de couleurs par défaut de l'application. Vous devez uniquement utiliser cette option si vous connaissez l'espace couleur original du document et que vous avez installé le profil de couleurs associé.
- **Convertir en profil de couleur par défaut** : lorsqu'elle est combinée avec la commande **Affecter le profil de couleur**, cette option permet de convertir le profil de couleurs affecté aux couleurs en profil de couleurs par défaut. Les couleurs apparaissent comme elles devraient apparaître dans l'espace couleur affecté, mais leurs valeurs peuvent changer.

Ouverture de documents avec des profils de couleurs incompatibles

Lorsqu'un document contient un profil de couleurs incompatible avec le profil de couleurs par défaut, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- **Utiliser le profil de couleur intégré** : cette option permet de s'assurer que les valeurs des couleurs sont conservées et sont affichées comme ce qui a été initialement prévu.
- **Ignorer le profil de couleurs intégré et utiliser le profil de couleurs par défaut** : l'affectation du profil de couleurs par défaut permet de conserver les valeurs des couleurs, mais peut modifier l'apparence des couleurs.
- **Convertir le profil de couleurs intégré en profil de couleurs par défaut** : cette option permet de convertir les couleurs du profil de couleurs intégré en profil de couleurs par défaut. L'apparence des couleurs est conservée, mais leurs valeurs peuvent changer. Cette option est recommandée si vous avez déjà configuré des options de gestion des couleurs adaptées à votre workflow. Supposons que vous créez des graphiques pour le Web et choisissez sRGB comme espace couleur par défaut de l'application. L'activation de cette option permet de s'assurer que le document utilise l'espace couleur sRGB et que les couleurs du document sont homogènes et adaptées pour le Web.

Ouverture de documents avec des profils de couleurs manquants ou incompatibles

Des profils de couleurs peuvent être manquants dans les documents qui prennent en charge plusieurs modes de couleurs de la même manière qu'ils peuvent en contenir d'autres qui sont incompatibles. Par exemple, un profil de couleurs RVB peut être manquant dans un document qui contient des objets de couleurs RVB, Niveaux de gris et CMJN et qui peut également contenir un profil de couleurs CMJN incompatible. Dans de tels cas, des boîtes de dialogue d'avertissement s'ouvrent. Elles contiennent des options relatives aux profils de couleurs manquants et incompatibles.

Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers

La politique de couleur par défaut pour importer et coller des fichiers permet de convertir les couleurs des fichiers importés et collés en profil de couleurs du document actif. Si le profil de couleurs du fichier importé ou collé correspond au profil de couleurs du document actif, aucune couleur n'est convertie. Pour plus d'informations sur les politiques de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation des politiques de gestion des couleurs](#) » à la page 454.

Cependant, vous pouvez choisir d'afficher des avertissements sur les profils manquants et incompatibles et configurer d'autres options de gestion des couleurs. Pour plus d'informations sur l'affichage des avertissements, reportez-vous à la section « [Pour activer les messages d'avertissement en cas de profils de couleurs incompatibles ou manquants](#) » à la page 455.

Importation et collage de fichiers avec des profils de couleurs manquants

Si des profils de couleurs sont manquants dans un fichier, vous pouvez choisir d'affecter des profils de couleurs spécifiques au fichier et de convertir par la suite les couleurs associées en profils de couleurs du document. Les valeurs des couleurs du fichier sont modifiées.

Importation et collage de fichiers avec des profils de couleurs incompatibles

Si un fichier contient des profils de couleurs qui sont incompatibles avec le profil de couleurs du document, les options disponibles sont les suivantes :

- **Ignorer le profil de couleurs intégré et affecter le profil de couleurs du document** : les valeurs des couleurs sont conservées, mais l'apparence des couleurs peut changer.
- **Convertir le profil de couleur intégré en profil de couleur du document** (option par défaut) : les couleurs du fichier importé sont converties de l'espace couleur intégré en espace couleur du document. L'apparence des couleurs est conservée, mais leurs valeurs peuvent changer.
- **Convertir les couleurs du document en profil de couleur intégré** : les couleurs du document sont converties en profil de couleurs intégré du fichier importé. L'apparence et les valeurs des couleurs du fichier importé ou collé sont conservées.

Importation et collage de fichiers avec des profils de couleurs manquants ou incompatibles

Des profils de couleurs peuvent être manquants dans certains fichiers, qui peuvent contenir à la fois des profils de couleurs incompatibles. Dans de tels cas, des boîtes de dialogue s'ouvrent. Elles contiennent des options relatives aux profils de couleurs manquants et incompatibles.

Gestion des couleurs pour l'impression

Par défaut, Corel DESIGNER ne convertit pas les couleurs lorsqu'un document est imprimé. L'imprimante reçoit les valeurs des couleurs et interprète les couleurs. Cependant, si un profil de couleurs est associé à l'imprimante dans le système d'exploitation, Corel DESIGNER détecte le profil de couleurs et l'utilise pour convertir les couleurs du document en l'espace couleur de l'imprimante.

Si vous avez une imprimante PostScript, vous pouvez programmer Corel DESIGNER ou l'imprimante PostScript à exécuter les conversions de couleurs requises. Lorsque Corel DESIGNER gère la conversion de couleur, les couleurs du document sont converties de l'espace couleur affecté en l'espace couleur de l'imprimante PostScript. Notez que vous devez désactiver la gestion des couleurs dans le pilote d'imprimante. Autrement, la gestion des couleurs est appliquée à la fois au niveau de l'application et de l'imprimante. Par conséquent, les couleurs du document sont corrigées deux fois, ce qui provoque des changements de couleurs.

Lorsqu'une conversion de couleurs de document est exécutée sur l'imprimante PostScript, la fonction de gestion des couleurs du pilote d'imprimante doit être activée. Seules les imprimantes PostScript et les moteurs RIP qui prennent en charge les conversions des couleurs sur l'imprimante peuvent être utilisées dans cette méthode avancée. Même si la taille du fichier augmente, cette méthode a pour avantage de garantir l'homogénéité des couleurs lorsque vous envoyez le même travail d'impression à d'autres fournisseurs de service d'impression.

Pour plus d'informations sur la reproduction des couleurs pour l'impression, reportez-vous à la section « [Impression des couleurs de façon précise](#) » à la page 794.

Vous pouvez également gérer les couleurs des fichiers PDF que vous créez pour une publication commerciale. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF](#) » à la page 840.

Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé

Souvent, il peut arriver que vous utilisiez les valeurs des couleurs CMJN dans vos projets. Pour garantir la fidélité de la reproduction des couleurs, vous pouvez obtenir ces valeurs des couleurs CMJN à partir d'un nuancier des couleurs. La conservation de ces valeurs des couleurs CMJN tout au long de l'impression permet d'éviter des conversions indésirables de couleurs et de garantir la fidélité de la reproduction des couleurs par rapport au dessin d'origine. Un workflow qui permet de conserver les valeurs des couleurs CMJN est également appelé workflow CMJN « sécurisé ».

Corel DESIGNER garantit un workflow CMJN sécurisé. Les valeurs des couleurs CMJN sont conservées par défaut dans tout document que vous ouvrez, importez ou collez. Les valeurs des couleurs CMJN sont également conservées par défaut lorsque vous imprimez des documents.

Dans certains cas, il est peut-être nécessaire d'ignorer le workflow CMJN sécurisé et de conserver l'apparence des couleurs CMJN lorsque vous ouvrez, importez ou collez des documents. Cette option est utile lorsque vous souhaitez afficher les couleurs d'origine d'un dessin sur l'écran ou visualiser une copie imprimée sur une imprimante de bureau. Pour conserver l'apparence des couleurs CMJN, vous pouvez établir des politiques de gestion des couleurs à utiliser pour convertir des couleurs CMJN dans des documents que vous ouvrez, importez ou collez. De plus, lorsque vous imprimez sur une imprimante PostScript, vous pouvez convertir des couleurs CMJN au profil de couleurs de l'imprimante en décochant la case **Conserver les numéros CMJN** sur la page **Couleur** de la boîte de dialogue **Imprimer**.

Gestion des couleurs pour un affichage en ligne

La gestion des couleurs pour un affichage en ligne peut être plus complexe que celle des couleurs pour une impression. Les documents et images sur le Web sont affichés sur une grande variété de moniteurs qui sont souvent non étalonnés. En outre, la plupart des navigateurs Web ne prennent pas en charge la gestion des couleurs. Par conséquent, les profils de couleurs intégrés dans les fichiers sont ignorés.

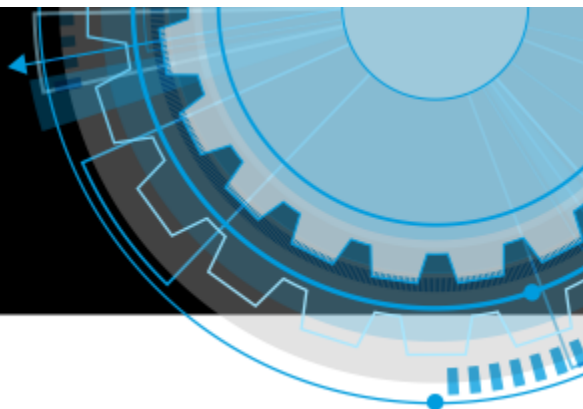
Lorsque vous créez des documents à utiliser exclusivement sur le Web, nous vous conseillons d'utiliser le profil de couleurs sRGB et de choisir des couleurs RVB. Si un document contient un profil de couleurs différent, vous devez convertir les couleurs du document en couleurs sRGB avant de l'enregistrer et de l'utiliser sur le Web.

Lorsque vous créez un fichier PDF pour un affichage en ligne, vous pouvez intégrer des profils de couleurs dans le fichier pour reproduire de façon homogène des couleurs dans Adobe Reader et Adobe Acrobat. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour définir les options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF](#) » à la page 840.

Lorsque vous créez un document destiné à être affiché en ligne, vous pouvez choisir une présélection qui vous permettra d'obtenir des couleurs de bonne qualité. De plus, Corel DESIGNER propose des présélections de gestion des couleurs pour les documents Web. Pour plus d'informations sur le choix d'une présélection de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « [Pour choisir une présélection de gestion des couleurs pour de nouveaux documents](#) » à la page 453.

Effets spéciaux

Ajout d'effets 3D à un objet.....	461
Modification de la transparence des objets.....	485
Utilisation d'objectifs avec des objets.....	499
Création de mosaïques.....	503
Renforcement du mouvement et de la netteté.....	511



Ajout d'effets 3D à un objet

Vous pouvez créer une illusion de profondeur tridimensionnelle (3D) dans les objets en appliquant des effets de [projection](#), de [perspective](#), de [relief](#), de [biseau](#) ou d'[ombre portée](#).

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « [Projection d'objets](#) » (page 461)
- « [Application de perspective](#) » (page 464)
- « [Création de reliefs](#) » (page 466)
- « [Création d'effets de biseau](#) » (page 470)
- « [Création d'ombres portées](#) » (page 473)
- « [Ajout d'ombres de bloc](#) » (page 475)
- « [Dégradés d'objets](#) » (page 479)

Projection d'objets

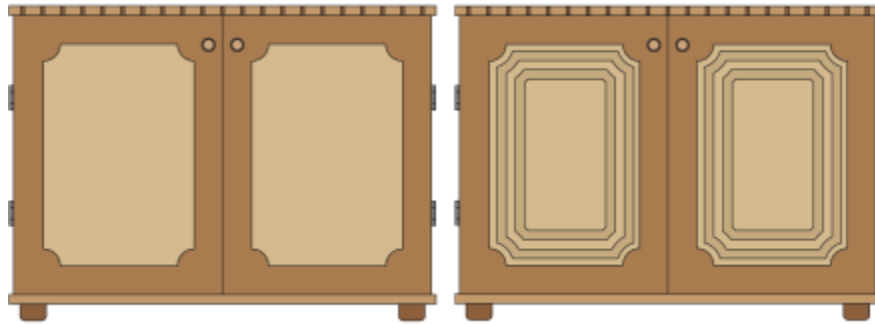
La [projection](#) d'un objet permet de créer des lignes concentriques qui progressent vers l'intérieur ou l'extérieur de celui-ci. Corel DESIGNER vous permet également de définir le nombre de lignes de projection, ainsi que la distance qui les sépare.

Outre la création d'effets 3D intéressants, vous pouvez utiliser les projections pour créer des contours pouvant être découpés et les envoyer sur des périphériques tels que les tables traçantes, les machines à graver et les massicots pour vinyle.

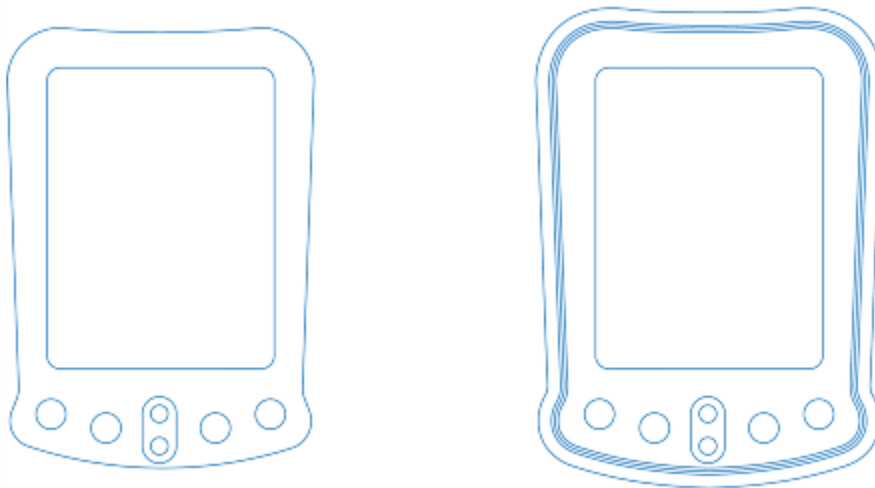
Après l'application d'un effet de projection à un objet, vous pouvez copier ou [cloner](#) ses paramètres de projection vers un autre objet. Avec le clonage, les modifications apportées à l'[objet de base](#) s'appliquent automatiquement à ses clones. Vous avez également la possibilité de modifier la couleur de la surface comprise entre les lignes de projection, ainsi que celle des lignes de projection. Vous pouvez définir une progression de couleurs dans un effet de projection (passage progressif d'une couleur à une autre). Cette progression de couleur peut suivre un tracé en ligne droite, en sens horaire ou en sens anti-horaire à travers la gamme de couleurs de votre choix.

Vous pouvez également choisir l'apparence des angles de projection. Par exemple, vous pouvez utiliser des angles pointus ou arrondis, ou encore appliquer un biseau (forme carrée ou rectangulaire) sur les angles prononcés.

Vous pouvez séparer un objet de ses lignes de projection.




Une projection centrée a été appliquée à l'armoire de droite. Le nombre de lignes de projection peut être modifié, ainsi que la distance entre les lignes.



Une projection extérieure a été appliquée à l'objet ci-dessus. Notez qu'une projection extérieure commence par le bord extérieur de l'objet.

Pour appliquer une projection à un objet



- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Projection** .
- 2 Cliquez sur un objet ou sur un ensemble d'objets associés, puis faites glisser la poignée de départ vers le centre de l'objet pour créer une projection vers l'intérieur ou vers l'extérieur de l'objet pour créer une projection vers l'extérieur.
- 3 Déplacez le curseur de l'objet pour définir le nombre d'étapes de projection.

Vous pouvez également

Ajouter des lignes de projection au centre de l'objet sélectionné

Cliquez sur le bouton **Vers le centre** .

Spécifier le nombre de lignes de projection


Cliquez sur le bouton **Projection intérieure**  ou **Projection extérieure**  de la barre de propriétés, puis entrez une valeur dans la zone **Projection par étapes**.

Vous pouvez également


Spécifier la distance entre les lignes de projection

Entrez une valeur dans la zone **Projection par décalage** de la barre de propriétés.


Accélérer la progression des lignes de projection

Cliquez sur le bouton **Accélération des objets et des couleurs**  de la barre de propriétés, puis déplacez le curseur de l'objet.

Utiliser des angles de projection pointus


Cliquez sur le bouton **Angles à sommet** .

Utiliser des angles de projection arrondis

Cliquez sur le bouton **Angles arrondis** .

L'effet de cette commande est plus évident avec les projections extérieures.

Utiliser des angles de projection biseautés

Cliquez sur le bouton **Angles biseautés** .



Pour créer des projections, vous pouvez également cliquer sur **Effets ▶ Projection**, puis indiquer les paramètres souhaités dans le menu fixe **Projection**.


Pour copier ou cloner une projection

- 1 Sélectionnez l'objet auquel vous voulez appliquer l'effet de projection.
- 2 Dans le menu **Effets**, cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Copier l'effet ▶ Projection à partir de**
 - **Cloner l'effet ▶ Projection à partir de**
- 3 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez copier ou cloner l'effet de projection.




Vous pouvez également utiliser l'outil **Pipette d'attributs**  pour copier une projection. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier les effets d'un objet vers un autre](#) » à la page 300.

Pour définir la couleur de surface d'un objet de projection

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Projection** .
- 2 Sélectionnez un objet de projection.
- 3 Ouvrez le sélecteur **Couleur de surface** de la barre de propriétés, puis cliquez sur une couleur.
Si vous ne pouvez pas appliquer la couleur de surface, assurez-vous que l'option **Couleur de surface** soit activée dans la barre d'état.
Si l'objet d'origine comporte une surface dégradée, un second sélecteur apparaît.







Pour accélérer la vitesse de progression de la couleur de surface, cliquez sur le bouton **Accélération des objets et des couleurs**  de la barre de propriétés.

Pour changer la couleur du centre de la projection, faites glisser une couleur de la [palette de couleurs](#) vers la poignée de fin de la surface.

Pour spécifier la couleur de contour de l'objet de projection

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Projection** .
- 2 Sélectionnez un objet de projection.
- 3 Ouvrez le sélecteur de **Couleur de contour** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur une couleur.

Pour définir la progression de la surface

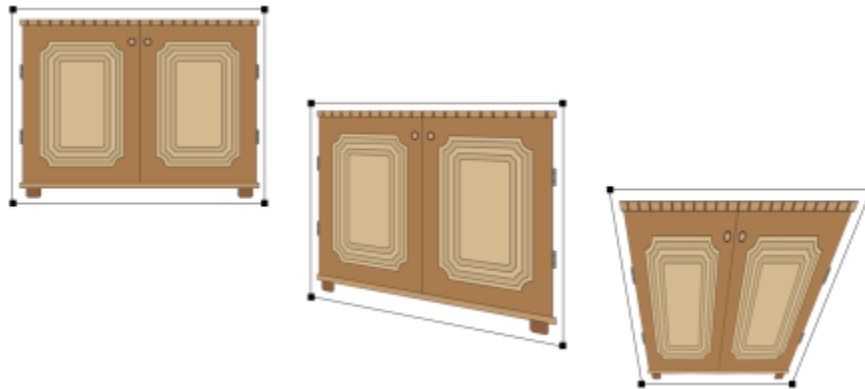
- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Projection** .
- 2 Sélectionnez un objet de projection.
- 3 Cliquez sur le bouton **Couleurs de projection** de la barre de propriétés, puis sur l'un des boutons suivants :
 - Couleurs de projection linéaires 
 - Couleurs de projection dans le sens horaire 
 - Couleurs de projection dans le sens antihoraire 

Pour séparer un objet de ses lignes de projection

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez un objet projeté.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Scinder projection de groupe**.

Application de perspective

L'ajout de perspective aux objets crée une illusion de distance et de profondeur. Pour créer un effet de perspective, rétrécissez un ou deux côtés d'un objet. Cet effet donne l'impression que l'objet s'éloigne dans une ou deux directions, créant ainsi une [perspective à un point](#) ou une [perspective à deux points](#).



Le graphique d'origine (à gauche) avec application d'une perspective à un point (au centre) et à deux points (à droite).

Corel DESIGNER vous permet d'utiliser la perspective avec les objets vectoriels et bitmap. Vous pouvez ajouter une perspective à une image bitmap de manière interactive dans la fenêtre de dessin.

La perspective est appliquée de façon non destructive ; vous pouvez ainsi à tout moment l'éditer ou la supprimer et revenir à l'image d'origine. Après avoir ajouté une perspective aux images bitmap, vous pouvez les transformer et les manipuler comme vous le feriez avec d'autres objets vectoriels. Pour plus d'informations sur la transformation d'objets, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets » à la page 293.

Il est possible d'ajouter des effets de perspective à des objets ou à des objets associés.

Vous pouvez également ajouter un effet de perspective à des groupes liés, tels que des [projections](#), des [dégradés](#) et des [reliefs](#). En revanche, vous ne pouvez pas ajouter d'effets de perspective au [texte courant](#) ni aux [symboles](#).

Vous pouvez ajuster la perspective en déplaçant les points nodaux sur la grille de perspective ou les points de fuite. Le déplacement d'un point nodal vous permet de modifier une perspective à deux points ; le déplacement d'un point de fuite permet de modifier une perspective à un point.

Après avoir appliqué un effet de perspective, vous pouvez le copier sur d'autres objets du dessin, l'ajuster ou le retirer de l'objet.

Pour appliquer une perspective

Pour

Appliquer une perspective à un point

Appliquer une perspective à deux points

Procédez comme suit

Cliquez sur **Effets** ► **Ajouter une perspective**. Appuyez sur la touche **Ctrl** et faites glisser un point nodal.

Cliquez sur **Effets** ► **Ajouter une perspective**. Faites glisser les points nodaux sur l'extérieur de la grille pour appliquer l'effet souhaité.



Pour limiter le mouvement du point nodal à ses axes horizontal et vertical afin de créer un effet de perspective à un point, appuyez sur la touche **Ctrl**.




Appuyez sur **Ctrl + Maj** tout en faisant glisser deux points nodaux adjacents symétriquement vers ou à l'opposé d'un point central. Cette opération est utile lorsque vous souhaitez déformer une image symétrique.


Pour copier l'effet de perspective d'un objet

- 1 Sélectionnez l'objet auquel vous voulez appliquer l'effet de perspective.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Copier l'effet** ► **Perspective à partir de**.
- 3 Sélectionnez l'objet dont vous souhaitez copier l'effet de perspective.



L'outil **Pipette d'attributs**  permet également de copier un effet de perspective. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier les effets d'un objet vers un autre](#) » à la page 300.

Pour ajuster la perspective

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez un objet comportant un effet de perspective.
- 3 Faites glisser un point nodal vers une nouvelle position.



Pour limiter le mouvement du point nodal à ses axes horizontal et vertical afin de créer un effet de perspective à un point, appuyez sur la touche **Ctrl**.

La coupe, le recadrage ou la suppression de parties d'un objet avec la perspective aplatit l'effet de perspective, et vous ne pourrez plus la modifier.



Vous pouvez également ajuster une perspective à un point en faisant glisser un [point de fuite](#).

Appuyez sur **Ctrl + Maj** tout en faisant glisser des points nodaux adjacents pour les rapprocher ou les écarter le long d'un axe horizontal ou vertical. Cette opération est utile lorsque vous voulez réaliser un effet de perspective symétrique.

Pour retirer un effet de perspective d'un objet

- 1 Sélectionnez un objet comportant un effet de perspective.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Supprimer la perspective**.

Création de reliefs

La création de reliefs permet de donner un aspect tridimensionnel aux objets. Pour créer des reliefs, vous projetez des points d'un objet et vous les joignez, ce qui donne ainsi une illusion tridimensionnelle. Corel DESIGNER vous permet également d'appliquer un relief vectoriel à un objet d'un groupe.

Après avoir créé un relief, vous pouvez copier ou [cloner](#) ses attributs sur un objet sélectionné. Le clonage et la copie transfèrent les attributs de relief d'un objet à un autre. Cependant, les paramètres du relief cloné ne peuvent pas être modifiés indépendamment de l'[objet de base](#).

Pour modifier une forme en relief, faites-la pivoter, modifiez son orientation, modifiez sa profondeur et arrondissez ses angles.

Corel DESIGNER vous permet également de supprimer une mise en relief vectorielle.

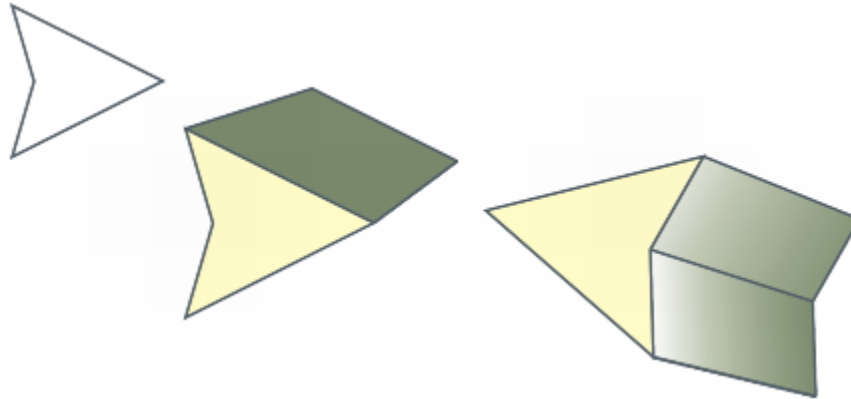
Biseaux

Pour créer une illusion tridimensionnelle, vous pouvez également appliquer un bord biseauté à un relief. Le biseau donne l'illusion que les bords en relief de l'objet sont coupés selon un certain angle. Pour contrôler l'effet, spécifiez les valeurs d'angle et de profondeur du biseau.

Vous pouvez créer un effet de biseau sans mettre un objet en relief. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'effets de biseau » à la page 470.

Surfaces de relief

Il est possible d'appliquer des surfaces à la totalité d'un relief ou uniquement aux surfaces en relief. Vous pouvez couvrir chaque plan de façon individuelle avec la surface ou draper la surface de sorte qu'elle couvre l'intégralité de l'objet sans en altérer le motif ni la texture.



De gauche à droite : forme simple, forme à laquelle une surface unie en relief a été appliquée, forme à laquelle une surface dégradée en relief a été appliquée et qui a fait l'objet d'une rotation.

Éclairage

Il est possible d'accentuer les reliefs en leur appliquant des sources lumineuses. Vous pouvez ainsi ajouter jusqu'à trois sources à diriger sur l'objet en relief avec une intensité variable. Lorsque les sources lumineuses ne sont plus nécessaires, supprimez-les.

Points de fuite



Vous pouvez créer un relief vectoriel dans lequel les lignes du relief convergent vers un [point de fuite](#). Il est possible de copier le point de fuite d'un relief vectoriel dans un autre objet de manière à donner l'impression que les deux objets s'éloignent vers le même point.

Il est également possible d'attribuer différents points de fuite à plusieurs reliefs.



Reliefs ayant des points de fuite différents

Pour créer un relief

- 1 Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
 - 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Relief** .
 - 3 Choisissez une présélection dans la zone de liste **Présélections** de la barre de propriétés.
 - 4 Sélectionnez un type de relief dans la zone de liste **Types de reliefs** de la barre de propriétés.
- Pour réinitialiser le relief, appuyez sur la touche **Échap** avant de relâcher le bouton de la souris.




Vous pouvez également créer un relief à l'aide du menu fixe **Relief** (**Effets** ► **Relief**).





Pour copier ou cloner un relief

- 1 Sélectionnez l'objet à mettre en relief.
- 2 Dans le menu **Effets**, cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Copier l'effet** ► **Relief à partir de**
 - **Cloner l'effet** ► **Relief à partir de**
- 3 Cliquez sur un objet dont vous souhaitez copier les propriétés de relief.



L'outil **Pipette d'attributs**  permet également de copier un relief. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier les effets d'un objet vers un autre](#) » à la page 300.


Pour modifier la forme d'un relief vectoriel

Pour	Procédez comme suit
Faire pivoter un relief	Sélectionnez un objet en relief. Cliquez sur le bouton Rotation du relief  de la barre de propriétés. Faites glisser le relief dans la direction voulue.
Modifier la direction d'un relief	À l'aide de l'outil Relief  , cliquez sur un relief. Cliquez sur le point de fuite, puis faites-le glisser dans la direction voulue.
Modifier la profondeur d'un relief	À l'aide de l'outil Relief  , cliquez sur un relief. Faites glisser le curseur entre les poignées vectorielles interactives.
Arrondir les angles d'un rectangle ou d'un carré en relief	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Forme  . Faites glisser un point nodal d'angle le long du contour du rectangle ou du carré.





Pour retirer un relief vectoriel

- 1 Sélectionnez un objet en relief.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Effacer l'extrusion**.



Pour supprimer un relief vectoriel, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Effacer l'extrusion**  de la barre de propriétés.



Pour appliquer une surface à un relief

- 1 Sélectionnez un objet en relief à l'aide de l'outil **Relief** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Couleur d'extrusion** de la barre de propriétés.
- 3 Cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Utiliser une surface d'objet**  : applique la surface de l'objet au relief.
 - **Utiliser une couleur unie**  : applique une couleur unie au relief.
 - **Utiliser l'ombrage de couleur**  : applique une surface dégradée au relief.




Vous pouvez appliquer un motif ou une texture sans rupture à un objet. Pour cela, cochez la case **Surfaces drapées** avant de cliquer sur le bouton **Utiliser la surface de l'objet**.

Pour appliquer des bords biseautés à un relief



- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Relief** .
- 2 Sélectionnez un objet en relief.
- 3 Cliquez sur le bouton **Biseaux d'extrusion**  de la barre de propriétés.
- 4 Cochez la case **Utiliser le biseau**.
- 5 Entrez une valeur dans la zone **Profondeur de biseau**.
- 6 Entrez une valeur dans la zone **Angle de biseau**.



Vous pouvez également définir la profondeur et l'angle de biseau à l'aide de la zone **Affichage interactif du biseau**  située sous la case **Utiliser le biseau**.

Pour afficher le biseau uniquement et masquer le relief, cochez la case **Afficher le biseau uniquement**.

Pour ajouter une source d'éclairage à un relief

- 1 Sélectionnez un objet en relief.
- 2 Cliquez sur le bouton **Éclairage de l'extrusion** .
- 3 Cliquez sur l'un des trois boutons **Lumière** .

Les sources d'éclairage apparaissent sous forme de cercles numérotés dans la fenêtre d'aperçu.

- 4 Faites glisser les cercles numérotés dans la fenêtre **Aperçu de l'intensité lumineuse** pour positionner les sources d'éclairage.
Pour créer des ombres plus réalistes, cochez la case **Toute la gamme de couleurs**.

Vous pouvez également

Ajuster l'intensité d'une source d'éclairage

Sélectionnez une source d'éclairage dans la fenêtre **Aperçu de l'intensité lumineuse**, puis déplacez le curseur **Intensité**.

Supprimer une source d'éclairage

Cliquez sur un bouton **Éclairage** actif.

Pour changer le point de fuite d'un relief

Pour

Procédez comme suit

Verrouiller un point de fuite

Cliquez deux fois sur un objet en relief. Dans la zone de liste **Propriétés du point de fuite** de la barre de propriétés, sélectionnez l'option **PF verrouillé à l'objet** ou **PF verrouillé à la page**.

Copier un point de fuite

Cliquez deux fois sur l'objet en relief dont vous voulez changer le point de fuite. Dans la zone de liste **Propriétés du point de fuite** de la barre de propriétés, sélectionnez l'option **Copier PF de**. Sélectionnez l'objet en relief comportant le point de fuite à copier.

Définir un point de fuite pour deux reliefs

Cliquez deux fois sur un objet en relief. Dans la zone de liste **Propriétés du point de fuite** de la barre de propriétés, sélectionnez l'option **Point de fuite partagé**. Sélectionnez l'objet en relief comportant le point de fuite à partager.

Création d'effets de biseau

Un effet de biseau donne une profondeur en 3D à un graphique ou à un objet texte en faisant apparaître ses bords inclinés (coupés en biseau). Les effets de biseau, pouvant contenir à la fois des couleurs non quadri et des couleurs quadri (CMJN), sont parfaitement adaptés à l'impression.

Il est possible de supprimer un effet de biseau à tout moment.

Les effets de biseau peuvent être appliqués aux objets vectoriels et au texte artistique, mais pas aux images bitmap.

Styles de biseau

Vous avez le choix entre les styles de biseau suivants :

- **Bords adoucis** : crée des surfaces biseautées qui apparaissent nuancées dans certaines zones.
- **En relief** : fait apparaître un objet en relief.



De gauche à droite : Objet sans effet de biseau avec un effet de biseau à bord adoucis et un effet de biseau Estampage

Surfaces biseautées

La largeur de la surface biseautée détermine l'intensité de l'effet de biseau.

Lumière et couleur

Un objet auquel un effet de biseau est appliqué semble éclairé par une lumière ambiante blanche et un projecteur ponctuel (spot). La lumière ambiante est de faible intensité et peut être modifiée. Le spot est également blanc par défaut, mais vous pouvez changer sa couleur, son intensité et son emplacement. La modification de la couleur du spot agit sur la couleur des surfaces biseautées. La variation de l'intensité du spot entraîne un éclaircissement ou un assombrissement des surfaces biseautées. Le déplacement du spot détermine les surfaces biseautées qui apparaissent éclairées.

Il suffit de spécifier la direction et l'altitude du spot pour définir son emplacement. La direction détermine la position de la source lumineuse dans le plan de l'objet (par exemple, à gauche ou à droite d'un objet). L'altitude définit la hauteur du spot par rapport au plan de l'objet. Ainsi, vous pouvez placer le spot au même niveau que la ligne d'horizon (altitude de 0°) ou directement au-dessus de l'objet (altitude de 90°).

Vous pouvez, en outre, changer la couleur des surfaces biseautées qui se trouvent dans l'ombre en spécifiant une couleur d'ombre.

Pour créer un effet de biseau à bords adoucis

- 1 Sélectionnez un **objet fermé** auquel une surface a été appliquée.
- 2 Cliquez sur **Effets ► Biseau**.
- 3 Dans le menu fixe **Biseau**, choisissez **Bords adoucis** dans la zone de liste **Style**.
- 4 Activez l'une des options **Décalage du biseau** suivantes :
 - **Vers le centre** : permet de créer des surfaces biseautées qui se rencontrent au milieu de l'objet.
 - **Distance** : permet de spécifier la largeur des surfaces biseautées. Entrez une valeur dans la zone **Distance**.

Vous pouvez également

Changer la couleur des surfaces biseautées dans l'ombre

Choisissez une couleur dans le sélecteur **Couleur de l'ombre**.

Les surfaces biseautées prennent le ton de la couleur d'ombre spécifiée.

Choisir une couleur de spot

Choisissez une couleur dans le sélecteur de **Couleur de la lumière**.

Modifier l'intensité du spot

Déplacez le curseur **Intensité**.

Vous pouvez également

Définir la position du spot

Déplacez l'un des curseurs suivants :

- **Direction**
- **Altitude**

Les valeurs de direction sont comprises entre 0 et 360 °, tandis que les valeurs d'altitude sont comprises entre 0 et 90 °.



Les effets de biseau ne peuvent être appliqués qu'à du texte artistique. Vous pouvez convertir du texte artistique en texte courant. Il vous suffit de sélectionner le texte artistique à l'aide de l'outil **Sélecteur** et de cliquer sur **Texte ► Convertir en texte courant**.

La valeur d'altitude la plus faible (0 °) place le spot sur le plan de l'objet, et la valeur d'altitude la plus élevée (90 °) le place juste au-dessus de l'objet.

Plus le spot est proche du plan de l'objet (faible altitude), plus l'effet de la couleur d'ombre est marqué.

Pour une valeur d'altitude donnée, il est possible de changer la position du spot en modifiant la valeur de direction. Par exemple, à une altitude de 45 °, les valeurs de direction suivantes déplacent le spot comme indiqué :

- 45 ° place le spot en haut à droite.
- 135 ° place le spot en haut à gauche.
- 225 ° place le spot en bas à gauche.
- 315 ° place le spot en bas à droite.

Pour créer un effet d'estampage

- 1 Sélectionnez un **objet fermé** auquel une surface a été appliquée.
- 2 Cliquez sur **Effets ► Biseau**.
- 3 Dans la zone de liste **Style** du menu fixe **Biseau**, choisissez **Estampage**.
- 4 Dans la zone **Distance**, entrez une valeur peu élevée.
- 5 Pour modifier l'intensité du spot, déplacez le curseur **Intensité**.
- 6 Pour spécifier la direction du spot, déplacez le curseur **Direction**.
- 7 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.

Pour créer un effet de biseau plus prononcé, entrez une valeur plus élevée dans la zone **Distance**, puis appliquez l'effet de nouveau.

Vous pouvez également

Choisir une couleur d'ombre

Choisissez une couleur dans le sélecteur **Couleur de l'ombre**.

Choisir une couleur de spot

Choisissez une couleur dans le sélecteur de **Couleur de la lumière**.



L'effet de biseau Estampage est obtenu par la création de deux copies d'un objet. Ces copies sont décalées dans des directions opposées : l'une vers la source lumineuse et l'autre à l'opposé. La couleur de la copie orientée vers le spot est un dégradé des couleurs du spot et de l'objet, et varie en fonction de l'intensité lumineuse. La couleur de la copie éloignée du spot est un dégradé à 50 % des couleurs de l'ombre et de l'objet.

Le curseur **Altitude** est désactivé pour le style de biseau Estampage.

Pour retirer un effet de biseau

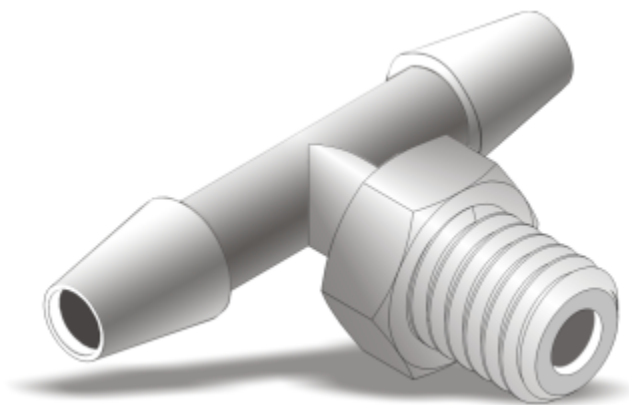
- 1 Sélectionnez un objet auquel un effet de biseau a été appliqué.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Supprimer l'effet**.

Création d'ombres portées

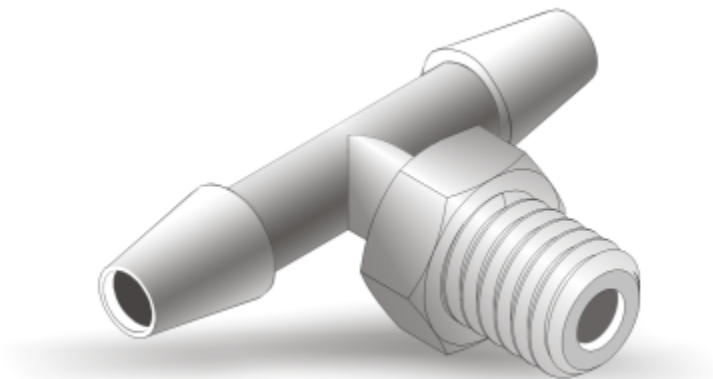
Les ombres portées simulent l'effet d'une lumière sur un objet suivant l'une de ces cinq perspectives particulières : à plat, droite, gauche, inférieure et supérieure. Vous pouvez ajouter des ombres portées à la plupart des objets ou groupes d'objets, notamment au [texte artistique](#), au [texte courant](#) et aux [images bitmap](#). Vous pouvez également utiliser des reliefs pour créer des ombres.

Les ombres portées et les reliefs créés dans Corel DESIGNER sont particulièrement adaptés aux impressions, mais ne conviennent pas aux périphériques tels que les massicots pour vinyle et les tables traçantes. De tels projets nécessitent des ombres pouvant être découpées. Pour ajouter une ombre pouvant être découpée à un objet, vous devez utiliser une ombre de bloc. Pour plus d'informations sur les ombres de bloc, reportez-vous à la section « [Ajout d'ombres de bloc](#) » à la [page 475](#). Vous pouvez également créer une ombre pouvant être découpée en dupliquant un objet, en remplissant le doublon avec une couleur sombre et en le plaçant derrière l'objet original.

Lorsque vous ajoutez une ombre portée, vous pouvez modifier sa perspective et ajuster ses attributs, tels que la couleur, l'[opacité](#), le niveau de fondu, l'angle et l'[adoucissement](#).

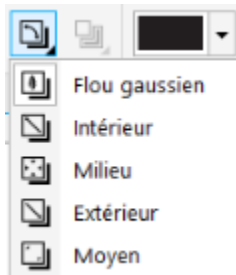


Ombre portée appliquée à un objet



L'effet d'adoucissement atténue les bords d'une ombre portée.

Les ombres portées semblent plus réalistes lorsqu'elles utilisent l'adoucissement du flou gaussien, qui est l'option par défaut. Pour modifier l'adoucissement des ombres portées, utilisez le bouton **Sens de l'adoucissement** dans la barre de propriétés.



Options d'adoucissement des ombres portées


Après avoir créé une ombre portée, vous pouvez copier ou **cloner** ses attributs sur un objet sélectionné. Lorsque vous copiez une ombre portée, l'original et la copie sont dissociés et peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre. L'effet d'adoucissement atténue les bords d'une ombre portée.

La séparation de l'ombre portée et de l'objet vous permet de mieux contrôler l'ombre portée elle-même. Ainsi, vous pouvez modifier l'ombre portée comme vous le feriez pour une transparence. Pour plus d'informations sur la modification d'une transparence, reportez-vous à la section « [Modification de la transparence des objets](#) » à la page 485.


Comme pour les transparences, il est possible d'appliquer un mode de fusion à une ombre portée afin de contrôler la manière dont la couleur d'une ombre portée se mélange à la couleur de l'objet situé en dessous.

Il est possible de supprimer une ombre portée.

Pour ajouter une ombre portée

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ombre portée** .
- 2 Cliquez sur un objet.
- 3 Faites-le glisser depuis son centre ou l'un de ses côtés jusqu'à ce que l'ombre portée atteigne la taille qui vous convient.
- 4 Spécifiez ses attributs dans la barre de propriétés.




Il n'est pas possible d'ajouter des ombres portées à des groupes liés, tels que les objets dégradés, projetés, biseautés et en relief, ou les objets créés avec l'outil **Pinceau à motif linéaire** , ni à d'autres ombres portées.

Pour ajouter une ombre pouvant être découpée

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Dupliquer**.
- 3 Cliquez sur une couleur foncée dans la palette de couleurs.
- 4 Cliquez sur **Objet** ▶ **Ordre** ▶ **Derrière**, puis cliquez sur l'original pour placer l'objet dupliqué derrière l'objet original.
- 5 Définissez la position de l'objet dupliqué.



Vous pouvez également créer une ombre pouvant être découpée en utilisant l'outil **Ombre de bloc** . Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour ajouter une ombre de bloc](#) » à la page 477.

Pour copier ou cloner une ombre portée

- 1 Sélectionnez l'objet sur lequel vous souhaitez copier ou cloner une ombre portée.

- 2 Dans le menu **Effets**, cliquez sur l'une des options suivantes :
 - Copier l'effet ► Ombre portée à partir de
 - Cloner l'effet ► Ombre portée à partir de
- 3 Cliquez sur l'ombre portée de l'objet souhaité.




Vous pouvez également utiliser l'outil **Pipette d'attributs**  pour copier une ombre portée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier les effets d'un objet vers un autre](#) » à la page 300.

Pour séparer une ombre portée d'un objet

- 1 Sélectionnez l'ombre portée d'un objet.
- 2 Cliquez sur **Objet** ► **Scinder le groupe d'ombres portées**.
- 3 Faites glisser l'ombre portée.

Pour appliquer un mode de fusion à une ombre portée

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ombre portée** .
- 2 Sélectionnez un objet doté d'une ombre portée, puis choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode de fusion** de la barre de propriétés.




Le mode de fusion par défaut **Multiplier** produit des ombres portées d'aspect naturel.

Pour supprimer une ombre portée

- 1 Sélectionnez l'ombre portée d'un objet.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Supprimer l'ombre portée**.



Pour supprimer une ombre portée d'un objet, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer l'ombre portée**  de la barre de propriétés.

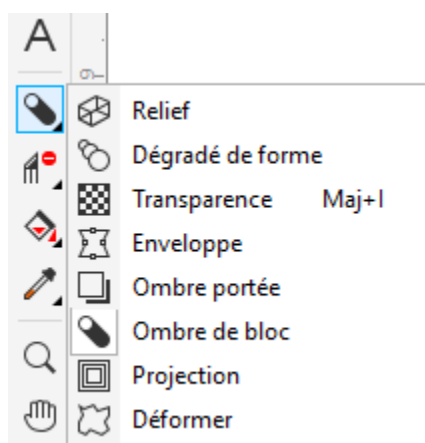
Ajout d'ombres de bloc

L'outil **Ombre de bloc** de Corel DESIGNER vous permet d'ajouter des ombres unies aux objets et au texte. Contrairement aux ombres portées et au relief, les ombres de bloc sont constituées de lignes simples, ce qui les rend idéales pour la composition d'enseignes et la sérigraphie.

Sed lectus

Sed lectus

Texte avec ombre de bloc



L'outil Ombre de bloc se trouve dans le menu contextuel Outil interactif.

Vous pouvez régler la profondeur et le sens d'une ombre de bloc, et modifier sa couleur. Une ombre de bloc peut contenir des trous, que vous pouvez toutefois retirer pour obtenir un objet courbe uni.

Par défaut, une ombre de bloc est générée à partir du contour de l'objet. Vous pouvez également choisir d'ignorer les contours et de démarrer l'ombre de bloc à partir du bord de l'objet. L'effet de cette option est particulièrement utile lorsque l'objet a un contour épais. Vous pouvez de plus étendre une ombre de bloc générée à partir du contour de l'objet.

lorem

lorem lorem lorem


En haut : Texte original. Dans la rangée du bas, différentes ombres de bloc sont ajoutées au texte. En bas à gauche : L'ombre de bloc s'étend à partir du contour de l'objet. Au milieu : L'ombre de bloc ne tient pas compte des contours. En bas à droite : L'ombre de bloc est étendue.

Si vous prévoyez d'imprimer ou d'exporter votre document, vous pouvez spécifier les paramètres de l'ombre de bloc pour l'adapter à vos besoins. Par exemple, vous pouvez définir une ombre de bloc pour la surimpression, c'est-à-dire pour qu'elle s'imprime par-dessus les objets

sous-jacents. De même, il est possible de supprimer les zones de chevauchement entre l'objet et son ombre de bloc lors de l'exportation ou de l'impression du document.



Vous pouvez supprimer les ombres de bloc des objets à tout moment.

Pour ajouter une ombre de bloc

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ombre de bloc** .
- 2 Cliquez sur l'objet et faites-le glisser dans la direction souhaitée jusqu'à ce que l'ombre ait la taille voulue.

Pour modifier une ombre de bloc

- 1 À l'aide de l'outil **Ombre de bloc** , cliquez sur l'objet.
- 2 Effectuez, au choix, l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Ajuster la profondeur de l'ombre de bloc	<p>Entrez une valeur dans la zone Profondeur.</p> <p>Astuce : Vous pouvez ajuster la profondeur en faisant glisser la poignée vectorielle dans la fenêtre de dessin.</p>  <p><i>Ajustement de la profondeur d'une ombre de bloc</i></p>
Définir le sens d'une ombre de bloc	<p>Entrez une valeur dans la zone Direction.</p> <p>Cette valeur définit l'angle de l'ombre de bloc par rapport à l'objet.</p> <p>Astuce : Vous pouvez également modifier la direction d'une ombre de bloc en faisant glisser la poignée triangulaire dans la fenêtre de dessin.</p>
Modifier la couleur d'une ombre de bloc	<p>Choisissez une couleur dans le sélecteur Couleur de l'ombre de bloc de la barre de propriétés.</p> <p>Astuce : Pour modifier la couleur, vous pouvez aussi faire glisser une couleur depuis la palette de couleurs vers la poignée vectorielle dans la fenêtre de dessin.</p>
Supprimer les trous d'une ombre de bloc	<p>Cliquez sur le bouton Supprimer les trous  de la barre de propriétés pour l'activer.</p>


Pour

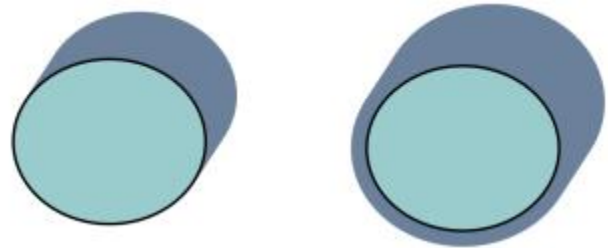
Procédez comme suit

dolor sit amet
dolor sit amet

En haut : Une ombre de bloc avec des trous d'ombre. En bas : La même ombre de bloc avec les trous d'ombre supprimés.


Développer une ombre de bloc générée à partir des contours

Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Générer à partir du contour de l'objet**  pour l'activer. Entrez une valeur dans la zone **Agrandir ombre de bloc** de la barre de propriétés.



L'ombre sur le bloc à droite est élargie.

Ignorer les contours lors de la génération d'une ombre de bloc

Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Générer à partir du contour de l'objet**  pour le désactiver.

Pour définir des options d'impression et d'exportation pour les ombres de bloc

- 1 À l'aide de l'outil **Ombre de bloc** , cliquez sur l'objet.
- 2 Effectuez, au choix, l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour

Procédez comme suit

Définir une ombre de bloc pour qu'elle s'imprime par-dessus les objets sous-jacents

Cliquez sur le bouton **Surimprimer l'ombre de bloc** .

Découper les zones de chevauchement entre l'objet et l'ombre de bloc

Cliquez sur le bouton **Simplifier** .


dolor sit amet
dolor sit amet

Pour

Procédez comme suit

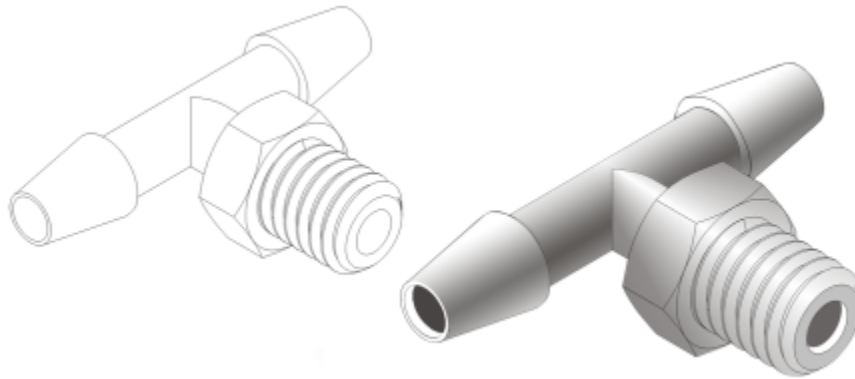
La ligne du bas montre une ombre de bloc qui a été découpée pour supprimer la zone où le texte et l'ombre de bloc se chevauchent.

Pour supprimer une ombre de bloc

- 1 À l'aide de l'outil **Ombre de bloc**, cliquez sur l'ombre de bloc.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer l'ombre de bloc**  dans la barre de propriétés.

Dégradés d'objets

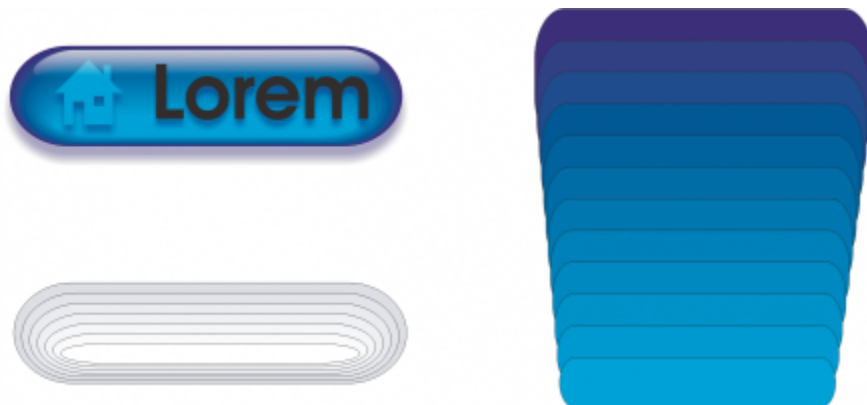
Corel DESIGNER permet de créer des dégradés, tels que les dégradés sur ligne droite ou le long d'un



Les éclairages et les ombres dans l'objet à droite ont été créés à l'aide de dégradés.

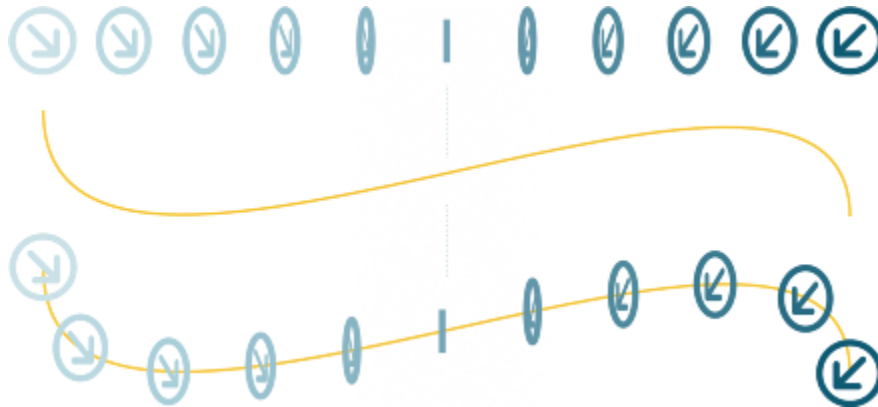
Un dégradé sur ligne droite présente une progression de forme et de taille d'un objet à un autre. Les couleurs de contour et de surface des objets intermédiaires progressent sur un tracé en ligne droite à travers le spectre des couleurs. Les contours des objets intermédiaires présentent une progression en épaisseur et forme.

Après avoir créé un dégradé, vous pouvez copier ou cloner ses paramètres sur d'autres objets. Lorsque vous copiez un dégradé, l'objet adopte tous les paramètres relatifs au dégradé à l'exception des attributs de contour et de surface. Lorsque vous clonez un dégradé, les modifications apportées au dégradé d'origine (également appelé objet de base) sont également appliquées au clone.



Utilisez des dégradés sur ligne droite pour créer des graphiques dont l'apparence imite le verre. Le bouton réactif (à gauche) contient un dégradé d'objets dégradés qui se chevauchent étroitement.

Vous pouvez placer des objets le long de l'ensemble ou d'une partie de la forme d'un tracé et ajouter un ou plusieurs objets à un dégradé afin de créer un dégradé composé.



Le dégradé sur ligne droite (en haut) est accolé à un tracé courbe (en bas).

Pour modifier l'aspect d'un dégradé, vous pouvez ajuster le nombre de ses objets intermédiaires, ainsi que leur espacement, la progression de la couleur du dégradé, les points nodaux auxquels le dégradé correspond, le tracé du dégradé et les objets de début et de fin. Vous pouvez fusionner les composants d'un dégradé séparé ou composé afin de créer un objet unique.

Il est possible de scinder ou de supprimer un dégradé.




En faisant correspondre les points nodaux, vous pouvez contrôler l'aspect d'un dégradé.

Pour appliquer un dégradé à des objets

Pour

Appliquer un dégradé le long d'une droite




Procédez comme suit

Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dégradé** .

Sélectionnez le premier objet et faites-le glisser sur le deuxième objet. Si vous souhaitez réinitialiser le dégradé, appuyez sur la touche **Échap** pendant le déplacement.

Appliquer un dégradé à un objet le long d'un tracé à main levée

Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dégradé**. Sélectionnez le premier objet. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser le curseur pour dessiner une ligne jusqu'au deuxième objet.

<p>Pour</p> <p>Accoler un dégradé à un tracé</p> <p>Étirer le dégradé sur l'intégralité du tracé</p> <p>Créer un dégradé composé</p>	<p>Procédez comme suit</p> <p>Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Dégradé . Cliquez sur le bouton Propriétés du tracé  de la barre de propriétés. Cliquez sur Nouveau tracé. À l'aide de la flèche courbe, cliquez sur le tracé sur lequel vous souhaitez placer le dégradé.</p> <p>Sélectionnez un dégradé déjà accolé à un tracé. Cliquez sur le bouton Autres options de fusion , puis cochez la case Dégradé sur tout le tracé.</p> <p>À l'aide de l'outil Dégradé, faites glisser un objet vers l'objet de début ou de fin d'un autre dégradé.</p>
---	---



Vous pouvez également appliquer un dégradé à des objets à l'aide du menu fixe **Dégradé** (**Effets** ► **Dégradé**).

Pour copier ou cloner un dégradé

- 1 Sélectionnez les deux **objets** que vous souhaitez utiliser dans le dégradé.
- 2 Dans le menu **Effets**, cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Copier l'effet** ► **Dégradé depuis**
 - **Cloner l'effet** ► **Dégradé depuis**
- 3 Sélectionnez le dégradé dont vous souhaitez copier ou cloner les attributs.



Vous ne pouvez pas copier ou cloner un dégradé composé.




Vous pouvez également utiliser l'outil **Pipette d'attributs**  pour copier un dégradé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour copier des propriétés d'un objet à l'autre](#) » à la page 299.

Pour définir le nombre d'objets intermédiaires d'un dégradé


- 1 Sélectionnez un dégradé.
- 2 Entrez une valeur dans la zone **Fusionner des objets** de la barre de propriétés.
- 3 Appuyez sur la touche **Entrée**.



Pour choisir la vitesse d'accélération des **objets** et des couleurs, cliquez sur le bouton **Accélération des objets et des couleurs**  de la barre de propriétés et déplacez le curseur correspondant.

Pour définir la distance entre les objets d'un dégradé pour l'accoler à un tracé


- 1 Sélectionnez un dégradé déjà accolé à un tracé.

- 2 Cliquez sur le bouton **Espacement de fusion**  de la barre de propriétés.
- 3 Entrez une valeur dans la zone **Fusionner des objets** de la barre de propriétés.
- 4 Appuyez sur la touche **Entrée**.






Si vous avez utilisé la commande **Dég. sur tout le tracé**, le bouton **Espacement de dégradé** n'est pas disponible.



Pour choisir la vitesse d'accélération des **objets** et des couleurs, cliquez sur le bouton **Accélération des objets et des couleurs**  de la barre de propriétés et déplacez le curseur correspondant.


Pour définir la progression des couleurs dans un dégradé

- 1 Sélectionnez un dégradé.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Fusion directe 
 - Fusion dans le sens horaire 
 - Fusion dans le sens antihoraire 




Vous ne pouvez pas créer de progressions de couleurs à l'aide d'**objets** dégradés contenant des textures, ou des surfaces de motifs, bitmap ou PostScript.




Pour définir la vitesse de transformation des couleurs du premier au dernier objet, cliquez sur le bouton **Accélération des objets et des couleurs**  de la barre de propriétés, puis déplacez les curseurs correspondants.

Pour faire correspondre les points nodaux d'un dégradé

- 1 Sélectionnez un dégradé.
- 2 Cliquez sur le bouton **Autres options de fusion**  de la barre de propriétés et cliquez sur **Faire correspondre les points nodaux**.
- 3 Cliquez sur un point nodal de l'objet de début et de l'objet de fin.

Pour utiliser les points de début et de fin d'un dégradé




Pour	Procédez comme suit
Sélectionner l'objet de début ou de fin	Sélectionnez un dégradé, cliquez sur le bouton Objets de début et de fin  de la barre de propriétés, puis cliquez sur Afficher le début ou sur Afficher la fin .
Modifier l'objet de début ou de fin d'un dégradé	Sélectionnez un dégradé, cliquez sur le bouton Objets de début et de fin de la barre de propriétés, puis cliquez sur Nouveau début

Pour

Fusionner l'objet de début ou de fin d'un dégradé composé ou séparé

Procédez comme suit


ou sur **Nouvelle fin**. Cliquez sur l'objet en dehors du dégradé à utiliser comme objet de début ou de fin du dégradé.

Appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez sur un objet intermédiaire dans un dégradé, puis sur un objet de début ou de fin. Cliquez sur le bouton **Autres options de fusion**  de la barre de propriétés. Si vous avez sélectionné l'objet de début, cliquez sur le bouton **Début de fusion** . Si vous avez sélectionné l'objet de fin, cliquez sur le bouton **Fin de fusion** .




Pour inverser la direction du dégradé, cliquez sur **Objet** ► **Ordre** ► **Inversion**.

Pour modifier le tracé du dégradé


- 1 Sélectionnez un dégradé.
- 2 Cliquez sur le bouton **Propriétés du tracé**  de la barre de propriétés, puis sur **Nouveau tracé**.
- 3 Cliquez sur le **tracé** à utiliser pour le dégradé.

Vous pouvez également


Séparer un dégradé d'un tracé

Cliquez sur le bouton **Propriétés du tracé**  de la barre de propriétés, puis sur le bouton **Séparer du tracé**.



Modifier le tracé d'un dégradé à main levée sélectionné

Cliquez sur le tracé du dégradé à l'aide de l'outil **Forme**  et faites glisser l'un des points nodaux du tracé.



Pour sélectionner le tracé du dégradé, cliquez sur le bouton **Propriétés du tracé** , puis sur **Afficher le tracé**.

Pour séparer un dégradé

- 1 Sélectionnez un dégradé.
- 2 Cliquez sur le bouton **Autres options de fusion**  de la barre de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton **Séparer** .
- 4 Cliquez sur l'**objet** intermédiaire à l'endroit où vous souhaitez séparer le dégradé.




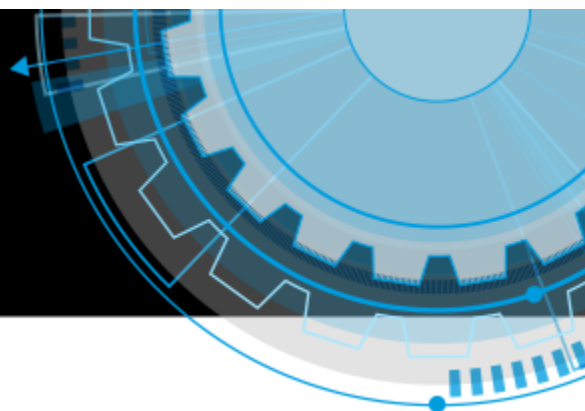
Il est impossible de séparer un dégradé sur l'objet intermédiaire adjacent à l'objet de début ou à celui de fin.

Pour supprimer un dégradé

- 1 Sélectionnez un dégradé.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Supprimer le dégradé**.



Pour supprimer un dégradé sélectionné, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer le dégradé**  de la barre de propriétés.



Modification de la transparence des objets

Lorsque vous appliquez une transparence à un **objet**, vous rendez les objets qui se trouvent en dessous partiellement visibles. Vous pouvez appliquer des transparences à partir du même type de **surface** que celui appliqué aux objets : **uniforme**, **dégradée**, **hachurée**, **texture** et **motif**. Pour plus d'informations sur ces surfaces, reportez-vous à la section « Application de surfaces à des objets » à la page 409.



Exemples de différents types de transparences, y compris uniforme, dégradée et à motif.

Corel DESIGNER vous permet également d'indiquer comment la couleur de l'objet transparent doit se combiner à celle de l'objet qu'il recouvre via l'application des modes de fusion.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application d'une transparence uniforme » (page 485)
- « Application d'une transparence dégradée » (page 486)
- « Application d'une transparence à motif » (page 489)
- « Application d'une transparence à texture » (page 493)
- « Copie, gel et suppression des transparences » (page 493)
- « Application de modes de fusion » (page 494)


Application d'une transparence uniforme

La transparence uniforme affecte les valeurs de transparence de tous les pixels de l'objet ou de la zone modifiable selon une amplitude égale.





Une transparence uniforme a été appliquée à l'objet texte.

Pour appliquer une transparence uniforme

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Transparence uniforme** .
- 4 Pour accroître ou réduire la transparence, déplacez le curseur **Transparence**.



Cliquez sur une couleur de la [palette de couleurs](#) pour l'appliquer à la transparence.

Pour n'appliquer la transparence qu'à la surface ou au contour de l'objet, cliquez sur le bouton **Surface**  ou **Contour** .

Vous pouvez également cliquer sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils et utiliser les commandes de la barre de propriétés.

Application d'une transparence dégradée

La transparence dégradée permet d'estomper la transparence d'un objet en passant d'une valeur de transparence à une autre. La transparence dégradée peut être linéaire, elliptique, conique ou rectangulaire.




De gauche à droite : Objet d'origine avec une transparence linéaire, elliptique, conique et rectangulaire appliquée.

L'application vous fournit un ensemble de transparences dégradées. Vous pouvez parcourir les transparences disponibles, effectuer une recherche par mot-clé, marquer les transparences dans vos favoris et les trier. Vous pouvez également télécharger des packs de surfaces supplémentaires, qui peuvent être utilisés en tant que transparences. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Recherche et affichage des surfaces et transparences](#) » à la page 433.

Pour créer une transparence dégradée, il suffit d'ajouter et de supprimer des [points nodaux](#) et d'indiquer la valeur de transparence pour chacun d'eux. Vous pouvez également inverser, appliquer un effet miroir, redimensionner ou incliner une transparence dégradée, ou encore appliquer d'autres transformations.



Après avoir créé une transparence dégradée, vous pouvez l'enregistrer afin de la réutiliser ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Enregistrement des surfaces et des transparences](#) » à la page 438.

Pour appliquer une transparence dégradée


- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Transparence dégradée**  pour afficher les options de transparence dégradée.
- 4 Ouvrez le sélecteur **Transparence** et double cliquez sur une miniature.
Cette action applique la transparence et ferme le sélecteur **Transparence**. Pour appliquer la transparence sans fermer le sélecteur **Transparence**, cliquez sur la miniature de la transparence.

Vous pouvez également


Appliquer la transparence uniquement à la surface ou au contour de l'objet

Cliquez sur le bouton **Surface**  ou le bouton **Contour**  dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.

Modifier la transparence






Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**  dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** et définissez les paramètres souhaités.



Vous pouvez également cliquer sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils et utiliser les commandes de la barre de propriétés pour appliquer une transparence dégradée.

Pour plus d'informations sur la façon de rechercher les transparences dans le sélecteur **Transparence**, consultez « [Pour rechercher, filtrer et trier des surfaces et transparences](#) » à la page 434.

Pour créer une transparence dégradée

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Transparence dégradée**  pour afficher les options de transparence dégradée.
- 4 Pour sélectionner un type de transparence dégradée, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Transparence dégradée linéaire 
 - Transparence dégradée elliptique 
 - Transparence dégradée conique 
 - Transparence dégradée rectangulaire 

- 5 Cliquez sur le premier point nodal au-dessus de la bande de niveaux de gris et entrez une valeur dans la zone **Transparence du point nodal**.
- 6 Cliquez sur le dernier point nodal au-dessus de la bande de niveaux de gris et entrez une valeur dans la zone **Transparence du point nodal**.
- 7 Déplacez le curseur du milieu situé sous la bande de niveaux de gris afin de définir le point central de la transparence.

Vous pouvez également

Modifier la transparence du point central

Sélectionnez le point nodal central, puis entrez une valeur dans la zone **Transparence du point nodal**.

Ajouter une transparence intermédiaire

Cliquez deux fois sur la bande de niveaux de gris à l'endroit où vous souhaitez ajouter un point nodal. Sélectionnez le nouveau point nodal, puis entrez une valeur dans la zone **Transparence du point nodal**.


Modifier la position d'une transparence intermédiaire

Faites glisser le point nodal correspondant vers un nouvel emplacement, au-dessus de la bande de niveaux de gris, ou saisissez une valeur dans la zone **Position de point nodal**.


Supprimer une transparence intermédiaire




Cliquez deux fois sur le point nodal correspondant.

Autoriser l'inclinaison ou l'étirement de la transparence sans respect des proportions


Cliquez sur le bouton **Mise à l'échelle et inclinaison libres** 

Appliquer un effet miroir, répéter ou inverser la transparence

Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence** , puis sur l'un des boutons suivants :

- Répéter et appliquer un effet miroir 
- Répéter 
- Inverser la transparence 


Spécifier le nombre d'étapes utilisées pour afficher ou imprimer la transparence dégradée

Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**, puis sur le bouton **Définir par défaut** , pour déverrouiller les étapes de dégradé, puis saisissez une valeur dans la zone **Étapes de dégradé**.

Définir la vitesse du dégradé entre deux niveaux d'opacité de transparence

Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**, puis déplacez le curseur **Accélération**.

Créer des transitions de couleurs plus régulières entre les points nodaux de la surface dégradée

Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**, puis sur le bouton **Lisse** 

Définir la largeur et la hauteur de la transparence sous forme de pourcentage de celles de l'objet

Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**, puis saisissez des valeurs dans les zones **Largeur de la transparence** et **Hauteur de la transparence**.

Vous pouvez également

Déplacer le centre de la transparence vers le haut, le bas, la gauche ou la droite


Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**, puis saisissez des valeurs dans les zones X et Y.

Incliner la transparence selon un angle défini



Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**, puis saisissez une valeur dans la zone **Incliner**.

Faire pivoter la transparence selon un angle indiqué

Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**, puis saisissez une valeur dans la zone **Faire pivoter**.


8 Pour enregistrer la transparence, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme nouveau**  dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.



Pour n'appliquer la transparence qu'à la surface ou au contour de l'objet, cliquez sur le bouton **Surface**  ou **Contour** .

Vous pouvez également cliquer sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils. Pour ajuster la transparence, utilisez les commandes de la barre de propriétés ou les poignées vectorielles interactives qui s'affichent sur l'objet.

Vous pouvez aussi faire glisser des couleurs, qui sont alors converties en **niveaux de gris**, de la **palette de couleurs** vers les points nodaux de la transparence. Lorsque l'outil **Transparence** est sélectionné, vous pouvez également faire glisser des couleurs vers les

poignées vectorielles interactives  de l'objet.

Application d'une transparence à motif

Il existe trois types de transparence à motif : motif vectoriel, motif bitmap et motif bicolore.

Les **transparences à motif vectoriel** sont des images composées de lignes et de **surfaces** à la place de points de couleur comme pour les **images bitmap**. Ces **graphiques vectoriels** sont plus réguliers et plus complexes que les images bitmap. Ils sont en outre plus faciles à manipuler.

Les **transparences à motif bitmap** sont des images couleur composées de motifs constitués de pixels clairs et foncés ou de différentes couleurs dans un tableau rectangulaire.

Les **transparences à motif bicolore** sont des images simples composées de **pixels** activés ou désactivés. Les seules couleurs incluses dans l'image sont celles que vous avez choisies.



De gauche à droite : Objet d'origine avec une transparence à motif vectoriel, motif bitmap et motif bicolore appliquée.



Vous pouvez choisir des transparences à motif à partir d'une bibliothèque personnelle ou partagée. Vous pourrez parcourir les motifs de transparences disponibles, effectuer une recherche par mot-clé, marquer les motifs dans vos favoris et trier les motifs. Vous pouvez également télécharger des packs de surfaces supplémentaires, qui peuvent être utilisés en tant que motifs de transparences. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Recherche et affichage des surfaces et transparences » à la page 433.

Vous pouvez modifier les transparences à motif en fonction de vos besoins.

Vous pouvez également créer vos propres motifs. Vous pouvez par exemple créer des motifs à partir de zones de l'espace de travail ou d'images que vous avez importées. Les motifs vectoriels et bitmap se composent d'unités plus petites appelées mosaïques. Selon la taille de l'objet, la transparence est constituée d'une ou plusieurs mosaïques, qui se répètent en remplissant l'objet pour créer le motif.

Après avoir modifié ou créé une transparence à motif, vous pouvez l'enregistrer afin de la réutiliser ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement des surfaces et des transparences » à la page 438.



Pour appliquer une transparence à motif vectoriel ou bitmap

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Transparence à motif vectoriel 
 - Transparence à motif bitmap 
- 4 Ouvrez le sélecteur **Transparence** et double cliquez sur une miniature.
Cette action applique la transparence et ferme le sélecteur **Transparence**. Pour appliquer la transparence sans fermer le sélecteur **Transparence**, cliquez sur la miniature de la transparence.



Pour plus d'informations sur la façon de rechercher les transparences dans le sélecteur **Transparence**, consultez « Pour rechercher, filtrer et trier des surfaces et transparences » à la page 434.










Pour n'appliquer la transparence qu'à la surface ou au contour de l'objet, cliquez sur le bouton **Surface**  ou **Contour** .

Vous pouvez également cliquer sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils et utiliser les commandes de la barre de propriétés.

Pour modifier ou créer une transparence à motif vectoriel ou bitmap

- 1 Sélectionnez un **objet**.

- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Transparence à motif vectoriel** 
 - **Transparence à motif bitmap** 
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier la transparence** .
- 5 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur le bouton Mosaïques en miroir horizontal  ou Mosaïques en miroir vertical  .
Créer un dégradé radial ou linéaire homogène	Dans la zone Sans raccord , cliquez sur le bouton Dégradé radial  ou Dégradé linéaire  , puis déplacez le curseur. Ce paramètre s'applique uniquement aux transparences à motif bitmap.
Lisser la transition des couleurs entre les bords opposés de la mosaïque à motif	Cochez la case Correspondance des bords et déplacez le curseur. Ce paramètre s'applique uniquement aux transparences à motif bitmap.
Augmenter ou réduire la luminosité du motif	Cochez la case Luminosité , puis déplacez le curseur. Ce paramètre s'applique uniquement aux transparences à motif bitmap.
Augmenter ou réduire le contraste des niveaux de gris du motif	Cochez la case Luminance , puis déplacez le curseur. Ce paramètre s'applique uniquement aux transparences à motif bitmap.
Augmenter ou réduire le contraste des couleurs du motif	Cochez la case Couleurs , puis déplacez le curseur. Ce paramètre s'applique uniquement aux transparences à motif bitmap.
Définir la largeur et la hauteur de la transparence sous forme de pourcentage de celles de l'objet	Saisissez des valeurs dans les zones Largeur de la transparence et Hauteur de la transparence .
Déplacer le centre de la transparence vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Saisissez des valeurs dans les zones X et Y .
Faire pivoter la transparence selon un angle indiqué	Entrez une valeur dans la zone Faire pivoter .

Pour

Incliner la transparence selon un angle défini

Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque



Appliquer à la transparence les modifications apportées à l'objet

Créer un motif de transparence à partir de l'espace de travail


Créer un motif de transparence à partir d'une image


Procédez comme suit

Entrez une valeur dans la zone **Incliner**.


Cliquez sur le bouton **Décalage entre rangées**  ou **Décalage entre colonnes** , puis saisissez une valeur dans la zone **% de la taille de mosaïque**.


Cochez la case **Transformer avec l'objet**.


Cliquez sur le bouton **Nouvelle source à partir de l'espace de travail** , puis sur **OK** et sélectionnez une zone du document à utiliser comme source de la mosaïque.

Cliquez sur le bouton **Nouvelle source à partir du fichier** . Dans la boîte de dialogue **Importer**, recherchez l'image que vous souhaitez utiliser, puis cliquez deux fois sur le nom du fichier.




Pour enregistrer la transparence modifiée, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme nouveau** .



Vous pouvez également changer la taille des mosaïques du motif en cliquant sur l'outil **Transparence** , puis en sélectionnant un objet et en utilisant les commandes de la barre de propriétés.


Pour incliner les mosaïques ou les faire pivoter, cliquez sur l'outil **Transparence** , sélectionnez un objet, puis faites glisser les poignées d'inclinaison ou de rotation de façon à modifier l'aspect du motif.

Pour appliquer une transparence à motif bicolore

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Transparence à motifs bicolores** .
- 4 Sélectionnez un motif dans le sélecteur **Transparence**.
- 5 Saisissez des valeurs dans les zones **Transparence du premier plan** et **Transparence de l'arrière-plan**.



Pour n'appliquer la transparence qu'à la surface ou au contour de l'objet, cliquez sur le bouton **Surface**  ou **Contour** .

Pour modifier le motif, cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**  et définissez les paramètres souhaités.

Vous pouvez également cliquer sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils et utiliser les commandes de la barre de propriétés.

Application d'une transparence à texture



Vous pouvez utiliser les textures pour créer des effets de transparence. Vous pouvez utiliser des textures existantes, telles que de l'eau, des minéraux ou des nuages, ou modifier une texture pour créer votre propre transparence à texture.





Une transparence de texture est appliquée à l'objet rempli en vert clair.


Lors de la modification d'une texture, vous pouvez modifier ses paramètres, tels que le lissage, la densité, la luminosité et les couleurs. Les paramètres varient d'une texture à l'autre. Vous pouvez aussi appliquer d'autres transformations, par exemple un effet miroir ou encore redimensionner ou décaler les mosaïques d'une texture. Après avoir modifié une texture, vous pouvez l'enregistrer afin de la réutiliser ultérieurement.

Pour appliquer une transparence à texture

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur la flèche de menu contextuel du bouton **Transparence à motifs bicolores** , puis sur le bouton **Transparence à texture**  pour afficher les options de transparence à texture.
- 4 Sélectionnez une collection de textures dans la liste **Bibliothèque de textures**.
- 5 Sélectionnez une texture dans le sélecteur **Transparence**.



Pour n'appliquer la transparence qu'à la surface ou au contour de l'objet, cliquez sur le bouton **Surface**  ou **Contour** .

Pour modifier la texture, cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**  et définissez les paramètres souhaités.

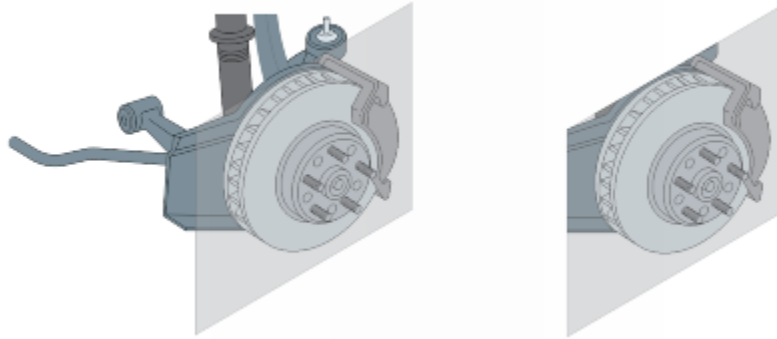
Vous pouvez également cliquer sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils et utiliser les commandes de la barre de propriétés.

Copie, gel et suppression des transparences

Vous pouvez copier une transparence d'un objet à l'autre. Lorsque vous souhaitez appliquer une même transparence à d'autres objets d'un dessin ou modifier simultanément les attributs de transparence de plusieurs objets, vous pouvez enregistrer les paramètres de transparence sous forme de style. Pour plus d'informations sur les styles, reportez-vous à la section « [Utilisation des styles et des jeux de styles](#) » à la page 625.



Lorsque vous placez une transparence sur un objet, vous pouvez le geler. Ainsi, la vue de l'objet se déplace en même temps que la transparence.

Vous pouvez également supprimer la transparence d'un objet.





Lorsque la transparence est gelée, la vue de l'objet se déplace avec elle.

Pour copier une transparence à partir d'un autre objet

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence** .
- 2 Sélectionnez l'**objet** vers lequel vous souhaitez copier la transparence.
- 3 Cliquez sur le bouton **Copier la transparence**  dans la barre de propriétés.
- 4 Cliquez sur l'objet à partir duquel vous souhaitez copier la transparence.


Pour geler le contenu d'une transparence

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence** .
- 2 Sélectionnez un **objet** auquel a été appliquée une transparence.
- 3 Cliquez sur le bouton **Gel de la transparence**  de la barre de propriétés.



La vue de l'objet qui se trouve sous la transparence se déplace avec elle. Cependant, l'objet lui-même demeure inchangé.

Pour supprimer une transparence

- 1 Sélectionnez un **objet** auquel a été appliquée une transparence.
- 2 Dans la zone **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Aucune transparence** .

Application de modes de fusion

Il est possible d'appliquer un mode de fusion à une transparence afin de déterminer la façon dont la couleur d'une transparence est combinée à celle de l'objet qu'elle recouvre. Les modes de fusion disponibles pour les transparences ci-dessous sont également applicables aux ombres portées.

Mode de fusion

Normal

Description

Applique la couleur de transparence sur la couleur de base.

Mode de fusion	Description
Ajouter	Ajoute les valeurs de la couleur de transparence et de la couleur de base.
Soustraire	Ajoute les valeurs de la couleur de transparence et de la couleur de base, puis soustrait 255.
Différencier	Soustrait la couleur de transparence de la couleur de base, puis multiplie par 255. Si la valeur de la couleur de transparence est égale à 0, le résultat sera toujours 255.
Multiplier	Multiplie la couleur de base par la couleur de transparence, puis divise par 255. Cette opération a un effet assombrissant, sauf si vous appliquez une couleur à du blanc. La multiplication du noir avec toute autre couleur donne du noir. La multiplication du blanc avec toute autre couleur laisse la couleur inchangée.
Diviser	Divise la couleur de base par la couleur de transparence ou, inversement, divise la couleur de transparence par la couleur de base, en fonction de la couleur qui a la valeur la plus élevée.
Si plus clair	Remplace les pixels de base dont la couleur est plus foncée par la couleur de transparence. Les pixels de base plus clairs que la couleur de transparence ne sont pas affectés.
Si plus sombre	Remplace les pixels de base dont la couleur est plus claire par la couleur de transparence. Les pixels de base plus foncés que la couleur de transparence ne sont pas affectés.
Appliquer texture	Convertit la couleur de transparence en niveaux de gris, puis multiplie la valeur de niveau de gris par la couleur de base.
Couleur	Utilise les valeurs de teinte et de saturation de la couleur source et la valeur de luminance de la couleur de base pour créer une nouvelle couleur. Ce mode de fusion est l'opposé du mode de fusion Luminance.
Teinte	Utilise la teinte de la couleur de transparence, ainsi que la saturation et la luminance de la couleur de base. Si vous ajoutez de la couleur à une image en niveaux de gris, aucune modification n'est apportée, car les couleurs sont désaturées.
Saturation	Utilise la luminance et la teinte de la couleur de base, ainsi que la saturation de la couleur de transparence.
Luminance	Utilise la teinte et la saturation de la couleur de base, ainsi que la luminance de la couleur de transparence.

Mode de fusion	Description
Inversion	Utilise la couleur complémentaire de la couleur de transparence. Si la couleur de transparence a une valeur égale à 127, aucune modification n'est apportée, car cette valeur de couleur est au centre de la roue chromatique.
AND logique	Convertit les couleurs de base et de transparence en valeurs binaires, puis leur applique la formule algébrique booléenne AND.
OR logique	Convertit les couleurs de base et de transparence en valeurs binaires, puis leur applique la formule algébrique booléenne OR.
XOR logique	Convertit les couleurs de base et de transparence en valeurs binaires, puis leur applique la formule algébrique booléenne XOR.
Derrière	Applique la couleur source aux parties transparentes de l'image. Vous obtenez le même effet qu'en observant les couleurs à travers les zones d'un négatif 35 mm sans couche argentée.
Filtre	Inverse les valeurs des couleurs source et de base, les multiplie, puis inverse le résultat. La nouvelle couleur est toujours plus claire que la couleur de base.
Recouvrement	Multiplie ou filtre la couleur source en fonction de la valeur de la couleur de base.
Lumière douce	Applique une lumière douce et diffuse à la couleur de base.
Lumière dure	Applique une lumière intense et directe à la couleur de base.
Esquiver couleur	Simule la technique photo appelée « esquiver » qui éclaircit des zones de l'image en diminuant l'exposition.
Brûler couleur	Simule la technique photo appelée « brûler » qui assombrit des zones de l'image en augmentant l'exposition.
Exclure	Exclut la couleur de la transparence de la couleur de base. Ce mode de fusion est similaire au mode Différence.
Rouge	Applique la couleur de transparence à la composante rouge des objets RVB.
Vert	Applique la couleur de transparence à la composante verte des objets RVB.

Mode de fusion

Description


Bleu

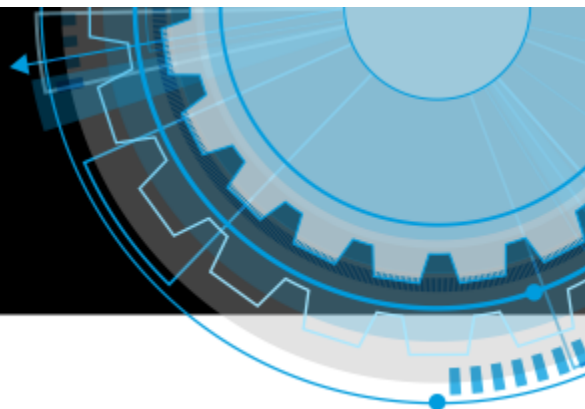
Applique la couleur de transparence à la composante bleue des objets RVB.

Pour appliquer un mode de fusion à une transparence

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode de fusion** de la zone **Transparence**.



Vous pouvez également cliquer sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils et choisir un mode de fusion dans la zone de liste **Mode de fusion** de la barre de propriétés.



Utilisation d'objectifs avec des objets

Les objectifs contiennent des effets créatifs qui vous permettent de changer l'aspect d'un **objet** sans le transformer réellement.

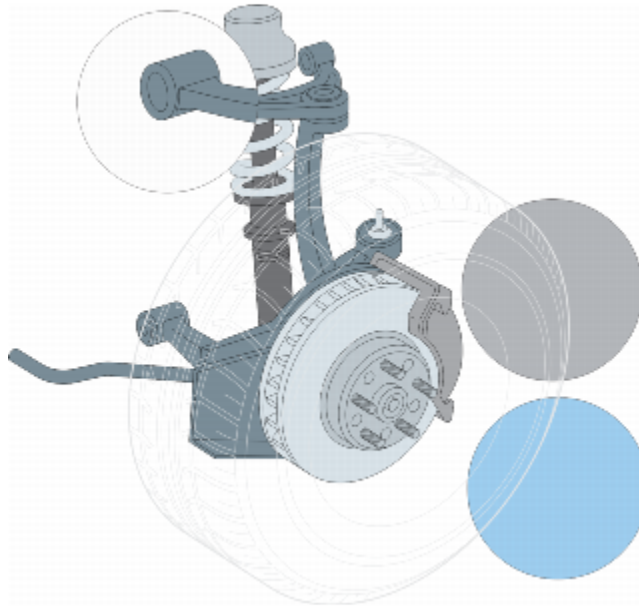
Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application d'objectifs » (page 499)
- « Modification d'objectifs » (page 502)

Application d'objectifs

Les objectifs modifient l'apparence de la zone de l'objet située en dessous, et non les propriétés et les attributs réels de l'objet. Vous pouvez appliquer des objectifs à tout **objet vectoriel**, tel qu'un rectangle, une ellipse, un tracé fermé ou un polygone. Vous pouvez également changer l'aspect de texte artistique et d'images bitmap. Lorsque vous appliquez un objectif à un objet vectoriel, l'objectif devient lui-même une image vectorielle. Si vous placez un objectif sur une **image bitmap**, il devient également une image bitmap.

Une fois un objectif appliqué, vous pouvez le copier et l'utiliser avec un autre objet.



Types d'objectifs appliqués à cette illustration : (de haut en bas) Agrandissement, Carte couleur personnalisée et Carte thermique

Voici les types d'objectifs applicables aux objets.

Objectif	Description
Éclaircissement	Permet d'éclaircir et d'obscurcir les zones d'un objet et de définir le taux de luminosité et d'obscurité.
Ajout de couleur	Permet de simuler un modèle de lumière additif. Les couleurs des objets situés sous l'objectif sont ajoutées à la couleur de l'objectif comme si vous mélangiez des couleurs de lumière. Vous pouvez choisir la couleur et la quantité de couleur à ajouter.
Limite de couleur	Permet de visualiser une zone d'objet en laissant passer uniquement le noir et la couleur de l'objectif. Par exemple, si vous placez un objectif Limite de couleur vert sur une image bitmap, toutes les couleurs, à l'exception du vert et du noir, sont filtrées sur toute la zone d'action de l'objectif.
Carte couleur personnalisée	Permet de changer toutes les couleurs de la zone d'objet située sous l'objectif en une couleur définie entre deux couleurs spécifiées. Vous pouvez choisir les couleurs de début et de fin de la gamme, ainsi que la manière dont se fera la progression entre ces deux couleurs. Cette progression peut suivre un tracé direct, vers l'avant ou vers l'arrière à travers le spectre de couleurs.
Œil panoramique	Permet de déformer, agrandir ou réduire les objets situés sous l'objectif, en fonction de la valeur de pourcentage spécifié.

Objectif	Description
Carte thermique	Permet de créer un effet d'image infrarouge en imitant les niveaux de chaleur des couleurs comprises dans les zones d'objet situées sous l'objectif.
Inversion	Permet de changer les couleurs situées sous l'objectif en leurs couleurs CMJN complémentaires. Les couleurs complémentaires sont des couleurs opposées les unes aux autres sur la roue chromatique.
Agrandissement	Permet d'agrandir une zone d'un objet selon une valeur spécifiée. L'objectif Agrandissement écrase la surface d'origine de l'objet, ce qui lui confère un aspect transparent.
Niveaux de gris nuancés	Permet de transformer les couleurs des zones d'objet situées sous l'objectif en niveaux de gris équivalents. Les objectifs Niveaux de gris nuancés sont particulièrement utiles pour créer des effets sépia.
Transparence	Permet de donner à un objet l'aspect d'un morceau de film ou de verre teinté de couleur.
Fil de fer	Permet d'afficher la zone d'objet située sous l'objectif avec la couleur de contour ou de surface choisie. Par exemple, si vous avez défini un contour rouge et une surface bleue, toutes les zones situées sous l'objectif ont des contours rouges et des surfaces bleues.

Pour appliquer un objectif

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Objectif**.
- 3 Sélectionnez un type d'objectif dans la zone de liste du menu fixe **Objectif**.
- 4 Indiquez les paramètres souhaités.



Vous ne pouvez pas appliquer un effet d'objectif directement à des groupes liés, tels que des objets projetés, des objets biseautés, des objets en relief, du texte courant ou des objets créés à l'aide des outils **Motif linéaire**.



Pour prévisualiser les différents types d'objectifs en temps réel, sans les appliquer automatiquement à un dessin, cliquez sur le bouton **Verrouiller**, puis choisissez un objectif et les paramètres à prévisualiser. Une fois que vous avez trouvé l'objectif que vous souhaitez utiliser, cliquez sur **Appliquer** ou cliquez à nouveau sur le bouton **Verrouiller** afin d'appliquer automatiquement l'objectif lors de la prévisualisation.

Pour copier un objectif

- 1 Sélectionnez l'[objet](#) sur lequel vous souhaitez copier l'objectif.

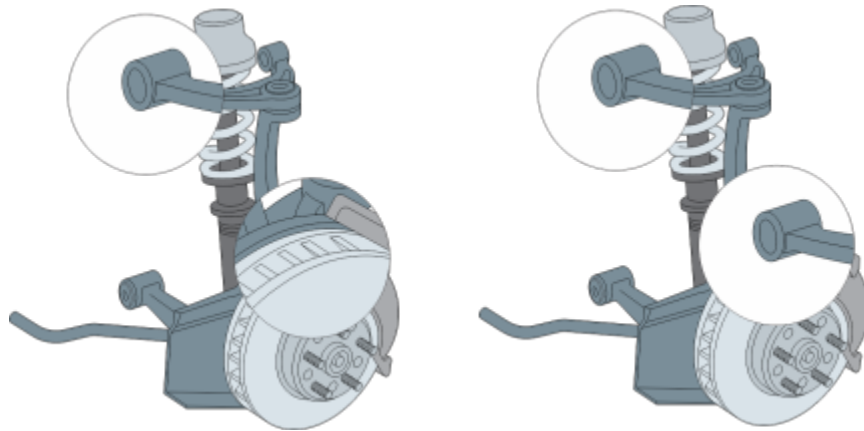
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Copier l'effet** ► **Objectif à partir de**.
- 3 Cliquez sur l'objet à partir duquel vous souhaitez copier l'objectif.

Modification d'objectifs

Vous pouvez modifier un objectif afin de changer la manière dont il affecte la zone qu'il recouvre. Par exemple, vous pouvez changer son point de vue, indiqué par un X dans la fenêtre de dessin, pour afficher toute autre partie du dessin. Le point de vue représente le point central des éléments visualisés à travers l'objectif. Vous pouvez placer l'objectif à tout endroit de la fenêtre de dessin, mais il affecte toujours la zone qui entoure le marqueur du point de vue. Par exemple, vous pouvez utiliser le marqueur du point de vue sur un objectif **Agrandissement** afin d'agrandir une partie de carte.

Vous pouvez également afficher un objectif uniquement aux endroits où il chevauche d'autres **objets** ou l'arrière-plan. Ainsi, l'effet n'est pas visible aux endroits où l'objectif couvre des espaces vides (blancs) dans la fenêtre de dessin.

Vous pouvez geler l'affichage courant d'un objectif pour le déplacer sans modifier ce qui est vu à travers. En outre, les modifications apportées aux zones recouvertes par l'objectif n'ont aucun effet sur l'affichage.



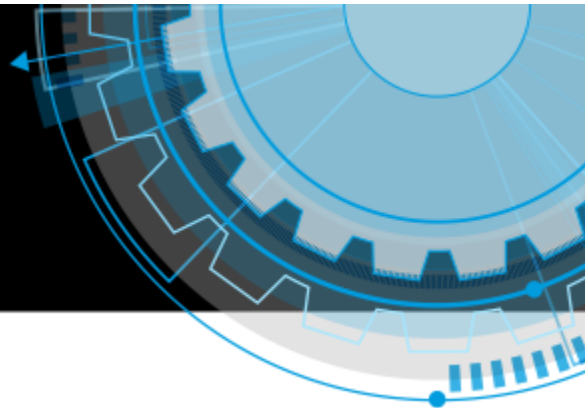
Déplacement d'un objectif Agrandissement non gelé (à gauche) et gelé (à droite)

Pour modifier un objectif

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Objectif**.
- 3 Cochez la case **Point de vue** du menu fixe **Objectif**.
Pour afficher un objectif uniquement aux endroits où il recouvre d'autres objets, cochez la case **Supprimer la face**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier** pour afficher le marqueur du point de vue.
- 5 Faites glisser le marqueur du point de vue de la fenêtre de dessin vers son nouvel emplacement.
- 6 Cliquez sur le bouton **Fin**.
Pour geler la vue courante d'un objectif, cochez la case **Gelé**.
- 7 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



La case **Supprimer la face** n'est pas disponible pour les objectifs **Œil panoramique** et **Agrandissement**.



Création de mosaïques

Les effets Pointillizer et PhotoCocktail vous permettent de créer des mosaïques à partir d'objets et d'images.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création de mosaïques vectorielles avec l'effet Pointillizer » (page 503)
- « Création de mosaïques bitmap avec l'effet PhotoCocktail » (page 507)

Création de mosaïques vectorielles avec l'effet Pointillizer

L'effet Pointillizer vous permet de créer des mosaïques vectorielles de haute qualité à partir d'une sélection d'un nombre quelconque d'objets vectoriels ou bitmap. Que vous souhaitiez créer des motifs de trame simili ou des effets artistiques proches du pointillisme, cet effet vous apportera l'inspiration et les outils nécessaires à la création de dessins remarquables.



Mosaïque vectorielle réalisée avec Pointillizer

Les mosaïques vectorielles réalisées avec Pointillizer se révèlent idéales pour les projets d'habillage de véhicule et de décoration de vitrine. Un large choix de commandes vous permet d'ajuster vos dessins jusqu'à la perfection.

Pour créer une mosaïque vectorielle

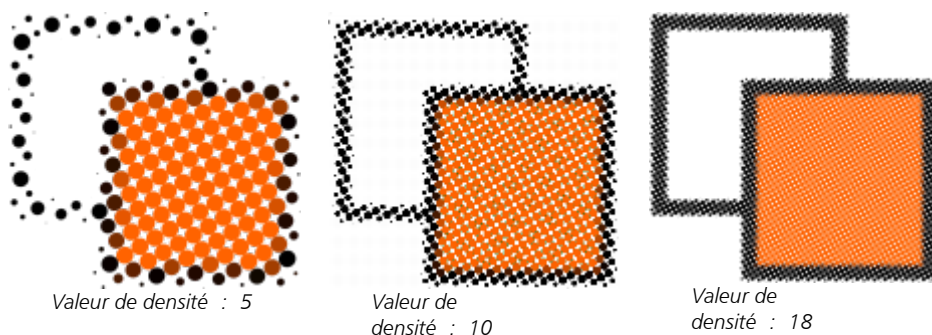
- 1 Sélectionnez un objet vectoriel ou un bitmap.
Vous pouvez également sélectionner plusieurs objets ou groupes d'objets.

- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Pointilliser**.
- 3 Définissez les paramètres désirés dans le menu fixe **Pointilliser**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.
Si vous souhaitez annuler le processus de rendu, appuyez sur **Échap**.

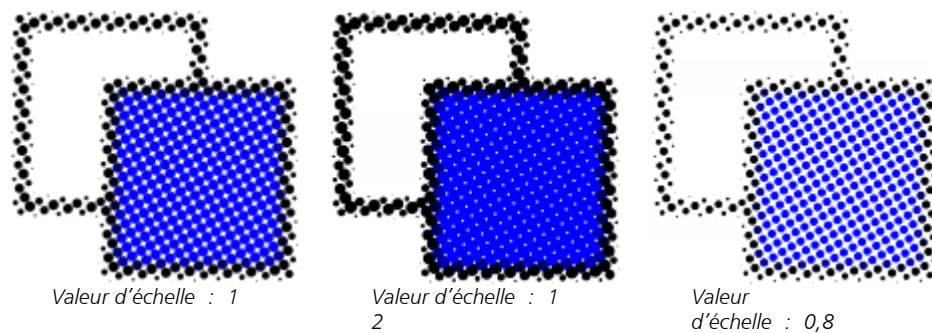
Pour ajuster une mosaïque vectorielle

Pour personnaliser et affiner votre mosaïque vectorielle, utilisez l'une des commandes du menu fixe **Pointilliser**.

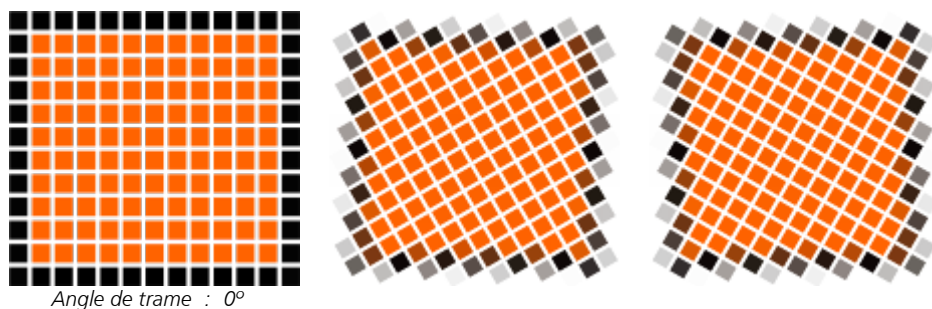
Densité : Cette commande vous permet d'ajuster le nombre de carreaux par pouce carré.



Échelle : Cette commande vous permet d'ajuster la taille de tous les carreaux en augmentant ou en réduisant l'échelle. Les valeurs supérieures à 1 (valeur par défaut) augmentent la taille des carreaux, tandis que les valeurs inférieures à 1 en réduisent la taille.



Angle de trame : Servez-vous de cette commande pour faire pivoter chaque rangée de carreaux autour de l'axe horizontal en fonction de l'angle que vous définissez. Les valeurs positives font pivoter les rangées dans le sens anti-horaire.



Angle de
trame : 30°

Angle de
trame : -30°

Conserver l'état initial : Lorsque vous cochez la case **Conserver l'état initial**, l'image source est préservée et la mosaïque vectorielle (résultat) est placée au-dessus. Désactivez cette case à cocher si vous voulez que cette source soit automatiquement supprimée après la création de la mosaïque.

Limiter les couleurs : Cochez cette case pour choisir le nombre de couleurs à utiliser dans le rendu de la mosaïque. Pour spécifier le nombre maximal de couleurs générant le résultat, entrez une valeur dans la zone **Nombre**.



Source (original)



Lorsque l'option
Limiter les couleurs
est désactivée



Lorsque le nombre
maximal de couleurs
est défini sur 8

Options de vectorisation

Pour personnaliser la mosaïque, faites votre choix parmi la sélection d'algorithmes de vectorisation.

L'option **Méthode** vous permet de choisir une technique d'interprétation de l'image source. Trois méthodes de vectorisation sont disponibles : Uniforme (natte blanche), Modulation de la taille 1 (opacité) et Modulation de la taille 2 (luminosité).

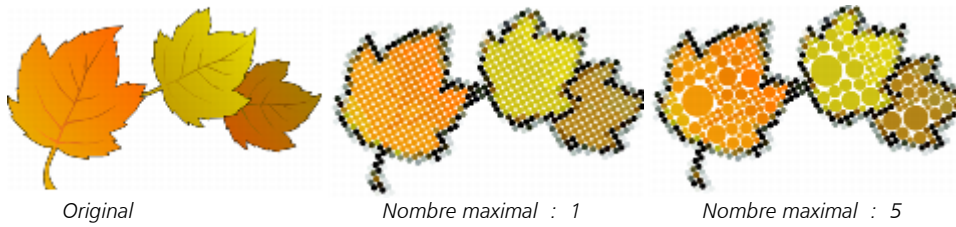
- L'option **Uniforme (natte blanche)** génère la mosaïque à l'aide de carreaux de même taille. Les transparences s'estompent sur le fond blanc.
- L'option **Modulation de la taille 1 (opacité)** reproduit l'image source sous la forme d'une série de carreaux de taille variable en fonction des valeurs d'opacité échantillonnées. Plus les zones sont opaques (moins elles sont transparentes), plus les carreaux sont grands.
- **Modulation de la taille 2 (luminosité)** reproduit l'image source en fonction de ses valeurs de luminosité. Les zones les plus claires de l'image source sont reproduites sous forme de carreaux plus petits, tandis que les zones les plus sombres deviennent des carreaux plus grands.



Source



L'option **Fusionner les objets adjacents** permet de spécifier le nombre maximal de carreaux de couleur similaire à combiner en un même carreau. Ce paramètre n'a d'effet que si l'espace disponible est suffisant.



L'option **Souder les objets adjacents** vous permet de souder entre eux les carreaux qui se chevauchent. Cochez cette case pour obtenir un rendu par regroupements de couleurs. Désactivez-la pour conserver davantage de détails.



Forme

La zone de liste **Forme** vous permet de sélectionner l'une des formes de carreau prédéfinies, par exemple un cercle ou un carré. Pour utiliser une forme de carreau personnalisée, procédez comme suit :

- 1 Cliquez sur **Personnalisée** dans la zone de liste **Forme**.
- 2 Cliquez ensuite sur **Sélection** au bas de la zone **Aperçu**.
- 3 Cliquez sur une courbe fermée dans la fenêtre de dessin.
La forme de carreau sélectionnée s'affiche dans la zone **Aperçu**.



Carreaux circulaires



Carreaux carrés



Carreaux personnalisés

Création de mosaïques bitmap avec l'effet PhotoCocktail

L'effet **PhotoCocktail** vous permet de transformer vos photos et illustrations vectorielles en mosaïques uniques composées d'images sélectionnées.



Conversion d'une illustration en mosaïque composée d'images (éléments d'un travail original d'Ariel Garaza Díaz)

Vous pouvez personnaliser votre mosaïque en ajustant le nombre de carreaux et le degré de mélange de votre photo ou illustration vectorielle aux carreaux de la mosaïque. Vous pouvez créer la mosaïque sous la forme d'une seule image bitmap ou de carreaux de bitmap facilement modifiables. Plusieurs méthodes vous permettent de contrôler la qualité de la mosaïque.

Pour créer une mosaïque à partir d'images bitmap ou d'objets vectoriels

- 1 Sélectionnez l'image de référence (bitmap, objet vectoriel ou groupe d'objets) que vous souhaitez recréer en tant que mosaïque.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **PhotoCocktail**.
- 3 Dans le menu fixe **PhotoCocktail**, cliquez sur **Parcourir** dans la zone **Bibliothèque** et accédez à la bibliothèque d'images, le dossier qui contient les images à utiliser comme carreaux. Cliquez sur **Sélectionner un dossier**.
PhotoCocktail indexe les images et indique le nombre d'entre elles utilisables comme carreaux. La commande **Chemin** indique l'emplacement de la bibliothèque d'images sélectionnée.
- 4 Choisissez les paramètres souhaités.
- 5 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.

Pour choisir des paramètres

Des commandes supplémentaires du menu fixe **PhotoCocktail** vous permettent de personnaliser l'effet.

Référence

Conserver l'état initial : Cochez cette case si vous voulez conserver l'image ou les objets de référence après l'application de l'effet. Décochez la case pour supprimer l'image de référence et ne conserver que la mosaïque.

Densité de grille

Colonnes : Cette case vous permet de spécifier le nombre de colonnes de carreaux à inclure dans la mosaïque. Plus le nombre est grand, plus il y a de détails dans la mosaïque.

Rangées : Indique le nombre de rangées à inclure dans la mosaïque. Ce nombre est calculé automatiquement en fonction de la valeur de la zone **Colonnes**.



À gauche : Mosaïque avec une faible densité de grille (moins de colonnes et de rangées) ; à droite : Mosaïque avec une densité de grille élevée

Optimisation

Vous pouvez recréer l'image de référence avec plus de précision en appliquant un effet de dégradé. Le dégradé permet de superposer l'image de référence sur les carreaux de mosaïque.

Dégradé : Cette case permet d'indiquer le niveau de dégradé des couleurs de référence avec les couleurs de la mosaïque. Des valeurs plus élevées augmentent la similitude de la mosaïque avec l'image de référence.



À gauche : Pas de dégradé ; à droite : Niveau élevé de dégradé appliqué

Doublons

Vous pouvez utiliser des carreaux en double dans la mosaïque finale.

Autoriser les doublons : Cochez cette case pour reproduire les carreaux de la mosaïque finale. Vous pouvez spécifier le nombre minimum de carreaux qui entourent les carreaux en double dans la zone **Distance min**.

Sortie

Les commandes de sortie vous permettent de définir la composition et la qualité de la mosaïque finale.

Composition : Cette zone de liste vous permet de choisir une des options suivantes :

- **Bitmap unique** transforme la mosaïque en image point à point unique, à laquelle est intégrée un effet de dégradé.
- **Pile bitmap** produit une image point à point unique avec l'effet de dégradé en plan au-dessus en tant qu'objet unique.
- **Tableau bitmap** crée un groupe de carreaux bitmap, avec l'effet de dégradé en plan au-dessus en tant qu'objet unique.

Bords : Cette liste vous permet de choisir une méthode de traitement des carreaux incomplets sur les bords. Par exemple, vous pouvez supprimer les carreaux incomplets des bords de la mosaïque finale ou étirer la sortie pour correspondre à l'image de référence. L'étirement de la sortie donne des carreaux de mosaïque rectangulaires plutôt que carrés.



À gauche : Les carreaux sont étirés pour correspondre aux dimensions de l'image de référence ; à droite : les carreaux partiels le long du bord inférieur sont supprimés.

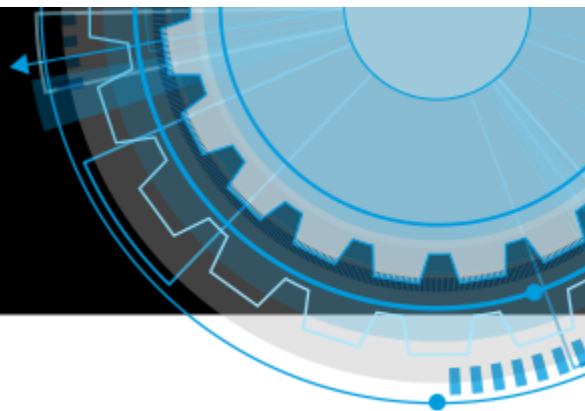
Priorité : Cette zone de liste vous permet de choisir l'une des méthodes d'ajustement de la qualité de sortie suivantes :

- La méthode **Faire correspondre le PPP du document** génère automatiquement une mosaïque possédant la même résolution PPP (points par pouce) que le document actif.
- La méthode **PPP personnalisé** vous permet de spécifier le PPP de la mosaïque finale dans la zone PPP.

- La méthode **Dimensions de carreau personnalisées** vous permet de spécifier la largeur de chaque carreau dans la première zone Carreau. La hauteur de carreau est automatiquement calculée. Les dimensions des carreaux sont indiquées en pixels.
- Les **Dimensions de sortie personnalisées** vous permettent de spécifier la largeur de la mosaïque finale dans la première zone Illustration. La hauteur est calculée automatiquement. Les dimensions maximales d'une mosaïque sont 15 000 x 15 000 pixels.

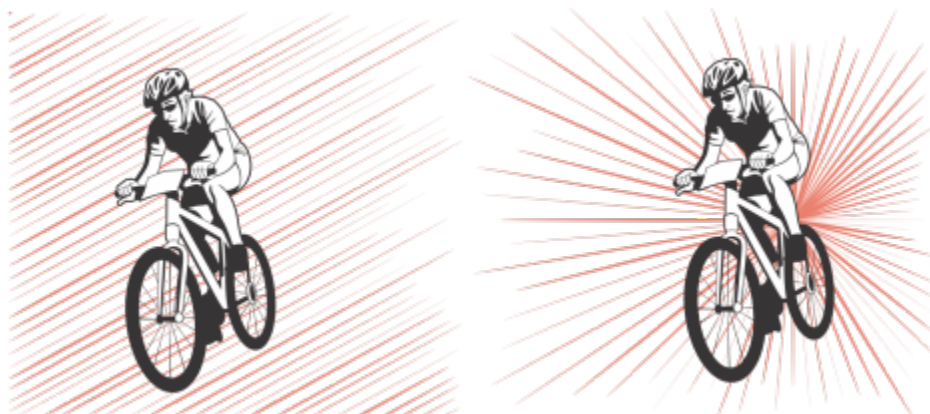
La résolution PPP de la mosaïque est influencée par la densité de grille et les dimensions de la mosaïque.

La taille des carreaux est un bon indicateur de la qualité d'impression. Plus la taille des carreaux est élevée, meilleure est la qualité. La division de la taille de la mosaïque en pixels par la densité de grille vous donne la taille des carreaux en pixels.



Renforcement du mouvement et de la netteté

L'outil Impact vous permet de créer des effets graphiques dans un style inspiré de la bande dessinée et des illustrations contemporaines. De tels effets sont parfaits pour renforcer l'impact, le mouvement ou la netteté des dessins ou des illustrations.

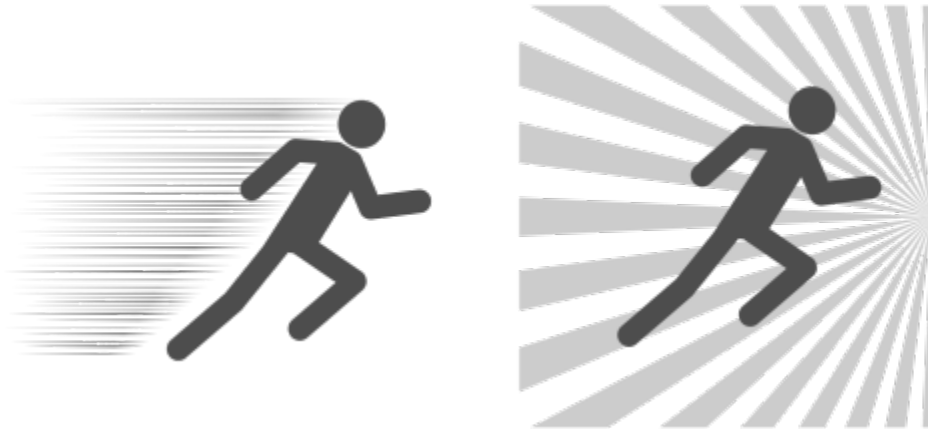


Effets créés à l'aide de l'outil Impact

Cette section contient la rubrique « [Ajout d'effets d'impact](#) » à la page 511.

Ajout d'effets d'impact

Deux styles d'effet d'impact sont disponibles : radial et parallèle. Les effets radiaux peuvent être utilisés pour ajouter une perspective ou effectuer une mise au point sur un élément de conception. Les effets parallèles permettent d'ajouter de l'énergie ou de représenter un mouvement.




Effets d'impact : parallèle (à gauche) et radial (à droite)

Vous pouvez modéliser l'effet d'impact en ajoutant des limites intérieures et extérieures. Pour personnaliser l'effet, vous pouvez faire pivoter les lignes d'effet et modifier la largeur de la ligne et l'interlignage, ainsi que la forme de chaque trait. Vous pouvez également définir les paramètres de ligne de manière aléatoire pour un aspect plus naturel. Par exemple, les lignes peuvent démarrer et s'arrêter aléatoirement dans les limites d'un effet.

Les effets sont des objets vectoriels, modifiables avec d'autres outils de Corel DESIGNER. Par exemple, vous pouvez déformer ou remodeler les lignes d'effet. Vous pouvez également modifier l'effet de couleur.

Pour ajouter un effet d'impact

- 1 Cliquez sur l'outil **Impact**  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la barre de propriétés, choisissez **Radial** ou **Parallèle** dans la zone de liste **Style d'effet**.
- 3 Faites glisser la souris dans la fenêtre de dessin.
Pour redimensionner l'effet, faites glisser le nœud bleu le long de son bord.
- 4 Ajustez les paramètres de votre choix dans la barre de propriétés.
Pour plus d'informations sur l'ajout de limites, reportez-vous à la section « [Pour ajouter et supprimer des limites d'effet](#) » à la page 512.
Pour plus d'informations sur les paramètres de ligne et d'interlignage, voir « [Pour ajuster des paramètres supplémentaires](#) » à la page 514.

Pour ajouter et supprimer des limites d'effet


Vous pouvez contraindre l'effet à l'intérieur de limites intérieures et extérieures à l'aide d'autres objets comme des formes de référence. Les objets de référence ne sont pas connectés à l'effet et peut être déplacés, masqués ou supprimés, sans modifier l'apparence de l'effet.

- 1 Sélectionnez l'effet.
- 2 Positionnez l'effet derrière les objets de référence, exactement où vous voulez qu'il apparaisse.
Pour placer l'effet derrière les objets, vous pouvez utiliser la commande appropriée dans le menu **Objet** ► **Ordre** (par exemple, **Mettre à l'arrière-plan**).
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Procédez comme suit

Ajouter une limite intérieure

Cliquez sur le bouton **Limite intérieure**  de la barre de propriétés, puis cliquez sur l'objet de référence dans la fenêtre de dessin.

Cette action façonne le bord intérieur de l'effet, en créant un écart avec la forme de l'objet sélectionné.


Lorsque l'objet de référence n'est plus nécessaire, vous pouvez le supprimer.

Supprimer la limite intérieure

Cliquez sur le bouton **Supprimer la limite intérieure** .

L'écart est supprimé de l'effet, mais l'objet de référence utilisé comme limite intérieure n'est pas supprimé.


Ajouter une limite extérieure

Cliquez sur le bouton **Limite extérieure** , puis cliquez sur l'objet de référence dans la fenêtre de dessin.

Cette action contraint l'effet à l'intérieur du périmètre de sélection de l'objet de référence.

Lorsque l'objet de référence n'est plus nécessaire, vous pouvez le supprimer.

Supprimer la limite extérieure

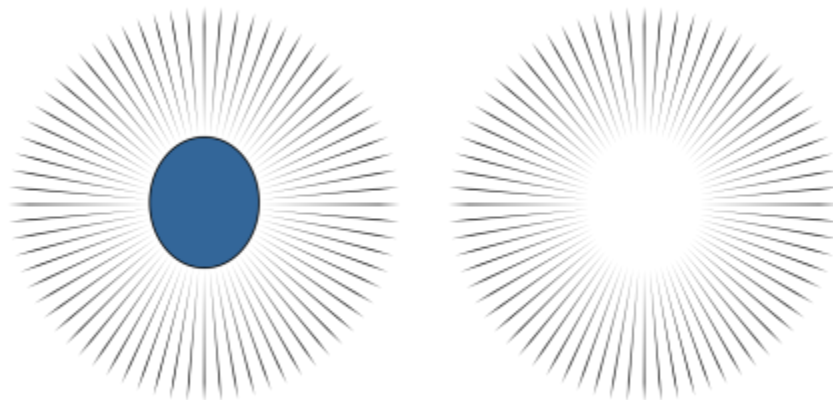
Cliquez sur le bouton **Supprimer la limite extérieure**  pour rétablir la forme originale de l'effet.

Cette action rétablit la forme originale de l'effet, mais ne supprime pas l'objet de référence utilisé pour définir la limite extérieure.

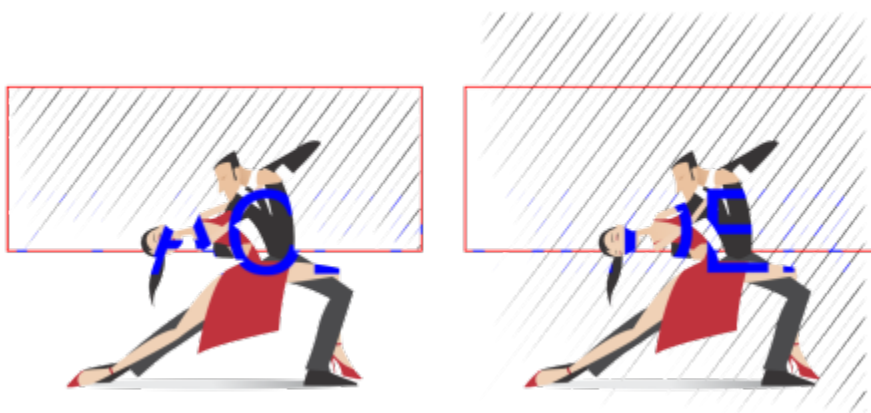


Les objets suivants ne sont pas utilisables pour définir des limites : les symboles, les objets dans des encadrés de texte, les objets groupés, l'effet d'impact lui-même et d'autres effets d'impact.

Le remodelage des objets de référence après leur utilisation en tant que limites d'effet ne remodèle pas les limites. Si vous devez remodeler les limites, vous devez les supprimer, puis les ajouter à nouveau.



Dans cet exemple, une ellipse est utilisée pour définir la limite intérieure de l'effet (à gauche). L'ellipse est ensuite supprimée (à droite).

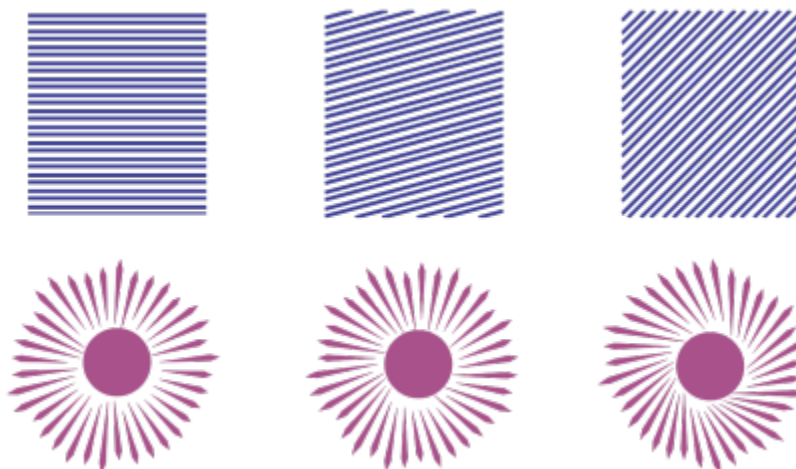


Dans cet exemple, le rectangle rouge est utilisé pour définir la limite extérieure de l'effet (à gauche). La limite extérieure est alors supprimée et la forme originale de l'effet est restaurée (à droite).


Pour ajuster des paramètres supplémentaires

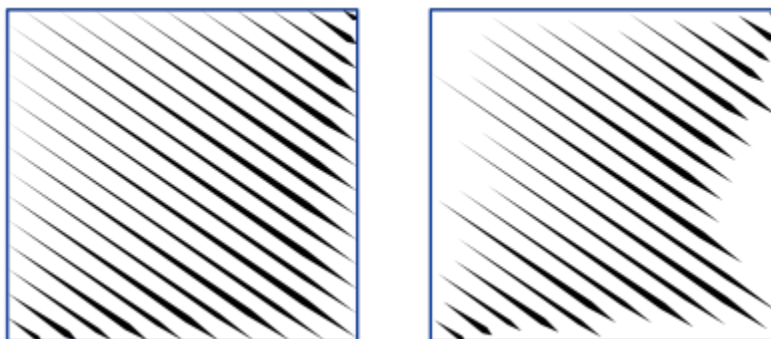
Les commandes de la barre de propriétés vous permettent de personnaliser les lignes et l'interlignage de l'effet.

Angle de rotation : Saisissez une valeur pour indiquer l'angle des lignes dans l'effet (style parallèle) ou faites pivoter les lignes autour du bord intérieur (style radial). Notez que la rotation peut être appliquée à des effets radiaux uniquement s'il existe une limite intérieure en fonction de laquelle les faire pivoter.



De gauche à droite : Effets parallèles et radiaux sans rotation, avec rotation à 15° et rotation à 45°

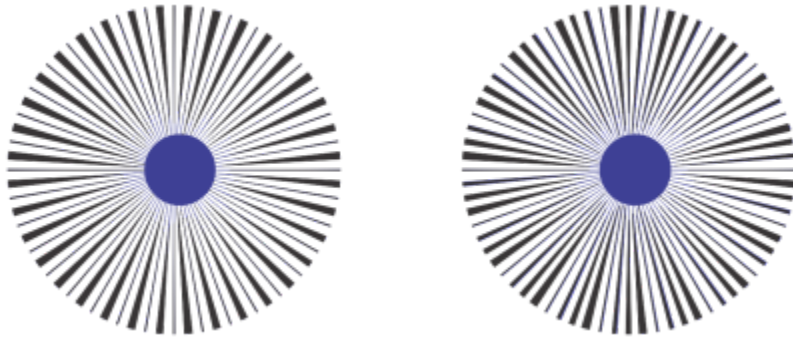
Points de départ et d'arrivée  : Ce bouton vous permet de démarrer et d'arrêter chaque ligne de façon aléatoire dans les limites de l'effet. Cliquez sur le bouton et cochez l'une des cases suivantes : **Points de départ aléatoires** et **Points d'arrivée aléatoires**. Lorsque ces cases sont décochées, toutes les lignes d'effet démarrent et s'arrêtent aux bords de la limite.



De gauche à droite : Avant et après la définition aléatoire des points de départ et d'arrivée d'un effet

Largeur de ligne : Saisissez les valeurs dans les zones **Min** et **Max** pour définir la largeur minimale et maximale des lignes de l'effet. La valeur minimale ne doit pas dépasser la valeur maximale.

Incréments de largeur : Définissez le nombre d'incrément entre la largeur minimale et maximale. Lorsque la valeur est 0, l'effet ne contient que deux types de lignes : la largeur maximum et la largeur minimum. Un chiffre supérieur ajoute des lignes de largeur croissante entre les lignes les plus fines et les plus épaisses. Par exemple, une valeur de 2 ajoute deux lignes entre chaque ligne de largeur minimale et maximale.



À gauche : Valeur d'incrément de largeur de 0. À droite : Valeur d'incrément de largeur de 2. Deux lignes sont ajoutées entre les lignes les plus épaisses et les plus fines de l'effet.

Aléatoire : Cliquez sur ce bouton pour rendre aléatoire l'ordre des lignes dans l'effet. Les lignes ne s'affichent plus selon un motif récurrent de la plus fine à la plus épaisse.

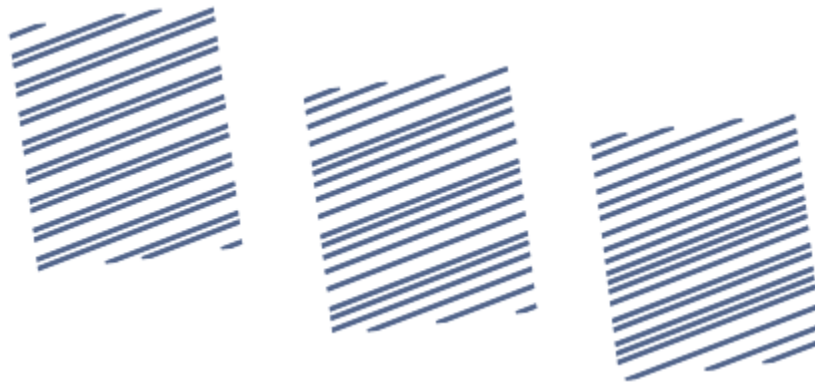


De gauche à droite : Avant et après l'ordonnement aléatoire des lignes.

Interlignage : Saisissez les valeurs dans les zones **Min** et **Max** pour définir l'espace minimal et maximal entre les lignes de l'effet. La valeur minimale ne doit pas dépasser la valeur maximale.

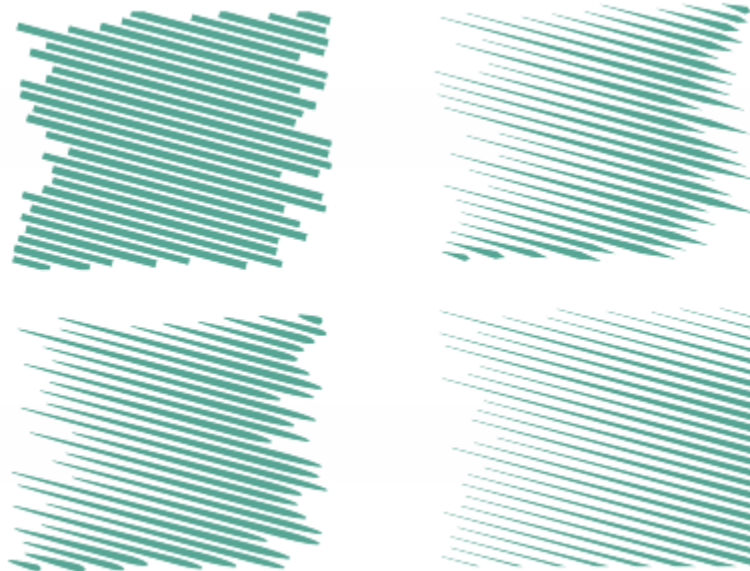
Incréments d'espacement : Définissez le nombre d'incrément entre l'interlignage minimum et maximum. Avec une valeur de 0, il n'existe que deux types d'espacement entre les lignes : maximum et minimum. Les valeurs de 1 et supérieures créent d'autres types d'interlignage.

Ordre d'espacement aléatoire : Cochez cette case pour rendre aléatoire l'ordre de l'espacement supplémentaire entre l'interlignage minimum et maximum.



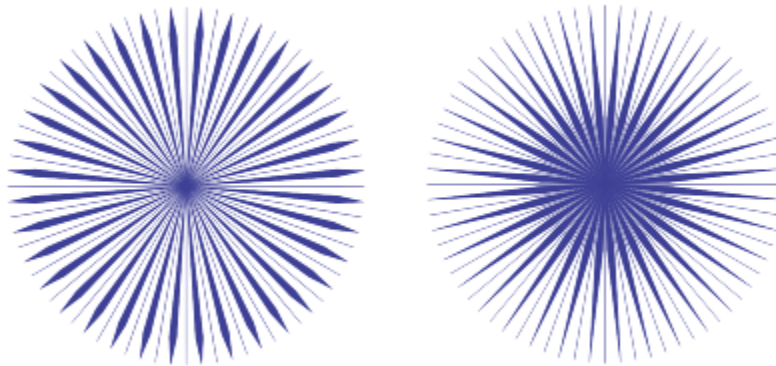
À gauche : L'effet comprend deux types d'interlignage alternatifs : maximum et minimum. Au milieu : D'autres variations d'interlignage (incrément d'espacement) sont ajoutées. À droite : Les variations d'interlignage apparaissent dans un ordre aléatoire.

Style de ligne : Cette liste vous permet de choisir une forme de ligne.



Le même effet d'impact avec l'application de quatre styles de ligne différents


Point le plus large : Disponible pour les styles de ligne à largeur variable, cette case vous permet de définir la position du point de ligne le plus large. Plus cette valeur est élevée, plus les points les plus larges sont proches des points d'extrémité des lignes.



De gauche à droite : Une valeur haute et une valeur basse du paramètre de point le plus large

Pour modifier un effet d'impact en tant qu'objet vectoriel

Vous pouvez redimensionner, transformer et déplacer un effet comme n'importe quel autre objet dans Corel DESIGNER. Vous pouvez également utiliser l'outil **Forme** pour modifier des lignes dans l'effet. Vous pouvez également modifier la ligne et la couleur de contour des effets.

- 1 Sélectionnez l'effet à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour


Transformer un effet

Procédez comme suit

Faites glisser les poignées de sélection sur le périmètre de sélection pour dimensionner, étirer et appliquer un effet miroir à l'objet.

Cliquez à nouveau sur l'effet pour afficher de nouvelles poignées et faites glisser une poignée pour faire pivoter ou incliner l'effet.

Modifier des lignes à l'aide de l'outil **Forme**

Cliquez sur **Objet** ► **Fractionner la forme de l'effet d'impact**. Dissociez ensuite les lignes en appuyant sur **Ctrl + U**. Cliquez sur l'outil **Forme**  et modifiez les lignes en ajoutant, en supprimant et en manipulant des nœuds.

Modifier la couleur de l'effet

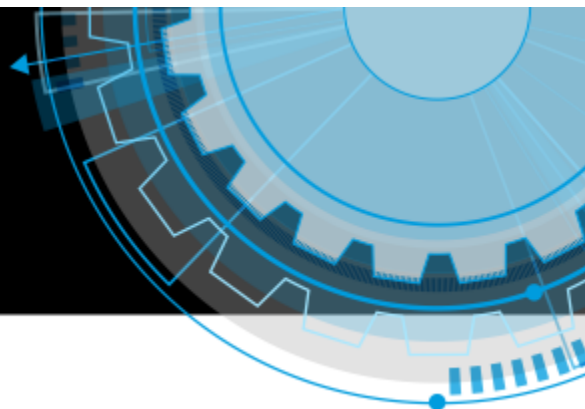
Pour modifier la couleur de la ligne, cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs à l'écran. Pour ajouter une couleur de contour aux lignes de l'effet, cliquez avec le bouton droit sur une couleur dans la palette de couleurs à l'écran.



Chaque fois que vous réglez un paramètre sur la barre de propriétés de l'outil **Impact**, l'effet est redessiné et certaines des modifications apportées avec les outils d'édition vectorielle risquent d'être perdues. C'est pourquoi nous vous recommandons d'apporter des modifications supplémentaires uniquement après avoir terminé de régler les paramètres de l'effet d'impact.

Texte

Ajout et manipulation de texte.....	521
Formatage de texte.....	547
Ajout d'équations.....	577
Utilisation de texte dans différentes langues.....	579
Gestion des polices.....	585
Utilisation des outils d'écriture.....	597



Ajout et manipulation de texte

Corel DESIGNER propose divers moyens d'ajouter et de manipuler du texte (autrement dit, plusieurs solutions de « saisie »). Vous pouvez créer deux types d'objet texte : du [texte artistique](#) et du [texte courant](#). Le texte artistique est utile si vous envisagez d'ajouter un seul mot ou une courte ligne de texte. Le texte courant est adapté si vous prévoyez de créer des documents riches en texte, tels que des bulletins d'informations ou des brochures.

Vous pouvez modifier la position et l'aspect d'un texte. Vous pouvez, par exemple, accoler le texte à un tracé, l'habiller autour d'un objet ou le faire pivoter. Vous pouvez également formater l'aspect des caractères et paragraphes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Formatage de texte](#) » à la page 547.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « [Importation et collage de texte](#) » (page 521)
- « [Ajout de texte artistique](#) » (page 523)
- « [Ajout de texte courant](#) » (page 524)
- « [Ajout de colonnes à des encadrés de texte](#) » (page 528)
- « [Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant](#) » (page 529)
- « [Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base](#) » (page 532)
- « [Sélection du texte](#) » (page 533)
- « [Recherche, modification et conversion de texte](#) » (page 534)
- « [Décalage, rotation, application d'un effet miroir et retournement du texte](#) » (page 535)
- « [Déplacement de texte](#) » (page 537)
- « [Habillage de texte](#) » (page 538)
- « [Accolage de texte à un tracé](#) » (page 539)
- « [Insertion de caractères spéciaux, de symboles et de glyphes](#) » (page 541)
- « [Incorporation de graphiques](#) » (page 545)
- « [Utilisation d'un texte d'une version précédente](#) » (page 545)

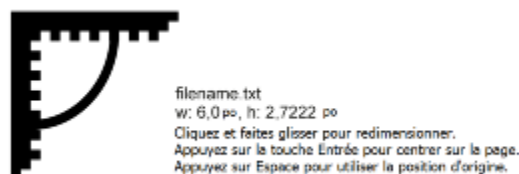
Importation et collage de texte

Vous pouvez importer du texte dans un document nouveau ou existant. Vous pouvez ainsi créer du texte dans un logiciel de traitement de texte, puis l'ajouter à un document Corel DESIGNER. Corel DESIGNER prend en charge les formats de fichier texte suivants :

- ANSI Text (TXT)
- Fichiers Microsoft Word Document (DOC)
- Fichiers Microsoft Word Open XML Document (DOCX)

- WordPerfect file (WPD)
- Fichiers Rich Text Format (RTF)


Lorsque vous importez ou collez du texte, vous avez la possibilité de conserver ou de supprimer les polices et le formatage. La conservation des polices permet de garantir que le texte importé ou collé conserve sa police d'origine. La conservation du formatage conserve les informations de formatage, telles que les puces et les colonnes. Si vous choisissez de supprimer les polices et le formatage, les propriétés du texte sélectionné sont appliquées au texte importé ou collé. Si aucun texte n'est sélectionné, les propriétés de police et de formatage par défaut sont appliquées au texte importé ou collé. Pour plus d'informations sur l'importation de fichiers, reportez-vous à la section « [Importation de fichiers](#) » à la page 821. Pour plus d'informations sur le collage, reportez-vous à la section « [Pour coller un objet dans un dessin](#) » à la page 297.



Le curseur d'importation de texte permet de positionner le texte sur la page de dessin.

Vous pouvez importer du texte dans un encadré de texte sélectionné. Si vous n'avez pas sélectionné d'encadré de texte, le texte importé est automatiquement inséré dans un nouvel [encadré de texte](#), dans la fenêtre du document. Par défaut, la taille d'un encadré de texte ne change pas, quelle que soit la quantité de texte que vous ajoutez. Tout texte dépassant l'encadré est masqué et ce dernier devient rouge jusqu'à ce que vous l'agrandissiez ou le liiez à un autre encadré. Vous pouvez régler la taille du texte, afin que celui-ci soit parfaitement ajusté à l'encadré. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant](#) » à la page 529.

Pour importer du texte dans un document

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , placez le curseur dans l'encadré de texte dans lequel vous souhaitez importer le texte.
Si le document ne contient pas d'encadré de texte, ignorez l'étape 1 et passez à l'étape 2.
- 2 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 3 Sélectionnez le lecteur et le dossier contenant le fichier.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Importation/Collage de texte**, activez l'une des options suivantes :
 - **Conserver les polices et le format**
 - **Conserver le format uniquement**
 - **Supprimer les polices et le format**
 Pour appliquer du noir **CMJN** au texte noir importé, cochez la case **Forcer le noir dans la chaîne CMJN**. Cette case est disponible lorsque vous sélectionnez une option qui conserve le formatage du texte.
- 7 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Placez le curseur d'importation sur la page de dessin, puis cliquez.
 - Cliquez et faites glisser la souris sur la page de dessin afin de définir la taille de l'encadré de texte.
 - Appuyez sur la **barre d'espacement** afin de positionner le texte importé à l'emplacement par défaut.



Pour plus d'informations sur l'importation d'un format de fichier spécifique, reportez-vous à la section « [Formats de fichiers pris en charge](#) » à la page 849.

Vous pouvez remplacer le texte existant par du texte traduit importé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation d'un texte traduit](#) » à la page 583.

Pour coller du texte dans un document

- 1 Copiez ou coupez du texte.
- 2 Cliquez sur **Édition** ► **Coller**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Importation/Collage de texte**, activez l'une des options suivantes :
 - **Conserver les polices et le format**
 - **Conserver le format uniquement**
 - **Supprimer les polices et le format**

Pour appliquer du noir **CMJN** au texte noir importé, cochez la case **Forcer le noir dans la chaîne CMJN**. Cette case est disponible lorsque vous sélectionnez une option qui conserve le formatage du texte.



Si vous choisissez de conserver les **polices**, mais que le texte importé requiert une police non installée sur votre ordinateur, le système de **correspondances de polices PANOSE** la remplace. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Substitution de polices](#) » à la page 586.

Vous pouvez également définir des options de césure pour le texte importé. Pour plus d'informations sur les options de césure, reportez-vous à la section « [Pour créer une définition personnalisée pour la césure facultative](#) » à la page 572.



Si vous souhaitez utiliser les mêmes options de formatage à chaque importation ou collage de texte, cochez la case **Ne plus afficher cet avertissement**. Pour réactiver l'avertissement, cliquez sur **Outils** ► **Options**, puis sur **Avertissements** dans la liste de catégories **Espace de travail**. Cochez ensuite la case **Au collage et à l'importation du texte**.

Ajout de texte artistique

Le texte artistique est utile si vous comptez ajouter des mots simples ou de courtes lignes de **texte** (des titres par exemple) à un document. Vous pouvez par la suite appliquer un grand nombre d'effets au texte artistique, comme des ombres portées ou une projection.

■ Lorem ipsum dolor sit amet ■

Le texte artistique apparaît dans un périmètre de sélection de la fenêtre du document

Vous pouvez ajouter du texte artistique le long d'un tracé ouvert ou **fermé**, ou accoler un texte artistique existant à un tracé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Accolage de texte à un tracé](#) » à la page 539.

De plus, vous pouvez affecter des hyperliens au texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour affecter un hyperlien à du texte](#) » à la page 355.

Pour ajouter du texte artistique

- Sélectionnez l'outil **Texte** **A**, cliquez n'importe où dans la **fenêtre de dessin** et saisissez votre texte.



Vous pouvez convertir du texte artistique en texte courant. Il vous suffit de sélectionner le texte artistique à l'aide de l'outil **Sélecteur** et de cliquer sur **Texte** ► **Conversion en texte courant**.

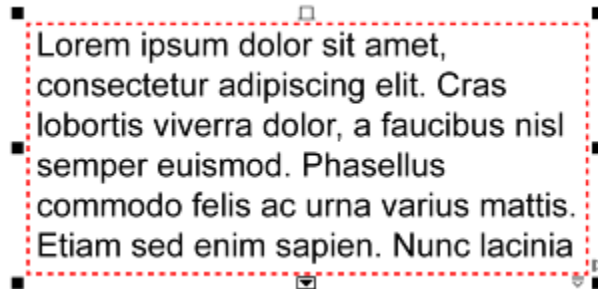
Ajout de texte courant

Pour ajouter du texte courant dans un document, vous devez utiliser des **encadrés de texte**. Le **texte courant**, également appelé « bloc de texte », est généralement réservé aux corps de texte plus grands qui nécessitent un formatage plus élaboré. Ainsi, vous pouvez utiliser du texte courant lorsque vous créez des brochures, des bulletins d'informations, des catalogues ou d'autres documents riches en texte.

Vous pouvez insérer un encadré de texte directement dans la fenêtre de dessin. Vous pouvez également placer du texte à l'intérieur d'un **objet** graphique, ce qui vous permet d'augmenter le nombre de formes que vous pouvez utiliser comme encadrés de texte. Vous pouvez créer un encadré de texte à partir d'un objet fermé, puis saisir du texte à l'intérieur de cet encadré. Vous pouvez à tout moment séparer l'encadré de l'objet, afin de pouvoir les modifier séparément. Vous pouvez aussi reconverter un encadré de texte en objet.

Si vous souhaitez consulter la disposition de votre document avant d'ajouter le contenu final, vous pouvez remplir les encadrés avec un texte de paramètre fictif temporaire. Vous pouvez également utiliser du texte de paramètre fictif personnalisé.

Par défaut, un encadré de texte a une taille fixe, quelle que soit la quantité de texte que vous ajoutez. Vous pouvez augmenter ou réduire la taille de l'encadré, afin que le texte soit ajusté à ce dernier. Si vous ajoutez plus de texte que ce qu'un encadré ne peut contenir, le texte dépasse la limite inférieure droite de l'encadré, mais reste masqué. La couleur de l'encadré devient rouge pour vous alerter de la présence d'un texte supplémentaire. Il est possible de corriger manuellement le débordement : il suffit d'augmenter la taille de l'encadré, d'ajuster la taille du texte et la largeur de la colonne ou de lier l'encadré à un autre encadré de texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant** » à la page 529.



L'encadré de texte devient rouge pour indiquer la présence de texte supplémentaire.

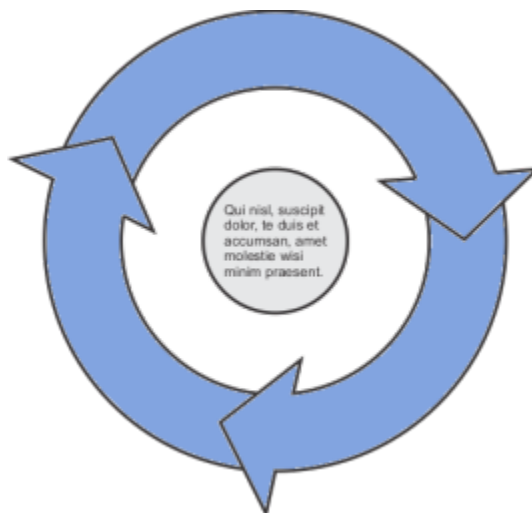
Vous pouvez également choisir d'ajuster automatiquement la taille en points du texte afin qu'il entre parfaitement dans l'encadré. Si le texte déborde, Corel DESIGNER réduit automatiquement la taille en points ; si vous saisissez un petit texte, l'application l'étend pour remplir l'encadré.



La taille en points du texte de l'encadré (gauche) a été automatiquement ajustée pour qu'il entre parfaitement dans l'encadré (droite).

Vous pouvez également modifier le formatage des encadrés de texte courant sélectionnés et de tous les encadrés auxquels ils sont liés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir des préférences de formatage pour des encadrés de texte » à la page 531. Vous pouvez également aligner du texte à l'intérieur d'un encadré de texte par le biais de la grille de ligne de base. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base » à la page 532.

De plus, vous pouvez affecter des hyperliens au texte courant. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour affecter un hyperlien à du texte » à la page 355. Vous pouvez également modifier l'orientation du texte asiatique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour sélectionner l'orientation du texte asiatique » à la page 579.




Texte courant placé à l'intérieur d'un objet.

Pour ajouter du texte courant

- 1 Cliquez sur l'outil Texte **A**.
- 2 Faites glisser la souris dans la fenêtre de dessin afin de dimensionner l'encadré de texte courant.
- 3 Saisissez le texte dans l'encadré de texte.

Vous pouvez également

Définir la largeur de colonne de l'encadré de texte pour l'ajuster automatiquement au corps du texte

Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**. Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Encadré**  pour afficher les commandes qui s'y rattachent. Dans la zone **Encadré**, cliquez sur les boutons correspondant aux **Colonnes**.

Vous pouvez également

Dans la boîte de dialogue **Paramètres de colonnes**, activez l'option **Ajuster automatiquement la largeur de l'image**.


Appliquer une couleur d'arrière-plan à un encadré de texte

Ouvrez le sélecteur **Couleur d'arrière-plan** et cliquez sur une couleur.




Un encadré de texte rouge indique que le texte déborde. Pour corriger manuellement le débordement, augmentez la taille de l'encadré, ajustez la taille du texte ou liez cet encadré à un autre encadré de texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant](#) » à la [page 529](#). Pour corriger automatiquement le débordement, cliquez sur **Texte** ▶ **Encadré de texte courant** ▶ **Ajuster le texte à l'encadré**.



Vous pouvez utiliser l'outil **Sélecteur**  pour ajuster la taille d'un encadré de texte courant. Cliquez sur l'encadré de texte et tirez sur les poignées de sélection.

Pour créer un encadré à partir d'un objet



1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur l'objet dans lequel vous souhaitez insérer un encadré de texte.
- Tracez une forme fermée à l'aide d'un outil de dessin.

2 Sélectionnez l'objet, puis cliquez sur **Texte** ▶ **Encadré de texte courant** ▶ **Créer un encadré de texte vide**.

Vous pouvez également

Créer un encadré de texte à partir d'un objet à l'aide de l'outil **Texte**


Cliquez sur l'outil **Texte** . Déplacez le pointeur sur le contour de l'objet et cliquez sur l'objet lorsque le pointeur se transforme en pointeur **Insérer dans l'objet** . Saisissez le texte dans l'encadré de texte.

Créer un encadré de texte à partir d'un objet, depuis le menu qui s'affiche après un clic droit

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet, puis cliquez sur **Type d'encadré** ▶ **Créer un encadré de texte vide**.

Créer un encadré de texte à partir d'un objet, par le biais de la barre d'outils **Disposition**

Cliquez sur **Affichage** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Disposition**.

Sélectionnez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur l'objet dans lequel vous souhaitez insérer un encadré de texte. Cliquez sur le bouton **Encadré de texte**.

Pour reconvertir un encadré de texte en objet

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'encadré de texte, sélectionnez **Type d'encadré**, puis cliquez sur **Aucun**.




Le contenu du contenant est supprimé lorsque ce dernier redevient un objet ordinaire.



Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Aucune image** de la barre d'outils **Disposition**. Pour ouvrir la barre d'outils **Disposition**, cliquez sur **Affichage** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Disposition**.

Pour séparer un encadré de texte d'un objet

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur** .
- 2 Sélectionnez l'objet contenant l'encadré de texte.
- 3 Cliquez sur **Objet** ▶ **Scinder texte courant dans un tracé**.

Vous pouvez désormais déplacer ou modifier séparément l'encadré de texte et l'objet.



Lorsque vous séparez un encadré de texte de certains objets (p. ex. ellipses ou étoiles), le texte ne conserve pas la forme de l'objet. Le texte peut également être contenu dans un encadré de texte rectangulaire standard.


Pour insérer un texte de paramètre fictif

- 1 Sélectionnez un encadré de texte vide.
- 2 Cliquez sur **Texte** ▶ **Encadré de texte courant** ▶ **Insérer un texte de paramètre fictif**.



Pour personnaliser le texte de paramètre fictif, créez du texte dans un logiciel de traitement de texte ou une application texte, puis enregistrez le document au format placeholder.rtf. Stockez ensuite le fichier dans le dossier **Utilisateurs** suivant : **Mes documents \Corel\Corel Content**. La prochaine fois que vous lancerez l'application, le texte de paramètre fictif personnalisé sera inséré dans l'encadré de texte. Cependant, si vous enregistrez le fichier sous un nom de fichier incorrect ou dans le mauvais dossier, le texte de paramètre fictif par défaut (Lorem ipsum) est inséré dans l'encadré de texte.



Pour insérer un texte de paramètre fictif dans plusieurs encadrés, cliquez sur l'outil **Sélecteur** , sélectionnez les encadrés de texte tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur **Texte** ▶ **Encadré de texte courant** ▶ **Insérer un texte de paramètre fictif**.

Vous pouvez également sélectionner un encadré de texte vide, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Insérer un texte de paramètre fictif**.

Lorsque vous insérez un texte de paramètre fictif dans le premier encadré des encadrés liés, le texte de paramètre fictif est inséré dans tous les encadrés.

Vous pouvez annuler cette insertion en cliquant sur **Édition** ▶ **Annuler l'insertion du texte de paramètre fictif**.

Pour ajuster le texte de façon à remplir l'encadré

- 1 Sélectionnez un encadré de [texte](#).
- 2 Cliquez sur **Texte** ▶ **Encadré de texte courant** ▶ **Ajuster le texte à l'encadré**.



Si vous choisissez d'ajuster un texte à un encadré lié à d'autres encadrés, l'application ajuste la taille du texte dans l'ensemble des encadrés de texte liés. Pour plus d'informations sur la liaison d'encadrés de texte, reportez-vous à la section « Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant » à la page 529.


Ajout de colonnes à des encadrés de texte

Vous pouvez présenter du texte dans des colonnes. Vous pouvez créer des colonnes de tailles égales ou différentes, ainsi que des gouttières. Vous pouvez également appliquer un enchaînement de texte de droite à gauche aux colonnes pour un texte bidirectionnel (bidi), tel qu'un texte en arabe et hébreu (notez que cette option n'est disponible que pour certaines langues).




Le texte de l'encadré (gauche) a été présenté dans deux colonnes (droite).

Pour ajouter des colonnes à un encadré de texte

- 1 Sélectionnez un encadré de **texte courant**.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Encadré**  pour afficher les commandes qui s'y rattachent.
- 4 Entrez une valeur dans la zone **Nombre de colonnes**.

Pour redimensionner les colonnes d'un encadré de texte

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un encadré de texte contenant des colonnes.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.


Pour



Ajuster manuellement la largeur d'une colonne et d'une gouttière

Définir une largeur de colonne et de gouttière spécifique


Procédez comme suit

Cliquez sur l'outil **Texte** . Faites glisser une poignée de sélection latérale de colonne.

Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Encadré**  pour afficher les commandes qui s'y rattachent. Cliquez sur le bouton **Colonnes** , puis saisissez des valeurs dans la zone **Largeur** ou **Gouttière**.

Pour	Procédez comme suit
Créer automatiquement des colonnes de même largeur	Dans le menu fixe Gestionnaire de propriétés , cliquez sur le bouton Encadré  pour afficher les commandes qui s’y rattachent. Cliquez sur le bouton Colonnes  , puis cochez la case Colonnes de même largeur .

Pour modifier l’enchaînement d’un texte bidirectionnel dans des colonnes

- 1 Sélectionnez un encadré de [texte courant](#).
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Encadré**  pour afficher les commandes qui s’y rattachent.
- 4 Cochez la case **Colonnes de droite à gauche**.



L’option **Colonnes de droite à gauche** n’est disponible que pour les langues bidirectionnelles, telles que l’hébreu et l’arabe. Le clavier approprié doit également être installé.

Combinaison et liaison d’encadrés de texte courant

Vous pouvez combiner des encadrés de [texte](#). Vous pouvez également scinder des encadrés de texte en sous-composants (colonnes, paragraphes, puces, lignes, mots et caractères). Chaque fois que vous scindez un encadré de texte, les sous-composants sont placés dans des encadrés de texte distincts.

La liaison d’encadrés de texte permet de diriger le texte de débordement d’un encadré vers un autre. Si vous redimensionnez un encadré lié ou si vous modifiez la taille du texte, la quantité de texte dans l’encadré suivant s’ajuste automatiquement. Vous pouvez lier des encadrés de texte avant ou après la saisie du texte.

Il n’est pas possible de lier du [texte artistique](#). Cependant, vous pouvez lier un encadré de texte courant à un objet ouvert ou [fermé](#). Lorsque vous liez un encadré à un objet ouvert, tel qu’une ligne, le texte suit le tracé de la ligne. Lorsque vous liez un encadré de texte à un objet fermé, tel qu’un rectangle, un encadré de texte est inséré et le texte est dirigé à l’intérieur de l’objet. Si le texte sort du tracé ouvert ou du [tracé fermé](#), vous pouvez le lier à un autre encadré ou [objet](#). Vous pouvez également le lier à des encadrés ou objets existants sur d’autres pages ou créer un encadré lié au même emplacement, sur une autre page.

Après avoir lié des encadrés de texte, vous pouvez rediriger l’enchaînement d’un objet ou d’un encadré vers un autre. Lorsque vous sélectionnez un encadré de texte ou un objet, une flèche bleue indique la direction de l’enchaînement du texte. Il est possible de masquer ces flèches ou de les afficher.




Vous pouvez faire suivre le texte d'un encadré de texte (ou d'un objet) à un autre en liant le texte.

Vous pouvez supprimer les liens existant entre plusieurs encadrés et entre des encadrés et des objets. Lorsque deux encadrés seulement sont liés et que vous supprimez la liaison, le texte de débordement reste dans le deuxième encadré. Si vous supprimez un encadré faisant partie d'une série d'encadrés liés, l'enchaînement est redirigé vers l'encadré ou l'objet suivant.

Par défaut, le formatage du texte courant, comme les colonnes, les lettrines et les puces, est uniquement appliqué aux encadrés de texte sélectionnés. Vous pouvez toutefois modifier vos paramètres afin d'appliquer le formatage à tous les encadrés de texte liés ou à tous les encadrés sélectionnés et liés consécutivement. Si vous appliquez par exemple des colonnes au texte d'un encadré, vous pouvez choisir d'appliquer ces colonnes au texte de tous les encadrés liés.

Pour combiner ou scinder des encadrés de texte courant

1 Sélectionnez un encadré de texte.

Lorsque vous combinez des encadrés de texte, maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis sélectionnez les encadrés de texte suivants à l'aide de l'outil **Sélecteur** .

2 Cliquez sur **Objet**, puis sur l'un des boutons suivants :


- **Combiner**
- **Scinder**




Il est impossible de combiner des encadrés de texte avec des enveloppes, du texte accolé à un tracé et des encadrés de texte liés.


Si vous sélectionnez en premier un encadré de texte contenant des colonnes, l'encadré de texte associé comportera également des colonnes.

Pour lier des encadrés de texte courant et des objets

1 Sélectionnez l'encadré de texte de départ à l'aide de l'outil **Sélecteur** .

2 Cliquez sur l'onglet **Flux de texte**  situé au bas de l'encadré de texte ou de l'objet.


Si l'encadré de texte ne peut pas contenir tout le texte, l'onglet contient une flèche  et l'encadré de texte devient rouge.

3 Lorsque le pointeur se transforme en pointeur **Lier** à , effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour établir une liaison avec un encadré ou un objet sur la même page, cliquez sur l'encadré de texte ou l'objet dans lequel vous souhaitez continuer à afficher le flux de texte.



- Pour établir une liaison avec un encadré ou un **objet** figurant sur une autre page, cliquez sur l'onglet **Page** correspondant dans le navigateur de document, puis sur l'encadré de texte ou l'objet.
- Pour créer un encadré lié sur une autre page, cliquez sur l'onglet **Page** correspondant dans le navigateur de document, puis placez le curseur sur la zone de la page de dessin correspondant à l'emplacement du premier encadré. Lorsqu'un aperçu de l'encadré s'affiche, cliquez pour créer l'encadré lié. Le nouvel encadré a la même taille et position que celui d'origine. Si vous cliquez ailleurs sur la page, la taille de l'encadré de texte créé correspond à celle de la page entière.



Si un encadré de texte est lié, l'onglet **Flux de texte** change , et une flèche bleue indique la direction du flux de texte. Si le texte lié se trouve sur une autre page, le numéro de page et une ligne bleue en pointillés apparaissent. Pour masquer ou afficher ces indicateurs, reportez-vous à la section « [Pour définir des préférences de formatage pour des encadrés de texte](#) » à la page 531.

Pour lier correctement des encadrés de texte, assurez-vous de désactiver le dimensionnement automatique des encadrés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour ajouter du texte courant](#) » à la page 525.

Pour rediriger le flux de texte vers un autre encadré ou objet

- 1 Sélectionnez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur l'onglet **Flux de texte**  situé au bas de l'encadré ou de l'objet contenant le flux de texte à modifier.
- 2 Sélectionnez le nouvel encadré ou objet dans lequel vous souhaitez continuer à afficher le flux de texte.

Pour supprimer des liaisons entre des encadrés de texte ou des objets

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, sélectionnez les encadrés ou les objets liés.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Encadré de texte courant** ► **Séparer**.



Vous pouvez déconnecter les encadrés liés sur différentes pages uniquement s'ils se trouvent sur des pages doubles.



Pour supprimer des liaisons, cliquez sur un encadré de texte, puis sur **Objet** ► **Éclatement du texte**.

Pour définir des préférences de formatage pour des encadrés de texte

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste de catégories **Espace de travail**, cliquez deux fois sur **Texte**, puis cliquez sur **Encadré de texte courant**.
Pour masquer ou afficher les indicateurs de flux du texte, décochez ou cochez la case **Afficher la liaison des encadrés de texte**.
- 3 Dans la zone **Lors de la modification**, appliquez la mise en forme de l'encadré de texte, activez l'une des options suivantes :
 - **Tous les encadrés liés** : permet d'appliquer le formatage aux encadrés de texte sélectionnés et à tous les encadrés de texte qui leur sont liés.
 - **Encadrés sélectionnés uniquement** : permet d'appliquer le formatage aux encadrés de texte sélectionnés uniquement.
 - **Encadrés sélectionnés et suivants** : permet d'appliquer le formatage aux encadrés de texte sélectionnés et à tous les encadrés de texte liés ultérieurement à ces derniers.

Vous pouvez également

Afficher et masquer des encadrés de texte

Cliquez sur **Outils** ► **Options**, cliquez deux fois sur **Texte**, puis cliquez sur **Encadré de texte courant** dans la liste de catégories **Espace de travail**. Cochez la case **Afficher les encadrés de textes**.

Vous pouvez également

Activer l'agrandissement et la réduction automatiques des encadrés pour les ajuster au texte

Cliquez sur **Outils** ► **Options**, cliquez deux fois sur **Texte**, puis cliquez sur **Encadré de texte courant** dans la liste de catégories **Espace de travail**. Cochez la case **Augmenter et réduire encadrés de texte courant pour les ajuster au texte**.

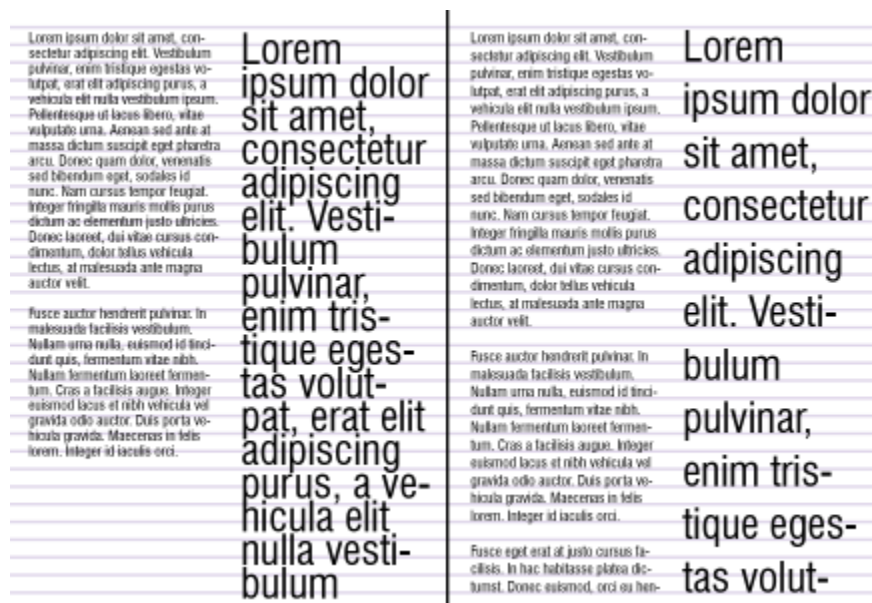
Veiller à ce que tous les encadrés de texte soient compatibles avec le Web

Cliquez sur **Outils** ► **Options**, cliquez deux fois sur **Texte**, puis cliquez sur **Encadré de texte courant** dans la liste de catégories **Espace de travail**. Cochez la case **Rendre tous les cadres de texte courant compatibles pour le Web**.

Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base

Vous pouvez aligner du texte dans un encadré ou dans différents encadrés par le biais de la grille de **ligne de base**. Cette fonction est utile, par exemple, lorsque vous souhaitez aligner deux encadrés de texte (ou plus) qui contiennent plusieurs polices, tailles de police et espacements.

Tous les objets peuvent se magnétiser à la grille de ligne de base ; seuls les encadrés de texte peuvent s'aligner à une grille de ligne de base. L'alignement est activé ou désactivé pour l'ensemble des objets (dans les paramètres de la grille). L'alignement est activé ou désactivé pour chaque encadré (dans les paramètres de l'encadré de texte). Pour plus d'informations sur l'affichage ou le masquage de la grille de ligne de base, l'activation ou la désactivation de l'alignement, la modification de la couleur de la grille et la définition de l'interligne, reportez-vous à la section « **Configuration de la grille de ligne de base** » à la page 661.



Les colonnes de texte avec des polices et des tailles de police différentes (à gauche) sont alignées à l'aide de la grille de ligne de base (à droite).

Lorsque vous alignez du texte courant sur la grille de ligne de base, l'interligne est automatiquement ajusté afin que les lignes du texte reposent sur la grille de ligne de base. Lorsqu'un texte est aligné sur la grille de ligne de base, l'interligne est contrôlé selon la grille, plutôt qu'en fonction des propriétés du texte précédemment définies. Pour plus d'informations sur l'interligne, reportez-vous à la section « **Ajustement de l'interlignage et de l'espacement entre les paragraphes** » à la page 562.

Vous pouvez définir un ou plusieurs encadrés de texte à aligner sur la grille de ligne de base. Lorsque cette option est activée, le texte de l'encadré est aligné sur la grille de ligne de base lorsqu'une partie ou l'intégralité de l'encadré chevauche la page de dessin. Si vous déplacez entièrement l'encadré en dehors de la page de dessin, le texte n'est plus aligné sur la grille de ligne de base.

Si vous alignez un encadré de texte sur la grille de ligne de base et que vous le liez à un autre encadré, les deux encadrés sont alors alignés sur la grille de ligne de base. Si vous alignez l'un des encadrés déjà liés sur la grille de ligne de base, seul l'encadré sélectionné est aligné. Pour plus d'informations sur la liaison d'encadrés de texte, reportez-vous à la section « [Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant](#) » à la page 529.

Pour aligner du texte courant sur la grille de ligne de base

- 1 Cliquez sur **Affichage** ► **Grille** ► **Grille de ligne de base**.
- 2 Sélectionnez un encadré de texte.
- 3 Cliquez sur **Texte** ► **Aligner sur la grille de ligne de base**.





Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'encadré de texte et sélectionner l'option **Aligner sur la grille de ligne de base**.

Vous pouvez aligner simultanément plusieurs encadrés sélectionnés.


Sélection du texte

Corel DESIGNER vous permet de sélectionner du texte afin d'en modifier des caractères spécifiques ou de le transformer en objet. Ainsi, vous pouvez sélectionner des caractères spécifiques afin d'en modifier la police ou sélectionner un objet texte, tel qu'un encadré de texte, pour le déplacer, le redimensionner ou le faire pivoter.


Pour sélectionner un objet texte

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner un texte artistique	Sélectionnez l'outil Sélecteur  , puis cliquez sur le texte artistique.
Sélectionner un encadré de texte	Sélectionnez l'outil Sélecteur  , puis cliquez sur l'encadré de texte.



Vous pouvez utiliser l'outil **Sélecteur**  pour sélectionner plusieurs **objets texte**. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur chaque objet texte.


Pour sélectionner du texte en vue de sa modification

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner des caractères spécifiques du texte artistique ou courant en vue de les modifier	Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil Texte  .

Pour

Procédez comme suit

Sélectionner un encadré de texte en vue de le modifier

Sélectionnez l'outil **Texte** , puis cliquez sur l'encadré de texte.

Recherche, modification et conversion de texte

Vous pouvez rechercher du texte dans un document et le remplacer automatiquement. Vous pouvez aussi rechercher des caractères spéciaux, tels qu'un tiret cadratin ou un tiret facultatif. Il est possible de modifier du texte directement dans la [fenêtre de dessin](#) ou dans une boîte de dialogue.

Corel DESIGNER vous permet de convertir du **texte artistique** en **texte courant** pour disposer d'options de formatage supplémentaires, ainsi que du texte courant en texte artistique lorsque vous souhaitez appliquer des effets spéciaux.

Vous pouvez également convertir du texte artistique et du texte courant en courbes. En transformant les caractères en lignes ou en **objets courbes**, vous pouvez ajouter, supprimer ou déplacer les **points nodaux** de chaque caractère afin d'en modifier la forme. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation d'objets courbes](#) » à la page 215.

Lorsque vous convertissez du texte en courbes, l'aspect du texte est conservé, notamment la **police**, le style, la position et la rotation des caractères, l'espacement, ainsi que tout autre paramètre et effet de texte. Tous les objets texte liés sont également convertis en courbes. Si vous convertissez du texte courant situé dans un encadré de taille fixe en courbes, tout le texte qui dépasse de l'encadré est supprimé. Pour plus d'informations sur l'ajustement du texte à un encadré de texte, reportez-vous à la section « [Formatage de texte](#) » à la page 547.

Pour rechercher du texte

- 1 Cliquez sur **Édition** ► **Rechercher et remplacer** ► **Rechercher le texte**.
- 2 Saisissez le texte à rechercher dans la zone **Rechercher**.
Pour rechercher le texte exact tel que vous le spécifiez, cochez la case **Correspondance maj./min.**
- 3 Cliquez sur **Rechercher suivant**.



Pour rechercher des caractères spéciaux, cliquez sur la pointe de flèche droite située à côté de la zone **Rechercher**, sélectionnez un caractère spécial, puis cliquez sur **Rechercher suivant**.

Pour rechercher et remplacer du texte

- 1 Cliquez sur **Édition** ► **Rechercher et remplacer** ► **Remplacer le texte**.
- 2 Saisissez le texte à rechercher dans la zone **Rechercher**.
Pour rechercher le texte exact tel que vous le spécifiez, cochez la case **Correspondance maj./min.**
Pour rechercher uniquement des mots entiers, cochez la case **Rechercher seulement les mots entiers**.
- 3 Saisissez le texte de remplacement dans la zone **Remplacer par**.
- 4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Rechercher suivant** : recherche l'occurrence suivante du texte spécifié dans la zone **Rechercher**.
 - **Remplacer** : remplace l'occurrence sélectionnée du texte spécifié dans la zone **Rechercher**. Si aucune occurrence n'est sélectionnée, le bouton **Remplacer** permet de rechercher l'occurrence suivante.
 - **Tout remplacer** : remplace toutes les occurrences du texte spécifié dans la zone **Rechercher**.

Pour modifier du texte

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** .
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Modifier un texte artistique

Procédez comme suit

Cliquez dans le texte artistique.

Modifier un texte courant

Cliquez dans l'encadré de texte.



Vous ne pouvez pas modifier du texte qui a été converti en courbes.




Pour modifier du texte, cliquez sur **Texte** ► **Modifier le texte** et apportez les modifications au texte dans la boîte de dialogue **Modifier le texte**.

Pour convertir du texte


Pour

Convertir du texte courant en texte artistique


Procédez comme suit

Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur **Texte** ► **Convertir en texte artistique**.

Convertir du texte artistique en texte courant

Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur **Texte** ► **Convertir en texte courant**.


Convertir du texte artistique ou courant en courbes

Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur **Objet** ► **Convertir en courbes**.



Il est impossible de convertir du **texte courant** en **texte artistique** lorsqu'il se trouve dans un encadré lié, présente un débordement de texte ou lorsque des effets spéciaux lui ont été appliqués.



Vous pouvez également convertir du texte en courbes. Pour cela, cliquez sur l'outil **Sélecteur** , cliquez avec le bouton droit de la souris sur le texte, puis cliquez sur **Convertir en courbes**.

Décalage, rotation, application d'un effet miroir et retournement du texte

Vous pouvez décaler verticalement ou horizontalement les caractères d'un texte **artistique** ou **courant**, de même que les faire pivoter, afin de produire des effets intéressants. Vous pouvez redresser les caractères dans leur position d'origine et rétablir des caractères décalés verticalement sur la **ligne de base**. Vous pouvez aussi mettre en miroir ou retourner les caractères d'un texte artistique ou courant.




Pour ajuster la position d'un objet texte entier accolé à un tracé de type cercle ou ligne à main levée, reportez-vous à la section « [Pour ajuster la position du texte accolé à un tracé](#) » à la page 540.

lorem
IPSUM


lorem
IPSUM

Caractères après rotation


Pour décaler ou faire pivoter un caractère

- 1 À l'aide de l'outil Texte , sélectionnez un ou plusieurs caractères.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui s'y rattachent.
Pour accéder au menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Cliquez sur la flèche  située en bas de la zone **Caractère** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Saisissez une valeur dans l'une des zones suivantes :
 - **Décalage horizontal des caractères** : un nombre positif décale les caractères vers la droite tandis qu'un nombre négatif les décale vers la gauche.
 - **Décalage vertical des caractères** : un nombre positif décale les caractères vers le haut, tandis qu'un nombre négatif les décale vers le bas.
 - **Angle des caractères** : un nombre positif fait pivoter les caractères dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tandis qu'un nombre négatif les fait pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre.





Vous pouvez également utiliser l'outil **Forme**  pour décaler ou faire pivoter des caractères. Sélectionnez un ou plusieurs **points nodaux** de caractère, puis saisissez des valeurs dans la zone **Décalage horizontal des caractères**, **Décalage vertical des caractères** ou **Angle des caractères** de la barre de propriétés.



Pour redresser un caractère ayant subi un décalage ou une rotation

- 1 À l'aide de l'outil Texte , sélectionnez un ou plusieurs caractères.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Redresser le texte**.

Pour rétablir un caractère décalé verticalement sur la ligne de base

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le menu contextuel de l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 3 Sélectionnez l'**objet** texte, puis le **point nodal** à gauche du caractère décalé.
- 4 Cliquez sur **Texte** ► **Aligner sur la ligne de base**.

Pour appliquer un effet miroir au texte


- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, sélectionnez un objet texte.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Miroir horizontal**  : permet de retourner les caractères de texte de gauche à droite.
 - **Miroir vertical**  : permet de retourner les caractères de texte de haut en bas.



Pour appliquer un effet miroir à du texte, vous pouvez également faire glisser une poignée de sélection vers le côté opposé de l'objet tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.

Vous pouvez également retourner le texte accolé à un tracé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour appliquer un effet miroir à du texte accolé à un tracé](#) » à la page 541.

Pour retourner du texte en faisant glisser la souris en diagonale


- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez l'encadré de texte artistique ou courant.
- 2 Faites glisser une poignée de sélection centrale sur le texte jusqu'à la poignée d'angle du côté opposé.

Déplacement de texte


Corel DESIGNER propose différentes méthodes pour déplacer du texte. Si vous sélectionnez du texte en tant qu'objet, tel qu'un bloc de **texte artistique** ou un encadré de texte, vous pouvez le déplacer vers un nouvel emplacement, comme vous le feriez avec tout autre objet.

Vous pouvez également déplacer une sélection de **texte courant** d'un encadré de texte vers un autre ou déplacer du **texte artistique** d'un objet texte artistique vers un autre. Inversement, vous pouvez déplacer du **texte courant** vers un objet texte artistique ou du **texte artistique** vers un encadré de texte courant.

Pour déplacer un objet texte

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur** .
- 2 Faites glisser l'objet texte vers un nouvel emplacement dans la fenêtre de dessin.

Pour déplacer une sélection de texte

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** .
- 2 Sélectionnez le texte à déplacer.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour


Déplacer du texte dans le même objet texte

Déplacer le texte vers un autre objet texte.

Procédez comme suit

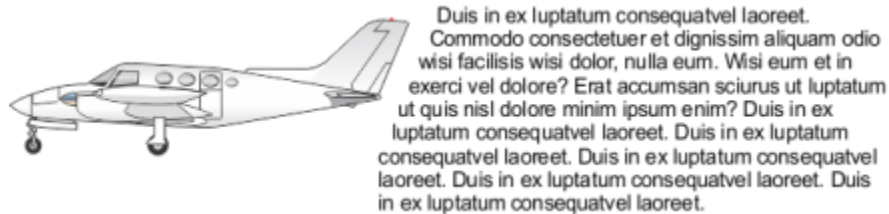
Faites glisser le texte vers un nouvel emplacement dans l'objet texte. Le curseur de texte s'affiche pour indiquer le point d'insertion.

Faites glisser le texte vers un autre objet **texte**. Le curseur de texte s'affiche pour indiquer le point d'insertion.

<p>Pour</p> <p>Déplacer ou copier le texte sélectionné vers un autre objet texte</p> <p>Déplacer librement chaque caractère dans la fenêtre de dessin</p>	<p>Procédez comme suit</p> <p>Cliquez sur le bouton droit de la souris, faites glisser le texte vers un nouvel emplacement, relâchez le bouton de la souris, puis cliquez sur Copier ici ou Déplacer ici</p> <p>Cliquez sur l'outil Forme , sélectionnez l'objet texte et faites glisser la poignée de sélection d'un caractère dans l'angle inférieur gauche du caractère.</p>
--	--


Habillage de texte

Pour en modifier la forme, vous pouvez habiller un texte courant autour d'un **objet**, d'un **texte artistique** ou d'un encadré de **texte**. Vous pouvez habiller du texte à l'aide des styles d'habillage de **projection** ou de **carré**. Les styles d'habillage de projection suivent la courbe de l'objet. Les styles d'habillage de carré suivent le périmètre de sélection de l'objet. Vous pouvez également ajuster la quantité d'espace comprise entre le texte courant et l'objet ou le texte, ainsi que supprimer tout style d'habillage précédemment appliqué.



Texte entourant un objet via le style d'habillage de projection


Pour habiller du texte courant autour d'un objet, d'un texte artistique ou d'un encadré de texte

- 1 Sélectionnez l'**objet** ou le texte autour duquel vous souhaitez habiller du texte.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Résumé** .
- 4 Choisissez un style d'habillage dans la zone de liste **Habiller le texte courant**.
Pour modifier la quantité d'espace comprise entre l'habillage de texte et l'objet ou le texte, modifiez la valeur de la zone **Décalage de l'habillage de texte**.
- 5 Cliquez sur l'outil **Texte** **A** et faites glisser le curseur sur l'objet ou le texte pour créer un encadré de **texte courant**.
- 6 Saisissez le texte dans l'encadré de texte.



Pour habiller du texte courant existant autour d'un objet sélectionné, appliquez un style d'habillage à l'objet, puis faites glisser l'encadré de texte sur l'objet.

Pour supprimer un style d'habillage

- 1 Sélectionnez le texte habillé ou l'objet qu'il habille.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Résumé** .
- 4 Choisissez **Aucun** dans la zone de liste **Habillage de texte**.

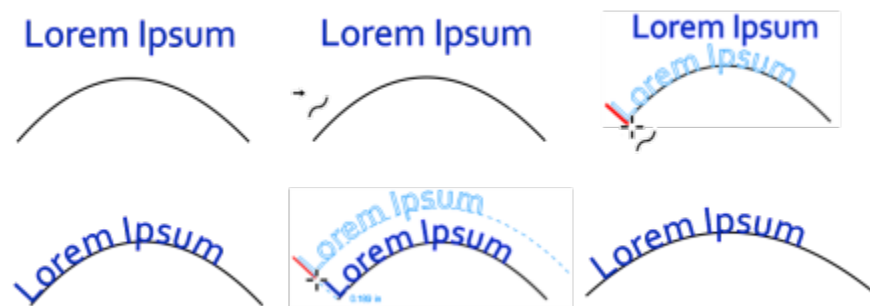
Accolage de texte à un tracé

Vous pouvez ajouter du **texte artistique** le long du tracé d'un **objet ouvert** (par exemple, une ligne) ou d'un **objet fermé** (par exemple, un carré). Vous pouvez également accoler un texte existant à un tracé. En revanche, un texte courant se trouvant dans un encadré ne peut être accolé qu'aux tracés ouverts.

Une fois cette opération effectuée, vous pouvez définir la position du texte par rapport au tracé. Par exemple, vous pouvez mettre en miroir le texte horizontalement, verticalement ou les deux. L'**espacement des graduations** permet de définir une distance précise entre le texte et le tracé.


Corel DESIGNER traite le texte accolé à un tracé en tant qu'objet unique. Cependant, vous pouvez séparer le texte de l'objet lorsque vous ne souhaitez plus qu'il fasse partie du tracé. Lorsque vous séparez du texte d'un tracé courbe ou fermé, le texte garde la forme de l'objet auquel il était accolé. Vous pouvez aussi modifier séparément les propriétés du texte et du tracé.

Le texte reprend son apparence d'origine lorsque vous le redressez.



Texte et courbe en tant qu'objets distincts (en haut à gauche) ; choix d'un tracé avec le pointeur Accoler le texte au tracé (en haut au milieu) ; alignement du texte en l'accolant au tracé (en haut à droite) ; texte accolé au tracé (en bas à gauche) ; signaux interactifs sur la distance de décalage (en bas au milieu) et étirement du texte et de la courbe de 200 % horizontalement (en bas à droite).


Pour ajouter du texte le long d'un tracé

- 1 Sélectionnez un tracé à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Accoler le texte au tracé**.
Le curseur de texte est inséré sur le tracé. Si le tracé est ouvert, il est inséré au début du tracé. Si le tracé est fermé, il est inséré au centre du tracé.
- 3 Saisissez le texte le long du tracé.



Il est impossible d'ajouter du texte au tracé d'un autre **objet** texte.




Pour accoler du texte à un tracé, cliquez sur l'outil **Texte** **A** et pointez sur le tracé. Lorsque le pointeur devient un pointeur **Accoler le texte au tracé** , cliquez à l'endroit où vous souhaitez que le texte débute et commencez la saisie.

Pour accoler du texte à un tracé

1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez un **objet** texte.

2 Cliquez sur **Texte** ► **Accoler le texte au tracé**.

Le pointeur se transforme en pointeur **Accoler le texte au tracé** . En déplaçant le pointeur sur le tracé, vous aurez un aperçu de l'endroit où le texte sera accolé.

3 Cliquez sur un tracé.


Lorsque le texte est accolé à un **tracé fermé**, il est centré sur ce tracé. Lorsqu'il est accolé à un tracé ouvert, il démarre au point d'insertion.



Il est possible d'accoler du texte artistique à un tracé ouvert ou fermé. En revanche, vous ne pouvez accoler du texte courant qu'aux tracés ouverts.

Il est impossible d'accoler le texte au tracé d'un autre **objet** texte.

Pour ajuster la position du texte accolé à un tracé

1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez le texte accolé à un tracé.

2 Choisissez un paramètre dans les zones de liste suivantes de la barre de propriétés :

- **Orientation du texte** : indique comment le texte se courbe pour suivre le tracé.
- **Distance à partir du tracé** : distance entre le texte et le tracé.
- **Décalage** : position horizontale du texte le long du tracé.


Vous pouvez également

Utiliser l'**espacement des graduations** pour accroître l'écart entre le tracé et le texte par incréments spécifiques


Sélectionnez le texte. Dans la barre de propriétés, cliquez sur **Graduations magnétiques**, activez l'option **Graduations magnétiques activées**, puis saisissez une valeur dans la zone **Espacement des graduations**.

Lorsque vous éloignez le texte du tracé, cela modifie l'incrément que vous avez défini dans la zone **Espacement des graduations**. Lors du déplacement du texte, l'écart entre le texte et le tracé s'affiche sous le texte d'origine.

Modifier la position horizontale du texte accolé




À l'aide de l'outil **Forme** , sélectionnez le texte et faites glisser les **points nodaux** des caractères que vous souhaitez repositionner.

Déplacer le texte accolé le long ou à côté du tracé

À l'aide de l'outil **Sélecteur** , déplacez le **glyphe** rouge qui s'affiche en regard du texte.

Lorsque vous faites glisser le glyphe sur le tracé, un aperçu du texte s'affiche. Lorsque vous éloignez le glyphe du tracé, l'écart entre l'aperçu du texte et le tracé s'affiche.


Pour appliquer un effet miroir à du texte accolé à un tracé

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , cliquez sur le texte accolé à un tracé.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Texte miroir horizontal**  : permet de retourner les caractères de texte de gauche à droite.
 - **Texte miroir vertical**  : permet de retourner les caractères du texte de haut en bas.




Pour appliquer une rotation de 180 degrés à du texte accolé à un tracé, cliquez sur les boutons **Texte miroir horizontal** et **Texte miroir vertical**.

Pour séparer du texte d'un tracé

- 1 Sélectionnez le texte accolé et le tracé à l'aide de l'outil **Sélecteur**  .
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Éclatement du texte**.

Pour redresser du texte

- 1 Sélectionnez le texte accolé et le tracé à l'aide de l'outil **Sélecteur**  .
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Éclatement du texte**.
- 3 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Sélecteur**.
- 4 Cliquez sur **Texte** ▶ **Redresser le texte**.

Insertion de caractères spéciaux, de symboles et de glyphes

À l'aide du menu fixe **Insérer un caractère**, vous pouvez rechercher et insérer des caractères spéciaux, des symboles et des glyphes (des variations de caractères individuels ou de combinaisons de caractères) des polices OpenType.

Filtrage

Tous les caractères, symboles et glyphes figurant dans une police s'affichent par défaut. Toutefois, vous pouvez filtrer par sous-groupes de caractères pour n'afficher que les caractères de votre choix. Par exemple, vous pouvez afficher uniquement des symboles monétaires ou des chiffres, ou des symboles et caractères cyrilliques.

Les caractères d'une police sont classés dans les catégories suivantes :

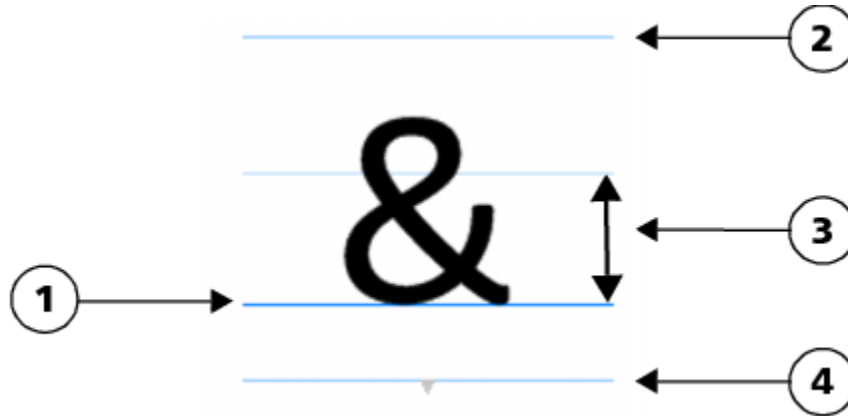
- **Commun** : contient des flèches, des devises, des symboles mathématiques, des chiffres, des signes de ponctuation et des séparateurs, ainsi que des signes de ponctuation et symboles CJC (utilisés dans les scripts asiatiques).
- **Scripts** : inclut des scripts que la police sélectionnée prend en charge, tels que les scripts latin, grec, cyrillique, hiragana et katakana, han, arabe ou hébreu.
- **OpenType** : comprend les fonctionnalités OpenType fournies par la police sélectionnée, entre autres des ligatures standard, des ligatures discrétionnaires, des fractions et des formes d'annotation secondaires. Pour plus d'informations sur les fonctionnalités OpenType, reportez-vous à la section « [Utilisation des fonctionnalités OpenType](#) » à la page 555.

Polices OpenType

Le menu fixe **Insérer un caractère** convient parfaitement à l'affichage et l'application des fonctionnalités OpenType fournies par les polices OpenType. La vue par défaut répertorie une liste de caractères dans laquelle les glyphes de caractères individuels s'affichent par groupe. Vous pouvez également afficher une liste plus longue qui répertorie les glyphes disponibles immédiatement.

Affichage de l'emplacement du caractère

Chaque caractère sélectionné s'affiche dans un jeu de lignes bleues qui permettent de prévisualiser son emplacement par rapport à la ligne de base de texte.



1) Ligne de base de texte

2) Alignement ascendant

3) Hauteur x de police

4) Alignement descendant

Caractères spéciaux utilisés en dernier

Vous pouvez utiliser la liste des caractères spéciaux utilisés en dernier pour copier les caractères que vous insérez le plus souvent. Cette liste conserve les attributs de police des caractères spéciaux utilisés en dernier et toutes les fonctionnalités OpenType appliquées. Vous pouvez gérer la liste en supprimant les caractères dont vous n'avez plus besoin.

Pour ajouter un caractère spécial, un symbole ou un glyphe



- 1 À l'aide de l'outil Texte **A**, cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter le caractère spécial.
- 2 Sélectionnez **Texte** ► **Insérer un caractère**.
- 3 Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police dans la zone de liste **Liste des polices**.
- 4 Cliquez deux fois que un caractère dans la liste **Caractère et glyphe**.
Si vous n'arrivez pas à retrouver le caractère de votre choix, accédez à la zone de liste **Filtre de caractère** et cochez la case **Police entière**.

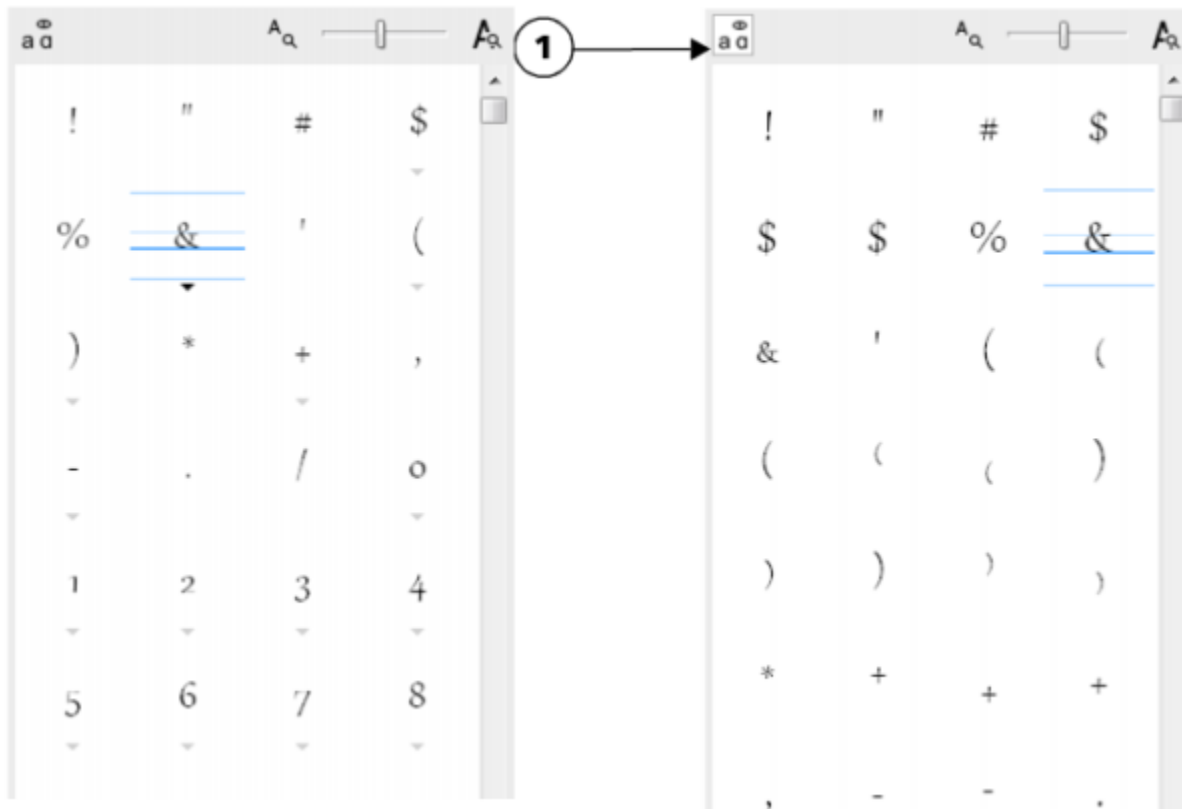
Pour filtrer des caractères spéciaux, des symboles et des glyphes

- 1 Sélectionnez **Texte** ► **Insérer un caractère**.
- 2 Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police dans la zone de liste **Liste des polices**.
- 3 Accédez à la zone de liste **Filtre de caractère**, puis cochez les cases en regard des sous-ensembles de caractères que vous voulez afficher.
- 4 Cliquez sur **Fermer**.

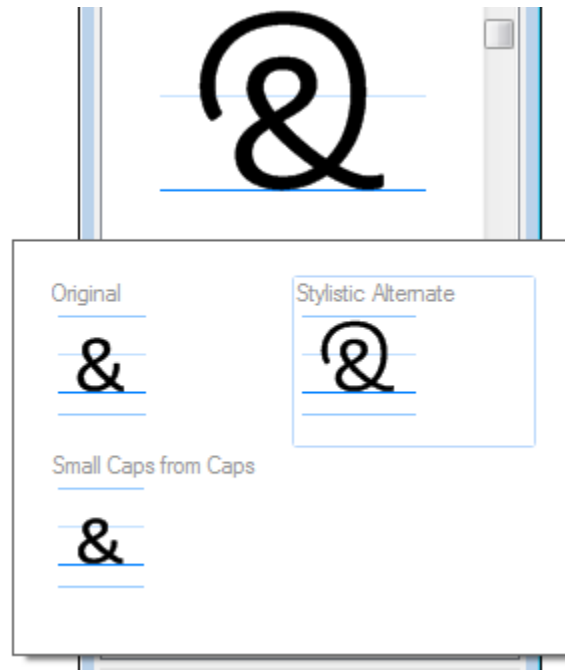
Pour afficher les glyphes des fonctionnalités OpenType

- 1 Sélectionnez **Texte** ► **Insérer un caractère**.
- 2 Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police OpenType dans la zone **Liste des polices**.
- 3 Accédez à la zone de liste **Filtre de caractère**, puis dans la zone **OpenType**, cochez l'une des cases des fonctionnalités OpenType disponibles.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour afficher une liste qui contient des glyphes groupés, assurez-vous que le bouton **Afficher tous les glyphes**  ne s'affiche pas comme activé. Pour afficher tous les glyphes d'un groupe, cliquez sur un caractère, puis sur l'indicateur de fonctionnalité OpenType. Cliquez sur un glyphe pour l'afficher dans la liste **Caractère et glyphe**.
- Pour afficher une liste qui contient tous les glyphes disponibles, cliquez sur le bouton **Afficher tous les glyphes** .



À gauche : Les indicateurs de fonctionnalité OpenType ci-après montrent que les glyphes sont disponibles. À droite : Lorsque le bouton **Afficher tous les glyphes** (1) est activé, vous pouvez voir tous les glyphes disponibles.



Affichage des glyphes groupés



Le bouton **Afficher tous les glyphes** n'est pas disponible pour les polices qui ne prennent pas en charge les fonctionnalités OpenType.

Certains glyphes fournis par les fonctionnalités OpenType varient selon le contexte dans lequel ils s'affichent et ne peuvent pas être affichés dans le menu fixe **Insérer un caractère**. Pour afficher et insérer ce type de glyphes dans la fenêtre de document, utilisez l'indicateur de fonctionnalité OpenType à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour activer l'indicateur de fonctionnalités OpenType à l'écran](#) » à la page 560.

Pour utiliser la liste des caractères spéciaux utilisés en dernier

- 1 Sélectionnez **Texte** ► **Insérer un caractère**.
- 2 Dans la liste des caractères utilisés en dernier, effectuez une opération répertoriée dans le tableau suivant.

Pour

Procédez comme suit

Afficher la police et les attributs OpenType d'un caractère

Pointez sur le caractère.

Copier un caractère de la liste

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le caractère, puis cliquez sur **Copier**.


Supprimer un caractère de la liste

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un caractère, puis cliquez sur **Supprimer** ou **Tout supprimer**.



Incorporation de graphiques

Il est possible d'incorporer un **objet** graphique ou une **image bitmap** dans du texte. Cet objet graphique ou cette image bitmap est alors traité comme un caractère de texte. Par conséquent, selon le type de texte dans lequel l'objet graphique est incorporé, il est possible de lui appliquer des options de formatage. Vous pouvez également supprimer un objet incorporé d'un texte ; l'objet retrouve alors son aspect d'origine.

Pour incorporer un objet graphique dans du texte

- 1 Sélectionnez un **objet graphique**.
- 2 Cliquez sur **Édition**, puis sur l'une des options suivantes :
 - Couper
 - Copier
- 3 À l'aide de l'outil **Texte** , cliquez à l'endroit où vous souhaitez incorporer l'objet graphique.
- 4 Cliquez sur **Édition** ▶ **Coller**.

Pour supprimer un objet incorporé d'un texte

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez un **objet** incorporé.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Couper**.
- 3 Cliquez sur l'outil **Sélecteur** , puis en dehors de l'objet texte.
- 4 Cliquez sur **Édition** ▶ **Coller**.

Utilisation d'un texte d'une version précédente

Lorsqu'un document contient du texte et a été créé dans une version antérieure de Corel DESIGNER, par exemple Corel DESIGNER X5, vous devez mettre à jour le texte de la version précédente pour pouvoir utiliser les nouvelles fonctionnalités de texte, telles que les options OpenType et l'alignement du texte sur la grille de ligne de base. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Utilisation des fonctionnalités OpenType](#) » à la page 555 et « [Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base](#) » à la page 532.

Pour mettre à jour un texte d'une version précédente

- 1 Ouvrez le document contenant le texte de l'ancienne version.
Une barre d'outils de **mise à jour** apparaît en haut de la fenêtre de dessin.
- 2 Cliquez sur **Mettre à jour**.
Pour annuler la mise à jour, cliquez sur **Annuler** dans la barre d'outils de **mise à jour**. Cependant, une fois que vous avez modifié le texte de l'ancienne version, cette option n'est plus disponible.



Lorsque le texte de l'ancienne version est mis à jour, son enchaînement et sa mise en page peuvent changer.

Pour le mettre à jour, cliquez sur le bouton **Mettre à jour**, dans la zone **Caractère** du menu fixe **Propriétés d'objet**.

Formatage de texte

L'application Corel DESIGNER vous permet d'utiliser du texte pour créer des documents ou annoter des dessins.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Choix des types de caractères et des polices » (page 547)
- « Formatage de caractères » (page 550)
- « Modification de la couleur du texte » (page 552)
- « Crénage d'une sélection de caractères » (page 554)
- « Modification de la casse du texte » (page 554)
- « Utilisation des fonctionnalités OpenType » (page 555)
- « Ajustement de l'espacement des caractères et des mots » (page 560)
- « Ajustement de l'interlignage et de l'espacement entre les paragraphes » (page 562)
- « Ajouts de puces au texte » (page 563)
- « Insertion de lettrines » (page 565)
- « Modification de la position et de l'angle des caractères » (page 566)
- « Alignement de texte » (page 567)
- « Ajout de tabulations et de retraits » (page 569)
- « Utilisation des styles de texte » (page 571)
- « Application d'une césure » (page 571)
- « Insertion de codes de formatage » (page 573)
- « Affichage de caractères non imprimables » (page 574)

Choix des types de caractères et des polices

Le texte représente un élément important dans la conception et dans la mise en page de documents. Corel DESIGNER permet de choisir le type de caractère le plus approprié à votre projet. Vous pouvez définir la taille et le style de la police. De plus, vous pouvez utiliser une police OpenType pour obtenir un style unique et distinctif. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des fonctionnalités OpenType](#) » à la page 555. L'unité de mesure par défaut pour le texte est le point. Vous pouvez cependant modifier l'unité de mesure aussi bien pour le dessin actif que pour tout dessin futur. Pour plus d'informations sur la prévisualisation des polices, reportez-vous à la section « [Affichage des polices](#) » à la page 588.

Polices et types de caractères

« Police » et « type de caractère » sont deux termes typographiques souvent utilisés de manière interchangeable. Ils ne possèdent pourtant pas la même signification. Une police est un ensemble de caractères incluant des lettres, des nombres et divers symboles correspondant

à une variation d'un type de caractère, par exemple en gras ou en italique. Un type de caractère, pouvant aussi être appelé une famille de polices, est constitué de plusieurs polices partageant des caractéristiques de conception similaires. En d'autres mots, la police est le mécanisme qui permet de représenter les caractères à l'écran ou à l'impression, alors que le type de caractère, qui incarne le style et l'identité visuelle des caractères, fait référence à la conception et au style des caractères.

Le tableau suivant répertorie quelques exemples de polices et types de caractères.

Type de caractère (famille de polices)	Police
Helvetica	Helvetica (gras-italique)
Times New Roman	Normal
Verdana	Verdana (gras-italique)



Sélection d'un type de caractère

Les types de caractères existent en de nombreuses formes et tailles différentes, et possèdent des caractéristiques et des qualités expressives uniques. Choisir le type de caractère idéal est un enjeu artistique important, car le caractère peut donner le ton du reste du projet. Il peut de plus améliorer aussi bien qu'entraver l'efficacité de la communication. Par exemple, si vous concevez une affiche avec un type de caractère difficile à lire ou conférant un message incorrect, il est possible que votre message n'atteigne pas efficacement le public ciblé.

Voici quelques conseils de base pour choisir le type de caractère idéal :

- Choisissez un type de caractère qui correspond parfaitement au ton de votre conception.
- Choisissez un type de caractère approprié à la sortie finale de votre conception (par ex. sur le Web ou sur impression).
- Limitez le nombre de types de caractères différents dans votre document. En règle générale, n'utilisez pas plus de trois ou quatre types de caractères différents dans un document.
- Assurez-vous que les caractères du type sélectionné sont faciles à lire et à reconnaître.
- Choisissez un type de caractère approprié à l'âge du public ciblé.
- Assurez-vous que le type de caractères utilisé dans les titres se démarque facilement et qu'il garde bonne allure une fois affiché à des tailles plus grandes.
- Assurez-vous que le type de caractère utilisé dans le corps du texte améliore la lisibilité.
- Choisissez un type de caractère prenant en charge plusieurs langues si vous travaillez sur des documents multilingues.

Pour modifier la police

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Choisir un type de caractère	Choisissez un type de caractère dans la zone de liste Police . Pour plus d'informations sur ce qui facilite la recherche de polices, reportez-vous aux sections « Filtrage des polices » à la page 589 et « Recherche de polices » à la page 591.
Définir la taille de la police	Saisissez une valeur dans la zone Taille de la police .

Pour	Procédez comme suit
Changer le style de police	Choisissez un style dans la zone de liste Style de police .
Utiliser des lignes pour représenter le texte d'une taille inférieure à une taille de police spécifiée	Cliquez sur Outils ► Options , cliquez sur Texte dans la liste de catégories Espace de travail , puis saisissez une valeur dans la zone Simuler le texte sous .



La méthode consistant à « **simuler** » le texte permet d'augmenter la vitesse d'affichage, ce qui peut servir lors de la création de prototypes de documents ou de dessins. Pour rendre le texte de nouveau lisible, il suffit de réduire la valeur de simulation ou d'effectuer un **zoom** avant sur le texte.



Il est également possible de modifier la police et sa taille par le biais de la barre de propriétés.


Vous pouvez également modifier le style de la police du texte sélectionné en cliquant sur les boutons **Gras** **B**, **Italique** **I** ou **Souligné** **U** de la barre de propriétés.

Pour redimensionner du texte


- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** **A**.
- 2 Sélectionnez une taille de police dans la zone de liste **Taille de la police** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Redimensionner du texte artistique grâce à l'outil **Sélecteur**

Cliquez sur l'outil **Sélecteur** , puis faites glisser une des poignées d'angle.

Redimensionner le texte courant grâce à l'outil **Sélecteur**

Cliquez sur l'outil **Sélecteur** , appuyez sur **Alt**, puis faites glisser une des poignées d'angle.

Augmenter la taille du texte

Appuyez sur **Verr. Num.** pour activer le pavé numérique de votre clavier et utilisez l'outil **Texte** **A** pour sélectionner le texte. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et appuyez sur **8** sur le pavé numérique.

Diminuer la taille du texte

Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** **A**. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et appuyez sur **2** sur le pavé numérique.

Définir un incrément de redimensionnement du texte

Cliquez sur **Outils** ► **Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Texte**, puis saisissez une valeur dans la zone **Incrément de texte clavier**.

Vous pouvez également

Modifier l'unité de mesure par défaut

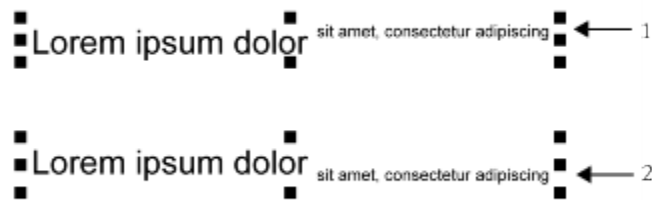
Cliquez sur **Outils** ► **Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Texte**, puis sélectionnez une unité dans la zone de liste **Unités de texte par défaut**.



Vous pouvez aussi redimensionner le texte à partir de la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés** en choisissant une taille dans la zone de liste **Taille de la police**.

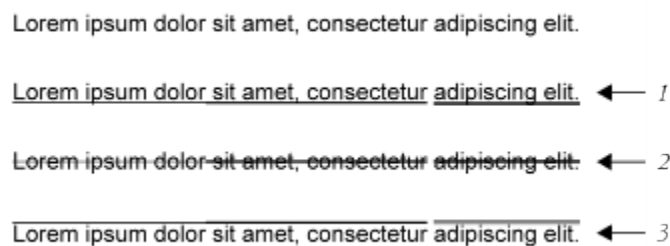
Formatage de caractères

Vous pouvez modifier la position et l'apparence des caractères en les affichant en indice ou en exposant, ce qui s'avère utile lorsqu'un dessin contient des notations scientifiques. Si vous avez sélectionné une police OpenType prenant en charge les indices et exposants, vous pouvez appliquer la fonctionnalité OpenType. Cependant, si vous sélectionnez une police (y compris une police OpenType) qui ne prend pas en charge les indices et les exposants, vous pouvez appliquer une version synthétisée du caractère, produite par Corel DESIGNER en altérant les caractéristiques du caractère de la police par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des fonctionnalités OpenType](#) » à la page 555.



Texte artistique après application des exposants (1) et indices (2).

Vous pouvez également ajouter des lignes de soulignement, de formatage barré ou de surlignement à des caractères sélectionnés.





Texte artistique après l'ajout de lignes de soulignement (1), de formatage barré (2) et de surlignement (3) au texte, avec des styles de ligne simple et double.

Si vous souhaitez réutiliser le formatage du texte sélectionné, vous pouvez utiliser des styles ou copier les attributs du texte, puis les coller sur une autre sélection de texte. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Utilisation des styles et des jeux de styles](#) » à la page 625 et « [Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets](#) » à la page 299.

Vous pouvez modifier le comportement du curseur texte qui s'affiche à l'écran et activer la surbrillance du texte, une fonction utile pour le formatage du texte.

Vous pouvez également modifier la couleur du texte et ajouter un arrière-plan de couleur aux encadrés de texte courant, au périmètre de sélection d'un texte artistique ou aux caractères sélectionnés.



Pour insérer du texte en exposant ou en indice


- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Position**, puis sélectionnez l'une des options suivantes.
 - **Aucune** : désactive toutes les fonctionnalités de la liste.
 - **Exposant (auto)** : applique la fonctionnalité OpenType si la police la prend en charge ou applique une version synthétisée si la police ne prend pas en charge les exposants.
 - **Indice (auto)** : applique la fonctionnalité OpenType si la police la prend en charge ou applique une version synthétisée si la police ne prend pas en charge les indices.
 - **Exposant (synthétisé)** : applique une version synthétisée de la fonctionnalité d'exposant, similaire à celle des versions précédentes de Corel DESIGNER
 - **Indice (synthétisé)** : applique une version synthétisée de la fonctionnalité d'indice, similaire à celle des versions précédentes de Corel DESIGNER



Certaines polices OpenType peuvent s'afficher pour prendre en charge les fonctionnalités non prises en charge. Par exemple, les options Exposant et Indice peuvent s'afficher comme disponibles, mais en réalité elles ne le sont pas. Si vous appliquez l'une de ces polices OpenType, Corel DESIGNER ne peut pas fournir une version synthétisée des options Exposant et Indice.

Pour souligner, surligner ou barrer du texte

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton en forme de flèche ▼ situé en bas de la zone **Caractère** pour afficher les options de caractère supplémentaires.
- 4 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

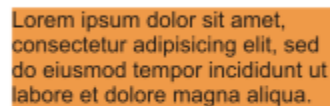
Pour	Procédez comme suit
Souligner le texte	Cliquez sur le bouton Souligné  et choisissez un style dans la zone de liste.
Tracer une ligne sur le texte sélectionné	Choisissez un style dans la zone de liste Caractère barré .
Tracer une ligne au-dessus du texte sélectionné	Choisissez un style dans la zone de liste Ligne au-dessus du caractère .

Pour modifier le comportement du curseur texte

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Texte**.
- 3 Dans la zone **Curseur texte**, cochez l'une des cases suivantes :
 - **Mettre en évidence les modifications de formatage**
 - **Curseur texte amélioré**


Modification de la couleur du texte

Vous pouvez modifier rapidement la couleur de la surface et du contour du texte. Vous pouvez modifier la couleur de la surface, du contour et de l'arrière-plan du texte. Vous pouvez modifier la couleur des caractères individuels, d'un bloc de texte ou de tous les caractères d'un objet texte.




De gauche à droite : La couleur d'arrière-plan est appliquée au texte artistique, au texte courant et à des caractères sélectionnés.


Pour modifier rapidement la couleur d'un objet texte



- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , cliquez sur un **objet** texte pour le sélectionner.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Pour remplir les caractères d'un objet texte avec une couleur	Cliquez sur n'importe quel échantillon de couleur sur la palette de couleurs par défaut ou faites glisser un échantillon de couleur vers l'objet texte.
Pour appliquer une couleur de contour à tous les caractères d'un objet texte	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel échantillon de couleur sur la palette de couleurs par défaut ou faites glisser un échantillon de couleur vers la bordure d'un caractère de l'objet texte.



Pour changer la couleur d'une sélection de texte

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.

- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui s’y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Choisir une surface	Dans la zone Couleur du texte, sélectionnez un type de surface dans la zone de liste Type de surface , ouvrez le sélecteur Surface et cliquez sur une couleur ou une surface.
Modifier les paramètres de surface	Dans la zone Couleur du texte, cliquez sur le bouton Paramètres de surface  , puis modifiez les paramètres dans la boîte de dialogue.
Choisir une surface d’arrière-plan	Dans la zone Couleur du texte, sélectionnez un type de surface dans la zone de liste Type de surface d’arrière-plan , ouvrez le sélecteur Surface et cliquez sur une couleur ou une surface.
Modifier les paramètres de surface d’arrière-plan	Dans la zone Couleur d’arrière-plan du texte, cliquez sur le bouton Paramètres de surface , puis modifiez les paramètres dans la boîte de dialogue.
Choisir une épaisseur de contour	Dans la zone Couleur de contour du texte, cliquez sur le bouton Épaisseur de contour et choisissez une option dans la liste.
Choisir une couleur de contour	Dans la zone Couleur de contour du texte, cliquez sur le sélecteur Couleur de contour , puis cliquez sur une couleur.
Modifier les paramètres de contour de ligne	Dans la zone Couleur de contour du texte, cliquez sur le bouton Paramètres de contour  , puis modifiez les paramètres dans la boîte de dialogue Plume de contour .

Pour ajouter un fond au texte

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une couleur d’arrière-plan au texte courant ou artistique	Sélectionnez le texte à l’aide de l’outil Sélecteur  . Ouvrez le sélecteur de couleur d’arrière-plan dans la barre de propriétés, puis cliquez sur une couleur.
Ajouter une couleur d’arrière-plan à certains caractères	Sélectionnez ces caractères à l’aide de l’outil Texte  . Ouvrez le sélecteur de couleur d’arrière-plan dans la barre de propriétés, puis cliquez sur une couleur.



Vous pouvez également ajouter une couleur d'arrière-plan au texte en utilisant les contrôles de **couleur d'arrière-plan** dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**. Pour accéder au menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur **Fenêtre ► Gestionnaire de propriétés**.

Crénage d'une sélection de caractères

Vous pouvez appliquer un **crénage** à des paires de caractères sélectionnés. Le crénage consiste à repositionner deux caractères pour équilibrer l'espace optique les séparant. Le crénage est, par exemple, fréquemment utilisé pour réduire l'espace au sein des paires de caractères comme AW, WA, VA ou TA. Ces paires de caractères sont appelées « paires de crénage ». Le crénage augmente la lisibilité et permet d'équilibrer et de proportionner les lettres, notamment avec les plus grandes tailles de police.

SOLUTA
SOLUTA

Diminuer le crénage entre deux caractères

Pour appliquer un crénage au texte

- 1 À l'aide de l'outil **Texte A**, sélectionnez les caractères auxquels vous souhaitez appliquer un crénage.
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ► Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère A** pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, entrez une valeur dans la zone **Crénage de sélection**.
Les valeurs négatives réduisent l'espacement entre les caractères tandis que les valeurs positives l'augmentent.

Modification de la casse du texte

Corel DESIGNER permet de modifier la casse d'un texte courant ou d'un texte artistique. Par exemple, vous pouvez appliquer des petites majuscules aux acronymes de manière à les harmoniser avec le texte. Si vous appliquez la mise en majuscules par défaut, le texte se démarque trop et gêne la lisibilité. Dans l'exemple suivant, l'adjectif « précises » est affiché avec une mise en majuscule par défaut et en petites majuscules.

Majuscules par défaut

Le cours commence à 9 h 00 en salle 132.

Petites majuscules



Le cours commence à 9 h 00 en salle 132.

Vous pouvez contrôler la casse des mots, des phrases ou des paragraphes dans le texte sélectionné. Par exemple, vous pouvez appliquer la casse **Première Lettre Majuscule** pour mettre la première lettre de chaque mot en majuscule. Cette technique de formatage peut servir dans des en-têtes, comme les titres de livres ou de chapitres.


Vous pouvez automatiquement convertir la casse du texte en minuscules ou en majuscules sans supprimer ni resaisir de lettres. Par exemple, si vous avez accidentellement appuyé sur la touche Verr Maj et saisi du texte en majuscules, vous pouvez le convertir en minuscules sans avoir à le resaisir.

Pour un texte en majuscules, vous pouvez ajuster l'espace entre les majuscules afin d'améliorer la lisibilité à condition que la police prenne en charge l'espace des majuscules.

Pour modifier la casse du texte

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Majuscules**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Aucune** : désactive toutes les fonctionnalités de la liste
- **Tout en majuscules** : remplace toutes les lettres en minuscule par leur équivalent en majuscule
- **Caractères de titrage** : applique la version OpenType de la fonctionnalité si celle-ci est prise en charge par la police
- **Petites majuscules (auto)** : applique la version OpenType de la fonctionnalité si celle-ci est prise en charge par la police
- **Tout en petites majuscules** : remplace les caractères par une version réduite de leur équivalent en majuscules
- **Petites majuscules à partir de majuscules** : applique la version OpenType de la fonctionnalité si celle-ci est prise en charge par la police
- **Petites majuscules (synthétisées)** : applique une version synthétisée des **petites majuscules**, similaire à celle des versions précédentes de Corel DESIGNER

Si la police prend en charge l'espace des majuscules, vous pouvez cliquer sur le bouton **Espacement des majuscules**  pour augmenter l'espace entre les caractères majuscules et pour améliorer la lisibilité.



Si vous choisissez une police non-OpenType prenant en charge les styles de majuscules, Corel DESIGNER fournit une version synthétisée des styles **Petites majuscules** et **Tout en petites majuscules**.

Certaines polices OpenType peuvent s'afficher pour prendre en charge les fonctionnalités non prises en charge.

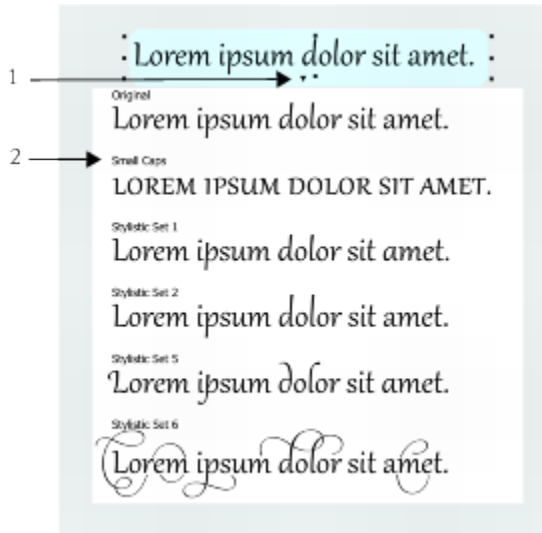


Vous pouvez aussi modifier la casse du texte en sélectionnant un caractère ou un bloc de texte, en cliquant sur **Texte** ► **Changer la casse**, puis en activant une option dans la boîte de dialogue **Changer la casse**.

Utilisation des fonctionnalités OpenType

Corel DESIGNER prend en charge les polices OpenType, ce qui vous permet de profiter de leurs fonctionnalités typographiques avancées. Les fonctionnalités OpenType vous permettent de choisir une apparence alternative pour un caractère individuel (également appelé un **glyphe**) ou une séquence de caractères. Par exemple, vous pouvez choisir des glyphes alternatifs pour les nombres, les fractions ou les jeux de ligatures.

Vous pouvez accéder aux commandes et options OpenType dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**. Corel DESIGNER peut également vous inviter à indiquer quelles fonctionnalités OpenType doivent être appliquées en activant l'option **OpenType interactif**. Lorsque vous sélectionnez du texte, un indicateur en forme de flèche apparaît en dessous du texte lorsqu'une fonctionnalité OpenType est disponible. Vous pouvez cliquer sur cet indicateur pour accéder à la liste des fonctionnalités OpenType les plus communes disponibles pour le texte sélectionné.



Un clic sur l'indicateur OpenType interactif (1) affiche la liste des fonctionnalités OpenType les plus communes disponibles pour le texte sélectionné.

La spécification de polices OpenType a été créée en collaboration par Adobe et par Microsoft. Les polices OpenType sont basées sur Unicode et étendent les capacités des technologies de polices plus anciennes. Les avantages les plus évidents d'OpenType sont les suivants :

- la prise en charge multiplateforme (Windows et Mac OS)
- la disponibilité de jeux de caractères étendus offrant une meilleure prise en charge linguistique et des fonctionnalités typographiques avancées
- une coexistence avec les polices Type 1 (PostScript) et TrueType
- la prise en charge d'une limite plus élevée (64 000) pour le nombre de [glyphes](#)

Fonctionnalités OpenType

Le tableau suivant décrit les fonctionnalités OpenType que vous pouvez appliquer dans Corel DESIGNER, à condition que la fonctionnalité en question soit incluse dans la police.

De plus, Corel DESIGNER fournit aussi des versions synthétisées de certaines fonctionnalités OpenType liées aux majuscules et à la position des caractères. Par exemple, si une police ne prend pas en charge une fonctionnalité telle que les petites majuscules, Corel DESIGNER peut produire sa propre version du [glyphe](#) en appliquant une mise à l'échelle de la police.


Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
Majuscules	Change la casse du texte, une fonction utile pour l'insertion de titres et d'acronymes.	<p>LOREM</p> <p>Petites majuscules</p>
Position	Affiche les caractères sous forme d'exposants ou d'indices, une fonction utile pour l'insertion de notes de bas de page ou de symboles mathématiques. Si vous sélectionnez une police OpenType ne prenant pas en charge les exposants et les indices (ou une police non-OpenType), vous pouvez appliquer un glyphe synthétisé.	<p>Lore^m</p> <p>Exposant</p>

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
Styles numériques	Inclut des fonctionnalités permettant de contrôler l'apparence des chiffres	Voir les exemples ci-dessous
Styles numériques : Alignement proportionnel	Affiche des chiffres de largeur variable, ce qui facilite l'insertion de chiffres dans le corps du texte. Cependant, les chiffres disposent d'une hauteur fixe correspondant généralement à celle des lettres majuscules.	123
Styles numériques : Alignement tabulaire	Affiche des chiffres ayant une largeur, une hauteur et un espacement égaux, ce qui facilite l'alignement et l'affichage du texte dans un tableau.	123
Styles numériques : Style ancien proportionnel	Affiche des chiffres de largeur et de hauteur variables. Ce style est le plus adapté pour l'utilisation de chiffres en conjonction avec du texte comportant différentes casses.	123
Styles numériques : Style ancien tabulaire	Affiche des chiffres de largeur égale, mais de hauteur variable.	123
Fraction	Affiche des nombres séparés par une barre oblique sous forme de fractions. Le nombre de fractions disponibles varie d'une police à l'autre. N'appliquez cette fonctionnalité qu'aux nombres à afficher sous forme de fraction.	Voir les exemples ci-dessous
Fraction : Numérateur	Affiche un numérateur, par exemple 456/, sous forme de glyphe de fraction. Cette fonction est utile pour afficher une fraction non standard (par exemple 456/789) sous forme de fraction. Utilisez la fonctionnalité Numérateur de concert avec la fonctionnalité Dénominateur pour afficher les fractions non standard sous forme de fractions.	⁹⁹ /100
Fraction : Dénominateur	Affiche un dénominateur, par exemple /789, sous forme de glyphe de fraction. Cette fonction est utile pour afficher une fraction non standard (par exemple 456/789) sous forme de fraction. Utilisez la fonctionnalité Dénominateur de concert avec la fonctionnalité Numérateur pour	99/ ₁₀₀

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
Fraction : Fraction	Affiche les fractions standard sous forme de fractions.	
Fraction : Autre fraction	Affiche une fraction en utilisant une ligne de division horizontale plutôt qu'une barre oblique	Non disponible
Ordinaux	Affiche les ordinaux grâce à un nombre suivi d'un suffixe en exposant. Par exemple, vous pouvez afficher « premier » sous la forme 1 ^{er} ou « deuxième » sous la forme 2 ^e . N'appliquez cette fonctionnalité qu'au texte à afficher en tant qu'ordinal.	
Zéro barré	Affiche le chiffre zéro sous une forme comportant une barre oblique pour faciliter la distinction avec la lettre O. Cette fonctionnalité peut servir pour afficher des nombres dans des rapports financiers.	
Ornements	Remplace un caractère par un ornement créé par le concepteur de la police pour correspondre au motif de la police.	Non disponible
Variantes stylistiques	Applique un dessin alternatif aux caractères	
Jeux stylistiques	Applique un dessin alternatif à une sélection de texte	
Variantes de lettres italiennes ornées	Insère des caractères calligraphiques décoratifs	
Variantes contextuelles	Vous permet de peaufiner le texte en appliquant un dessin alternatif à un seul caractère ou à une série de caractères en fonction des caractères adjacents. Vous pouvez par exemple appliquer cette fonctionnalité à du texte basé sur un	Non disponible

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
	script pour lui donner une apparence plus naturelle.	
Formes sensibles à la casse	Modifie la position des marques de ponctuation de manière à les aligner sur du texte en majuscules ou sur des nombres alignés	Non disponible
Ligatures standard	Remplace une paire de lettres (ou une séquence de lettres) par un glyphe unique appelé ligature. De nombreuses polices OpenType contiennent des ligatures standard pour fi, fl, ff, ffi et ffl. Leur but est d'améliorer la lisibilité du texte.	ff ff
Ligatures discrétionnaires	Remplace une combinaison de lettres non standard par une ligature. Les ligatures discrétionnaires sont conçues pour être décoratives et ne sont pas prises en charge par la majorité des polices OpenType.	st st
Ligatures contextuelles	Insère le glyphe qui correspond le mieux aux caractères adjacents. Les ligatures contextuelles sont conçues pour améliorer la lisibilité en améliorant le comportement de la liaison entre les caractères d'une ligature.	Non disponible
Ligatures historiques	Remplace une paire de lettres ou une séquence de lettres par une ligature basée sur des usages historiques. Les ligatures historiques sont conçues pour être décoratives et ne sont pas prises en charge par la majorité des polices OpenType. Les ligatures historiques les plus communément utilisées sont composées de la lettre s associée à une autre lettre, comme par exemple sh, si, sl, ss et st.	Non disponible
Formes historiques	Remplace des caractères modernes par des caractères communément utilisés dans les documents historiques. Les formes historiques sont utiles pour recréer des textes historiques.	Non disponible

Pour appliquer une fonctionnalité OpenType sur du texte

¹ Sélectionnez un seul caractère ou une série de caractères grâce à l'outil **Texte** .

Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.

- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère** **A** pour afficher les options qui s’y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur un bouton de fonctionnalité OpenType, puis choisissez au besoin une fonctionnalité dans la liste.



Certaines polices OpenType peuvent s’afficher pour prendre en charge les fonctionnalités non prises en charge.

Pour activer l’indicateur de fonctionnalités OpenType à l’écran

- Cliquez sur l’outil **Texte** **A**, puis cliquez sur le bouton **OpenType interactif** **O** de la barre de propriétés.
Si une fonctionnalité OpenType est disponible pour le texte sélectionné, une flèche ▼ s’affiche sous le texte.

Vous pouvez également

Afficher la liste des fonctionnalités OpenType les plus communes à l’écran

Cliquez sur la flèche ▼ en dessous du texte dans la fenêtre du document.

Appliquer une fonctionnalité OpenType à une sélection de texte

Dans la liste des fonctionnalités OpenType, cliquez sur une fonctionnalité.

Ajustement de l’espacement des caractères et des mots

Vous pouvez améliorer la lisibilité du texte en ajustant l’espacement des caractères et des mots. Lorsque les caractères ou les mots sont trop proches ou trop éloignés les uns des autres, ils deviennent difficiles à lire. Corel DESIGNER offre plusieurs outils différents permettant de contrôler l’espacement du texte.

Espacement des caractères

Vous pouvez modifier l’espacement entre les caractères (également appelé « espacement des lettres ») dans un bloc de texte. Par exemple, appliquer une justification complète à un bloc de texte insère un surplus d’espace entre les caractères et crée ainsi un déséquilibre visuel. Pour améliorer la lisibilité, vous pouvez réduire l’espacement des caractères.

<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscingelit. Vivamus scelerisque enim et est ulamcorper a fringilla lectus dictum. </p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ulamcorper a fringilla lectus dictum. </p>
--	--

Un espacement trop important entre les caractères (à gauche) rend le texte difficile à lire. Diminuer l’espacement des caractères (à droite) améliore la lisibilité.

Si vous souhaitez modifier l’espacement entre plusieurs caractères, vous devez ajuster le crénage. Pour plus d’informations, reportez-vous à la section « [Crénage d’une sélection de caractères](#) » à la page 554.

Espacement des mots

Vous pouvez aussi ajuster l'espacement entre les mots.



Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur
 adipiscing elit. Vivamus
 scelerisque enim et est
 ullamcorper a fringilla
 lectus dictum.

Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur
 adipiscing elit. Vivamus
 scelerisque enim et est
 ullamcorper a fringilla
 lectus dictum.


Un espacement réduit entre les mots peut rendre difficile la distinction entre les mots individuels dans un paragraphe (à gauche). Un espacement des mots plus important (à droite) facilite la lecture du paragraphe.

Pour ajuster l'espacement des caractères

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Placez le curseur dans un bloc de texte grâce à l'outil **Texte** .
- Cliquez sur un objet texte artistique ou sur un encadré de texte grâce à l'outil **Sélecteur** .

Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.



2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.

3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, saisissez une valeur dans la zone **Espacement entre les caractères**.



Les valeurs d'ajustement de l'espacement représentent un pourcentage du caractère d'espacement. Les valeurs **Caractère** sont comprises entre -100 et 2 000 %. Toutes les autres valeurs sont comprises entre 0 et 2 000 %.





Vous pouvez également modifier l'espacement des caractères en cliquant sur l'outil **Forme** , en sélectionnant l'objet texte, puis en faisant glisser la flèche interactive d'**espacement horizontal**  située dans l'angle inférieur droit de l'objet texte.


Vous pouvez augmenter l'espacement des caractères dans un texte en majuscules à l'aide de l'espacement des majuscules. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour modifier la casse du texte](#) » à la page 555.

Pour ajuster l'espacement des mots

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :



- Placez le curseur dans un bloc de texte grâce à l'outil **Texte** .
- Cliquez sur un objet texte artistique ou sur un encadré de texte grâce à l'outil **Sélecteur** .

Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.

2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.

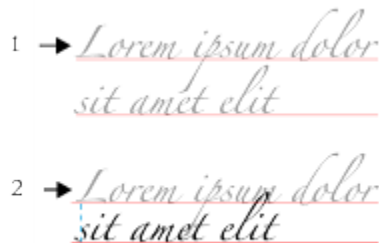
3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, saisissez une valeur dans la zone **Espacement des mots**.



Vous pouvez également modifier l'espacement des mots en cliquant sur l'outil **Forme** , en gardant la touche **Maj** appuyée, en sélectionnant l'objet texte, puis en faisant glisser la flèche interactive d'**espacement horizontal**  située dans l'angle inférieur droit de l'objet texte.

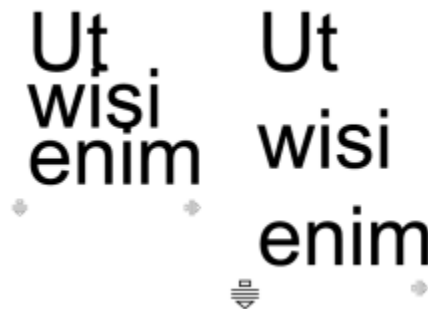
Ajustement de l'interlignage et de l'espacement entre les paragraphes

Vous pouvez modifier l'espacement entre les lignes d'un texte, également appelé « **interlignage** »



Un interlignage correctement équilibré (1) peut améliorer la lisibilité du texte. Un interlignage insuffisant peut réduire la lisibilité en faisant se chevaucher les lettres (2).

Dans Corel DESIGNER, vous pouvez aussi modifier l'interlignage d'un objet texte grâce à l'outil **Forme**.





*Ajustement proportionnel de l'interlignage grâce à l'outil **Forme**.*

Vous pouvez modifier l'espacement entre les paragraphes, une fonction utile pour le calibrage du texte. Si un paragraphe est situé au sommet ou en bas d'un encadré, l'espacement ne s'applique pas à l'espace situé entre le texte du paragraphe et l'encadré.



- | | |
|---|---|
| ★ Lorem ipsum dolor sit amet | ★ Lorem ipsum dolor sit amet |
| ★ Quisque quis metus velit,
quis suscipit erat | ★ Quisque quis metus velit,
quis suscipit erat |
| ★ Integer non ipsum euismod
massa viverra sollicitudin | ★ Integer non ipsum euismod
massa viverra sollicitudin |

L'espacement entre les lignes de la liste à puces (à gauche) a été élargi en ajustant l'espacement avant et après le paragraphe (à droite).



Pour ajuster l'interlignage

- 1 Sélectionnez le texte courant à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez l'une des unités de mesure suivantes dans la zone de liste **Unités d'espacement vertical** :
 - **% hauteur caract** : vous permet de définir une valeur de pourcentage relative à la taille des caractères
 - **Points** : permet d'utiliser des points
 - **% taille en points** : vous permet de définir une valeur de pourcentage relative à la taille en points des caractères
- 4 Saisissez une valeur dans la zone **Espacement des lignes**.



Vous pouvez également modifier l'espacement entre les lignes proportionnellement en cliquant sur l'outil **Forme** , en sélectionnant l'objet texte, puis en faisant glisser la flèche interactive d'**espacement vertical**  située dans l'angle inférieur droit de l'objet texte.

Pour ajuster l'espacement entre les paragraphes

- 1 Sélectionnez le texte courant à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez une unité de mesure pour l'interlignage dans la zone de liste **Unités d'espacement vertical**.
- 4 Saisissez une valeur dans l'une des zones suivantes :
 - **Espacement avant le paragraphe** : permet de définir l'espace à insérer avant le texte courant.
 - **Espacement après le paragraphe** : permet de définir l'espace à insérer après le texte courant.



Vous pouvez aussi utiliser cette procédure pour ajuster l'espacement entre les éléments d'une liste à puces.

Ajouts de puces au texte

Il est possible d'utiliser des listes à puces pour mettre en forme les informations. Vous pouvez habiller du texte autour de puces, ou décaler une puce du texte pour créer un retrait négatif. Corel DESIGNER permet de personnaliser les puces en modifiant leur taille, leur position et leur distance par rapport au texte. Vous pouvez également modifier l'espacement entre les éléments d'une liste à puces. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour ajuster l'interlignage](#) » à la page 563.


Lorem ipsum dolor
Aenean tristique massa
Proin tincidunt lacinia
purus

- Lorem ipsum dolor
- Aenean tristique
massa
- Proin tincidunt lacinia
purus



Trois paragraphes (à gauche) ont été convertis en liste à puces (à droite)

Vous pouvez supprimer une puce sans supprimer le texte.

Pour ajouter rapidement des puces à du texte courant

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez le **texte courant** que vous souhaitez mettre en forme en tant que liste à puces.
- 2 Cliquez sur le bouton **Liste à puces** de la barre de propriétés.

Pour ajouter des puces

- 1 Sélectionnez le **texte courant** à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche ▼ situé au bas de la zone **Paragraphe** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Cochez la case **Puces**.
- 5 Cliquez sur le bouton **Paramètres des puces** ■■■ situé à droite de la case **Puces**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Puces**, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Consulter un aperçu du texte à puces	Cochez la case Aperçu .
Choisir une police	Dans la zone Aspect , sélectionnez une police dans la zone de liste Police .
Sélectionner un symbole	Ouvrez le sélecteur Symbole et cliquez sur un symbole.
Définir une taille de puce	Saisissez une valeur dans la zone Taille .
Ajuster la position des puces	Saisissez une valeur dans la zone Décalage de la ligne de base .
Définir la distance depuis l'encadré de texte	Dans la zone Espacement , saisissez une valeur dans la zone Puce depuis l'encadré de texte .
Définir la distance entre la puce et le texte	Saisissez une valeur dans la zone Texte depuis puce .

Vous pouvez également

Ajouter une puce avec un retrait négatif

Cochez la case **Utiliser le style à retrait négatif pour les listes à puces**.

Changer la couleur d'une puce

Sélectionnez la puce à l'aide de l'outil **Texte A**, puis cliquez sur une couleur dans la [palette de couleurs](#).

Supprimer les puces

Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, désactivez la case à cocher **Puces**.



Les puces sont insérées au début de chaque nouvelle ligne précédée d'un retour.



Vous pouvez ajuster l'espacement entre les paragraphes à puces en augmentant ou en réduisant l'espace avant ou après un paragraphe. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour ajuster l'espacement entre les paragraphes](#) » à la page 563.

Insertion de lettrines

Lorsque vous appliquez des lettrines (ou majuscules initiales) à des paragraphes, la première lettre de ces paragraphes est agrandie et incorporée dans le corps du texte. Vous pouvez modifier les différents paramètres d'une lettrine pour la personnaliser. Par exemple, il est possible de modifier la distance comprise entre la lettrine et le corps du texte ou de spécifier le nombre de lignes de texte qui apparaissent à côté de la lettrine. La lettrine peut être supprimée à tout moment sans effacer la lettre.




Une lettrine peut être intégrée (à gauche) ou en retrait négatif (à droite).


Vous pouvez consulter un aperçu de la lettrine avant de l'ajouter à un dessin. Les modifications que vous effectuez sont temporairement appliquées au texte de la fenêtre de dessin pour vous permettre d'avoir un aperçu de l'apparence de la lettrine une fois insérée.

Pour ajouter une lettrine

1 Sélectionnez le texte courant à l'aide de l'outil **Texte A**.

Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ► Gestionnaire de propriétés**.

2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.

3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche  situé au bas de la zone **Paragraphe** pour afficher des options supplémentaires.

4 Cochez la case **Lettrines**.

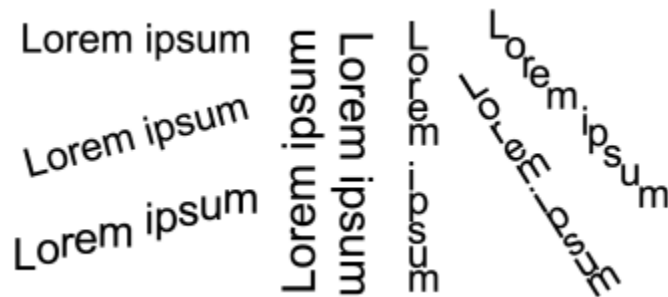
- 5 Cliquez sur le bouton **Paramètres des lettrines** ■■■.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Lettrine**, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit :
Spécifier le nombre de lignes apparaissant à côté de la lettrine	Dans la zone Aspect , saisissez une valeur dans le champ Nombre de lignes à côté de la lettrine .
Définir la distance comprise entre la lettrine et le corps du texte	Dans la zone Aspect , saisissez une valeur dans le champ Espace après lettrine . Cette valeur définit l'espace situé à droite de la lettrine.
Consulter un aperçu de la lettrine	Cochez la case Aperçu .
Décaler la lettrine par rapport au corps du texte	Cochez la case Appliquer le retrait négatif à la lettrine .
Supprimer des lettrines	Dans la zone Paragraphe du menu fixe Gestionnaire de propriétés , désactivez la case à cocher Lettrines .

Modification de la position et de l'angle des caractères

Vous pouvez modifier l'aspect du texte en déplaçant les caractères horizontalement ou verticalement, ce qui change la position des caractères sélectionnés par rapport aux caractères adjacents.

Vous pouvez aussi faire pivoter les caractères en définissant un angle de rotation.



Exemples de texte ayant subi des rotations

Pour décaler un caractère

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** **A**.
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère** **A** pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche ▼ situé au bas de la zone **Caractère** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

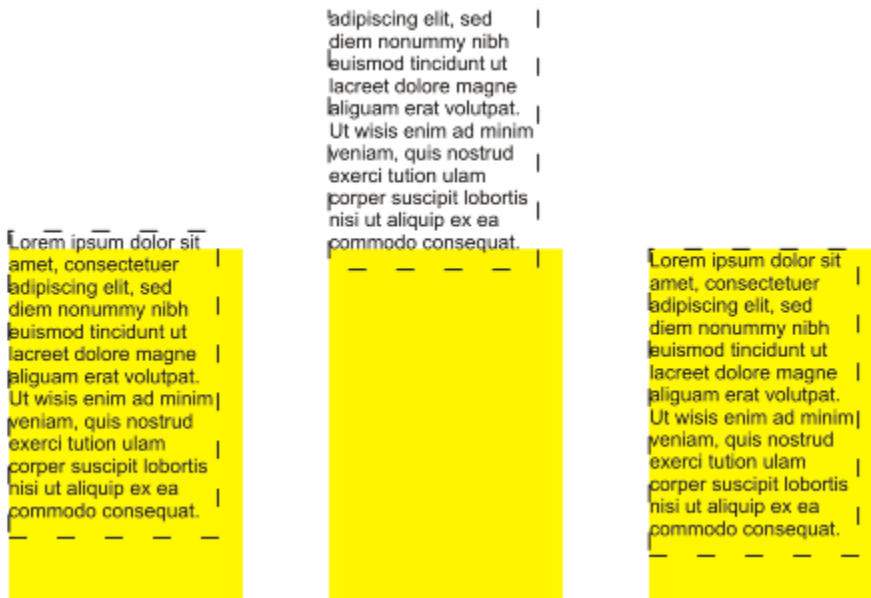
Pour	Procédez comme suit
Décaler des caractères horizontalement	Saisissez une valeur dans la zone Décalage horizontal des caractères .
Décaler des caractères verticalement	Saisissez une valeur dans la zone Décalage vertical des caractères .

Pour faire pivoter un caractère

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte à l'aide de l'outil **Texte** **A**.
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère** **A** pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche ▼ situé au bas de la zone **Caractère** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Saisissez une valeur dans la zone **Angle des caractères**.

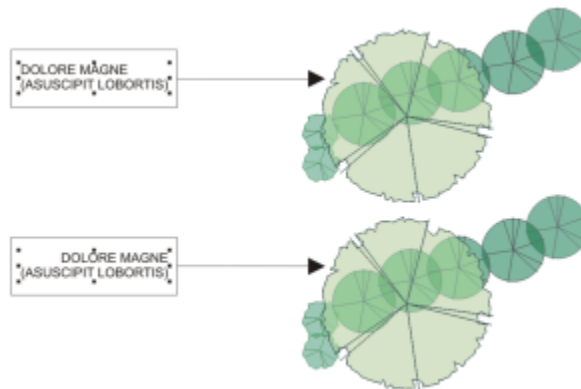
Alignement de texte

Corel DESIGNER permet d'aligner du texte de différentes manières. Vous pouvez aligner le texte courant aussi bien horizontalement que verticalement par rapport à l'**encadré de texte** correspondant. Vous pouvez aligner le texte *courant* sur la **grille de ligne de base**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « **Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base** » à la page 532. Vous pouvez aussi aligner du texte sur un objet sélectionné.



Il est possible d'aligner un objet texte avec d'autres objets en utilisant la ligne de base de la première ou de la dernière ligne ou du bord de l'encadré de texte.



Il est possible d'aligner le texte artistique horizontalement, mais pas verticalement. Lorsque vous alignez du texte artistique, la totalité de l'objet texte est alignée par rapport au **périmètre de sélection**. Si les caractères n'ont pas été déplacés horizontalement, l'absence d'alignement produit les mêmes résultats qu'un alignement à gauche.




Le texte artistique est aligné à l'intérieur du périmètre de sélection, qui est représenté par huit poignées de sélection (carrés noirs). Le texte situé en haut est aligné à gauche ; celui situé en bas est aligné à droite.

Pour aligner du texte horizontalement

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez le texte que vous souhaitez aligner.
- Cliquez sur l'objet texte artistique ou sur l'encadré de texte que vous souhaitez aligner grâce à l'outil **Sélecteur** .

Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.

2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.


3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Aucun alignement horizontal** : applique le paramètre d'alignement par défaut
- **Aligner à gauche** : aligne le texte sur le côté gauche de l'encadré de texte ou du périmètre de sélection du texte artistique
- **Centre** : centre le texte à l'intérieur de l'encadré de texte
- **Aligner à droite** : aligne le texte sur le côté droit de l'encadré de texte ou du périmètre de sélection du texte artistique
- **Justification complète** : aligne le texte, à l'exception de la dernière ligne, sur les côtés gauche et droit de l'encadré
- **Justification forcée** : aligne le texte, y compris la dernière ligne, sur les côtés gauche et droit de l'encadré



Pour aligner le texte horizontalement, cliquez sur le bouton **Alignement horizontal** de la barre de propriétés, puis sélectionnez un style d'alignement dans la zone de liste. La barre de propriétés affiche alors une icône correspondant au style d'alignement actif.


Vous pouvez aligner simultanément plusieurs paragraphes dans un même encadré de texte en les sélectionnant avec l'outil **Texte**

, puis en choisissant un style d'alignement.

Pour ajouter du texte courant verticalement

1 Sélectionnez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur un encadré de texte.

Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.












2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Encadré**  pour afficher les commandes qui s'y rattachent.


3 Dans la zone **Encadré** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez une option d'alignement dans la zone de liste **Alignement vertical**.



Pour aligner le texte verticalement, cliquez sur le bouton **Alignement vertical** dans la barre de propriétés, puis sélectionnez un style d'alignement dans la zone de liste. La barre de propriétés affiche alors l'icône d'alignement correspondant au style d'alignement actif.

Pour aligner du texte sur un objet

- 1 Grâce à l'outil **Sélecteur** , maintenez la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur l'objet texte, puis sur l'objet.
- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Aligner et distribuer** ▶ **Aligner et distribuer**.
- 3 Dans la zone **Texte**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Première ligne**  : utilise le texte sur la ligne de base de la première ligne du texte pour aligner les objets
 - **Dernière ligne**  : utilise le texte sur la ligne de base de la dernière ligne du texte pour aligner les objets
 - **Périmètre de sélection**  : aligne le texte sur son **périmètre de sélection**
- 4 Dans la zone **Aligner les objets** à, cliquez sur le bouton **Objets actifs** .
- 5 Dans la zone **Alignement**, cliquez sur l'un des boutons suivants pour utiliser le bord ou le centre d'un objet pour l'alignement.
 - **Aligner à gauche**  : permet d'aligner les bords gauches des objets
 - **Aligner au centre horizontalement**  : permet d'aligner les centres des objets le long d'un axe vertical
 - **Aligner à droite**  : permet d'aligner les bords droits des objets
 - **Aligner en haut**  : permet d'aligner les bords supérieurs des objets
 - **Aligner au centre verticalement**  : permet d'aligner les centres des objets le long d'un axe horizontal
 - **Aligner en bas**  : permet d'aligner les bords inférieurs des objets

Pour aligner des objets à partir de leurs contours, cliquez sur le bouton **Contour** .



Si vous sélectionnez les objets texte les uns après les autres, le dernier objet sélectionné est le point de référence pour l'alignement des autres objets. Si vous sélectionnez les objets à l'aide d'une zone de sélection avant de les aligner, l'objet situé dans l'angle supérieur gauche de la sélection est utilisé.


Ajout de tabulations et de retraits

Vous pouvez modifier les taquets de tabulation existants en modifiant leur alignement. Vous pouvez également ajouter un repère de texte afin d'insérer automatiquement des points ou tout autre caractère avant chaque taquet de tabulation. Vous pouvez de plus ajouter de nouveaux taquets de tabulation et supprimer des taquets de tabulation existants.

L'application d'un retrait modifie l'espace qui existe entre un encadré de texte et le texte qu'il contient. Il est également possible d'ajouter ou de supprimer des retraits sans avoir à effacer le texte ou à le saisir de nouveau. Vous pouvez mettre en retrait la totalité d'un paragraphe, la première ligne uniquement ou la totalité d'un paragraphe à l'exception de la première ligne (retrait négatif). Vous pouvez également mettre le texte en retrait par rapport au bord droit de l'encadré.

Pour modifier un taquet de tabulation

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire de propriétés**.




- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche ▼ situé au bas de la zone **Paragraphe** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Cliquez sur le bouton **Paramètres de tabulation**.
- 5 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Modifier l'alignement des taquets de tabulation	Cliquez sur la cellule dans la colonne Alignement , puis choisissez une option d'alignement dans la zone de liste.
Définir des taquets de tabulation avec un repère de texte	Cliquez sur la cellule dans la colonne Repères de texte , puis choisissez Activé dans la zone de liste.
Supprimer un taquet de tabulation	Cliquez sur la cellule, puis sur Supprimer .
Modifier le caractère de tête par défaut	Cliquez sur Options de repère de texte , ouvrez le sélecteur Caractère , puis cliquez sur un caractère.
Modifier l'espacement du repère de texte par défaut	Cliquez sur Options de repère de texte , puis saisissez une valeur dans la zone Espacement .





Vous pouvez également ajouter, déplacer ou supprimer des taquets de tabulation sur la [règle](#) horizontale située en haut de la [fenêtre de dessin](#). Cliquez pour ajouter un taquet de tabulation, faites glisser un repère sur la règle pour la déplacer ou en dehors pour la supprimer. Pour plus d'informations sur les règles, reportez-vous à la section « [Utilisation des règles](#) » à la [page 658](#).

Pour ajouter un taquet de tabulation

- 1 Sélectionnez le texte *courant* à l'aide de l'outil **Texte** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 4 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche ▼ situé au bas de la zone **Paragraphe** pour afficher des options supplémentaires.
- 5 Cliquez sur le bouton **Paramètres de tabulation** .
- 6 Cliquez sur **Ajouter**.
- 7 Cliquez sur la nouvelle cellule dans la colonne **Tabulations**, puis saisissez une valeur.

Pour mettre en retrait du texte courant

- 1 Sélectionnez le texte *courant* à l'aide de l'outil **Texte** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.

- 4 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, saisissez des valeurs dans les zones suivantes :
- **Retrait de la première ligne** : met la première ligne du texte en retrait par rapport au côté gauche de l'encadré
 - **Retrait de la ligne à gauche** : crée un retrait négatif par rapport au côté gauche de l'encadré de texte. Toutes les lignes sauf la première sont mises en retrait
 - **Retrait de la ligne à droite** : met le texte en retrait par rapport au côté droit de l'encadré



Vous pouvez supprimer les retraits en saisissant **0** dans les zones **Retrait de la première ligne**, **Retrait de la ligne à gauche** et **Retrait de la ligne à droite**.

Pour mettre en retrait un paragraphe entier, vous pouvez saisir la même valeur dans les zones **Retrait de la première ligne** et **Retrait de la ligne à gauche**.

Utilisation des styles de texte



Corel DESIGNER offre des capacités de style avancées qui vous permettent de mettre en forme le texte de votre document avec rapidité, facilité et cohérence. Un style est une collection d'attributs de mise en forme qui définit des propriétés d'objet telles que les propriétés de texte artistique ou de texte courant. Par exemple, pour définir un style de caractère, vous pouvez définir entre autres un type, un style et une taille de police, une couleur de texte et d'arrière-plan, une position de caractère, une lettrine. Vous pouvez créer des styles ainsi que des jeux de styles pour le texte. Vous pouvez également modifier le style de texte par défaut, de façon à ce que tout nouveau texte **artistique** ou **courant** possède les mêmes propriétés. Par exemple, modifiez le type ou la taille de la **police** ou mettez le texte en gras ou en italique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des styles et des jeux de styles](#) » à la page 625.

Application d'une césure

La césure peut être utilisée pour scinder un mot si ce dernier ne passe pas intégralement à la fin d'une ligne. Vous pouvez appliquer une césure automatiquement en utilisant une définition de césure prédéfinie associée à vos paramètres personnels de césure. Vous pouvez définir le nombre minimal de caractères avant et après un tiret. Vous pouvez également indiquer le nombre de caractères dans la « zone critique » qui correspond à la zone à la fin de la ligne où la césure peut intervenir.

Vous pouvez insérer un tiret facultatif dans un mot pour scinder un mot précis en fin de ligne. Vous pouvez également créer des définitions personnalisées qui précisent l'emplacement des tirets facultatifs dans certains mots, que vous saisissez, collez ou importez ces mots dans l'application.

Pour appliquer automatiquement une césure à du texte courant



- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez l'encadré de texte ou le texte **courant**.
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche ▼ situé au bas de la zone **Paragraphe** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Cochez la case **Césure**.
- 5 Cliquez sur le bouton **Paramètres de césure**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de césure**, cochez la case **Césure automatique du texte courant**.



La césure peut être utilisée pour toutes les langues prises en charge par les outils d'écriture que vous avez installés avec l'application. Pour plus d'informations sur les modules de langues, reportez-vous à la section « [Utilisation des langues](#) » à la page 602.


Si le paragraphe ne comporte aucune césure après l'application de la césure, vous devrez peut-être modifier les paramètres de césure.

Pour modifier les paramètres de césure

- 1 À l'aide de l'outil Texte , sélectionnez l'encadré de texte ou le texte **courant**.
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche ▼ situé au bas de la zone **Paragraphe** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Assurez-vous que la case **Césure** est cochée, puis cliquez sur le bouton **Paramètres de césure** ■■■.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de césure**, effectuez une ou plusieurs tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous :

Pour	Procédez comme suit
Appliquer une césure aux mots commençant par une majuscule	Cochez la case Diviser les mots en majuscules .
Appliquer une césure aux mots en majuscules	Cochez la case Tout en majuscules .
Définir une longueur minimale des mots pour la césure automatique	Dans la section Césure des mots et critères , entrez une valeur dans la zone Longueur minimale du mot . Cette valeur représente le nombre minimal de caractères que les mots comportant une césure doivent contenir.
Définir le nombre minimal de caractères avant un tiret	Dans la section Césure des mots et critères , entrez une valeur dans la zone Nombre de caractères minimum avant .
Définir le nombre minimal de caractères suivant un tiret	Dans la section Césure des mots et critères , entrez une valeur dans la zone Nombre de caractères minimum après .
Définissez la « zone critique »	Dans la section Césure des mots et critères , saisissez une valeur dans la zone Distance depuis la marge droite . Cette valeur représente le nombre de caractères présents dans la zone critique. Tout mot qui ne rentre pas dans cette zone est scindé avec un tiret ou renvoyé à la ligne suivante.

Pour insérer un tiret facultatif

- 1 À l'aide de l'outil Texte , cliquez sur un mot dans lequel vous souhaitez insérer un tiret facultatif.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Insertion du code de formatage** ► **Tiret facultatif**.



Pour insérer un tiret facultatif, appuyez sur les touches **Ctrl + -**.

Pour créer une définition personnalisée pour la césure facultative

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Insertion du code de formatage** ► **Tirets facultatifs personnalisés**.

- 2 Entrez le mot pour lequel vous souhaitez créer la définition de césure dans la zone **Mot**.
Le texte que vous entrez dans la zone **Mot** est simultanément inséré dans la zone **Mot césure**.
- 3 Dans la zone **Mot césure**, cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer le tiret facultatif, puis appuyez sur la touche - (**tiret**).
- 4 Cliquez sur **Ajouter une définition**.

Vous pouvez également

Créer une définition de césure personnalisée adaptée au clavier d'une langue spécifique

Cochez la case **Afficher toutes les langues**, puis sélectionnez une option de langue dans la zone de liste **Langue**.

Insérer automatiquement des tirets facultatifs personnalisés lors de la saisie

Cochez la case **Lors de la saisie**.

Insérer automatiquement des tirets facultatifs personnalisés lors de la saisie, du collage ou de l'importation de texte

Cochez la case **Au collage et à l'importation de texte**.

Supprimer une définition de césure facultative personnalisée

Cliquez sur **Supprimer une définition**.



La définition de césure personnalisée s'applique à la langue spécifiée dans la zone de liste **Langue**. Vous pouvez sélectionner une autre langue sans affecter votre clavier.



Vous pouvez créer une définition de césure facultative personnalisée en sélectionnant un mot dans le document. Le mot apparaît dans la zone **Mot** de la boîte de dialogue **Tirets facultatifs personnalisés**. Après avoir inséré le tiret facultatif dans la zone **Mot césure**, vous pouvez l'appliquer en cliquant sur **Appliquer à la sélection**.

Il est possible de rechercher et de remplacer les tirets facultatifs. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Pour rechercher du texte](#) » à la page 534 et « [Pour rechercher et remplacer du texte](#) » à la page 534.

Insertion de codes de formatage

Il est possible d'insérer des codes de formatage tels que des tirets cadratin et des espaces insécables. Dans certains programmes, les codes de formatage sont également appelés « symboles ». Le tableau suivant répertorie les codes de formatage disponibles et les raccourcis clavier correspondants.

Code de formatage

Raccourci clavier

Cadratin

Ctrl + Maj + M

Demi-cadratin

Ctrl + Maj + N

Quart de cadratin

Ctrl + Alt + Espace

Espace insécable


Ctrl + Maj + Espace

Code de formatage	Raccourci clavier
Tabulation	Tabulation
Saut de colonne ou saut d'encadré	Ctrl + Entrée
Tiret cadratin	Alt + _
Tiret demi-cadratin	Alt + -
Trait d'union insécable	Ctrl + Maj + -
Tiret facultatif	Ctrl + -

Toutes les touches de raccourcis pour les codes de formatage sont personnalisables. Pour plus d'informations sur la personnalisation de ces touches de raccourcis, reportez-vous à la catégorie de commandes **Texte** de la section « [Pour affecter un raccourci clavier à une commande](#) » à la page 904.

Il est possible de rechercher et de remplacer les codes de formatage. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Pour rechercher du texte](#) » à la page 534 et « [Pour rechercher et remplacer du texte](#) » à la page 534.

Pour insérer un code de formatage

- 1 À l'aide de l'outil Texte , cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer un caractère ou un espace afin d'y positionner votre pointeur.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Insertion du code de formatage**, puis choisissez un code de formatage dans le menu qui apparaît.



Le menu **Insertion du code de formatage** est uniquement disponible si l'outil **Texte** est actif.



Pour insérer un autre caractère non répertorié dans le menu **Insertion du code de formatage**, cliquez sur **Texte** ► **Insérer un caractère**, puis cliquez sur le caractère dans le menu fixe **Insérer un caractère**.

Affichage de caractères non imprimables

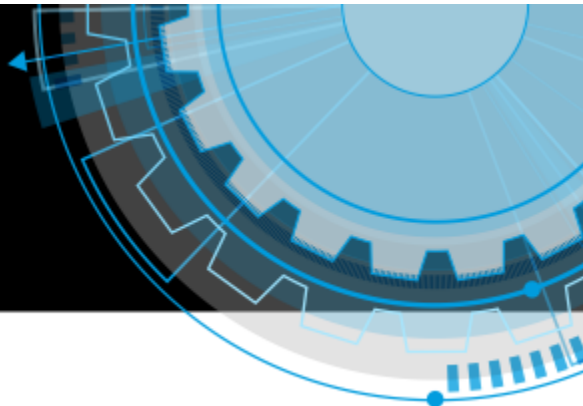
Vous pouvez afficher les caractères non imprimables, tels que les espaces, les tabulations et les codes de formatage. Par exemple, si vous choisissez d'afficher les caractères non imprimables, un espace apparaît sous la forme d'un petit point noir, une espace insécable est représentée par un cercle et un espace cadratin par un trait. Lorsque cette option est activée, les caractères non imprimables s'affichent uniquement quand vous ajoutez ou modifiez du texte.

Pour afficher les caractères non imprimables

- Cliquez sur **Texte** ► **Afficher les caractères non imprimables**.

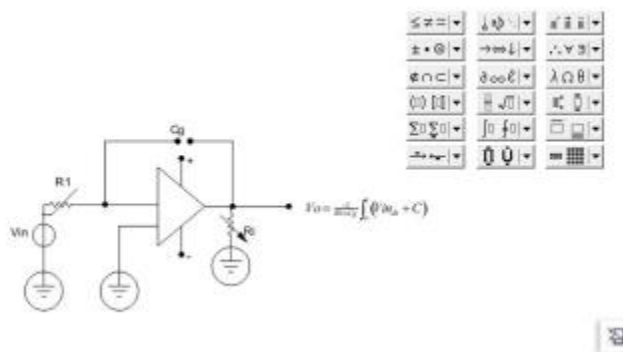


Vous pouvez également afficher les caractères non imprimables en cliquant sur **Outils** ► **Options**, puis en sélectionnant **Texte** dans la liste de catégories **Espace de travail** et en cochant la case **Afficher les caractères non imprimables**.



Ajout d'équations

L'Éditeur d'équations est un utilitaire qui vous permet d'insérer des équations prédéfinies et de créer vos propres équations en insérant des modèles et des symboles prédéfinis. Chaque équation que vous insérez dans un document est traitée comme un objet OLE. Pour plus d'informations sur les objets OLE, reportez-vous à la section « Liaison et incorporation d'objets » à la page 367. Vous pouvez sélectionner, déplacer et dimensionner les équations dans votre document. Pour plus d'informations sur le déplacement et le dimensionnement des équations, reportez-vous aux sections « Déplacement d'objets » à la page 302 et « Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » à la page 303. Vous pouvez modifier les équations dans l'Éditeur d'équations. Par exemple, vous pouvez insérer des symboles, des modèles et des phrases non mathématiques, ou vous pouvez modifier la couleur, le style et le format par défaut des éléments d'équation. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'aide de l'Éditeur d'équations.



Vous pouvez créer des équations et les insérer dans un dessin.

Pour insérer une équation

- 1 Cliquez sur **Objet** ► **Insertion d'un nouvel objet**.
- 2 Activez l'option **Créer**.
- 3 Sélectionnez **Corel Equation** dans la liste **Type d'objet**.

Pour sélectionner une équation

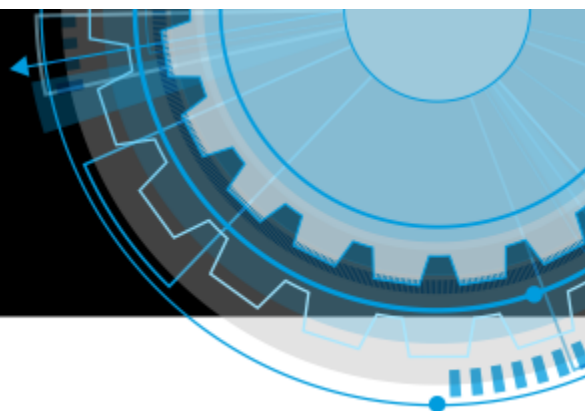
- Cliquez sur l'équation à l'aide de l'outil **Sélecteur** .

Pour modifier une équation

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez deux fois sur une équation pour ouvrir l'Éditeur d'équations.
 - Cliquez avec le bouton droit sur une équation, puis cliquez sur **Ouvrir l'objet d'équation**.

Pour accéder à l'aide de l'Éditeur d'équations

- 1 Cliquez deux fois sur une équation pour ouvrir l'Éditeur d'équations.
- 2 Cliquez sur **Aide**.



Utilisation de texte dans différentes langues

Si vous exécutez Corel DESIGNER sur un système d'exploitation asiatique ou si votre système d'exploitation prend en charge les langues asiatiques, vous pouvez bénéficier des fonctionnalités de formatage de texte asiatique disponibles dans Corel DESIGNER.


Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Formatage du texte asiatique » (page 579)
- « Utilisation des règles relatives aux sauts de ligne pour les textes asiatiques » (page 580)
- « Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique » (page 581)
- « Formatage de texte multilingue » (page 582)
- « Affichage de texte dans toutes les langues » (page 583)
- « Utilisation d'un texte traduit » (page 583)


Formatage du texte asiatique


La saisie de caractères asiatiques est uniquement prise en charge dans Corel DESIGNER lorsque vous utilisez un système d'exploitation asiatique ou lorsqu'un logiciel de prise en charge de langues est installé sur un système d'exploitation non asiatique. Lorsque vous saisissez du texte, vous pouvez choisir la police et l'orientation de texte par défaut (horizontale ou verticale). Lorsque vous saisissez du texte **artistique** ou **courant**, le programme applique le style de texte artistique ou courant par défaut.

Pour définir une police asiatique par défaut

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** .
- 2 Appuyez sur **Échap** pour vous assurer qu'aucun objet n'est sélectionné.
- 3 Sélectionnez une méthode de saisie dans l'éditeur de méthode d'entrée (Input Method Editor - IME) de la barre d'état Windows.
Si la barre de **langue** Windows s'affiche, vous pouvez sélectionner une méthode d'entrée dans cette dernière .
- 4 Sélectionnez une police dans la zone **Liste des polices** de la barre de propriétés.
- 5 Choisissez un style de police dans la zone de liste **Style de police**.

Pour sélectionner l'orientation du texte asiatique

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez l'encadré contenant le texte dont vous souhaitez modifier l'orientation.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.

- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Encadré**  pour afficher les commandes qui s'y rattachent.
- 4 Sélectionnez l'une des options d'orientation suivantes dans la zone de liste **Orientation du texte** :
 - Horizontal
 - Vertical





Par défaut, l'orientation du texte en langue asiatique est horizontale.

Lorsque vous passez d'une orientation horizontale à une orientation verticale, les soulignés deviennent des barrés à gauche et les surlignés deviennent des barrés à droite.

Le paramètre de l'orientation du texte s'applique à l'**objet** texte dans sa totalité. Un même objet texte ne peut contenir du texte avec des orientations différentes.



Si votre système d'exploitation prend en charge le texte asiatique, vous pouvez également modifier l'orientation du texte en cliquant sur le bouton **Orientation verticale du texte**  ou **Orientation horizontale du texte**  de la barre d'outils **Texte**.

Utilisation des règles relatives aux sauts de ligne pour les textes asiatiques

Corel DESIGNER comporte des règles relatives aux sauts de ligne à utiliser avec le texte asiatique lorsque vous employez un système d'exploitation asiatique. Avec la plupart des langues asiatiques, une ligne de texte peut être coupée entre deux caractères quelconques, exception faite de certains types de caractères. En effet, certains caractères ne peuvent pas figurer en début de ligne. Ce sont les « caractères de tête ». D'autres caractères, appelés « caractères suivants », ne peuvent pas figurer en fin de ligne. Le texte passera à la ligne après le caractère ou avant le caractère précédant le caractère suivant. D'autres encore ne passent pas à la ligne, mais dépassent les marges de droite et du bas : ce sont les « caractères de dépassement ».

Pour appliquer une ou plusieurs règles relatives aux sauts de ligne, il suffit d'activer l'une des règles. Pour personnaliser ces règles, vous pouvez ajouter ou supprimer des caractères. Il est également possible de rétablir les règles par défaut.

Pour activer ou désactiver les règles de retour à la ligne

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Règles de retour à la ligne**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Règles des sauts de ligne en texte asiatique**, cochez l'une des cases suivantes :
 - **Caractères de tête** : permet de s'assurer que le texte ne passe pas à la ligne avant les caractères indiqués dans la liste.
 - **Caractères suivants** : permet de s'assurer que le texte ne passe pas à la ligne après les caractères indiqués dans la liste.
 - **Caractères de dépassement** : permet de s'assurer que les caractères indiqués dans la liste peuvent dépasser les marges de la ligne.



Pour afficher l'élément de menu **Règles de retour à la ligne**, vous devez disposer d'un système d'exploitation prenant en charge le texte asiatique.

Pour ajouter ou supprimer des caractères dans une règle de retour à la ligne

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Règles de retour à la ligne**.
- 2 Entrez les caractères dans la zone appropriée ou supprimez-les.



Pour afficher l'élément de menu **Règles de retour à la ligne**, vous devez disposer d'un système d'exploitation prenant en charge le texte asiatique.

Pour rétablir les paramètres par défaut d'une règle de retour à la ligne

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Règles de retour à la ligne**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** en regard d'une règle.



Pour afficher l'élément de menu **Règles de retour à la ligne**, vous devez disposer d'un système d'exploitation prenant en charge le texte asiatique.

Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique



Vous pouvez appliquer les fonctionnalités typographiques OpenType avancées au texte asiatique. Les fonctionnalités OpenType sont accessibles depuis la zone **Caractère des Propriétés d'objet** (**Texte** ► **Propriétés du texte**). Le tableau suivant répertorie les fonctionnalités OpenType que vous pouvez utiliser avec le texte asiatique, à condition que les fonctionnalités en question soient incluses dans la police.

Fonctionnalité OpenType	Description
Largeurs asiatiques	Modifie la largeur en espaçant ou remplaçant les glyphes La fonctionnalité de ponctuation Centered CJK permet de centrer les marques de ponctuation horizontalement et verticalement.
Formes asiatiques	Remplace les caractères sélectionnés par une forme de glyphe différente. Les formes ne peuvent pas être combinées.
Mesure verticale asiatique	La fonctionnalité de mesure verticale alternative permet de centrer les caractères plus courts verticalement en fonction des caractères hauts. Cette fonctionnalité s'applique également aux glyphes Latin de grande largeur. La fonctionnalité de mesure verticale alternative permet de centrer les caractères verticalement en fonction des caractères mi-hauts.
Variantes kana horizontales	Se substitue au glyphe kana standard avec un glyphe kana horizontal
Variantes Kana verticales	Remplace le glyphe kana standard par un glyphe kana vertical
Variantes verticales et rotation	Remplace les caractères par des formes adaptées au texte vertical, souvent en les faisant pivoter à 90 degrés
Formes d'annotation alternatives	Applique une forme d'annotation aux caractères sélectionnés. Cette fonctionnalité OpenType s'applique au texte latin et asiatique.

Formatage de texte multilingue

Corel DESIGNER propose des commandes qui vous permettent de formater du texte dans différentes langues. Pour limiter les modifications de police, de style et de taille au texte latin, asiatique ou arabe uniquement, sélectionnez un type de script. Par exemple, pour modifier la taille de la police d'un texte japonais dans un document contenant à la fois du texte anglais et japonais, vous pouvez sélectionner le type de script asiatique, puis modifier la taille de la police. La nouvelle taille de police est appliquée au texte japonais uniquement. La taille de la police du texte anglais n'est pas affectée. Vous pouvez également activer l'enchaînement de texte de droite à gauche lorsque vous utilisez des langues bidirectionnelles, telles que des langues arabes. De plus, vous pouvez combiner un texte latin avec un texte asiatique ou arabe dans un même **objet** texte et définir l'espacement entre les deux mots.




Pour limiter les modifications de propriétés de police au texte multilingue

- 1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .
Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui s'y rattachent.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, sélectionnez l'une des options linguistiques suivantes dans la zone **Groupe de langues et liste de scripts** :
 - Toutes les langues
 - Latine
 - asiatique
 - Arabe
- 4 Modifiez les propriétés de la police.



La zone **Groupe de langues et liste de scripts** est uniquement disponible si vous utilisez un système d'exploitation asiatique ou arabe, ou si un logiciel de prise en charge de langues est installé sur le système d'exploitation.

Pour définir un enchaînement de texte de droite à gauche dans un texte


- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Placez le curseur dans un bloc de texte grâce à l'outil **Texte** .
 - Cliquez sur un objet texte artistique ou sur un encadré de texte grâce à l'outil **Sélecteur** .Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez une option dans la zone de liste **Direction du texte**.




L'option **Direction du texte** est uniquement disponible (et visible) si vous utilisez un système d'exploitation arabe ou si un logiciel de prise en charge de langues est installé sur un système d'exploitation non arabe.

Vous pouvez également modifier la direction du flux de texte dans des colonnes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour modifier l'enchaînement d'un texte bidirectionnel dans des colonnes](#) » à la page 529.

Pour définir l'espacement entre un texte latin et un texte asiatique

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez le **paragraphe** qui combine à la fois du texte latin et du texte asiatique.

- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, entrez des valeurs dans la zone **Espacement des langues**.




La valeur de l'espacement entre les langues est définie en fonction du pourcentage d'un espace normal. Par exemple, pour représenter deux espaces, saisissez la valeur 200.

Affichage de texte dans toutes les langues

Dans Corel DESIGNER, tout texte ajouté à un document est codé à l'aide du jeu de caractères Unicode. Lorsque vous ouvrez ou importez un dessin contenant du texte, Corel DESIGNER convertit le système de codage utilisé dans le fichier en Unicode. Si vous importez par exemple un ancien document qui contient du texte ANSI 8 bits utilisant une [page de codes](#) spécifique (p. ex., 949 ANSI/OEM - coréen), Corel DESIGNER convertit la page de codes 949 en Unicode. Si la page de codes n'est pas indiquée lorsque vous ouvrez un document, Corel DESIGNER utilise une page de codes par défaut pour convertir le texte. Une partie du texte risque alors de ne pas s'afficher correctement dans Corel DESIGNER. Toutefois, pour afficher correctement le texte, sélectionnez-le et utilisez la [page de codes](#) appropriée pour le reconverter en Unicode.

Les paramètres de codage n'affectent pas l'affichage du texte en dehors de la fenêtre de dessin, par exemple les mots-clés, les noms de fichiers et les entrées de texte dans les menus fixes **Gestionnaire d'objets** et **Gestionnaire de données d'objets**. Pour ces types de texte, vous devez utiliser les paramètres de [page de codes](#) de la boîte de dialogue **Ouvrir** ou **Importer** afin de définir les caractères appropriés. Pour plus d'informations sur l'utilisation des paramètres de la page de codes, reportez-vous à la section « [Création et ouverture de dessins](#) » à la [page 76](#).

Pour afficher le texte correctement dans toutes les langues

- 1 À l'aide de l'outil Texte , sélectionnez l'objet texte qui ne s'affiche pas correctement.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Codage**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Codage de texte**, sélectionnez l'option **Autre encodage**.
- 4 Dans la liste **Autre encodage**, sélectionnez le paramètre de codage qui permet d'afficher le texte correctement.

La fenêtre d'aperçu affiche le texte avec le paramètre de codage sélectionné.

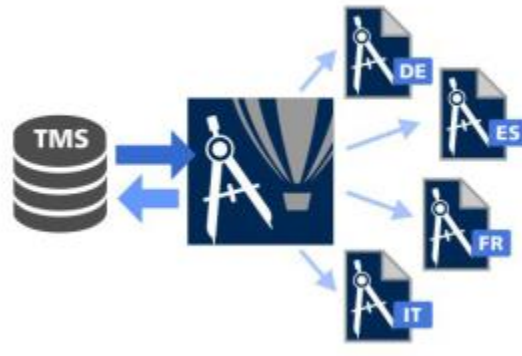


Si vous modifiez le codage, vous pouvez utiliser des polices Unicode, même si votre texte d'origine utilisait des polices non Unicode.

Utilisation d'un texte traduit

Corel DESIGNER simplifie la création des documentations techniques destinées au marché mondial, et réduit les frais de traduction en autorisant l'envoi et la réception de texte vers et depuis un système de mémoire de traduction (TMS). Vous pouvez exporter le texte d'un dessin au format XLIFF (XML Localization Interchange file format), format standard d'échange de texte pouvant être traduit entre un système de mémoire de traduction (TMS) et un logiciel. À réception du texte traduit, vous pouvez alors l'importer dans le document existant en créant un nouveau fichier de langue spécifique au contenu identique à l'exception du texte traduit.

Par défaut, tout le texte présent dans les paragraphes, les tableaux, sur les courbes, dans les légendes ou artistique est exporté en vue de la traduction. Vous pouvez cependant exclure un objet texte de la traduction. Lorsque vous exportez du texte pour le traduire, la police, la taille et le type de police, et la mise en gras, en italique et le soulignement sont conservés.



Corel DESIGNER simplifie la création des documentations techniques destinées au marché mondial.

Pour exporter du texte pour traduction



- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter pour traduction**.
- 2 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 3 Localisez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de fichier** :
 - **XLIFF version 1.2**
 - **XLIFF version 2.0**
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.



Tout texte présent dans les objets texte masqués ou verrouillés, ou dans les plans masqués ou verrouillés, est exclus lors de l'exportation pour traduction.

Le texte inclus dans les symboles ne peut pas être exporté pour traduction.

Pour exclure un objet texte de la traduction

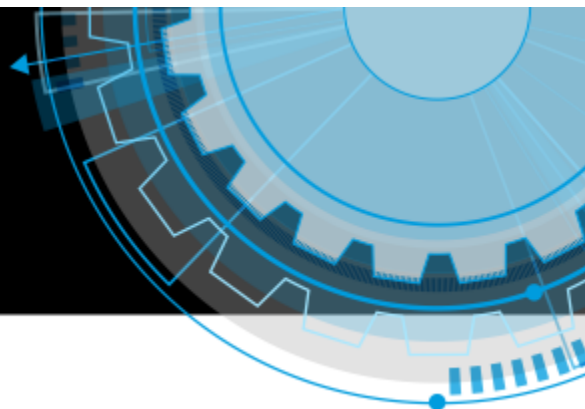
- 1 Cliquez sur l'objet texte que vous souhaitez exclure à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Menus fixes** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Résumé** .
- 4 Désactivez la case à cocher **Inclure du texte dans la traduction**.



Pour connaître le nombre de mots contenus dans l'objet texte sélectionné, cliquez sur la flèche ▼ située au bas de la zone **Résumé** du **Gestionnaire de propriétés**.

Pour importer du texte traduit

- 1 Une fois le dessin ouvert, cliquez sur **Fichier** ► **Importer des traductions**.
- 2 Sélectionnez ensuite le dossier qui contient le fichier XLIFF.
- 3 Cliquez sur **Importer**.



Gestion des polices

Corel DESIGNER vous permet de gérer et de prévisualiser les polices.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Modification de la police par défaut » (page 585)
- « Substitution de polices » (page 586)
- « Incorporation de polices » (page 587)
- « Affichage des polices » (page 588)
- « Filtrage des polices » (page 589)
- « Recherche de polices » (page 591)
- « Acquisition de polices supplémentaires » (page 592)
- « Identification de polices » (page 593)
- « Sélection des polices à l'aide de la zone Expérimentation des polices » (page 594)
- « Utilisation de Corel Font Manager » (page 595)

Modification de la police par défaut

Vous pouvez modifier la police par défaut utilisée dans le texte artistique et courant, les légendes et les cotes.

Pour modifier la police par défaut

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** et, sans cliquer dans la fenêtre du document, sélectionnez une police dans la zone de liste **Police** de la barre de propriétés.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Modifier les paramètres par défaut du document**, cochez l'une des cases suivantes pour modifier la police par défaut des types de texte correspondants :
 - **Texte artistique**
 - **Légende**
 - **Cote**
 - **Texte courant**

Cette étape permet de modifier la police par défaut du document actif. Si vous souhaitez modifier la police par défaut de tous les nouveaux documents créés, cliquez sur **Outils** ► **Enregistrer en tant que paramètres par défaut**.



Vous pouvez également modifier la police par défaut dans le menu fixe **Styles d'objet**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour modifier les propriétés d'objet par défaut](#) » à la page 630.

Substitution de polices

Vous pouvez utiliser le système de [correspondances de polices PANOSE](#) pour accéder à la liste des polices qui peuvent être substituées aux polices utilisées dans un document, mais qui sont introuvables sur votre ordinateur.

Il est possible de définir des options de correspondances de polices. Vous pouvez appliquer la correspondance de polices au texte seul, ou au fichier de texte et aux styles. Vous pouvez également la désactiver. Lors de l'utilisation de cette fonction, vous pouvez accepter la police de substitution par défaut ou en choisir une autre pour remplacer la police qui vous manque. Vous avez la possibilité d'appliquer une substitution temporaire ou permanente.

Vous pouvez établir une liste d'exceptions aux substitutions de polices. Ces exceptions permettent de ne pas tenir compte des substitutions de polices recommandées par la fonction PANOSE de correspondance des polices. Une liste d'exceptions peut s'avérer utile lorsque vous partagez des dessins et des documents entre deux plates-formes, car il arrive parfois que la calligraphie d'une police varie en fonction de la plate-forme.

Pour définir des options de correspondances de polices

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez deux fois sur **Texte**, puis cliquez sur **Polices**.
- 3 Cliquez sur **Correspondances de polices PANOSE**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Préférences de correspondances de polices PANOSE**, activez l'une des options suivantes :
 - **Texte** : permet de sélectionner des substitutions de polices pour le texte du document et applique les substitutions de polices par défaut aux styles de texte.
 - **Texte et styles** : permet de sélectionner des substitutions de polices pour le texte du document et les styles de texte.
 - **Ne plus afficher** : permet d'appliquer des substitutions de polices par défaut au texte du document et aux styles de texte.

Pour utiliser les correspondances de polices PANOSE

- 1 Ouvrez ou importez un document.
Si des polices sont manquantes dans ce document, la boîte de dialogue **Police substituée aux polices absentes** s'ouvre. Le nom de la police manquante apparaît dans la liste **Police absente**, et la substitution recommandée dans la liste **Police substituée**.
- 2 Activez l'option **Utiliser la correspondance PANOSE proposée**.
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - **Temporaire** : remplace la police manquante par celle de substitution pour la session en cours du document.
 - **Permanente** : remplace la police manquante par celle de substitution de façon permanente. Lorsque vous enregistrez et que vous rouvrez le fichier, la nouvelle police est utilisée.

Pour remplacer une police manquante

- 1 Ouvrez ou importez un document.
Si des polices sont manquantes dans ce document, la boîte de dialogue **Résultats des correspondances de polices** s'affiche.
- 2 Activez l'option **Substituer la police à**.
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - **Afficher les polices sur la même page de codes que la police absente** : affiche uniquement les polices manquantes prenant en charge la [page de codes](#) du document actif.
 - **Afficher toutes les polices** : affiche toutes les polices manquantes.
- 4 Choisissez une **police manquante** dans la liste du même nom.

- 5 Choisissez une police dans la liste **Substituer la police à**.
- 6 Activez l'une des options suivantes :
 - **Temporaire** : remplace la police manquante par celle de substitution pour la session en cours du document.
 - **Permanente** : rend la substitution de polices permanente dans le document. Lorsque vous enregistrez et que vous rouvrez le fichier, la nouvelle police est utilisée.



Pour conserver les substitutions de polices, cochez la case **Enregistrer cette exception en vue d'une correspondance ultérieure**.

Pour substituer une même police à plusieurs polices manquantes, maintenez la touche **Maj** enfoncée lorsque vous sélectionnez les polices dans la liste **Police manquante** de la boîte de dialogue **Police substituée aux polices absentes**.

Pour établir la liste des exceptions aux substitutions de polices

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez deux fois sur **Texte**, puis cliquez sur **Polices**.
- 3 Cliquez sur **Correspondances de polices PANOSE**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Préférences de correspondances de polices PANOSE**, cliquez sur **Exceptions**.
- 5 Entrez le nom de la **police manquante** dans la zone du même nom de la boîte de dialogue **Exceptions aux correspondances de polices PANOSE**.
- 6 Sélectionnez une police installée sur votre ordinateur dans la zone de liste **Police substituée**.

Incorporation de polices

L'incorporation de polices simplifie le partage de dessins en permettant à d'autres personnes de les afficher, de les imprimer ou encore de les modifier sans qu'ils aient besoin d'installer ou de remplacer des polices. Par défaut, Corel DESIGNER incorpore les polices utilisées dans un dessin lors de l'enregistrement du fichier, mais vous pouvez désactiver l'incorporation des polices pour un dessin donné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour enregistrer un dessin](#) » à la page 90. Il est possible de désactiver l'option par défaut d'incorporation des polices dans les dessins.

Notez que Corel DESIGNER respecte les autorisations d'incorporation de chaque police. Certaines polices autorisent l'incorporation en vue d'une impression ou d'une prévisualisation, mais pas pour la modification du texte. D'autres n'autorisent aucune incorporation. Les autorisations d'incorporation des polices suivantes sont respectées par Corel DESIGNER :

- **Modifiable** : pour intégrer des polices dans des documents électroniques et permettre aux destinataires des documents de les utiliser pour modifier le texte.
- **Installable** : similaire à **Modifiable**. Cette autorisation permet de plus d'installer en permanence les polices sur l'ordinateur du destinataire et de les utiliser pour créer de nouveaux documents.
- **Sans incorporation** : ne permet pas l'incorporation de polices dans les documents électroniques.
- **Aperçu et impression** : permet d'intégrer les polices dans un document électronique pour l'aperçu et l'impression uniquement. Ces polices ne peuvent pas être installées ni utilisées pour éditer le document sur d'autres ordinateurs.

Si un dessin contient des polices ne pouvant pas être intégrées, un avertissement s'affiche. Vous pouvez désactiver cet avertissement.

Vous pouvez importer les fichiers qui contiennent des polices incorporées. Lorsqu'une police incorporée n'autorise pas la modification, un indicateur visuel s'affiche à côté du nom de la police dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si vous tentez de modifier le texte qui utilise la police en question, vous êtes alors invité à choisir une police de substitution. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Substitution de polices](#) » à la page 586.

Pour modifier l'option par défaut d'incorporation de polices

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Enregistrer**.
- 3 Dans la zone **Polices**, activez ou désactivez la case à cocher **Polices incorporées par défaut lors de l'enregistrement des fichiers**.

Pour activer ou désactiver l'avertissement pour les polices ne pouvant pas être intégrées

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Avertissements**.
- 3 Dans la zone **Afficher les avertissements dans les cas suivants**, cochez ou décochez la case **Impossible d'incorporer les polices**.



L'avertissement indique un maximum de 7 polices qui ne peuvent pas être intégrées. Si un document contient plus de 7 polices ne pouvant pas être intégrées, des points de suspension s'affichent en bas de la liste.

Affichage des polices


Vous pouvez personnaliser la liste des polices (depuis la zone **Liste des polices**) de manière à simplifier la recherche de polices. Par exemple, vous pouvez modifier la taille des noms de police affichés dans la zone **Liste des polices**. Vous pouvez regrouper l'affichage des polices par famille ou sous forme de liste non hiérarchique. Si vous avez installé des polices non latines, vous pouvez afficher leur nom en latin ou dans leur langue d'origine. En outre, vous pouvez afficher les dernières polices utilisées en haut de la liste, ou les masquer, et vous pouvez spécifier le nombre de polices récemment utilisées à afficher.

Les noms de police utilisent par défaut la police correspondante, mais vous pouvez choisir d'afficher tous les noms dans la même police.

Corel DESIGNER vous permet de prévisualiser les polices dans la zone **Aperçu** située au bas de la zone **Liste des polices** ou dans la fenêtre de dessin. Vous pouvez par ailleurs prévisualiser une police dans tous ses styles disponibles, notamment le gras et l'italique.

Vous pouvez aussi redimensionner la **Liste des polices** en réglant la hauteur et la largeur, ou encore en masquant la zone d'aperçu.


Pour personnaliser la liste des polices

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils, puis ouvrez la zone **Listes des polices** dans la barre de propriétés.
- 2 Pour modifier la taille des noms de police, déplacez le curseur **Zoom**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Options de police** , puis suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Afficher la liste des polices par famille ou sous forme de liste non hiérarchique	Cliquez sur Associer par famille pour activer ou désactiver cette commande.
Afficher les noms des polices non latines en latin ou dans la langue d'origine	Cliquez sur Afficher les noms latins pour activer ou désactiver cette commande. Cette option se révèle très utile avec les polices cyrilliques, arabes et asiatiques.
Afficher les noms de police dans une même police	Cliquez sur Utiliser les polices pour en afficher le nom pour désactiver cette commande.
Afficher ou masquer les dernières polices utilisées	Cliquez sur Afficher les dernières polices utilisées pour activer ou désactiver cette commande.

Pour	Procédez comme suit
Spécifier le nombre de polices récemment utilisées à afficher	<p>Cliquez sur Options de la liste des polices puis, dans la page Polices de la boîte de dialogue Options, entrez une valeur dans la zone Nombre de polices utilisées et affichées le plus récemment.</p> <p>Il est possible d'afficher un maximum de 20 polices récemment utilisées.</p>

Pour prévisualiser une police

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte**  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur la zone de liste **Police**.


Le nom de la police s'affiche dans la police correspondante.

Pour obtenir un aperçu du texte sélectionné avec une police donnée, pointez le curseur sur le nom de cette police dans la zone **Liste des polices**.




Le nom des polices de symboles s'affiche dans la police par défaut de l'interface utilisateur. Des exemples de la police de symbole s'affichent à droite de son nom et dans la zone **Aperçu**.



Pour prévisualiser les différents styles d'une police, tels que le gras et l'italique, pointez le curseur vers la flèche du menu contextuel , en regard du nom de la police.

Pour redimensionner la zone Liste des polices

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils, puis ouvrez la zone **Liste des polices** dans la barre de propriétés.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour masquer la zone d'aperçu, cliquez sur le bouton **Masquer l'aperçu** .
 - Pour régler la largeur de la zone **Liste des polices**, placez le pointeur sur la zone de saisie verticale (bord droit) et faites-le glisser lorsque la flèche bidirectionnelle apparaît.
 - Pour régler la hauteur, placez le pointeur sur la zone de saisie horizontale (au-dessus du curseur **Zoom**) et faites-le glisser lorsque la flèche bidirectionnelle apparaît.

Filtrage des polices



Le filtrage vous permet de n'afficher que les polices répondant à certains critères. Par exemple, vous pouvez n'afficher que les polices utilisées dans le document ou que les polices de symboles. Vous pouvez filtrer les polices par technologie, poids, largeur, style, langue(s) prise(s) en charge, fonction OpenType, etc. ; et vous pouvez appliquer plusieurs filtres dans la même opération.

Le tableau suivant présente les filtres des polices et les catégories de filtres disponibles.

Catégorie de filtres de polices	Description
Centre de contenu	Vous permet d'afficher uniquement les polices téléchargées depuis le Centre de contenu

Catégorie de filtres de polices	Description
Polices du document	Permet d'afficher uniquement les polices utilisées dans le document
État des polices	Vous permet de filtrer les polices selon leur état, par exemple Installé, Non installé et Polices système protégées.
Droits d'incorporation	Permet de filtrer les polices en fonction des autorisations d'incorporation, selon si elles peuvent être intégrées, installées et prévisualisées. Types de filtres disponibles : Modifiable, Installable, Sans incorporation et Aperçu et impression Pour plus d'informations sur les autorisations d'incorporation, reportez-vous à la section « Incorporation de polices » à la page 587. Si les polices avec une autorisation spécifique ne sont pas disponibles, le filtre correspondant n'est pas affiché. Par exemple, si toutes vos polices peuvent être intégrées dans un document, le filtre Sans incorporation ne s'affiche pas.
Technologies de police	Vous permet de filtrer les polices en fonction de leur technologie, par exemple OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType et Type1 Si une technologie de police n'est pas disponible sur votre ordinateur, elle n'apparaît pas dans la liste des filtres.
Poids	Permet d'afficher les polices en fonction de leur poids, par exemple Maigre, Normal ou Gras
Largeur	Permet d'afficher les polices en fonction de leur largeur, par exemple Condensé, Normal et Développé
Style	Permet d'afficher les polices en fonction de leur style, par exemple Décoratif, Affichage, Non proportionnel, Sans Serif, Script, Serif et Symbole
Plage de caractères	Permet de filtrer les polices en fonction de leur langue ou script. Les filtres de ce groupe comprennent Arabe, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, Cyrillique, Devanagari, Grec, Hébreu, Japonais, Coréen, Latin et Turc.
OpenType	Permet d'afficher les polices dotées de fonctions OpenType spécifiques, telles que Espacement des majuscules, Formes sensibles à la casse, etc.

Pour filtrer les polices

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte**  dans la boîte à outils.
- 2 Ouvrez la zone de liste **Police** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur le bouton **Afficher les filtres** .


3 Cochez les cases des filtres nécessaires.

Vous pouvez également

Effacer tous les filtres

Cliquez sur **Supprimer les filtres**.

Fermer la liste des filtres

Cliquez sur le bouton **Masquer les filtres** .



Vous ne pouvez filtrer que les polices installées sur votre ordinateur.




Vous pouvez également filtrer les polices de la zone **Liste des polices** dans les menus fixes Gestionnaire des propriétés, **Propriétés du texte**, Expérimentation des polices et **Insérer un caractère**.

Recherche de polices

Le nouvel utilitaire Corel Font Service vérifie que les polices sont installées dans votre ordinateur et génère une base de données de polices avec mots-clés. Ces mots-clés, qui comprennent les noms de police, les technologies de police et d'autres métadonnées incluses dans les polices, peuvent servir à rechercher des polices locales dans la zone **Liste des polices**.

Lorsque vous commencez à saisir le début d'un nom de police ou d'un autre mot-clé, la liste des polices correspondantes s'affiche et se met automatiquement à jour à mesure de votre saisie. Pour affiner votre recherche, vous pouvez saisir plusieurs mots-clés. Par exemple, pour rechercher toutes les polices Arial disponibles en gras, vous pouvez saisir **Arial gras** dans la zone **Liste des polices**.

Pour rechercher des polices à l'aide de mots-clés

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte**  dans la boîte à outils.
- 2 Ouvrez la zone **Liste des polices** dans la barre de propriétés.
- 3 Cliquez deux fois sur la zone **Liste des polices**, puis saisissez un mot-clé, par exemple un nom ou une technologie de police.
- 4 Pour affiner votre recherche, appuyez sur la barre d'espace après avoir saisi le premier mot-clé, puis entrez un autre mot-clé.



Le tableau suivant répertorie les mots-clés utilisables par catégorie.

Catégorie	Mots-clés
Polices du document	Polices du document
Technologies de police	OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1
Poids	Fin, Extra maigre, Maigre, Normal, Moyen, Semi-gras, Gras, Extra gras, Noir


Catégorie	Mots-clés
Largeur	Ultra condensé, Extra condensé, Condensé, Semi-condensé, Normal, Semi-développé, Développé, Extra développé, Ultra développé
Style	Décoratif, Affichage, Non proportionnel, Sans Serif, Script, Serif, Symbole
Plage de caractères	Arabe, Arménien, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, Copte, Cyrillique, Devanagari, Dhivehi, Géorgien, Grec, Gujarati, Hébreu, Hiragana, Japonais, Kannada, Katakana, Coréen, Latin, Russe, Syriaque, Tamoul, Telugu, Thaï, Turc, Vietnamien
Fabricant	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW+ +
Droits d'incorporation	Modifiable, Installable, Sans incorporation, Restreint, Aperçu et impression
OpenType	Petites majuscules, Formes d'annotation secondaires, Demi-largeurs secondaires, Demi-mesure verticale secondaire, Mesure verticale secondaire, Autres fractions, Espacement des majuscules, Formes sensibles à la casse, Ponctuation CJC centrée, Variantes de caractères, Variantes contextuelles, Ligatures contextuelles, Dénominateurs, Ligatures discrétionnaires, Formes d'expert, Fractions, Demi-largeurs, Formes historiques, Ligatures historiques, Formes Hojo Kanji, Variantes de kana horizontaux, Formes JIS2004, Formes JIS78, Formes JIS83, Formes JIS90, Crénage, Figures d'alignement, Formes localisées, NLC Kanji, Numérateurs, Ordinaux, Ornaments, Kana proportionnel, Alignement proportionnel, Style ancien proportionnel, Largeurs proportionnelles, Largeurs de quart, Notation scientifique inférieure, Formes simplifiées, Zéro barré, Petites majuscules, Petites majuscules à partir de majuscules, Ligatures standard, Variantes stylistiques, Jeux stylistiques, Indice, Exposant, Variantes de lettres italiques ornées, Tabulaire, Style ancien tabulaire, Largeurs de tiers, Titrage, Formes traditionnels, Formes de nom traditionnels, Alternatives verticales et rotation

Acquisition de polices supplémentaires

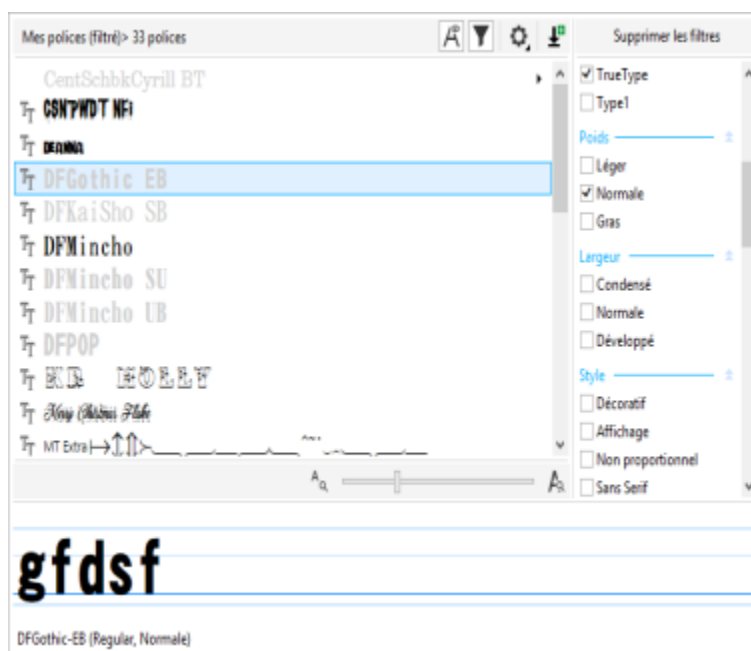
Vous pouvez télécharger des polices supplémentaires dans la zone **Liste des polices** dans Corel DESIGNER et Corel Font Manager. Ces polices sont généralement regroupées dans des packs de polices. Certains packs de polices sont gratuits, alors que d'autres doivent être achetés. Vous pouvez obtenir des informations sur les packs et les polices qu'ils contiennent, et afficher des exemples de police.

Vous pouvez modifier l'emplacement par défaut dans lequel les polices sont enregistrées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification de l'emplacement du contenu](#) » à la page 113.

Pour acquérir un pack de polices

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte A** dans la boîte à outils.
- 2 Ouvrez la zone **Liste des polices** dans la barre de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton **Plus** .
- 4 Dans la boîte de dialogue **Plus**, cliquez sur un pack de polices.
- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Acheter**, puis suivez les instructions qui s'affichent pour acheter le pack de polices.
 - Cliquez sur **Télécharger** si le pack de polices est gratuit.

Le pack de polices téléchargé est disponible dans la zone **Liste des polices**. Il s'affiche également dans la liste **Filtres** sous **Mes collections**.



Vous pouvez facilement accéder aux polices depuis les packs de polices téléchargés en appliquant des filtres.

Identification de polices

Vous pouvez identifier en toute facilité la police d'une partie de texte d'une page Web ou d'une conception graphique. Corel DESIGNER vous permet de capturer une partie du graphique et de la charger automatiquement sur www.whatthefont.com pour l'identifier.

Pour identifier une police

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **WhatTheFont?!**.
- 2 Faites glisser le curseur pour créer une zone de sélection autour de la police à identifier. Cliquez à l'intérieur de la zone de capture ou appuyez sur **Entrée** pour terminer la capture. Pour annuler, appuyez sur la touche **Esc**.
Sur le site Internet WhatTheFont?!, la police que vous venez de capturer s'affiche.
- 3 Suivez les instructions du site WhatTheFont?! pour terminer l'identification de la police.



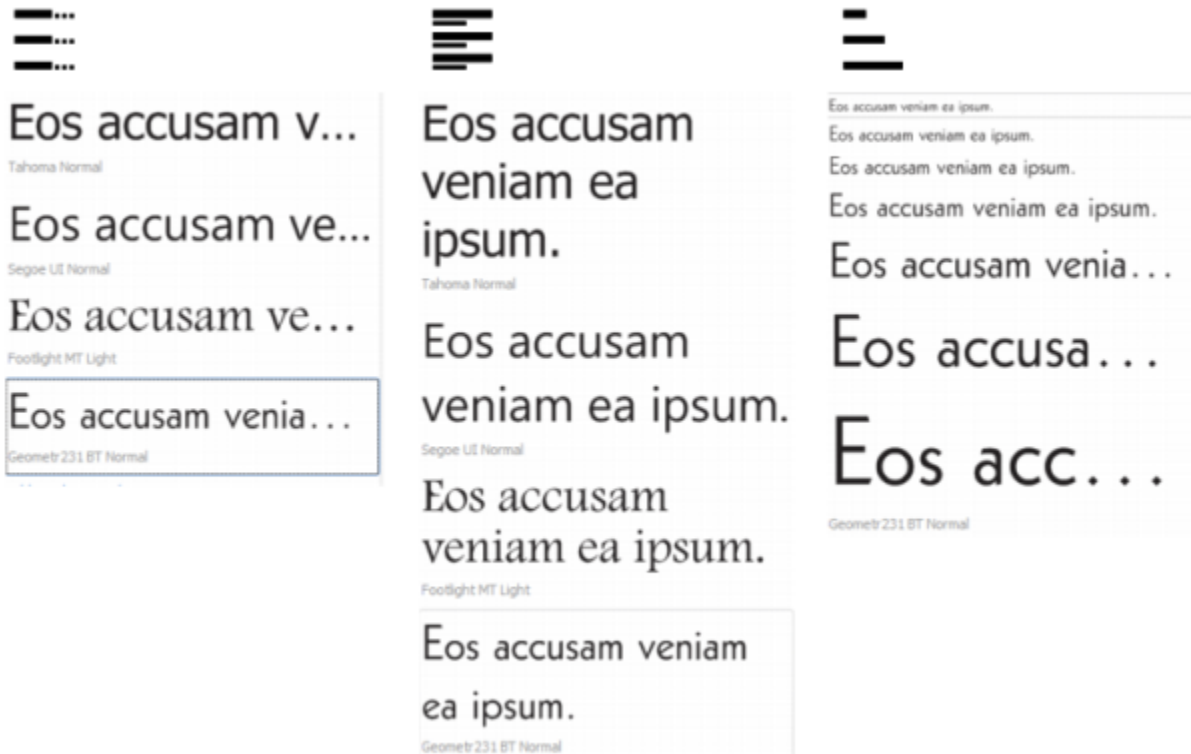
La hauteur de lettre idéale pour obtenir les meilleurs résultats est d'environ 100 pixels. Capturez uniquement des majuscules ou des minuscules, pas de chiffres ou de caractères spéciaux. Assurez-vous que le texte capturé est horizontal et que les lettres ne se touchent pas.

Sélection des polices à l'aide de la zone Expérimentation des polices

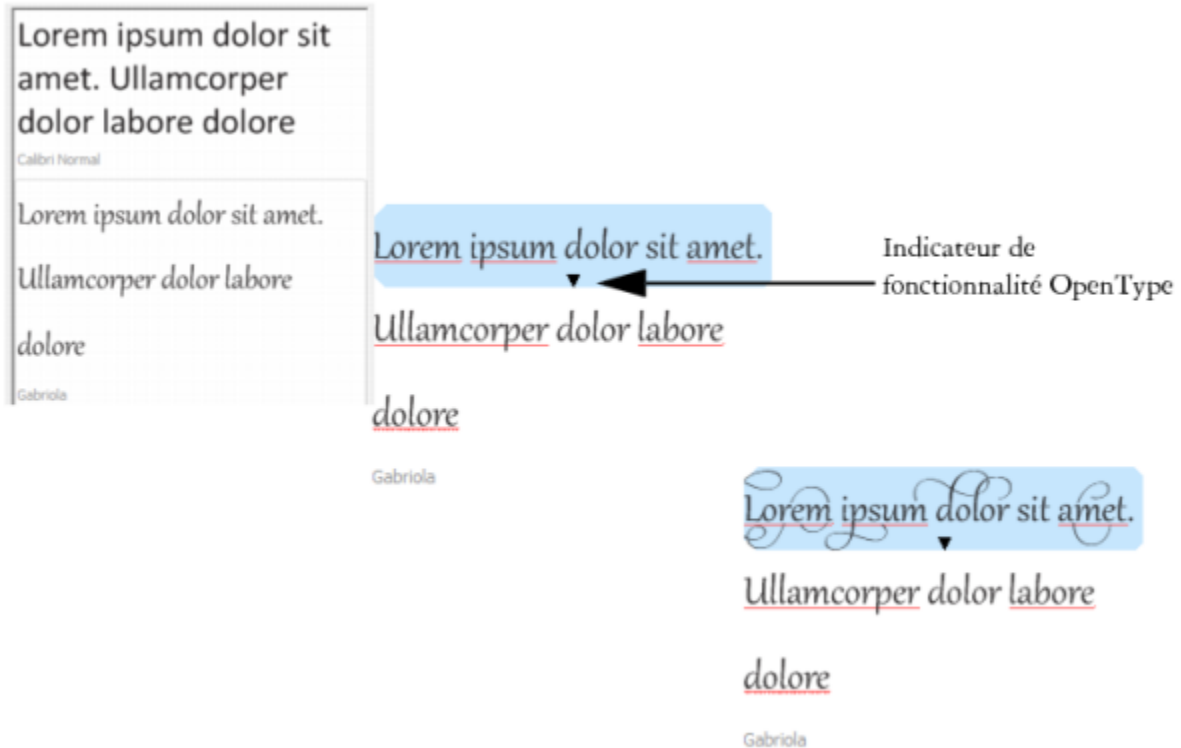
Expérimentation des polices permet d'afficher le même texte d'exemple dans différentes polices et tailles afin de vous aider à choisir les polices pour votre projet.

Vous pouvez prévisualiser les exemples de texte prédéfinis, ou vous pouvez saisir ou coller du texte. En outre, vous pouvez afficher les exemples sous forme d'une ou plusieurs lignes de texte. Vous pouvez également afficher un exemple de texte sous forme d'une seule ligne de texte dans des tailles de polices croissantes.

Lorsqu'un exemple de texte utilise une police OpenType, vous pouvez afficher les fonctionnalités OpenType et les appliquer à l'exemple de texte.






Vues de gauche à droite : Une seule ligne, Plusieurs lignes et Chute d'eau.



Pour les exemples de texte utilisant des polices OpenType, vous pouvez sélectionner du texte pour afficher l'indicateur de fonctionnalité OpenType et appliquer une fonctionnalité OpenType. Dans cet exemple, un jeu stylistique a été appliqué au texte sélectionné.

Pour afficher un exemple de texte en contexte, vous pouvez le coller à l'endroit souhaité dans la fenêtre du dessin.

Pour prévisualiser des polices dans la zone Expérimentation des polices

- 1 Sélectionnez **Texte** ► **Expérimentation des polices**.
- 2 Pour modifier la police d'un exemple, cliquez dessus, puis sélectionnez une police dans la zone **Liste des polices**.
Si vous souhaitez modifier le texte dans tous les exemples, cliquez deux fois sur un exemple, appuyez sur **Ctrl+A** pour sélectionner le texte, puis saisissez le nouveau texte.
- 3 Pour sélectionner une option d'affichage, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Lignes uniques**  : affiche les exemples sous forme de lignes de texte uniques.
 - **Plusieurs lignes**  : affiche les exemples sous forme de texte sur plusieurs lignes.
 - **Chute d'eau**  : affiche l'exemple sélectionné sous forme de lignes de texte uniques de tailles croissantes.
- 4 Pour modifier la taille de l'exemple de texte, déplacez le curseur **Zoom**.
Si vous voulez modifier la taille du texte par incréments prédéfinis, cliquez sur les boutons de **zoom** en regard du curseur **Zoom**.

Utilisation de Corel Font Manager

Corel Font Manager est une application autonome de gestion des polices, livrée avec CorelDRAW Technical Suite. Corel Font Manager vous permet de gérer, d'organiser et d'explorer vos collections de caractères et de polices avec une grande facilité grâce à des outils capables

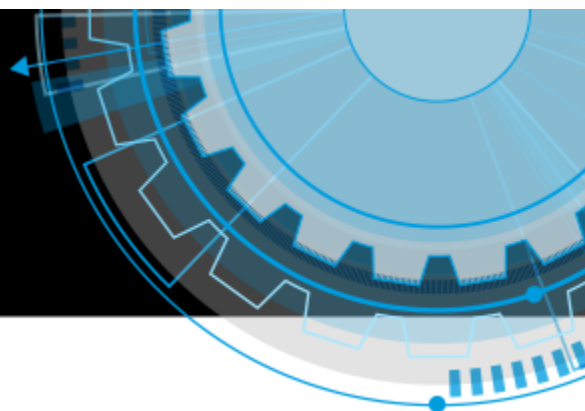
de contrôler chaque aspect de votre flux typographique. Vous pouvez rechercher et prévisualiser des polices locales et en ligne, installer et désinstaller des polices, et supprimer celles dont vous n'avez plus besoin. Pour plus d'informations, consultez l'Aide de Corel Font Manager.

Pour démarrer Corel Font Manager

- Cliquez sur le bouton **Lanceur d'applications** dans la barre d'outils standard, puis cliquez sur Corel Font Manager.

Pour accéder à l'Aide de Corel Font Manager

- Dans Corel Font Manager, cliquez sur le bouton **Aide** dans la barre de titre.



Utilisation des outils d'écriture

Vous pouvez utiliser les outils d'écriture pour corriger les erreurs d'orthographe et de grammaire, corriger les erreurs automatiquement et affiner votre style rédactionnel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation de la fonction Correction rapide » (page 597)
- « Utilisation du correcteur d'orthographe et de Grammatik » (page 599)
- « Utilisation du dictionnaire des synonymes » (page 601)
- « Utilisation des langues » (page 602)
- « Personnalisation des outils d'écriture » (page 603)
- « Utilisation des styles de vérification » (page 604)
- « Utilisation des catégories d'erreurs » (page 606)
- « Analyse d'un dessin » (page 607)
- « Utilisation des listes de mots » (page 608)
- « Consultation des statistiques » (page 611)

Pour plus d'informations sur l'utilisation des outils d'écriture, reportez-vous à la section « [Référence : Utilisation des outils d'écriture](#) » à la page 611.

Utilisation de la fonction Correction rapide

Correction rapide[™] corrige automatiquement les mots mal orthographiés et les erreurs de majuscules. Pour personnaliser Correction rapide, spécifiez les types d'erreurs à corriger automatiquement.

Dans Corel DESIGNER, les guillemets appliqués au texte varient en fonction de la langue que vous avez sélectionnée. Vous pouvez personnaliser les guillemets pour différentes langues en utilisant la fonction Correction rapide. Par exemple, vous pouvez modifier le style des guillemets doubles, simples et droits pour une langue.

L'ajout de mots à Correction rapide permet de remplacer des mots et des abréviations pour lesquels vous faites souvent des fautes de frappe. La prochaine fois que vous ferez l'erreur en question, Correction rapide la corrigera automatiquement. Vous pouvez utiliser cette fonction pour créer des raccourcis vers les mots et expressions que vous utilisez souvent. Par exemple, vous pouvez stocker l'expression « pour information » sous l'abréviation « PI » de manière à ce que chaque fois que vous tapez « PI » suivi d'un espace, cette abréviation soit remplacée par l'expression.

Il est possible d'indiquer à Correction rapide d'ajouter les corrections apportées avec le correcteur d'orthographe à sa liste de mots de façon à ce que la prochaine fois que vous ferez la même faute dans le mot, il soit automatiquement corrigé.

Vous pouvez également annuler une correction apportée à l'aide de Correction rapide.

Pour personnaliser la fonction Correction rapide

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Correction rapide**.
- 2 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Majuscule en début de phrase**
 - **Remplacer la seconde majuscule d'un mot par une minuscule**
 - **Initiales des jours en majuscules**
 - **Hyperlien automatique**
 - **Remplacer le texte pendant la saisie**



L'option **Remplacer la seconde majuscule d'un mot par une minuscule** n'applique aucun changement lorsqu'une majuscule est suivie d'un espace ou d'un point ou si un mot contient d'autres majuscules.

Au lieu de cocher la case **Majuscule en début de phrase**, vous pouvez également modifier la casse du texte pour obtenir une casse normale. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour modifier la casse du texte](#) » à la page 555.

Pour personnaliser les guillemets pour différentes langues

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Correction rapide**.
- 2 Choisissez une langue dans la zone de liste **Langues**.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Remplacer les guillemets droits par des guillemets typographiques (« courbes »)	Cochez la case Remplacer les guillemets droits par des guillemets typographiques .
Insérer des guillemets droits lorsque le guillemet suit un nombre	Cochez la case Utiliser des guillemets droits après les nombres .
Modifier l'apparence des guillemets simples	Choisissez un style de guillemet dans les zones de liste Ouverture et Fermeture , ou entrez un caractère dans chacune des zones.
Modifier l'apparence des guillemets doubles	Choisissez un style de guillemet dans les zones de liste Ouverture et Fermeture , ou entrez un caractère dans chacune des zones.



Les guillemets droits sont parfois utilisés pour représenter les pieds (') et les pouces (").

Pour ajouter des mots à la fonction Correction rapide

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Correction rapide**.
- 2 Cochez la case **Remplacer le texte pendant la saisie**.
- 3 Dans la zone **Remplacer**, saisissez le texte à remplacer.
- 4 Entrez le texte de remplacement dans la case **Par**.
- 5 Cliquez sur **Ajouter**.



Vous pouvez utiliser cette fonction pour créer des raccourcis vers les mots et expressions que vous utilisez souvent. Entrez une abréviation dans la zone **Remplacer**, puis entrez le mot ou l'expression dans la zone **Par**.

Pour ajouter des corrections orthographiques à Correction rapide

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez deux fois sur **Texte**, puis cliquez sur **Orthographe**.
- 3 Cochez la case **Ajouter les corrections à Correction rapide**.

Pour annuler une correction apportée à l'aide de Correction rapide

- Cliquez sur **Édition** ► **Annuler Correction rapide**.

Utilisation du correcteur d'orthographe et de Grammatik

Les outils d'écriture permettent de vérifier votre texte de nombreuses manières. Le correcteur d'orthographe et Grammatik permettent de vérifier l'orthographe et la grammaire d'un dessin entier, d'une partie d'un dessin ou du texte sélectionné uniquement.

Vous pouvez modifier du texte manuellement, puis reprendre la vérification du dessin.

Le correcteur d'orthographe et Grammatik proposent deux moyens de remplacer les mots ou expressions : soit vous sélectionnez un mot, soit vous définissez un remplacement automatique. La définition de mots de remplacement automatique est utile pour les mots souvent mal orthographiés. Les mots de remplacement automatique sont enregistrés dans un fichier de liste de mots utilisateur. Pour plus d'informations sur les fichiers de listes de mots utilisateur, reportez-vous à la section « [Utilisation des listes de mots](#) » à la page 608.

Vous pouvez ignorer une faute une fois, mais signaler les occurrences suivantes ou ignorer la faute pour le restant de la session de relecture.

Pour vérifier l'orthographe ou la grammaire dans un dessin tout entier

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Sélectionnez l'option **Document** dans la zone de liste **Vérifier**.
- 3 Cliquez sur **Démarrer**.

Pour vérifier l'orthographe ou la grammaire dans une partie d'un dessin

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Dans la zone de liste **Vérifier**, choisissez l'une des options suivantes :
 - **Paragraphe**
 - **Texte sélectionné**
 - **Phrase**
 - **Mot**
- 3 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Début** : commence une nouvelle vérification.
 - **Reprendre** : poursuit une vérification interrompue.



Les options disponibles dans le menu contextuel **Vérifier** varient selon le type du dessin vérifié.

Pour vérifier l'orthographe ou la grammaire du texte sélectionné

- 1 Sélectionnez le texte que vous souhaitez vérifier.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**

La commande **Lancement automatique** est activée par défaut pour le correcteur d'orthographe et pour Grammatik. Pour désactiver la commande **Lancement automatique**, cliquez sur **Options** ► **Lancement automatique**. Pour vérifier un dessin, cliquez sur le bouton **Début** dans la boîte de dialogue **Outils d'écriture**.

Pour modifier du texte manuellement

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Lorsque le correcteur d'orthographe ou de grammaire s'arrête sur un mot ou sur une expression, cliquez à l'endroit où vous souhaitez apporter des changements.
- 3 Modifiez le texte.

Pour remplacer un mot ou une expression

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Lorsque le correcteur d'orthographe ou de grammaire s'arrête, choisissez un mot ou une expression dans la liste **Remplacements**.
- 3 Cliquez sur **Remplacer**.



Si le correcteur d'orthographe ne propose aucun mot de remplacement, vous pouvez modifier le texte manuellement dans la zone **Remplacer par**.

Pour définir des textes de remplacement automatiques

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Lorsque le correcteur orthographique ou grammatical s'arrête sur un mot, cliquez sur **Remplacement auto**.

Pour ignorer une erreur d'orthographe ou de grammaire une fois

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Lorsque le correcteur orthographique ou grammatical s'arrête, cliquez sur **Ignorer une fois**.

Pour ignorer toutes les occurrences d'une erreur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Lorsque le correcteur orthographique ou grammatical s'arrête, cliquez sur **Ignorer tout**.



Pour ignorer toutes les occurrences d'un mot lors de chaque relecture, ajoutez-le dans une liste de mots utilisateur. Pour plus d'informations sur les fichiers de listes de mots utilisateur, reportez-vous à la section « [Utilisation des listes de mots](#) » à la page 608.

Utilisation du dictionnaire des synonymes

Vous pouvez utiliser le dictionnaire des synonymes pour définir votre style d'écriture. Le dictionnaire des synonymes propose des options de recherche, telles que les synonymes, les antonymes et les mots proches.

Vous pouvez remplacer un mot à l'aide du dictionnaire des synonymes. Lorsque vous recherchez un mot, le dictionnaire des synonymes fournit une courte définition, ainsi que la liste des mots correspondant à l'option de recherche sélectionnée. Le dictionnaire des synonymes établit également un historique des mots que vous avez recherchés. Chaque fois que vous démarrez le dictionnaire des synonymes, une nouvelle liste d'historique démarre.

Le dictionnaire des synonymes remplace automatiquement un mot par un mot suggéré, mais vous pouvez également l'employer pour insérer des mots.

Pour remplacer un mot

- 1 Sélectionnez un mot.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Thésaurus**.
- 3 Cliquez sur **Rechercher**.
- 4 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur une définition, puis une fois sur un mot.
- 5 Cliquez sur **Remplacer**.

Vous pouvez également

Rechercher des mots suggérés par le dictionnaire des synonymes

Consultez les définitions dans le panneau situé à droite des mots suggérés.

Rechercher un mot quelconque

Entrez un mot dans la zone de liste située en haut de la page **Dictionnaire des synonymes**. Cliquez sur **Rechercher**.

Rechercher les mots vérifiés récemment

Choisissez un mot dans la zone de liste située en haut de la page **Dictionnaire des synonymes**.



Dans certains cas, vous êtes invité à sélectionner la forme correcte du mot que vous souhaitez insérer. Cette invite s'affiche lorsque le mot que vous souhaitez remplacer s'écrit de la même façon au présent et au passé (par exemple, « finit »), ou lorsqu'il peut être utilisé dans diverses parties du discours (par exemple, « livre », qui peut être soit un nom soit un verbe).



Utilisez les flèches vers la droite et vers la gauche pour faire défiler les listes de mots.

Pour insérer un mot

- 1 Dans le dessin, cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer le mot.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Thésaurus**.
- 3 Entrez un mot dans la zone du haut de la page **Dictionnaire des synonymes**.
- 4 Cliquez sur **Rechercher**.
- 5 Choisissez un mot dans la zone de liste.
- 6 Cliquez sur **Insérer**.



Dans certains cas, vous êtes invité à sélectionner la forme correcte du mot que vous souhaitez insérer. Cette invite s'affiche lorsque le mot que vous souhaitez remplacer s'écrit de la même façon au présent et au passé (par exemple, « finit »), ou lorsqu'il peut être utilisé dans diverses parties du discours (par exemple, « livre », qui peut être soit un nom soit un verbe).

Utilisation des langues

Un dessin peut contenir du texte en plusieurs langues. Par exemple, si l'anglais est la langue par défaut de votre ordinateur et que vous avez aussi installé un module de langue française, vous pouvez utiliser les outils d'écriture pour effectuer une vérification orthographique ou grammaticale de vos textes anglais et français. Lorsque vous exécutez le correcteur d'orthographe ou Grammatik, Corel DESIGNER vérifie les mots, les expressions et les phrases en fonction de la langue qui leur a été attribuée. Cela permet d'éviter que les mots d'origine étrangère ne soient traités comme étant mal orthographiés. Vous pouvez utiliser les outils d'écriture de la même manière que lorsque le texte est rédigé dans une seule langue.

Lors de l'installation de l'application, vous pouvez choisir une ou plusieurs langues pour les outils d'écriture. Si vous n'avez pas procédé à l'installation personnalisée pour inclure des langues supplémentaires, seule la langue par défaut des outils d'écriture est installée.

Pour plus d'informations sur l'installation d'un module de langue d'outils d'écriture, reportez-vous à la section « [Modification de la langue](#) » à la page 73.

Il est également possible de vérifier les conventions de présentation d'une autre langue. Par exemple, le correcteur d'orthographe peut faire en sorte de formater toutes les dates d'un dessin selon les conventions utilisées en anglais (p. ex., « April 12, 2005 »).

De nombreuses langues prennent en charge la césure. Cette dernière permet de réduire l'effet de vide le long de la marge droite en coupant un mot situé en fin de ligne au lieu de le renvoyer à la ligne suivante.

Vous pouvez également spécifier les guillemets à utiliser pour différentes langues. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour personnaliser les guillemets pour différentes langues](#) » à la page 598.

Pour attribuer une langue à du texte

- 1 Sélectionnez le texte.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Langue**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Choix de langues**, choisissez une langue dans la liste.



Vous pouvez attribuer une langue à des mots, des phrases ou des paragraphes sélectionnés.

Pour utiliser les outils d'écriture pour la langue sélectionnée dans la boîte de dialogue **Choix de langues**, le module de cette langue doit être installé.



Pour savoir quelle langue est attribuée à un texte, sélectionnez ce texte et examinez le code de langue à trois lettres qui s'affiche dans la barre d'état.

Personnalisation des outils d'écriture

Vous pouvez personnaliser le mode de vérification orthographique dans un dessin. Par exemple, vous pouvez définir comment le correcteur d'orthographe démarre, recherche les mots mal orthographiés, les fautes de casse, les doublons ou les mots contenant des nombres.

Vous pouvez personnaliser le mode de vérification de la grammaire par l'outil Grammatik dans un dessin. Par exemple, vous pouvez personnaliser Grammatik de manière à ce qu'il démarre automatiquement, qu'il affiche un message avant de remplacer automatiquement des mots et qu'il affiche des suggestions orthographiques pour les mots mal écrits.

Vous pouvez personnaliser le dictionnaire des synonymes de manière à ce qu'il recherche des mots ou se ferme automatiquement. Le dictionnaire des synonymes peut également être personnalisé afin qu'il émette des suggestions d'orthographe pour des mots mal orthographiés et affiche plusieurs listes de propositions de mots.

Pour définir les options de la vérification orthographique

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Vérification orthographique**.
- 2 Cliquez sur **Options**, puis sur l'une des options suivantes :
 - Démarrage automatique
 - Signal sonore pour les fautes d'orthographe
 - Revérifier tout le texte
 - Rechercher les mots contenant des nombres
 - Rechercher les doublons
 - Rechercher les erreurs de casse
 - Avertir avant le remplacement automatique
 - Afficher les suggestions phonétiques



Les options choisies seront appliquées la prochaine fois que vous ouvrirez le correcteur d'orthographe.

Pour définir les options de l'outil Grammatik

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options**, puis sur l'une des options suivantes :
 - Démarrage automatique
 - Avertir avant le remplacement automatique
 - Suggérer des termes de remplacement



Les options choisies seront appliquées la prochaine fois que vous ouvrirez Grammatik.

Pour définir les options du dictionnaire des synonymes

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Thésaurus**.
- 2 Cliquez sur **Options**, puis sur l'une des options suivantes :
 - Recherche automatique

- Fermeture automatique
- Assistant de correction



Les options choisies seront appliquées la prochaine fois que vous ouvrirez le dictionnaire des synonymes.

Utilisation des styles de vérification

Un style de vérification est une règle de style d'écriture prédéfini appliquée à un dessin. L'utilisation d'un style de vérification permet de vérifier un dessin présentant un type d'écriture spécifique. Par exemple, vous pouvez choisir le style de vérification publicitaire pour vérifier un document publicitaire ou tout autre document marketing.

Il est possible de créer, supprimer, modifier et rétablir un style de vérification.

Vous pouvez spécifier un nombre maximum d'éléments lorsque Grammatik vérifie la grammaire d'un dessin. Par exemple, vous pouvez spécifier le nombre maximum de groupes prépositionnels acceptés par Grammatik.

Le fait de choisir un niveau de langue permet à Grammatik de vérifier un dessin selon un usage strict ou simple de la langue et de la syntaxe. Chaque style de vérification s'accompagne d'un niveau de langue par défaut. Chaque niveau de langue se concentre sur un style d'écriture différent. Vous avez le choix entre trois niveaux de langue : familier, standard ou surveillé.

Pour sélectionner un style de vérification

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Styles de vérification**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez l'une des options suivantes :
 - Orthographe plus
 - Vérification rapide
 - Vérification stricte
 - Courrier officiel
 - Courrier informel
 - Document scientifique
 - Présentation
 - Travail universitaire
 - Publicité
 - Littérature
 - Grammar As-You-Go™
- 4 Cliquez sur **Sélectionner**.



Un style de vérification reste effectif jusqu'à ce que vous le désactiviez ou que vous en choisissiez un autre.

Pour créer un style de vérification

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Styles de vérification**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez l'option **Très stricte**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Modifier les styles de vérification**, décochez les cases dans la liste **Catégories d'erreurs** correspondant aux catégories que vous ne souhaitez pas inclure.

- 6 Modifiez les paramètres souhaités.
- 7 Cliquez sur **Enregistrer sous**.
- 8 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer comme style de vérification**, saisissez un nom dans la zone **Nom du style personnalisé**.

Pour supprimer un style de vérification

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Styles de vérification**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez un style dans la liste.
- 4 Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer**.



Il est possible de supprimer des styles de vérification personnalisés, mais pas ceux prédéfinis.

Pour modifier un style de vérification

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Styles de vérification**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez un style de vérification.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 5 Modifiez les paramètres souhaités.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**.



Lorsque vous enregistrez un style de vérification modifié, un astérisque (*) apparaît à côté du nom du style.

Pour rétablir un style de vérification modifié

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Styles de vérification**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez un style de vérification modifié dans la liste.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 5 Cliquez sur **Rétablir**.

Pour enregistrer un style de vérification modifié ou rétabli sous un nouveau nom, cliquez sur **Enregistrer sous**, puis saisissez le nouveau nom dans la boîte de dialogue **Enregistrer comme style de vérification**.



Il est impossible de rétablir les paramètres par défaut des styles de vérification personnalisés enregistrés sous un nouveau nom.

Pour spécifier le nombre maximum d'éléments spécifiques

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Styles de vérification**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez un style dans la liste.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 5 Dans la zone **Maximum admis**, saisissez une valeur dans une ou plusieurs des zones suivantes :
 - **Groupes prépositionnels**

- Mots vagues
- Phrase longue
- Spell numbers below or equal to (Vérifier les chiffres inférieurs ou égaux à)
- Non utilisé



Définissez la valeur **Spell numbers below or equal to (Vérifier les chiffres inférieurs ou égaux à)** sur zéro si vous ne voulez pas que les chiffres soient assimilés à des erreurs.

Pour modifier le niveau de langue

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Styles de vérification**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez un style dans la liste.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 5 Dans la zone **Niveau de style**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Familier
 - Standard
 - Surveillé

Utilisation des catégories d'erreurs

Les catégories d'erreurs contiennent des groupes de règles de grammaire et de style. Grammatik utilise les catégories d'erreurs pour détecter les erreurs d'écriture courantes.

Vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver les catégories d'erreurs à tout moment au cours d'une session Grammatik. Pendant la session de relecture courante, Grammatik ignore toutes les erreurs associées à une catégorie désactivée. Vous pouvez également choisir les catégories d'erreurs à appliquer pendant une session Grammatik ou enregistrer un nouvel ensemble de règles comme style de vérification.

Pour activer une catégorie

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Activer les catégories**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Activer les catégories**, choisissez les catégories d'erreurs à activer dans la liste **Règles**.



La commande **Activer les catégories** est disponible uniquement si vous avez désactivé une catégorie d'erreurs pendant la vérification. Sinon, elle est grisée.

Pour désactiver une catégorie

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Lancez une nouvelle session de vérification grammaticale.
- 3 Lorsque Grammatik signale une erreur que vous ne souhaitez pas relever, cliquez sur **Désactiver**.

Pour ajouter des catégories d'erreurs

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Styles de vérification**.

- 3 Dans la boîte de dialogue **Styles de vérification**, choisissez un style dans la liste.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Modifier les styles de vérification**, dans la liste **Catégories d'erreurs**, cochez les cases en regard des catégories que vous souhaitez ajouter.

Pour enregistrer un ensemble de catégories d'erreurs en tant que nouveau style de vérification

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Enregistrer les catégories**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer les catégories**, cliquez sur **Enregistrer sous**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer comme style de vérification**, entrez un nom dans la zone **Nom du style personnalisé**.



L'option **Enregistrer les catégories** est disponible uniquement lorsqu'une catégorie a été désactivée.

Analyse d'un dessin

Grammatik permet d'analyser la structure grammaticale du texte dans un dessin. Vous pouvez analyser des parties d'une phrase ou des parties d'un discours. Lorsque Grammatik analyse une phrase, il attribue une partie de la phrase à chaque mot ou groupe de mots. Grammatik utilise l'analyse syntaxique qui permet de visualiser les parties d'une phrase. Lorsque Grammatik analyse un texte, il attribue une partie du discours à chaque mot d'une phrase. Vous pouvez afficher les catégories syntaxiques que Grammatik attribue à une phrase.

Vous pouvez afficher un rapport de dénombrement pour analyser un style d'écriture. Ce rapport indique le nombre de mots trop longs ainsi que les paragraphes longs et compliqués qui risquent de rendre la compréhension du lecteur difficile.

Vous pouvez également afficher un rapport des erreurs détectées pour analyser un style d'écriture. Ce rapport répertorie les types d'erreurs détectées dans un dessin et indique le nombre d'occurrences de chaque erreur. Il peut également servir à identifier les types de problèmes grammaticaux fréquents dans un dessin.

Le rapport de lisibilité permet d'analyser le niveau d'aptitude requis pour que le lecteur comprenne le texte dans un dessin. Pour analyser la lisibilité d'un dessin, Grammatik compare le texte à un document de comparaison. Vous pouvez choisir parmi les trois documents de comparaison Grammatik proposés ou ajouter un document de comparaison personnalisé.

Pour afficher l'analyse syntaxique

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Analyse** ▶ **Analyse syntaxique**.



L'emplacement du curseur détermine la phrase qui s'affiche dans l'analyse syntaxique.

Pour afficher les catégories syntaxiques

- 1 Cliquez sur **Texte** ▶ **Outils d'écriture** ▶ **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ▶ **Analyse** ▶ **Catégories syntaxiques**.



L'emplacement du curseur détermine la phrase qui s'affiche dans la boîte de dialogue **Catégories syntaxiques**.

Pour afficher un rapport de dénombrement

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Analyse** ► **Dénombrements**.

Pour afficher un rapport des erreurs détectées

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Analyse** ► **Erreurs détectées**.

Pour afficher la lisibilité d'un dessin

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Grammatik**.
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Analyse** ► **Lisibilité**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Lisibilité**, choisissez un document de comparaison dans la zone de liste **Document de comparaison**.

Pour ajouter un document de comparaison

- 1 Ouvrez le dessin à utiliser comme document de comparaison.
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Grammatik**.
- 3 Cliquez sur **Options** ► **Analyse** ► **Lisibilité**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Lisibilité**, cliquez sur **Ajouter un document**.



Grammatik permet d'ajouter un seul document de comparaison personnalisé. Si vous ajoutez un deuxième document, le premier document de comparaison personnalisé est écrasé.

Utilisation des listes de mots

Une liste de mots est une liste comprenant des mots et des expressions. Elle est utilisée lorsque vous vérifiez un texte à l'aide des outils d'écriture. Les outils d'écriture consultent deux types de listes de mots : les listes de mots utilisateur et les listes de mots principales. À chaque langue correspond une liste de mots utilisateur par défaut. Vous pouvez personnaliser les listes de mots utilisateur en ajoutant, supprimant ou remplaçant des mots. Les listes de mots principales sont des listes de mots spécialisés utilisées par le correcteur d'orthographe pour une langue, un domaine ou une entreprise spécifique.

Les listes de mots utilisateur peuvent vous aider à réviser un texte. Vous pouvez utiliser jusqu'à 10 listes de mots utilisateur simultanément. Par exemple, si vous souhaitez que le correcteur d'orthographe consulte à la fois les listes de mots principales pour le français standard et le français canadien, choisissez les deux listes. Si vous pratiquez une profession médicale, vous pouvez sélectionner une liste de mots médicaux provenant d'une autre source que Corel et prise en charge par les outils d'écriture. À chaque langue prise en charge par le correcteur d'orthographe correspond une liste de mots principale par défaut. Les listes de mots utilisateur actives sont consultées en premier lieu. Si le mot ou l'expression est introuvable, les listes de mots principales actives sont consultées. Vous pouvez ajouter, désactiver ou supprimer des listes de mots.

Vous pouvez ajouter un mot à une liste de mots utilisateur de manière à ce que le mot ne soit pas détecté comme une erreur. Vous pouvez également ajouter des mots de remplacement à une liste de mots utilisateur, laquelle vous permet de choisir un terme de remplacement lorsque le correcteur d'orthographe ou Grammatik s'arrête sur un mot.

Vous pouvez modifier ou supprimer des mots d'une liste de mots utilisateur à tout moment.

Pour choisir une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Cochez la case **Listes de mots utilisateur**.

S'il existe une seule liste de mots utilisateur, aucune case à cocher ne s'affiche.



La liste de mots utilisateur par défaut pour la langue est toujours activée.

Pour ajouter une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Cliquez dans les **listes de mots utilisateur** à l'endroit où vous souhaitez placer la nouvelle liste de mots.
- 4 Cliquez sur **Ajouter une liste**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Ajouter une liste de mots utilisateur**, choisissez la nouvelle liste.
- 6 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.



L'extension du nom de fichier d'une liste de mots utilisateur est **.uwl**.

Lorsque vous vérifiez un dessin, les listes de mots utilisateur sont analysées dans l'ordre où elles s'affichent dans la boîte de dialogue **Listes de mots utilisateur**.

Pour désactiver une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Désélectionnez la case correspondant à une liste de mots utilisateur.



La liste de mots utilisateur par défaut pour la langue est toujours activée.

Pour supprimer une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture** ► **Vérification orthographique**.
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Choisissez une liste de mots utilisateur.
- 4 Cliquez sur **Supprimer la liste**.



Il est impossible de supprimer la liste de mots de la langue par défaut.

Pour ajouter un mot à une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Listes de mots utilisateur**, choisissez une liste.
- 4 Entrez un mot dans la zone **Mot/expression**.
- 5 Pour ajouter un mot de remplacement, saisissez-le dans la zone **Remplacer par**.
- 6 Cliquez sur **Ajouter une entrée**.
- 7 Cliquez sur **Fermer**.



Dans le correcteur d'orthographe, les mots de remplacement s'affichent dans la zone **Remplacements**.



Cliquez sur **Ajouter** dans la page **Vérification orthographique** ou **Grammatik** pour ajouter le mot à la liste de mots utilisateur courante.

Vous pouvez également ajouter de courtes expressions à une liste de mots utilisateur.

Pour ajouter des propositions de mots à une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Listes de mots utilisateur**, choisissez une liste.
- 4 Entrez un mot dans la zone **Mot/expression**.
- 5 Entrez un mot de remplacement dans la zone **Remplacer par**.
- 6 Cliquez sur **Ajouter une entrée**.
- 7 Cliquez sur **Fermer**.



Vous pouvez également ajouter de courtes expressions à une liste de mots utilisateur.

Pour modifier un mot ou une expression dans une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Choisissez la liste de mots utilisateur qui contient le mot ou l'expression à modifier.
- 4 Choisissez le mot ou l'expression à modifier.

- 5 Modifiez le mot ou l'expression dans la zone **Remplacer par**.
- 6 Cliquez sur **Remplacer l'entrée**.



Si la liste de mots à modifier n'apparaît pas dans la boîte de dialogue **Listes de mots utilisateur**, cliquez sur **Ajouter une liste** pour ouvrir la liste.

Pour supprimer un mot ou une expression d'une liste de mots utilisateur

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Outils d'écriture**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Vérification orthographique**
 - **Grammatik**
- 2 Cliquez sur **Options** ► **Listes de mots utilisateur**.
- 3 Choisissez la liste de mots à modifier.
- 4 Choisissez le mot ou l'expression à supprimer.
- 5 Cliquez sur **Supprimer une entrée**.

Consultation des statistiques

Vous pouvez consulter les statistiques d'un texte afin de compter certains éléments, tels que les lignes, les mots, les caractères, ainsi que le nom des polices et styles utilisés. Vous pouvez afficher les statistiques soit pour des objets de texte sélectionnés, soit pour le dessin entier. Si vous n'avez pas sélectionné de texte, tous les éléments de texte du dessin, y compris les espaces et les tabulations, sont comptabilisés.

Pour compter les éléments de texte d'un dessin entier

- 1 Cliquez sur un espace vide de la [fenêtre de dessin](#).
- 2 Cliquez sur **Texte** ► **Statistiques de texte**.

Vous pouvez également

Compter les éléments de texte de la partie sélectionnée

Sélectionnez un bloc de texte. Cliquez sur **Texte** ► **Statistiques de texte**.



Pour afficher des informations relatives aux styles utilisés, cochez la case **Afficher les statistiques de style**.

Référence : Utilisation des outils d'écriture

Grammatik utilise les notations suivantes pour identifier les catégories syntaxiques ou les parties d'une phrase :

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
3v	verbe au présent à la troisième personne	Les phrases suivantes utilisent la forme verbale au présent à la troisième personne : « Il attend. » « Elle se brosse les cheveux. »

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
		« Chante-t-il ? »
<>	punctuation	La ponctuation clarifie le sens d'une phrase ou d'un énoncé. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • point (.) • virgule (,) • point d'interrogation (?)
abrv	abréviation	Une abréviation correspond à la version courte d'un mot. Par exemple, « etc. » est l'abréviation de « et cetera ».
adj	adjectif	Un adjectif qualifie un nom. Exemple : un « bon » livre.
adv	adverbe	Un adverbe qualifie un verbe ou un adjectif. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • aller « vite » • un « très » bon livre
aux	auxiliaire	Un auxiliaire correspond à une forme du verbe « être » ou du verbe « avoir ». Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • « a » fait • « est » venu • « était » arrivé
bv	base verbale	Une base verbale correspond à une forme verbale non conjuguée (infinitif) ou suivant un auxiliaire modal (« peut »).
c/s	comparatif/superlatif	Les comparatifs et les superlatifs sont des formes d'adjectifs ou d'adverbes qui indiquent un degré de comparaison. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • plus heureux • le plus lent
cj	conjonction	Une conjonction permet de regrouper des mots, des expressions ou des propositions. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • le livre « et » le stylo • Je veux partir « parce que » c'est tard.
dét	déterminant	Un déterminant est un type d'adjectif. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • un • une • le

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
		<ul style="list-style-type: none"> • certains • ces • des
complément d'objet direct	complément d'objet direct	Un complément d'objet direct reçoit l'action. Exemple : Bob a ouvert « la boîte ».
ij	interjection	<p>Une interjection est une exclamation.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salut ! • Oh ! • Hé !
complément d'objet indirect	complément d'objet indirect	<p>Un objet indirect indique « à qui » ou « pour qui » l'action de la phrase survient.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Robert « lui » a donné une pomme. • Je « lui » ai envoyé une carte postale.
inf	infinitif coupé	Un infinitif coupé est un verbe à la forme infinitive qui est coupé par des modificateurs. Par exemple, dans l'infinitif coupé « se la donner », le complément « la » coupe l'infinitif « se donner ».
proposition principale	proposition principale	<p>Une proposition principale se suffit à elle-même et est porteuse de sens sans avoir recours à d'autres composants de phrase.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partons en pique-nique aujourd'hui à moins qu'il ne pleuve. (proposition principale : « Partons en pique-nique aujourd'hui ») • Quand ils n'ont pas école, les enfants jouent. (proposition principale : « les enfants jouent »)
mod	modal	<p>Un modal est un type d'auxiliaire.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • devra • doit • peut • devrait • pourrait
num	nombre	<p>Un nombre exprime une quantité.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « trois » garçons • « 497 » jours • « 62 » pour cent

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
phrasal	phrasal preposition	A phrasal preposition is a preposition that belongs to, but is separated from, a verb phrase. Example: put the book "down."
np	nom pluriel	Un nom pluriel correspond à la forme plurielle d'un nom. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • livres • enfants
poss	possessive noun	A possessive noun shows ownership. It is used as an adjective to modify another noun. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • "dog's" leg • "students'" cars • "Joe's" son
ppt	participe passé	Un participe passé correspond à la forme passée d'un verbe. Exemple : Il a « écrit » une note.
grp prép	groupe prépositionnel	Un groupe prépositionnel correspond à une préposition et à son objet, auxquels s'ajoutent des modificatifs. Les groupes prépositionnels fonctionnent comme des adjectifs, des adverbes ou des noms. Exemple : Nous sommes revenus « pour le deuxième spectacle ».
p-prés	participe présent	Un participe présent est une forme verbale qui peut fonctionner comme partie de groupe verbal ou comme adjectif. Il suffit généralement d'ajouter « ant » à la base verbale. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • en « écrivant » un livre. • en « allant » se coucher. • Les avocats ont présenté des arguments « convaincants ».
prn	pronom	Un pronom remplace un nom. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • je • moi • toi • le mien • toi-même • ces • qui • que
vp	passé	Le passé exprime des actions qui se sont déjà produites. Exemples :

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
		<ul style="list-style-type: none"> • Il « écrit » un livre. • Nous « allâmes » au magasin.
proposition relative	proposition relative	Une proposition relative est un type de proposition subordonnée qui se comporte comme un adjectif, étant donné qu'elle décrit le nom ou le pronom qui la précède. Une proposition relative débute généralement par un pronom relatif, tel que « qui », « que » ou « dont ». Exemple : Les employés « qui ont bien travaillé » ont été récompensés.
prn rel	pronom relatif	Un pronom relatif introduit une proposition subordonnée et la relie à une proposition indépendante. Exemples : Le bruit « que » vous avez entendu a été provoqué par le garçon « qui » habite à côté.
ns	nom singulier	Un nom singulier correspond au nom d'une personne, d'un lieu, d'une chose ou d'un concept. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • Tom • Canada • stylo • santé
sujet	sujet	Le sujet d'une proposition effectue l'action. Un sujet peut être constitué d'un ou de plusieurs mots. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • « Jean » a couru. • « Les chats » ont miaulé. • « Tous les enfants et leurs mères » ont fait la sieste.
proposition subordonnée	proposition subordonnée	Une proposition subordonnée dépend d'une autre proposition. Elle complète la signification d'une autre proposition. Exemple : Nous tiendrons la réunion aujourd'hui, « puisque tout le monde est présent ».
proposition complétive	proposition complétive	Une proposition complétive est une proposition subordonnée spéciale commençant par « que ». Exemple : Nous étions certains « que tu nous paierais ».
verbe ou groupe verbal	verbe ou groupe verbal	Un verbe ou un groupe verbal indique une action. Les verbes peuvent contenir un ou plusieurs mots, mais Grammatik utilise

Notation dans Grammatik

Terme grammatical

Commentaire

« groupe verbal » lorsque le verbe comporte plusieurs mots. Exemples :

- Jean « a couru ».
- Il « est parti ».

proposition interrogative

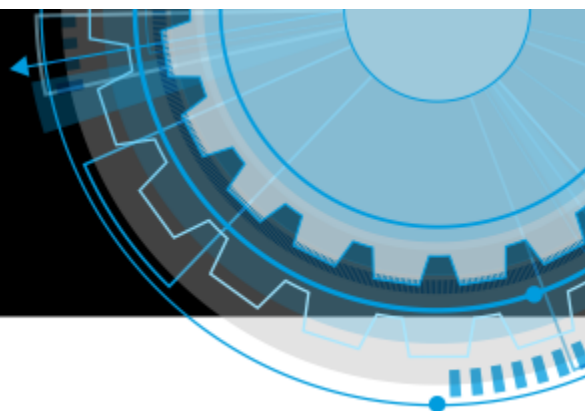
proposition interrogative

Une proposition interrogative est une proposition subordonnée qui commence par un adverbe interrogatif tel que « quand », « où », « pourquoi » ou « comment ». Une proposition interrogative peut se comporter comme un nom, un adverbe ou un adjectif. Exemples :

- Saviez-vous « où elle irait » ?
- Peux-tu me dire « quand tu viendras » ?

Gabarits et styles

- Utilisation de gabarits.....619
- Utilisation des styles et des jeux de styles..... 625
- Utilisation des styles de couleurs..... 635



Utilisation de gabarits

Un gabarit correspond à un ensemble de styles et de paramètres de mise en page qui déterminent la mise en page et l'apparence d'un dessin. Les gabarits sont parfois appelés « modèles ».

Vous pouvez utiliser les gabarits prédéfinis fournis avec Corel DESIGNER. Vous pouvez également créer et utiliser des gabarits personnalisés.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Recherche de gabarits » (page 619)
- « Utilisation de gabarits » (page 621)
- « Création de gabarits » (page 621)
- « Modification des gabarits » (page 622)

Recherche de gabarits

Corel DESIGNER simplifie la recherche de gabarits.

Recherche

Vous pouvez effectuer une recherche par nom, catégorie ou informations de référence associés à un gabarit. Par exemple, si vous saisissez « contemporain » dans le champ de texte, l'application exclut automatiquement tous les fichiers non pertinents et n'affiche que ceux contenant « contemporain » dans le nom du gabarit, la catégorie ou les notes du créateur associées au fichier.

Vous pouvez annuler une recherche à tout moment.

Filtrage des résultats de la recherche

Vous pouvez limiter les résultats de la recherche en utilisant différents critères, tels que le type de document (brochure, prospectus, bulletin d'information ou carte postale p. ex.) et le secteur (hôtellerie ou commerce au détail p. ex.) Vous pouvez choisir de n'afficher que les gabarits que vous avez créés ou tous les gabarits (les gabarits inclus dans Corel DESIGNER et fournis par des créateurs tiers, ainsi que ceux que vous avez créés).

Affichage des gabarits et des informations sur les gabarits

Vous pouvez agrandir la taille des miniatures afin de reconnaître plus facilement et plus rapidement un gabarit spécifique. Vous pouvez également la réduire pour afficher instantanément davantage de résultats. Lorsque vous sélectionnez un gabarit dans la zone d'affichage, des informations supplémentaires s'affichent sur la catégorie, le style, la pagination et les options de plis du gabarit, ainsi que les notes du créateur relatives à l'usage prévu.

Pour rechercher des gabarits

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Nouveau à partir de gabarit**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Nouveau à partir du gabarit**, saisissez un mot dans la zone de **recherche**, puis appuyez sur **Entrée**.
Les miniatures correspondant au terme recherché apparaissent dans le volet **Gabarits**.
- 3 Dans la zone de liste **Vue par** du volet **Filtre**, choisissez l'une des catégories suivantes :
 - **Type** : trie les gabarits par type de document (brochure, prospectus ou bulletin d'information).
 - **Secteur** : trie les gabarits en fonction du secteur auquel ils sont destinés (tourisme, vente au détail ou services)
- 4 Dans la liste des catégories, cliquez sur une catégorie.
Pour afficher l'ensemble des gabarits (ceux inclus dans Corel DESIGNER, ceux créés par des créateurs tiers et ceux créés par vous-même ou par d'autres personnes), cliquez sur **Tout**. Pour n'afficher que les gabarits que vous avez créés, cliquez sur **Mes gabarits**.



Les gabarits personnalisés, qui ne contiennent aucune information relative aux catégories, s'affichent dans **Mes gabarits**.

Si les composants d'intégration Corel DESIGNER shell ne sont pas installés (en d'autres termes, si vous avez désactivé l'option **Windows Shell Extension** dans **Utilitaires** de l'assistant de configuration pendant une installation personnalisée), vous ne pouvez rechercher des gabarits que par nom de fichier (et pas par nom, mot-clé ou autres informations de référence).





Pour lancer une recherche, vous pouvez également saisir le terme recherché dans la zone **Recherche**, puis cliquer sur le bouton

Lancer la recherche .

Pour afficher des gabarits et des informations sur les gabarits

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Nouveau à partir de gabarit**.
- 2 Recherchez les gabarits dans la boîte de dialogue **Nouveau à partir du gabarit**.
- 3 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Augmenter ou réduire la taille des miniatures	Faites glisser le curseur Zoom vers la droite ou vers la gauche.
Afficher des détails sur un gabarit	Cliquez sur une miniature dans le volet Gabarits . Les détails du gabarit s'affichent dans le volet Détails du gabarit . Si le volet Détails du gabarit est masqué, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les détails du gabarit  pour l'afficher.
Afficher les notes du créateur	Cliquez sur une miniature dans le volet Gabarits . Les notes du créateur s'affichent dans le volet Notes du créateur .
Imprimer les notes du créateur	Cliquez sur le bouton Imprimer les notes du créateur  situé dans l'angle inférieur gauche du volet Notes du créateur . S'il n'y a pas de notes associées au gabarit, le bouton Imprimer les notes du créateur est désactivé.

Utilisation de gabarits

Lorsque vous créez un document à partir d'un gabarit à l'aide de la commande **Fichier ► Nouveau à partir de gabarit**, Corel DESIGNER formate la page en fonction des paramètres de mise en page de ce gabarit, puis charge l'ensemble de ses objets et styles dans le nouveau document. Vous pouvez ainsi rechercher et parcourir les gabarits.

Si vous ne souhaitez utiliser que les styles figurant dans un gabarit, vous pouvez créer un document vierge à l'aide de la commande **Fichier ► Ouvrir**.

Par ailleurs, vous pouvez à tout moment importer les styles figurant dans un gabarit vers un document.

Pour commencer un document à partir d'un gabarit


- 1 Cliquez sur **Fichier ► Nouveau à partir de gabarit**.
- 2 Recherchez ou parcourez les gabarits.
- 3 Sélectionnez un gabarit dans la liste **Gabarits**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.



Pour plus d'informations sur la recherche de gabarits, reportez-vous à la section « [Pour rechercher des gabarits](#) » à la page 620.

Pour créer un document à partir d'un gabarit, vous pouvez également cliquer sur **Fichier ► Ouvrir**, rechercher le gabarit, cliquer deux fois dessus, puis cocher la case **Nouveau à partir de gabarit** de la boîte de dialogue **Ouvrir**. Si vous ne souhaitez utiliser que les styles figurant dans le gabarit, décochez la case **Avec le contenu**.

Pour importer les styles figurant dans un gabarit vers un document

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ► Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, ouvrez le menu contextuel **Importer, exporter ou enregistrer les valeurs par défaut**, puis cliquez sur le bouton **Importer feuille de style** .
- 3 Localisez le dossier dans lequel se trouve le gabarit.
- 4 Cliquez sur le gabarit qui contient les styles que vous souhaitez charger.
- 5 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.



Seuls les styles figurant dans le gabarit sont importés. Les paramètres de mise en page et les objets enregistrés avec le gabarit sont ignorés. Les attributs des objets existants sont conservés.

Création de gabarits

Si les gabarits prédéfinis ne répondent pas à vos besoins, vous pouvez créer vos propres gabarits, en fonction des documents que vous utilisez souvent. Supposons, par exemple, que vous rédigez régulièrement un bulletin. Vous pouvez alors enregistrer les paramètres de mise en page et les styles sous la forme d'un gabarit.

Lorsque vous enregistrez un gabarit, Corel DESIGNER vous permet d'ajouter des informations de référence, comme la pagination, les plis, la catégorie, le secteur et autres notes importantes. Bien que l'ajout d'informations soit facultatif, cela vous permet d'organiser et de localiser les gabarits plus facilement par la suite. Par exemple, ajouter des notes descriptives à un gabarit vous permet ensuite de le rechercher en entrant une partie du texte des notes.

Vous pouvez modifier l'emplacement par défaut dans lequel les gabarits sont enregistrés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification de l'emplacement du contenu](#) » à la page 113.

Pour créer un gabarit

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer comme gabarit**.
- 2 Entrez un nom dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 3 Localisez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le gabarit.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Propriétés du gabarit**, spécifiez les options souhaitées :
 - **Nom** : attribuez un nom à votre gabarit. Ce nom apparaîtra avec la miniature dans le volet **Gabarits**.
 - **Asymétrique** : choisissez une option de pagination.
 - **Plis** : choisissez un pli dans la liste ou choisissez **Autre** et entrez le type de pli dans la zone de texte à côté de la zone de liste **Plis**.
 - **Type** : choisissez une option dans la liste ou cliquez sur **Autre**, puis entrez le type de gabarit dans la zone de texte à côté de la zone de liste **Type**.
 - **Secteur** : choisissez une option dans la liste ou choisissez **Autre** et entrez le secteur auquel est destiné le gabarit.
 - **Notes du créateur** : saisissez des informations importantes sur l'usage prévu du gabarit.



Si vous cliquez sur **Annuler**, vous fermez la boîte de dialogue **Propriétés du gabarit** sans enregistrer le gabarit.

Si vous enregistrez un gabarit dans une version antérieure de Corel DESIGNER (12.5 ou antérieure), vous ne pouvez pas ajouter d'informations de référence.

La zone de texte **Notes du créateur** prend en charge le langage HTML, vous pouvez donc y coller du contenu tel que des images et des hyperliens. Les graphiques collés depuis un fichier HTML sont référencés à partir de leur emplacement d'origine et ne sont pas incorporés dans le document Corel DESIGNER. Par conséquent, si vous envisagez de partager un gabarit avec d'autres personnes, veillez à ce qu'elles aient accès à l'emplacement des images. Si vous collez du texte formaté (également appelé « **texte mis en forme** ») à partir d'un fichier Rich Text Format (RTF) ou HTML, les propriétés de mise en forme du texte sont préservées.



Si vous ne voulez pas ajouter d'informations de référence, cliquez sur **OK** sans spécifier d'options.

Vous pouvez également saisir des notes du créateur en copiant du contenu d'un autre document et en le collant dans la zone de texte **Notes du créateur**.

Pour mettre en forme du texte dans la zone de texte **Notes du créateur**, utilisez les touches de raccourcis suivantes :

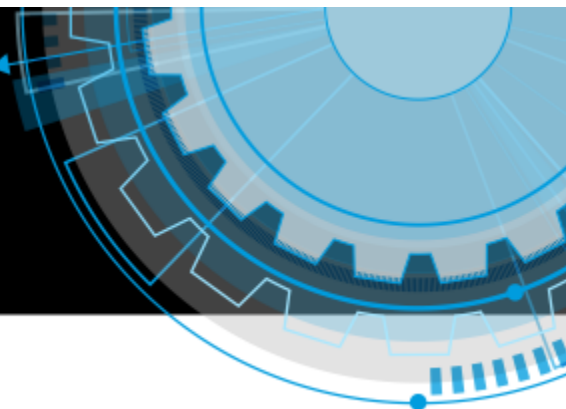
- **Ctrl + B** : met le texte sélectionné en gras
- **Ctrl + I** : met le texte sélectionné en italique
- **Ctrl + U** : souligne le texte sélectionné
- **Ctrl + K** : permet d'attribuer un hyperlien au texte sélectionné

Modification des gabarits

Vous pouvez modifier un gabarit en apportant des changements aux styles, aux paramètres de mise en page ou aux objets. Par exemple, si vous appréciez un gabarit et souhaitez le rendre plus polyvalent, vous pouvez lui ajouter des styles que vous avez créés ou extraits d'un autre gabarit. Pour plus d'informations sur la modification de styles, reportez-vous à la section « [Modification de styles et de jeux de styles](#) » à la page 629. Pour plus d'informations sur la configuration des options de mise en page, reportez-vous à la section « [Définition de la mise en page](#) » à la page 649.

Pour modifier un gabarit

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Ouvrir**.
- 2 Localisez le dossier dans lequel se trouve le gabarit.
- 3 Cliquez deux fois sur le nom du gabarit.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, cochez la case **Ouvrir pour l'édition**.

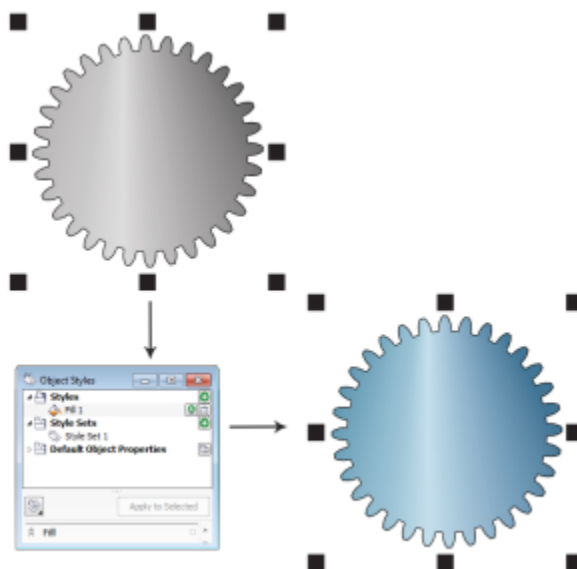


Utilisation des styles et des jeux de styles

Corel DESIGNER propose des fonctionnalités de style avancées qui vous permettent de mettre en forme vos documents avec rapidité, facilité et cohérence. Vous pouvez créer et appliquer des styles et des jeux de styles à divers types d'objet, notamment aux objets graphiques, à du texte artistique et du texte courant, aux légendes et aux objets de cote, et à des objets créés à l'aide des outils Support artistique.

Les styles et les jeux de styles sont des groupes d'attributs qui définissent l'apparence des objets. Lorsque vous appliquez un style ou un jeu de styles à un objet, tous les attributs définis dans ce style sont aussitôt appliqués à l'objet. Cela vous permet de mettre en forme plusieurs objets différents simultanément et de réduire ainsi sensiblement vos délais de configuration et de production. De plus, lorsque vous modifiez un style ou un jeu de styles, tous les objets définis par ce style sont automatiquement mis à jour.

Vous pouvez aussi exporter des styles et des jeux de styles sous forme de feuilles de style pour les utiliser dans d'autres documents, ou importer des styles et des jeux de styles depuis des feuilles de style précédemment enregistrées.



Vous pouvez rapidement modifier l'apparence d'un objet en appliquant un jeu de styles.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création de styles et de jeux de styles » (page 626)

- « Application de styles et de jeux de styles » (page 628)
- « Modification de styles et de jeux de styles » (page 629)
- « Gestion des propriétés d'objet par défaut » (page 630)
- « Exportation et importation de feuilles de style » (page 632)
- « Attribution de raccourcis clavier à des styles ou à des jeux de styles » (page 632)
- « Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique » (page 633)
- « Rupture du lien entre des objets et des styles ou des jeux de styles » (page 633)

Création de styles et de jeux de styles

Un style est un groupe d'attributs de mise en forme qui définit une propriété de l'objet telle que la surface ou le contour. Par exemple, pour définir un style de contour, vous pouvez indiquer des attributs tels que l'épaisseur, la couleur et le type de ligne du contour. Pour définir un style de caractère, vous pouvez définir entre autres un type, un style et une taille de police, une couleur de texte et un fond, une position de caractère, une lettrine. Corel DESIGNER permet de créer des styles de contour, de surface, de paragraphe, de caractère et d'encadré de texte et de les appliquer.


Corel DESIGNER permet de regrouper des styles en jeux de styles. Un jeu de styles est une collection de styles qui permet de définir l'apparence d'un objet. Par exemple, vous pouvez créer un jeu de styles contenant un style de surface et un style de contour, que vous pouvez ensuite appliquer à des objets graphiques tels que des rectangles, des ellipses ou des courbes.

Vous pouvez créer les styles selon deux méthodes. Vous pouvez soit créer un style ou un jeu de styles à partir de la mise en forme d'un objet de votre choix, soit créer un style ou un jeu de styles de toutes pièces en définissant des attributs d'objet dans le menu fixe **Styles d'objet**.

Dans Corel DESIGNER, les styles peuvent contenir d'autres styles. Un style qui en contient un autre est appelé un style parent. Un style contenu dans un autre est appelé un style enfant. Bien que les propriétés soient automatiquement héritées du style parent, il est possible de remplacer les propriétés héritées par un style enfant et de définir des propriétés propres à ce dernier. Lorsque vous modifiez le style parent, le style enfant est automatiquement mis à jour. Si vous définissez des attributs propres aux styles enfants, ces attributs ne sont plus liés au style parent et ne sont donc pas modifiés lorsque vous modifiez le style parent. La relation parent-enfant s'applique également aux jeux de styles.

Les styles enfants et les styles parents peuvent être utilisés dans les documents auxquels vous devez appliquer régulièrement des modifications globales et dont les objets doivent partager certains attributs. Par exemple, si vous travaillez sur un long document et que vous souhaitez que les titres et les sous-titres possèdent une mise en forme similaire, vous pouvez créer un style de caractère parent pour les titres et un style de caractère enfant pour les sous-titres. Les styles parents et enfants peuvent partager la même couleur et le même type de police mais posséder des tailles différentes. Si vous choisissez une couleur différente ou un type de police différent pour le style parent, les titres aussi bien que les sous-titres seront automatiquement mis à jour. Les sous-titres apparaîtront cependant toujours plus petits que les titres.

Pour créer un style à partir d'un objet

- 1 Sélectionnez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur un objet avec le bouton droit de la souris.
- 2 Cliquez sur **Styles d'objet**, **Nouveau style à partir de**, puis sélectionnez un type de style.
Un aperçu affiche les attributs d'objet qui seront affectés au nouveau style.
- 3 Cliquez sur un type de style.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Nouveau style à partir de**, saisissez un nom dans la zone **Nom du nouveau style**.




Si le menu fixe **Styles d'objet** n'est pas ouvert, cochez la case **Ouvrir le menu fixe Styles d'objet** dans la boîte de dialogue **Nouveau style à partir de**.



Pour créer également un style à partir d'un objet, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le dossier **Styles** du menu fixe **Styles d'objet**, sélectionnez **Nouveau à partir de l'objet sélectionné**, puis sélectionnez un type de style.

Pour créer un jeu de styles à partir d'un objet

- 1 Sélectionnez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez sur un objet avec le bouton droit de la souris.
- 2 Sélectionnez **Styles d'objet** et pointez sur **Nouveau jeu de styles à partir de**.
Un aperçu affiche les attributs d'objet qui seront affectés au nouveau jeu de styles.
- 3 Cliquez sur **Nouveau jeu de styles à partir de**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Nouveau jeu de styles à partir de**, saisissez un nom dans la zone **Nom du nouveau jeu de styles**.




Si le menu fixe **Styles d'objet** n'est pas ouvert, cochez la case **Ouvrir le menu fixe Styles d'objet** dans la boîte de dialogue **Nouveau jeu de styles à partir de**.



Vous pouvez aussi créer un jeu de styles à partir d'un objet en faisant glisser ce dernier vers le dossier **Jeux de styles** du menu fixe **Styles d'objet**. Si vous faites glisser l'objet vers un jeu de styles existant dans le dossier **Jeux de styles**, les attributs de l'objet remplacent ceux du jeu de styles et tous les objets auxquels le jeu de styles a été appliqué sont automatiquement mis à jour.

Pour définir un style

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur le bouton **Nouveau style** , puis sélectionnez un type de style.
Le style s'affiche dans le dossier **Styles** sous un nom attribué par l'application, par exemple « Surface 1 ».
- 3 Indiquez les attributs de style souhaités.


Vous pouvez également

Renommer un style

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un style, puis cliquez sur **Renommer**, entrez un nouveau nom et appuyez sur la touche **Entrée**.

Supprimer un style

Effectuez l'une des opérations suivantes :


- Sélectionnez un style dans le dossier **Styles**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer le style** .
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un style, puis cliquez sur **Supprimer**.

Dupliquer un style



Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un style, puis cliquez sur **Dupliquer**.

Créer un style enfant

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un style dans le dossier **Styles**, puis cliquez sur le bouton **Nouveau style enfant** .
- Cliquez sur un style avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur **Nouveau style enfant**.

Pour définir un jeu de styles

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur le bouton **Nouveau jeu de styles**  pour créer un jeu de styles vide auquel vous pouvez ensuite ajouter des styles.
Le jeu de styles apparaît dans le dossier **Jeux de styles** sous un nom attribué par l'application, par exemple « Jeu de styles 1 ».
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le bouton **Ajouter ou supprimer un style**  en regard du jeu de styles, puis sélectionnez les types de styles que vous souhaitez ajouter au jeu de styles. Définissez ensuite les propriétés de chaque style.
 - Faites glisser des styles existants depuis le dossier **Styles** vers le nouveau jeu de styles.


Vous pouvez également

Renommer un jeu de styles

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un jeu de styles du dossier **Jeux de styles**, puis cliquez sur **Renommer**, saisissez un nouveau nom et appuyez sur la touche **Entrée**.

Supprimer un jeu de styles

Effectuez l'une des opérations suivantes :


- Sélectionnez un jeu de styles dans le dossier **Jeux de styles**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer le jeu de styles** .
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un jeu de styles, puis cliquez sur **Supprimer**.

Dupliquer un jeu de styles

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un jeu de styles, puis cliquez sur **Dupliquer**.

Créer un jeu de styles enfant




Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un jeu de styles dans le dossier **Jeux de styles**, puis cliquez sur le bouton **Nouveau jeu de styles enfant** .
- Cliquez sur un style avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur **Nouveau jeu de styles enfant**.

Application de styles et de jeux de styles

Lorsque vous appliquez un style ou un jeu de styles à un objet, celui-ci hérite uniquement des attributs définis par le style ou par le jeu de styles. Par exemple, si vous appliquez un style de contour, le contour de l'objet sera modifié mais les autres attributs garderont leurs valeurs respectives.

Vous pouvez appliquer des styles et des jeux de styles à l'aide des menus fixes **Styles d'objet** et **Gestionnaire de propriétés**.

Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, les attributs définis par un style apparaissent avec un indicateur de source vert comportant une ligne verticale en son milieu . (L'indicateur de source est le petit carré situé en regard du nom d'attribut.) Si aucun style n'est appliqué, l'indicateur de source est vide . Si un attribut du style appliqué a été remplacé, l'indicateur de source est orange et comporte une ligne horizontale en son milieu .

Pour appliquer un style ou un jeu de styles à un objet

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez un objet.

- 2 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Styles d'objet**.
- 3 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, sélectionnez un style ou un jeu de styles, puis cliquez sur **Appliquer à la sélection**.



Pour afficher un aperçu du style ou du jeu de styles avant de l'appliquer, pointez dessus dans le menu fixe **Styles d'objet**.

Vous pouvez aussi appliquer un style en cliquant sur un indicateur de source en regard d'une propriété de l'objet (contour, surface, paragraphe ou encadré) dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, puis en sélectionnant un style dans la liste.

Pour appliquer un style ou un jeu de styles à un objet sélectionné, vous pouvez aussi utiliser l'une des méthodes suivantes :

- Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez deux fois sur un style ou un jeu de styles.
- Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Styles d'objet**, **Appliquer le style**, puis sélectionnez un style ou un jeu de styles dans la liste.
- Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur un style ou un jeu de styles avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Appliquer le style** ou **Appliquer le jeu de styles**.
- Dans le menu fixe **Styles d'objet**, sélectionnez un style ou un jeu de styles, puis faites-le glisser vers l'objet.

Modification de styles et de jeux de styles

Vous pouvez modifier un style ou un jeu de styles soit en modifiant ses attributs dans le menu fixe **Styles d'objet**, soit en modifiant les attributs d'un objet lié au style ou au jeu de styles avant d'appliquer ces modifications au style ou au jeu de styles.


Vous pouvez aussi modifier un style ou un jeu de styles en copiant les attributs d'un objet vers le style ou le jeu de styles.

Vous pouvez remplacer les attributs d'un style. Lorsque vous remplacez un attribut, celui-ci n'est plus lié à la définition du style : les modifications du style n'affectent plus l'objet jusqu'à ce que vous supprimiez le remplacement.

Pour modifier un style

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, ouvrez le dossier **Styles**, puis sélectionnez un style.
- 3 Modifiez les attributs souhaités dans la zone Propriétés des styles du menu fixe **Styles d'objet**.


Pour modifier un jeu de styles

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, ouvrez le dossier **Jeux de styles**, puis sélectionnez un jeu de styles.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter ou supprimer un style**  en regard du jeu de styles, puis cliquez sur le type de style que vous souhaitez ajouter ou supprimer du jeu de styles.

Des coches s'affichent en regard des types de styles inclus dans le jeu de styles.

Vous pouvez modifier les styles inclus dans le jeu de styles dans la zone Propriétés des styles du menu fixe **Styles d'objet**.

Pour modifier un style ou un jeu de styles en modifiant un objet

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez un objet auquel est appliqué un style ou un jeu de styles.
- 2 Cliquez sur **Modifier ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Modifiez les propriétés de l'objet dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.

- 4 Dans la fenêtre du document, cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Styles d'objet** dans le menu contextuel, puis sélectionnez **Appliquer au style**.

Les nouveaux attributs de l'objet remplacent ceux des styles ou des jeux de styles associés à l'objet.


Pour modifier un style ou un jeu de styles en copiant les propriétés d'un objet



- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.
- 2 Faites glisser un objet depuis la fenêtre du document vers le nom du style ou du jeu de styles dans le menu fixe **Styles d'objet**.



Vous pouvez aussi copier les propriétés d'un objet vers un style ou vers un jeu de styles en cliquant sur le style ou le jeu de styles avec le bouton droit de la souris dans le menu fixe **Styles d'objet**, en sélectionnant **Copier les propriétés à partir de**, puis en cliquant sur un objet de la fenêtre du document.



Pour remplacer un attribut du style

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez un objet auquel est appliqué un style.
- 2 Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, modifiez un attribut d'objet défini par un style.

L'indicateur de source en regard de l'attribut passe de vert avec une ligne verticale  à orange avec une ligne horizontale , ce qui indique que cet attribut n'est plus défini par le style.



Pour supprimer un remplacement de style, effectuez l'une des actions suivantes :

- Cliquez sur l'indicateur de source orange , puis sélectionnez **Revenir**.
- Dans la fenêtre du document, cliquez sur l'objet avec le bouton droit à l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez **Styles d'objet** dans le menu contextuel, puis choisissez **Réinitialiser le style**.

Gestion des propriétés d'objet par défaut

Les propriétés d'objet par défaut de Corel DESIGNER contrôlent l'apparence du texte et des objets graphiques dans le document actif. Par exemple, lorsque vous installez Corel DESIGNER pour la première fois, les propriétés par défaut des objets graphiques indiquent que chaque nouvel objet graphique comporte un contour noir et aucune surface.

Vous pouvez modifier les propriétés par défaut des types d'objets suivants : support artistique, texte artistique, légende, cote, objet graphique et texte courant. Lorsque vous modifiez les valeurs par défaut, Corel DESIGNER enregistre automatiquement ces modifications dans le document courant. Si vous souhaitez utiliser les paramètres personnalisés dans les documents que vous créez ultérieurement, vous pouvez définir ces paramètres comme paramètres par défaut.

Vous pouvez définir les styles d'objet, les jeux de styles, les styles de couleurs ou les propriétés d'objet par défaut du dessin actif en tant que nouveaux paramètres de document par défaut.

Pour modifier les propriétés d'objet par défaut

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, ouvrez le dossier **Propriétés d'objet par défaut**, puis sélectionnez l'un des types d'objet suivants :
 - Support artistique
 - Texte artistique

- Légende
- Cote
- Graphique
- Texte courant


3 Modifiez les attributs souhaités.

Toutes les modifications que vous effectuez sont appliquées aux nouveaux objets du document actif et sont automatiquement enregistrées avec le document.

Vous pouvez également


Annuler les modifications en remplaçant les propriétés par défaut sélectionnées par les valeurs par défaut des nouveaux documents

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut des nouveaux documents**  en regard du type d'objet.
- Cliquez sur le type d'objet avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Rétablir les valeurs par défaut des nouveaux documents**.


Annuler les modifications des propriétés d'objet par défaut sur tous les types d'objet en rétablissant les valeurs par défaut des nouveaux documents

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Tout réinitialiser sur les valeurs par défaut d'un nouveau document**  en regard du dossier **Propriétés d'objet par défaut**.
- Cliquez sur le dossier **Propriétés d'objet par défaut** avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur **Tout réinitialiser sur les valeurs par défaut d'un nouveau document**.

Définir les propriétés d'objet sélectionnées comme paramètres par défaut des nouveaux documents


Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Définir en tant que valeur par défaut pour les nouveaux documents**  en regard du type d'objet.
- Cliquez sur le type d'objet avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur **Définir en tant que valeur par défaut pour les nouveaux documents**.



Vous pouvez également modifier les propriétés d'objet par défaut en modifiant n'importe quel objet de la fenêtre du document. Cliquez sur le dossier **Propriétés d'objet par défaut** avec le bouton droit de la souris dans le menu fixe **Styles d'objet**, puis sélectionnez **Mettre à jour les propriétés par défaut lors de la modification des objets**. Toute modification appliquée à un objet devient le paramètre par défaut pour les nouveaux objets.

Pour définir les paramètres du style courant comme valeurs par défaut des nouveaux documents

- 1 Cliquez sur Fenêtre ► **Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur le bouton **Importer, exporter ou enregistrer les valeurs par défaut** , puis sur **Définir comme paramètres par défaut du nouveau document**.
- 3 Cochez les cases en regard des paramètres que vous souhaitez enregistrer en tant que valeurs par défaut pour les nouveaux documents.




Vous pouvez aussi enregistrer des paramètres en tant que paramètres par défaut pour les nouveaux documents grâce à la boîte de dialogue **Options**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Enregistrement et restauration des paramètres par défaut](#) » à la page 899.


Exportation et importation de feuilles de style

Vous pouvez utiliser les styles et jeux de styles dans d'autres documents en les exportant vers un fichier de feuille de style (.cdss) de Corel DESIGNER. La feuille de style contient tous les styles d'objet, jeux de styles, styles de couleurs et propriétés d'objet par défaut du document actif. Vous pouvez aussi utiliser les styles et les jeux de styles d'autres documents en important la feuille de style dans laquelle ils ont été enregistrés.

Pour exporter une feuille de style

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur le bouton **Importer, exporter ou enregistrer les valeurs par défaut** , puis sur **Exporter feuille de style**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Exporter feuille de style**, sélectionnez le dossier vers lequel vous souhaitez enregistrer la feuille de style.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Cochez les cases correspondant aux paramètres que vous souhaitez exporter à partir du document.

Pour importer une feuille de style

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur le bouton **Importer, exporter ou enregistrer les valeurs par défaut** , puis sur **Importer feuille de style**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Importer feuille de style**, sélectionnez le dossier dans lequel est stockée la feuille de style.
- 4 Sélectionnez le nom du fichier, puis cliquez sur **Importer**.
- 5 Cochez les cases correspondant aux paramètres que vous souhaitez importer dans le document.



Vous pouvez aussi importer des styles et des jeux de styles à partir d'un fichier Corel DESIGNER existant en sélectionnant le fichier dans la boîte de dialogue **Importer feuille de style**, puis en cliquant sur **Importer**.

Attribution de raccourcis clavier à des styles ou à des jeux de styles

Vous pouvez attribuer un raccourci clavier à un style ou à un jeu de styles. Lorsque vous activez le raccourci clavier, Corel DESIGNER applique le style ou le jeu de styles à l'objet sélectionné. Un raccourci clavier peut inclure jusqu'à quatre touches différentes.

Si un raccourci clavier est déjà attribué à une autre commande, vous pouvez remplacer le paramètre existant.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des raccourcis clavier, reportez-vous à la section « [Personnalisation des raccourcis clavier](#) » à la page 904.

Pour attribuer un raccourci clavier à un style ou à un jeu de styles

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.

- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur un style ou un jeu de styles avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur **Attribuer un raccourci clavier**.
La boîte de dialogue **Options** s'ouvre sur l'onglet **Touches de raccourcis** de la page **Commandes** et l'option **Application de styles** de la zone de liste supérieure est sélectionnée.
- 3 Sélectionnez le style ou le jeu de styles auquel vous souhaitez attribuer un raccourci.
Si vous avez déjà attribué un raccourci clavier au style sélectionné, le raccourci est affiché dans la zone **Touches de raccourcis courantes**.
- 4 Cliquez dans la zone **Nouvelle touche de raccourci**, puis appuyez sur une combinaison de touches.
Si cette combinaison de touches est déjà affectée à une autre commande, cette dernière est indiquée dans la zone **Affectation courante**.
- 5 Cliquez sur **Assigner**.



Si le même raccourci clavier est déjà affecté à une autre commande, la seconde affectation écrase la première. Si vous cochez la case **Naviguer vers conflit d'affectation**, vous pouvez accéder automatiquement à la commande dont vous avez réaffecté le raccourci, et attribuer un nouveau raccourci.

Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique

Corel DESIGNER permet de trouver un objet comportant un style ou un jeu de styles spécifique dans le dessin actif. Par exemple, vous pouvez rechercher tous les objets texte utilisant un style de titre spécifique.


Pour rechercher des objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles d'objet**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, ouvrez le dossier de styles ou de jeux de styles contenant un style ou un jeu de styles spécifique.
- 3 Cliquez sur le style ou sur le jeu de styles avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Sélectionner des objets utilisant un style**.

Rupture du lien entre des objets et des styles ou des jeux de styles

Vous pouvez rompre le lien entre un objet et le style ou le jeu de styles qui lui est appliqué. Lorsque vous rompez le lien, l'objet garde son apparence courante. Les modifications ultérieures du style ou du jeu de styles n'affecteront pas les attributs de l'objet.

Pour rompre le lien entre un objet et un style ou un jeu de styles

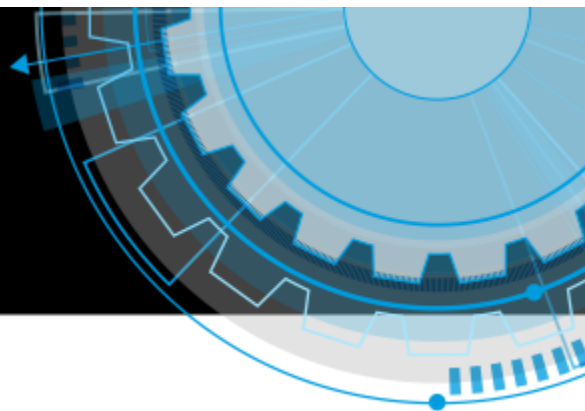
- Dans la fenêtre du document, cliquez sur un objet avec le bouton droit de la souris à l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez **Styles d'objet** dans le menu contextuel, puis cliquez sur **Rompre le lien avec le style**.



Si la commande **Rompre le lien avec le style** n'est pas disponible, aucun style ni jeu de styles n'est appliqué à cet objet.



Vous pouvez aussi rompre le lien entre un objet et un style en cliquant sur l'indicateur de source en regard de la propriété comportant un style (contour, surface, paragraphe, caractère ou encadré) dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, puis en choisissant **Sans style**.



Utilisation des styles de couleurs

Un style de couleurs correspond à une couleur enregistrée et appliquée à des objets dans un document. Chaque fois que vous actualisez un style de couleurs, tous les objets qui l'utilisent sont aussi mis à jour. Les styles de couleurs vous permettent d'appliquer des couleurs personnalisées facilement et de manière cohérente.

Cette section contient les rubriques suivantes :

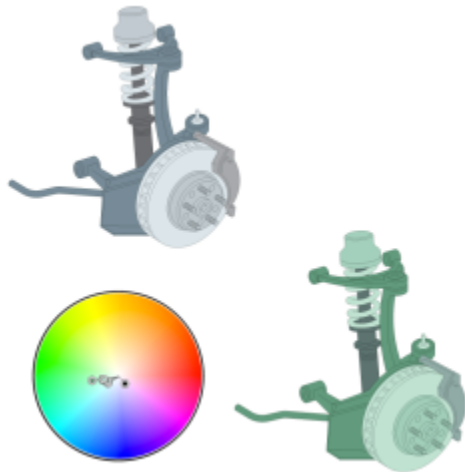
- « Créer et appliquer des styles de couleurs » (page 635)
- « Modification des styles de couleurs » (page 639)
- « Affichage des styles de couleurs » (page 643)
- « Exportation et importation de styles de couleurs » (page 645)
- « Rupture du lien entre un style de couleurs et un objet » (page 645)

Créer et appliquer des styles de couleurs

Vous pouvez créer des styles de couleurs à partir des couleurs d'un objet existant ou en partant de zéro. Lorsque vous créez un nouveau style de couleurs, celui-ci est enregistré dans le document actif ainsi que dans la palette Styles de couleurs.

Une fois un style de couleur créé, vous pouvez l'appliquer à des objets dans un document. Corel DESIGNER vous permet d'accéder aux styles de couleurs disponibles à l'aide de différentes commandes : les menus fixes **Styles de couleurs**, **Styles d'objet** et **Gestionnaire de propriétés**, ainsi que les palettes Styles de couleurs et Document. (Un style de couleurs est automatiquement ajouté à la palette Document lorsque vous l'appliquez à un objet.)

Les styles de couleurs peuvent être combinés en groupes nommés harmonies. L'harmonisation vous permet de lier des styles de couleurs selon leurs ressemblances de teinte et de les modifier tous ensemble. En modifiant les styles de couleurs d'une harmonie, il est possible de créer rapidement une variété de nuances alternatives en modifiant les couleurs de concert. Vous pouvez aussi altérer la composition des couleurs de votre œuvre en une seule étape.





L'harmonisation des couleurs vous permet de modifier facilement la combinaison des couleurs.

Corel DESIGNER vous permet de créer un type d'harmonie de couleurs spécial appelé un dégradé. Un dégradé est composé d'une couleur principale, ainsi que d'un certain nombre de tons de ce style de couleurs. Dans la plupart des modèles et palettes de couleurs disponibles, les styles de couleurs dérivés présentent la même teinte que les styles de couleurs principaux, mais possèdent des niveaux de saturation et de luminosité différents. Avec les palettes PANTONE MATCHING SYSTEM® et Couleurs non quadri personnalisées, le style de couleurs principal et les styles de couleurs dérivés sont liés entre eux, mais ont des niveaux de teinte différents.

Vous pouvez créer une harmonie à partir des couleurs d'un objet existant ou en partant de zéro.

Corel DESIGNER vous permet aussi de sélectionner tous les styles de couleurs non utilisés dans le document ou de fusionner les styles de couleurs non désirés avec d'autres. Vous pouvez également convertir des styles de couleurs en différents modes de couleurs ou en couleurs non quadri afin de préparer votre document pour l'impression.

Pour créer un style ou une harmonie de couleurs depuis un objet sélectionné

- 1 Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 3 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton **Nouveau style de couleurs** , puis sélectionnez **Nouveau à partir de l'objet sélectionné**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Créer des styles de couleurs**, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone **Créer un style de couleurs à partir de** :
 - **Surface de l'objet** : crée un style de couleurs à partir de la couleur de la surface de l'objet.
 - **Contour de l'objet** : crée un style de couleurs à partir de la couleur du contour de l'objet.
 - **Surface et contour** : crée des styles de couleurs à partir des couleurs de la surface et du contour de l'objet.
- 5 Pour regrouper les nouveaux styles de couleurs selon les teintes de saturation et de valeur similaires, cochez la case **Regrouper les styles de couleurs pour créer des harmonies**, puis indiquez le nombre d'harmonies dans la zone de saisie.



Si vous souhaitez convertir les styles de couleurs vers un autre mode de couleurs, cochez la case **Convertir tous les styles de couleurs en**, puis choisissez un mode de couleurs dans la zone de liste.


Vous pouvez aussi créer des styles ou des harmonies de couleurs à partir d'un objet sélectionné en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser l'objet sélectionné vers la partie supérieure de la zone grise du menu fixe **Styles de couleurs** pour créer des styles de couleurs indépendants, ou faites glisser l'objet vers la partie inférieure de la zone grise pour créer des styles de couleurs regroupés en tant qu'harmonies. Saisissez ensuite les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Créer des styles de couleurs**.
- Cliquez avec le bouton droit sur l'objet dans la fenêtre du document, puis sélectionnez **Styles de couleurs ▶ Nouveau à partir de l'objet sélectionné**. Saisissez ensuite les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Créer des styles de couleurs**.
- Cliquez sur le bouton en forme de flèche de la palette **Styles de couleurs**, puis sélectionnez **Ajouter à partir de la sélection**.




Pour créer un style de couleurs

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Styles de couleurs**.
- 2 Faites glisser un échantillon depuis n'importe quelle palette ouverte vers la partie supérieure de la zone grise du menu fixe **Styles de couleurs**.




Vous pouvez aussi créer un style de couleurs en cliquant sur le bouton **Nouveau style de couleurs** , en sélectionnant **Nouveau style de couleurs**, puis en sélectionnant une couleur dans l'**Éditeur de couleur**. L'**Éditeur de couleur** offre plusieurs options permettant de choisir la bonne couleur : L'outil **Pipette**, les visionneuses de couleurs, les curseurs et les palettes. Pour plus d'informations sur le choix des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation des couleurs](#) » à la page 387.


Si vous souhaitez créer des styles de couleurs à partir de toutes les couleurs de votre document, effectuez l'une des actions suivantes :

- Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton **Nouveau style de couleurs** , puis sélectionnez **Nouveau à partir du document**.
- Dans la fenêtre du document, cliquez sur un objet avec le bouton droit à l'aide de l'outil **Sélecteur** , puis sélectionnez **Styles de couleurs ▶ Nouveau à partir du document**.
- Cliquez sur le bouton en forme de flèche  de la palette **Styles de couleurs**, puis sélectionnez **Ajouter à partir du document**.

Pour créer une harmonie de couleurs


- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton **Nouvelle harmonie de couleurs** , puis sélectionnez **Nouvelle harmonie de couleurs**.
Une icône de dossier représentant l'harmonie de couleurs apparaît dans la zone inférieure de la zone grise.
- 3 Faites glisser les échantillons de couleurs ou de styles de couleurs vers le dossier de l'harmonie.




Vous pouvez aussi dupliquer une harmonie en sélectionnant son dossier correspondant dans le menu fixe **Styles de couleurs**, en cliquant sur le bouton **Nouvelle harmonie de couleurs** , puis en sélectionnant **Dupliquer l'harmonie**.

Vous pouvez changer la taille de la zone **Harmonies de couleurs** afin de voir les harmonies de couleurs disponibles sans défilement. Pour ce faire, pointez vers la zone de préhension, et lorsque le curseur se transforme en flèche bidirectionnelle, faites glisser l'extrémité du panneau.

Pour créer un dégradé


- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, sélectionnez un style de couleurs à utiliser comme couleur principale du dégradé.
- 3 Cliquez sur le bouton **Nouvelle harmonie de couleurs** , puis sélectionnez **Nouveau dégradé**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Nouveau dégradé**, saisissez le nombre de tons dans la zone **Nombre de couleurs**.
- 5 Ajustez le curseur **Proximité de tons**.
Déplacez ce curseur vers la gauche pour créer des tons très différents ; déplacez-le vers la droite pour créer des tons très similaires.
- 6 Activez l'une des options suivantes :
 - **Tons plus clairs** : permet de créer des tons plus clairs que la couleur principale.
 - **Tons plus sombres** : permet de créer des tons plus sombres que la couleur principale.
 - **Les deux** : permet de créer un nombre égal de tons clairs et sombres.

Pour appliquer un style de couleurs

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 2 Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 3 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez deux fois sur un style de couleurs pour appliquer une surface.
 - Cliquez sur un style de couleurs avec le bouton droit de la souris pour appliquer un contour.

Vous pouvez également


Supprimer un style de couleurs

Sélectionnez le style de couleurs, puis cliquez sur le bouton **Supprimer** .


Fusionner les styles de couleurs sélectionnés avec le dernier style de couleurs sélectionné

Cliquez sur le bouton **Fusionner** .

Permuter des styles de couleurs

Sélectionnez deux styles de couleurs dans le menu fixe **Styles de couleurs**, puis cliquez sur le bouton **Permuter les styles de couleurs** . Le style de couleurs de la surface devient celui du contour de l'objet, et le style de couleurs du contour devient celui de la surface de l'objet.

Sélectionner tous les styles de couleurs qui ne sont pas utilisés dans le document

Cliquez sur le bouton **Sélectionner les styles inutilisés** .



Vous pouvez aussi appliquer un style de couleurs à un objet sélectionné en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Dans la palette **Styles de couleurs** ou **Document**, cliquez sur un style de couleurs avec le bouton gauche pour appliquer une surface ou avec le bouton droit pour appliquer un contour. Pour ouvrir la palette **Styles de couleurs**, cliquez sur **Fenêtre** ► **Palettes de couleurs** ► **Palette Styles de couleurs**.
- Faites glisser un style de couleurs depuis une palette ou depuis le menu fixe **Styles de couleurs** vers l'objet.

- Dans la section **Contour** ou **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur l'indicateur de source près du sélecteur de couleur, puis effectuez votre choix dans la liste des styles de couleurs précédemment créés.
- Vous pouvez également appliquer un style de couleurs à partir du menu fixe **Styles d'objet**, si le style d'objet appliqué à l'objet contient un attribut de couleur tel qu'une surface ou un contour. Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur l'indicateur de source près du sélecteur de couleur, puis effectuez votre choix dans la liste des styles de couleurs précédemment créés.

Modification des styles de couleurs

Vous pouvez modifier aussi bien un style de couleurs individuel qu'un style de couleurs faisant partie d'une harmonie.

Lorsque vous modifiez une harmonie, vous pouvez soit modifier simultanément les styles de couleurs en maintenant leur relation, soit modifier des styles de couleurs individuels dans l'harmonie.

Lorsque vous modifiez la teinte d'une couleur principale dans un gradient, tous les tons dérivés sont mis à jour en fonction de la nouvelle teinte et des valeurs de saturation et de luminosité d'origine.

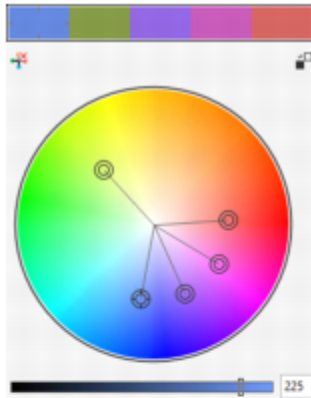
Règles d'harmonie

Vous pouvez appliquer une règle à une harmonisation des couleurs pour décaler toutes les couleurs selon une logique prédéterminée et créer divers jeux de couleurs (combinaisons). La couleur sélectionnée dans l'harmonisation des couleurs est considérée comme étant la couleur de base et est utilisée comme référence pour positionner les couleurs restantes sur la roue chromatique.

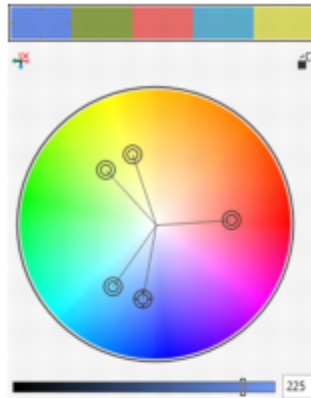
Vous pouvez également utiliser une règle d'harmonie pour créer de toutes pièces une harmonisation des couleurs. L'harmonisation des couleurs qui en résulte contient cinq couleurs créées de manière aléatoire en fonction de la règle choisie et sa couleur de base est la couleur sélectionnée dans la liste des témoins d'harmonisation.

Les règles d'harmonie suivantes sont disponibles.

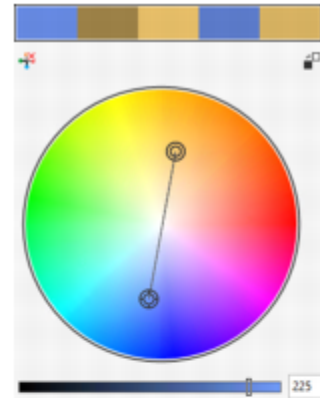
- **Analogue** : inclut des couleurs qui sont proches les unes des autres sur la roue chromatique, créant des jeux de couleurs claires et douces.
- **Analogue - Accentué** : similaire à la règle Analogue, mais inclut une couleur (contrastante) complémentaire en plus des couleurs adjacentes
- **Complémentaire** (aussi appelée « contraste ») : équilibre la couleur de base avec la couleur opposée sur la roue chromatique. Les couleurs froides et chaudes sont créées pour les jeux de couleurs vives et énergiques.
- **Monochromatique** : inclut des variations d'une seule couleur, créant des jeux de couleurs relaxants.
- **Tétrade** : basé sur une paire de couleurs et leurs couleurs complémentaires sur la roue chromatique. Cette règle crée généralement une harmonisation des couleurs prononcées et requiert une préparation soignée lorsqu'elle est utilisée.
- **Triade** : équilibre la couleur de base avec les couleurs situées à proximité de l'extrémité opposée de la roue chromatique, formant un triangle. Cette règle d'harmonie crée généralement des jeux de couleurs au contraste doux.



Analogue - Accentué



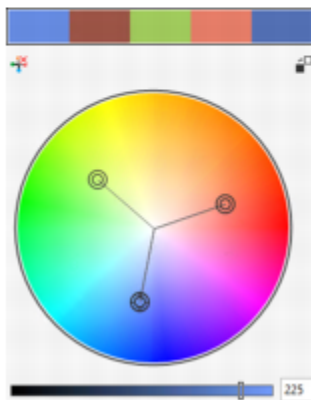
Analogue



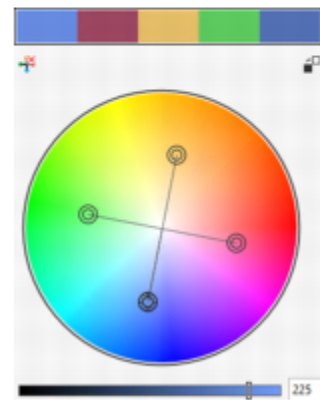
Complémentaire



Monochromatique

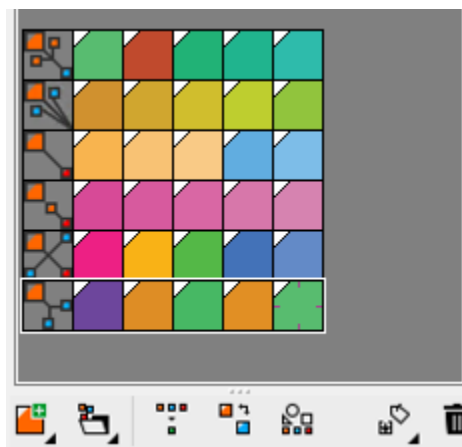


Triade



Tétrade

Exemples d'harmonisation des couleurs créée de toutes pièces à l'aide des règles d'harmonie



Les icônes sur les dossiers d'harmonisation indiquent que l'harmonisation des couleurs est basée sur différentes règles d'harmonie. De haut en bas : Analogue - Accentué, Analogue, Complémentaire, Monochromatique, Tétrade et Triade.

Modification de l'harmonisation des couleurs

Vous pouvez modifier l'harmonisation des couleurs de diverses manières : en supprimant une règle d'harmonie précédemment appliquée, en substituant la couleur de base par la couleur opposée sur la roue chromatique, en déplaçant les couleurs vers des rayons différents de la roue chromatique et en faisant glisser l'harmonisation des couleurs sur la roue chromatique.

Vous pouvez sélectionner des couleurs pour plusieurs harmonisations de couleurs et les modifier simultanément. Cette fonctionnalité vous permet de modifier simultanément plusieurs harmonisations des couleurs basées sur une règle sans supprimer les règles.

De plus, vous pouvez désormais convertir un style de couleurs dans le mode de couleurs Niveaux de gris depuis le menu fixe **Styles de couleurs**.

Pour modifier un style de couleurs

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, sélectionnez un style de couleurs individuel ou faisant partie d'une harmonie.
- 3 Modifiez le style de couleurs grâce aux commandes disponibles dans l'**Éditeur de couleur** ou dans l'**Éditeur d'harmonie** : L'outil **Pipette**, les visionneuses de couleurs, les curseurs et les palettes.

Pour plus d'informations sur le choix des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation des couleurs](#) » à la page 387.

Vous pouvez également

Renommer un style de couleurs

Sélectionnez le style de couleurs dans le menu fixe **Styles de couleurs**, puis saisissez un nouveau nom dans la zone de nom en haut du menu fixe.

Convertir un style de couleurs vers un autre mode de couleurs

Cliquez sur le bouton **Convertir** , puis sélectionnez un mode de couleurs dans le menu contextuel.

Convertir un style de couleurs vers une couleur non quadri

Cliquez sur le bouton **Convertir** , puis sélectionnez **Convertir en couleurs non quadri**.

Pour modifier une harmonisation des couleurs

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur un dossier d'harmonie.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans l'**Éditeur d'harmonie**, cliquez sur un anneau de sélection et faites-le glisser pour modifier les styles de couleurs de l'harmonie. Pour limiter le déplacement de l'anneau de sélection, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant glisser l'anneau afin de conserver la saturation d'origine, ou maintenez la touche **Maj** enfoncée pour conserver la teinte d'origine.
 - Dans l'**Éditeur de couleur**, sélectionnez une couleur grâce aux commandes disponibles : l'outil **Pipette**, les visionneuses de couleurs, les curseurs et les palettes. Pour plus d'informations sur le choix des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation des couleurs](#) » à la page 387.
- 4 Dans l'**Éditeur d'harmonie**, déplacez le curseur **Luminosité** pour modifier la teinte de la couleur.

Si vous souhaitez préciser la teinte exacte, saisissez une valeur dans la zone **Luminosité**.



Pour modifier un style de couleurs individuel dans l'harmonie, sélectionnez ce style en cliquant sur l'échantillon correspondant dans le dossier de l'harmonie ou en sélectionnant l'échantillon ou l'anneau de sélection correspondant dans l'**Éditeur d'harmonie**.

Vous pouvez changer la taille de la zone **Harmonies de couleurs** afin de voir les harmonies de couleurs disponibles sans défilement. Pour ce faire, pointez vers la zone de préhension, et lorsque le curseur se transforme en flèche bidirectionnelle, faites glisser l'extrémité du panneau.

Vous pouvez réorganiser l'harmonisation des couleurs en les faisant glisser.

Pour appliquer une règle à une harmonisation de couleurs


- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur un dossier d'harmonie.
- 3 Sélectionnez une règle dans la zone de liste **Règle d'harmonie**.

Vous pouvez également

Créer de toutes pièces une harmonisation des couleurs basée sur une règle

Vérifiez qu'aucun style de couleurs n'est sélectionné et sélectionnez une règle dans la zone de liste **Règle d'harmonie**.

Distribuer des couleurs de manière uniforme lors du changement d'une règle d'harmonie

Vérifiez que le bouton **Répartir les couleurs**  est activé et sélectionnez une règle d'harmonie dans la zone de liste **Règle d'harmonie**.

Les couleurs seront réparties de manière uniforme le long des rayons de la roue chromatique, ce qui peut conduire à des changements de couleurs radicaux.

Lorsque le bouton **Répartir les couleurs** est désactivé, les relations entre les couleurs dans l'harmonisation des couleurs sont conservées.



Vous pouvez sélectionner **Personnaliser** dans la zone de liste **Règle d'harmonie** pour supprimer une règle précédemment appliquée ou ouvrir un nouveau dossier d'harmonisation.


Pour modifier une harmonisation des couleurs

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur un style de couleur dans une harmonisation des couleurs.
- 3 Dans l'**Éditeur d'harmonie**, effectuez l'une des tâches suivantes.


Pour


Procédez comme suit

Supprimer une règle de l'harmonisation des couleurs

Cliquez sur le bouton **Supprimer une règle d'harmonie** .

Utiliser la couleur opposée sur la roue chromatique

Cliquez sur le bouton **Basculer sur la couleur opposée** .

Pour	Procédez comme suit
Déplacer une couleur sur un autre rayon	En maintenant enfoncée la touche Alt , faites glisser un anneau de sélection sur un autre rayon. Cette fonctionnalité est disponible pour les harmonisations de couleurs basées sur la règle d'harmonie Complémentaire, Tétrade ou Triade, ainsi que les harmonisations de couleurs personnalisées.
Modifier simultanément plusieurs harmonisations de couleurs	Cliquez sur les styles de couleurs souhaités tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl et faites glisser un anneau de sélection dans l'Éditeur d'harmonie.
Convertir un style de couleurs vers le mode de couleurs Niveaux de gris	Cliquez sur le bouton Convertir  , puis sélectionnez Convertir en niveaux de gris .



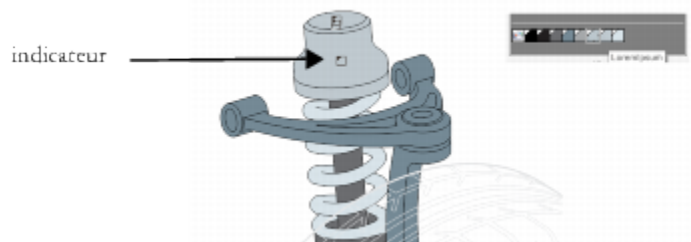
Vous pouvez également convertir un style de couleurs ou une harmonisation des couleurs dans le mode Niveaux de gris dans le menu fixe **Créer des styles de couleurs** lorsque vous créez un style de couleurs ou une harmonisation des couleurs depuis un objet sélectionné. Pour savoir comment accéder au menu fixe **Créer des styles de couleurs**, reportez-vous à la section « [Pour créer un style ou une harmonie de couleurs depuis un objet sélectionné](#) » à la page 636.

Affichage des styles de couleurs

Plusieurs options d'affichage sont disponibles dans le menu fixe **Styles de couleurs** pour vous aider à travailler plus facilement avec les styles de couleurs.

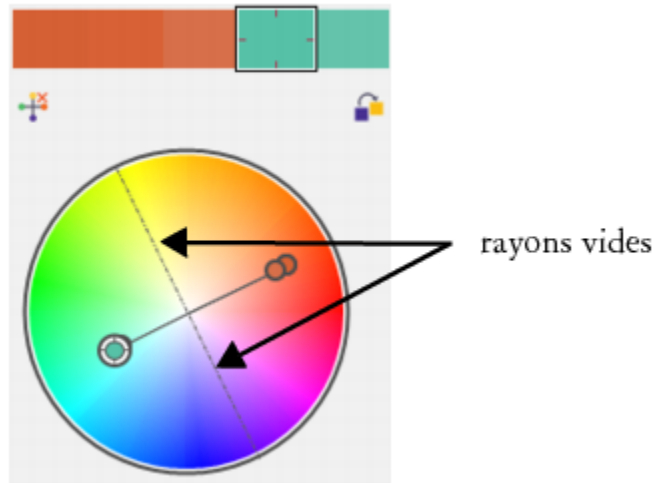
La vue Tri des pages affiche les miniatures de toutes les pages d'un document. Lorsque vous modifiez un style de couleurs dans la vue Tri des pages, vous pouvez visualiser les modifications apportées à tous les objets utilisant le style de couleurs. Vous pouvez modifier la taille des miniatures des pages selon vos besoins.

La vue Conseil indique les objets associés aux styles de couleurs. Lorsque vous placez le curseur sur un style de couleurs dans le menu fixe **Styles de couleurs**, un indicateur marque l'objet qui utilise le style de couleurs dans la fenêtre du document.







La vue Conseil vous permet d'identifier les objets qui utilisent certains styles de couleurs.

De plus, vous pouvez afficher des témoins de couleurs plus grands et vous pouvez voir les rayons vides dans les harmonisations de couleurs de l'Éditeur d'harmonie.




Deux des rayons de cette harmonisation des couleurs, basée sur la règle d'harmonie Tetrade, ne contiennent aucune couleur, mais s'affichent pour faciliter les tâches de modification.


Pour activer la vue Tri des pages

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton **Options d'affichage** , puis sur **Vue Tri des pages**.
- 3 Pour modifier la taille des miniatures des pages, cliquez sur l'un des boutons suivants sur la barre de propriétés :
 - Petites miniatures 
 - Miniatures moyennes 
 - Grandes miniatures 



Pour revenir à la vue des pages par défaut, cliquez sur le bouton **Vue Tri des pages**  dans la barre de propriétés.


Pour utiliser la vue Conseil

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton **Options d'affichage** , puis sur **Vue Conseil**.
- 3 Pointez le curseur sur un style de couleurs appliqué à un objet.
Un petit indicateur apparaît au centre de l'objet qui utilise le style de couleurs.

Pour afficher des témoins de couleurs plus grands

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Styles de couleurs**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton **Options d'affichage** , puis sur **Utiliser des grands témoins**.

Pour afficher les rayons vides dans une harmonisation de couleurs

- 1 Cliquez sur Fenêtre ► Styles de couleurs.
- 2 Dans le menu fixe Styles de couleurs, cliquez sur le bouton Options d'affichage , puis sur Afficher les rayons vides.

Exportation et importation de styles de couleurs

Vous pouvez réutiliser des styles de couleurs en les ajoutant à des palettes personnalisées, en les enregistrant en tant que paramètres par défaut pour les nouveaux documents, ou en les exportant vers une feuille de style. Vous pouvez également importer des styles de couleurs à partir d'autres documents. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Création et modification des palettes de couleurs personnalisées](#) » à la page 399, « [Gestion des propriétés d'objet par défaut](#) » à la page 630 et « [Exportation et importation de feuilles de style](#) » à la page 632.

Rupture du lien entre un style de couleurs et un objet

Lorsque vous rompez le lien entre un style de couleurs et un objet, les propriétés des couleurs de ce dernier ne sont plus dérivées de ce style de couleurs. Vous pouvez alors modifier le style de couleurs sans modifier l'objet.

Pour rompre le lien entre un style de couleurs et un objet

- Cliquez avec le bouton droit sur un objet à l'aide de l'outil Sélectionner , puis cliquez sur Styles de couleurs ► Rompre le lien avec les styles de couleurs.

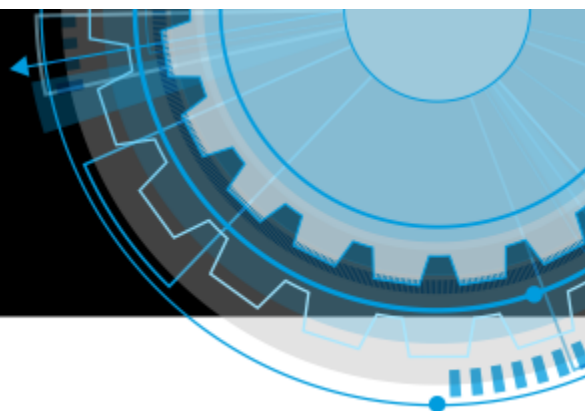


Vous pouvez aussi rompre le lien avec un style de couleurs dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**. Cliquez sur l'indicateur de source près du sélecteur de couleur dans la section **Contour** ou **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, puis sélectionnez **Rompre le lien avec le style de couleur**.

Pages et mise en page

Utilisation des pages et des outils de mise en page..... 649

Utilisation de tableaux..... 667



Utilisation des pages et des outils de mise en page

Corel DESIGNER vous permet de spécifier le format, l'orientation, l'unité d'échelle et le fond de la page de dessin. Il vous est possible de personnaliser et d'afficher des grilles et des repères de page qui vous aident à organiser les objets et à les positionner à des emplacements précis. Les règles vous aident à positionner des grilles, des repères et des objets selon une échelle utilisant les unités de votre choix. Il vous est également possible d'ajouter et de supprimer des pages.

Les paramètres et les outils de mise en page sont entièrement personnalisables et peuvent être utilisés par défaut pour d'autres dessins.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Définition de la mise en page » (page 649)
- « Choix d'un fond de page » (page 652)
- « Ajout, duplication, renommage et suppression de pages » (page 653)
- « Insertion de numéros de page » (page 656)
- « Utilisation des règles » (page 658)
- « Étalonnage des règles » (page 659)
- « Configuration de la grille de document » (page 660)
- « Configuration de la grille de ligne de base » (page 661)
- « Configuration des repères » (page 662)
- « Modification des repères » (page 664)
- « Définition de l'échelle du dessin » (page 665)

Définition de la mise en page

Vous pouvez commencer un dessin en spécifiant les paramètres relatifs au format et à l'orientation de la page, mais aussi au style de la mise en page. Les options choisies lors de la définition de la mise en page pourront vous servir par défaut pour tous les nouveaux dessins. Vous pouvez aussi ajuster les paramètres de taille et d'orientation de la page afin qu'ils correspondent aux réglages de papier standard pour l'impression.

Taille de la page

Il existe deux possibilités pour définir la taille de la page : vous pouvez soit choisir une taille de page prédéfinie, soit créer la vôtre. CorelDRAW vous propose de nombreuses tailles de page prédéfinies, dont le format Légal, enveloppe, affiche ou encore page Web. Si aucune taille de page prédéfinie ne vous convient, vous pouvez créer une taille de page personnalisée en spécifiant les dimensions du dessin.

Vous pouvez enregistrer des tailles de page personnalisées en tant que présélections afin de les utiliser ultérieurement et vous pouvez supprimer toute taille de page prédéfinie personnalisée dont vous n'avez plus besoin.

Orientation de la page

Vous avez le choix entre l'orientation Paysage et l'orientation Portrait. Avec l'orientation Paysage, la largeur du dessin est supérieure à sa hauteur, tandis qu'avec l'orientation Portrait la hauteur est supérieure à la largeur. Toute page ajoutée à un dessin adopte l'orientation active. Vous pouvez néanmoins modifier l'orientation de chaque page à tout moment.

Styles de mise en page

Le style de mise en page par défaut (Page complète) traite chaque page d'un document comme une page unique et l'imprime dès lors sur une feuille unique. Certains styles de mise en page sont spécifiques aux publications comportant plusieurs pages, notamment les fascicules et les brochures. Les styles de mise en page multipage (Livre, Fascicule, Cavalier, Carte à pli latéral, Carte à pli supérieur et Brochure à pli triple) scindent le format de page en deux parties, ou plus, de tailles égales. Chaque partie est traitée comme une page distincte. La décomposition d'une page en plusieurs parties présente l'avantage de pouvoir éditer chaque page en orientation portrait et séquentiellement dans la fenêtre de dessin, quelle que soit la mise en page requise pour imprimer le document. Au moment d'imprimer, l'application dispose automatiquement les pages selon le type d'impression et de reliure requis.

Styles d'étiquette

Vous avez le choix entre 800 présélections de formats d'étiquettes de divers fabricants d'étiquettes. Vous pouvez prévisualiser les dimensions des étiquettes et observer leur disposition sur une impression. Si vous ne trouvez pas le style d'étiquette qui vous convient dans Corel DESIGNER, vous pouvez modifier un style existant ou créer votre propre style puis l'enregistrer.

Pour définir la taille et l'orientation de page

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Mise en page**.
La boîte de dialogue **Options** apparaît et présente la page **Taille de la page**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Choisir une taille de page prédéfinie	Choisissez un format de page dans la zone de liste Taille .
Faire correspondre la taille et l'orientation de la page aux paramètres de l'imprimante	Cliquez sur le bouton Obtenir la taille de la page à partir de l'imprimante .
Définir une taille de page personnalisée	Entrez des valeurs dans les zones Largeur et Hauteur .
Définir l'orientation de la page	Cliquez sur le bouton Paysage ou Portrait .
Définir la taille et l'orientation d'une page individuelle dans un document de plusieurs pages	Assurez-vous que la page à modifier s'affiche dans la fenêtre de dessin, sélectionnez une taille et une orientation de page et cochez la case Appliquer la taille à la page actuelle uniquement .
Afficher la bordure de la page	Cochez la case Afficher le contour de page .
Ajouter un encadré autour de la page	Cliquez sur Ajouter encadré de page .

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner une résolution de rendu pour le document	Sélectionnez une résolution dans la zone de liste Résolution du rendu .
Définir une limite de débordement	Cochez la case Afficher la zone de débordement , puis entrez une valeur dans la zone Débordement .



Pour spécifier le format et l'orientation de la page, vous pouvez également cliquer sur **Affichage** ► **Vue Tri des pages**, puis ajuster les commandes de la barre de propriétés.

Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue **Options**. Pour afficher la page **Taille de la page**, cliquez deux fois sur l'ombre de la page de dessin.

Pour ajouter ou supprimer des tailles de page prédéfinies personnalisées

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Mise en page**.
La boîte de dialogue **Options** apparaît et présente la page **Taille de la page**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter un format de page prédéfini personnalisé	Définissez une taille de page personnalisée dans les zones Largeur et Hauteur , cliquez sur le bouton Enregistrer et saisissez un nom pour la page personnalisée dans la zone Enregistrer le type de page personnalisée sous . La taille de page prédéfinie personnalisée apparaît dans la zone de liste Taille .
Supprimer une taille de page prédéfinie	Sélectionnez une taille de page dans la zone de liste Taille , puis cliquez sur le bouton Supprimer .



Si l'outil **Sélecteur** est activé et qu'aucun objet n'est sélectionné, vous pouvez également ajouter ou supprimer des tailles de page prédéfinies personnalisées en cliquant sur **Modifier cette liste** dans la partie inférieure de la zone de liste **Taille de la page** sur la barre de propriétés.

Pour sélectionner un style de mise en page

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Mise en page**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Options**, sélectionnez un style de mise en page dans la zone de liste **Présentation**.

Chaque style de mise en page est accompagné d'une brève description et d'une illustration.


Pour utiliser un style d'étiquette

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Mise en page**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Étiquette**, puis activez l'option **Étiquettes**.

3 Choisissez un nom de fabricant dans la liste.

4 Choisissez le style d'étiquette souhaité dans la liste.

Pour personnaliser le style d'étiquette, cliquez sur **Personnaliser l'étiquette**, puis définissez la taille de l'étiquette, les marges, les gouttières, ainsi que le nombre d'étiquettes par feuille.

Pour enregistrer le style d'étiquette personnalisé ainsi créé, cliquez sur le bouton **Ajouter** , puis saisissez le nom de ce nouveau style dans la zone **Enregistrer sous**.



Il est impossible d'utiliser des styles d'étiquette dans un dessin comportant plusieurs pages.



Pour obtenir un résultat optimal, choisissez le format de papier **Lettre** et l'orientation **Portrait** avant d'appliquer un style d'étiquette.

Pour enregistrer la mise en page courante comme celle par défaut

1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Document**.

3 Cochez la case **Enregistrer les options par défaut pour les nouveaux documents**.

4 Cochez la case **Options de page**.

Choix d'un fond de page

Vous pouvez choisir la couleur et le type de fond d'un dessin. Par exemple, pour obtenir un fond uniforme, vous pouvez utiliser une couleur unie. Pour obtenir un fond plus complexe ou plus dynamique, vous pouvez utiliser des [images bitmap](#)

Si vous choisissez une image bitmap en guise de fond, elle est par défaut incorporée au dessin (option recommandée). Vous pouvez toutefois lier l'image bitmap au dessin, de sorte que si vous modifiez ultérieurement l'image source, la modification soit automatiquement répercutée dans le dessin. Si vous envoyez un dessin avec une image liée, vous devez également faire parvenir à votre correspondant l'image liée.

Vous pouvez imprimer et exporter une image bitmap de fond ou, afin d'économiser les ressources de votre ordinateur, exporter et imprimer un dessin sans son image bitmap de fond.

Lorsqu'un fond n'est plus nécessaire, vous pouvez le supprimer.

Pour utiliser une couleur unie en tant que fond

1 Cliquez sur **Présentation** ► **Fond de page**.

2 Activez l'option **Uni**.

3 Ouvrez le sélecteur et cliquez sur une couleur.



Lors de l'exportation de fichiers au format bitmap, la couleur de l'arrière-plan est utilisée pour l'anticrénelage des bords. Si les images bitmap sont de forme irrégulière et destinées à être placées sur un fond autre que blanc, il est recommandé de sélectionner une couleur d'arrière-plan de page assortie aux images. Par exemple, si vous envisagez de placer l'image bitmap exportée sur un fond bleu, vous pouvez choisir une couleur bleue similaire comme arrière-plan de la page.

Pour utiliser une image bitmap en tant que fond

1 Cliquez sur **Présentation** ► **Fond de page**.

- 2 Activez l'option **Image bitmap**.
- 3 Cliquez sur **Parcourir**.
- 4 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 5 Cliquez deux fois sur le nom du fichier.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Options**, activez l'une des options suivantes :
 - **Lié** : permet de lier l'**Image bitmap** au dessin de façon à ce que les modifications apportées au fichier source soient répercutées sur l'image bitmap utilisée comme fond.
 - **Incorporé** : permet d'incorporer l'image bitmap dans le dessin, de sorte que les modifications apportées au fichier source ne soient pas répercutées sur l'image bitmap servant de fond.Pour imprimer et exporter le fond avec les dessins, cochez la case **Imprimer et exporter le fond**.
- 7 Activez l'une des options suivantes :
 - **Taille par défaut** : permet d'utiliser la taille actuelle de l'image bitmap.
 - **Taille personnalisée** : permet de définir les dimensions de l'image bitmap en saisissant des valeurs dans les zones **H** et **V**.Pour définir des valeurs de hauteur et de largeur non proportionnelles, désactivez la case **Conserver les proportions**.



Si l'image bitmap est plus petite que la page de dessin, elle apparaît en **mosaïque** sur la page. Si elle est plus grande, elle est **recadrée** pour contenir sur la page.

Une image bitmap de fond n'est pas un objet et n'est pas modifiable.

Pour supprimer un fond

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Fond de page**.
- 2 Activez l'option **Aucun fond**.

Ajout, duplication, renommage et suppression de pages

Corel DESIGNER vous permet d'ajouter des pages à un dessin ou de dupliquer des pages existantes. Vous pouvez également renommer les pages et supprimer une page individuelle ou une plage de pages. Il est possible de déplacer des **objets** d'une page à l'autre.

Lorsque vous dupliquez une page, vous pouvez choisir de copier uniquement la structure du plan de la page ou de copier les plans et tous les objets qu'ils contiennent. Pour plus d'informations sur les plans, reportez-vous à la section « **Utilisation de plans** » à la page 357.

Vous pouvez par ailleurs utiliser la vue Tri des pages pour la gestion des pages pendant l'affichage de leur contenu. Cette vue permet de modifier l'ordre des pages et de copier, d'ajouter, de renommer ou de supprimer des pages.

Pour ajouter une page

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Insérer une page**.
- 2 Dans la zone **Pages**, tapez le nombre de pages que vous souhaitez ajouter dans la zone **Nombre de pages**.
- 3 Pour placer la nouvelle page avant ou après la page en cours, activez l'une des options suivantes :
 - **Avant**
 - **Après**

Pour insérer une page avant ou après une page autre que la page active, tapez le numéro de la page dans la zone **Page existante**.

Vous pouvez également

Spécifier la taille de la page

Choisissez un format de page dans la zone de liste **Taille**.

Vous pouvez également

Définir une taille de page personnalisée

Entrez des valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.

Définir l'orientation de la page

Cliquez sur le bouton **Paysage** ou **Portrait**.



Vous pouvez également insérer une page avant ou après la page en cours en cliquant sur l'un des boutons **Ajouter une page** dans le navigateur de document.

Pour ajouter une page, vous pouvez aussi : cliquer avec le bouton droit de la souris sur un onglet de page du navigateur de document, puis cliquer sur **Insérer une page après** ou **Insérer une page avant**.

Pour dupliquer une page

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Dupliquer une page**.
- 2 Dans la zone **Insérer une nouvelle page** de la boîte de dialogue **Dupliquer une page**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Avant la page sélectionnée**
 - **Après la page sélectionnée**
- 3 Dans la partie inférieure de la boîte de dialogue, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Copier uniquement les plans** : permet de dupliquer la structure du plan sans copier le contenu des plans
 - **Copier les plans et leur contenu** : permet de dupliquer les plans et tout leur contenu



Vous pouvez également dupliquer une page en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le nom de la page et en sélectionnant **Dupliquer la page**.

Pour renommer une page

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Renommer une page**.
- 2 Dans la zone **Nom de la page**, entrez le nom de la page.



Pour renommer une page dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez deux fois sur le nom de la page, puis entrez un nouveau nom. Pour accéder au menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire d'objets**.

Pour supprimer une page

- 1 Cliquez sur **Présentation** ► **Supprimer une page**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Suppression de pages**, saisissez le numéro de la page à supprimer.



Pour supprimer une plage de pages, cochez la case **Jusqu'à la page** et entrez le numéro de la dernière page à supprimer dans la zone **Jusqu'à la page**.

Pour changer l'ordre des pages

- Faites glisser les onglets de page du navigateur de document.

Pour déplacer un objet vers une autre page




- 1 Faites glisser l'objet vers l'onglet de page approprié du navigateur de document.
La page de destination apparaît dans la fenêtre de dessin.
- 2 Sans relâcher le bouton de la souris, faites glisser l'objet pour le positionner sur la page.



Pour déplacer un objet vers une autre page, vous pouvez également faire glisser le nom de l'objet depuis le menu fixe **Gestionnaire d'objets** vers le nom d'un plan de la page de destination.

Pour gérer les pages pendant l'affichage de leur contenu

- 1 Cliquez sur **Affichage** ► **Affichage du tri des pages**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Changer l'ordre des pages	Faites glisser une page vers un nouvel emplacement.
Copier une page	Cliquez sur le bouton droit de la souris, faites glisser la page vers un nouvel emplacement, relâchez le bouton de la souris, puis cliquez sur Copier ici .
Ajouter une page	Cliquez sur une page avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur Insérer une page avant ou Insérer une page après .
Renommer une page	Cliquez sur le nom de la page situé sous la page sélectionnée, puis entrez un nouveau nom.
Supprimer une page	Cliquez sur une page avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur Supprimer la page .
Modifier la taille des miniatures des pages	Cliquez sur l'un des boutons suivants de la barre de propriétés : <ul style="list-style-type: none">• Petites miniatures • Miniatures moyennes • Grandes miniatures 
Rétablir la vue normale	Cliquez deux fois sur une page.



Vous pouvez également copier une page en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la page et en sélectionnant **Dupliquer la page**.

Insertion de numéros de page

Vous pouvez insérer des numéros de page sur la page en cours, toutes les pages, toutes les pages impaires ou toutes les pages paires. Lorsque vous insérez des numéros de page sur plusieurs pages, un nouveau plan principal est automatiquement créé et le numéro de la page est placé dessus. Le plan principal peut être un plan principal pour toutes les pages, pour toutes les pages impaires ou pour toutes les pages paires. Pour plus d'informations sur les plans principaux, reportez-vous à la section « [Création de plans](#) » à la page 357.

Les numéros de page sont automatiquement mis à jour lorsque vous ajoutez ou supprimez des pages de votre document.

Vous pouvez également insérer un numéro de page dans un texte artistique ou un texte courant existant. Si le texte se trouve sur un plan local, le numéro de page est inséré uniquement sur la page en cours. Si le texte se trouve sur un plan principal, le numéro de la page fait partie intégrante du plan principal et s'affiche sur toutes les pages où le plan principal est visible. Pour plus d'informations sur les textes artistiques et les textes courants, reportez-vous à la section « [Ajout et manipulation de texte](#) » à la page 521.

Si les numéros de page se trouvent sur un plan principal, vous pouvez masquer le numéro de page sur une page spécifique en masquant le plan principal sur cette page.

Vous pouvez modifier les paramètres de numéros de page par défaut avant ou après l'insertion des numéros de page sur votre document. Par exemple, vous pouvez commencer le comptage de pages à partir d'un nombre spécifique différent de 1. Cela s'avère particulièrement utile lorsque vous souhaitez créer plusieurs fichiers Corel DESIGNER qui seront assemblés dans une publication.

Vous pouvez également définir s'il faut commencer la numérotation de page à partir de la première page ou d'une autre page. Par exemple, si vous choisissez de commencer la numérotation de page à partir de la page 3, la page 3 affiche le chiffre 1. Si vous insérez une nouvelle page entre 1 et 2, elle devient la nouvelle page 2, tandis que l'ancienne page 2 devient la page 3 sur laquelle le premier numéro de page s'affiche.

Vous pouvez également choisir entre divers styles de numéros de page couramment utilisés.

Lorsque vous effectuez un enregistrement dans Corel DESIGNER X5 ou une version antérieure, les numéros de page sont conservés en tant que texte artistique modifiable. Toutefois, si vous ajoutez ou supprimez une page, le nombre de pages ne sera pas mis à jour.

Manipulation des numéros de page en tant qu'objets

Les numéros de page sont des objets texte artistique (sauf si vous les insérez dans un texte courant) qui peuvent être modifiés et manipulés comme tout autre objet texte artistique. Par exemple, vous pouvez redimensionner, mettre à l'échelle ou faire pivoter un numéro de page, modifier sa couleur ou appliquer des effets, tels que des surfaces à texture ou une ombre portée.

Si le numéro de page se trouve sur un plan principal et que vous y appliquez des transformations, cela affecte tous les numéros de page.

Le tableau suivant répertorie les diverses méthodes pour manipuler les numéros de page en tant qu'objets.

Vous pouvez	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section
Redimensionner et mettre à l'échelle un numéro de page	« Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » à la page 303
Faire pivoter un numéro de page	« Rotation d'objets » à la page 306
Appliquer un effet miroir à un numéro de page	« Application d'un effet miroir aux objets » à la page 307
Modifier la couleur d'un numéro de page	« Choix des couleurs » à la page 390
Appliquer une texture à un numéro de page	« Application de surfaces à texture » à la page 425

Vous pouvez

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section

Appliquer une ombre portée à un numéro de page

« Création d'ombres portées » à la page 473

Pour insérer un numéro de page

- Cliquez sur **Disposition** ► **Insérer le numéro de page** et choisissez l'une des options suivantes :
 - **Sur le plan actif** : permet d'insérer un numéro de page sur le plan actuellement sélectionné dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le plan actif est un plan principal, les numéros de page sont insérés sur toutes les pages du document où le plan principal est visible. Si le plan actif est un plan local, le numéro de page est inséré sur la page en cours uniquement.
 - **Sur toutes les pages** : permet d'insérer les numéros de page sur toutes les pages. Le numéro de page est inséré sur un nouveau plan principal pour toutes les pages.
 - **Sur toutes les pages impaires** : permet d'insérer les numéros de page sur toutes les pages impaires. Le numéro de page est inséré sur un nouveau plan principal pour toutes les pages impaires.
 - **Sur toutes les pages paires** : permet d'insérer les numéros de page sur toutes les pages paires. Le numéro de page est inséré sur un nouveau plan principal pour toutes les pages paires.

Par défaut, le numéro de page est centré au bas de la page.



Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, le numéro de page s'affiche en tant qu'objet texte artistique avec le nom « Numéro de page ».



Vous pouvez insérer des numéros de page sur des pages impaires uniquement si la page en cours est une page impaire. De même, vous pouvez insérer des numéros de page sur des pages paires uniquement si la page en cours est une page paire.



Pour déplacer le numéro de page n'importe où sur la page, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur** et faites-le glisser vers un nouvel emplacement. Si vous déplacez un numéro de page en dehors de la page de dessin, le numéro de page prend la forme d'un croisillon (#). Si vous le placez ensuite sur une autre page, il affiche le numéro correct de la page.

Vous pouvez également insérer un numéro de page à l'intérieur d'un objet texte existant. Utilisez l'outil **Texte** pour saisir du texte artistique ou un texte courant. Avec le curseur à l'intérieur de l'objet texte, cliquez sur **Disposition** ► **Insérer le numéro de page** ► **Sur le plan actif**. Le numéro de page est ajouté en tant que partie du texte existant et ne s'affiche pas en tant qu'objet séparé dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Pour masquer le numéro de page sur une seule page

- 1 Sélectionnez la page dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.
Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Objet** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Vue du Gestionnaire de plans** , puis cliquez sur **Page et plans en cours uniquement**.
Seuls les plans sur la page en cours sont affichés. Les modifications que vous apportez à la visibilité du plan dans cette vue affectent uniquement la page en cours.
- 3 Cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer**  à côté du plan principal sur lequel se trouve l'objet correspondant au numéro de page.

L'application masque le numéro de page de la page en cours, mais la page est toujours incluse dans le comptage de page. Toutes les autres pages continuent à afficher leur numéro de page.

Pour modifier les paramètres de numéro de page

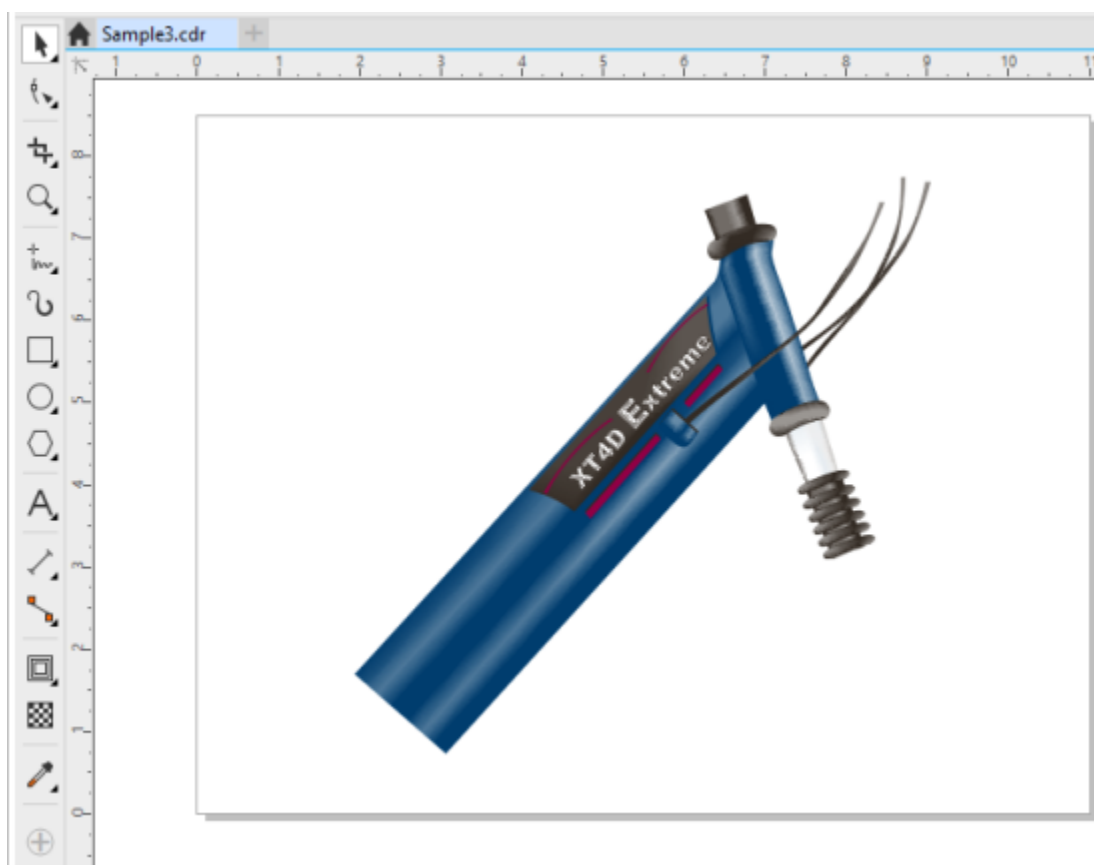
- 1 Cliquez sur **Disposition** ► **Paramètres de la numérotation des pages**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de la numérotation des pages**, choisissez l'une des options suivantes.

- **Commencer au numéro** : permet de commencer la numérotation de pages à partir d'un nombre spécifique
- **Commencer à la page** : permet de définir la page à partir de laquelle commencer la numérotation des pages
- **Style** : permet de choisir parmi des styles de numéros de page couramment utilisés

Utilisation des règles

Les **règles** s'affichent dans la fenêtre de dessin. Elles vous aident à dessiner, dimensionner et aligner des **objets** de façon précise. Il est possible de masquer les règles ou de les déplacer vers un autre endroit de la fenêtre de dessin. Vous pouvez également personnaliser les paramètres des règles afin de les adapter à vos besoins. Par exemple, vous pouvez définir l'origine des règles, l'unité de mesure utilisée et le nombre de subdivisions (graduations) à afficher dans chaque marque d'unité.

Vous pouvez afficher et masquer les règles des modes Bureau et Tablette indépendamment en fonction de votre flux de travail. Par défaut, les règles sont affichées dans le mode Bureau et masquées lorsque vous passez au mode Tablette.



Les règles sont généralement affichées dans le mode Bureau.

Par défaut, Corel DESIGNER emploie les unités utilisées sur les règles pour les distances de duplication et de **décalage**. Vous pouvez toutefois modifier les paramètres par défaut et définir des unités différentes pour les règles et les autres mesures. Pour plus d'informations sur le décalage, reportez-vous à la section « **Déplacement d'objets** » à la page 302.

Pour masquer ou afficher les règles

- Cliquez sur **Affichage** ► **Règles**.

Une coche située à côté de la commande **Règles** indique que les **règles** sont affichées.

Pour déplacer une règle

- Maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis déplacez une **règle** vers son nouvel emplacement dans la fenêtre de dessin.

Pour personnaliser les paramètres des règles

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règles**.
- 3 Dans la zone **Unités**, sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Horizontale**.
Pour utiliser une unité de mesure différente pour la **règle** verticale, décochez la case **Mêmes unités pour les règles horizontale et verticale**, puis choisissez une unité de mesure dans la zone de liste **Verticale**.
- 4 Dans la section **Origine**, entrez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Horizontal**
 - **Vertical**
- 5 Entrez une valeur dans la zone **Graduations**.



Si vous changez l'unité de mesure des règles, l'unité de mesure des distances de **décalage** change aussi automatiquement, sauf si vous avez décoché au préalable la case **Mêmes unités pour la distance de duplication, le décalage et les règles** dans la zone **Décalage**.



Pour accéder directement aux paramètres de règles, cliquez deux fois sur une règle.

Pour spécifier les paramètres de décalage, entrez des valeurs dans les zones **Décalage**, **Super décalage** et **Micro décalage** de la section **Décalage**.

Pour afficher ou masquer les règles dans les modes Bureau et Tablette

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règles**.
- 3 Sur la page **Règles**, cochez ou décochez les cases suivantes :
 - **Afficher les règles en mode Bureau**
 - **Afficher les règles en mode Tablette**

Étalonnage des règles

Vous pouvez décider qu'un centimètre à l'écran équivaut à un centimètre dans la réalité. Un tel choix vous permet d'utiliser des distances réelles qui, contrairement aux distances relatives, ne dépendent pas de la **résolution** de l'écran. Cet outil est particulièrement utile lors de l'utilisation du **zoom** à l'échelle 1:1 ou si vous travaillez sur des pictogrammes.

Avant d'effectuer cette opération, vous devez, à l'aide d'une règle en plastique transparent, comparer les distances réelles aux distances figurant à l'écran. Cette règle doit utiliser la même unité de mesure que celle définie pour les règles Corel DESIGNER. Pour plus d'informations sur les paramètres des règles, reportez-vous à la section « **Utilisation des règles** » à la page 658.

Pour étalonner les règles selon les distances réelles

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez deux fois sur **Boîte à outils**, puis cliquez sur l'outil **Zoom, Panoramique**.
- 3 Cliquez sur **Étalonner les règles**.

- 4 Placez une règle en plastique transparent sous la règle horizontale de l'écran.
- 5 Cliquez sur la flèche vers le haut ou la flèche vers le bas de la zone **Horizontale** pour faire correspondre l'unité de mesure de la règle à l'écran à celle de la règle réelle.
- 6 Placez la règle en plastique à côté de la règle verticale de l'écran.
- 7 Cliquez sur la flèche vers le haut ou la flèche vers le bas de la zone **Verticale** pour faire correspondre l'unité de mesure de la règle à l'écran à celle de la règle réelle.

Configuration de la grille de document

La **grille de document** est un ensemble non imprimable de lignes s'entrecroisant, que vous pouvez afficher dans la **fenêtre de dessin**. Vous pouvez utiliser la grille de document pour aligner et définir précisément la position des **objets**.

Vous pouvez personnaliser l'apparence de la grille de document en modifiant son affichage et son espacement. L'affichage de la grille permet de visualiser la grille de document sous forme de lignes ou de points. L'espacement permet de définir la distance entre les lignes de la grille. Les options d'espacement reposent sur l'unité de mesure utilisée pour la règle. Par exemple, si l'unité de mesure de la règle est définie sur les pouces, les options d'espacement sont en pouces.

Si l'unité de mesure de la règle est le pixel ou si vous avez activé l'aperçu Pixel, vous pouvez spécifier la couleur et l'opacité de la grille de pixels. Pour plus d'informations sur l'aperçu Pixel, reportez-vous à la section « **Choix d'un mode d'affichage** » à la [page 87](#).

Vous pouvez également magnétiser des objets sur la grille de document ou la grille de pixels pour qu'ils s'alignent sur les lignes lorsque vous les déplacez.

Pour afficher ou masquer la grille de document

- Cliquez sur **Affichage** ► **Grille** ► **Grille de document**.

Une coche à côté de la commande **Grille de document** indique que la grille de document est affichée.

Pour définir l'affichage de la grille

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Grille**.
- 3 Cochez la case **Afficher grille**, puis activez l'une des options suivantes :
 - **Sous forme de lignes**
 - **Sous forme de points**

Pour définir l'espacement de la grille

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Grille**.
- 3 Dans la zone **Grille de document**, saisissez une valeur dans la zone **Horizontale**.

Si vous souhaitez modifier l'intervalle d'espacement de la **grille** ou le nombre de lignes affichées par unité de mesure, choisissez une option dans la zone de liste. Les options reposent sur l'unité de mesure utilisée pour la règle.
- 4 Entrez une valeur dans la zone **Verticale**.



L'unité de mesure d'espacement de la grille est la même que celle utilisée pour les règles. Pour plus d'informations sur les paramètres des règles, reportez-vous à la section « **Pour personnaliser les paramètres des règles** » à la [page 659](#).

Pour changer la couleur et l'opacité de la grille de pixels


- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.

- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Grille**.
- 3 Dans la zone **Grille de pixels**, ouvrez le sélecteur **Couleur**, puis cliquez sur une couleur.
- 4 Déplacez le curseur **Opacité** vers la droite pour augmenter l'opacité de la grille.




Vous pouvez désactiver la case **Afficher grille (800 % ou +)** si vous ne souhaitez pas afficher les pixels lors de l'affichage en zoom automatique avec un facteur de zoom supérieur ou égal à 800 %.

Pour magnétiser des objets sur la grille de document

- 1 Dans la barre d'outils standard, cliquez sur **Aligner à**, puis cochez la case **Grille de document**.
- 2 Déplacez les **objets** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .

Pour magnétiser des objets sur la grille de pixels

- 1 Dans la barre d'outils standard, cliquez sur **Aligner à**, puis cochez la case **Pixels**.
- 2 Déplacez les **objets** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .



Cette option est disponible uniquement lorsque l'affichage des pixels est activé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Choix d'un mode d'affichage](#) » à la page 87.

Configuration de la grille de ligne de base

Les repères de la **grille de ligne de base** traversent la page de dessin et suivent le modèle d'un cahier ligné. Vous pouvez afficher ou masquer la grille de ligne de base, activer ou désactiver le magnétisme, modifier la couleur de la grille et définir l'espacement des lignes. Par défaut, l'interligne est de 14 points. Tous les objets peuvent se magnétiser à la grille de ligne de base ; seuls les encadrés de texte peuvent s'aligner à une grille de ligne de base. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base](#) » à la page 532.

Pour afficher ou masquer la grille de ligne de base

- Cliquez sur **Affichage** ► **Grille** ► **Grille de ligne de base**.

Une coche à côté de l'option **Grille de ligne de base** indique que la grille de ligne de base est affichée.

Pour définir l'espacement et la couleur de la grille de ligne de base

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Grille**.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Définir l'espacement	Dans la zone Grille de ligne de base , saisissez une valeur dans la zone Espacement .
Définir une distance à partir du haut	Saisissez une valeur dans la zone À partir du haut .

Pour	Procédez comme suit
Définir une couleur	Si vous définissez cette valeur sur 0, la première ligne de la grille de ligne de base chevauche le bord supérieur de la page de dessin. Ouvrez le sélecteur de couleur et choisissez une couleur.

Pour activer ou désactiver la magnétisation sur la grille de ligne de base

- Dans la barre d'outils standard, cliquez sur **Aligner à**, puis cochez la case **Grille de ligne de base**.

Configuration des repères

Les **repères** sont des lignes qui peuvent être placées n'importe où dans la fenêtre de dessin pour faciliter le positionnement d'**objets**. Dans certaines applications, on utilise d'autres termes pour qualifier les repères.

Un repère peut être horizontal, vertical ou oblique. Par défaut, l'application affiche les repères que vous ajoutez à la fenêtre de dessin, mais vous pouvez les masquer à tout moment. Vous pouvez également utiliser des objets comme repères.

Vous pouvez définir les repères pour des pages individuelles ou pour le document dans son ensemble. Pour plus d'informations sur les repères locaux et principaux, reportez-vous à la section « **Plans locaux et plans principaux** » à la page 358.

Vous pouvez ajouter un repère n'importe où dans la fenêtre de dessin, mais aussi ajouter des repères prédéfinis. Il existe deux types de repères prédéfinis : les présélections Corel et les présélections personnalisées. Une présélection Corel propose, par exemple, des repères qui délimitent des marges de 2,5 cm. Les présélections personnalisées sont des repères dont vous spécifiez l'emplacement. Par exemple, vous pouvez ajouter des repères prédéfinis affichant des marges à une distance spécifiée ou définissant une mise en page par colonnes ou en grille. Vous pouvez à tout moment supprimer les repères.

Les repères utilisent l'unité de mesure spécifiée pour les règles. Pour plus d'informations sur les paramètres des règles, reportez-vous à la section « **Pour personnaliser les paramètres des règles** » à la page 659.

Pour afficher ou masquer les repères

- Cliquez sur **Affichage** ► **Repères**.

Une coche à côté de la commande **Repères** indique que les **repères** sont affichés.



Vous pouvez afficher ou masquer les repères en cliquant sur **Outils** ► **Repères**, puis le bouton  **Afficher ou masquer les repères**.

Vous pouvez aussi accéder aux autres options des repères en sélectionnant **Outils** ► **Options**, puis **Repères** dans la liste des catégories **Document**.

Pour ajouter un repère horizontal ou vertical

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères**.
- 2 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de repère** :
 - **Horizontal**
 - **Vertical**
- 3 Indiquez l'emplacement du repère dans la zone **x** ou **y**.
- 4 Cliquez sur **Ajouter**.



Pour ajouter un repère, vous pouvez également faire glisser votre curseur depuis la [règle](#) horizontale ou verticale dans la [fenêtre de dessin](#).

Pour ajouter un repère angulaire

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères**.
- 2 Sélectionnez **Angulaire** dans la zone de liste **Type de repère**.
- 3 Indiquez l'emplacement du repère dans les zones **x** et **y**.
- 4 Entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.
- 5 Cliquez sur **Ajouter**.



Pour ajouter un repère angulaire, vous pouvez également le faire glisser depuis la [règle](#) horizontale ou verticale dans la [fenêtre de dessin](#), puis saisir une valeur dans la zone **Angle de rotation** de la barre de propriétés.

Pour utiliser un objet en tant que repère

- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur le plan **Repères** de la page souhaitée.
Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Objet** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Faites glisser l'objet que vous souhaitez utiliser en tant que repère et positionnez-le.

Pour définir des repères pour la totalité du document

- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur **Repères (toutes les pages)** dans la **Page principale**.
Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Objet** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans la fenêtre de dessin, ajoutez les repères souhaités.



Les repères que vous avez définis sur le plan **Repères (toutes les pages)** de la **Page principale** s'affichent sur toutes les pages du document. Ces repères s'ajoutent à tout autre repère que vous avez défini sur les pages individuelles.

Pour ajouter des repères prédéfinis

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document, Repères**, cliquez sur **Présélections**.
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - **Présélections Corel**
 - **Présélections personnalisées**
- 4 Pour définir les paramètres des repères, cochez les cases correspondantes.
Si vous activez l'option **Présélections personnalisées**, indiquez des valeurs dans les sections **Marges, Colonnes** ou **Grille**.
- 5 Cliquez sur **Appliquer présélections**.

Pour supprimer un repère

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères**.
- 2 Sélectionnez un [repère](#) dans la liste.

Vous pouvez sélectionner plusieurs repères en maintenant enfoncée la touche **Ctrl** pendant que vous cliquez.

- 3 Cliquez sur le bouton **Supprimer le repère** .



Vous pouvez également supprimer des repères individuels en les faisant glisser hors de la fenêtre du document ou en cliquant sur un repère avec l'outil **Sélecteur** et en appuyant sur la touche **Suppr**.

Pour supprimer un repère prédéfini, cliquez sur **Outils ▶ Options**. Dans la liste des catégories **Document**, **Repères**, cliquez sur **Présélections**. Désélectionnez la case située à côté du repère prédéfini que vous souhaitez supprimer.

Modification des repères


Une fois le repère ajouté, il est possible de le sélectionner, de le déplacer, de le faire pivoter ou de le verrouiller en position. Vous pouvez également modifier le style de ligne et la couleur des repères.

Pour sélectionner un repère

Pour

Procédez comme suit

Sélectionner un seul repère

Cliquez sur le repère à l'aide de l'outil **Sélecteur** .

Sélectionner tous les repères d'une page

Cliquez sur **Édition ▶ Tout sélectionner ▶ Repères**. Les repères locaux et les repères principaux sont sélectionnés.

Pour déplacer ou faire pivoter un repère

- 1 Cliquez sur **Outils ▶ Repères**.
- 2 Sélectionnez le repère.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour

Procédez comme suit


Déplacer un repère

Indiquez le nouvel emplacement du repère dans les zones **x** et **y**, puis cliquez sur **Modifier**.

Vous pouvez aussi faire glisser un repère vers un nouvel emplacement dans la fenêtre de dessin.

Faire pivoter un repère


Sélectionnez **Angulaire** dans la zone de liste **Type de repère**, entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation** et cliquez sur **Modifier**.

Vous pouvez également cliquer deux fois sur le repère à l'aide de l'outil **Sélecteur** , puis faire pivoter le repère lorsque les poignées d'inclinaison s'affichent.

Pour verrouiller ou déverrouiller des repères

- Cliquez sur le repère à l'aide du bouton droit, puis choisissez **Verrouiller l'objet** ou **Déverrouiller l'objet**.



Vous pouvez également cliquer sur **Outils** ► **Repères**, puis cliquer sur le bouton **Verrouiller le repère** .

Pour définir le style de ligne et la couleur d'un repère

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Repères**.
- 2 Ouvrez le sélecteur **Couleur du repère** et choisissez une couleur.
- 3 Ouvrez le sélecteur **Style du repère** et choisissez un style de ligne.

Définition de l'échelle du dessin

Vous pouvez sélectionner une échelle de dessin prédéfinie ou personnalisée de sorte que les distances du dessin soient proportionnelles aux distances réelles. Par exemple, vous pouvez spécifier qu'une distance de 1 po (2,5 cm) sur le dessin équivaille à 1 m dans la réalité. Une échelle de dessin prédéfinie vous permet de définir des échelles basiques telles que 1:2 ou 1:10, tandis qu'une échelle de dessin personnalisée vous permet de spécifier toutes les distances sur la page de dessin de sorte qu'elles correspondent aux distances réelles. Vous pouvez ainsi définir une échelle plus précise incluant des chiffres décimaux, tels que 4,5 sur 10,6.

Les échelles de dessin sont particulièrement utiles lors de la création de dessins techniques ou de plans architecturaux comportant des [lignes de cote](#). Pour plus d'informations sur les lignes de cote, reportez-vous à la section « [Tracé de lignes de cote](#) » à la [page 173](#).

Pour choisir une échelle de dessin prédéfinie

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règles**.
- 3 Cliquez sur **Modifier l'échelle**.
- 4 Dans la zone de liste **Échelles spécifiques**, sélectionnez une échelle de dessin.

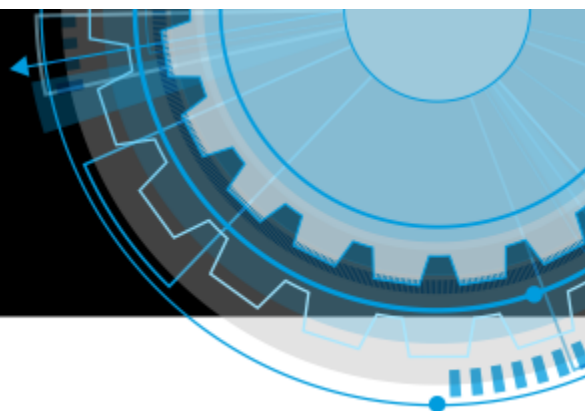
Pour créer une échelle de dessin personnalisée

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règles**.
- 3 Cliquez sur **Modifier l'échelle**.
- 4 Dans la zone de liste **Échelles spécifiques**, cliquez sur l'option **Personnaliser**.
- 5 Indiquez les paramètres souhaités.



Le bouton **Modifier l'échelle** n'est pas disponible si les unités de mesure des [règles](#) sont exprimées en [pixels](#).

Si une valeur autre que 1:1 est attribuée à l'échelle de dessin, les unités de la règle verticale sont identiques à celles de la règle horizontale.



Utilisation de tableaux

Un tableau met à disposition une présentation structurée permettant d'exposer du texte ou des images au sein d'un dessin. Vous pouvez tracer un tableau vous-même ou en créer un à partir de texte courant. Vous pouvez changer facilement l'apparence d'un tableau en modifiant ses propriétés et son formatage. De plus, comme les tableaux sont des objets, vous pouvez les utiliser de diverses façons. Il est également possible d'importer des tableaux existants à partir d'un fichier texte ou d'une feuille de calcul.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Ajout de tableaux à un dessin » (page 667)
- « Sélection, déplacement et exploration des éléments d'un tableau » (page 669)
- « Insertion et suppression de rangées et de colonnes » (page 671)
- « Redimensionnement des cellules, rangées et colonnes de tableau » (page 672)
- « Formatage des tableaux et des cellules » (page 673)
- « Utilisation de texte dans les tableaux » (page 675)
- « Conversion de tableaux en texte » (page 676)
- « Fusion et fractionnement des tableaux et des cellules » (page 677)
- « Manipulation des tableaux en tant qu'objets » (page 678)
- « Ajout d'images, de graphiques et d'arrière-plans aux tableaux » (page 678)
- « Importation de tableaux dans un dessin » (page 679)


Ajout de tableaux à un dessin

Dans Corel DESIGNER, vous avez la possibilité d'ajouter un tableau à un dessin, permettant ainsi une présentation structurée de texte et d'images. Vous pouvez tracer un tableau vous-même ou en créer un à partir de texte existant.

RÉVISIONS :	NOM DE L'ENTREPRISE	
	TITRE :	
	DESSINÉ(E) PAR :	
	VÉRIFIÉ(E) PAR :	
	DATE :	FEUILLE :
	ÉCHELLE : 1:50	FEUILLES DE PAPIER

Dans cet exemple, un tableau a été utilisé pour créer le bloc de titre d'un dessin.


Pour ajouter un tableau à un dessin

- 1 Cliquez sur l'outil **Tableau** .
- 2 Saisissez des valeurs dans les zones **Lignes** et **colonnes** dans la barre de propriétés.
La valeur du haut indique le nombre de rangées, tandis que celle du bas indique le nombre de colonnes.
- 3 Faites glisser la souris en diagonale pour tracer le tableau.



Pour créer un tableau, cliquez sur **Tableau** ► **Créer un nouveau tableau**, puis saisissez des valeurs dans les zones **Nombre de rangées**, **Nombre de colonnes**, **Hauteur** et **Largeur**.

Pour créer un tableau à partir d'un texte

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur** .
- 2 Sélectionnez le texte à convertir en tableau.
- 3 Cliquez sur **Tableau** ► **Convertir le texte en tableau**.
- 4 Dans la zone **Créer des colonnes en fonction du séparateur suivant**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Virgules** : crée une colonne lorsqu'une virgule apparaît et une rangée lorsqu'un symbole de paragraphe apparaît.
 - **Tabulations** : crée une colonne lorsqu'une tabulation apparaît et une rangée lorsqu'un symbole de paragraphe apparaît.
 - **Paragraphes** : crée une colonne lorsqu'un symbole de paragraphe apparaît.
 - **Défini par l'utilisateur** : crée une colonne lorsqu'un marqueur spécifique apparaît et une rangée lorsqu'un symbole de paragraphe apparaît.

Si vous activez l'option **Défini par l'utilisateur**, vous devez saisir un caractère dans la zone **Défini par l'utilisateur**.




Si vous ne saisissez aucun caractère dans la zone **Défini par l'utilisateur**, une seule colonne est créée et chaque paragraphe de texte crée une rangée de tableau.




Vous pouvez également convertir un tableau en texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour convertir un tableau en texte](#) » à la page 676.

Sélection, déplacement et exploration des éléments d'un tableau


Vous devez sélectionner un tableau, des rangées, des colonnes ou des cellules avant d'insérer des rangées ou des colonnes, de modifier les propriétés de bordure du tableau, d'ajouter une couleur de surface d'arrière-plan ou de modifier d'autres propriétés du tableau. Dans un tableau, il est possible de déplacer des rangées et des colonnes sélectionnées vers un nouvel emplacement. Vous pouvez également copier ou couper une rangée ou colonne d'un tableau et la coller dans un autre. De plus, il est possible de se déplacer d'une cellule de tableau à une autre lors de l'édition de texte dans les cellules et de définir le sens du déplacement de la touche de **tabulation** autour d'un tableau.

Pour sélectionner un tableau, une rangée ou une colonne

- 1 Cliquez sur l'outil **Tableau** , puis sur un tableau.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner un tableau	Cliquez sur Tableau ► Sélectionner ► Tableau .
Sélectionner une rangée	Cliquez sur une rangée, puis sur Tableau ► Sélectionner ► Rangée .
Sélectionner une colonne	Cliquez sur une colonne, puis sur Tableau ► Sélectionner ► Colonne .
Sélectionner l'ensemble du contenu du tableau	Positionnez le pointeur de l'outil Tableau sur l'angle supérieur gauche du tableau jusqu'à l'apparition d'une flèche diagonale  , puis cliquez.
Utiliser un raccourci clavier pour sélectionner un tableau	Appuyez sur Ctrl + A ⌘A lorsque le pointeur de l'outil Tableau se trouve à l'intérieur d'une cellule vide.
Sélectionner une rangée de façon interactive	Positionnez le pointeur de l'outil Tableau sur la bordure du tableau à gauche de la rangée à sélectionner. Lorsqu'une flèche horizontale apparaît  , cliquez sur la bordure afin de sélectionner la rangée.
Sélectionner une colonne de façon interactive	Positionnez le pointeur de l'outil Tableau sur la bordure supérieure de la colonne à sélectionner. Lorsqu'une flèche verticale apparaît  , cliquez sur la bordure afin de sélectionner la colonne.

Pour sélectionner des cellules de tableau

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner une cellule dans un tableau	Cliquez sur l'outil Tableau  , puis sur un tableau et une cellule. Cliquez ensuite sur Tableau ► Sélectionner ► Cellule .

Pour

Sélectionner des cellules adjacentes dans un tableau

Sélectionner des cellules non adjacentes dans un tableau


Procédez comme suit

Sélectionnez l'outil **Tableau**, cliquez à l'intérieur de la première cellule à sélectionner et faites glisser le curseur sur les cellules adjacentes à sélectionner.

Sélectionnez l'outil **Tableau**, puis cliquez sur un tableau. Maintenez ensuite la touche **Ctrl** enfoncée, puis cliquez sur chaque cellule à sélectionner.



Pour sélectionner une cellule, insérez le pointeur de l'outil **Tableau** dans une cellule vide, puis appuyez sur **Ctrl + A**

L'outil **Forme**  permet également de sélectionner une cellule (en cliquant dessus) ou des cellules adjacentes (en faisant glisser le curseur dessus).

Pour déplacer une rangée ou une colonne

- 1 Sélectionnez la rangée ou la colonne à déplacer.
- 2 Faites-la glisser vers un autre emplacement du tableau.

Pour déplacer une rangée vers un autre tableau

- 1 Sélectionnez la rangée du tableau à déplacer.
- 2 Cliquez sur **Édition** ► **Couper**.
- 3 Sélectionnez une rangée dans l'autre tableau.
- 4 Cliquez sur **Édition** ► **Coller**.
- 5 Choisissez l'une des options suivantes :
 - Remplacer la rangée sélectionnée
 - Insérer au-dessus de la rangée sélectionnée
 - Insérer au-dessous de la rangée sélectionnée

Pour déplacer une colonne vers un autre tableau

- 1 Sélectionnez la colonne du tableau à déplacer.
- 2 Cliquez sur **Édition** ► **Couper**.
- 3 Sélectionnez une colonne dans l'autre tableau.
- 4 Cliquez sur **Édition** ► **Coller**.
- 5 Choisissez l'une des options suivantes :
 - Remplacer la colonne sélectionnée
 - Insérer à gauche de la colonne sélectionnée
 - Insérer à droite de la colonne sélectionnée

Pour passer à la cellule suivante dans le tableau

- Appuyez sur **Tab** lorsque l'outil **Tableau** se trouve à l'intérieur d'une cellule.

Si vous appuyez sur **Tab** pour la première fois dans le tableau, vous devez choisir un ordre de tabulation dans la zone de liste **Ordre de tabulation**.



Vous pouvez utiliser la touche **Tab** pour passer à la cellule suivante uniquement lorsque l'option **Passer à la cellule suivante** est activée dans la boîte de dialogue **Options de la touche Tab**.

Pour changer le sens de navigation de la touche de tabulation

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, **Boîte à outils**, cliquez sur l'outil **Tableau**.
- 3 Activez l'option **Passer à la cellule suivante**.
- 4 Dans la zone de liste **Ordre de tabulation**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - De gauche à droite, de haut en bas
 - De droite à gauche, de haut en bas



Il est possible de programmer la touche **Tab** afin d'insérer une tabulation dans le texte du tableau. Il suffit d'activer l'option **Insérer une tabulation dans le texte**.

Insertion et suppression de rangées et de colonnes

Il est possible d'insérer et de supprimer des rangées et des colonnes dans un tableau.

Pour insérer une rangée dans un tableau

- 1 Sélectionnez une rangée dans le tableau.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Insérer une rangée au-dessus de la rangée sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Rangée au-dessus .
Insérer une rangée au-dessous de la rangée sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Rangée au-dessous .
Insérer plusieurs rangées au-dessus de la rangée sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Insérer des rangées , saisissez une valeur dans la zone Nombre de rangées , puis activez l'option Au-dessus de la sélection .
Insérer plusieurs rangées au-dessous de la rangée sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Insérer des rangées , saisissez une valeur dans la zone Nombre de rangées , puis activez l'option Au-dessous de la sélection .



Lorsque vous utilisez les commandes **Rangée au-dessus** ou **Rangée au-dessous** du menu **Tableau** ► **Insérer**, le nombre de rangées insérées dépend du nombre de rangées sélectionnées. Par exemple, si vous avez sélectionné deux rangées, deux rangées seront insérées dans le tableau.

Pour insérer une colonne de tableau

- 1 Sélectionnez une colonne.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Insérer une colonne à la gauche de la colonne sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Colonne à gauche .
Insérer une colonne à la droite de la colonne sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Colonne à droite .
Insérer plusieurs colonnes à gauche de la colonne sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Insérer des colonnes , saisissez une valeur dans la zone Nombre de colonnes , puis activez l'option À gauche de la sélection .
Insérer plusieurs colonnes à droite de la colonne sélectionnée	Cliquez sur Tableau ► Insérer ► Insérer des colonnes , saisissez une valeur dans la zone Nombre de colonnes , puis activez l'option À droite de la sélection .



Lorsque vous utilisez les commandes **Colonne à gauche** ou **Colonne à droite** du menu **Tableau** ► **Insérer**, le nombre de colonnes insérées dépend du nombre de colonnes sélectionnées. Par exemple, si vous avez sélectionné deux colonnes, deux colonnes seront insérées dans le tableau.

Pour supprimer une rangée ou une colonne d'un tableau

- 1 Sélectionnez la rangée ou la colonne à supprimer.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

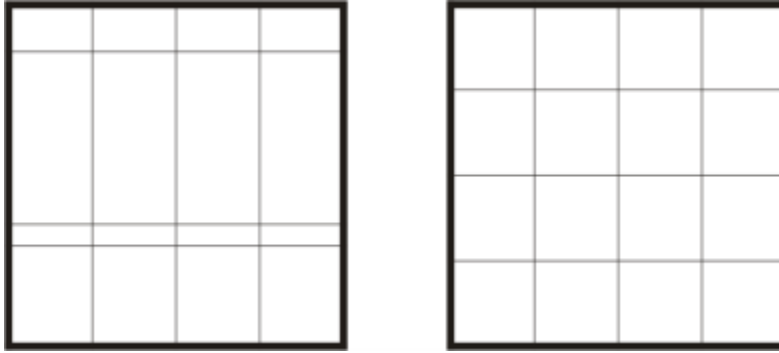
Pour	Procédez comme suit
Supprimer une rangée	Cliquez sur Tableau ► Supprimer ► Rangée .
Supprimer une colonne	Cliquez sur Tableau ► Supprimer ► Colonne .



Si vous sélectionnez une rangée mais que vous choisissez de supprimer une colonne, ou vice-versa, tout le tableau est supprimé.


Redimensionnement des cellules, rangées et colonnes de tableau

Il est possible de redimensionner les cellules, les rangées et les colonnes d'un tableau. De plus, si vous avez précédemment modifié la taille de certaines rangées ou colonnes, vous pouvez redistribuer toutes les rangées ou toutes les colonnes de manière à leur donner la même taille.



Si les rangées du tableau sont de taille différente (à gauche), vous pouvez les distribuer de manière à leur octroyer la même taille (à droite).

Pour redimensionner une cellule, une rangée ou une colonne de tableau

- 1 Cliquez sur l'outil **Tableau** , puis sur le tableau.
- 2 Sélectionnez la cellule, rangée ou colonne à redimensionner.
- 3 Dans la barre de propriétés, saisissez des valeurs dans les zones correspondant à la largeur et la hauteur du tableau.

Pour redistribuer les rangées et colonnes d'un tableau

- 1 Sélectionnez les cellules de tableau à distribuer.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Uniformiser la hauteur des rangées sélectionnées

Uniformiser la largeur des colonnes sélectionnées

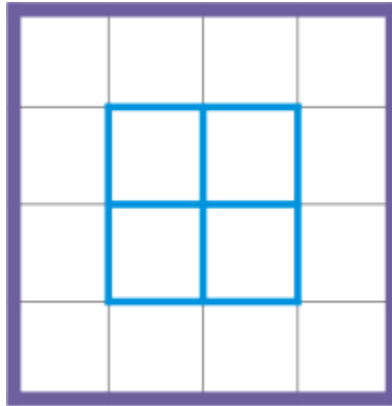
Procédez comme suit

Cliquez sur **Tableau** ▶ **Distribuer** ▶ **Rangées égales**.

Cliquez sur **Tableau** ▶ **Distribuer** ▶ **Colonnes égales**.

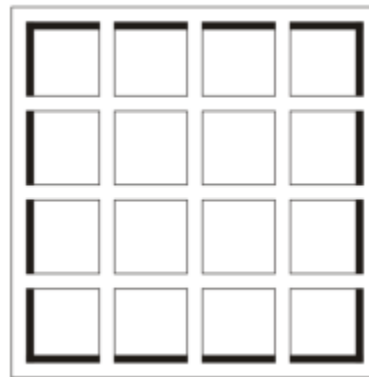
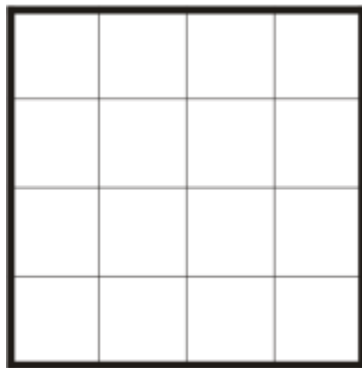
Formatage des tableaux et des cellules

Vous pouvez modifier l'apparence d'un tableau en changeant les bordures de tableau et de cellules. Par exemple, vous pouvez modifier l'épaisseur ou la couleur de la bordure du tableau.




Vous pouvez modifier les bordures de cellules de tableau et les bordures de tableau

En outre, vous pouvez modifier les marges de cellules et l'espacement des bordures de cellules. Les marges permettent d'augmenter l'espace entre les bordures et le texte contenu dans les cellules. Par défaut, les bordures se chevauchent pour former une grille. Il est cependant possible d'augmenter l'espacement afin d'éloigner les bordures les unes des autres. Ainsi, les cellules ne forment pas de grille mais apparaissent en tant que cases individuelles (également appelées « bordures séparées »).



Vous pouvez modifier l'espacement de la bordure du tableau en appliquant des bordures séparées.

Pour modifier les bordures d'un tableau et d'une cellule

- 1 Sélectionnez le tableau ou la zone de tableau à modifier.
Une zone de tableau peut désigner une cellule, un groupe de cellules, des rangées, des colonnes ou l'ensemble du tableau.
- 2 Cliquez sur le bouton **Sélection de la bordure**  de la barre de propriétés, puis sélectionnez les bordures à modifier.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Modifier l'épaisseur de la bordure

Modifier la couleur de la bordure

Procédez comme suit

Sélectionnez une épaisseur de bordure dans la zone de liste **Épaisseur de contour** de la barre de propriétés.

Cliquez sur le sélecteur **Couleur de contour** de la barre de propriétés, puis sur une couleur dans la palette.

Pour


Modifier le style de ligne et la largeur de contour de la bordure

Procédez comme suit

Dans la zone **Contour** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, sélectionnez un style de ligne dans le sélecteur **Style de ligne**, puis saisissez une valeur dans la zone **Largeur du contour**.

Si le menu fixe **Propriétés d'objet** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ► Gestionnaire de propriétés**.

Pour modifier les marges des cellules d'un tableau

1 Cliquez sur l'outil **Tableau** , puis sur le tableau.

2 Sélectionnez les cellules à modifier.

3 Cliquez sur **Marges** dans la barre de propriétés.


4 Saisissez une valeur dans la zone **Marge supérieure**.

Par défaut, la valeur saisie dans la boîte Marge supérieure est appliquée à toutes les marges, créant ainsi des marges égales.

Si vous souhaitez appliquer différentes valeurs de marges, cliquez sur le bouton **Verrouiller les marges** pour déverrouiller les zones de marge, puis saisissez les valeurs souhaitées dans les zones **Marge supérieure**, **Marge inférieure**, **Marge de gauche** et **Marge droite**.

5 Appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour modifier l'espacement des bordures de cellules d'un tableau

1 Cliquez sur l'outil **Tableau** , puis sur le tableau.

2 Cliquez sur **Options** dans la barre de propriétés.

3 Cochez la case **Bordures de cellules séparées**.

4 Entrez une valeur dans la zone **Espacement horizontal des cellules**.

Par défaut, l'espacement vertical des cellules est égal à l'espacement horizontal.

Si vous ne souhaitez pas appliquer un espacement uniforme, cliquez sur le bouton **Verrouiller l'espacement entre les cellules** pour déverrouiller la zone **Espacement vertical des cellules**, puis saisissez les valeurs souhaitées dans les zones **Espacement horizontal des cellules** et **Espacement vertical des cellules**.


5 Appuyez sur la touche **Entrée**.

Utilisation de texte dans les tableaux

Vous pouvez facilement ajouter du texte dans les cellules du tableau et modifier ce texte comme tout autre texte courant. Par exemple, vous pouvez modifier la police et ajouter des puces ou des retraits au texte du tableau. Vous pouvez modifier les propriétés du texte d'une seule rangée du tableau ou de plusieurs rangées simultanément. De plus, vous pouvez ajouter des taquets de tabulation dans les cellules du tableau pour décaler le texte hors des marges des cellules.

Lorsque vous saisissez du texte dans un nouveau tableau, vous pouvez choisir d'ajuster automatiquement la taille des cellules du tableau.

Pour saisir du texte dans une cellule de tableau

1 Cliquez sur l'outil **Tableau** .


2 Cliquez sur une cellule.

3 Saisissez-y du texte.



Pour sélectionner du texte dans une cellule, appuyez sur **Ctrl + A**.

Pour modifier les propriétés du texte dans les cellules d'un tableau

- 1 Sélectionnez l'outil **Tableau** , puis cliquez sur un tableau.
- 2 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur les cellules du tableau contenant du texte à formater.
- 3 Cliquez sur **Texte** ► **Propriétés du texte**, puis indiquez les paramètres souhaités dans le menu fixe **Propriétés du texte**.



Pour plus d'informations sur le formatage de texte, reportez-vous à la section « [Formatage de texte](#) » à la page 547.

Pour modifier simultanément les propriétés de l'intégralité d'une rangée, d'une colonne ou d'un tableau, vous devez commencer par sélectionner le tableau ou ses composants. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour sélectionner un tableau, une rangée ou une colonne](#) » à la page 669.

Pour insérer un taquet de tabulation dans une cellule de tableau

- Lorsque le pointeur de l'outil **Tableau** se trouve dans une cellule, cliquez sur **Texte** ► **Insérer du code de formatage** ► **Tabulation**.



Pour ce faire, vous pouvez également insérer un taquet de tabulation en appuyant sur la touche **Tab**. Pour utiliser cette méthode, vous devez configurer la touche **Tab** de façon à insérer des taquets de tabulation. Pour plus d'informations sur la modification des options de la touche **Tab**, reportez-vous à la section « [Pour changer le sens de navigation de la touche de tabulation](#) » à la page 671.

Pour redimensionner automatiquement les cellules d'un tableau lors de la saisie

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur** , puis sur le tableau.
- 2 Cliquez sur **Options** dans la barre de propriétés, puis cochez la case **Redimensionner automatiquement les cellules lors de la frappe**.




Cette option est applicable aux nouveaux tableaux ne contenant pas encore de texte ou d'autres formes de contenu.

Si un tableau contient déjà du texte, seules les cellules dans lesquelles du texte est ajouté sont redimensionnées.

Conversion de tableaux en texte

Si vous ne souhaitez plus que le texte apparaisse sous forme de tableau, vous pouvez le convertir en texte courant. Pour plus d'informations sur la conversion de texte en tableau, reportez-vous à la section « [Pour créer un tableau à partir d'un texte](#) » à la page 668.

Pour convertir un tableau en texte

- 1 Cliquez sur l'outil **Tableau** , puis sur le tableau.
- 2 Cliquez sur **Tableau** ► **Convertir le tableau en texte**.
- 3 Dans la zone **Séparer la cellule comportant du texte**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Virgules** : remplace chaque colonne par une virgule et chaque rangée par un symbole de paragraphe.
 - **Tabulations** : remplace chaque colonne par une tabulation et chaque rangée par un symbole de paragraphe.

- **Paragraphes** : remplace chaque colonne par un symbole de paragraphe.
 - **Défini par l'utilisateur** : remplace chaque colonne par un caractère spécifique et chaque rangée par un symbole de paragraphe.
- Si vous activez l'option **Défini par l'utilisateur**, vous devez saisir un caractère dans la zone **Défini par l'utilisateur**.



Si vous ne saisissez aucun caractère dans la zone **Défini par l'utilisateur**, chaque rangée est convertie en paragraphes et les colonnes ne sont pas prises en compte.

Fusion et fractionnement des tableaux et des cellules

Pour modifier la configuration d'un tableau, fusionnez les cellules, les rangées et les colonnes adjacentes. Lorsque vous fusionnez les cellules, le formatage de la cellule supérieure gauche est appliqué à toutes les cellules fusionnées. Vous pouvez également séparer des cellules précédemment fusionnées.

	Duis in ex		

	Duis in ex		

Vous pouvez modifier l'apparence d'un tableau en fusionnant les cellules adjacentes du tableau.

Il est également possible de fractionner les cellules, les rangées et les colonnes d'un tableau. Le fractionnement permet de créer de nouvelles cellules, rangées ou colonnes sans modifier la taille du tableau.

	Duis		
	dolore		

	Duis		
	dolore		

Vous pouvez insérer des rangées supplémentaires en fractionnant les cellules du tableau.


Pour fusionner les cellules d'un tableau

- 1 Sélectionnez les cellules à fusionner.
Les cellules sélectionnées doivent être contiguës.
- 2 Cliquez sur **Tableau** ► **Fusionner les cellules**.

Pour séparer des cellules de tableau

- 1 Sélectionnez les cellules à séparer.
- 2 Cliquez sur **Tableau** ► **Scinder les cellules**.

Pour scinder les cellules, les rangées et les colonnes d'un tableau

- 1 Cliquez sur l'outil **Tableau** .
- 2 Sélectionnez la cellule, la rangée ou la colonne à diviser.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Fractionner horizontalement une sélection	Cliquez sur Tableau ► Scinder en rangées , puis saisissez une valeur dans la zone Nombre de rangées .
Scinder verticalement une sélection	Cliquez sur Tableau ► Scinder en colonnes , puis saisissez une valeur dans la zone Nombre de colonnes .

Manipulation des tableaux en tant qu'objets

Il est possible de manipuler les tableaux comme tout autre objet.

Le tableau suivant dresse la liste des différents modes permettant de manipuler un tableau en tant qu'objet.

Vous pouvez	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section
Redimensionner et mettre à l'échelle un tableau	« Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » à la page 303
Faire pivoter un tableau	« Rotation d'objets » à la page 306
Appliquer un effet miroir à un tableau	« Application d'un effet miroir aux objets » à la page 307
Verrouiller un tableau	« Verrouillage d'objets » à la page 321
Convertir un tableau en image bitmap	« Conversion de graphiques vectoriels en images bitmap » à la page 683
Scinder un tableau	« Pour convertir des objets en objets courbes » à la page 216

Ajout d'images, de graphiques et d'arrière-plans aux tableaux

Il est possible d'ajouter des images bitmap et des graphiques vectoriels à des tableaux si vous avez besoin de les disposer de façon structurée. En outre, pour modifier l'apparence d'un tableau, vous pouvez lui ajouter une couleur d'arrière-plan.


Pour insérer une image ou un graphique dans une cellule de tableau

- 1 Copiez une image ou un graphique.
- 2 Cliquez sur l'outil **Tableau**, puis sélectionnez la cellule dans laquelle insérer l'image ou le graphique.
- 3 Cliquez sur **Édition** ► **Coller**.



Pour insérer un graphique ou une image, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé, puis cliquez sur l'image, faites-la glisser dans une cellule, relâchez le bouton de la souris, puis cliquez sur **Placer dans la cellule**.

Pour ajouter une couleur d'arrière-plan à un tableau

- 1 Cliquez sur l'outil **Tableau** , puis sur le tableau.
- 2 Cliquez sur le sélecteur de couleur **d'arrière-plan**, puis cliquez sur une couleur dans la palette.



Pour modifier la couleur d'arrière-plan de cellules, rangées ou colonnes spécifiques, vous pouvez également sélectionner les cellules, cliquer sur le **sélecteur de couleur d'arrière-plan** de la barre de propriétés, puis sur une couleur de la palette.

Importation de tableaux dans un dessin

Dans Corel DESIGNER, il est possible de créer des tableaux en important du contenu à partir de feuilles de calcul Quattro Pro® (.qpw) et Microsoft Excel (.xls). Vous pouvez également importer des tableaux créés dans une application de traitement de texte, comme WordPerfect ou Microsoft Word.

Pour importer un tableau à partir de Quattro Pro ou d'Excel

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels est stockée la feuille de calcul.
- 3 Cliquez sur le fichier pour le sélectionner.
- 4 Cliquez sur **Importer**.
La boîte de dialogue **Importer/coller** s'affiche.
- 5 Dans la zone de liste **Importer les tableaux comme**, sélectionnez **Tableaux**.
- 6 Choisissez l'une des options suivantes :
 - **Conserver les polices et le format** : importe toutes les polices ainsi que le formatage appliqués au texte.
 - **Conserver le format uniquement** : importe tout le formatage appliqué au texte.
 - **Supprimer les polices et le format** : ne prend en compte ni les polices ni le formatage appliqués au texte.

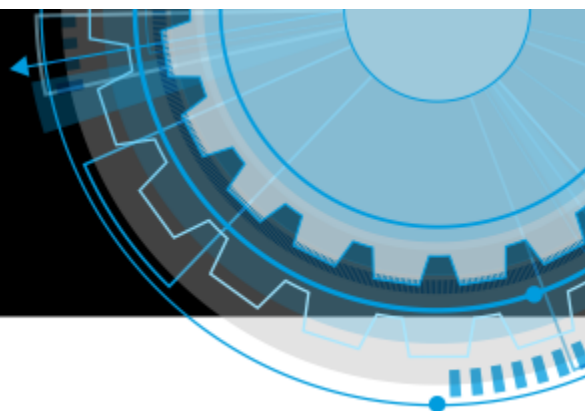
Pour importer un tableau à partir d'un document de traitement de texte

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez le lecteur et le dossier où est stocké le fichier texte.
- 3 Cliquez sur le fichier.
- 4 Cliquez sur **Importer**.
- 5 Dans la zone de liste **Importer les tableaux comme**, sélectionnez **Tableaux**.
- 6 Choisissez l'une des options suivantes :
 - **Conserver les polices et le format** : importe toutes les polices ainsi que le formatage appliqués au texte.

- **Conserver le format uniquement** : importe tout le formatage appliqué au texte.
- **Supprimer les polices et le format** : ne prend en compte ni les polices ni le formatage appliqués au texte.

Images bitmap

Utilisation d'images bitmap.....	683
Catégories d'effets spéciaux.....	713
Utilisation des modes de couleurs des images bitmap.....	759
Vectorisation d'images bitmap et modification des résultats de la vectorisation.....	767
Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo.....	779



Utilisation d'images bitmap

Vous pouvez convertir un [graphique vectoriel](#) en [image bitmap](#). En outre, il est possible d'importer et de [recadrer](#) des images bitmap.

Vous pouvez ajouter une perspective, former des images bitmap avec des enveloppes, appliquer des masques de couleur ainsi que des effets spéciaux et modifier la couleur et le ton des images. Pour plus d'informations sur l'application de perspectives à des images bitmap, reportez-vous à la section « [Application de perspective](#) » à la page 464. Pour plus d'informations sur l'application de formes à des images bitmap avec des enveloppes, reportez-vous à la section « [Mise en forme d'objets à l'aide d'enveloppes](#) » à la page 243.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « [Conversion de graphiques vectoriels en images bitmap](#) » (page 683)
- « [Importation d'images bitmap](#) » (page 685)
- « [Recadrage d'images bitmap](#) » (page 685)
- « [Modification des dimensions et de la résolution des images bitmap](#) » (page 686)
- « [Redressement d'images bitmap](#) » (page 687)
- « [Correction des distorsions de perspective](#) » (page 688)
- « [Utilisation de filigranes Digimarc pour identifier les images bitmap](#) » (page 689)
- « [Suppression des traces de poussière et des éraflures dans les images bitmap](#) » (page 690)
- « [Utilisation des couleurs contenues dans les images bitmap](#) » (page 690)
- « [Utilisation du laboratoire de réglage d'images](#) » (page 692)
- « [Ajustement des couleurs et des tons](#) » (page 697)
- « [Utilisation du filtre Courbe de teinte](#) » (page 704)
- « [Transformation de la couleur et du ton](#) » (page 706)
- « [Modification des images bitmap avec Corel PHOTO-PAINT](#) » (page 707)
- « [Application d'effets spéciaux à des images bitmap](#) » (page 708)

Conversion de graphiques vectoriels en images bitmap

Après avoir converti un [graphique vectoriel](#) en image bitmap, vous pouvez lui appliquer des effets spéciaux qui ne sont pas applicables aux objets ou aux graphiques vectoriels. Le processus de conversion d'un [graphique vectoriel](#) en image bitmap est également appelé « [conversion en mode point à point](#) ».

Lors de la conversion du [graphique vectoriel](#), vous pouvez sélectionner le [mode de couleurs](#) de l'image bitmap. C'est lui qui détermine le nombre et le type des couleurs qui composent l'image bitmap ; il a donc également une incidence sur la taille du fichier. Pour plus d'informations sur les modes de couleurs, reportez-vous à la section « [Modification du mode de couleurs des images bitmap](#) » à la page 759.

Vous pouvez également spécifier des paramètres pour des commandes telles que la [juxtaposition](#), l'[anticrénelage](#), la surimpression du noir et la [transparence de l'arrière-plan](#).

Les mêmes options de conversion en image bitmap sont disponibles en cas d'exportation d'un fichier vers un format d'image bitmap, tel que TIFF, JPEG, CPT ou PSD. Pour plus d'informations sur l'exportation, reportez-vous à la section « [Exportation de fichiers](#) » à la page 824.

Pour convertir un graphique vectoriel en image bitmap

- 1 Sélectionnez un [objet](#).
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Convertir en image bitmap**.
- 3 Sélectionnez une [résolution](#) dans la zone de liste **Résolution**.
- 4 Sélectionnez un [mode de couleurs](#) dans la zone de liste **Mode de couleurs**.
- 5 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Juxtaposée** : simule un plus grand nombre de couleurs que celles disponibles. Cette option s'applique aux images qui utilisent au plus 256 couleurs.
 - **Toujours surimprimer le noir** : surimprime le noir quand il s'agit de la couleur supérieure. Lorsque vous imprimez des images bitmap, l'activation de cette option permet d'éviter les espaces entre les objets noirs et les objets sous-jacents.
 - **Anticrénelage** : lisse les bords de l'image bitmap.
 - **Arrière-plan transparent** : rend l'arrière-plan de l'image bitmap transparent.



Vous pouvez modifier le seuil de noir pour l'option **Toujours surimprimer le noir**. Pour plus d'informations sur la définition du seuil de noir, reportez-vous à la section « [Pour définir le seuil de surimpression du noir](#) » à la page 813.

Lorsque vous exportez un fichier vectoriel vers un format d'image bitmap, tel que GIF, vous êtes invité à définir les options de conversion en image bitmap décrites dans la procédure ci-dessus, avant d'exporter le fichier.



Le fait de rendre l'arrière-plan d'une image bitmap transparent vous permet de voir les images ou le fond qui, sans cela, seraient cachés.

Pour convertir un graphique vectoriel en image bitmap lors d'une opération d'exportation

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez un format d'[image bitmap](#) dans la zone de liste **Type de fichier** et entrez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Définissez les options souhaitées, puis cliquez sur **Exportation**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Convertir en bitmap**, entrez des valeurs dans l'un des groupes de deux zones suivants :
 - **Largeur** et **Hauteur** <:hs>: ces options permettent de spécifier les dimensions de l'image.
 - **% largeur** et **% hauteur** : ces options permettent de redimensionner l'image selon un pourcentage précis de sa taille d'origine.
- 6 Pour préciser la [résolution](#), entrez une valeur dans la zone **Résolution**.
- 7 Sélectionnez un [mode de couleurs](#) dans la zone de liste **Mode de couleurs**.
- 8 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Juxtaposée** : simule un plus grand nombre de couleurs que celles disponibles. Cette option s'applique aux images qui utilisent au plus 256 couleurs.
 - **Toujours surimprimer le noir** : surimprime le noir quand il s'agit de la couleur supérieure. Lorsque vous imprimez des images bitmap, l'activation de cette option permet d'éviter les espaces entre les objets noirs et les objets sous-jacents.
- 9 Activez l'une des options suivantes dans la zone **Options** :
 - **Anticrénelage** : lisse les bords de l'image bitmap.

- **Maintenir les plans** : activez cette option si vous souhaitez conserver les plans
- **Arrière-plan transparent** : rend l'arrière-plan de l'image bitmap transparent.



Vous pouvez modifier le seuil de noir pour l'option **Toujours surimprimer le noir**. Pour plus d'informations sur la définition du seuil de noir, reportez-vous à la section « [Pour définir le seuil de surimpression du noir](#) » à la page 813.

Une partie des options de la boîte de dialogue **Convertir en bitmap** ne sont pas disponibles pour certains formats d'images bitmap.



Le fait de rendre l'arrière-plan d'une image bitmap transparent vous permet de voir les images ou le fond qui, sans cela, seraient cachés.

Importation d'images bitmap


Il est possible d'importer une [image bitmap](#) dans un dessin directement ou en créant une liaison vers un fichier externe. Dans le cas d'une liaison avec fichier externe, toutes les modifications apportées au fichier d'origine sont automatiquement appliquées au fichier importé. Après l'importation d'une image bitmap, la barre d'état fournit des informations sur le mode de couleurs, la taille et la résolution. Pour plus d'informations sur l'importation d'images bitmap, reportez-vous à la section « [Importation de fichiers](#) » à la page 821. Pour plus d'informations sur la gestion des images avec liaison externe, reportez-vous à la section « [Ajout de signets et d'hyperliens à des documents](#) » à la page 354.

Vous pouvez également rééchantillonner ou recadrer une image bitmap lors de l'importation. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 823 et « [Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 824.

Recadrage d'images bitmap

Le [recadrage](#) consiste à retirer les zones inutiles d'une [image bitmap](#). Pour recadrer une image sur les contours d'une forme rectangulaire, utilisez l'outil **Recadrer**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour recadrer un objet ou une photo importée](#) » à la page 252. Pour recadrer une image bitmap en forme irrégulière, utilisez l'outil **Forme** et la commande **Recadrer le bitmap**.



Pour recadrer une image bitmap

- 1 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 3 Faites glisser les [points nodaux](#) angulaires de l'image pour la remodeler.
Pour ajouter un point nodal, cliquez deux fois sur la limite du point nodal (la ligne en pointillés) en utilisant l'outil **Forme** à l'endroit où vous souhaitez faire figurer le point nodal.
- 4 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Recadrer le bitmap**.



Il est impossible de [recadrer](#) une image bitmap composée de plusieurs [objets](#).



Pour recadrer une image bitmap sélectionnée après avoir fait glisser ses points nodaux angulaires, cliquez sur l'outil **Sélecteur** , puis sur le bouton **Recadrer le bitmap**  de la barre de propriétés.

Modification des dimensions et de la résolution des images bitmap

Une fois qu'une image bitmap a été ajoutée à un dessin, vous pouvez modifier ses dimensions et sa résolution.

Modification des dimensions

Pour modifier les dimensions physiques d'une image bitmap, il est possible d'augmenter ou de réduire sa largeur et sa hauteur. Lorsque vous augmentez les dimensions, l'application insère de nouveaux pixels entre les pixels existants. Leur couleur est basée sur celle des pixels adjacents. Si vous augmentez de façon significative les dimensions d'une image bitmap, celle-ci risque de paraître étirée et pixellisée.

La taille de l'image bitmap à l'écran dépend de sa hauteur et de sa largeur en pixels, du niveau de zoom et des paramètres de votre écran. Par conséquent, les dimensions de l'image bitmap à l'écran peuvent sembler différentes de ses dimensions à l'impression.

Modification de la résolution d'une image bitmap

Il est possible de modifier la résolution d'une image bitmap pour augmenter ou réduire sa taille de fichier. La résolution est exprimée en nombre de points par pouce (ppp) dans l'image bitmap imprimée. Votre choix dépend du mode de sortie de l'image. Généralement, les images bitmap créées pour être uniquement affichées sur un écran d'ordinateur ont une résolution de 96 ou 72 ppp, celles créées pour le Web ayant une résolution de 72 ppp. Les images bitmap créées pour être imprimées sur une imprimante de bureau ont généralement une résolution de 150 ppp, et celles destinées à l'impression professionnelle ont une résolution de 300 ppp ou plus.

Les pixels des images bitmap haute résolution sont plus petits et plus denses que ceux des images basse résolution. Le suréchantillonnage augmente la résolution de l'image bitmap en augmentant le nombre de pixels par unité de mesure. La qualité de l'image bitmap risque d'être réduite car la couleur des nouveaux pixels insérés est basée sur celle des pixels voisins. Les informations relatives aux pixels d'origine sont simplement étendues. Le suréchantillonnage ne permet pas de créer de détails, ni de dégradés de couleurs subtils si ces détails et dégradés n'existaient pas déjà dans l'image d'origine.

Le sous-échantillonnage réduit la résolution de l'image bitmap en diminuant le nombre de pixels par unité de mesure. Pour obtenir des résultats optimaux, effectuez un sous-échantillonnage après la correction des couleurs et des tons d'une image, mais avant son accentuation.

Pour modifier les dimensions d'une image bitmap

- 1 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Rééchantillonner**.
- 3 Choisissez une unité de mesure dans la zone de liste située à côté des zones **Largeur** et **Hauteur**.
- 4 Entrez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Largeur**
 - **Hauteur**

Pour minimiser l'effet d'escalier produit par les courbes, cochez la case **Anticrénelage**.

Pour conserver la taille du fichier, cochez la case **Conserver la taille d'origine**. Lorsque vous cochez cette case, la résolution de l'image bitmap est automatiquement ajustée aux changements des dimensions.



Pour conserver les proportions de l'image bitmap, cochez la case **Conserver les proportions** et indiquez une valeur dans la zone **Largeur** ou dans la zone **Hauteur**.

Vous pouvez également [rééchantillonner](#) l'image bitmap selon un pourcentage de sa taille d'origine en entrant des valeurs dans les zones **% largeur** et **% hauteur**.

Pour modifier la résolution d'une image bitmap

- 1 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Rééchantillonner**.


3 Dans la zone **Résolution**, entrez des valeurs dans l'une des zones suivantes :

- **Horizontal**
- **Vertical**

Pour conserver les proportions de l'image, cochez la case **Conserver les proportions**.

Pour conserver la taille du fichier, cochez la case **Conserver la taille d'origine**. Lorsque vous cochez cette case, la hauteur et la largeur de l'image bitmap sont automatiquement ajustées aux changements de la résolution.



Pour **rééchantillonner** une image bitmap sélectionnée, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Rééchantillonner**  de la barre de propriétés.

Cochez la case **Anticrénelage** pour minimiser l'apparence irrégulière des courbes.

Redressement d'images bitmap

La boîte de dialogue **Redresser l'image** permet de corriger des déformations de l'objectif et de redresser rapidement des images bitmap. Cette fonctionnalité est pratique pour redresser des photos prises ou numérisées en biais, ou qui contiennent des déformations de l'objectif.

Pour accéder à la boîte de dialogue **Redresser l'image**, cliquez sur **Images bitmap** ► **Redresser l'image**.

Correction des déformations de l'objectif de l'appareil photo

Pour les photos qui contiennent des déformations de l'objectif, il est conseillé de procéder d'abord à la correction de la déformation de l'objectif. Vous pouvez corriger deux types de déformations de l'objectif pour afficher les lignes droites d'une photo courbes : en barillet ou en coussinet. Une déformation en barillet affiche la photo bombée vers l'extérieur. Une déformation en coussinet affiche la photo poussée vers l'intérieur.

Rotation et aperçu

La boîte de dialogue **Redresser l'image** permet de faire pivoter une image en faisant glisser un curseur, en saisissant un angle de rotation ou en utilisant les touches de direction. Vous pouvez spécifier un angle de rotation personnalisé de -15 à 15 degrés.

Utilisez la fenêtre d'aperçu pour prévisualiser de façon dynamique les réglages effectués. Si vous souhaitez changer l'orientation de l'image avant de la redresser, commencez par faire pivoter l'image de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

Une grille est affichée dans la fenêtre d'aperçu pour vous aider à redresser l'image. Vous pouvez effectuer un réglage encore plus précis en modifiant la taille des cellules de la grille. Pour renforcer le contraste entre la grille et les couleurs de l'image, vous pouvez également modifier la couleur de la grille. Vous pouvez par ailleurs masquer la grille si vous souhaitez prévisualiser le résultat final sans les lignes de la grille. Vous pouvez enfin effectuer un zoom avant ou arrière et utiliser la fonction panoramique dans la fenêtre d'aperçu afin d'évaluer le résultat.

Recadrage

Par défaut, l'image redressée est recadrée au niveau de la zone de recadrage affichée dans la fenêtre d'aperçu. L'image finale a les mêmes proportions que l'image originale, mais ses dimensions sont plus petites. Vous pouvez toutefois conserver la largeur et la hauteur originales de l'image en la recadrant et en la rééchantillonnant.

Vous pouvez également produire une image en biais en désactivant le recadrage puis en utilisant l'outil **Recadrer** pour recadrer l'image dans la fenêtre de dessin.

Pour redresser une image

- 1 Sélectionnez une image.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Redresser l'image**.

Si l'image contient une déformation de l'objectif, déplacez le curseur **Corriger la déformation de l'objectif** vers la gauche pour corriger une déformation en barillet ou vers la droite pour corriger une déformation en coussinet.

- 3 Déplacez le curseur **Faire pivoter l'image** ou saisissez une valeur entre 15 et -15 dans la zone **Faire pivoter l'image**.
- 4 Si nécessaire, déplacez le curseur de la **Grille** pour ajuster la taille des cellules.
- 5 Pour recadrer et redresser l'image, cochez la case **Recadrer l'image**.

L'image est recadrée de manière à conserver les proportions de l'image originale. L'image finale est donc plus petite que l'image originale.

Si vous souhaitez conserver la hauteur et la largeur de l'image originale, cochez la case **Recadrer et rééchantillonner pour rétablir la taille d'origine**. L'image finale est ainsi rééchantillonnée.

Correction des distorsions de perspective

Vous pouvez corriger les distorsions de perspective présentes dans les photos comportant des lignes droites et des surfaces planes, telles que des prises de vue architecturales et des photographies de bâtiments.

Des distorsions de perspective apparaissent généralement lorsque vous photographiez des objets très hauts ou très larges et que le capteur de l'appareil photo forme un angle avec ces objets. Les objets photographiés semblent alors inclinés ou former un certain angle. Ajuster la perspective verticale permet de redresser les objets inclinés ; ajuster la perspective horizontale permet de corriger l'angle des objets. Pour de meilleurs résultats, il est généralement nécessaire d'ajuster à la fois les perspectives verticale et horizontale.



Correction des distorsions de perspective

Pour corriger les distorsions de perspective dans des photos

- 1 Sélectionnez une image.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Redresser l'image**.
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Corriger la perspective verticale

Procédez comme suit

Déplacez le curseur **Perspective verticale**. Si le sujet de la photo semble pencher vers l'arrière, déplacez le curseur vers la gauche. Les bâtiments de grande taille semblent généralement pencher vers l'arrière lorsqu'ils sont photographiés depuis le sol.

Pour	Procédez comme suit
Corriger la perspective horizontale	Déplacez le curseur Perspective horizontale . Si la photo a été prise alors que l'appareil était placé à droite de l'objet, déplacez le curseur vers la gauche.
Recadrer et rééchantillonner l'image corrigée pour rétablir sa taille d'origine	Cochez la case Recadrer , puis la case Recadrer et rééchantillonner pour rétablir la taille d'origine .

Utilisation de filigranes Digimarc pour identifier les images bitmap

Un **filigrane** Digimarc incorpore dans une image les détails de copyright, les informations de contact ainsi que les attributs d'image. Le filigrane modifie légèrement la luminosité des **pixels** de l'image. Ces modifications ne sont pas évidentes ; cependant avec un fort grossissement, vous pourrez noter un changement de **luminosité** au niveau de certains pixels. Les filigranes Digimarc ne sont pas affectés par l'édition, l'impression et la numérisation lorsque ces opérations sont effectuées dans des conditions normales.

Détection de filigranes

Lorsque vous ouvrez une image dans Corel DESIGNER, vous pouvez déceler la présence d'un filigrane. Si l'image contient un filigrane, un symbole de copyright apparaît sur la barre de titre. Dans ce cas, pour obtenir des informations sur l'image, lisez le message incorporé et référez-vous au profil de contact figurant dans la base de données Digimarc.

Incorporation de filigranes

Dans Corel DESIGNER, il est également possible d'incorporer des filigranes Digimarc dans les images. Tout d'abord, vous devez obtenir un identificateur d'auteur unique en vous abonnant au service en ligne de Digimarc. Cet identificateur d'auteur contient vos coordonnées, telles que votre nom, votre numéro de téléphone, votre adresse, votre adresse électronique ou celle de votre site Web.

Une fois que vous disposez d'un identificateur d'auteur, vous pouvez incorporer un filigrane dans une image. Vous pouvez indiquer l'année de copyright, les attributs de l'image et la durabilité du filigrane. Vous pouvez également spécifier une méthode de sortie cible de l'image, telle que l'impression ou le Web.

Les filigranes Digimarc n'empêchent ni l'emploi non autorisé des images ni la violation du copyright. Ils apportent simplement la preuve de vos droits d'auteur. Ils fournissent également des coordonnées pour les personnes qui souhaitent employer une image ou l'utiliser sous licence.

Pour plus d'informations sur Digimarc, consultez le site www.digimarc.com.

Pour détecter un filigrane

- 1 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Filtres optionnels** ► **Digimarc** ► **Lire le filigrane**.
- 2 Cliquez sur **Web lookup** pour accéder à la page comportant les coordonnées ou appelez le service de fax à la demande de Digimarc au numéro indiqué.



Cette fonction n'est pas prise en charge par la version 64 bits de CorelDRAW Technical Suite 2018.

Pour obtenir un identificateur d'auteur

- 1 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Filtres optionnels** ► **Digimarc** ► **Incorporer le filigrane**.
- 2 Cliquez sur **Personalize**.

- 3 Dans la boîte de dialogue **Personalize Creator ID**, cliquez sur **Register**, puis suivez les instructions fournies sur le site Web de Digimarc.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Personalize Creator ID**, entrez votre identificateur dans la zone **Creator ID**.

Pour incorporer un filigrane

- 1 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Filtres optionnels** ► **Digimarc** ► **Incorporer le filigrane**.
- 2 Dans la zone **Copyright year(s)**, saisissez l'année (ou les années).
- 3 Dans la zone **Image attributes**, cochez les cases correspondant aux attributs que vous souhaitez appliquer à l'image.
- 4 Choisissez une option dans la zone de liste **Target output**.
- 5 Entrez une valeur dans la zone **Watermark durability**.
Plus cette valeur est élevée, plus le **filigrane** est résistant dans des conditions normales de modification d'image, telles que la **juxtaposition**, le **recadrage**, la compression et la **mise à l'échelle**.

Cochez la case **Verify** afin de confirmer les informations fournies aux utilisateurs lorsqu'ils détectent le filigrane.



Vous ne pouvez pas saisir une année antérieure à 1922 ou postérieure à l'année en cours dans la zone **Copyright year(s)**. Séparez les différentes années par des virgules.

Dans la zone **Sortie cible**, vous devez indiquer une valeur inférieure à 200 ppp (points par pouce) pour les commandes **Moniteur** et **Web**. Le paramètre de résolution **Imprimante** nécessite une valeur supérieure ou égale à 300 ppp.



Combinez tous les **objets** avec l'arrière-plan avant d'ajouter un filigrane. Pour plus d'informations sur la combinaison d'objets avec l'arrière-plan, reportez-vous à la section « **Combinaison d'objets** » à la page 320.

Suppression des traces de poussière et des éraflures dans les images bitmap

Il est possible d'améliorer rapidement l'aspect d'une **image bitmap** en supprimant les traces de poussière et les éraflures. Le filtre contre les traces de poussière et les éraflures réduit le contraste entre les **pixels** qui dépassent le **seuil de contraste** que vous spécifiez. Vous pouvez définir un **rayon** déterminant le nombre de pixels affectés par les modifications. Les paramètres choisis dépendent de la taille du défaut et de la zone qui l'entoure. Par exemple, pour supprimer une éraflure blanche large d'un ou deux pixels sur un fond sombre, définissez un rayon de deux ou trois pixels et sélectionnez un seuil de contraste plus élevé que celui que vous auriez choisi pour une même éraflure sur un fond clair.

Pour retirer les traces de poussière et les éraflures d'une image bitmap

- 1 Cliquez sur **Effets** ► **Correction** ► **Poussières et éraflures**.
- 2 Déplacez les curseurs suivants :
 - **Rayon** : permet de déterminer l'étendue des **pixels** concernés par l'effet. Pour conserver les détails de l'image, choisissez un paramètre aussi bas que possible.
 - **Seuil** : permet de réduire l'amplitude de la réduction du **bruit**. Pour conserver les détails de l'image, choisissez un paramètre aussi élevé que possible.


Utilisation des couleurs contenues dans les images bitmap

Corel DESIGNER permet de modifier les couleurs des images monochromes, de masquer et d'afficher des couleurs, et de créer des masques de couleur. Les images bitmap monochromes sont composées de deux couleurs : le noir et le blanc. Vous pouvez remplacer les **pixels** noirs et blancs par une couleur quelconque d'une **palette de couleurs**.



Vous pouvez faire apparaître ou disparaître des couleurs sélectionnées grâce à des masques. Le fait de faire disparaître des couleurs d'une image bitmap permet aux objets ou aux arrière-plans d'apparaître à travers l'image. Ce procédé permet également de modifier la forme apparente d'une image bitmap. Par exemple, si une image bitmap montre un sujet sur un fond noir, vous pouvez masquer l'arrière-plan afin que l'image donne l'illusion de prendre la forme du sujet au lieu d'un rectangle. En outre, en masquant des couleurs dans les images bitmap, vous pouvez augmenter la vitesse de rendu des objets à l'écran. Vous pouvez également afficher certaines couleurs d'une image pour changer son aspect ou voir à quel endroit a été appliquée une couleur donnée. Il est possible de masquer jusqu'à 10 couleurs dans une image bitmap.

Le masquage de couleurs vous permet également de transformer les couleurs sélectionnées sans modifier les autres couleurs présentes. Il est possible d'enregistrer un masque de couleur bitmap dans un fichier et d'ouvrir ce dernier pour une utilisation ultérieure.

Pour colorer une image bitmap monochrome

- 1 Sélectionnez une **image bitmap** à l'aide de l'outil **Sélecteur**  .
- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur de la palette de couleurs afin de changer la couleur des pixels (noirs) du premier plan.
- 3 Cliquez sur une couleur dans la **palette de couleurs** afin de changer la couleur des **pixels** (blancs) de l'arrière-plan.


Pour afficher ou masquer une couleur dans une image bitmap

- 1 Sélectionnez une **image bitmap** à l'aide de l'outil **Sélecteur**  .
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Masque de couleur bitmap** .
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - **Masquer les couleurs**
 - **Afficher les couleurs**
- 4 Cochez la case en regard de la **composante** que vous souhaitez masquer ou afficher.
- 5 Déplacez le curseur **Tolérance** pour définir la tolérance de couleur pour la couleur choisie.
- 6 Cliquez sur le bouton **Sélecteur de couleur**  .
- 7 Cliquez sur la couleur que vous souhaitez afficher ou masquer.
- 8 Cliquez sur le bouton **Appliquer** .



Un niveau de tolérance élevé sélectionne un plus grand nombre de couleurs proches de la couleur choisie. Par exemple, si vous sélectionnez un bleu tendre et augmentez la tolérance, Corel DESIGNER masque ou affiche les couleurs telles que le bleu pastel ou le bleu électrique.


Pour ouvrir un masque de couleur bitmap

- 1 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Masque de couleur bitmap** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Ouvrir un masque**  .
- 3 Cliquez sur le dossier dans lequel est stocké le fichier de masque de couleur.
- 4 Cliquez deux fois sur le fichier.




Les fichiers contenant un masque de couleur bitmap portent l'extension **.ini** .

Pour modifier une couleur masquée

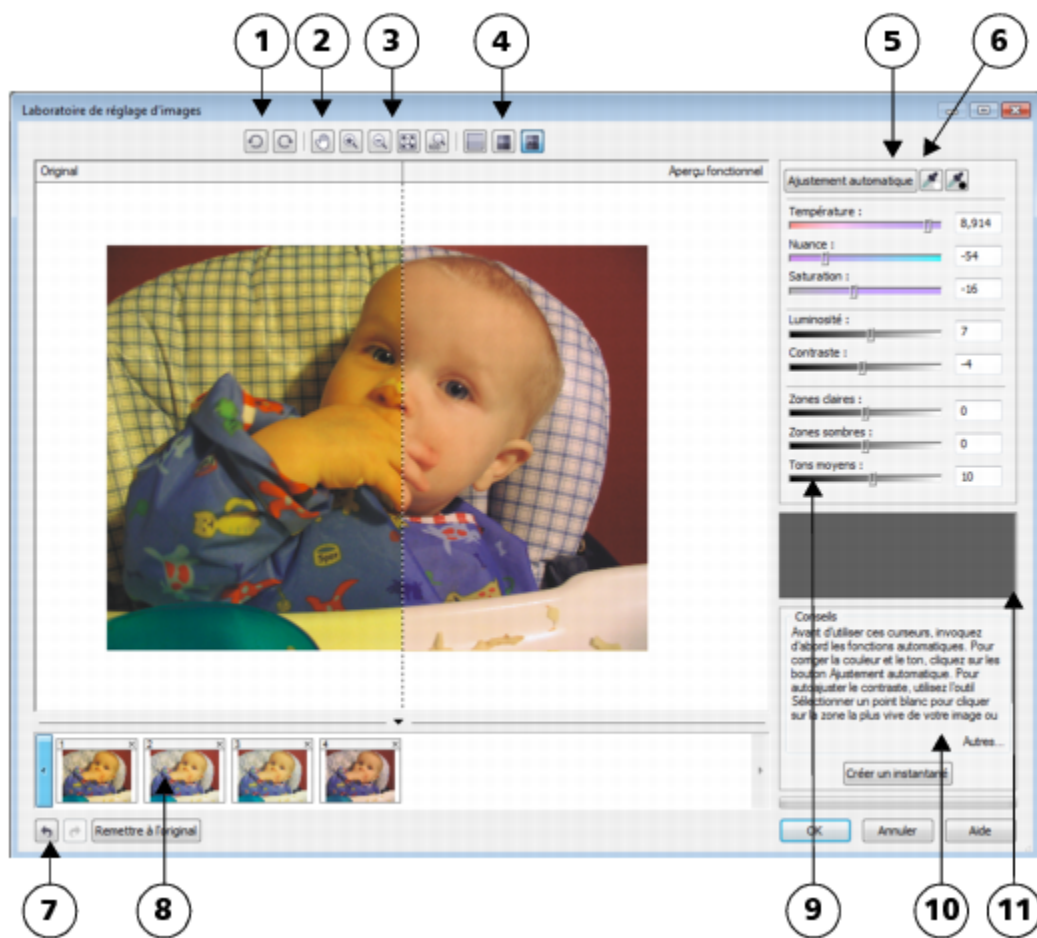
- 1 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Masque de couleur bitmap**.
- 2 Sélectionnez une couleur dans la liste des couleurs masquées.
- 3 Cliquez sur le bouton **Modifier la couleur** .
- 4 Utilisez les commandes de la boîte de dialogue **Sélection de couleurs** pour modifier la couleur.



Vous pouvez également modifier la couleur masquée. Il vous suffit de cliquer sur le bouton **Sélecteur de couleur** , de sélectionner une autre couleur de l'image bitmap et de cliquer sur **Appliquer**.

Utilisation du laboratoire de réglage d'images

Le laboratoire de réglage d'images vous permet de corriger rapidement et facilement les couleurs et les tons de la plupart des photos. Pour accéder au Laboratoire de réglage d'images, cliquez sur **Images bitmap** ► **Laboratoire de réglage d'images**.



1. Outils de rotation

5. Sélection du point blanc

9. Curseurs

2. Outil Panoramique

6. Sélection du point noir

10. Conseil sur l'outil en cours

3. Outils Zoom

7. Annuler, rétablir et réinitialiser

11. Histogramme

4. Modes d'aperçu

8. Instantanés

Le Laboratoire de réglage d'images comporte des commandes automatiques et manuelles pour la correction d'image, organisées de manière logique. Sélectionnez uniquement les commandes utiles pour corriger les problèmes spécifiques à votre image, de haut en bas en partant de l'angle supérieur droit. Il est préférable de recadrer ou de retoucher toutes les parties de l'image avant de procéder à la correction des couleurs et des tons.

Lorsque vous travaillez dans le Laboratoire de réglage d'images, vous pouvez utiliser les fonctions suivantes :

- **Créer un instantané** : vous pouvez à tout moment capturer la version corrigée d'une image dans un « instantané ». Les miniatures des instantanés s'affichent dans une fenêtre située sous l'image. Les instantanés permettent de comparer facilement les différentes versions corrigées de l'image et de choisir ainsi la meilleure.
- **Annuler, Rétablir et Remettre à l'original** : la correction d'une image nécessite parfois de procéder par tâtonnements. Il est donc important de pouvoir annuler et rétablir les corrections. La commande **Remettre à l'original** permet de supprimer toutes les corrections apportées et de recommencer.

Utilisation des commandes automatiques

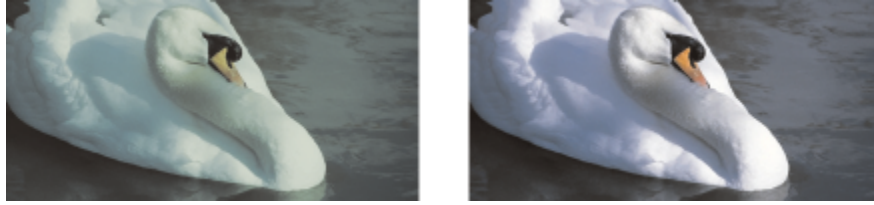
Vous pouvez commencer par utiliser les commandes de correction automatique :

- **Ajustement automatique** : corrige automatiquement le **contraste** et la couleur d'une image par détection des zones les plus claires et les plus sombres et par réglage de la **plage des tons** pour chaque composante de couleur. Dans certains cas, cette commande suffira à améliorer l'image. Dans d'autres cas, vous devrez annuler les modifications et recommencer avec des commandes plus précises.
- Outil **Sélectionner un point blanc** : ajuste automatiquement le contraste d'une image en fonction du point blanc que vous définissez. Vous pouvez, par exemple, utiliser l'outil **Sélectionner un point blanc** pour éclaircir une image trop sombre.
- Outil **Sélectionner un point noir** : ajuste automatiquement le contraste d'une image en fonction du point noir que vous définissez. Vous pouvez, par exemple, utiliser l'outil **Sélectionner un point noir** pour assombrir une image trop claire.

Utilisation des commandes de correction des couleurs

Après avoir utilisé les commandes automatiques, vous pouvez corriger les nuances de couleur de votre image. Les nuances de couleur s'expliquent généralement par les conditions d'éclairage lors de la prise de vue et peuvent être affectées par le processeur de l'appareil photo numérique ou du scanner.

- Curseur **Température** : permet de corriger les nuances de couleur par « réchauffement » ou « refroidissement » de la couleur dans l'image afin de compenser l'éclairage de la prise de vue. Ainsi, pour corriger une nuance de couleur jaune résultant d'une photo prise en intérieur sous un faible éclairage incandescent, déplacez le curseur vers l'extrémité bleue de manière à accroître les valeurs de température (exprimées en degré Kelvin). Les valeurs peu élevées correspondent à un faible éclairage, par exemple un éclairage aux chandelles ou un éclairage par lampes à incandescence, produisant une nuance orange. Les valeurs élevées correspondent à un éclairage intense, tel que la lumière naturelle du soleil, et à la nuance de bleu qu'il produit.
- Curseur **Nuance** : permet de corriger les nuances de couleur par réglage du vert ou du magenta dans une image. Déplacez le curseur vers la droite pour ajouter du vert, et vers la gauche pour ajouter du magenta. Utilisez successivement les curseurs **Température** et **Nuance** pour ajuster avec précision une image.
- Curseur **Saturation** : permet de régler l'éclat des couleurs. Par exemple, déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la vivacité d'un ciel bleu dans une image. À l'inverse, déplacez-le vers la gauche pour réduire l'éclat des couleurs. Pour créer l'effet d'une photo noir et blanc, déplacez le curseur complètement vers la gauche de manière à effacer toute la couleur de l'image.



Correction d'une nuance de couleur. La photo de droite représente la version corrigée.

Ajustement de la luminosité et du contraste de toute une image

Vous pouvez éclaircir, assombrir et améliorer le contraste de toute une image à l'aide des commandes suivantes :

- Curseur **Luminosité** : permet d'éclaircir ou d'assombrir la totalité d'une image. Cette commande permet de corriger les problèmes d'exposition provenant d'un excès (surexposition) ou d'un manque (sous-exposition) de lumière lors de la prise de vue. Utilisez les curseurs **Zones claires**, **Zones sombres** et **Tons moyens** pour éclaircir ou assombrir des zones précises d'une image. Les valeurs du point blanc et du point noir restent inchangées puisque le réglage réalisé avec le curseur **Luminosité** n'est pas linéaire.
- Curseur **Contraste** : augmente ou diminue la différence de ton entre les zones sombres et les zones claires d'une image. Déplacez le curseur vers la droite pour éclaircir les zones claires et assombrir les zones foncées. Si, par exemple, l'image présente un ton gris terne, augmentez le contraste pour accentuer les détails.



Le réglage de la luminosité et du contraste permet de révéler davantage de détails sur une image.

Ajustement des zones claires, zones sombres et tons moyens

Il est possible d'éclaircir ou d'assombrir des zones spécifiques d'une image. Il arrive fréquemment que certaines parties d'une photo apparaissent trop foncées, et d'autres trop claires, en raison de la position et de l'intensité de la lumière au moment de la prise de vue.

- Curseur **Zones claires** : permet d'ajuster la luminosité des zones les plus claires d'une image. Si, par exemple, vous prenez une photo avec un flash qui estompé les détails du premier plan, déplacez le curseur **Zones claires** vers la gauche pour assombrir ces parties délavées de l'image. Vous pouvez conjuguer l'utilisation du curseur **Zones claires** à celle des curseurs **Zones sombres** et **Tons moyens** pour équilibrer l'éclairage.
- Curseur **Zones sombres** : permet d'ajuster la luminosité des zones les plus foncées d'une image. Si, par exemple, une lumière vive se trouve derrière le sujet (éclairage en contre-jour) lors d'une prise de vue, le sujet peut apparaître assombri. Vous pouvez corriger la photo en déplaçant le curseur **Zones sombres** vers la droite pour éclaircir les zones foncées et révéler davantage de détails. Vous pouvez conjuguer l'utilisation du curseur **Zones sombres** à celle des curseurs **Zones claires** et **Tons moyens** pour équilibrer l'éclairage.
- Curseur **Tons moyens** : permet d'ajuster la luminosité des tons moyens d'une image. Après avoir réglé les zones claires et sombres, vous pouvez utiliser le curseur **Tons moyens** pour peaufiner le rendu de l'image.



Les curseurs Zones claires et Zones sombres permettent d'éclaircir ou d'obscurcir des zones spécifiques d'une image.

Utilisation de l'histogramme

L'histogramme vous permet de visualiser la gamme de tons d'une image afin d'évaluer et d'ajuster ses couleurs et ses tons. L'histogramme peut ainsi vous aider à détecter les détails cachés dans une photo trop sombre, car sous-exposée (une photo prise avec un éclairage insuffisant).

L'histogramme rapporte les valeurs de luminosité des pixels d'une image sur une échelle allant de 0 (sombre) à 255 (clair). La partie gauche de l'histogramme représente les zones sombres, la partie du milieu les tons moyens et la partie droite les zones claires. La hauteur des pointes de l'histogramme indique le nombre de pixels contenus dans chaque niveau de luminosité. Par exemple, un nombre de pixels plus élevé dans la partie gauche de l'histogramme indique la présence de détails dans les zones sombres de l'image.



La photo de gauche est sous-exposée. À droite : L'histogramme indique une grande quantité de détails dans les zones sombres de la photo.



Affichage des images dans le Laboratoire de réglage d'images

Les outils du Laboratoire de réglage d'images permettent d'afficher les images de différentes manières, afin de pouvoir évaluer les ajustements de couleur et de ton. Ainsi, vous pouvez faire pivoter des images, effectuer un panoramique sur une nouvelle zone, effectuer un zoom avant ou arrière, et choisir le mode d'affichage de l'image corrigée dans la fenêtre d'aperçu.

Utilisation d'autres filtres d'ajustement

Bien que le Laboratoire de réglage d'images permette de corriger la couleur et le ton de la plupart des images, l'utilisation d'un filtre d'ajustement spécifique est parfois indiquée. Les puissants filtres d'ajustement de l'application vous permettent de procéder à des ajustements précis de vos images. Vous pouvez, par exemple, utiliser une courbe de teinte pour ajuster les images. Pour plus d'informations sur les filtres d'ajustement, reportez-vous à la section « [Ajustement des couleurs et des tons](#) » à la page 697.

Pour corriger la couleur et le ton avec le Laboratoire de réglage d'images

- 1 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Laboratoire de réglage d'images**.
- 2 Cliquez sur **Ajustement automatique**.
L'option **Ajustement automatique** ajuste automatiquement la couleur et le contraste en définissant le **point blanc** et le **point noir** d'une image.
Pour définir plus précisément le point blanc et le point noir, cliquez sur l'outil **Sélectionner un point blanc** , puis sur la zone la plus claire de l'image. Cliquez ensuite sur l'outil **Sélectionner un point noir** , puis sur la zone la plus foncée de l'image.
- 3 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Corriger la couleur d'une image	Ajustez le curseur Température pour réchauffer ou refroidir les couleurs, puis ajustez le curseur Nuance pour peaufiner la correction des couleurs.
Rendre les couleurs plus ou moins vives	Déplacez le curseur Saturation vers la droite ou vers la gauche pour respectivement augmenter ou réduire la quantité de couleur dans l'image.

Pour

Éclaircir ou assombrir une image

Améliorer la netteté d'une image par ajustement du ton



Éclaircir ou assombrir des zones spécifiques



Le Laboratoire de réglage d'images n'est pas disponible avec les images CMJN. Pour les images CMJN, vous pouvez accéder au filtre **Ajustement automatique**, ainsi qu'à d'autres filtres d'ajustement, depuis le menu **Effets**.



Cliquez sur le bouton **Créer un instantané** pour capturer la version actuelle de l'image. Les miniatures des instantanés apparaissent dans une fenêtre située sous l'image. Chaque instantané est numéroté séquentiellement. Pour supprimer un instantané, il suffit de cliquer sur le bouton **Fermer** situé dans l'angle supérieur droit de sa barre de titre.

Cliquez sur le bouton **Annuler**  ou **Rétablir** , pour annuler ou rétablir la dernière correction effectuée. Cliquez sur le bouton **Remettre à l'original** pour annuler toutes les corrections.

Pour afficher des images dans le Laboratoire de réglage d'images

- 1 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Laboratoire de réglage d'images**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour

Faire pivoter l'image

Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image

Effectuer un zoom avant ou arrière

Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu



Procédez comme suit

Déplacez le curseur **Luminosité** vers la droite ou vers la gauche pour respectivement éclaircir ou assombrir l'image.



Déplacez le curseur **Contraste** vers la droite pour éclaircir les zones claires et assombrir les zones foncées.


Réglez le curseur **Zones claires** pour éclaircir ou assombrir les zones les plus claires de l'image. Ajustez ensuite le curseur **Zones sombres** pour éclaircir ou assombrir les zones les plus sombres de l'image. Ajustez enfin le curseur **Tons moyens** pour ajuster avec précision les tons moyens de l'image.





Procédez comme suit

Cliquez sur le bouton **Faire pivoter à gauche**  ou **Faire pivoter à droite** .

À l'aide de l'outil **Panoramique** , faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone à afficher soit visible.

Sélectionnez l'outil **Zoom avant**  ou **Zoom arrière** , puis cliquez dans la fenêtre d'aperçu.

Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page** .

Pour	Procédez comme suit
Afficher une image à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton 100 %  .
Afficher l'image corrigée dans une seule fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton Aperçu intégral  .
Afficher l'image corrigée et l'image d'origine dans deux fenêtres distinctes	Cliquez sur le bouton Aperçu intégral, avant et après  .
Afficher l'image dans une fenêtre en séparant la version corrigée et la version d'origine	Cliquez sur le bouton Aperçu partiel, avant et après  Amenez le pointeur sur la ligne de séparation en pointillé, puis faites glisser la souris pour déplacer la ligne de séparation vers une autre partie de l'image.


Ajustement des couleurs et des tons

Corel DESIGNER vous permet d'ajuster la couleur et le ton des images bitmap. Ainsi, vous pouvez remplacer les couleurs et ajuster leur luminosité, leur luminance et leur intensité.

En ajustant la couleur et le ton, vous pouvez restaurer les détails perdus dans les zones sombres ou claires, supprimer les nuances de couleurs, corriger une sous-exposition ou une surexposition, ou tout simplement améliorer la qualité des images bitmap. Il est également possible de corriger rapidement la couleur et le ton à l'aide du Laboratoire de réglage d'images. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation du laboratoire de réglage d'images](#) » à la page 692.

Pour ajuster automatiquement la couleur et le ton des images bitmap, vous pouvez utiliser la commande d'ajustement automatique ou les filtres suivants.

Effet	Description
Luminosité/Contraste/Intensité	Permet de régler la luminosité de toutes les couleurs, ainsi que la différence entre les zones claires et foncées.
Mixeur de composantes	Permet de mélanger les composantes afin d'équilibrer les couleurs d'une image bitmap. Par exemple, si une image bitmap contient trop de rouge, vous pouvez ajuster la composante rouge d'une image bitmap RVB afin de l'améliorer.
Équilibre des couleurs	Permet d'ajouter du cyan ou du rouge, du magenta ou du vert, et du jaune ou du bleu aux tons sélectionnés dans une image bitmap. Par exemple, pour atténuer la tonalité de bleu dans une photo, faites passer les valeurs de couleur du bleu au jaune.
Amélioration du contraste	Permet d'ajuster le ton, la couleur et le contraste d'une image bitmap tout en conservant les détails des zones sombres et claires. Un histogramme interactif permet de décaler ou de compresser les valeurs de luminosité dans leurs limites d'impression. Cet

Effet	Description
Désaturer	Permet de réduire à zéro la saturation de chaque couleur de l'image bitmap, de supprimer la composante de teinte et de convertir chaque couleur en son équivalent en niveaux de gris. Vous obtenez ainsi l'effet d'une photo noir et blanc en niveaux de gris sans changer le modèle colorimétrique.
Gamma	Gamma est une méthode de correction de tons qui repose sur la perception des pixels voisins par l'œil humain. Par exemple, si vous placez un cercle gris à 10% sur un arrière-plan noir et un cercle gris identique sur un arrière-plan blanc, le cercle sur fond noir paraîtra plus clair que le cercle sur fond blanc pour l'œil humain, bien qu'ils aient la même luminosité. Le filtre Gamma permet de révéler les détails d'une image à faible contraste sans affecter les zones claires ou sombres de manière significative. Ce filtre affecte les valeurs de l'image, mais sa courbe est réglée de sorte que les modifications s'opèrent dans les tons moyens.
Teinte/Saturation/Luminance	Permet de régler les composantes de couleur d'une image bitmap et de modifier la position des couleurs dans le spectre. Cet effet vous permet de modifier les couleurs et leur profondeur, ainsi que le pourcentage de blanc dans l'image. La teinte représente la couleur dominante (rouge, vert, bleu, jaune, etc.), la saturation est la profondeur ou la richesse de la couleur et la luminance correspond au pourcentage global de blanc dans une image.
Égalisation locale	Permet d'améliorer le contraste près des bords pour afficher des détails à la fois dans les zones claires et dans les zones sombres de l'image. Ce processus peut produire des variations de contraste artificiel au centre de zones relativement uniformes. Vous pouvez corriger ce problème en élargissant la zone afin qu'elle soit plus grande que les zones uniformes de l'image. Pour accentuer le contraste, définissez la hauteur et la largeur autour des pixels dans cette zone. Pour conserver des proportions égales, activez le bouton Verrouillage  .
Remplacement des couleurs	Permet de remplacer une couleur de l'image bitmap par une autre. Un masque de couleur permettant de définir la couleur à remplacer est créé. Selon la gamme définie, vous pouvez remplacer une couleur seulement ou changer la gamme de couleurs de l'image bitmap entière. Vous pouvez aussi définir la teinte, la saturation et la luminance de la nouvelle couleur.
Équilibrage échantillon/cible	Permet de définir la valeur des couleurs d'une image à partir d'échantillons de couleur prélevés directement dans l'image. Vous pouvez choisir ces échantillons dans les zones sombres, moyennes et claires d'une image et leur appliquer des couleurs cible. Par

Effet	Description
Couleur sélective	<p>exemple, vous pouvez augmenter le contraste dans une image bitmap en choisissant les tons les plus sombres et les plus claires dans un bitmap et en les mappant au noir et blanc, respectivement. Lorsque que vous avez choisi les couleurs de l'échantillon dans les zones sombres, moyennes et claires de l'image et que vous avez appliqué une couleur cible à chaque couleur de l'échantillon, les pixels de la même couleur que celle de l'échantillon s'ajustent pour afficher la couleur cible correspondante.</p> <p>Permet de modifier les couleurs en changeant le pourcentage des couleurs quadri CMJN pour le spectre de couleurs rouge, jaune, vert, cyan, bleu et magenta d'une image bitmap. Il peut également servir à ajouter des couleurs quadri à la composante de tons en niveaux de gris d'une image. Les modifications de couleurs sélectives augmentent et diminuent le pourcentage de pixels cyan, magenta, jaune et noir qui composent chaque couleur primaire du spectre de couleurs. Par exemple, si le pourcentage de magenta dans le spectre des rouges diminue, les couleurs se rapprochent du jaune. À l'inverse, augmenter le pourcentage de magenta dans le spectre des rouges donne des couleurs qui tendent vers le magenta avec une augmentation globale des valeurs de rouge. L'étendue de la modification des couleurs dépend de la méthode choisie pour l'ajustement des pourcentages.</p>
Courbe de teinte	<p>Permet de corriger les couleurs avec précision en contrôlant des valeurs de pixels individuelles. La valeur de luminosité des pixels vous permet de modifier les zones sombres, moyennes et claires. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation du filtre Courbe de teinte » à la page 704.</p>

Pour ajuster automatiquement la couleur et le ton

- 1 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Ajustement automatique**.

Pour régler la luminosité, le contraste et l'intensité

- 1 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Ajuster** ► **Luminosité/Contraste/Intensité** (ou appuyez sur **Ctrl + B**).
- 3 Déplacez les curseurs de la **Luminance**, du **Contraste** ou de l'**intensité** pour régler la luminance, le contraste ou l'intensité, respectivement.



Le réglage de la luminosité, du contraste et de l'intensité permet d'améliorer la clarté et la qualité de l'image.



La **Luminosité** décale toutes les valeurs de pixels vers le haut ou le bas de la gamme de tons, en éclaircissant ou assombrissant toutes les couleurs de la même façon.

Le **Contraste** règle la différence entre la lumière et les couleurs sombres.

L'**intensité** éclaircit les zones claires du dessin ou assombrit les zones sombres.

Le contraste et l'intensité vont généralement de pair, car une augmentation du contraste estompe parfois les détails dans les zones sombres et claires, et une augmentation de l'intensité peut résoudre ce problème.

Pour ajuster l'équilibre des couleurs

- 1 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Ajuster** ► **Équilibre des couleurs** (ou appuyez sur **Ctrl + Maj + B**).
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Corriger la couleur des zones sombres, moyennes et claires	Cochez les cases Zones sombres , Zones moyennes et Zones claires , respectivement.
Conserver le niveau de luminosité de l'image d'origine	Cochez la case Conserver la luminosité .
Ajouter du cyan ou du rouge	Déplacez le curseur Cyan-Rouge vers la gauche ou la droite, respectivement.
Ajouter du magenta ou du vert	Déplacez le curseur Magenta-Vert vers la gauche ou la droite, respectivement.
Ajouter du jaune ou du bleu	Déplacez le curseur Jaune-Bleu vers la gauche ou la droite, respectivement.



L'effet Équilibre des couleurs a été utilisé pour décaler les couleurs dans l'image du bleu au jaune.

Pour appliquer l'effet Gamma

- 1 Sélectionnez une image **bitmap**.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **Ajuster** ▶ **Gamma**.
- 3 Déplacez le curseur **Valeur Gamma**.
Les valeurs élevées éclaircissent les zones moyennes ; les valeurs basses les assombrissent.



L'ajustement des zones moyennes vous permet de révéler les détails d'une image à faible contraste sans affecter les zones claires ou sombres.

Pour ajuster la teinte, la saturation et la luminance

- 1 Sélectionnez une image **bitmap**.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **Régler** ▶ **Teinte/Saturation/Luminance** (ou appuyez sur **Ctrl + Maj + U**).
- 3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Définir la teinte, la saturation et la luminance pour l'ensemble des composantes	Activez l'option Principale dans la zone Composante .
Définir la teinte, la saturation et la luminance d'une composante	Activez l'option Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu, Magenta ou Gris dans la zone Composantes .

Pour

Définir la couleur dominante d'une image

Définir l'intensité des couleurs

Définir la quantité de blanc (valeurs positives) ou noir (valeurs négatives)

Les rubans de couleur **Avant** et **Après** vous aident à comparer les couleurs originales et les nouvelles couleurs



Utilisez l'effet *Teinte/Saturation/Luminance* pour modifier les couleurs dans une image.

Procédez comme suit


Déplacez le curseur **Teinte** afin de redistribuer les couleurs dans une image.

Déplacez le curseur **Saturation**. Un réglage de -100 produit une image en niveaux de gris. Un réglage de 100 produit des couleurs éclatantes, non naturelles.

Déplacez le curseur **Luminance**.

Pour remplacer les couleurs

- 1 Sélectionnez une image **bitmap**.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Ajuster** ► **Remplacer des couleurs**.
- 3 Cliquez sur le sélecteur **Ancienne couleur** et choisissez la couleur que vous souhaitez remplacer.

Astuce : Vous pouvez sélectionner une couleur dans l'image bitmap en cliquant sur l'outil **Pipette** , puis sur l'image.

- 4 Cliquez sur le sélecteur **Nouvelle couleur** et sélectionnez une couleur de remplacement.

Vous pouvez également

Définir la teinte, la saturation et la luminance de la nouvelle couleur

Déplacez les curseurs **Teinte**, **Saturation** et **Luminance**, respectivement.

Ignorer les pixels gris lors du remplacement de couleurs

Cochez la case **Ignorer niveaux de gris**.

Remarque : Si vous décochez la case **Ignorer niveaux de gris**, les pixels gris sont remplacés selon les valeurs de saturation et luminance.

Définir la gamme des couleurs affectées

Déplacez le curseur **Gamme**.

Vous pouvez également

Une gamme de 1 n'affecte qu'une seule couleur ; une gamme de 100 modifie la plupart des couleurs vers la nouvelle couleur.




Remplacer toutes les couleurs comprises dans la gamme de la nouvelle couleur

Cochez la case **Destination simple**.



L'effet Remplacement des couleurs a été appliqué pour remplacer toutes les occurrences de la couleur rouge par du violet.

Pour appliquer l'effet Équilibrage échantillon/cible

- 1 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **Ajuster** ▶ **Équilibrage échantillon/cible**.
- 3 Sélectionnez une composante de couleur dans la zone de liste **Composante**.
Les composantes de couleur qui apparaissent dans la zone de liste **Composante** varient selon le mode de couleur de l'image bitmap. Il existe une composante composite et une composante pour chaque couleur. Si vous souhaitez ajuster toutes les composantes de couleurs, même lors de la visualisation d'une seule composante, cochez la case **Toujours ajuster toutes les composantes**.
- 4 Cliquez sur l'outil **Pipette Point bas** , **Milieu**  et **Point haut** , puis cliquez sur l'image pour choisir une zone sombre, une zone moyenne et une zone claire, respectivement.
- 5 Double-cliquez sur la couleur cible pour les zones sombres, moyennes ou claires et choisissez une nouvelle couleur.



Les zones sombres, moyennes et claires de l'image ont été ajustées en mappant une couleur d'échantillon dans l'image bitmap à une couleur cible.



Cochez la case **Détourer automatiquement** pour définir la gamme de l’affichage de l’histogramme et vous assurer que tous les pics sont compris dans le graphique. Lorsque la case **Détourer automatiquement** est décochée, utilisez la zone **Détourage** pour définir le pourcentage de valeurs de luminosité ignorées lors de l’identification des couleurs claires et foncées dans l’histogramme.

Utilisation du filtre Courbe de teinte

Le filtre **Courbe de teinte** permet de corriger les couleurs et le ton en ajustant soit les composantes de couleur individuelles, soit la composante composite (toutes composantes confondues).

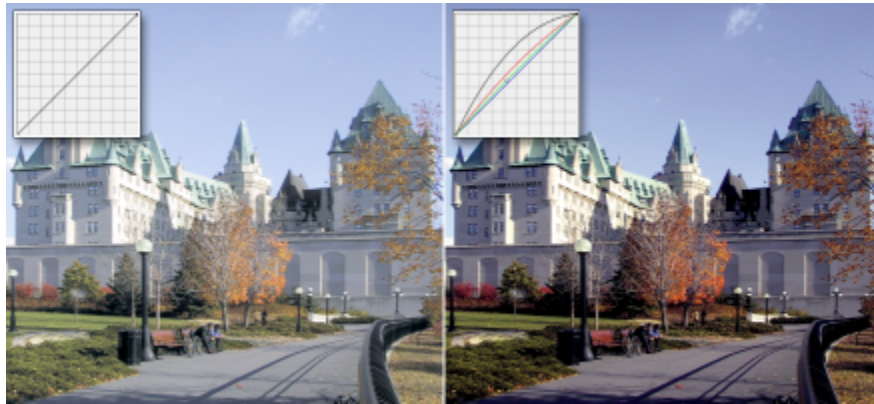
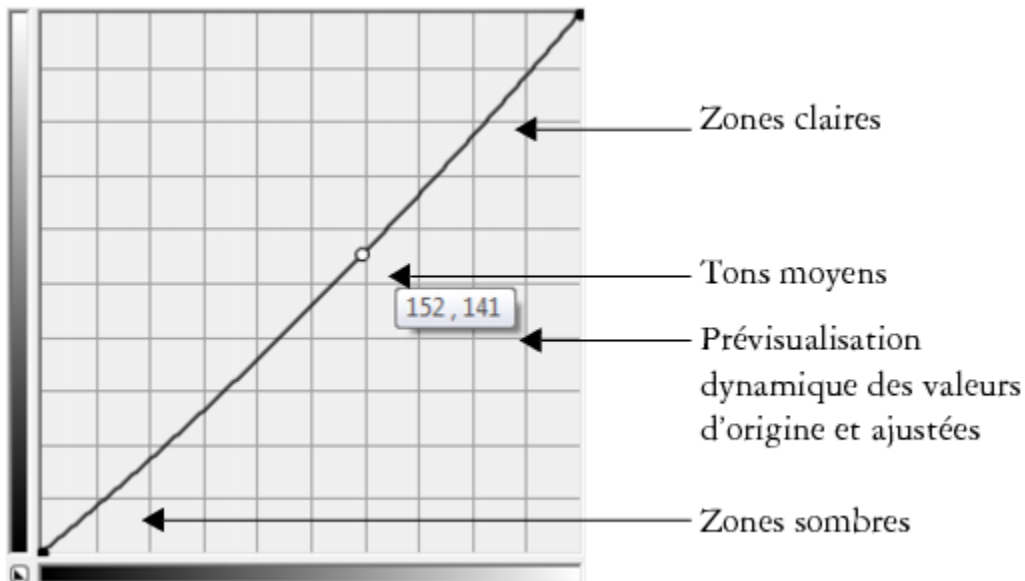


Image originale (à gauche), image avec plage de tons ajustée (à droite)

Les valeurs des pixels individuels s’inscrivent sur la courbe de teinte d’un graphique. Cette courbe représente l’équilibre entre les zones sombres (bas du graphique), les tons moyens (milieu du graphique) et les zones claires (haut du graphique).



La courbe de teinte représente l’équilibre entre les zones sombres, les tons moyens et les zones claires d’une image. Les valeurs de pixels d’origine (x) et ajustées (y) sont affichées côte à côte lorsque vous faites glisser la courbe de teinte. Cet exemple montre un petit ajustement à la plage des tons, dans laquelle les valeurs de pixels de 152 sont remplacées par des valeurs de pixels de 141.

L'axe des abscisses (x) du graphique représente les valeurs de tons de l'image originale, l'axe des ordonnées (y) représente les valeurs de tons ajustées. Le déplacement de la courbe vers le haut et à gauche éclaircit l'image et augmente la couleur de toutes les composantes ; le déplacement de la courbe vers le bas et la droite assombrit l'image ou diminue la couleur d'une composante donnée. Si vous avez une image représentant une teinte bleue par exemple, vous pouvez diminuer le bleu de l'image en sélectionnant la composante **Bleu** dans la zone de liste **Composante active** et en déplaçant la courbe vers le bas et la droite.

Vous pouvez ajuster la couleur et la tonalité d'une image en faisant glisser la courbe de teinte de manière interactive dans la fenêtre d'aperçu, en ajoutant un ou plusieurs points nodaux à la courbe de teinte, en sélectionnant des zones dans la fenêtre de l'image ou en appliquant une présélection. Vous pouvez ajuster plusieurs points le long d'une courbe, afin d'éclaircir les zones sombres et d'assombri les zones claires.

Vous pouvez également enregistrer les paramètres de la courbe de teinte comme présélections à utiliser avec d'autres images. Les fichiers de courbe de réponse sont enregistrés avec l'extension **.CRV**.

Pour appliquer l'effet Courbe de teinte

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Ajuster** ► **Courbe de teinte**.
- 3 Sélectionnez une composante de couleur dans la zone de liste **Composante active**.
- 4 Choisissez un style de courbe dans la zone de liste **Style**.
 - **Courbe** : lisse la distribution des valeurs
 - **Droit** : conserve les segments de ligne droite entre les points nodaux
 - **Main levée** : permet de tracer une courbe à main levée
 - **Gamma** : permet de mesurer les corrections dans les zones moyennes
- 5 Cliquez et faites glisser la courbe dans la fenêtre d'aperçu pour ajuster l'image bitmap de manière interactive.

Vous pouvez également

Voir les courbes de teinte pour toutes les composantes à la fois

Cochez la case **Afficher toutes les composantes**.

Ajuster des zones spécifiques d'une image

Cliquez sur l'outil **Pipette**, puis sur l'image. Les pixels que vous sélectionnez apparaissent comme des points nodaux sur la courbe de teinte.

Ajouter un point nodal à la courbe de teinte

Cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter un point nodal sur la courbe de teinte.

Lisser une courbe à main levée

Cliquez sur le bouton **Lissage**.

Astuce : Cliquez et maintenez le bouton **Lissage** vers le bas pour lisser la courbe de teinte de façon progressive.

Redéfinir la courbe de teinte pour une composante sélectionnée

Cliquez sur le bouton **Redéfinir une composante active**.

Redéfinir la courbe de teinte pour toutes les composantes

Cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Égaliser la gamme de tons d'une image


Cliquez sur le bouton **Équilibrage automatique de la teinte**.

Pour définir les pixels isolés (pixels rognés) à chaque extrémité de la plage des tons, cliquez sur le bouton **Paramètres** et entrez les


Vous pouvez également

valeurs **Limite de noir** et **Limite de blanc** dans la boîte de dialogue **Ajustement automatique de la gamme**.

Appliquer une présélection

Cliquez sur le bouton **Ouvrir**  à droite de la zone **Présélections** et choisissez le dossier dans lequel sont stockées les présélections.

Enregistrer les paramètres de la courbe de teinte en tant que présélection

Cliquez sur le bouton **Enregistrer**  à droite de la fenêtre **Présélections** et localisez le dossier dans lequel vous voulez enregistrer la présélection.



Pour faire basculer l'axe de la grille, cliquez sur le bouton **Inverser**.

Pour modifier la résolution de la grille, appuyez sur **Alt** et cliquez sur la fenêtre d'aperçu.

Pour inverser la courbe de teinte sélectionnée, cliquez sur les boutons **Retourner à l'horizontale** ou **Retourner à la verticale**.



L'histogramme vous permet de visualiser la plage des tons ajustée et d'évaluer les résultats. Pour plus d'informations sur les histogrammes, reportez-vous à la section « [Utilisation de l'histogramme](#) » à la page 695.

Transformation de la couleur et du ton

Vous pouvez transformer la couleur et le **ton** d'une image afin de produire un effet spécial. Par exemple, il est possible de créer une image qui ressemble à un négatif photographique ou d'aplatir l'aspect d'une image. Pour transformer la couleur et le ton d'une image, les outils suivants sont à votre disposition :

- **Désentrelacer** : permet de supprimer des lignes sur des images numérisées ou entrelacées.
- **Inverser les couleurs** : permet d'inverser les couleurs d'une image. L'image ressemble alors à un négatif photographique.



L'effet Inversion produit un négatif d'une image en convertissant toutes les valeurs de couleur en leurs opposés : le noir devient blanc, le bleu devient jaune, et ainsi de suite.

- **Postérisation** : permet de réduire le nombre de valeurs de tons dans une image. Cette fonction supprime les gradations et crée des zones de couleur neutre plus étendues.



L'effet Postérisation convertit les gammes de couleur d'une image en blocs unis de couleurs.

Pour transformer la couleur et le ton

- 1 Sélectionnez une image **bitmap**.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Transformer**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **Désentrelacer** : supprime des lignes sur des images numérisées ou entrelacées. **Lignes paires** : supprime les lignes paires. **Lignes impaires** : supprime les lignes impaires. **Duplication** : remplit les espaces entre les lignes horizontales en dupliquant les couleurs des pixels adjacents. **Interpolation** : remplit les espaces avec des couleurs créées en faisant la moyenne des pixels voisins.
 - **Inversion** : inverse les valeurs de couleurs dans une image.
 - **Postérisation** : réduit le nombre de valeurs de tons dans une image. Déplacez le curseur **Niveau** pour définir le niveau de début de postérisation. Un niveau de 2 entraîne une postérisation drastique ; un niveau de 32 n'a aucun effet sur la plupart des images.

Modification des images bitmap avec Corel PHOTO-PAINT


Il est possible d'accéder au logiciel de retouche d'images complet Corel PHOTO-PAINT à partir de Corel DESIGNER. Après avoir modifié une image bitmap, vous pouvez reprendre rapidement la tâche en cours dans Corel DESIGNER.

Pour envoyer une image bitmap vers Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur le bouton **Modifier le bitmap** dans la barre des propriétés, ou utilisez la commande **Modifier le bitmap** dans le menu **Images bitmap**. Vous pouvez également activer une option qui permet d'accéder à Corel PHOTO-PAINT en cliquant deux fois sur une image bitmap.

Vous pouvez aussi copier les objets sélectionnés dans Corel PHOTO-PAINT et les coller dans votre dessin. Les objets sélectionnés sont collés en tant que groupe d'images bitmap.

Pour plus d'informations sur la modification des images avec Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Aide** ► **Aide sur le produit** dans la barre de menus de Corel PHOTO-PAINT.

Pour modifier une image bitmap avec Corel PHOTO-PAINT

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez l'image bitmap à modifier.
- 2 Cliquez sur **Modifier le bitmap** dans la barre de propriétés pour lancer Corel PHOTO-PAINT. L'image bitmap sélectionnée s'affiche dans la fenêtre d'image de Corel PHOTO-PAINT.
- 3 Apportez les modifications nécessaires à l'image bitmap.
- 4 Dans la barre d'outils standard, cliquez sur **Terminer l'édition** pour quitter Corel PHOTO-PAINT. L'image bitmap modifiée s'affiche dans la page de dessin de Corel DESIGNER.



Vous pouvez également suivre cette procédure pour modifier des groupes d'images bitmap. Corel PHOTO-PAINT ouvre le groupe d'images bitmap en tant qu'objets séparés. Si les images bitmap du groupe ont des modes de couleurs différents, vous êtes invité à remplacer le mode de couleurs de toutes les images bitmap du groupe par celui de l'image bitmap située le plus en bas.

Vous pouvez également ouvrir Corel PHOTO-PAINT en cliquant sur **Images bitmap** ► **Édition images bitmap**.

Pour accéder à Corel PHOTO-PAINT en cliquant deux fois sur une image bitmap

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Édition**.
- 3 Sur la page **Édition**, cochez la case **Cliquez deux fois pour modifier des bitmaps dans PHOTO-PAINT**.

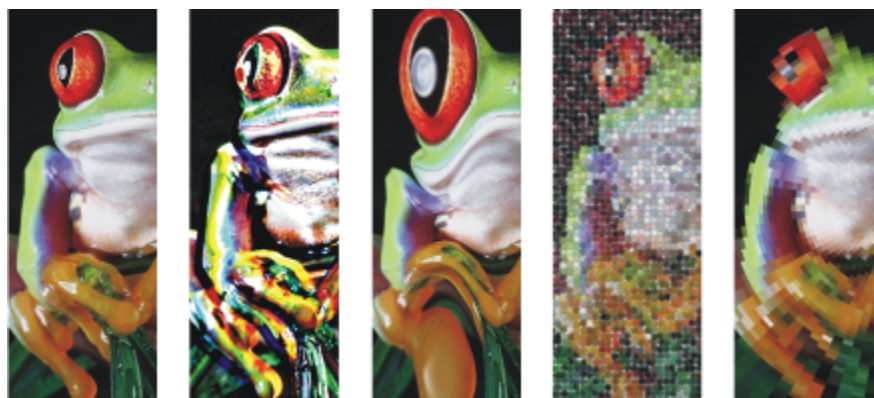
En cochant cette case, vous pouvez accéder à Corel PHOTO-PAINT en cliquant deux fois sur une image bitmap dans Corel DESIGNER.

Application d'effets spéciaux à des images bitmap

Il est possible d'appliquer de nombreux effets spéciaux aux **images bitmap**, notamment des effets tridimensionnels (3D) et artistiques.



De gauche à droite : effet Ajout de bruit, effet de flou Zoom, effet de transformation de couleur Solarisation, effet de contour Détection des bords, effet Accentuation.



De gauche à droite : image d'origine, effet Estampage, effet artistique Cubisme, effet créatif Mosaïque, effet de pixellisation Déformation.

Les effets spéciaux sont organisés dans les catégories suivantes.

Catégorie d'effets spéciaux

Description

Effets 3D

Permet de créer une illusion de profondeur. Les effets comprennent « Rotation 3D » à la page 713, « Effet Biseau » à la page 714, « Cylindre » à la page 714, « Estampage » à la page 715, « Verre » à la page 715, « Recourbement de page » à la page 715, « Convexe/Concave » à la page 716, « Sphère » à la page 716, « À la carte » à la page 717 et « Zigzag » à la page 717.

Coups de pinceau artistiques

Permet d'appliquer des techniques de peinture à la main. Les effets comprennent « Fusain » à la page 718, « Crayon de couleur Conté » à la page 718, « Crayon » à la page 718, « Cubisme » à la page 719, « Flou accentué » à la page 719, « Impressionnisme » à la page 720, « Couteau de palette » à la page 720, « Pastels » à la page 720, « Stylo et encre » à la page 721, « Pointillisme » à la page 721, « Carte à gratter » à la page 722, « Carnet à croquis » à la page 722, « Aquarelle » à la page 722, « Marqueur détrempe » à la page 723 et « Papier avec vagues » à la page 723.

Flou

Permet de rendre l'image floue en simulant le mouvement, l'effet de tacheture ou la modification progressive. Les effets comprennent « Ajustement du flou » à la page 724, « Lissage directionnel » à la page 724, « Flou gaussien » à la page 724, « Dépixelisation irrégulière » à la page 725, « Filtre passe-bas » à la page 725, « Flou de mouvement » à la page 726, « Flou radial » à la page 726, « Flou Bokeh » à la page 727, « Lissage » à la page 727, « Adoucissement » à la page 727, « Zoom » à la page 728 et « Flou artistique » à la page 728.

Appareil photo

Permet de simuler les effets produits par différents objectifs. Les effets comprennent « Coloriser » à la page 729, « Diffusion » à la page 729, « Objectif » à la page 730, « Effets lumineux » à la page 730, « Filtre photo » à la page 731, « Ton sépia » à la page 731, « Filtre de projecteur » à la page 731 et « Machine temporelle » à la page 732, qui permettent à votre image de voyager dans le temps pour recréer certains styles photographiques utilisés par le passé.

Transformation de couleur

Permet de créer des illusions photographiques par la diminution ou le remplacement de couleurs. Les effets comprennent « Plans chromatiques » à la page 733, « Trame simili » à la page 733, « Psychédélique » à la page 733 et « Solarisation » à la page 734.

Projection

Permet d'accentuer et de mettre en évidence les bords d'une image. Les effets comprennent « Détection des bords » à la page 734, « Recherche des bords » à la page 735 et « Vectorisation du contour » à la page 735.

Catégorie d'effets spéciaux

Description

Créatif

Permet d'appliquer un grand choix de textures et de formes à une image. Les effets comprennent « Cristallisation » à la page 736, « Tissus » à la page 736, « Encadré » à la page 736, « Brique de verre » à la page 737, « Mosaïque » à la page 737, « Dispersion » à la page 738, « Verre fumé » à la page 738, « Vitrail » à la page 739, « Cache-photo » à la page 739 et « Vortex » à la page 739.

Personnalisée

Permet d'appliquer un grand nombre d'effets à l'image. Par exemple, vous pouvez ajouter de la texture et des motifs à une image (effet Répartition des chocs). Les effets comprennent « Filtrage par bandes » à la page 740, « Répartition des chocs » à la page 740 et « Défini par l'utilisateur » à la page 741.

Déformer

Permet de déformer les surfaces d'une image. Les effets comprennent « Blocs » à la page 741, « Déformation » à la page 742, « Décalage » à la page 743, « Pixélisation » à la page 743, « Vague » à la page 744, « Cisaillement » à la page 744, « Tourbillon » à la page 744, « Mosaïque » à la page 745, « Peinture fraîche » à la page 745, « Remous » à la page 746 et « Vent » à la page 746.

Bruit

Permet de choisir la granulosité d'une image. Les effets comprennent « Ajustement du bruit » à la page 748, « Ajouter un bruit » à la page 746, « Bruit stéréo 3D » à la page 747, « Maximum » à la page 747, « Moyen » à la page 748, « Minimum » à la page 748, « Supprimer le moiré » à la page 749 et « Suppression de bruit » à la page 749.

Accentuation

Permet d'ajouter un effet d'accentuation pour améliorer la netteté et accentuer les bords. Les effets comprennent « Flou adaptatif » à la page 750, « Accentuation directionnelle » à la page 750, « Filtre passe-haut » à la page 750, « Accentuation » à la page 751 et « Masquage flou » à la page 751.

Texture

Permet d'ajouter une texture à une image en simulant diverses surfaces, par exemple des pavés, une peau d'éléphant, le plastique et la sculpture du relief. Les effets comprennent « Mur de briques » à la page 752, « Bulles » à la page 752, « Canevas » à la page 753, « Pavé » à la page 753, « Peau d'éléphant » à la page 754, « Eau forte » à la page 754, « Plastique » à la page 754, « Mur plâtreux » à la page 755, « Sculpture du relief » à la page 755, « Grillage » à la page 756, « Pierre » à la page 756 et « Couche de fond » à la page 756.

Filtres optionnels

Permet d'appliquer des effets à des images bitmap dans Corel DESIGNER à partir d'un filtre provenant d'un fabricant tiers.

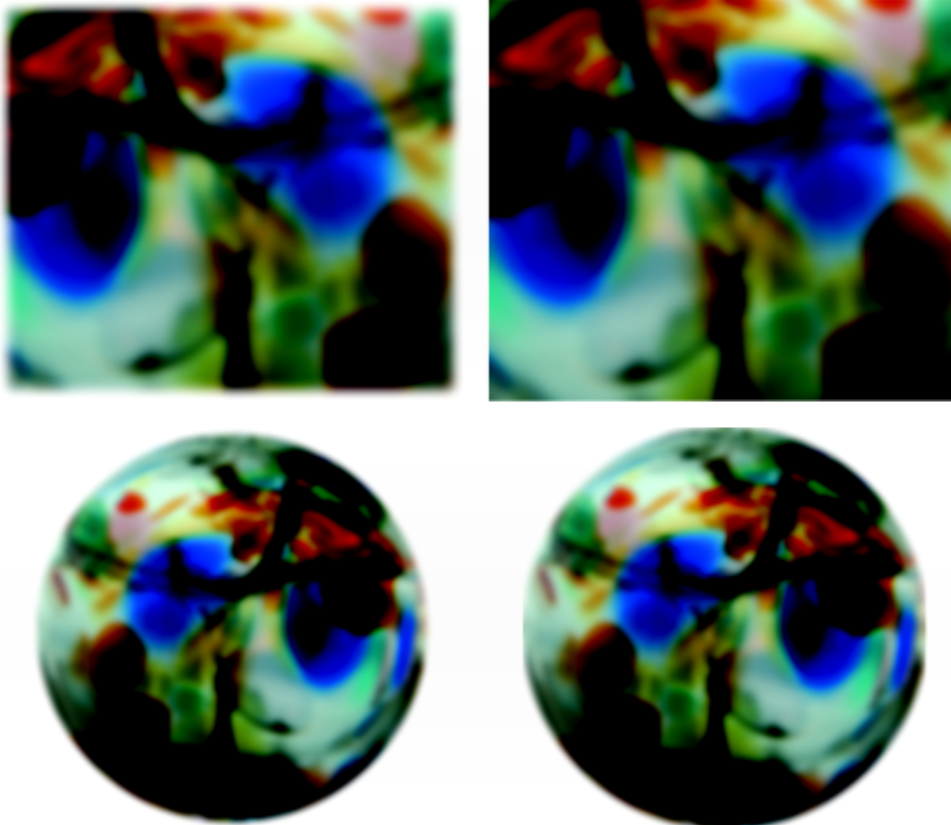
Catégorie d'effets spéciaux

Description

Les filtres optionnels installés apparaissent dans la partie inférieure du menu **Images bitmap**.

Pour parcourir les effets spéciaux disponibles dans l'application, reportez-vous à la section « **Catégories d'effets spéciaux** » à la page 713.

Lorsque vous appliquez un effet à une image bitmap, Corel DESIGNER ajoute automatiquement une bordure autour de l'image bitmap pour que l'effet couvre l'ensemble de l'image. La désactivation de l'option d'agrandissement automatique supprime l'effet sur les bords de l'image. Par exemple, si vous appliquez l'effet Flou Gaussien sur un rectangle, les angles seront coupés.



Flou Gaussien avec Agrandissement automatique (à gauche) ; Flou Gaussien sans Agrandissement automatique (à droite)

Si vous souhaitez utiliser une taille de bordure personnalisée, désactivez l'agrandissement automatique et spécifiez manuellement les dimensions de l'image bitmap agrandie.

Si vous ajoutez des filtres optionnels à Corel DESIGNER, vous obtenez des effets et fonctions supplémentaires à utiliser lorsque vous modifiez des images. Vous pouvez ajouter des **filtres** optionnels et les retirer lorsque vous ne les utilisez plus.

Pour appliquer un effet spécial

- 1 Sélectionnez une image **bitmap**.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap**, sélectionnez une catégorie d'effets spéciaux, puis cliquez sur un effet.
- 3 Réglez les paramètres de l'effet spécial.



Pour parcourir les effets spéciaux disponibles dans l'application, reportez-vous à la section « **Catégories d'effets spéciaux** » à la page 713.

Pour agrandir manuellement une image bitmap

- 1 Sélectionnez une image [bitmap](#).
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Agrandir le bitmap** ► **Agrandissement manuel**.
- 3 Suivez les instructions suivantes pour les champs **Largeur** et **Hauteur** :
 - Dans le champ **Augmenter à**, saisissez le nombre de pixels de l'image bitmap agrandie.
 - Dans le champ **Augmenter de**, saisissez le pourcentage d'agrandissement de l'image bitmap originale.Pour agrandir l'image bitmap de manière proportionnelle, cochez la case **Conserver les proportions**.



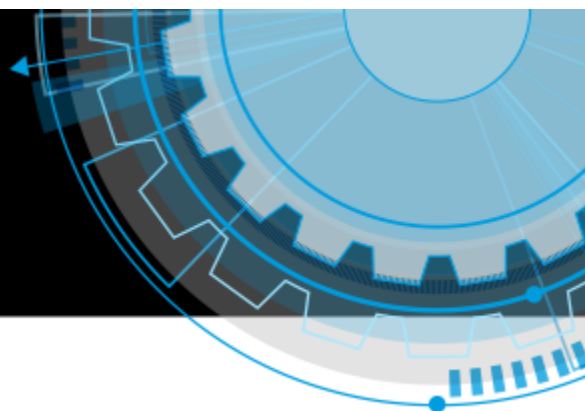
Pour agrandir l'image bitmap automatiquement afin qu'elle couvre la page entière, cliquez sur **Images bitmap** ► **Agrandir le bitmap** ► **Agrandissement automatique**.

Pour ajouter un filtre optionnel

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
 - 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur l'option **Espace de travail**, puis une fois sur l'option **Filtres**.
 - 3 Cliquez sur **Ajouter**.
 - 4 Choisissez un dossier contenant un effet optionnel.
 - 5 Relancez l'application.
- Le filtre optionnel s'affiche dans le menu **Images bitmap** ► **Filtres optionnels**.



Pour supprimer un [filtre](#) optionnel, faites-le glisser sur un dossier de filtre dans la liste **Dossiers des filtres optionnels**, puis cliquez sur **Supprimer**.



Catégories d'effets spéciaux

Dans ce chapitre, vous trouverez des descriptions sur les effets spéciaux disponibles dans l'application, ainsi que des exemples d'images illustrant chaque effet. Les effets spéciaux sont organisés dans les catégories suivantes :

- « Effets spéciaux 3D » (page 713)
- « Effets spéciaux de coups de pinceau artistiques » (page 718)
- « Effets spéciaux de flou » (page 724)
- « Effets spéciaux d'appareil photo » (page 729)
- « Effets spéciaux de transformation des couleurs » (page 733)
- « Effets spéciaux de projection » (page 734)
- « Effets spéciaux créatifs » (page 736)
- « Effets spéciaux personnalisés » (page 740)
- « Effets spéciaux de déformation » (page 741)
- « Effets spéciaux de bruit » (page 746)
- « Accentuation d'effets spéciaux » (page 750)
- « Effets spéciaux de textures » (page 752)

Effets spéciaux 3D

Vous pouvez appliquer des effets spéciaux tridimensionnels sur une image afin de créer une illusion de profondeur.

Rotation 3D

L'effet **Rotation 3D** permet de faire pivoter une image par l'ajustement d'un modèle 3D interactif. Cliquez et faites glisser le modèle en trois dimensions interactif dans la boîte de dialogue **Rotation 3D** pour faire pivoter et positionner l'image. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur un autre plan du modèle en trois dimensions pour attribuer la face de l'image à ce plan. Cochez la case **Ajuster** pour vous assurer que l'image reste dans les limites de la fenêtre de l'image.



Original



Rotation 3D

Effet Biseau

L'effet **Biseau** (Effets ► Effets 3D ► Effet Biseau) vous permet de créer l'apparence d'une surface surélevée.



Original



Biseau

Cylindre

L'effet **Cylindre** permet de donner à une image la forme d'un cylindre.



Original



Cylindre

Estampage

L'effet **Estampage** permet de transformer une image en un bas-relief dont les détails apparaissent comme des crêtes et des fissures sur une surface plane. Vous pouvez choisir la couleur ou la profondeur de l'estampage, ainsi que la direction de la source lumineuse. L'effet fonctionne mieux sur des images avec un contraste moyen à élevé. La **Profondeur** définit la profondeur des crêtes et des creux du relief. Le **Niveau** définit l'intensité de l'effet. La touche **Direction** vous permet d'indiquer la direction de la source de lumière. La **Couleur d'origine** applique un effet à l'image en utilisant les couleurs d'origine. L'option **Gris** applique un effet gris à l'image avec des zones claires modérées en relief. L'option **Noir** applique un effet noir à l'image avec des zones claires très contrastées en relief. L'option **Autre** applique un effet à l'image en utilisant une couleur choisie dans le sélecteur de couleur **Autre**.



Original



Estampage

Verre

L'effet **Verre** permet de placer une surface tridimensionnelle imitation verre sur une zone modifiable. Vous pouvez définir la largeur du biseau (zone inclinée qui produit l'aspect tridimensionnel), la netteté des bords du biseau et l'angle de réfraction de la lumière au niveau du biseau. Vous pouvez également définir la **luminosité**, la direction et l'angle de la lumière qui frappe le biseau. L'effet **Verre** permet d'appliquer des styles prédéfinis et de créer des styles prédéfinis personnalisés.



Original



Verre

Recourbement de page

L'effet **Recourbement de page** permet de donner l'impression qu'un des angles de l'image s'est enroulé sur lui-même. Vous pouvez spécifier un angle et définir l'orientation, la **transparence** et la taille du recourbement. Vous pouvez également choisir la couleur du recourbement, ainsi que le fond exposé lorsque l'image se recourbe vers l'intérieur du papier. Cliquez sur une miniature pour indiquer la position du recourbement de page. Choisissez un sens vertical ou horizontal pour le recourbement de page. L'option **Opaque** crée un recourbement en utilisant une couleur unie. L'option **Transparence** affiche l'image sous-jacente à travers le recourbement. Le sélecteur de

couleur **Recourbement** vous permet de choisir la couleur du recourbement. Le sélecteur de couleur **Arrière-plan** vous permet de choisir une couleur pour l'arrière-plan exposé à l'emplacement où l'image est recourbée. Les curseurs **Largeur** % et **Hauteur** % vous permettent de définir la taille du recourbement.



Original



Recourbement de page

Convexe/Concave

L'effet **Convexe/Concave** permet de déformer une image en la tirant vers vous ou en la poussant vers le fond. Vous pouvez positionner l'effet en définissant un point central.



Original



Convexe/Concave

Sphère

L'effet **Sphère** permet d'enrouler une image à l'intérieur ou à l'extérieur d'une sphère. Vous pouvez définir le point central autour duquel s'enroule l'image et contrôler l'enroulement. Des valeurs positives étendent les **pixels** centraux vers les bords de l'image, ce qui donne une forme convexe. Des valeurs négatives compriment les pixels vers le centre de l'image, ce qui crée une forme concave.



Original



Sphère

À la carte

L'effet **À la carte** (Effets ► Effets 3D ► À la carte) permet de surélever la zone de l'image qui se trouve le long des bords d'un **masque**. Vous pouvez spécifier la largeur, la hauteur et le lissage du contour surélevé, ainsi que la luminosité, la netteté, la direction et l'angle des sources lumineuses. L'effet **À la carte** permet d'appliquer des styles prédéfinis et de créer des styles prédéfinis personnalisés.



Original



À la carte

Zigzag

L'effet **Zig zag** (Effets ► Effets 3D ► Zig zag) permet de créer des vagues de lignes droites et d'angles qui semblent tordre l'image vers l'extérieur à partir d'un point central sélectionné. Vous pouvez choisir le type de vagues et définir leur nombre et leur intensité.



Original



Zigzag

Effets spéciaux de coups de pinceau artistiques

Les effets spéciaux de coups de pinceau artistiques permettent de donner l'impression que les images ont été peintes à la main. Vous pouvez vous servir de ces effets pour transformer les images en dessins au pastel, en peintures à l'éponge ou en aquarelles, ou encore pour créer des fonds texturés.

Fusain

L'effet **Fusain** donne à l'image un aspect de dessin au fusain en noir et blanc.



Original



Fusain

Crayon de couleur Conté

L'effet **Crayon de couleur Conté** simule les textures créées à l'aide d'un crayon de couleur Conté. Vous pouvez sélectionner plusieurs couleurs de crayons, ainsi que définir la pression du crayon et le grain de la texture.



Original



*Crayon de couleur
Conté*

Crayon

L'effet **Crayon** donne à l'image l'aspect d'un dessin aux crayons à la cire. Vous pouvez spécifier la pression du crayon et créer des contours sombres autour des éléments de l'image.



Original



Crayon

Cubisme

L'effet **Cubisme** regroupe les pixels de même couleur en carrés, afin de produire une image ressemblant à une peinture cubiste. Vous pouvez spécifier la taille des carrés, la quantité de lumière, ainsi que la couleur du papier.



Original



Cubisme

Flou accentué

L'effet **Flou accentué** (Effets ► Coups de pinceau artistiques ► Flou accentué) donne aux pixels de l'image l'aspect de touches de peinture. Vous disposez d'un large choix de coups de pinceau et pouvez définir leur taille.



Original



Flou accentué

Impressionnisme

L'effet **Impressionnisme** donne à une image l'aspect d'une peinture impressionniste. Vous pouvez personnaliser les touches de couleur ou les coups de pinceau, et définir la quantité de lumière dans l'image.



Original



Impressionnisme

Couteau de palette

L'effet **Couteau** permet de créer l'impression que l'image a été réalisée en déposant de la peinture sur la toile à l'aide d'un couteau. Vous pouvez spécifier la quantité de flou, ainsi que la taille et la direction des coups de pinceau.



Original



Couteau de palette

Pastels

L'effet **Pastels** donne à l'image l'aspect d'un dessin au pastel. Vous pouvez définir la taille et la variation de couleur des coups de pinceau.



Original



Pastels

Stylo et encre

L'effet **Stylo et encre** donne à l'image l'aspect d'un dessin au stylo encre créé à l'aide de hachures ou de pointillés.



Original



Stylo et encre

Pointillisme

L'effet **Pointillisme** permet d'analyser les couleurs principales de l'image et de les convertir en petits points. Vous pouvez définir la taille des points et la quantité de lumière de l'image.



Original



Pointillisme

Carte à gratter

L'effet **Carte à gratter** permet de gratter une surface noire afin de faire apparaître le blanc ou une autre couleur, créant un effet de croquis sur l'image. Il est possible de spécifier la densité de la peinture et la taille des coups de pinceau.



Original



Carte à gratter

Carnet à croquis

L'effet **Carnet à croquis** donne à l'image l'aspect d'un croquis au crayon.



Original



Carnet à croquis

Aquarelle

L'effet **Aquarelle** donne à l'image l'aspect d'une aquarelle. Vous pouvez définir la taille du pinceau, ainsi que le grain et la luminosité de l'image. Vous pouvez également spécifier l'intensité des couleurs et déterminer le niveau de dégradé des couleurs.



Original



Aquarelle

Marqueur détrempe

L'effet **Marqueur détrempe** donne à l'image l'aspect d'un croquis abstrait créé à l'aide de marqueurs de couleur. Pour modifier les coups de pinceau, il suffit de sélectionner différents modes. Vous pouvez également définir la taille et la variation de couleur des coups de pinceau.



Original



Marqueur détrempe

Papier avec vagues

L'effet **Papier avec vagues** permet de donner à une image l'aspect d'une peinture sur du papier à vagues texturé. Vous pouvez créer une image noir et blanc ou conserver ses couleurs d'origine.



Original



Papier avec vagues

Effets spéciaux de flou

Les effets spéciaux de flou modifient les **pixels** de l'image pour les adoucir, lisser leurs bords, leur appliquer un dégradé ou créer un effet de mouvement.

Ajustement du flou

L'effet **Ajustement du flou** (Effets ► Flou ► Ajustement du flou) permet d'appliquer à une image les quatre effets de flou représentés par des **miniatures**. Il est possible de régler l'effet de flou pour accentuer ou adoucir la netteté de l'image, et de prévisualiser celle-ci pendant sa modification. Le filtre **Ajustement du flou** permet d'améliorer la qualité de l'image ou de créer des effets visuels surprenants.



Original



Ajustement du flou

Lissage directionnel

L'effet **Lissage directionnel** lisse les régions de changement progressif de l'image tout en préservant la texture et le détail des bords. Vous pouvez utiliser ce filtre pour appliquer un léger flou à des bords ou des surfaces de l'image sans modifier la mise au point.



Original



Lissage directionnel

Flou gaussien

L'effet **Flou gaussien** produit un effet brumeux et rend l'image floue selon une distribution gaussienne qui étale les informations des pixels vers l'extérieur, en fonction de courbes en forme de cloche. L'effet peut améliorer la qualité des images bitmap avec des bords nets. Déplacez le curseur **Rayon** pour régler l'intensité de l'effet. L'effet **Flou gaussien** prend en charge tous les modes de couleur, à l'exception des modes 256 couleurs et noir et blanc.



Original



Flou gaussien

Dépixelisation irrégulière

L'effet **Dépixelisation irrégulière** permet de disperser les couleurs de l'image en créant un léger effet de flou avec une distorsion minimale. Ce filtre est surtout efficace lorsqu'il s'agit de supprimer les bords irréguliers pouvant apparaître sur des dessins au trait ou des images à fort contraste. L'effet **Dépixelisation irrégulière** est également un type d'objectif prédéfini.



Original



*Dépixelisation
irrégulière*

Filtre passe-bas

L'effet **Filtre passe-bas** permet de supprimer les bords nets et les détails d'une image, en y laissant des dégradés lisses et des zones à basse fréquence. Plus les paramètres spécifiés sont élevés, plus la quantité de détails supprimés dans l'image est importante.



Original



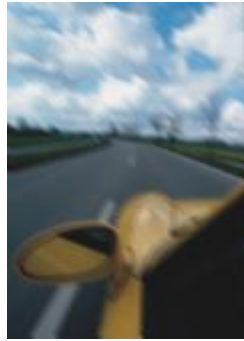
Filtre passe-bas

Flou de mouvement

L'effet **Flou de mouvement** crée une illusion de mouvement dans l'image. Vous pouvez spécifier la direction du mouvement.



Original



Flou de mouvement

Flou radial

L'effet **Flou radial** permet de créer un effet de flou qui tourne et s'étend vers l'extérieur à partir du point central spécifié.



Original



Flou radial

Flou Bokeh

L'effet **Flou Bokeh** (Effets ► Flou ► Flou Bokeh) permet de contrôler la quantité de flou appliquée à l'extérieur d'une zone modifiable et d'ajuster la transition entre la zone de netteté et la zone floue.



Original



Flou Bokeh

Lissage

L'effet **Lissage** permet d'atténuer les différences qui existent entre des pixels adjacents afin de lisser une image sans en faire disparaître les détails. Ce filtre est particulièrement utile pour supprimer la **juxtaposition** générée lors de la conversion d'une image **256 couleurs** en **RVB**. L'effet **Lissage** produit un effet plus prononcé que l'effet **Adoucissement**. L'effet **Lissage** est également un type d'**objectif** prédéfini.



Original



Lissage

Adoucissement

L'effet **Adoucissement** lisse et adoucit les bords nets d'une image sans en faire disparaître les détails importants. La différence qui existe entre les effets **Lissage** et **Adoucissement** est légère, mais apparaît souvent lorsque les images sont affichées avec des **résolutions** élevées. L'effet **Adoucissement** est également un type d'**objectif** prédéfini.



Original



Adoucissement

Zoom

L'effet **Zoom** permet de rendre les pixels flous à partir d'un point central. Les pixels les plus proches du centre sont les moins flous.



Original



Zoom

Flou artistique

L'effet **Flou artistique** (Effets ► Flou ► Flou artistique) applique un flou sur une image tout en conservant les détails du bord. Cet effet est utile pour conserver les lignes et bords nets, tels que ceux qui forment les lettres d'un texte, lors de l'exportation d'une image en un format de fichier normalement susceptible de réduire la quantité de détails. Cet effet est idéal pour supprimer les bruits et artefacts des images JPEG.



Original



Flou artistique



L'effet Flou artistique permet de lisser les surfaces, tout en préservant la netteté des bords.

Effets spéciaux d'appareil photo

Les effets spéciaux d'appareil photo permettent de simuler l'effet produit par des **filtres** photographiques, tels que des filtres de projecteurs et des filtres de diffuseurs. Vous pouvez également ajouter des effets lumineux, tels que ceux produits par l'éclat du soleil ou des projecteurs.

Coloriser

L'effet **Colorisé** permet de remplacer toutes les couleurs d'une image par une seule couleur (ou teinte) pour créer une image deux tons. Vous pouvez ensuite régler la saturation ou l'intensité de la couleur. Une couleur présentant une saturation de 100 % ne contient pas de blanc. Une couleur présentant une saturation de 0 % correspond à une nuance de gris. Grâce à cet effet, vous pouvez créer différentes images monochromes. Par exemple, une teinte brunâtre peut créer un effet sépia similaire à la couleur d'anciennes photos.



Original



Coloriser

Diffusion

L'effet **Diffusion** permet d'adoucir les images en distribuant les **pixels** afin de remplir les espaces vides et de supprimer le **bruit**. Il en résulte un léger effet de flou similaire à celui obtenu à l'aide d'un filtre diffuseur de photographe. Cet effet peut être plus ou moins prononcé.



Original



Diffusion

Objectif

L'effet **Objectif** (Effets ► Appareil photo ► Objectif) produit sur l'image RVB des anneaux de lumière qui simulent l'éclat laissé sur une photographie lorsque celle-ci est prise avec un appareil photo dirigé vers une lumière vive directe.



Original



Objectif

Effets lumineux

L'effet **Effets lumineux** (Effets ► Appareil photo ► Effets lumineux) permet d'ajouter des sources de lumière à une image RVB ou en niveaux de gris afin de créer l'illusion de la présence de projecteurs ou de soleil. Vous pouvez également appliquer une texture afin de créer des reliefs estampés. Vous pouvez aussi utiliser un style de lumière ou de texture prédéfini, ou encore personnaliser un style prédéfini et l'enregistrer dans la liste de présélections.



Filtre photo

L'effet **Filtre photo** vous permet de simuler l'effet d'un filtre de couleur placé devant l'objectif d'un appareil photo. Vous pouvez choisir la couleur du filtre, puis ajuster la densité et la luminosité des couleurs.



Original



Filtre photo

Ton sépia

L'effet **Ton sépia** imite l'aspect obtenu lorsque vous prenez une photo avec une pellicule sépia. Les images à effet sépia sont similaires à des photos noir et blanc (également appelées photos en niveaux de gris), sauf que les tons sont marrons et non pas gris.



Original



Ton sépia

Filtre de projecteur

L'effet **Filtre de projecteur** (Effets ► Appareil photo ► Filtre de projecteur) permet de contrôler la zone de netteté d'une image et d'atténuer les parties qui l'entourent à l'aide d'un flou gaussien imitant l'utilisation de la profondeur de champ par un photographe. Vous pouvez définir la position et le **rayon** de la zone de netteté, contrôler l'étendue et l'amplitude de l'effet de flou, ainsi que réduire la luminosité des zones entourant la zone de netteté. Il est possible d'utiliser un style prédéfini ou d'en personnaliser un, puis de l'enregistrer dans la liste de présélections.



Original



filtre de projecteur

Machine temporelle

L'effet **Machine temporelle** permet à votre image de voyager dans le temps pour recréer certains styles photographiques utilisés par le passé. Vous pouvez choisir parmi sept styles qui vont de 1839 aux années 60.



Original



Machine temporelle



L'effet Machine temporelle recrée les styles photographiques du passé.

Effets spéciaux de transformation des couleurs

Les effets spéciaux de transformation des couleurs permettent de créer des effets saisissants en modifiant les couleurs de l'image.

Plans chromatiques

L'effet **Plans chromatiques** permet de réduire l'image à ses composantes de couleur **RVB** élémentaires et d'afficher les modifications de tons à l'aide de couleurs unies. Vous pouvez régler les valeurs de tons de chaque composante de couleur individuellement ou ajuster plusieurs valeurs d'un groupe de composantes.



Original



Plans chromatiques

Trame simili

L'effet **Trame simili** donne à l'image l'aspect d'une **trame simili** couleur. Une trame simili couleur est une image qui a été convertie à partir d'une image à tons continus en une série de points de tailles diverses représentant les différents tons. Vous pouvez spécifier la taille du point le plus gros et modifier le motif de couleur. Déplacez le curseur **Rayon de points max** pour définir le rayon maximum d'un point simili. Les curseurs **Cyan**, **Magenta**, **Jaune**, et **Noir** indiquent les angles des trames de couleurs cyan, magenta, jaune et noir.



Original



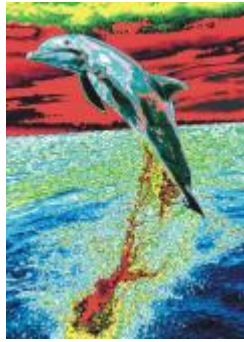
Trame simili

Psychédélique

L'effet **Psychédélique** permet de remplacer les couleurs d'une image par des couleurs vives et électriques (orange, rose vif, cyan et vert citron par exemple). L'effet **Psychédélique** est également un type d'**objectif** prédéfini.



Original



Psychédélique

Solarisation

L'effet **Solarisation** permet de transformer les couleurs d'une image en inversant ses tons. L'effet **Solarisation** est également un type d'objectif prédéfini.



Original



Solarisation

Effets spéciaux de projection

Les effets spéciaux de projection permettent de détecter et d'accentuer les bords des **objets**. Vous pouvez ajuster le niveau de détection des bords, ainsi que le type et la couleur des bords détectés.

Détection des bords

L'effet **Détection des bords** détecte les bords d'une image et les convertit en lignes sur un fond d'une seule couleur. Il est possible de personnaliser cet effet en définissant l'intensité du contour, ainsi que la couleur de fond. Le bouton **Blanc**, **Noir** ou **Autre** vous permet de choisir un arrière-plan blanc, noir ou d'une autre couleur, respectivement. Le curseur **Sensibilité** vous permet de régler l'intensité de l'effet.



Original



Détection des bords

Recherche des bords

L'effet **Recherche des bords** localise les bords de l'image et permet de les convertir en lignes adoucies ou unies. Lorsque vous convertissez des bords en lignes douces, vous créez un contour légèrement flou. La conversion des bords en lignes unies crée un contour net. Le filtre **Recherche des bords** est particulièrement utile avec des images à fort contraste, telles que les images contenant du texte.



Original



Recherche des bords

Vectorisation du contour

L'effet **Vectorisation du contour** permet de faire ressortir les bords des éléments de l'image à l'aide d'une palette de 16 couleurs. Ce filtre permet de spécifier quels pixels de bords sont mis en évidence.



Original



Vectorisation du contour

Effets spéciaux créatifs

Les effets spéciaux créatifs utilisent diverses formes et textures pour transformer une image en art abstrait. Ils utilisent des cristaux, du tissu, du verre, des cadres ou des remous comme base de création d'images originales.

Cristallisation

L'effet **Cristallisation** donne l'illusion que l'image a été créée à partir de cristaux. Vous pouvez contrôler l'effet créé en spécifiant les dimensions des cristaux. Des valeurs faibles produisent des cristaux de plus petite taille qui donnent une déformation peu importante. Des valeurs élevées produisent des cristaux de grande taille qui créent un effet plus abstrait.



Original



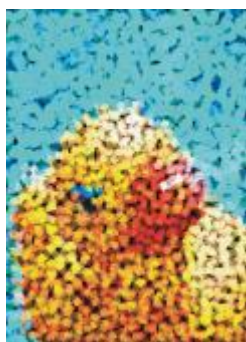
Cristallisation

Tissus

L'effet **Tissus** donne l'illusion que l'image a été créée à partir de textiles, tels que le point à l'aiguille, le crochet, le patchwork, les bobines de fil, les rubans et les collages de tissus. Vous pouvez définir la taille et l'angle du textile, ainsi que la luminosité.



Original



Tissus

Encadré

Vous pouvez modifier la couleur, l'opacité, l'orientation et l'alignement du cadre, mais aussi enregistrer les paramètres personnalisés comme styles prédéfinis. Vous pouvez également mettre à jour, télécharger et supprimer les paramètres du cadre prédéfini. Pour personnaliser un cadre, cliquez sur l'onglet **Modifier**. L'**Opacité** définit l'opacité du cadre. L'option **Flou/Adoucissement** applique un flou ou adoucit le bord du cadre avec les contenus. L'option **Horizontal** et **Vertical** définit la taille horizontale et verticale du cadre. La touche **Rotation** permet de préciser le degré de rotation d'un cadre. L'option **Symétrie horizontale** et **Symétrie verticale** réfléchit le cadre horizontalement

et verticalement, respectivement. L'option **Aligner** vous permet de choisir un point central pour le cadre à partir de l'image bitmap. L'option **Recentrer** centre le cadre sur l'image bitmap. Le bouton **Enregistrer la présélection** vous permet de sauvegarder les paramètres du cadre personnalisés en tant que présélection.



Original



Encadré

Brique de verre

L'effet **Brique de verre** permet de créer l'impression qu'une image est vue à travers d'épaisses briques de verre. Vous pouvez contrôler l'effet créé en spécifiant les dimensions des briques de verre.



Original



Brique de verre

Mosaïque

L'effet **Mosaïque** décompose une image en pièces elliptiques de formes inégales imitant une mosaïque. Vous pouvez définir la taille et la couleur de fond des éléments. Vous pouvez également encadrer la mosaïque.



Original



Mosaïque

Dispersion

L'effet **Dispersion** permet de déformer une image par la dispersion de ses pixels. Vous pouvez spécifier la direction de la dispersion. L'effet **Dispersion** est également un type d'objectif prédéfini.



Original



Dispersion

Verre fumé

L'effet **Verre fumé** applique une teinte transparente et colorée aux images. Vous pouvez spécifier la couleur du verre fumé, l'opacité de la teinte et la quantité de flou.



Original



Verre fumé

Vitrail

L'effet **Vitrail** transforme les images en vitraux. Vous pouvez régler la taille des morceaux de verre et créer des soudures entre ces morceaux.



Original



Vitrail

Cache-photo

L'effet **Cache-photo** permet d'ajouter un cadre elliptique, circulaire, rectangulaire ou carré autour de l'image. Vous pouvez définir la couleur et l'estompage de l'effet. Déplacez le curseur **Fondu** pour définir la transition entre le cadre et l'image bitmap. Le décalage est la distance entre le centre de l'image et la bordure intérieure du cadre. Plus le décalage est important (plus la distance à partir du centre de l'image est élevée), plus le cadre est fin.



Original



Cache-photo

Vortex

L'effet **Vortex** crée un tourbillon autour du point central spécifié dans l'image. Vous pouvez spécifier la direction des pixels intérieurs et extérieurs du tourbillon.



Original



Vortex

Effets spéciaux personnalisés

Les effets spéciaux personnalisés offrent un grand choix de transformations d'images. Vous pouvez créer un dessin sur support artistique, superposer une image personnalisée à l'image courante ou utiliser divers effets de flou, d'accentuation et de détection des bords.

Filtrage par bandes

L'effet **Filtrage par bandes** (Effets ► Personnalisé ► Filtrage par bandes) permet d'ajuster les zones accentuées et lisses des images. Les zones nettes sont celles où les changements sont brusques (par exemple les couleurs, les bords, le bruit). Les zones lisses sont celles où s'opèrent des changements graduels.



Original (à gauche), effet Filtrage par bandes (à droite)

Répartition des chocs

L'effet **Répartition des chocs** permet d'ajouter de la texture et des motifs à une image en imbriquant sa surface avec un relief établi sur la valeur des **pixels** d'une image de répartition des chocs. La valeur des pixels de cette image représente l'élévation de la surface. Vous pouvez utiliser une répartition des chocs prédéfinie ou charger votre propre image de répartition des chocs. Vous pouvez définir les propriétés de surface et d'éclairage de l'effet.



Original (à gauche), effet Répartition des chocs (à droite)

Défini par l'utilisateur

L'effet **Défini par l'utilisateur** (Effets ► Personnalisé ► Défini par l'utilisateur) permet de créer des effets spéciaux de flou, d'accentuation ou de détection des bords par la définition d'une nouvelle valeur de couleur pour chaque pixel en fonction des valeurs de couleur des pixels adjacents. Pour définir la valeur numérique du pixel sélectionné, il est nécessaire d'entrer des valeurs dans une grille. La case centrale de la grille représente le pixel sélectionné. Les cases qui l'entourent représentent les pixels adjacents. Le nombre saisi dans la case centrale de la grille est multiplié par la valeur de couleur d'origine du pixel sélectionné. Il est possible de modifier encore le nombre obtenu (nouvelle valeur de couleur du pixel sélectionné) par la définition de l'influence exercée sur lui par les valeurs des pixels adjacents, qui peuvent être ajoutées à la valeur du pixel sélectionné ou soustraites de cette dernière. Par exemple, si vous entrez 0 dans toutes les cases entourant le pixel central, la valeur de ce pixel n'est pas influencée par les pixels adjacents. Elle est influencée uniquement par le nombre saisi dans la case centrale. Tous les nombres saisis dans la grille sont multipliés par les valeurs de pixels correspondantes et additionnés pour obtenir la nouvelle valeur du pixel. Celle-ci est ensuite divisée par une valeur sélectionnée (le diviseur). Si le diviseur est identique au nombre saisi dans la case centrale, ces deux valeurs s'annulent et la nouvelle valeur du pixel dépend uniquement des valeurs des pixels adjacents. Le résultat de toutes les opérations numériques effectuées à partir de la grille représente la valeur de couleur finale (comprise entre 1 et 255) du pixel.



Original (à gauche), effet Défini par l'utilisateur (à droite)

Effets spéciaux de déformation

Les effets spéciaux de déformation transforment l'aspect des images sans leur ajouter de profondeur.

Blocs

L'effet **Blocs** permet de décomposer l'image en plusieurs blocs mélangés. Vous pouvez définir la taille des briques, la distance entre les blocs et la couleur de fond (exposée lors de l'application de cet effet).



Original



Blocs

Déformation

L'effet **Déformation** modifie l'image active en fonction des valeurs d'une image secondaire à utiliser comme base pour la déformation. Les valeurs de la carte de déformation se concrétisent par des formes, des couleurs et des motifs de déformation dans l'image.



Original



Déformation

Mailles de déformation

L'effet **Mailles de déformation** permet de déformer l'image en repositionnant les [points nodaux](#) sur une [grille](#) superposée. Vous pouvez augmenter le nombre de points nodaux de la grille en augmentant le nombre de repères (10 maximum). L'augmentation du nombre de points nodaux permet de contrôler avec plus de précision les petits détails d'une image. Vous pouvez utiliser l'un des styles de mailles de déformation ou créer et enregistrer vos propres styles.



Original



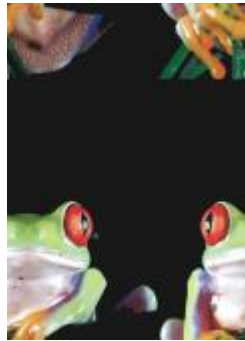
Mailles de déformation

Décalage

L'effet **Décalage** change la position d'une image en la décalant selon les paramètres spécifiés. Lorsqu'une image est décalée, des zones vides apparaissent à son emplacement d'origine. Pour remplir ces zones vides, il est possible d'appliquer un effet de mosaïque ou d'étirement à l'image, ou encore d'appliquer une couleur.



Original



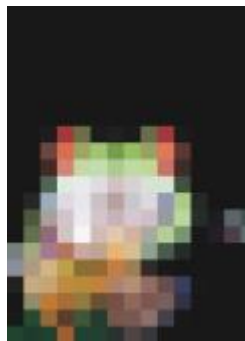
Décalage

Pixélisation

L'effet **Pixélisation** décompose l'image en cellules carrées, rectangulaires ou circulaires. L'effet **Pixélisation** est également un type d'objectif prédéfini.



Original



Pixélisation

Vague

L'effet **Vague** déforme l'image en lui appliquant une ou plusieurs vagues. Vous pouvez spécifier la force de la vague principale afin de définir l'enroulement d'une image ou ajouter une vague perpendiculaire et ainsi accentuer la déformation.



Original



Vague

Cisaillement

L'effet **Cisaillement** (Cisaillement ► Distorsion ► Cisaillement) fait correspondre la forme de l'image à celle d'un segment de ligne.



Original



Cisaillement

Tourbillon

L'effet **Tourbillon** crée un tourbillon sur l'image en fonction de la direction, du nombre de rotations et de l'angle spécifiés.



Original



Tourbillon

Mosaïque

L'effet **Mosaïque** réduit les dimensions de l'image et la reproduit sous la forme d'une mosaïque organisée sur une grille. Vous pouvez utiliser cet effet en combinaison avec une surface colorée afin de créer un fond ou un effet de papier peint pour une page Web.



Original



Mosaïque

Peinture fraîche

L'effet **Peinture fraîche** crée une impression de peinture fraîche sur les images. Vous pouvez spécifier la taille des gouttes, ainsi que la gamme de couleurs affectées dans l'image.



Original



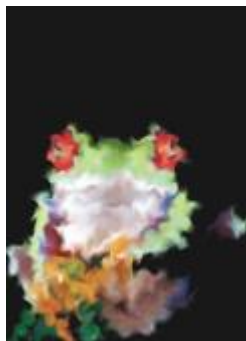
Peinture fraîche

Remous

L'effet **Remous** applique un motif de tourbillon fluide en travers de l'image. Vous pouvez utiliser un style de remous prédéfini ou créer un style personnalisé en définissant la longueur du maculage, l'espacement, l'enroulement et le détail des stries de l'effet. Il est également possible d'enregistrer des styles de remous personnalisés.



Original



Remous

Vent

L'effet **Vent** applique un effet de flou sur l'image, dans une direction spécifique, ce qui donne l'impression de vent soufflant en travers de l'image. Vous pouvez définir la force et la direction de l'effet de flou, ainsi que la transparence de l'effet.



Original



Vent

Effets spéciaux de bruit

En matière de modification d'images bitmap, le terme **bruit** désigne les pixels éparpillés sur l'image, tels des parasites sur un écran de télévision. Les effets spéciaux de bruit permettent de créer, de contrôler ou d'éliminer le bruit.

Ajouter un bruit

L'effet **Ajouter un bruit** permet de créer un effet granuleux qui ajoute de la texture à une image plate ou surchargée de dégradés. Vous pouvez spécifier le type et la quantité de bruit ajouté à l'image.



Original



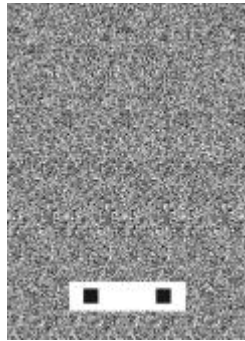
Ajouter un bruit

Bruit stéréo 3D

L'effet **Bruit stéréo 3D** (Effets ► Bruit ► Bruit stéréo 3D) crée un motif de bruit juxtaposé qui confère à l'image un aspect tridimensionnel lorsqu'elle est regardée d'une certaine façon. Cet effet est particulièrement adapté aux dessins présentant des traits et des images en niveaux de gris à fort contraste. Il peut être très difficile de percevoir cet effet.



Original



Bruit stéréo 3D

Maximum

L'effet **Maximum** supprime le bruit par le réglage de la valeur de couleur des pixels en fonction des valeurs de couleur maximum des pixels voisins. Cet effet provoque également un léger effet de flou s'il est appliqué plusieurs fois.



Original



Maximum

Moyen

L'effet **Moyen** supprime le bruit et les détails par le réglage de la valeur de couleur des pixels en fonction des valeurs de couleur moyennes des pixels voisins.



Original



Moyen

Minimum

Cet effet supprime le bruit par le réglage de la valeur de couleur des pixels en fonction des valeurs de couleur minimum des pixels voisins.



Original



Minimum

Ajustement du bruit

L'effet **Ajustement du bruit** (Effets ► Bruit ► Ajustement du bruit) permet d'appliquer l'un des neuf effets de bruit proposés. Chaque effet est représenté par une *miniature*, ce qui permet de prévisualiser l'image lorsque vous appliquez l'effet.



Original



Ajustement du bruit

Suppression de bruit

L'effet **Suppression de bruit** permet de supprimer le bruit des images numérisées. Le bruit correspond à l'aspect tacheté occasionné par la numérisation ou la capture d'images à partir d'une vidéo.



Original



Supprimer le bruit

Supprimer le moiré

L'effet **Supprimer le moiré** vous permet de supprimer les moirés des images. Le moiré correspond aux motifs ondulés qui apparaissent lorsque des trames simili de deux linéatures différentes se superposent sur une même image.



Original



Supprimer le moiré

Accentuation d'effets spéciaux

Vous pouvez accentuer des images afin d'augmenter leur contraste, de faire ressortir leurs bords ou de réduire l'ombrage. Une accentuation est généralement effectuée après le réglage de la couleur et des tons d'une image, ainsi qu'après un rééchantillonnage ou un redimensionnement.

Flou adaptatif

L'effet **Flou adaptatif** permet d'accentuer les détails des bords en analysant les valeurs des pixels voisins. Ce filtre conserve la majorité des détails de l'image, mais son effet est surtout visible sur les images à haute résolution.



Original



Flou adaptatif

Accentuation directionnelle

L'effet **Accentuation directionnelle** permet d'améliorer les bords de l'image sans créer de grain.



Original



Accentuation directionnelle

Filtre passe-haut

L'effet **Filtre passe-haut** permet de supprimer les détails et l'ombrage de l'image pour lui conférer un aspect brillant par l'accentuation de ses zones claires et lumineuses. Notez cependant qu'il risque d'affecter les couleurs et les tons de l'image.



Original



Filtre passe-haut

Accentuation

L'effet **Accentuation** permet d'accentuer les bords d'une image en augmentant la netteté des zones floues, ainsi que le contraste entre pixels adjacents. Déplacez le curseur **Niveau du bord (%)** pour définir le degré d'accentuation de chaque détail. Le **Seuil** indique l'écart entre les valeurs de tons adjacentes avant l'application de l'effet. Il est important pour éviter que les zones lisses apparaissent tachetées. De faibles valeurs produisent un effet d'accentuation exagéré car peu de zones sont exclues. Les valeurs de seuil élevées excluent les zones à faible contraste. Afin d'éviter des changements de teinte excessifs, activez l'option **Préserver les couleurs**.



Original



Accentuation

Masquage flou

L'effet **Masquage flou** permet d'accentuer les détails des bords et d'améliorer la netteté des zones floues de l'image sans supprimer les zones à basse linéature. Le **Pourcentage** définit l'intensité de l'effet d'accentuation. Le **Rayon** définit la quantité de pixels évaluée en une fois. Le **Seuil** détermine le nombre de pixels concernés.



Original



Masquage flou

Effets spéciaux de textures

Les effets spéciaux de textures permettent d'ajouter une texture à une image à l'aide de diverses formes et surfaces. Vous pouvez utiliser des briques, des bulles, un canevas, une peau d'éléphant, du plastique et de la pierre ou vous pouvez créer des eaux-fortes et des fonds de toile. Il est également possible d'employer ces effets pour donner l'illusion que l'image a été peinte sur un mur en plâtre ou que vous la regardez à travers un grillage.

Mur de briques

L'effet **Mur de briques** (Effets ► Texture ► Mur de briques) permet de regrouper les pixels en séries de cellules imbriquées qui donnent l'impression que l'image est peinte sur un mur de briques. Vous pouvez définir la taille des briques, ainsi que la densité du motif de briques.



Original



Mur de briques

Bulles

L'effet **Bulles** (Effets ► Texture ► Bulles) permet de créer de la mousse sur une image. Vous pouvez définir la taille des bulles, ainsi que la quantité de l'image recouverte.



Original



Bulles

Canevas

L'effet **Canevas** (**Effets** ▶ **Texture** ▶ **Canevas**) permet d'appliquer une surface texturée à une image, ce qui vous permet d'utiliser une autre image en tant que toile. Vous pouvez choisir une carte de canevas prédéfinie ou charger n'importe quelle image en tant que carte de canevas. Les meilleurs résultats s'obtiennent avec des images à fort contraste ou à **contraste** moyen.



Original



Canevas

Pavé

L'effet **Pavé** donne l'illusion que l'image a été créée à partir de pavés. Vous pouvez définir la taille, l'espacement et le grain des pavés.



Original



Pavé

Peau d'éléphant

L'effet **Peau d'éléphant** donne à l'image un aspect ridé, en créant une superposition de lignes ondulées. Vous pouvez spécifier l'âge de la peau d'éléphant (jusqu'à 100 ans), ainsi que sa couleur.



Original



Peau d'éléphant

Eau forte

L'effet **Eau forte** permet de transformer une image en eau forte. Vous pouvez contrôler la profondeur de la gravure, la quantité de détails, la direction de la lumière et la couleur de la surface métallique.



Original



Eau forte

Plastique

L'effet **Plastique** donne l'illusion que l'image a été créée à partir de plastique. Vous pouvez définir la profondeur de l'image, ainsi que la couleur et l'angle de la lumière sur le plastique. Vous pouvez également personnaliser l'angle de la lumière. L'option **Éclairer** définit la luminosité des accents de l'image. L'option **Profondeur** définit la profondeur de l'ombrage sur le plastique. L'option **Lissage** définit le niveau de détails de l'image. La touche **Direction de la lumière** vous permet de définir le sens de la lumière. Le sélecteur de couleurs vous permet de choisir une couleur d'éclairage.



Original



Plastique

Mur plâtreux

L'effet **Mur plâtreux** (Effets ► Texture ► Mur plâtreux) répartit les pixels de telle sorte que l'image semble avoir été peinte sur un mur en plâtre.



Original



Mur plâtreux

Sculpture du relief

L'effet **Sculpture du relief** permet de donner l'impression que l'image a été sculptée en relief. Vous pouvez définir la régularité du relief, la quantité de détails qu'il contient, la direction de la lumière, ainsi que la couleur de la surface.



Original



Sculpture du relief

Grillage

L'effet **Grillage** (Effets ► Texture ► Grillage) permet de créer l'impression qu'une image est vue à travers un grillage. Vous pouvez définir le détail des mailles, la luminosité, le lissage de l'image et préciser si l'image est en couleur ou en noir et blanc.



Original



Grillage

Pierre

L'effet **Pierre** permet de donner à une image une texture de pierre. Vous pouvez définir la quantité de détails, la densité du motif, ainsi que l'angle de la lumière réfléchi sur l'image. Il vous est possible d'appliquer un style de pierre prédéfini ou de créer, puis d'enregistrer votre propre style comme style prédéfini.



Original



Pierre

Couche de fond

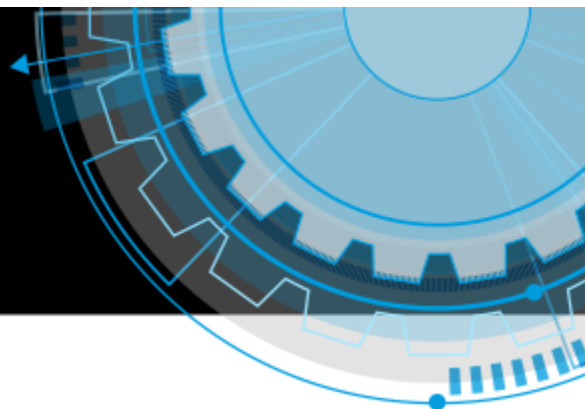
L'effet **Couche de fond** permet de créer l'impression qu'une image a été peinte sur une toile, puis recouverte de plusieurs couches de peinture. Il est possible de définir le degré de recouvrement de l'image d'origine et d'ajuster la **luminosité** de l'image.



Original



Couche de fond



Utilisation des modes de couleurs des images bitmap

En changeant le [mode de couleurs](#) d'une image, tel que [RVB](#), [CMJN](#) ou [Niveaux de gris](#), vous modifiez la structure des couleurs de l'image bitmap.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « [Modification du mode de couleurs des images bitmap](#) » (page 759)
- « [Conversion d'images bitmap en images en noir et blanc](#) » (page 760)
- « [Conversion d'images bitmap en images deux tons](#) » (page 761)
- « [Conversion d'images bitmap en mode 256 couleurs](#) » (page 762)

Modification du mode de couleurs des images bitmap

Les couleurs des images sur lesquelles vous travaillez dans Corel DESIGNER reposent sur des [modes de couleurs](#). Ces modes définissent les caractéristiques de couleur des images et sont identifiés par leurs composantes de couleur. Le mode de couleurs [CMJN](#) se compose de valeurs de cyan, de magenta, de jaune et de noir, tandis que le mode de couleurs [RVB](#) se définit à partir de valeurs de rouge, de vert et de bleu.

Bien qu'il soit impossible de percevoir à l'écran les différences qui existent entre une image en mode [CMJN](#) et une image en mode [RVB](#), les deux images sont très différentes. Pour des dimensions égales, la taille de l'image [CMJN](#) est supérieure à celle de l'image [RVB](#) et [l'espace couleur RVB](#) (la gamme) affiche davantage de couleurs. Par conséquent, le mode [RVB](#) est généralement utilisé pour les images destinées au Web ou à des imprimantes de bureau pour lesquelles les couleurs d'origine doivent être respectées. Lorsque vous avez besoin d'imprimer des couleurs précises, sur une presse d'imprimerie, par exemple, vous créez généralement les images en mode [CMJN](#). Quant aux images [en mode 256 couleurs](#), elles tendent à préserver la fidélité des couleurs tout en réduisant la taille du fichier ; elles sont donc idéales pour l'affichage sur un écran.

Chaque conversion d'image risque d'entraîner une perte des informations relatives aux couleurs. C'est pourquoi vous devez enregistrer une image modifiée avant de la convertir dans un autre mode de couleurs. Pour plus d'informations sur les modes de couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation des couleurs](#) » à la page 387.

Corel DESIGNER prend en charge les modes de couleurs suivants :

- Noir et blanc (1 bit)
- Deux tons (8 bits)
- Niveaux de gris (8 bits)
- 256 couleurs (8 bits)

- Couleur RVB (24 bits)
- Couleur Lab (24 bits)
- Couleur CMJN (32 bits)

Pour modifier le mode de couleurs d'une image bitmap

- 1 Cliquez sur une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Mode**, puis cliquez sur un mode de couleurs.



Le mode de l'image bitmap sélectionnée n'est pas disponible dans le menu.

Conversion d'images bitmap en images en noir et blanc

Vous pouvez transformer toute image en image en noir et blanc. Parallèlement aux paramètres de conversion, tels que le [seuil](#), le type de trame et l'[intensité](#), sept autres options affectent l'apparence des images converties.

Conversion

Dessin au trait

Produit une image en noir et blanc à fort contraste. Les couleurs dont la valeur en niveaux de gris est inférieure à la valeur de seuil que vous avez définie se transforment en noir, tandis que celles dont la valeur en niveaux de gris est supérieure à la valeur de seuil se transforment en blanc.

Ordonnée

Organise les niveaux de gris en motifs géométriques successifs de pixels noirs et blancs. Les couleurs unies sont accentuées et les bords de l'image renforcés. Cette option convient mieux aux couleurs uniformes.

Trame simili

Crée différentes nuances de gris en variant le motif des pixels noirs et blancs d'une image. Vous pouvez choisir le type de trame, l'angle des simili, le nombre de lignes par unité, ainsi que l'unité de mesure.

Cardinalité-distribution

Crée un aspect texturé en appliquant un calcul dont le résultat est reporté à l'écran.

Jarvis

Applique l'algorithme Jarvis à l'écran. Cette forme de diffusion d'erreur convient aux photographies.

Stucki

Applique l'algorithme Stucki à l'écran. Cette forme de diffusion d'erreur convient aux photographies.

Floyd-Steinberg

Applique l'algorithme Floyd-Steinberg à l'écran. Cette forme de diffusion d'erreur convient aux photographies.

Pour convertir une image bitmap en image en noir et blanc

- 1 Cliquez sur une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Mode** ► **Noir et blanc (1 bit)**
- 3 Choisissez une option dans la zone de liste **Mode de conversion**.
- 4 Déplacez le curseur **Intensité**.

Pour afficher différentes parties de l'image, faites-la glisser dans la fenêtre **Aperçu**.



Le curseur **Intensité** n'est pas disponible pour l'option de conversion **Trame simili**.

Conversion d'images bitmap en images deux tons

Convertir une image en mode deux tons revient à transformer l'image bitmap en mode de niveaux de gris et à l'améliorer en utilisant une à quatre couleurs supplémentaires pour donner à l'image une meilleure profondeur de tons.

Les quatre variations suivantes du mode de couleurs correspondent au nombre d'encre complémentaires :

- **Un ton** : image en niveaux de gris colorée à l'aide d'un seul ton.
- **Deux tons** : image en niveaux de gris colorée avec deux tons. Dans la plupart des cas, un ton est noir et l'autre est de couleur.
- **Trois tons** : image en niveaux de gris colorée avec trois tons. Dans la plupart des cas, un ton est noir et les deux autres sont de couleur.
- **Quatre tons** : image en niveaux de gris colorée avec quatre tons. Dans la plupart des cas, un ton est noir et les trois autres sont de couleur.

Ajustement des courbes de teintes

Lorsque vous convertissez une image en mode deux tons, la grille des courbes de teintes affiche les courbes de tons dynamiques qui seront utilisées lors de la conversion. Le plan horizontal (axe des X) affiche les 256 nuances de gris possibles dans une image en niveaux de gris (0 correspond au noir, 255 au blanc). Le plan vertical (axe des Y) indique l'intensité de la couleur (de 0 à 100 %) appliquée aux valeurs des niveaux de gris correspondants. Par exemple, un pixel en niveaux de gris ayant une valeur de couleur de 25 est imprimé avec une nuance à 25 % de la couleur. Pour contrôler la couleur et l'intensité du ton ajouté à une image, ajustez les courbes de teintes.

Enregistrement et chargement d'encres

Vous pouvez enregistrer des paramètres de courbes de teintes et d'encre Deux tons afin de les utiliser avec d'autres images bitmap.

Définition de l'affichage des couleurs de surimpression

Lorsque vous convertissez une image en mode Deux tons, vous pouvez spécifier les couleurs à surimprimer lors de son impression. Les couleurs de surimpression sont utilisées pour préserver l'intégrité des couleurs lorsque les encres se chevauchent. Les couleurs de l'image affichée à l'écran se superposent les unes aux autres, créant ainsi un effet de couches.

Vous pouvez visualiser toutes les combinaisons de superpositions de couleurs pour la conversion en mode deux tons. La couleur produite par le chevauchement est associée à chaque combinaison. Il est également possible de sélectionner de nouvelles couleurs de surimpression afin de vérifier comment celles-ci se chevauchent.

Les images deux tons conservent leurs informations de couleur d'encre lorsque vous les enregistrez aux formats de fichier EPS, PDF, Corel DESIGNER (DES) et Corel PHOTO-PAINT (CPT). Les autres formats de fichiers ne prennent pas en charge les images deux tons.

Pour convertir une image en mode deux tons

- 1 Cliquez sur une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Mode** ► **Deux tons (8 bits)**
- 3 Cliquez sur l'onglet **Courbes**.

- 4 Choisissez un type de conversion deux tons dans la zone de liste **Type**.
- 5 Cliquez deux fois sur une couleur d'encre dans la fenêtre **Type**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, choisissez une couleur, puis cliquez sur **OK**.
Pour modifier la courbe de teinte de couleur, cliquez sur la courbe de teinte de l'encre sur la grille afin d'ajouter un point nodal, puis faites glisser ce dernier pour ajuster le pourcentage de couleur à cet endroit de la courbe.
- 7 Répétez les étapes 5 et 6 pour chaque encre à utiliser.

Vous pouvez également

Afficher toutes les courbes de teintes d'encres sur la grille

Cochez la case **Tout afficher**.

Enregistrer les paramètres d'encre

Cliquez sur **Enregistrer**. Sélectionnez le disque et le dossier dans lesquels vous souhaitez enregistrer le fichier, puis saisissez le nom du fichier dans la zone **Nom de fichier**.

Spécifier l'affichage des couleurs de surimpression

Cliquez sur l'onglet **Surimpression**, puis cochez la case **Utiliser la surimpression**. Cliquez deux fois sur la couleur à modifier, puis choisissez une nouvelle couleur.



Pour charger des couleurs d'encres prédéfinies, cliquez sur **Charger**, recherchez le fichier dans lequel les paramètres d'encre sont stockés, puis cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Conversion d'images bitmap en mode 256 couleurs

Le mode 256 couleurs, également appelé mode de couleurs indexé, est parfois utilisé pour les images sur Internet. Lorsque vous convertissez une image en mode 256 couleurs, une valeur de couleur fixe est attribuée à chaque pixel. Ces valeurs sont stockées dans un tableau de couleurs compact, ou palette, contenant jusqu'à 256 couleurs. Par conséquent, une image en mode 256 couleurs contient moins de données qu'une image en mode 24 bits et sa taille est plus petite. La conversion en mode 256 couleurs fonctionne mieux avec des images dont la gamme de couleurs est limitée.

Sélection, modification et enregistrement d'une palette de couleurs

Lorsque vous convertissez une image en mode 256 couleurs, vous pouvez utiliser une palette de couleurs prédéfinie ou en personnaliser une en remplaçant certaines couleurs individuelles.

Enregistrement des paramètres de conversion

Après avoir choisi une palette de couleurs et défini la juxtaposition ainsi que le degré de sensibilité pour la conversion de l'image en mode 256 couleurs, enregistrez les paramètres pour les utiliser comme conversion prédéfinie avec d'autres images. Ajoutez autant de conversions prédéfinies que vous le souhaitez.

La palette de couleurs que vous utilisez s'appelle la palette de couleurs traitée. Une fois enregistrée, elle peut être utilisée avec d'autres images.

Pour plus d'informations sur les palettes de couleurs prédéfinies disponibles pour le mode 256 couleurs, reportez-vous à la section « Types de palettes » à la page 763. Pour plus d'informations sur la création et l'ouverture de palettes de couleurs personnalisées, reportez-vous à la section « Création et modification des palettes de couleurs personnalisées » à la page 399.

Juxtaposition

La conversion d'images en mode 256 couleurs vous permet d'utiliser la fonction de juxtaposition pour améliorer les informations relatives aux couleurs. La juxtaposition place les pixels de couleurs ou de valeurs spécifiques par rapport à d'autres pixels d'une couleur donnée. Le rapport entre deux pixels de couleur permet de simuler des couleurs supplémentaires qui n'existent pas dans la palette.

Il existe deux types de juxtapositions : la juxtaposition ordonnée et la diffusion d'erreur. La juxtaposition ordonnée reproduit les dégradés de couleurs à l'aide de motifs de points fixes. Les couleurs unies sont ainsi accentuées et les bords de l'image renforcés. La diffusion d'erreur répartit les pixels de manière irrégulière, ce qui adoucit les bords et les couleurs. Les méthodes Jarvis, Stucki et Floyd-Steinberg sont des options de conversion à diffusion d'erreur.

L'option de juxtaposition ordonnée s'applique plus rapidement que les options de diffusion d'erreur (Jarvis, Stucki et Floyd-Steinberg), mais elle est moins précise.

Définition du degré de sensibilité d'une couleur

Vous pouvez convertir une image en mode 256 couleurs et spécifier une couleur centrale ainsi qu'un degré de sensibilité pour cette couleur. La couleur centrale et les couleurs faisant partie de cette gamme sont ainsi incluses dans la palette de couleurs traitée. Il est également possible de spécifier l'importance du degré de sensibilité. Comme la palette comporte un maximum de 256 couleurs, vous réduirez le nombre de couleurs en dehors de la sensibilité de gamme en insistant sur une couleur centrale.

Types de palettes

Le tableau ci-dessous présente les types de palettes disponibles.

Type de palette	Description
Uniforme	Propose une gamme de 256 couleurs avec des quantités égales de rouge, de vert et de bleu
VGA standard	Propose la palette standard VGA de 16 couleurs.
Adaptable	Propose les couleurs d'origine de l'image et conserve les couleurs individuelles (le spectre de couleurs complet) dans l'image.
Optimisée	Crée une palette de couleurs reposant sur le pourcentage de couleurs le plus élevé de l'image. Il est également possible de choisir une couleur de sensibilité pour la palette. Cette palette de couleurs est la plus répandue pour les photographies.
Corps noir	Contient des couleurs reposant sur la température. Par exemple, le noir peut représenter les températures froides, tandis que le rouge, l'orange, le jaune et le blanc représentent les températures chaudes.
Niveaux de gris	Propose 256 nuances de gris, comprises entre le noir et le blanc.
Système	Propose la palette de couleurs prédéfinie utilisée par le système d'exploitation.

Type de palette	Description
Web	Propose une palette prédéfinie de 216 couleurs non juxtaposées qui s'affichent de la même façon dans la plupart des navigateurs. Cette palette est déconseillée pour les photographies et fonctionne uniquement sur les ordinateurs anciens.
Personnalisée	Permet d'ajouter des couleurs pour créer une palette de couleurs personnalisée.

Pour convertir une image en mode 256 couleurs

- 1 Cliquez sur une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Mode** ► **256 couleurs (8 bits)**
- 3 Cliquez sur l'onglet **Options**.
- 4 Sélectionnez un type de palette de couleurs dans la zone de liste **Palette**.
- 5 Choisissez une option dans la zone de liste **Juxtaposition**.
- 6 Déplacez le curseur **Juxtaposition**.

Pour enregistrer les paramètres de conversion en tant que présélection, cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection**, puis entrez un nom dans la case **Enregistrement de la présélection**.




Pour optimiser la fidélité des couleurs, sélectionnez la palette à utiliser lors de la conversion d'une image en image bitmap 256 couleurs ou lors de l'exportation d'une image au format GIF ou PNG. Par exemple, la palette de couleurs standard offre plus de couleurs que n'en nécessite une image comportant une gamme de couleurs limitée. Vous pouvez cependant sélectionner une palette optimisée pour garantir que la représentation des couleurs sera exacte.



Pour sélectionner une palette de couleurs personnalisée, cliquez sur **Ouvrir**, recherchez le fichier de palette qui vous intéresse, puis cliquez deux fois sur le nom du fichier.


Pour charger des paramètres de conversion, choisissez un type de conversion prédéfini dans la zone de liste **Présélection**.

Pour créer une palette de couleurs personnalisée

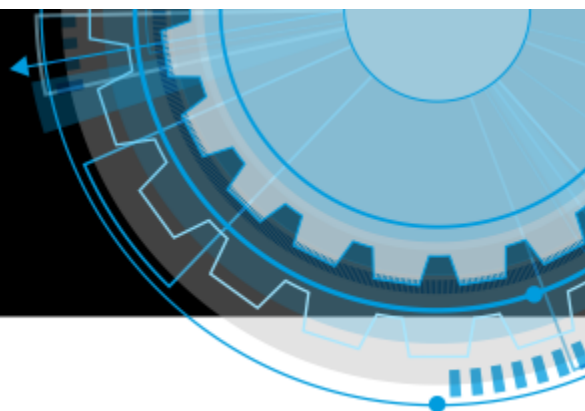
- 1 Cliquez sur une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Mode** ► **256 couleurs (8 bits)**
- 3 Cliquez sur l'onglet **Palette traitée**.
- 4 Cliquez sur une couleur, puis sur le bouton **Modifier**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Tableau de couleurs**, spécifiez la couleur requise, puis cliquez sur **Modifier la couleur**.
- 6 Modifiez la couleur, puis cliquez sur **OK**.
- 7 Cliquez sur le bouton **Enregistrer la palette sous**  pour enregistrer la nouvelle palette.
- 8 Choisissez le disque et le dossier dans lesquels vous souhaitez enregistrer la palette de couleurs.
- 9 Entrez un nom dans la zone **Nom**, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Pour modifier une image bitmap en définissant un degré de sensibilité

- 1 Cliquez sur une image bitmap.

- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ▶ **Mode** ▶ **256 couleurs (8 bits)**
- 3 Cliquez sur l'onglet **Options**.
- 4 Choisissez **Optimisée** dans la zone de liste **Palette**.
- 5 Cochez la case **Degré de sensibilité de la couleur** à.
- 6 Cliquez sur l'outil **Pipette** , puis sur une couleur de l'image.
- 7 Cliquez sur l'onglet **Degré de sensibilité**.
- 8 Réglez les curseurs du degré de sensibilité.

Pour obtenir un aperçu de la palette de couleurs, cliquez sur l'onglet **Palette traitée**.



Vectorisation d'images bitmap et modification des résultats de la vectorisation

Corel DESIGNER vous permet de vectoriser des images bitmap pour les convertir en graphiques vectoriels entièrement modifiables et redimensionnables. Vous pouvez vectoriser des compositions artistiques, des photos, des esquisses numérisées et des logos, puis les intégrer facilement à vos créations.

Pour plus d'informations sur la différence entre les graphiques vectoriels et les images bitmap, reportez-vous à la section « [Présentation des graphiques vectoriels et des images bitmap](#) » à la page 75.

Cette section contient les rubriques suivantes :

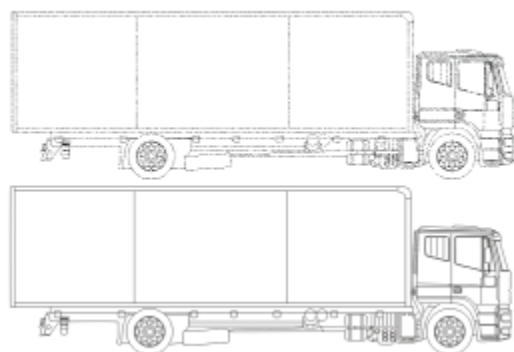
- « [Vectorisation d'images bitmap](#) » (page 767)
- « [Commandes PowerTRACE](#) » (page 770)
- « [Prévisualisation des résultats de la vectorisation](#) » (page 772)
- « [Ajustement des résultats de la vectorisation](#) » (page 772)
- « [Ajuster les couleurs dans le résultat de la vectorisation](#) » (page 775)
- « [Définition des options de vectorisation par défaut](#) » (page 777)
- « [Conseils pour la vectorisation d'images bitmap et la modification des résultats de la vectorisation](#) » (page 778)

Vectorisation d'images bitmap

Vous pouvez vectoriser une [image bitmap](#) en une seule étape, à l'aide de la commande de vectorisation rapide. Vous pouvez également choisir une méthode de vectorisation adaptée et un style prédéfini, puis utiliser les commandes de PowerTRACE[®] pour prévisualiser et ajuster les résultats de la vectorisation. Corel DESIGNER comprend deux méthodes de vectorisation d'images bitmap : Vectoriser l'axe et Vectorisation du contour.

Choix d'une méthode de vectorisation

La vectorisation de l'axe utilise les courbes fermées et ouvertes sans surface (coups de pinceau). Elle convient à la vectorisation des dessins techniques, des cartes, des illustrations au trait et des signatures. Cette méthode est également appelée vectorisation des coups de pinceau.



La méthode de vectorisation de l'axe a été utilisée pour convertir l'image bitmap d'origine (en haut) en graphique vectoriel (en bas).

La vectorisation des contours utilise les objets courbes sans contour, et convient à la vectorisation des images clipart, des logos et des photos. La vectorisation des contours est également appelée « vectorisation de surface » ou « vectorisation de projection ».

Sélection d'un style prédéfini

Un style prédéfini est un ensemble de paramètres adaptés au type d'image bitmap à vectoriser (par exemple, un dessin au trait ou une photo haute qualité). Chaque méthode de vectorisation est associée à des styles prédéfinis particuliers.

La méthode de vectorisation de l'axe offre deux styles prédéfinis, l'un pour les dessins techniques et l'autre pour les illustrations au trait.



Dessin technique



Illustration au trait

La vectorisation des contours offre les styles prédéfinis suivants, qui conviennent aux dessins au trait, logos, images clipart et photos.



Dessin au trait



Logo



Logo détaillé



Clipart



Image de faible qualité



Image de haute qualité

Ajustement des résultats de la vectorisation

Vous pouvez ajuster les résultats de la vectorisation à l'aide des commandes de la boîte de dialogue **PowerTRACE**. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Ajustement des résultats de la vectorisation](#) » à la page 772 et « [Ajuster les couleurs dans le résultat de la vectorisation](#) » à la page 775.

Pour vectoriser rapidement une image bitmap

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectorisation rapide**.



Vous pouvez également vectoriser une image bitmap en une seule étape en cliquant sur le bouton du menu contextuel **Vectoriser un bitmap** de la barre de propriétés, puis sur **Vectorisation rapide**.

Vous pouvez modifier les paramètres utilisés par la vectorisation rapide. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Définition des options de vectorisation par défaut](#) » à la page 777.

Pour vectoriser une image bitmap avec la méthode Vectoriser l'axe

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectoriser l'axe**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Dessin technique** : pour vectoriser des illustrations en noir et blanc avec des lignes très fines.
 - **Illustration au trait** : pour vectoriser des esquisses en noir et blanc aux traits bien marqués.

Si nécessaire, ajustez les résultats de la vectorisation à l'aide des commandes de la boîte de dialogue **PowerTRACE**.



Vous pouvez également accéder à **PowerTRACE** via le bouton **Vectoriser un bitmap** de la barre de propriétés.

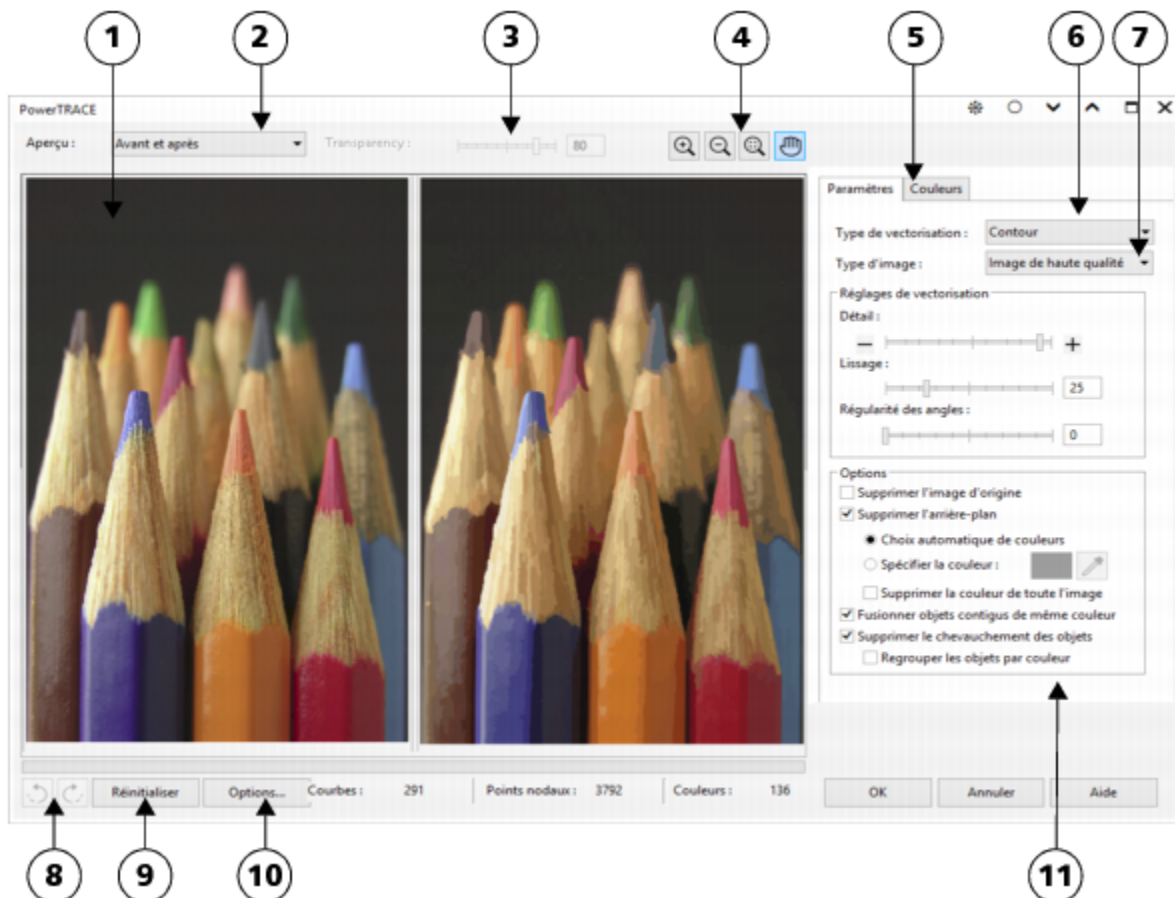
Pour vectoriser une image bitmap à l'aide de la méthode Vectorisation des contours

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectorisation des contours**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Dessin au trait** : pour vectoriser des esquisses et des illustrations en noir et blanc.
 - **Logo** : pour vectoriser des logos simples avec peu de détails et peu de couleurs.
 - **Logo détaillé** : pour vectoriser des logos contenant des détails précis et de nombreuses couleurs.
 - **Clipart** : pour vectoriser des images prêtes à l'emploi contenant une quantité de détails et un nombre de couleurs variables.
 - **Image de faible qualité** : pour vectoriser des photos sans détails précis (ou dans lesquelles vous voulez ignorer les détails).
 - **Image de haute qualité** : pour vectoriser des photos de qualité supérieure contenant une grande quantité de détails.

Si nécessaire, ajustez les résultats de la vectorisation à l'aide des commandes de la boîte de dialogue **PowerTRACE**.

Commandes PowerTRACE

La boîte de dialogue **PowerTRACE** contient des commandes qui vous permettront de prévisualiser et de modifier les résultats de la vectorisation.



Les nombres cerclés correspondent aux nombres du tableau suivant qui décrit les principales commandes de PowerTRACE.

Commande	Description
1. Fenêtre d'aperçu	Permet de prévisualiser les résultats de la vectorisation et de les comparer à l'image bitmap source.
2. Zone de liste Aperçu	Permet de choisir l'une des options d'aperçu suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Avant et après : affiche à la fois l'image bitmap source et le résultat de la vectorisation. • Grand aperçu : permet de prévisualiser un résultat dans une fenêtre à panneau unique. • Recouvrement du fil de fer : affiche un aperçu en mode fil de fer (contour) du résultat de la vectorisation, par-dessus l'image bitmap source.
3. Curseur Transparence	Contrôle la visibilité de l'image bitmap source sous le fil de fer lorsque vous sélectionnez l'option Recouvrement du fil de fer .
4. Outils Zoom et Panoramique	Permet d'effectuer un zoom avant ou arrière sur l'image affichée dans la fenêtre d'aperçu, d'effectuer un panoramique dans une image affichée à plus de 100 % de zoom et d'adapter l'image à la fenêtre d'aperçu.
5. Page Couleurs	Contient des commandes permettant de modifier les couleurs dans les résultats de la vectorisation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajuster les couleurs dans le résultat de la vectorisation » à la page 775.
6. Zone de liste Type de vectorisation	Permet de changer de méthode de vectorisation.
7. Zone de liste Type d'image	Permet de choisir un style prédéfini approprié pour l'image à vectoriser. Les styles prédéfinis disponibles varient selon la méthode de vectorisation choisie.
8. Boutons Annuler et Rétablir	Permettent d'annuler et de rétablir la dernière action effectuée.
9. Bouton Réinitialiser	Permet de restaurer les premiers paramètres utilisés pour vectoriser l'image bitmap source.
10. Bouton Options	Permet d'accéder à la page d'options PowerTRACE dans la boîte de dialogue Options et d'y définir des options de vectorisation par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Définition des options de vectorisation par défaut » à la page 777.
11. Page Paramètres	Contient des commandes permettant d'ajuster les résultats de la vectorisation. La zone de détails des résultats de la vectorisation de la page Paramètres permet de connaître le nombre d'objets, de points nodaux et de couleurs de l'image vectorisée pendant que vous effectuez des ajustements.

Commande

Description

Pour plus d'informations sur l'ajustement des résultats de la vectorisation, reportez-vous à la section « [Ajustement des résultats de la vectorisation](#) » à la page 772.

Prévisualisation des résultats de la vectorisation

Par défaut, PowerTRACE affiche à la fois l'image bitmap source et le résultat de la vectorisation. Il est également possible de prévisualiser un résultat dans une fenêtre à panneau unique ou d'afficher l'image vectorisée en mode fil de fer (contour) au-dessus de l'image bitmap source.

Pour obtenir une meilleure vue de l'image, effectuez des zooms avant et arrière. Pour afficher des zones se trouvant à l'extérieur de la fenêtre d'aperçu, utilisez la fonction de panoramique.

Pour prévisualiser les résultats de la vectorisation


- Dans PowerTRACE, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Aperçu** :
 - **Avant et après** : affiche à la fois l'image bitmap source et le résultat de la vectorisation.
 - **Grand aperçu** : affiche un aperçu du résultat de la vectorisation dans PowerTRACE.
 - **Recouvrement du fil de fer** : affiche un aperçu en mode fil de fer (contour) du résultat au-dessus de l'image bitmap d'origine. Pour régler la visibilité de l'image bitmap d'origine sous le fil de fer, déplacez le curseur **Transparence**.

Vous pouvez également

Effectuer un zoom avant ou arrière

Cliquez sur l'outil **Zoom avant**  ou **Zoom arrière** , puis cliquez dans la fenêtre d'aperçu.

Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu

Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page** .

Effectuer un panoramique sur une image

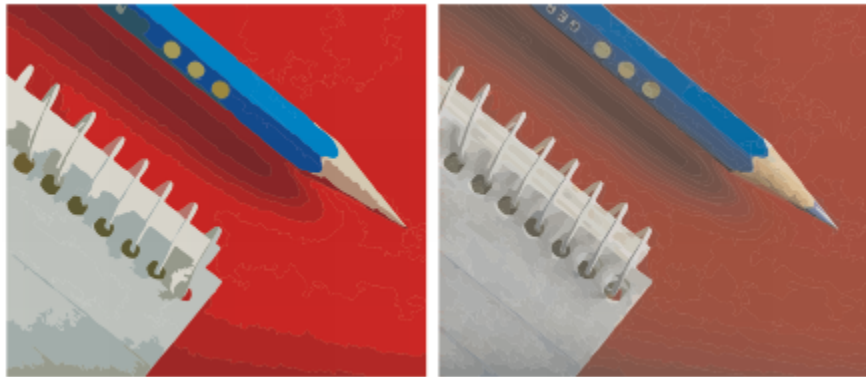
Cliquez sur l'outil **Panoramique** , puis faites glisser l'image.

Ajustement des résultats de la vectorisation

PowerTRACE permet d'effectuer les ajustements suivants pour régler les résultats de la vectorisation.

Lissage et ajustement des détails

Vous pouvez ajuster la quantité de détails dans le résultat de la vectorisation et lisser les lignes courbes. Lorsque vous ajustez la quantité de détails, vous modifiez le nombre d'objets dans le résultat de la vectorisation. Si vous avez utilisé la méthode Vectorisation des contours pour vectoriser l'image bitmap, l'ajustement des résultats modifie également le nombre de couleurs. Le lissage modifie le nombre de points nodaux dans le résultat de la vectorisation. Vous pouvez également contrôler l'apparence des angles dans les résultats de la vectorisation en définissant le seuil de régularité des angles.



Vectorisation des contours avec une faible quantité de détails (à gauche) ; vectorisation avec une grande quantité de détails (à droite)

Finalisation d'une vectorisation

Par défaut, l'image bitmap source est conservée après la vectorisation et les objets contenus dans le résultat de la vectorisation sont automatiquement regroupés. Il est possible de supprimer automatiquement l'image bitmap source une fois la vectorisation terminée.

Suppression et conservation de l'arrière-plan

Vous pouvez choisir de supprimer l'arrière-plan ou de le conserver dans le résultat de la vectorisation. Avec la méthode Vectorisation des contours, vous pouvez également indiquer la couleur d'arrière-plan à supprimer. Si la couleur d'arrière-plan au niveau des bords de l'image est supprimée, mais persiste sur certaines zones intérieures de l'image, vous pouvez supprimer totalement la couleur d'arrière-plan de l'image.

Définition d'autres options de vectorisation

Par défaut, les zones d'objet masquées par des objets qui les chevauchent sont supprimées des résultats de la vectorisation. Vous pouvez choisir de conserver les zones d'objet sous-jacentes. Cette fonctionnalité est utile lorsque vous prévoyez d'utiliser les résultats de la vectorisation sur des massicots pour vinyle et des machines à sérigraphie.

Pour réduire le nombre d'objets dans le résultat de la vectorisation, vous pouvez combiner les objets adjacents de couleur identique. Vous pouvez aussi regrouper les objets de même couleur pour les manipuler plus facilement dans Corel DESIGNER.

Annulation et rétablissement d'actions

Vous pouvez ajuster les paramètres dans PowerTRACE et revectoriser l'image bitmap autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que le résultat vous convienne. Si vous faites une erreur, vous pouvez annuler ou rétablir une action, ou revenir au premier résultat de vectorisation.

Pour ajuster les résultats de la vectorisation

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectoriser l'axe**, puis cliquez sur une commande.
 - Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectorisation des contours**, puis cliquez sur une commande.
- 3 Sur la page **Paramètres**, déplacez l'un des curseurs suivants :
 - **Détail** : vous permet de définir le degré de conservation des détails originaux dans le résultat de la vectorisation. Les valeurs élevées conservent davantage de détails et accroissent le nombre d'objets et de couleurs ; les valeurs faibles éliminent une partie des détails et réduisent le nombre d'objets.
 - **Lissage** : vous permet de lisser les lignes courbes et de régler le nombre de points nodaux du résultat de la vectorisation. Les valeurs élevées réduisent le nombre de points nodaux et produisent des courbes qui suivent les lignes de l'image bitmap source de façon moins précise. À l'inverse, les valeurs faibles augmentent le nombre de points nodaux et produisent des résultats de vectorisation plus précis.

- **Régularité des angles** : ce curseur est associé au curseur **Lissage** et permet de contrôler l'apparence des angles. Des valeurs faibles conservent les angles existants, des valeurs élevées les arrondissent.

Vous pouvez également

Changer de méthode de vectorisation

Dans la zone de liste **Type de vectorisation**, sélectionnez une méthode.

Modifier le style prédéfini

Sélectionnez un style prédéfini dans la zone de liste **Type d'image**.


Conserver l'image bitmap source après une vectorisation

Dans la zone **Options**, décochez la case **Supprimer l'image d'origine**.

Supprimer ou conserver l'arrière-plan dans le résultat de la vectorisation

Cochez ou décochez la case **Supprimer l'arrière-plan**.

Définir la couleur d'arrière-plan à supprimer (Vectorisation des contours)

Activez l'option **Spécifier la couleur**, cliquez sur l'outil **Pipette** , puis sur une couleur dans la fenêtre d'aperçu. Pour indiquer une couleur d'arrière-plan supplémentaire à supprimer, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur une couleur dans la fenêtre d'aperçu.

La dernière couleur indiquée est affichée près de l'outil **Pipette**.

Supprimer totalement une couleur d'arrière-plan dans l'image (Vectorisation des contours)

Cochez la case **Supprimer la couleur de toute l'image**.

Conserver les zones d'objet masquées par d'autres objets qui les chevauchent (Vectorisation des contours)

Désélectionnez la case à cocher **Supprimer le chevauchement des objets**.

Regrouper les objets par couleur (Vectorisation des contours)



Cochez la case **Regrouper les objets par couleur**.

Cette case à cocher n'est disponible que lorsque vous avez désactivé l'option **Supprimer le chevauchement des objets**.

Fusionner les objets adjacents de couleur identique (Vectorisation des contours)

Cochez la case **Fusionner objets contigus de même couleur**.

Annuler ou rétablir une action

Cliquez sur le bouton **Annuler**  ou **Rétablir** .

Revenir au premier résultat de la vectorisation

Cliquez sur **Réinitialiser**.



Vous pouvez également accéder à PowerTRACE via le bouton du menu contextuel **Vectoriser un bitmap** de la barre de propriétés.

Ajuster les couleurs dans le résultat de la vectorisation

Lors de la vectorisation de l'image bitmap source, l'application génère une palette de couleurs pour le résultat de la vectorisation. Cette palette utilise le mode de couleurs de l'image bitmap source (par exemple, RVB ou CMJN). Le nombre de couleurs de la palette est déterminé par le nombre de couleurs de l'image bitmap source et le style prédéfini sélectionné.

Vous pouvez changer le mode de couleurs des résultats de la vectorisation et réduire le nombre de couleurs.

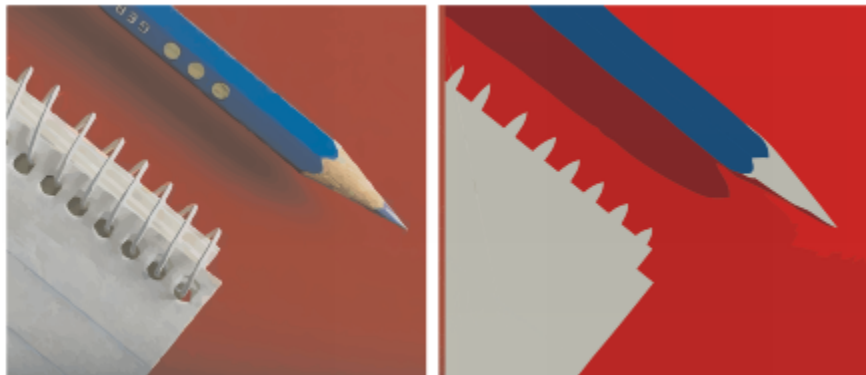


Image vectorisée contenant 152 couleurs (à gauche); image vectorisée contenant 5 couleurs (à droite)

Tri des couleurs

Pour modifier plus facilement la palette de couleurs, vous pouvez trier les couleurs par fréquence ou similarité. Le tri par similarité réorganise les couleurs en fonction de leur **teinte** et de leur **luminance**. Les couleurs de teinte et de luminance similaires sont placées côte à côte sur la palette. Le tri par fréquence réorganise les couleurs en fonction de leur fréquence d'utilisation dans les résultats de la vectorisation. Les couleurs les plus utilisées figurent dans le haut de la palette.

Sélection de couleurs

Vous pouvez sélectionner une couleur en cliquant sur la palette des résultats de la vectorisation ou en cliquant sur une couleur dans la fenêtre d'aperçu. Vous pouvez également sélectionner plusieurs couleurs.

Modification, fusion et suppression de couleurs

Lorsque vous modifiez une couleur, vous pouvez choisir une couleur dans un modèle colorimétrique différent de celui des autres couleurs de la palette. Par exemple, si vous modifiez une couleur dans un résultat de vectorisation RVB, vous pouvez convertir la couleur en couleur non quadri, ce qui crée une palette de couleurs mixte. Cette fonction est utile lors de la préparation du résultat de la vectorisation pour une impression professionnelle.

Avec la méthode Vectorisation des contours, vous pouvez également fusionner et supprimer des couleurs.

Par défaut, lorsque vous fusionnez plusieurs couleurs, une nouvelle couleur est obtenue par calcul de la moyenne de leurs valeurs chromatiques. Les couleurs fusionnées sont alors remplacées par la nouvelle couleur. Toutefois, vous pouvez modifier les paramètres par défaut afin de remplacer la couleur à fusionner par la première couleur sélectionnée. Pour plus d'informations sur la modification des paramètres par défaut, reportez-vous à la section « Définition des options de vectorisation par défaut » à la page 777.

Lorsque vous supprimez une couleur de la palette, la couleur supprimée est remplacée par la couleur suivante sur la palette.



Utilisation et création de palettes de couleurs

Si vous souhaitez que le résultat de la vectorisation contienne uniquement les couleurs d'une palette de couleurs spécifique, vous pouvez ouvrir cette palette dans PowerTRACE. Les couleurs du résultat sont remplacées par leur équivalent le plus proche dans cette palette de couleurs.

Après avoir modifié la palette de couleurs de l'image vectorisée, vous pouvez l'enregistrer afin de créer une palette de couleurs personnalisée que vous pourrez réutiliser par la suite.

Pour ajuster les couleurs d'un résultat de vectorisation

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectoriser l'axe**, puis cliquez sur une commande.
 - Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectorisation des contours**, puis cliquez sur une commande.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Couleurs**, puis effectuez l'une des opérations suivantes.


Pour	Procédez comme suit
Modifier le mode de couleurs	Sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste Mode de couleurs .
Réduire le nombre de couleurs d'un résultat de vectorisation (Vectorisation des contours)	Saisissez une valeur dans la zone Nombre de couleurs , puis cliquez à l'extérieur de la zone.
Sélectionner une couleur	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs. Le témoin de couleur sélectionné apparaît enfoncé.• Cliquez sur l'outil Pipette , puis sur une couleur dans la fenêtre d'aperçu. Une zone de sélection apparaît autour de la couleur sélectionnée. Pour indiquer une couleur supplémentaire, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur une couleur dans la fenêtre d'aperçu. Pour désélectionner une couleur, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur une couleur.
Sélectionner une plage de couleurs adjacentes	Maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez sur les première et dernière couleurs de la plage sélectionnée dans la palette.
Sélectionner plusieurs couleurs non contiguës	Maintenez la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez sur les témoins de couleurs voulus dans la palette.
Modifier une couleur	Sélectionnez la couleur à modifier, cliquez sur Modifier , puis modifiez les paramètres dans la boîte de dialogue Sélection de couleurs .
Fusionner des couleurs (Vectorisation des contours)	Définissez les couleurs à fusionner, puis cliquez sur Fusionner . Pour préciser le mode de fusion des couleurs, cliquez sur Options pour accéder à la boîte de dialogue Options et activer une option dans la zone Fusionner les couleurs .
Supprimer une couleur d'un résultat de vectorisation (Vectorisation des contours)	Sélectionnez une couleur, puis cliquez sur le bouton Supprimer une couleur  .

Pour

Procédez comme suit

Utiliser une palette de couleurs personnalisée


La couleur supprimée est remplacée par la couleur suivante sur la palette.

Cliquez sur le bouton **Ouvrir la palette de couleurs** , naviguez jusqu'au dossier contenant la palette, puis cliquez sur un nom de fichier.

Les palettes de couleurs sont dotées de l'extension **.cpl**.

Chaque couleur de l'image vectorisée est associée à une couleur similaire dans la palette personnalisée.

Créer une palette de couleurs personnalisée à partir de la palette de couleurs modifiée d'un résultat de vectorisation

Cliquez sur le bouton **Enregistrer la palette de couleurs** . Dans la boîte de dialogue **Enregistrement de palette sous**, entrez un nom dans la zone **Nom du fichier**.



Il est impossible de réduire le nombre de couleurs ou de fusionner des couleurs lorsque vous utilisez l'option Vectoriser l'axe.



Pour accroître le nombre de couleurs dans un résultat de vectorisation, vous devez modifier le style prédéfini ou augmenter la quantité de détails. Pour plus d'informations sur la procédure à suivre pour modifier le style prédéfini et la quantité de détails, reportez-vous à la section « [Pour ajuster les résultats de la vectorisation](#) » à la page 773.

Définition des options de vectorisation par défaut

Vous pouvez activer l'une des options de vectorisation suivantes.

- **Méthode de vectorisation rapide** : vous pouvez modifier les paramètres de vectorisation rapide pour adopter le style prédéfini de votre choix ou revenir aux derniers paramètres utilisés.
- **Performances** : cette option détermine le mode de gestion des images bitmap d'une taille comprise entre 1 et 5 mégapixels, et l'impact de ce choix sur la qualité des résultats de la vectorisation. Les performances de PowerTRACE dépendent de la taille et de la profondeur de couleur des images bitmap source, ainsi que de la mémoire système disponible. Les résultats de la vectorisation haute qualité exigent des images bitmap source haute qualité, souvent très volumineuses. Plus l'image source est volumineuse, plus le programme consomme des ressources. Les images bitmap trop volumineuses doivent être réduites par rééchantillonnage avant la vectorisation, ce qui risque de nuire à leur qualité. Pour vectoriser des images bitmap volumineuses sans compromettre leur qualité, vous pouvez configurer PowerTRACE de manière à vectoriser des images d'une taille maximale de 5 mégapixels (à condition de disposer de suffisamment de mémoire RAM). Pour des performances maximales, vous pouvez configurer PowerTRACE afin qu'il vous invite à rééchantillonner toutes les images bitmap dépassant un mégapixel.
- **Fusionner les couleurs** : vous pouvez choisir de fusionner les couleurs d'un résultat de vectorisation en calculant la moyenne de leurs valeurs ou en remplaçant les couleurs à fusionner par la première couleur que vous sélectionnez.

Pour définir des options de vectorisation par défaut

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **PowerTRACE**.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes.


<p>Pour</p> <p>Sélectionner une méthode de vectorisation rapide</p> <p>Déterminer le niveau de performances et la qualité d'un résultat de vectorisation</p> <p>Choisir le mode de fusion des couleurs d'un résultat de vectorisation</p>	<p>Procédez comme suit</p> <p>Dans la boîte de dialogue de la méthode Vectorisation rapide, sélectionnez un style prédéfini ou les derniers paramètres utilisés.</p> <p>Déplacez le curseur Performances vers la gauche pour augmenter les performances ou vers la droite pour augmenter la qualité des résultats de la vectorisation. Si vous choisissez une valeur faible, vous êtes invité à rééchantillonner toutes les images bitmap dépassant un mégapixel. Si vous choisissez une valeur élevée, vous êtes invité à rééchantillonner toutes les images bitmap dépassant 5 mégapixels.</p> <p>Activez une option dans la zone Fusionner les couleurs. L'option Faire la moyenne des couleurs remplace les couleurs à fusionner par la couleur correspondant à la moyenne de leurs valeurs colorimétriques. L'option Fusionner dans la première couleur sélectionnée remplace les couleurs à fusionner par la première couleur choisie.</p>
--	--

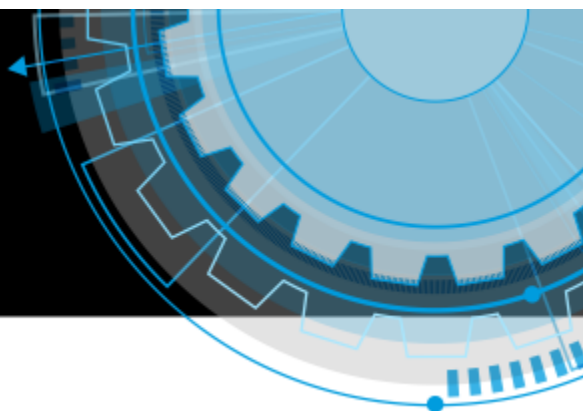


Vous pouvez également accéder à la page **PowerTRACE** de la boîte de dialogue **Options** en cliquant sur **Options** dans PowerTRACE.

Conseils pour la vectorisation d'images bitmap et la modification des résultats de la vectorisation

Les conseils suivants vous aideront à obtenir des résultats de vectorisation de haute qualité.

- Utilisez des images bitmap source de qualité supérieure. Si l'image bitmap source utilise la [juxtaposition](#) ou la compression JPEG, elle peut contenir du bruit supplémentaire. Pour de meilleurs résultats de vectorisation, éliminez ce bruit avant de vectoriser l'image bitmap.
- Pour de meilleurs résultats avec la méthode Vectoriser l'axe, convertissez l'image bitmap en mode noir et blanc avant la vectorisation. Attention : dans ce cas, vous ne pourrez pas régler les détails.
- Lorsque vous vectorisez des dessins techniques et des esquisses aux lignes peu marquées, vous pouvez améliorer les résultats en appliquant l'effet spécial **Recherche des bords** à l'image bitmap source. Pour ce faire, cliquez sur **Images bitmap** ► **Contour** ► **Recherche des bords**.
- Pour la vectorisation des contours, réduisez la profondeur de couleur de l'image bitmap en changeant de mode de couleurs, puis en réglant la couleur et le contraste.
- Vous pouvez ajuster les résultats de la vectorisation à tout moment, y compris au cours de la vectorisation, en modifiant les paramètres PowerTRACE.
- Pour vectoriser une zone spécifique d'une image bitmap, utilisez l'outil **Forme**  pour définir la zone avant de cliquer sur **Images bitmap** ► **Vectoriser un bitmap**.
- Si des détails importants ont été supprimés dans le résultat, vous pouvez décocher la case **Supprimer l'arrière-plan** dans la page **Paramètres** de PowerTRACE. De même, vous pouvez essayer d'activer l'option **Spécifier la couleur** de la page **Paramètres** et d'y échantillonner la couleur à définir comme couleur d'arrière-plan.
- Si une couleur d'arrière-plan est supprimée au niveau des bords de l'image mais persiste sur les zones intérieures, cochez la case **Supprimer la couleur de toute l'image**.
- Si la perte de couleurs ou de détails est trop importante, déplacez le curseur **Détail** dans la page **Paramètres**.
- Pour conserver les détails dans les images bitmap sans anti-crénelage contenant des détails précis et des lignes fines, sélectionnez **Dessin au trait** dans la zone de liste **Type d'image** de la page **Paramètres**.



Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo

Il est possible d'importer et de traiter des fichiers bruts (RAW) d'appareil photo dans Corel DESIGNER.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation des fichiers bruts d'appareil photo » (page 779)
- « Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel DESIGNER » (page 780)
- « Ajuster la couleur et le ton des fichiers bruts d'appareil photo » (page 782)
- « Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo » (page 785)
- « Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image » (page 785)

Vous pouvez également télécharger AfterShot 3 HDR pour modifier et transformer les fichiers bruts d'appareil photo. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « AfterShot 3 HDR » à la page 98.

Utilisation des fichiers bruts d'appareil photo

Les fichiers bruts d'appareil photo contiennent les données d'image capturées par le capteur d'images d'un appareil photo numérique. Ces fichiers sont appelés « bruts » (ou RAW) car, contrairement aux fichiers JPEG et TIFF, ils nécessitent peu de traitement au niveau de l'appareil photo et doivent être modifiés et préparés afin de pouvoir être imprimés à partir d'une application d'édition d'images.

Les fichiers bruts d'appareil photo permettent de contrôler le traitement des données d'images plutôt que de laisser l'appareil photo effectuer automatiquement les ajustements de couleur et les conversions. Il est possible d'ajuster l'équilibre des blancs, la plage des tons, le contraste, la saturation des couleurs et la netteté d'une image brute sans compromettre sa qualité. De plus, les images brutes peuvent être traitées de nouveau à votre convenance afin d'obtenir les résultats escomptés. Ainsi, les images brutes d'appareil photo peuvent être comparées à une pellicule photo exposée qui n'a pas encore été développée.

Pour profiter pleinement des fichiers bruts d'appareil photo, il est nécessaire de configurer l'appareil photo afin que ce dernier enregistre les fichiers au format brut. Corel DESIGNER permet d'importer des fichiers bruts d'appareil photo à partir des modèles pris en charge. Les modèles pris en charge sont les suivants :

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 et Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20

- Sigma SD1, Sigma SD15, Sigma DP
- Sony RX100

De plus, le format de fichier DNG (Digital Negative) avec perte d'Adobe et le format Imacon Flexframe 3f sont désormais pris en charge.

Pour plus d'informations sur les appareils photo pris en charge, consultez la [Base de connaissances Corel](#).

Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel DESIGNER

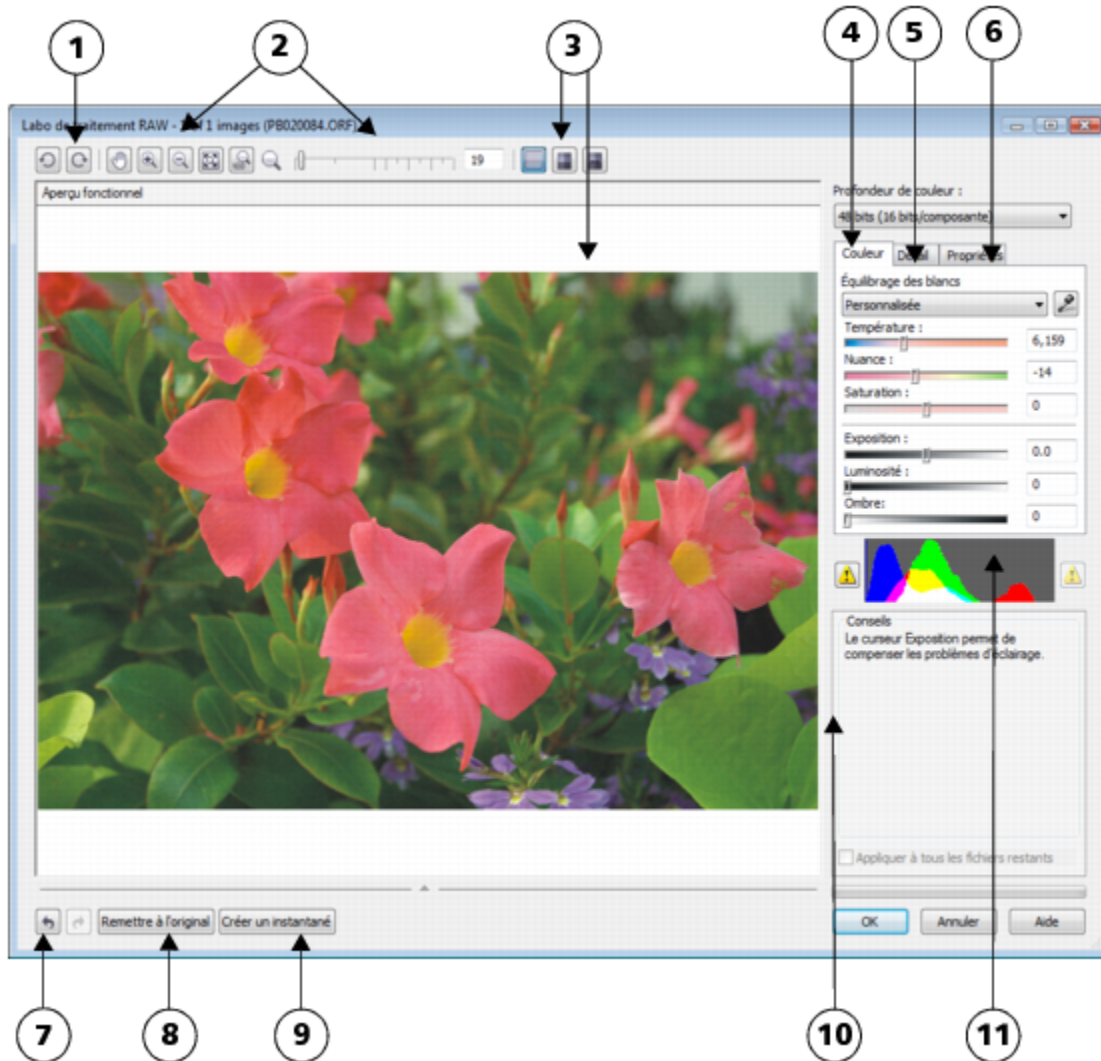
Lorsqu'un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo sont ouverts dans Corel DESIGNER, ils s'affichent avant tout dans le Labo de traitement RAW. Les commandes de Labo de traitement RAW permettent d'ajuster la couleur et le ton des images brutes d'appareil photo. Si les ajustements d'un fichier vous conviennent, vous pouvez apporter les mêmes ajustements aux fichiers restants.

Après avoir traité des fichiers bruts d'appareil photo, vous pouvez effectuer des modifications supplémentaires en utilisant les outils et les effets de Corel DESIGNER. Vous pouvez ensuite les enregistrer au format TIFF ou JPEG ou sous tout autre format pris en charge par Corel DESIGNER.

Notez que Corel DESIGNER ne permet pas d'enregistrer des fichiers bruts d'appareil photo sous un format de fichier brut d'appareil photo. Toutes les modifications apportées aux fichiers bruts d'appareil photo dans le Labo de traitement RAW seront perdues, sauf si vous enregistrez les fichiers dans un format pris en charge.

Traitement des fichiers bruts d'appareil photo

Le Labo de traitement RAW comporte des commandes disposées dans un ordre logique et permettant d'effectuer des corrections de couleur, ainsi que des ajustements sur les images brutes d'appareil photo. Il est conseillé de commencer par le haut de la page **Couleur** et de continuer vers le bas de la page. Après avoir corrigé la couleur et le ton de l'image, il est possible de la mettre au point et de supprimer le bruit à l'aide des commandes de la page **Détail**. Pour plus d'informations sur les paramètres de la page **Couleur**, reportez-vous à la section « [Ajuster la couleur et le ton des fichiers bruts d'appareil photo](#) » à la page 782. Pour plus d'informations sur la page **Détail**, reportez-vous à la section « [Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo](#) » à la page 785.



Labo de traitement RAW : les nombres cerclés correspondent aux nombres du tableau suivant qui décrit les principaux composants du laboratoire.

Composant

1. Outils de rotation

Description

Permet de faire pivoter l'image à 90 degrés, dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse.

2. Outils Zoom et Panoramique

Permet d'effectuer un zoom avant ou un zoom arrière d'une image affichée dans une fenêtre d'aperçu, d'obtenir un panoramique pour une image affichée avec un niveau de zoom supérieur à 100 % et d'ajuster une image à la fenêtre d'aperçu.

3. Modes Aperçu et fenêtre d'aperçu



Permet de prévisualiser les ajustements apportés à une image brute d'appareil photo dans une fenêtre unique ou divisée. Il est possible de les afficher côte à côte afin de comparer l'original à l'image ajustée.

Composant	Description
4. Page Couleur	Contient des commandes permettant d'ajuster la couleur et le ton des images brutes d'appareil photo afin de supprimer les nuances de couleur et révéler les détails.
5. Page Détail	Contient des commandes permettant de supprimer le bruit des images brutes d'appareil photo.
6. Page Propriétés	Contient des commandes permettant d'afficher des informations sur les images brutes d'appareil photo, telles que la taille, le mode de couleurs et les paramètres de l'appareil photo.
7. Boutons Annuler et Rétablir	Permettent d'annuler et de rétablir la dernière action effectuée.
8. Bouton Remettre à l'original	Permet d'effacer toute correction afin de recommencer avec l'image brute d'appareil photo originale.
9. Créer un instantané	Permet de capturer à tout moment la version corrigée d'une image dans un « instantané ». Les miniatures des instantanés s'affichent dans une fenêtre située sous l'image.
10. Zone des conseils	Affiche des informations concernant la commande active
11. Histogramme	Cela vous permet de prévisualiser la gamme de tons de l'image.

Pour importer un fichier brut d'appareil photo dans Corel DESIGNER

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo à importer, puis cliquez sur **Importer**.
- 3 Dans le Labo de traitement RAW, ajustez la couleur et le ton de l'image brute d'appareil photo. Le cas échéant, il est également possible d'effectuer une mise au point ou de réduire le bruit de l'image.
Si vous avez sélectionné plusieurs fichiers bruts d'appareil photo et que vous souhaitez apporter les mêmes modifications à chacun, cochez la case **Appliquer à tous les fichiers restants**.



Vous pouvez faire pivoter l'image en cliquant sur le bouton **Faire pivoter à gauche**  ou **Faire pivoter à droite** .

Ajuster la couleur et le ton des fichiers bruts d'appareil photo

Il est possible d'ajuster la couleur et le ton d'une image à l'aide des paramètres suivants.

Profondeur de couleur

La profondeur de couleur correspond au nombre de couleurs contenues dans une image. L'un des avantages des fichiers bruts d'appareil photo est qu'ils contiennent plus de couleurs que les photos enregistrées au format JPEG et TIFF. Le nombre de couleurs supérieur permet de faciliter la reproduction des couleurs avec plus de précision, de révéler les détails des ombres et d'ajuster les niveaux de luminosité.

Le Labo de traitement RAW permet de traiter les fichiers bruts d'appareil photo en tant qu'images 24 ou 48 bits. Les images 48 bits offrent une représentation des couleurs plus précise sans compromettre la qualité de l'image lors de la retouche. Notez que certains effets spéciaux disponibles dans Corel DESIGNER ne peuvent être appliqués aux images 48 bits.

Équilibrage des blancs

L'équilibrage des blancs permet de supprimer les nuances de couleurs non naturelles afin que les couleurs de l'image soient identiques aux couleurs réelles. L'équilibrage des blancs prend en considération les conditions d'éclairage de la photo et établit un équilibre des couleurs afin de reproduire les couleurs des images réelles.

Par défaut, lorsqu'un fichier d'appareils photo RAW est importé dans Corel DESIGNER, il correspond aux paramètres de l'appareil photo pour l'équilibrage des blancs. Le paramètre apparaît en tant que présélection **Telle que prise** dans la zone de liste **Équilibrage des blancs**. Si le paramètre ne vous convient pas, vous pouvez ajuster l'équilibre des blancs automatiquement en choisissant la présélection **Autom**. Il est également possible d'appliquer chacune des présélections suivantes : **Lumière du jour**, **Ciel couvert**, **Ombre**, **Tungstène**, **Fluorescent** ou **Flash**. Ces présélections permettent de simuler différentes conditions d'éclairage.

De plus, l'outil **Pipette** permet d'ajuster automatiquement le contraste d'une image en fonction du blanc ou gris de référence dans la fenêtre d'aperçu.

Si les options **Équilibrage des blancs** n'apportent pas les résultats escomptés, les commandes suivantes permettent de supprimer les nuances de couleur :

- Curseur **Température** : permet de corriger les nuances de couleur en ajustant la température des couleurs d'une image pour compenser l'éclairage de la prise de vue. Ainsi, pour corriger une nuance de couleur jaune résultant d'une photo prise en intérieur sous un faible éclairage incandescent, déplacez le curseur vers la gauche. À l'inverse, pour corriger une nuance de couleur bleue causée par un éclairage intensif, déplacez votre curseur vers la droite.
- Curseur **Nuance** : permet de corriger les nuances de couleur par réglage du vert ou du magenta dans une image. Déplacez le curseur vers la droite pour ajouter du vert, et vers la gauche pour ajouter du magenta. Utilisez successivement les curseurs **Température** et **Nuance** pour ajuster avec précision une image.

Ajustements des tons

Les commandes suivantes permettent d'ajuster les tons des fichiers bruts d'appareil photo.

- Curseur **Saturation** : permet de régler l'éclat des couleurs. Par exemple, déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la vivacité d'un ciel bleu dans une image. À l'inverse, déplacez-le vers la gauche pour réduire l'éclat des couleurs.
- Curseur **Exposition** : permet de compenser l'éclairage de la prise de vue. L'exposition correspond à la quantité de lumière reçue par le capteur d'image d'un appareil photo numérique. Les valeurs d'exposition élevées produisent des zones qui sont entièrement blanches (sans détails) ; les valeurs moins élevées permettent d'accroître les ombres. Les valeurs d'exposition (EV) sont comprises entre - 3 et + 3.
- Curseur **Luminosité** : permet d'éclaircir ou d'assombrir la totalité d'une image. Si vous souhaitez assombrir uniquement les zones les plus sombres d'une image, il sera nécessaire d'utiliser le curseur **Ombre**.
- Curseur **Ombre** : permet d'ajuster la luminosité des zones les plus sombres d'une image sans affecter les zones plus claires. Si, par exemple, une lumière vive se trouve derrière le sujet (éclairage en contre-jour) lors d'une prise de vue, le sujet peut apparaître assombri. Vous pouvez corriger la photo en déplaçant le curseur **Ombre** vers la droite pour éclaircir les zones foncées et révéler davantage de détails.


Utilisation de l'histogramme

Tandis que vous effectuez des ajustements, vous pouvez afficher la plage des tons de l'image à partir de l'histogramme afin de vérifier s'il existe un détournage des zones sombres ou des zones claires. Le détournage correspond à la transformation de pixels sur une image en pixels blancs (détournage de zones claires) ou en pixels noirs (détournage de zones sombres). Les zones de détournage claires sont entièrement blanches et ne contiennent aucun détail ; les zones de détournage sombres sont entièrement noires et ne contiennent aucun détail.

Le bouton à gauche de l'histogramme permet d'afficher un avertissement si l'image contient un détournage de zones sombres. Le bouton à droite de l'histogramme permet d'afficher un avertissement si l'image contient un détournage de zones claires. Il est également possible d'appliquer un ombrage aux zones sombres à partir de la fenêtre d'aperçu.

Pour ajuster la couleur et le ton d'un fichier brut d'appareil photo

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.

- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo à importer, puis cliquez sur **Importer**.
- 3 À partir de la zone de liste **Profondeur de couleur**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - 48 bits (16 bits/composante)
 - 24 bits (8 bits/composante)
- 4 Pour supprimer une nuance de couleur, sélectionnez l'option **Autom** à partir de la zone de liste **Équilibrage des blancs**.
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez régler le point blanc avec plus de précision. Pour cela, utilisez l'outil **Pipette**  afin d'échantillonner une couleur blanche ou grise de l'image.
- 5 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Simuler différentes conditions d'éclairage	Sélectionnez une option à partir de la zone de liste Équilibrage des blancs .
Corriger la couleur d'une image	Ajustez le curseur Température puis ajustez le curseur Nuance pour peaufiner la correction des couleurs.
Rendre les couleurs plus ou moins vives	Déplacez le curseur Saturation vers la droite ou vers la gauche pour respectivement augmenter ou réduire la quantité de couleur dans l'image.
Ajuster l'exposition	Déplacez le curseur Exposition vers la gauche ou vers la droite pour compenser respectivement les réglages de l'appareil photo avec une exposition élevée ou avec une exposition moins élevée.
Éclaircir ou assombrir une image	Déplacez le curseur Luminosité vers la droite ou vers la gauche pour respectivement éclaircir ou assombrir l'image.
Ajuster la luminosité des zones sombres d'une image sans modifier les zones claires.	Déplacez le curseur Ombre .
Afficher les zones de détournage sombres	Cliquez sur le bouton à gauche de l'histogramme.
Afficher les zones de détournage claires	Cliquez sur le bouton à droite de l'histogramme.



Cliquez sur **Créer un instantané** pour capturer la version en cours de l'image. Les miniatures des instantanés apparaissent dans une fenêtre située sous l'image. Chaque instantané est numéroté séquentiellement. Pour supprimer un instantané, il suffit de cliquer sur le bouton de fermeture situé dans l'angle supérieur droit de sa barre de titre.

Pour modifier un paramètre de couleur ou de ton un seul incrément à la fois, cliquez dans la zone à droite du curseur puis appuyez sur les touches de direction vers le **haut** ou vers le **bas**.

Cliquez sur les boutons **Annuler** ou **Rétablir** pour annuler ou rétablir la dernière correction effectuée. Cliquez sur le bouton **Remettre à l'original** pour annuler toutes les corrections.

Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo

Vous pouvez mettre au point vos fichiers bruts d'appareil photo afin d'améliorer la netteté de l'image.

Les fichiers bruts d'appareil photo peuvent parfois contenir un bruit de luminance (niveaux de gris) et de couleur (chromie) qui ressort principalement dans les zones sombres d'une image. Le bruit de luminance se traduit par un effet de « neige » ; le bruit de couleur se traduit par des pixels aléatoires de différentes couleurs répartis dans l'image. La réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo permet d'améliorer la qualité de l'image.

Pour mettre au point un fichier brut d'appareil photo

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo à importer, puis cliquez sur **Importer**.
- 3 Dans le Labo de traitement RAW, cliquez sur l'onglet **Détail**.
- 4 Déplacez le curseur **Netteté** afin d'améliorer la netteté d'une image.

Pour réduire le bruit d'un fichier brut d'appareil photo

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo à importer, puis cliquez sur **Importer**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Détail**.
- 4 Déplacez les curseurs suivants vers la droite :
 - **Bruit de luminance** : permet de réduire le bruit de luminance
 - **Bruit de couleur** : permet de réduire le bruit de couleur. Notez que les paramètres élevés peuvent diminuer l'exactitude des couleurs d'une image.



Ajuster les réglages **Bruit de luminance** et **Bruit de couleur** garantit de meilleurs résultats.

Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image

En prévisualisant des fichiers bruts d'appareil photo de plusieurs façons, vous pouvez évaluer les ajustements apportés aux couleurs et aux tons. Ainsi, vous pouvez faire pivoter des images, effectuer un panoramique sur une nouvelle zone, effectuer un zoom avant ou arrière et choisir le mode d'affichage de l'image traitée dans la fenêtre d'aperçu.

Vous pouvez obtenir des informations concernant le mode de couleurs, la taille et la résolution d'un fichier brut d'appareil photo. Vous pouvez également obtenir des informations sur l'appareil photo et les paramètres utilisés lors de la prise de vue.

Pour prévisualiser un fichier brut d'appareil photo








- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo à importer, puis cliquez sur **Importer**.
- 3 Dans le Labo de traitement RAW, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau suivant.

Pour

Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image

Procédez comme suit

Sélectionnez l'outil **Panoramique** , puis faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone que vous souhaitez afficher soit visible.

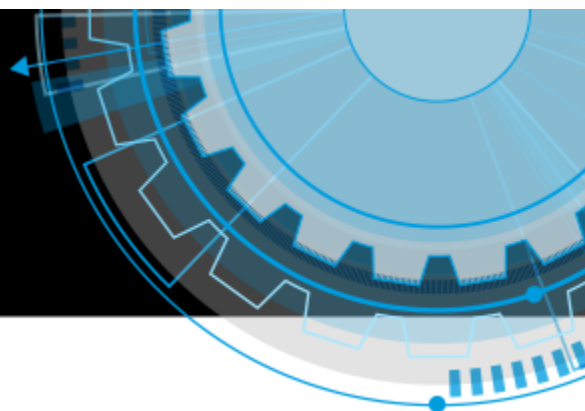
Pour	Procédez comme suit
Effectuer un zoom avant ou arrière	À l'aide de l'outil Zoom avant  ou Zoom arrière  , cliquez dans la fenêtre d'aperçu. Il est également possible d'effectuer un zoom avant et un zoom arrière en faisant glisser le curseur Zoom .
Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton Zoom ajusté à la page  .
Afficher une image à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton 100 %  .
Afficher l'image corrigée dans une seule fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton Aperçu intégral  .
Afficher l'image corrigée et l'image d'origine dans deux fenêtres distinctes	Cliquez sur le bouton Aperçu intégral, avant et après  .
Afficher l'image dans une fenêtre en séparant la version corrigée et la version d'origine	Cliquez sur le bouton Aperçu partiel, avant et après  Amenez le pointeur sur la ligne de séparation en pointillé, puis faites glisser la souris pour déplacer la ligne de séparation vers une autre partie de l'image.

Pour obtenir des informations sur un fichier brut d'appareil photo

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo à importer, puis cliquez sur **Importer**.
- 3 Dans le Labo de traitement RAW, cliquez sur l'onglet **Propriétés** afin d'afficher toutes les propriétés disponibles pour le fichier brut d'appareil photo sélectionné, notamment l'espace couleur, le fabricant et le modèle de l'appareil photo, la distance focale, la durée d'exposition et la sensibilité ISO.

Impression

Principes de base de l'impression.....	789
Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression.....	803



Principes de base de l'impression

Corel DESIGNER propose de nombreuses options pour l'impression de vos travaux.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Impression de votre travail » (page 789)
- « Mise en page des travaux d'impression » (page 790)
- « Prévisualisation des travaux d'impression » (page 791)
- « Application des styles d'impression » (page 792)
- « Ajustement d'un travail d'impression » (page 793)
- « Impression des couleurs de façon précise » (page 794)
- « Impression sur une imprimante PostScript » (page 797)
- « Utilisation d'une fusion d'impression » (page 799)
- « Affichage des résumés de vérification » (page 802)

Impression de votre travail

L'application Corel DESIGNER vous permet d'imprimer un ou plusieurs exemplaires du même dessin. Vous pouvez également indiquer le type et la plage de pages à imprimer.

Avant d'imprimer un dessin, vous pouvez spécifier les propriétés de l'imprimante, telles que les options de format du papier et de périphérique. Par exemple, vous pouvez définir les fonctionnalités de l'imprimante comme l'agrafage recto-verso.

Pour définir les propriétés de l'imprimante

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 3 Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante dans la zone de liste **Imprimante**.
- 4 Cliquez sur **Préférences**.
- 5 Définissez les propriétés dans la boîte de dialogue.

Pour imprimer votre travail

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.

- 2 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 3 Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante dans la zone de liste **Imprimante**.
- 4 Depuis la zone **Destination**, sélectionnez le format et l'orientation de la page dans la zone de liste **Page**.
- 5 Dans la zone **Copies**, saisissez une valeur dans le champ **Nombre d'exemplaires**.
Pour assembler les copies, cochez la case **Assembler**.
- 6 Dans la zone **Pages à imprimer**, activez l'une des options suivantes :
 - **Document en cours** : imprime le dessin actif.
 - **Page en cours** : imprime la page active.
 - **Pages** : imprime les pages spécifiées.
 - **Documents** : imprime les documents spécifiés.
 - **Sélection** : imprime les objets sélectionnés.
 Si vous activez l'option **Pages**, vous pouvez choisir d'imprimer une plage de pages, les pages paires ou impaires uniquement, ou les pages paires et impaires.

Vous pouvez également

Faire correspondre automatiquement l'orientation de l'imprimante et du document

Dans la zone **Destination**, sélectionnez **Correspond à l'orientation** dans la zone de liste **Page**.

Appliquer le format de page par défaut de l'imprimante

Dans la zone **Destination**, sélectionnez **Utiliser l'imprimante par défaut** dans la zone de liste **Page**.



Pour imprimer une sélection d'objets, il est nécessaire de sélectionner ceux-ci au préalable.



Certaines imprimantes prennent en charge la correspondance automatique du format et de l'orientation des pages. Pour activer cette option, vous devez modifier les paramètres de compatibilité du pilote de l'imprimante en cliquant sur **Outils** ► **Options**. Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et sur **Impression**, puis cliquez sur **Compatibilité du pilote** et cochez la case **L'imprimante peut gérer le format de page du document**. Dans la boîte de dialogue **Impression**, vous pouvez sélectionner **Faire correspondre à l'orientation et à la taille** dans la zone de liste **Page**.

Mise en page des travaux d'impression

Pour mettre en page un travail d'impression, définissez la taille, la position et l'échelle. La disposition en mosaïque d'un travail d'impression permet d'imprimer des morceaux de chaque page sur différentes feuilles de papier, qu'il est ensuite possible d'assembler pour reconstituer le document. Par exemple, lorsque la taille d'un travail d'impression est supérieure à celle du papier utilisé pour l'impression, vous pouvez l'imprimer sous forme de mosaïque.

Pour définir la taille et la position d'un travail d'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
- 3 Dans la zone **Position et taille de l'image**, activez l'une des options suivantes :
 - **Comme dans le document** : permet de conserver la taille de l'image telle qu'elle est définie dans le document.
 - **Ajuster à la page** : la taille et la position du travail d'impression sont définies pour être ajustées à la page imprimée.
 - **Déplacer les images** : permet de repositionner le travail d'impression en choisissant une position dans la zone de liste.



L'option **Déplacer les images** permet d'indiquer la taille, la position et l'échelle dans les zones correspondantes.



Vous pouvez également choisir la mise en page d'imposition, par exemple **2 X 2 (4 fois)** ou **2 X 3 (6 fois)** dans la zone de liste **Mise en page de l'imposition**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des mises en page d'imposition](#) » à la page 804.

Pour présenter un travail d'impression sous la forme d'une mosaïque

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
- 3 Dans la zone **Position et taille de l'image**, cochez la case **Imprimer les pages en mosaïque**.
- 4 Saisissez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Chevauchement des mosaïques** : permet de spécifier l'importance du chevauchement des éléments de la mosaïque.
 - **% de la largeur** : permet de spécifier le pourcentage de la largeur de la page qui sera occupé par chaque élément de mosaïque.



Vous pouvez inclure les marques d'alignement de mosaïque en cochant la case **Marques de mosaïque**.

Prévisualisation des travaux d'impression

Il est possible de prévisualiser un travail afin de se rendre compte de la position et de la taille du travail d'impression, tel qu'il apparaîtra sur le papier. Pour obtenir une vue plus détaillée, effectuez un **zoom** avant sur une zone. Vous pouvez visualiser la manière dont les séparations des couleurs individuelles apparaîtront à l'impression.

Avant d'imprimer votre travail, visualisez un résumé des problèmes liés aux travaux d'impression pour vérifier qu'aucun problème ne se pose. Vous pouvez, par exemple, rechercher des erreurs d'impression ou des problèmes d'impression éventuels et obtenir des suggestions pour les résoudre.

Pour prévisualiser un travail d'impression

- Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.

Pour fermer l'aperçu avant impression, cliquez sur **Fichier** ► **Fermer l'aperçu avant impression**.




Pour obtenir un aperçu rapide d'un travail d'impression dans la boîte de dialogue **Impression**, cliquez sur **Fichier** ► **Impression**, puis sur le bouton **Mini aperçu** ►►.

Pour agrandir la page d'aperçu


- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.
- 2 Cliquez sur **Affichage** ► **Zoom**.
- 3 Sélectionnez l'option **Pourcentage** et saisissez une valeur dans la zone correspondante.



Pour agrandir la page d'aperçu, vous pouvez également choisir un niveau de zoom prédéfini.

Pour effectuer un zoom avant sur une partie de l'aperçu avant impression, cliquez sur l'outil **Zoom**  dans la boîte à outils et créez une [zone de sélection](#).

Pour prévisualiser les séparations de couleurs

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Aperçu avant impression**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Activer les séparations de couleur**  dans la barre de propriétés.




Pour prévisualiser l'image composite, cliquez sur **Affichage** ▶ **Aperçu des séparations** ▶ **Composite**.

Pour afficher les séparations de couleurs individuelles, cliquez sur les onglets situés dans la partie inférieure de la fenêtre d'application.

Pour afficher le résumé des problèmes affectant un travail d'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Vérification**.
Si aucun problème lié au travail d'impression n'est à signaler, le nom de l'onglet est **Pas de problèmes**. En cas de problèmes, le nom de l'onglet indique le nombre de problèmes détectés.
Si vous voulez exclure certains problèmes de la vérification recherche, cliquez sur le bouton **Paramètres**, cliquez deux fois sur **Impression** et désactivez les cases correspondant aux problèmes que la fonction de vérification doit ignorer.



Pour enregistrer les paramètres, cliquez sur le bouton **Ajouter paramètres de vérification**  et entrez un nom dans la zone **Enregistrer style de vérification sous**.

Application des styles d'impression

Un style d'impression est un ensemble d'options d'impression enregistrées. Chaque style d'impression figure dans un fichier distinct. Ceci permet de déplacer un style d'impression d'un ordinateur vers un autre, de sauvegarder un style d'impression et de conserver des styles spécifiques à des documents dans le même répertoire que les documents.

Il est possible de sélectionner un style d'impression existant, de créer un style d'impression ou de le modifier, puis d'enregistrer les modifications. Vous pouvez également supprimer des styles d'impression.

Pour sélectionner un style d'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 3 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Style d'impression** :
 - **CorelDESIGNER par défaut**
 - **Parcourir**

Pour créer un style d'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 3 Définissez les options d'impression.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer sous**.
- 5 Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le style d'impression.
- 6 Saisissez un nom pour le style dans la zone **Nom de fichier**.



Lorsque vous enregistrez un style d'impression, la boîte de dialogue qui s'affiche comporte une section intitulée **Paramètres à inclure**. Ces paramètres désignent les options d'impression déjà sélectionnées. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez également spécifier les paramètres à inclure à un style d'impression.

Vous pouvez aussi enregistrer un style d'impression en cliquant sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**, puis sur le bouton **Enregistrer le style d'impression sous**.


Pour modifier un style d'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Sélectionnez un style d'impression dans la zone de liste **Style d'impression**.
- 3 Modifiez les options d'impression.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer sous**.
- 5 Cliquez sur le dossier dans lequel le style d'impression est stocké.
- 6 Cliquez sur le nom du fichier.
- 7 Cliquez sur **Enregistrer**.



Il est préférable d'enregistrer les paramètres modifiés sous la forme d'un style d'impression ou d'appliquer les modifications avant d'annuler. Autrement, vous perdrez tous vos paramètres modifiés.

Pour supprimer un style d'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.
- 2 Sélectionnez un style d'impression.
- 3 Cliquez sur le bouton **Supprimer le style d'impression** .

Ajustement d'un travail d'impression

Vous pouvez ajuster les travaux d'impression pour garantir la qualité de l'impression. Des problèmes pouvant survenir lors de l'impression de texte sur un périphérique d'impression non-PostScript (imprimante GDI), vous pouvez réduire la durée d'impression en spécifiant les paramètres de compatibilité du pilote pour les périphériques d'impression non-PostScript. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Impression des couleurs de façon précise](#) » à la page 794.

Si un périphérique d'impression ne parvient pas à traiter une **image bitmap** volumineuse, définissez un seuil de sortie de manière à diviser l'image en blocs de petite taille plus simples à gérer. Si des lignes apparaissent lors de l'impression des blocs, définissez une valeur de chevauchement afin de générer une image sans démarcations.

Vous pouvez de temps en temps rencontrer des problèmes avec l'impression de fichiers complexes. Pour imprimer des fichiers complexes, vous devez parfois passer beaucoup de temps à préparer et corriger les fichiers. Une autre option consiste à convertir une page en image bitmap. Cette fonction est également appelée « conversion en mode point à point » et permet d'imprimer plus facilement les fichiers complexes.

Pour réduire la taille du fichier, vous pouvez sous-échantillonner les images bitmap. Les images bitmap se composent de **pixels**, de sorte que, lorsque vous les sous-échantillonnez, vous diminuez le nombre de pixels par ligne et réduisez ainsi la taille du fichier.

Pour spécifier les paramètres de compatibilité du pilote

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et sur **Impression**, puis cliquez sur **Compatibilité du pilote**.
- 3 Sélectionnez un périphérique d'impression non-PostScript dans la zone de liste **Imprimante**.
- 4 Cochez les cases correspondant aux paramètres requis.

Pour définir un seuil et le chevauchement des blocs

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.
- 3 Dans la liste **Paramètres spéciaux**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Seuil de sortie bitmap (N)**
 - **Pixels recouvrant les blocs d'images bitmap**
- 4 Sélectionnez une valeur dans la zone de liste **Paramètre**.

Pour imprimer en tant qu'image bitmap

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Dans l'onglet **Général**, cochez la case **Imprimer en tant que bitmap** et saisissez un chiffre dans le champ **ppp** pour définir la **résolution**.

Pour sous-échantillonner les images bitmap

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Sous-échantillonnage de bitmaps**, cochez l'une des cases suivantes et saisissez une valeur dans la zone correspondante :
 - **Couleurs et niveaux de gris**
 - **Monochrome**



Le sous-échantillonnage d'**images bitmap** affecte ces images uniquement lorsque leur **résolution** est supérieure à celle qui est indiquée dans la zone **Sous-échantillonnage de bitmaps**.

Impression des couleurs de façon précise

Corel DESIGNER vous permet de gérer les couleurs lors de l'impression pour assurer la reproduction fidèle des couleurs. Vous pouvez imprimer le document en utilisant les paramètres de couleurs du document ou en sélectionnant d'autres paramètres de couleurs uniquement pour l'impression. Vous pouvez également imprimer un document à l'aide des paramètres d'épreuve de couleur que vous avez précédemment indiqués dans le menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**.

De plus, vous pouvez sélectionner une intention de rendu pour interpréter efficacement les couleurs hors gamme lors de l'impression. L'intention de rendu que vous choisissez dépend du contenu graphique du document.

Pour plus d'informations sur la gestion des couleurs, reportez-vous à la section « [Utilisation de la gestion des couleurs](#) » à la page 441.

Remarques concernant les imprimantes GDI

Les imprimantes GDI prennent en charge seulement deux espaces de couleurs : RVB et niveaux de gris. Si votre document contient des couleurs de plusieurs espaces de couleurs (par exemple, RVB, CMJN et couleurs non quadri), vous devez toutes les convertir en RVB ou niveaux de gris avant l'impression.



Vous pouvez déterminer si une imprimante est une imprimante GDI en cliquant sur **Fichier** ► **Imprimer**, puis en choisissant une imprimante dans la zone de liste **Imprimante**. Si l'onglet **PostScript** ne s'affiche pas en haut de la boîte de dialogue, cela signifie que l'imprimante sélectionnée est une imprimante GDI.

Le tableau suivant décrit différentes manières de gérer les couleurs lors de l'impression depuis une imprimante GDI.

Comment	Dans la boîte de dialogue Imprimer
Imprimer le document et préserver les couleurs RVB ou en niveau de gris	Cliquez sur l'onglet Couleur , puis sélectionnez le mode de couleurs approprié dans la zone de liste Couleur de sortie en tant que .
Imprimer le document avec les couleurs d'origine	Cliquez sur l'onglet Couleur , puis choisissez le profil de couleurs du document dans la zone Profil de document de la zone de liste Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs .
Imprimer le document et convertir ses couleurs en couleurs prises en charge par l'imprimante	Sélectionnez le profil de couleurs de l'imprimante dans la zone de liste Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs .

Remarques concernant les imprimantes PostScript

La plupart des imprimantes PostScript prennent en charge l'utilisation de plusieurs espaces de couleurs dans un document. Par exemple, un document peut contenir des couleurs provenant de plusieurs espaces de couleurs comme les espaces RVB, CMJN et Niveaux de gris.

Le tableau suivant décrit différentes manières de gérer les couleurs lors de l'impression depuis une imprimante PostScript.

Comment	Dans la boîte de dialogue Imprimer
Imprimer le document avec les couleurs d'origine	Cliquez sur l'onglet Couleur , puis sélectionnez Natif dans la zone de liste Couleurs de sortie en tant que .
Imprimer un document qui contient plusieurs modes de couleurs à l'aide d'un seul mode de couleurs	Cliquez sur l'onglet Couleur , puis sélectionnez un mode de couleurs approprié dans la zone de liste Couleurs de sortie en tant que . Si l'imprimante ne prend en charge qu'un seul mode de couleurs, vous pouvez contrôler la conversion des couleurs dans Corel DESIGNER.
Imprimer un document qui ne contient qu'un seul mode de couleurs	Cliquez sur l'onglet Couleur , puis choisissez le profil de couleurs du document dans la zone Couleurs de sortie en tant que de la zone de liste Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs .

Pour spécifier des paramètres de couleurs pour l'impression

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.

3 Activez l'option **Utiliser les paramètres de couleurs du document**.

Si vous sélectionnez une imprimante PostScript, vous pouvez choisir l'une des options suivantes dans la zone de liste **Conversions de couleurs effectuées par** :

- **Corel DESIGNER** : permet à l'application d'effectuer la conversion des couleurs.
- (imprimante sélectionnée) : permet à l'imprimante sélectionnée d'effectuer la conversion des couleurs (cette option n'est disponible que pour les imprimantes PostScript).

4 Sélectionnez un modèle de couleurs dans la zone de liste **Couleurs de sortie**.

Cette opération permet de fusionner toutes les couleurs du document dans un modèle de couleurs spécifique à l'impression.

Vous pouvez également

Convertir les couleurs non quadri en couleurs quadri

Cochez la case **Convertir les couleurs non quadri en**.

Si vous avez choisi **Natif** dans la zone de liste **Couleurs de sortie en tant que**, vous devez sélectionner un mode de couleurs dans la zone de liste.

Choisir un profil de couleurs pour corriger les couleurs lors de l'impression sur une imprimante spécifique

Sélectionnez un profil de couleurs dans la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.

Cette option n'est disponible que pour certains modèles de couleurs.

Conserver les valeurs de couleur associées au modèle de couleurs sélectionné

Cochez la case **Conserver les numéros (modèle de couleur)**.

Pour imprimer à l'aide des paramètres d'épreuve de couleur

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.

3 Sélectionnez l'option **Utiliser les paramètres d'épreuve de couleur** pour appliquer les paramètres de couleurs définis dans le menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**.

Pour corriger les couleurs de l'épreuve, vous pouvez sélectionner un profil de couleurs dans la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.

4 Cliquez sur **Imprimer**.

Pour spécifier une intention de rendu pour l'impression

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.

3 Dans la zone de liste **Intention de rendu**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Colorimétrie relative** : permet de produire des épreuves sur des imprimantes sans conserver le point blanc.
- **Colorimétrie absolue** : permet de conserver le point blanc et l'épreuve.
- **Perception** : adapté à un grand nombre d'images, tout particulièrement aux images bitmap et aux photographies.
- **Saturation** : adapté aux images vectorielles et à la conservation des couleurs particulièrement saturées (lignes, texte et objets colorés continus).

Impression sur une imprimante PostScript

Le langage PostScript est un langage de description de page utilisé pour envoyer des instructions d'impression à un périphérique PostScript. Tous les éléments d'un travail d'impression (tels que les courbes et le texte) sont représentés par des lignes de code PostScript que le périphérique d'impression utilise pour reproduire le document. Pour une meilleure compatibilité, il est recommandé de sélectionner une option d'impression PostScript indépendante du périphérique. Vous pouvez également sélectionner un fichier PPD (PostScript Printer Description). Le fichier PPD décrit les fonctions et caractéristiques de votre imprimante PostScript, et vous pouvez vous le procurer auprès de votre fabricant d'imprimantes habituel.

Vous pouvez augmenter automatiquement le nombre d'étapes d'une [surface dégradée](#) afin de limiter le risque d'apparition de bandes. Si vous augmentez le nombre d'étapes nécessaires pour effectuer le [rendu](#) des surfaces dégradées, vous obtiendrez un meilleur lissage de l'ombrage lors de l'impression.

Si un travail d'impression comporte trop de [polices](#), il risque de ne pas s'imprimer correctement. S'il comporte trop de [couleurs non quadri](#), il risque d'engendrer un fichier trop volumineux. Vous pouvez définir les options PostScript afin d'être averti lorsqu'un travail d'impression dépasse un nombre donné de polices ou de couleurs non quadri.

Par défaut, le pilote télécharge des polices de Type 1 vers le périphérique d'impression. Vous pouvez désactiver l'option **Télécharger polices de Type 1** afin que les polices soient imprimées sous forme de graphiques (courbes ou images bitmap). Cette fonction est utile lorsque le fichier contient de nombreuses polices qu'il serait trop long ou impossible de télécharger en raison de la taille du fichier. Les versions bitmap des polices TrueType® présentent un aspect plus net en petite taille et s'impriment plus rapidement. Il est possible de définir le nombre maximum de polices bitmap d'un travail d'impression.

Pour sélectionner un fichier PPD (PostScript Printer Description)

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 3 Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante PostScript dans la zone de liste **Imprimante**.
- 4 Cochez la case **Utiliser PPD**.
- 5 Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 6 Cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Pour imprimer sur un périphérique PostScript

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 3 Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante PostScript dans la zone de liste **Imprimante**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.
- 5 Dans la zone de liste de la section **Compatibilité**, choisissez le niveau PostScript correspondant à l'imprimante.

Si vous souhaitez compresser des images bitmap lors de l'impression, choisissez une option dans la zone de liste **Type de compression** de la zone **Images bitmap**. Si vous choisissez la compression JPEG, vous pouvez déplacer le curseur **Qualité JPEG** pour ajuster la compression.



Les paramètres de compression bitmap peuvent être enregistrés dans les fichiers PostScript interprétés (PS ou PRN) lorsque vous imprimez dans un fichier à l'aide d'un pilote PostScript. Pour plus d'informations sur l'impression dans un fichier, reportez-vous à la section « [Pour imprimer dans un fichier](#) » à la page 803.

Pour rechercher des bandes dans les surfaces dégradées

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Vérification**.

Si aucun problème lié au travail d'impression n'est à signaler, le nom de l'onglet est **Pas de problèmes**.

3 Cliquez sur **Paramètres**.

4 Cliquez deux fois sur **Impression**.

5 Cochez la case **Surfaces dégradées par bandes**.

Si vous voulez optimiser les **surfaces dégradées** afin d'en réduire la complexité, cochez la case **Optimiser les surfaces dégradées** de l'onglet **PostScript**.



La recherche de bandes dans des **surfaces dégradées** est uniquement possible pour les surfaces dégradées linéaires.

Pour augmenter automatiquement les étapes de dégradé

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.

3 Cochez la case **Étapes de dégradé automatiques**.

Pour définir les options de séparations des couleurs et d'avertissements concernant les polices

1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.

3 Sélectionnez l'option **Avertissement de séparations de couleurs non quadri** dans la liste **Paramètres spéciaux**.

4 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Paramètre** :

- Si les couleurs non quadri sont utilisées
- Si plus d'une couleur non quadri est utilisée
- Si plus de deux couleurs non quadri sont utilisées
- Si plus de trois couleurs non quadri sont utilisées

5 Sélectionnez **Nombreuses polices (vérification)** dans la liste **Paramètres spéciaux**, puis choisissez un nombre dans la zone de liste **Paramètre** qui apparaît.

Pour désactiver le téléchargement des polices de Type 1

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.

3 Désactivez la case **Télécharger polices de Type 1**.



Il est possible de télécharger les polices de Type 1 uniquement pour les périphériques PostScript.

Lorsque la case **Télécharger polices de Type 1** est cochée, la case **Convertir TrueType en Type 1** est également cochée par défaut. Les polices TrueType sont alors converties en polices de Type 1 afin de pouvoir être téléchargées. Désactivez la case **Convertir TrueType en Type 1** uniquement si le périphérique de sortie a du mal à interpréter les polices de Type 1.

Pour définir le nombre maximum de polices bitmap

1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.

3 Sélectionnez l'option **Limite de la police bitmap (PS)** dans la liste **Paramètres spéciaux**.

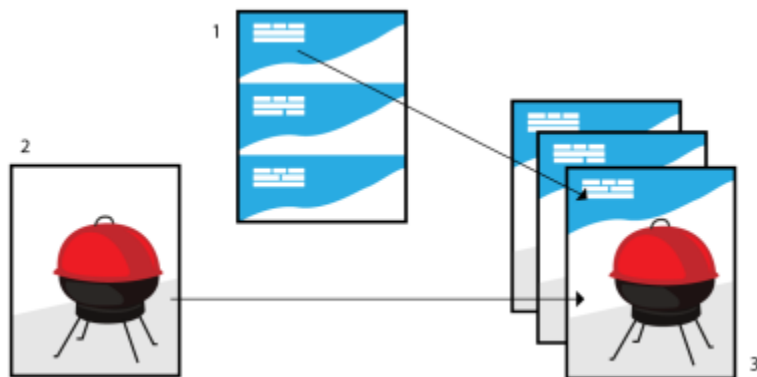
4 Sélectionnez une valeur dans la zone de liste Paramètres.

Pour définir une taille de police bitmap maximum, sélectionnez la taille voulue dans la zone de liste **Seuil de taille de la police bitmap (PS)**.

Utilisation d'une fusion d'impression

Corel DESIGNER permet de combiner du texte d'une source de données avec un dessin. Lorsque vous fusionnez des documents, vous créez plusieurs copies différentes d'un dessin. Vous pouvez fusionner des documents pour les personnaliser, tels que des listes de publipostage, des questionnaires, des documents marketing ciblés, etc., chaque document imprimé contenant des informations spécifiques provenant d'une source de données comme un fichier texte ou une source de données ODBC (fichier Microsoft Excel ou Microsoft® Access™).

Lorsque vous fusionnez des documents, vous créez un formulaire dans Corel DESIGNER et vous le combinez avec une source de données. Le formulaire fournit le motif et la mise en page du document fusionné. La source de données fournit les informations pour un dessin durant la fusion. Corel DESIGNER prend en charge les fichiers de source de données suivants : fichiers texte (TXT), fichiers de valeurs séparées par des virgules (CSV), fichiers Rich Text Format (RTF) et fichiers pouvant être ouverts avec une source de données ODBC.



Document de source de données (1), formulaire (2) et documents fusionnés (3)

Création d'un fichier de source de données

Dans un fichier de source de données, les informations sont classées dans les champs et enregistrements. Un champ peut contenir un ou plusieurs caractères. Les champs peuvent contenir des données alphanumériques ou seulement des données numériques. Par exemple, un enregistrement peut inclure un prénom, un nom, une adresse et autres coordonnées. Chaque élément de l'enregistrement, tel que le prénom, le nom ou l'adresse, est reconnu comme un champ. Un enregistrement peut contenir un ou plusieurs champs.

Vous pouvez créer un fichier de source de données ou en importer un existant. Vous pouvez créer un fichier texte de données en utilisant Corel DESIGNER ou un éditeur de texte. Il est également possible de modifier les données d'un fichier de source de données à tout moment.

Création d'un formulaire

Créer des formulaires est comme créer des dessins ordinaires. Pour les formulaires, cependant, vous insérez des champs de fusion, qui sont remplacés par les informations de la source de données durant la fusion.

Association d'un formulaire à un fichier de source de données

Lorsque vous utilisez Corel DESIGNER pour créer un fichier de données, ou lorsque vous importez un fichier de données existant dans Corel DESIGNER, le fichier de données est associé au formulaire. Cette association est toujours stockée avec le document et ne peut pas être modifiée.

Exécution d'une fusion


Corel DESIGNER propose différentes options de sortie pour les documents fusionnés. Vous pouvez imprimer un document fusionné ou l'enregistrer dans un nouveau document. Lorsque vous imprimez un document fusionné, le formulaire est fusionné avec le fichier de source

de données durant l'impression. Lorsque vous enregistrez le document fusionné dans un nouveau fichier, l'application fusionne le formulaire avec les données du fichier de source de données dans un nouveau fichier Corel DESIGNER. Vous pouvez utiliser ce fichier pour avoir un aperçu du résultat final et effectuer de petits ajustements avant l'impression. Pour des modifications importantes, telles que l'ajout ou le repositionnement de champs de fusion ou l'ajout de nouveaux enregistrements, vous devez utiliser le formulaire.




Pour créer un fichier de source de données avec Corel DESIGNER

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Fusion** ► **Créer/Charger les champs de fusion** pour lancer l'assistant **Fusion**.
- 2 Activez l'option **Créer nouveau texte** et cliquez sur **Suivant**.
- 3 Sur la page **Ajouter des champs**, exécutez l'une des actions suivantes ou les deux :
 - Pour créer un champ de texte, entrez un nom de champ dans la zone **Champ de texte**, cliquez sur **Ajouter**, puis sur **Suivant**.
 - Pour créer un champ numérique, entrez un nom de champ dans la zone **Champ numérique**, cliquez sur **Ajouter**, puis sur **Suivant**.
- 4 Sur la page **Ajouter ou modifier des enregistrements** de l'Assistant **Fusion**, exécutez l'une des actions suivantes :
 - Pour ajouter un enregistrement, cliquez sur **Nouveau**, puis sur **Suivant**.
 - Pour ajouter des données dans un champ, cliquez dans le champ, entrez les données et cliquez sur **Suivant**.
 - Pour modifier les données existantes dans un champ, cliquez dans le champ, modifiez les données et cliquez sur **Suivant**.
- 5 Cochez la case **Enregistrer les paramètres des données**.
- 6 Entrez un nom de fichier, choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels vous souhaitez enregistrer le fichier et cliquez sur **Terminer**.

Vous pouvez également

Appliquer une mise en forme aux données d'un champ numérique	Sur la page Ajouter des champs de l'assistant Fusion , cliquez sur un champ numérique dans la liste et choisissez un format dans la zone de liste Format numérique . Il existe différents formats numériques dans Corel DESIGNER. Par exemple, le format X.0 représente la valeur 1 sous la forme 1.0 ; le format 00X représente la valeur 1 sous la forme 001 .
Incrémenter automatiquement la valeur d'un champ numérique	Cochez la case Incrémenter le champ numérique en continu et spécifiez les valeurs de départ et d'arrivée dans les zones correspondantes.
Modifier l'ordre des champs de fusion	Sélectionnez un champ dans la liste et cliquez sur Monter ou Descendre .
Supprimer un enregistrement	Sur la page Ajouter ou modifier des enregistrements de l'assistant Fusion , cliquez sur Supprimer .
Afficher les enregistrements	Sur la page Ajouter ou modifier des enregistrements de l'assistant Fusion , choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste Affichage actif : <ul style="list-style-type: none">• Tous les enregistrements : vous permet d'afficher tous les enregistrements d'un fichier de source de données• Un seul enregistrement : vous permet d'afficher un seul enregistrement à la fois
Parcourir les enregistrements	Sur la page Ajouter ou modifier des enregistrements de l'assistant Fusion , cliquez sur l'un des boutons suivants : <ul style="list-style-type: none">• Premier enregistrement 

Vous pouvez également

- Enregistrement suivant 
- Enregistrement précédent 
- Dernier enregistrement 

Rechercher du texte dans un fichier de données

Sur la page **Ajouter ou modifier des enregistrements** de l'assistant **Fusion**, entrez un terme de recherche dans la zone et appuyez sur **Entrée**.



Pour modifier les champs et les enregistrements d'un fichier de source de données existant, cliquez sur **Fichier** ► **Fusion** ► **Modifier les champs de fusion** et suivez les instructions de l'assistant **Fusion**.

Pour créer une source de données avec un éditeur de texte

- 1 Ouvrez un éditeur de texte et créez un nouveau fichier.
- 2 Sur la première ligne, entrez le nombre de champs de fusion que vous souhaitez insérer dans le dessin. Par exemple :
3
- 3 Sur la deuxième ligne, entrez les noms des champs de fusion en les séparant par une barre oblique inverse. Chaque champ de fusion doit commencer et finir par une barre oblique inverse. Par exemple :
\Nom\Date\Instructeur
- 4 Sur les lignes suivantes, entrez les données que vous souhaitez voir apparaître dans le document fusionné. Chaque ligne constitue un enregistrement. Par exemple :
**\Pixie Parsons\6 septembre 2016\M. Randy Harris\
\Shirley Wilkinson\13 janvier 2016\Mme Corinne Pitts**
- 5 Enregistrez le fichier en tant que fichier texte ANSI (extension.txt) ou fichier RTF.



Les barres obliques inverses délimitent le début et la fin des champs de fusion. Par conséquent, vous ne pouvez pas les utiliser comme données de champ.

Les données de champ doivent se terminer par un caractère. La présence de lignes ou d'espaces vides avant les barres obliques inverses empêche la fusion de s'exécuter correctement.

Pour importer un fichier de source de données

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Fusion** ► **Créer/Charger des champs de fusion**.
- 2 Dans l'Assistant **Fusion**, activez l'option **Importer du texte (fichier ou source de données ODBC)**, puis cliquez sur **Suivant**.
- 3 Activez l'option **Fichier**, puis accédez au lecteur et au dossier dans lesquels est stocké le fichier de données.
- 4 Choisissez un fichier
- 5 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
- 6 Cliquez sur **Suivant**.
- 7 Suivez les instructions de l'Assistant **Fusion**.

Pour importer un fichier de source de données ODBC

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Fusion** ► **Créer/Charger des champs de fusion**.
- 2 Dans l'Assistant **Fusion**, activez l'option **Importer du texte (fichier ou source de données ODBC)**, puis cliquez sur **Suivant**.

- 3 Activez l'option **Source de données ODBC**, puis cliquez sur **Sélectionner la source de données ODBC**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Sélectionner la source de données**, cliquez sur l'onglet **Source de données machine**.
- 5 Sous **Nom de la source de données**, sélectionnez **Fichiers Excel** et cliquez sur **OK**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Sélectionner le classeur**, choisissez la base de données que vous souhaitez importer et cliquez sur **OK**.

Pour créer un formulaire

- 1 Ouvrez un dessin dans lequel vous souhaitez insérer des champs de fusion.
- 2 Cliquez sur **Fichier** ► **Fusion** ► **Créer/Charger des champs de fusion**.
- 3 Suivez les instructions de l'Assistant **Fusion** pour associer le dessin à un fichier de source de données, puis quittez l'**assistant de fusion**. La barre d'outils **Fusion** s'affiche.
- 4 Dans la barre d'outils **Fusion**, sélectionnez un nom de champ dans la zone de liste **Champ**, puis cliquez sur **Insérer**. Corel DESIGNER place le champ de fusion au centre de la vue active. Si vous souhaitez repositionner le champ de fusion, faites-le glisser vers un nouvel emplacement sur la page du dessin.
- 5 Répétez l'étape 4 pour insérer des champs supplémentaires.

Pour exécuter une fusion et imprimer le document

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Fichier** ► **Fusion** ► **Exécuter la fusion**.
 - Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**. Dans la boîte de dialogue **Exécuter la fusion**, activez l'option **Exécuter la fusion à l'impression** et cliquez sur **OK**.
 - Dans la barre d'outils **Fusion**, cliquez sur **Fusionner dans un nouveau document**, puis sur **Imprimer**.
- 2 Spécifiez les paramètres de l'imprimante.
- 3 Cliquez sur **Imprimer**.

Si vous souhaitez imprimer tous les enregistrements et toutes les pages, activez l'option **Document en cours**.

Pour exécuter une fusion et enregistrer le document dans un nouveau fichier

- Cliquez sur **Fichier** ► **Fusion** ► **Fusionner dans un nouveau document**.

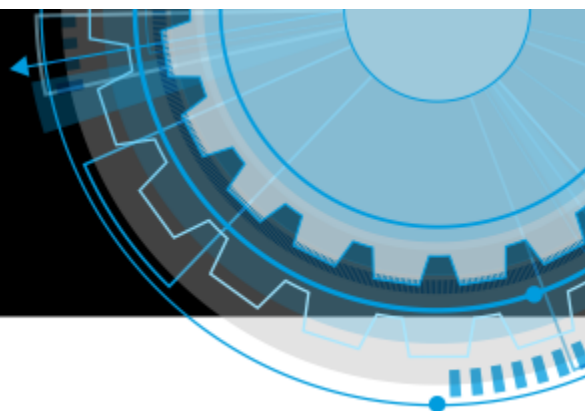


Vous pouvez aussi effectuer une fusion et enregistrer le document dans un nouveau fichier en cliquant sur **Fusionner dans un nouveau document** dans la barre de menu **Fusion**.

Affichage des résumés de vérification

La vérification permet de contrôler l'état du fichier avant de l'imprimer. Elle fournit un résumé des éventuels problèmes et donne des suggestions pour y remédier. Vous pouvez spécifier les points à vérifier. Vous pouvez également enregistrer les paramètres de vérification. Pour plus d'informations sur les paramètres de vérification spécifiques, reportez-vous aux sections suivantes :

- Pour vérifier les problèmes relatifs à l'impression d'un fichier, reportez-vous à la section « [Pour afficher le résumé des problèmes affectant un travail d'impression](#) » à la page 792.
- Pour vérifier les problèmes relatifs à la publication d'un fichier PDF, reportez-vous à la section « [Pour afficher le résumé de vérification d'un fichier PDF](#) » à la page 843.
- Pour vérifier les problèmes relatifs à l'exportation d'un fichier SWF, reportez-vous à la section « [Pour afficher le résumé des problèmes affectant un fichier Adobe Flash](#) » à la page 887.
- Pour vérifier les problèmes relatifs à l'exportation d'un fichier SVG, reportez-vous à la section « [Graphiques vectoriels dimensionnables \(SVG\)](#) » à la page 882.



Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression

Grâce à Corel DESIGNER, vous pouvez préparer un travail d'impression destiné à un fournisseur d'impression.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression » (page 803)
- « Utilisation des mises en page d'imposition » (page 804)
- « Impression des marques d'imprimante » (page 806)
- « Conservation des liens OPI » (page 809)
- « Impression des séparations de couleurs » (page 809)
- « Utilisation du recouvrement des couleurs et de la surimpression » (page 810)
- « Définition des paramètres de recouvrement RIP » (page 813)
- « Impression sur un film » (page 815)
- « Préparation de bannières pour l'impression » (page 816)
- « Travail avec un fournisseur de services d'impression » (page 818)

Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression

Il est possible d'imprimer un dessin dans un fichier, ce qui permet au fournisseur de service d'impression de l'envoyer directement vers un périphérique de sortie. Si vous n'êtes pas sûr des paramètres à choisir, consultez le fournisseur de service d'impression.

Pour plus d'informations sur l'impression professionnelle, reportez-vous à la section « Travail avec un fournisseur de services d'impression » à la page 818.

Pour imprimer dans un fichier

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 3 Dans la zone **Destination**, cochez la case **Sortie sur fichier**.
- 4 Cliquez sur la flèche du menu contextuel, puis sur l'une des commandes suivantes :
 - **Mac** : enregistre le dessin de manière à ce qu'il soit lisible sur un ordinateur Macintosh.
 - **Fichier simple** : imprime toutes les pages dans un seul fichier.
 - **Pages dans fichiers séparés** : imprime les pages dans des fichiers distincts.

- **Pages dans fichiers séparés** : imprime les pages dans des fichiers distincts.
- 5 Cliquez sur **Imprimer**.
 - 6 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de fichier** :
 - **Fichier d'impression** : enregistre le fichier au format PRN.
 - **Fichier PostScript** : enregistre le fichier au format PS.
 - 7 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
 - 8 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
 - 9 Cliquez sur **Enregistrer**.



Si vous ne souhaitez pas préparer de fichiers PostScript, les fournisseurs de service d'impression équipés de l'application dans laquelle vous avez créé le travail peuvent utiliser les fichiers d'origine (par exemple, des fichiers Corel DESIGNER) et appliquer les paramètres de pré-presses requis.

Utilisation des mises en page d'imposition

L'utilisation de mises en page d'imposition permet d'imprimer plusieurs pages d'un document sur chaque feuille de papier. Vous pouvez sélectionner une mise en page d'imposition prédéfinie pour créer des documents tels que des magazines et des livres à imprimer sur une presse d'imprimerie, pour produire des documents qui impliquent un découpage ou un pliage, tels que les étiquettes d'adresses, les cartes de visite, les dépliants ou les cartes de vœux, ou encore pour imprimer plusieurs miniatures d'un document sur une seule page. Il est également possible de modifier une mise en page d'imposition prédéfinie afin de créer votre propre mise en page.

Vous pouvez choisir une méthode de reliure parmi les trois méthodes prédéfinies ou en personnaliser une. Lorsque vous choisissez une méthode de reliure personnalisée, toutes les signatures, à l'exception de la première, sont automatiquement organisées.

Sur une signature, les pages peuvent être organisées manuellement ou automatiquement. Lorsque vous les organisez automatiquement, il est possible de choisir l'angle de l'image. Si une feuille comporte plusieurs pages horizontalement ou verticalement, vous pouvez spécifier la taille des gouttières entre les pages. Par exemple, choisissez l'option d'espacement automatique des gouttières, qui dimensionne les gouttières afin que les pages du document s'adaptent à l'espace disponible de la mise en page.

Si vous imprimez sur une imprimante de bureau, vous pouvez ajuster les marges en fonction de la zone non imprimable d'une page. Si la marge est plus petite que la zone non imprimable, les bords de certaines pages et certaines marques d'imprimante risquent d'être tronqués à l'impression.

Pour choisir une mise en page d'imposition prédéfinie

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
- 3 Choisissez une mise en page d'imposition dans la zone de liste **Mise en page de l'imposition**.



La mise en page choisie n'affecte pas le document d'origine, uniquement son impression.

Pour modifier une mise en page d'imposition

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
- 3 Choisissez une mise en page d'imposition dans la zone de liste **Mise en page de l'imposition**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 5 Modifiez les paramètres de la mise en page de l'imposition.

- 6 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrement de la mise en page de l'imposition**.
- 7 Dans la zone **Enregistrer sous**, entrez le nom de la mise en page d'imposition.



Lorsque vous modifiez une mise en page d'imposition, enregistrez-la sous un nouveau nom pour ne pas écraser les paramètres de la mise en page d'imposition prédéfinie.

Pour sélectionner une méthode de reliure

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.
- 2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition**
- 3 Sélectionnez l'option **Modif. param. de base** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.
- 4 Entrez des valeurs dans les zones **Pages horizontalement/verticalement**.

Pour imprimer sur chaque côté de la page, cliquez sur le bouton **Recto/Recto-verso**

- 5 Choisissez l'une des méthodes de reliure suivantes dans la zone de liste **Mode de brochage** :
 - **Reliure parfaite** : permet de couper les différentes pages puis de les coller au niveau de la reliure.
 - **Photomont. broché** : permet de plier les feuilles et de les insérer les unes dans les autres.
 - **Assembler et couper** : permet d'assembler et d'empiler toutes les signatures.
 - **Reliure personnalisée** : permet d'organiser les pages imprimées dans chaque signature.

Si vous sélectionnez **Photomont. broché** ou **Reliure personnalisée**, entrez une valeur dans la zone correspondante.



Lorsque vous cliquez sur **Recto/Recto-verso** pour effectuer une impression sur les deux faces et que vous imprimez sur un périphérique d'impression ne prenant pas en charge la fonction recto-verso, un assistant propose automatiquement des instructions sur la façon d'insérer le papier dans l'imprimante, ce qui permet d'imprimer sur les deux côtés de la page.

Pour organiser les pages

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.
- 2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition**
- 3 Sélectionnez l'option **Modif. emplacement pages** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.
- 4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Organisation automatique intelligente** : organise automatiquement les pages sur une signature.
- **Organisation automatique dans l'ordre** : organise les pages de gauche à droite et de haut en bas.
- **Clonage automatique de la mise en page** : place la page de travail dans chaque cadre de la page imprimable.



Pour organiser l'ordre des pages manuellement, cliquez sur le nom de la page et spécifiez un numéro de page dans la zone **Séquence de pages**.

- 5 Choisissez un angle dans la zone de liste **Rotation de page**.



Pour modifier des gouttières

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.
- 2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition**
- 3 Sélectionnez l'option **Modifier les gouttières et les finitions** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.

4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Espacement automatique des gouttières**  : redimensionne les gouttières pour qu'elles remplissent l'intégralité de l'espace disponible dans la mise en page des pages de document.
- **Gouttières égales**  : permet de définir des gouttières horizontales et verticales égales.

5 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Emplacement de coupure**  : place des marques de coupure entre les pages.
- **Emplacement de la pliure**  : place des marques de pliure entre les pages.




Si vous cliquez sur le bouton **Gouttières égales**, vous devez spécifier une valeur dans la zone **Taille de gouttière**.

Vous pouvez modifier les gouttières uniquement si vous avez sélectionné une mise en page d'imposition comportant au moins deux pages horizontalement et verticalement.



Pour ajuster les marges

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.

2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition** .

3 Sélectionnez l'option **Modifier les marges** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.

4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Marges auto**  : définit les marques automatiquement
- **Marges égales**  : vous permet de définir la marge de droite comme étant égale à la marge de gauche, et la marge inférieure comme étant égale à la marge supérieure



Si vous cliquez sur le bouton **Marges égales**, vous devez spécifier des valeurs dans les zones **Marges haut/gauche**.

Lorsque vous préparez un travail pour une presse d'imprimerie, le fournisseur de service d'impression peut réclamer une taille de marges minimum, par exemple pour la reliure des pages et les marques d'imprimante.

Impression des marques d'imprimante

L'impression des marques d'imprimante permet de faire apparaître sur la page les modalités d'impression d'un document. Les marques d'imprimante disponibles sont :

- **Marques de recadrage/pliure** : ces marques représentent la taille du papier et s'impriment dans les angles de la page. Il vous est possible d'imprimer ces marques de recadrage/pliure afin qu'ils vous guident lors de la découpe du papier. Si vous imprimez plusieurs pages par feuille (deux rangées sur deux colonnes, par exemple), vous pouvez imprimer les marques de recadrage/pliure sur le bord extérieur de la page de manière à ce que tous soient supprimés après la découpe. Vous pouvez également ajouter des marques de recadrage/pliure autour de chaque rangée et chaque colonne. Les marques de recadrage et de pliure apparaissent sur chaque plaque de séparation d'un fichier CMJN.
- **Limite de débordement** : détermine jusqu'à quel point une image peut s'étendre au-delà des marques de recadrage. Lorsque vous utilisez un **débordement** pour étendre le travail d'impression vers les bords de la page, vous devez définir une limite de débordement. Le débordement requiert que le papier sur lequel vous imprimez soit plus grand que la taille du papier pour l'impression finale. De même, le travail d'impression doit s'étendre au-delà du bord de la feuille de papier finale.
- **Marques de repérage** : ces marques sont nécessaires pour aligner le film afin de créer des épreuves ou imprimer des plaques sur une presse couleur. Elles s'impriment sur chaque feuille de séparation des couleurs.

- **Barres d'étalonnage des couleurs** : il s'agit d'échelles de couleurs s'imprimant sur chaque feuille d'une séparation de couleur et garantissant une reproduction précise des couleurs. Pour visualiser les barres d'étalonnage, la taille de la page du travail d'impression doit être supérieure à la taille de la page du dessin.
- **Échelle densitométrique** : il s'agit d'une série de zones grises allant du gris clair au gris foncé. Ces zones sont utilisées pour tester la densité des images simili. Vous pouvez placer l'échelle densitométrique n'importe où sur la page. Vous pouvez également personnaliser les niveaux de gris apparaissant dans chacun des sept carrés de l'échelle densitométrique.
- **Numéros de page** : simplifie l'assemblage des pages d'une image qui ne présente aucun numéro de page ou des numéros différents des numéros de pages réels.
- **Informations sur le fichier** : imprime des informations sur le fichier, telles que le profil de couleurs, les paramètres simili, le nom, la date et l'heure de création de l'image, le numéro de plaque et le nom du travail.

Pour imprimer les repères de coupe et les marques de pliure

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Marques de recadrage/pliure**, cochez la case **Marques de recadrage/pliure**.

Pour imprimer toutes les marques de recadrage/pliure, désactivez la case **Extérieur uniquement**.



Pour imprimer les marques de recadrage/pliure, vous devez utiliser pour l'impression un papier dépassant la taille de l'image imprimée de 1,27 cm de chaque côté.



Pour définir des marques de recadrage/pliure, reportez-vous à la section « [Pour modifier des gouttières](#) » à la page 805.

Pour imprimer les marques de recadrage et de pliure composites

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.
- 3 Sélectionnez l'option **Repères de coupe composites (PS)** dans la liste **Option**.
- 4 Dans la zone de liste **Paramètre**, sélectionnez l'option **Imprimer sur toutes les plaques**.

Pour définir une limite de débordement

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
- 3 Cochez la case **Limite de débordement**.
- 4 Entrez une valeur dans la zone **Limite de débordement**.



Normalement, une limite de **débordement** de 0,32 cm à 0,63 cm est suffisante. Tout objet s'étendant au-delà utilise de la mémoire inutilement et risque d'entraîner des problèmes lors de l'impression de plusieurs pages avec débordements sur une seule feuille de papier.

Pour imprimer les marques de repérage

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Marques de repérage**, cochez la case **Imprimer marques de repérage**.
- 4 Choisissez un style de marque de repérage dans le sélecteur **Style**.



Pour imprimer les marques de repérage, vous devez utiliser pour l'impression un papier dépassant la taille de l'image imprimée de 1,27 cm de chaque côté.

Pour imprimer des barres d'étalonnage des couleurs et des échelles densitométriques

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Barres d'étalonnage**, cochez les cases suivantes, en fonction de vos besoins :
 - **Barre d'étalonnage des couleurs**
 - **Échelles densitométriques**

Pour personnaliser les niveaux de gris dans l'un des carrés de l'échelle densitométrique, choisissez un chiffre dans la liste **Densités** (les valeurs les plus basses représentent les carrés les plus clairs) et entrez une nouvelle densité pour ce carré.

Pour imprimer les numéros de page

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Informations sur le fichier**, cochez la case **Imprimer les numéros de page**.



Pour placer le numéro de page à l'intérieur de la page, cochez la case **Position dans la page**.

Pour imprimer les informations sur un fichier

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Informations sur le fichier**, cochez la case **Imprimer les informations sur le fichier**.
- 4 Entrez un nom pour le travail dans le champ **Imprimer les informations sur le fichier**.

Pour placer les informations sur le fichier à l'intérieur de la page, cochez la case **Position dans la page**.

Pour positionner les marques d'imprimante

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Aperçu avant impression**.
- 2 Cliquez sur l'outil **Emplacement des marques** .
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Marques d'auto-positionnement** .
- 4 Entrez des valeurs dans les zones **Alignement des marques**.



Pour modifier la position des marques d'imprimante, vous pouvez également cliquer sur l'icône correspondante dans la fenêtre d'aperçu avant impression et faire glisser le **périmètre de sélection**.

Si vous voulez apposer les marques de l'imprimante sur le périmètre de sélection de l'objet plutôt que sur celui de la page, cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**, puis sur l'onglet **Pré-presse** et cochez la case **Marques sur les objets**.

Conservation des liens OPI

L'interface pré-press ouverte (Open Prepress Interface, OPI) permet d'utiliser des images basse [résolution](#) en tant qu'espaces réservés pour les images haute résolution qui s'affichent dans le travail final. Lorsque le fournisseur de service d'impression reçoit votre fichier, le serveur OPI remplace les marques de réservation basse résolution par des images haute résolution.

Pour conserver les liens OPI

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.
- 3 Cochez la case **Conserver les liens OPI**.



L'option **Conserver les liens OPI** est disponible uniquement pour les périphériques PostScript.

Pour réduire votre temps de travail, utilisez l'OPI et les solutions de serveur de gestion d'impression, telles que Creo Color Central. Des échantillons basse [résolution](#) sont automatiquement créés à partir des originaux haute résolution, puis placés dans Corel DESIGNER. Ces fichiers contiennent leurs propres commentaires OPI, que le serveur Creo Color Central reconnaît lorsqu'il reçoit le travail. Il remplace alors la version haute résolution du fichier par la version basse résolution.

Les images basse résolution doivent être signalées en tant qu'images OPI (à l'aide d'un logiciel tiers) avant d'être importées dans un document.

Impression des séparations de couleurs

Lorsque vous envoyez un travail couleur à un fournisseur de services d'impression ou à une imprimerie, le fournisseur ou vous-même devez créer des [séparations de couleurs](#). Ces séparations de couleurs sont nécessaires parce qu'une presse d'imprimerie type applique une seule couleur d'encre à la fois sur la feuille de papier. Vous pouvez spécifier les séparations de couleurs à imprimer, y compris leur ordre d'impression.

Pour produire de la couleur, les presses d'imprimerie utilisent le système [quadri](#) ou [non quadri](#) (ou les deux). Il est possible de convertir les couleurs non quadri en couleurs quadri au moment de l'impression. Pour plus d'informations sur les couleurs quadri et non quadri, reportez-vous à la section « [Choix des couleurs](#) » à la page 390.

Lors de la définition des trames simili pour imprimer des séparations de couleurs, il est recommandé d'utiliser les paramètres par défaut. Autrement, les trames risquent d'être mal définies, des [motifs moirés](#) indésirables peuvent apparaître et une mauvaise reproduction des couleurs peut en résulter. Cependant, si vous utilisez une photocomposeuse, la technologie de trames doit correspondre au type de photocomposeuse du fournisseur de service d'impression. Avant de personnaliser les réglages de trame simili, prenez contact avec le fournisseur de service d'impression afin de définir la configuration adéquate.

Si votre document comporte des zones surimprimées, vous pouvez choisir le mode d'impression de ces zones. Pour plus d'informations sur la surimpression, reportez-vous à la section « [Utilisation du recouvrement des couleurs et de la surimpression](#) » à la page 810.

Pour imprimer des séparations de couleurs

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer les séparations**.

Pour imprimer des [séparations de couleurs](#) spécifiques, cliquez sur l'onglet **Séparations**, puis cochez la case correspondante dans la liste des séparations de couleurs.



Vous pouvez modifier l'ordre d'impression des séparations de couleurs en cochant la case **Utiliser les paramètres avancés** dans la zone **Options**. Dans la liste des séparations située en bas de la boîte de dialogue, cliquez sur la colonne **Ordre** à côté de la séparation de couleur à modifier. Sélectionnez une nouvelle valeur d'ordre dans la zone de liste.

Pour imprimer des séparations à l'aide d'un profil de couleurs différent du profil de couleurs du document, cliquez sur l'onglet **Couleur** et sélectionnez un profil de couleurs dans la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.

Pour convertir les couleurs non quadri en couleurs quadri

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer les séparations**.
- 4 Cochez la case **Convertir les couleurs non quadri en**.



La conversion de **couleurs non quadri** en **couleurs quadri** n'affecte pas le fichier Corel DESIGNER d'origine. Cette opération agit uniquement sur le mode de transmission des couleurs à l'imprimante.

Pour personnaliser une trame simili

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer les séparations**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Séparations**.
- 5 Dans la zone **Options**, cochez la case **Utiliser les paramètres avancés**.
- 6 Cliquez sur **Avancé**.
- 7 Modifiez les paramètres suivants selon vos besoins :
 - Technologie de tramage
 - Résolution
 - Trame de base
 - Type de simili



Il est possible de définir la linéature de trame, l'angle de trame et les options de surimpression pour les **couleurs non quadri**, comme pour les **couleurs quadri**. Par exemple, avec une **surface dégradée** constituée de deux couleurs non quadri, vous pouvez définir une couleur à imprimer à 45 degrés et l'autre à 90 degrés.

Utilisation du recouvrement des couleurs et de la surimpression

Le recouvrement des couleurs implique un chevauchement intentionnel des couleurs destiné à masquer les problèmes d'alignement des séparations. Dans le cas d'un recouvrement manuel, une couleur doit être surimprimée sur une autre. Effet obtenu par l'impression d'une couleur au-dessus d'une autre. Le recouvrement par surimpression donne de meilleurs résultats lorsque la couleur supérieure est plus sombre que la couleur sous-jacente. Dans le cas contraire, une troisième couleur indésirable risque d'apparaître (par exemple, du cyan imprimé sur du jaune produit un objet vert). Néanmoins, cette troisième couleur peut dans certains cas être un résultat escompté. Par exemple, vous pouvez surimprimer deux couleurs non quadri pour créer une troisième couleur.

Le type des couleurs et de l'encre que vous utilisez, ainsi que les types d'objets que vous surimprimez déterminent la manière dont les couleurs surimprimées se mélangent. Par exemple, la surimpression d'un objet utilisant une couleur CMJN diffère de celle d'un objet utilisant

une couleur non quadri. De même, la surimpression d'images bitmap et celle d'objets vectoriels produisent des résultats différents. Pour afficher un aperçu de simulation du mélange de couleurs surimprimées, utilisez le mode d'affichage **Amélioré** et le mode d'affichage **Optimisé avec surimpressions**. Pour plus d'informations sur le choix du mode d'affichage, reportez-vous à la section « [Choix d'un mode d'affichage](#) » à la [page 87](#). En fonction de l'imprimante que vous utilisez, vous remarquerez peut-être des différences entre l'aperçu et la version imprimée.

Avant de lancer l'impression, vous pouvez conserver les paramètres de surimpression si vous souhaitez recouvrir les **objets** d'un document ou mélanger les couleurs se chevauchant pour créer un effet particulier. Vous pouvez également **masquer** les zones surimprimées pour que seule la couleur supérieure soit visible. Pour imprimer une épreuve du fichier, vous pouvez simuler des surimpressions. La simulation de surimpressions convertit le fichier en mode point à point et utilise uniquement des couleurs quadri pour l'impression.

Vous pouvez définir un groupe d'objets à surimprimer. Vous pouvez décider de surimprimer les objets sous-jacents avec du texte. Vous pouvez surimprimer des images bitmap ou la **surface** ou le contour de chaque objet vectoriel, ou les deux. Vous pouvez également surimprimer des **séparations de couleurs** spécifiques, préciser leur ordre d'impression et indiquer si vous souhaitez surimprimer des images, du texte ou les deux.

Les deux méthodes de recouvrement automatique des couleurs sont Toujours surimprimer le noir et Grossissement automatique. L'option Toujours surimprimer le noir permet de créer un recouvrement de couleurs par la surimpression de tout objet contenant au moins 95 % de noir sur les objets sous-jacents. Cette option est utile pour les documents contenant beaucoup de texte en noir, mais elle doit être utilisée avec précaution pour ceux qui contiennent de nombreuses images. Il est possible d'ajuster le seuil si le fournisseur de service d'impression recommande une valeur de seuil de noir autre que 95 %.

L'option Grossissement automatique permet de créer un recouvrement de couleurs en attribuant à un objet un contour de même couleur que sa surface, puis en le surimprimant sur les objets sous-jacents. Le grossissement automatique est appliqué à tous les objets du fichier qui remplissent trois conditions : ils ne possèdent pas déjà un contour, leur surface est uniforme et ils n'ont pas encore été surimprimés.

Pour plus d'informations sur les options de recouvrement avancées, reportez-vous à la section « [Définition des paramètres de recouvrement RIP](#) » à la [page 813](#).

Pour conserver ou ignorer les surimpressions lors de l'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Choisissez l'une des options suivantes :
 - **impression de composite**
 - **Impression de séparations**
- 4 Cliquez sur l'un des onglets suivants :
 - **Séparations**
 - **Composite**
- 5 Dans la zone de liste **Surimpressions de documents**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Ignorer** : permet de ne pas imprimer les zones surimprimées ; la couleur supérieure est imprimée et les couleurs sous-jacentes sont **masquées**.
 - **Conserver** : conserve les zones surimprimées.

Pour imprimer une simulation de surimpression

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer en composite**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 5 Dans la zone de liste **Surimpressions de documents**, sélectionnez **Simuler**.
L'option **Simuler** convertit le fichier en mode point à point ; il est imprimé à l'aide de couleurs quadri.

Pour surimprimer des objets sélectionnés

- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Objet**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Surimprimer le contour
 - Surimprimer la surface
 - Surimprimer le bitmap



Pour surimprimer un objet, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez une option de surimpression dans le menu contextuel qui apparaît.

Pour surimprimer les séparations de couleurs sélectionnées

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer les séparations**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Séparations**.
- 5 Dans la zone **Options**, cochez la case **Utiliser les paramètres avancés**.
- 6 Cliquez sur **Avancé**.
- 7 Dans la boîte de dialogue **Paramètres avancés pour les séparations**, sélectionnez une **séparation de couleur** dans la zone de liste **Technologie de tramage**.
- 8 Dans la colonne **Surimpression**, cliquez sur l'une des icônes suivantes ou sur les deux :
 - Surimprimer les images
 - Surimprimer le texte



Les icônes apparaissent plus sombres lorsque la séparation est définie pour une surimpression.



Il est possible de modifier l'ordre d'impression des séparations de couleurs. Pour cela, il suffit de sélectionner une séparation de couleur et de choisir un ordre dans la zone de liste **Ordre**.

Pour créer un recouvrement par la surimpression systématique du noir

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Choisissez l'une des options suivantes :
 - **impression de composite**
 - **Impression de séparations**
- 4 Cliquez sur l'un des onglets suivants :
 - **Séparations**
 - **Composite**
- 5 Dans la zone **Options**, cochez la case **Toujours surimprimer le noir**.

Pour définir le seuil de surimpression du noir

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.
- 3 Sélectionnez l'option **Seuil de surimpression du noir (PS)** dans la liste **Option**.
- 4 Choisissez un nombre dans la zone de liste **Paramètre**.

Le nombre choisi représente le pourcentage de noir au-dessus duquel les objets noirs sont surimprimés.

Pour créer un recouvrement par grossissement automatique

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Choisissez l'une des options suivantes :
 - **impression de composite**
 - **Impression de séparations**
- 4 Cliquez sur l'un des onglets suivants :
 - **Séparations**
 - **Composite**
- 5 Suivez les instructions suivantes pour les champs **Recouvrement PostScript** et **Recouvrement** :
 - Sélectionnez l'option **Grossissement automatique** et entrez une valeur dans la zone **Maximum**.
 - Sélectionnez l'option **Largeur fixe** et entrez une valeur dans la zone **Largeur**.
- 6 Entrez une valeur dans la zone **Texte au-dessus**.



La valeur saisie dans la zone **Texte au-dessus** représente la taille minimum à partir de laquelle le grossissement automatique s'applique. Si cette valeur est trop basse, un texte de petite taille peut devenir illisible suite à l'application du grossissement automatique.

Le grossissement appliqué à un objet dépend de la valeur de recouvrement maximum spécifiée dans la zone **Maximum**, ainsi que de la couleur de l'objet. Plus l'objet est clair, plus le pourcentage de la valeur de recouvrement maximum est important, et inversement.

Définition des paramètres de recouvrement RIP

Le recouvrement RIP permet de spécifier des paramètres de recouvrement avancés. Avant de sélectionner le recouvrement RIP, assurez-vous que votre imprimante PostScript 3 prend en charge les options de recouvrement RIP.

Vous pouvez sélectionner une largeur de recouvrement (quantité selon laquelle une couleur déborde sur une autre). Vous pouvez également spécifier l'emplacement du recouvrement d'une image, ce qui permet de déterminer la position du recouvrement. Vous pouvez, par exemple, définir si le recouvrement est une **buse** ou un **étalement**, en fonction des densités neutres des couleurs adjacentes. Une densité neutre indique le niveau de luminosité ou d'obscurité d'une couleur et permet de déterminer la façon dont les couleurs adjacentes débordent les unes dans les autres.

Vous pouvez spécifier un **seuil** à partir duquel un recouvrement est créé. Pour cela, définissez une limite d'étape de recouvrement. Si les couleurs de recouvrement sont de densités neutres similaires, l'emplacement du recouvrement est ajusté en conséquence. La limite d'étape de recouvrement spécifie un seuil à partir duquel un recouvrement est ajusté.

Avant de procéder au recouvrement, vous pouvez définir les encres. Vous pouvez, par exemple, définir une encre opaque, telle une encre métallique, qui ne laisse rien transparaître. Pour réduire la visibilité d'un recouvrement, vous pouvez réduire la quantité de couleur d'encre dans celui-ci. Cela est particulièrement utile dans le cas de couleurs pastel, de couleurs contrastées ou de couleurs possédant des densités neutres similaires.

Pour sélectionner une largeur de recouvrement

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer en composite**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.
- 5 Choisissez **PostScript 3** dans la zone de liste **Compatibilité**.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 7 Cochez la case **Recouvrement In-RIP PostScript Level 3**.
- 8 Cliquez sur **Paramètres**.
- 9 Entrez une valeur dans la zone **Largeur du recouvrement**.

Si vous effectuez un recouvrement avec du noir, entrez une valeur dans la zone **Largeur du recouvrement noir**.



Pour sélectionner les options de recouvrement RIP, vous devez sélectionner au préalable l'option **PostScript 3** dans la zone de liste **Compatibilité** de l'onglet **PostScript** de la boîte de dialogue **Impression**.

Pour spécifier l'emplacement du recouvrement d'image

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer en composite**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.
- 5 Choisissez **PostScript 3** dans la zone de liste **Compatibilité**.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 7 Cochez la case **Recouvrement In-RIP PostScript Level 3**.
- 8 Cliquez sur **Paramètres**.
- 9 Dans la zone de liste **Emplacement du recouvrement d'image**, sélectionnez l'un des emplacements suivants :
 - **Densité neutre** : permet de déterminer l'objet le plus clair et, ainsi, la direction et l'emplacement du recouvrement.
 - **Buse** : permet d'appliquer un recouvrement d'un objet sombre du premier plan sur une image claire en arrière-plan.
 - **Étalement** : permet d'appliquer un recouvrement d'un objet clair du premier plan sur une image sombre en arrière-plan.
 - **Axe** : cette option est utilisée lorsque des images et des objets adjacents possèdent des densités neutres similaires ou lorsque la densité des images change le long du bord d'un objet.

Pour effectuer le recouvrement d'un objet sur une image, cochez la case **Recouvrir les objets sur les images**.

Pour spécifier un seuil

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer en composite**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.
- 5 Choisissez **PostScript 3** dans la zone de liste **Compatibilité**.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 7 Cochez la case **Recouvrement In-RIP PostScript Level 3**.
- 8 Cliquez sur **Paramètres**.
- 9 Saisissez une valeur dans une ou plusieurs cases suivantes :

- **Limite d'étape** : spécifie un seuil entre les variations de couleurs. Moins la valeur de seuil est élevée, plus le recouvrement a des chances d'être créé.
- **Limite de noir** : spécifie le seuil à partir duquel le noir quadri est considéré comme un noir pur.
- **Limite de densité noire** : spécifie une valeur de densité neutre pour l'encre noire.
- **Limite du recouvrement par trame** : spécifie la différence entre les densités neutres de couleurs adjacentes à partir de laquelle un recouvrement est ajusté à partir du côté le plus foncé d'une bordure de couleur vers l'axe. Plus la limite de recouvrement par trame est basse, plus la transition est progressive.



Pour sélectionner les options de recouvrement RIP, vous devez sélectionner au préalable l'option **PostScript 3** dans la zone de liste **Compatibilité** de l'onglet **PostScript** de la boîte de dialogue **Imprimer**.

Pour définir des encres pour le recouvrement

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer en composite**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 5 Cochez la case **Recouvrement In-RIP PostScript Level 3**.
- 6 Cliquez sur **Paramètres**.
- 7 Dans la colonne **Type**, sélectionnez l'une des options suivantes pour chaque **séparation de couleur** :
 - **Transparent** : l'encre sélectionnée ne subit pas le recouvrement, mais tout ce qui se trouve en dessous le subit.
 - **Densité neutre** : la densité neutre de l'encre sélectionnée détermine la façon dont elle est traitée.
 - **Opaque** : l'encre sélectionnée est traitée en tant qu'encre opaque.
 - **Ignorer opaque** : ni l'encre sélectionnée, ni ce qui se trouve en dessous ne subit le recouvrement.



Pour sélectionner les options de recouvrement RIP, vous devez sélectionner au préalable l'option **PostScript 3** dans la zone de liste **Compatibilité** de l'onglet **PostScript** de la boîte de dialogue **Imprimer**.

Pour sélectionner une réduction du recouvrement de couleur

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 3 Activez l'option **Imprimer en composite**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 5 Cochez la case **Recouvrement In-RIP PostScript Level 3**.
- 6 Cliquez sur **Paramètres**.
- 7 Entrez une valeur dans la zone **Réduction du recouvrement de couleur**.



Une valeur de 100 % n'entraîne pas de réduction, tandis qu'une valeur inférieure réduit la densité neutre.

Impression sur un film

Vous pouvez configurer un travail d'impression afin de créer des images négatives. Une photocomposeuse crée des images sur un film. Ces images peuvent nécessiter d'être produites sous forme de négatifs en fonction du périphérique d'impression utilisé. Renseignez-vous auprès de votre fournisseur de service d'impression pour savoir si vous pouvez produire des images sur un film.

Vous pouvez choisir d'imprimer avec l'émulsion vers le bas, ce qui produit une image inversée sur les imprimantes de bureau.

Pour imprimer un négatif

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Paramètres papier/pellicule**, cochez la case **Inversion**.



Ne choisissez pas l'option de film négatif si vous imprimez sur une imprimante de bureau.

Pour spécifier un film avec l'émulsion vers le bas

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
- 3 Dans la zone **Paramètres papier/pellicule**, cochez la case **Miroir**.

Préparation de bannières pour l'impression

Vous pouvez ajouter des bordures et des marqueurs d'œillet afin de préparer des bannières pour l'impression. Les œillets sont des anneaux ou des bandes de rebord insérés dans des trous à travers un fin matériau tel que du textile ou un matériau composite en fibres de carbone. Il est ensuite possible d'insérer une ficelle ou un cordon à travers les œillets pour étendre correctement la bannière.

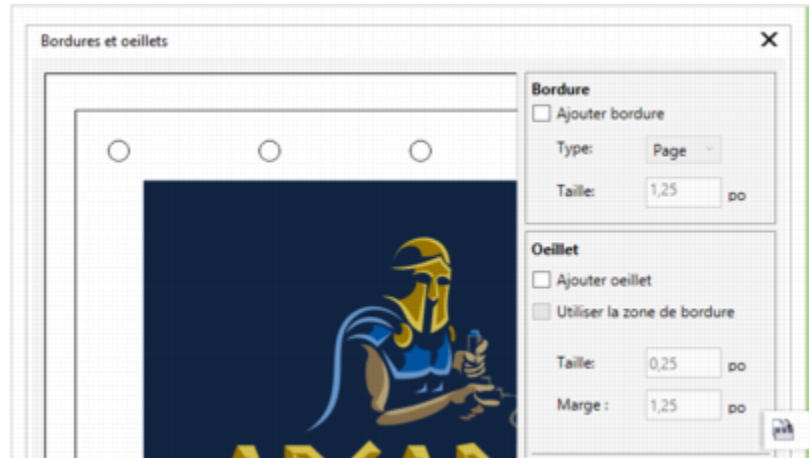
Vous pouvez désormais créer une bannière à partir de la page active ou des objets sélectionnés sur la page.

Les bordures fonctionnent de deux manières. Vous pouvez ajouter une bordure à une création comprenant d'importants éléments graphiques ou de texte près des bords afin d'éviter toute découpe de ces éléments dans la bannière finale. Vous pouvez aussi ajouter une bordure pliable avant de placer les œillets pour solidifier les bords de la bannière.

Corel DESIGNER vous permet d'ajouter des bordures de même couleur que le fond de la page ou de la couleur unie de votre choix. Vous pouvez également étirer les bords du document pour ajouter une bordure ou leur appliquer un effet miroir. Vous pouvez spécifier la taille de la bordure, c'est-à-dire la hauteur des marges supérieure et inférieure ajoutées au document et la largeur des marges placées à droite et à gauche du document.

Vous pouvez définir la taille et le nombre de marqueurs d'œillet, puis les placer dans les limites de la page originale ou dans les zones de bordure. Vous pouvez en outre définir la marge, c'est-à-dire la distance entre le bord de l'œillet et le bord de la page. Les marqueurs d'œillet peuvent être placés dans les angles ou le long des bords supérieur, inférieur, gauche et droit de la conception. Cette méthode de placement vous permet de spécifier le nombre de marqueurs d'œillet à ajouter verticalement ou horizontalement. Vous pouvez également en ajouter en spécifiant approximativement l'espacement entre eux.

Corel DESIGNER enregistre vos modifications dans un nouveau document, qu'il est alors possible d'envoyer à l'impression sans modifier le document d'origine.



Boîte de dialogue Bordures et œillets

Pour préparer une bannière pour l'impression

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Bordures et œillets**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une bordure	Dans la zone Bordure , cochez la case Ajouter bordure .
Ajouter des bordures et des marqueurs d'œillet à un document sur la base de la page active	Dans la zone Source , cochez la case Page .
Ajouter des bordures et des marqueurs d'œillet à un document n'incluant que l'objet sélectionné	Dans la zone Source , cochez la case Sélection . Cette option n'est pas disponible lorsque aucun objet n'est sélectionné dans la page.
Choisir un type de bordure	Dans la zone Bordure , choisissez une option dans la zone de liste Type : <ul style="list-style-type: none"> • Page : utilise la couleur de fond de la page • Couleur : permet de sélectionner une couleur unie • Étirer : étire les bords du document pour créer une bordure • Miroir : applique un effet miroir aux bords du document pour créer une bordure
Définir la taille de la bordure	Dans la zone Bordure , entrez une valeur dans la zone Taille .
Ajouter des œillets	Cochez la case Ajouter œillet . Pour que Corel DESIGNER tienne compte de la zone de bordure lorsqu'il place les marqueurs d'œillet, cochez la case Utiliser la zone de bordure . Lorsque cette option est désactivée, les marqueurs d'œillet sont placés dans les limites de la page originale.

Pour	Procédez comme suit
Définir la taille des œillets	Dans la zone Œillet , entrez une valeur dans la zone Taille .
Définir la distance entre le bord des marqueurs d'œillet et le bord le plus proche de la page	Dans la zone Œillet , entrez une valeur dans la zone Marge .
Spécifier le nombre de marqueurs d'œillet et leur placement	<p>Dans la zone Placement et répartition, activez l'option Nombre d'œillets, puis entrez des valeurs dans les champs Vertical et Horizontal.</p> <p>Cliquez sur l'un des boutons suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angles : place les marqueurs d'œillet dans les angles de la page • Haut : place les marqueurs d'œillet en haut de la page • Bas : place les marqueurs d'œillet en bas de la page • Gauche : place les marqueurs d'œillet sur le côté gauche de la page • Droit : place les marqueurs d'œillet sur le côté droit de la page
Ajouter des marqueurs d'œillet en spécifiant approximativement l'espacement entre eux	Dans la zone Placement et répartition , activez l'option Espacement , puis entrez des valeurs dans les champs Vertical et Horizontal .

Travail avec un fournisseur de services d'impression

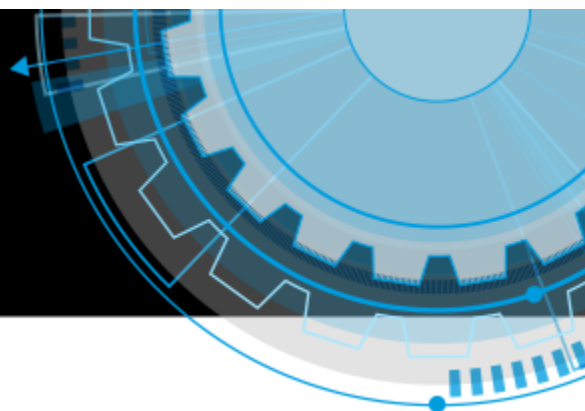
Lorsque vous transmettez un fichier à un fournisseur de service d'impression, ce dernier convertit votre fichier directement en film ou en plaques d'impression.

Afin de préparer un travail pour une impression, vous pouvez fournir une sortie papier prête à cliquer ou une disquette contenant le travail. Si vous fournissez votre travail sur disquette, le fournisseur de service d'impression requiert soit un fichier PostScript, soit un fichier au format de l'application utilisée (natif). Si vous créez un fichier pour l'envoyer à une [photocomposeuse](#) ou une insoleuse, contactez le fournisseur de service d'impression pour connaître le format de fichier le mieux adapté, ainsi que les paramètres à utiliser pour le périphérique d'impression. Fournissez toujours un exemplaire imprimé de votre travail au fournisseur de service d'impression, même s'il s'agit seulement d'une représentation en noir et blanc. Il aidera le fournisseur de service d'impression à identifier et évaluer tout problème potentiel.

Avant d'imprimer un dessin, vous devez sélectionner le pilote de périphérique d'impression approprié et le configurer correctement. Reportez-vous aux instructions du fabricant du périphérique d'impression ou contactez le fournisseur de service d'impression ou l'imprimerie où sera imprimé votre document afin de connaître la meilleure configuration possible pour le pilote du périphérique d'impression.

Formats de fichiers

Importation et exportation de fichiers.....	821
Utilisation de modèles 3D.....	829
Exportation au format PDF.....	833
Utilisation d'applications de bureautique.....	847
Formats de fichiers pris en charge.....	849



Importation et exportation de fichiers

Votre application fournit des filtres qui permettent de convertir des fichiers d'un format vers un autre lorsque vous les importez ou exportez.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Importation de fichiers » (page 821)
- « Exportation de fichiers » (page 824)

Importation de fichiers

Vous pouvez importer des fichiers créés dans d'autres applications. Ainsi, il est possible d'importer un fichier Adobe Portable Document Format (PDF), JPEG ou Adobe Illustrator (AI). Vous pouvez importer un fichier et le placer dans la fenêtre active de l'application en tant qu'objet. Vous pouvez également redimensionner un fichier et le centrer au moment de son importation. Le fichier importé devient alors une partie du fichier actif. Vous pouvez également importer une image bitmap en tant qu'image avec liaison externe. Lorsque vous importez une image bitmap liée, toutes les modifications apportées au fichier d'origine (externe) sont automatiquement appliquées au fichier importé.

Lorsque vous importez une image **bitmap**, vous pouvez la **rééchantillonner** afin de réduire la taille du fichier ou la recadrer afin d'éliminer les zones superflues de l'image. Vous pouvez également la **recadrer** afin de sélectionner uniquement la zone de l'image et la taille de fichier précises que vous souhaitez importer.

Si le fichier importé provient d'une version précédente de Corel DESIGNER et contient du texte rédigé dans une langue différente de celle de votre système d'exploitation, vous pouvez utiliser les paramètres de **page de code** afin de garantir l'affichage correct des noms d'objets, des mots-clés et des notes enregistrées avec le fichier.

Pour importer un fichier dans un dessin actif

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
En cas de besoin, vous pouvez rechercher un fichier à l'aide de la zone de recherche. Votre recherche peut se baser sur les éléments suivants : nom de fichier, titre, sujet, auteur, mot-clé, commentaire, nom d'images bitmap, nom d'objet, etc.
- 3 Sélectionnez un format de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.
Si vous ne connaissez pas le format du fichier, sélectionnez **Tous les formats de fichiers**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
Si le fichier contient du texte rédigé dans une langue différente de celle de votre système d'exploitation, sélectionnez l'option correspondante dans la zone de liste **Sélectionner une page de codes** afin de garantir un affichage correct des noms d'objets, des mots-clés et des notes.

Ces options ne sont pas disponibles pour tous les formats de fichiers.

5 Cliquez sur **Importer**, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur la page de dessin : les dimensions du fichier d'origine sont conservées telles quelles et l'angle supérieur gauche du fichier est placé à l'endroit où vous avez cliqué.
- Faites glisser la souris sur la page de dessin afin de redimensionner le fichier. Le curseur d'importation affiche les dimensions du fichier redimensionné lorsque vous déplacez la souris sur la page de dessin.
- Appuyez sur la touche **Entrée** pour centrer le fichier sur la page de dessin.
- Appuyez sur la **barre d'espace** pour placer le fichier au même emplacement que le fichier d'origine (fichiers .cdr et .ai uniquement).

Les options de magnétisation actives sont appliquées au fichier importé.

Vous pouvez également

Créer une liaison externe vers une image bitmap au lieu de l'incorporer

Cliquez sur la flèche du bouton **Importer**, puis cochez la case **Importer comme image avec liaison externe**.

Pour afficher une liste des images liées, cliquez sur **Fenêtre ► Liens et signets**.

Créer une liaison avec un fichier haute résolution pour une sortie Open Prepress Interface (OPI)

Cliquez sur la flèche du bouton **Importer**, puis cochez la case **Importer comme fichier haute résolution pour la sortie sur OPI**.

Cette procédure insère une version basse résolution d'un fichier TIFF ou Scitex® Continuous Tone (CT) dans un document. La version basse résolution est liée à l'image haute résolution qui réside sur un serveur Open Prepress Interface (OPI).

Fusionner les plans dans une image bitmap importée

Cochez la case **Combiner les bitmaps multiplans**.

Enregistrer le profil **ICC (International Color Consortium)** incorporé

Cochez la case **Extraire le profil ICC incorporé** afin d'enregistrer le profil ICC dans le dossier de couleurs dans lequel l'application a été installée.

Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Vérifier le filigrane ou les informations de copyright

Cochez la case **Vérifier le filigrane**.

Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Utiliser les paramètres par défaut pour le **filtre** au lieu d'ouvrir la boîte de dialogue

Cochez la case **Ne pas afficher le dialogue de filtre**.

Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Conserver les plans et les pages dans un fichier importé.

Cochez la case **Maintenir plans et pages**. Si vous ne cochez pas cette case, tous les plans sont combinés dans un seul plan.

Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Sélectionner les pages à importer lors de l'importation de documents TIFF multipage

Dans la boîte de dialogue **Importer TIFF**, sélectionnez une option dans la zone **Sélectionner la/les page(s) à importer**.

Vous pouvez également

Cette option n'est disponible que pour le format de fichier TIFF.

Ouvrir une image partiellement

Dans la boîte de dialogue **Charger un fichier partiel**, tapez les séquences d'images à ouvrir dans la zone **Charger une image**.



Certaines options d'importation ne sont pas disponibles pour tous les formats de fichiers.



Vous pouvez importer plusieurs fichiers. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez pour sélectionner plusieurs fichiers consécutifs dans une liste. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez pour sélectionner plusieurs fichiers non consécutifs.

Pour importer une image bitmap en tant qu'image avec liaison externe

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Liens et signets**.
- 2 Dans le menu fixe **Liens et signets**, cliquez sur le bouton **Nouvelle image liée**.
- 3 Parcourez le lecteur et le dossier dans lesquels l'image est stockée.
- 4 Cliquez sur **Importer**.
- 5 Cliquez sur l'espace de travail pour placer l'image.

Vous pouvez également

Mettre à jour une image liée

Cliquez sur le bouton **Actualiser l'objet sélectionné**.

Rompre le lien vers une image avec liaison externe

Cliquez sur le bouton **Rompre le lien**.

Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Cliquez sur le dossier dans lequel l'image est stockée.
- 3 Sélectionnez un format dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur le bouton **Importer**, puis sur **Rééchantillonner et charger**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Rééchantillonnage de l'image**, entrez des valeurs dans l'une des zones suivantes :
 - **Largeur** : permet de définir la largeur de l'image dans une unité de mesure donnée ou sous forme de pourcentage de sa largeur d'origine.
 - **Hauteur** : permet de définir la hauteur de l'image dans une unité de mesure donnée ou sous forme de pourcentage de sa hauteur d'origine.
- 7 Dans la zone **Résolution**, entrez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Horizontale** : permet de définir la résolution horizontale de l'image en pixels ou en points par pouce (ppp).
 - **Verticale** : permet de spécifier la résolution verticale de l'image en pixels ou en points par pouce (ppp).
- 8 Cliquez sur la page de dessin.

Vous pouvez également

Conserver le rapport largeur/hauteur de l'image

Cochez la case **Conserver les proportions**.

Modifier les unités de mesure

Sélectionnez un type d'unité dans la zone de liste **Unités**.

Conserver automatiquement des valeurs de résolution horizontale et verticale égales

Cochez la case **Valeurs identiques**.



Si la boîte de dialogue de sélection du format d'importation s'affiche, indiquez les options souhaitées. Pour plus d'informations sur les formats de fichiers, reportez-vous à la section « [Formats de fichiers pris en charge](#) » à la page 849.

Certaines options d'importation ne sont pas disponibles pour tous les formats de fichiers.

Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Cliquez sur le dossier dans lequel l'image est stockée.
- 3 Sélectionnez un format dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur le bouton **Importer**, puis sur **Recadrer et charger**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Recadrage de l'image**, entrez des valeurs dans l'une des zones suivantes :
 - **Haut** : permet de spécifier la zone à supprimer à partir du haut de l'image.
 - **Gauche** : permet de spécifier la zone à supprimer à partir du bord gauche de l'image.
 - **Largeur** : permet de définir la largeur souhaitée pour l'image.
 - **Hauteur** : permet de définir la hauteur souhaitée pour l'image.
- 7 Cliquez sur la page de dessin.



Pour redimensionner une image, vous pouvez également faire glisser les **poignées de sélection** dans la fenêtre d'aperçu.

Pour modifier l'unité de mesure, vous pouvez sélectionner un type d'unité dans la zone de liste **Unités** de la boîte de dialogue **Recadrage de l'image**.

Exportation de fichiers

Vous pouvez utiliser la commande **Fichier** ► **Exportation** afin d'exporter des fichiers dans différents formats d'image bitmap et de fichier vectoriel compatibles avec d'autres applications. Vous pouvez par exemple exporter un fichier au format Adobe Illustrator (AI) ou JPG. Vous pouvez aussi exporter un fichier pour qu'il soit optimisé pour être utilisé dans une suite bureautique, telle que Microsoft Word ou WordPerfect Office.

Lorsque vous exportez un fichier, le fichier original reste ouvert dans la fenêtre de dessin dans son format existant.

Vous pouvez utiliser la commande **Fichier** ► **Enregistrer sous** pour enregistrer des fichiers dans différents formats de fichiers vectoriels. Après l'enregistrement d'un fichier dans un format différent, le fichier enregistré s'affiche immédiatement dans la fenêtre de dessin. Nous vous recommandons d'enregistrer d'abord le fichier au format Corel DESIGNER, car certains formats de fichiers ne prennent pas en charge toutes les caractéristiques que l'on peut trouver dans un fichier Corel DESIGNER.

Pour exporter un fichier

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez un format dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Entrez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 5 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Exporter uniquement cette page** : permet d'exporter uniquement la page active d'un fichier multipage.
 - **Sélection uniquement** : permet d'enregistrer uniquement les objets sélectionnés dans le dessin actif.
 - **Ne pas afficher le dialogue de filtre** : permet de supprimer les boîtes de dialogue proposant des options d'exportation plus avancées. Ces options ne sont pas disponibles pour tous les formats de fichiers.
- 6 Cliquez sur **Exporter**.

Si une boîte de dialogue vous invite à sélectionner un format d'exportation, indiquez les options de votre choix. Pour plus d'informations sur les formats de fichiers, reportez-vous à la section « [Formats de fichiers pris en charge](#) » à la page 849.

Vous pouvez également

Compresser un fichier lors de l'exportation

Sélectionnez un type de compression dans la zone de liste **Type de compression**.

Spécifier des informations relatives à un fichier

Entrez vos commentaires dans la zone **Commentaires**.



Une partie des options ou des types de compression de la boîte de dialogue **Exportation** n'est pas disponible pour certains formats de fichiers.

Les objets d'un plan masqué sont affichés dans le fichier exporté à moins que la fonction d'impression et d'exportation de ce plan ne soit désactivée.

Pour plus d'informations sur les options disponibles en cas d'exportation vers un format d'image bitmap, reportez-vous à la section « [Pour convertir un graphique vectoriel en image bitmap lors d'une opération d'exportation](#) » à la page 684.

Si la version d'essai que vous utilisez a expiré, vous ne pourrez pas exporter vos fichiers.



Vous pouvez spécifier les plans qui s'afficheront dans le fichier exporté. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour activer ou désactiver l'impression et l'exportation d'un plan](#) » à la page 363.

Pour exporter un fichier vers Microsoft Office ou WordPerfect Office

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter pour** ► **Office**.
- 2 Dans la zone de liste **Exporter vers**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Microsoft Office** : permet de définir les options selon les sorties possibles dans les applications Microsoft Office.
 - **WordPerfect Office** : optimise l'image pour WordPerfect Office en la convertissant en fichier WordPerfect Graphics (WPG).
- 3 Si vous avez choisi **Microsoft Office**, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Le graphisme convient à** :
 - **Compatibilité** : permet d'enregistrer le dessin comme image bitmap Portable Network Graphic (PNG). L'aspect du dessin est ainsi conservé lors de son importation dans une application bureautique.
 - **Édition** : permet d'enregistrer le dessin au format Extended Metafile Format (EMF). Cela conserve la plupart des éléments modifiables des dessins vectoriels.
- 4 Si vous avez choisi **Microsoft Office** et **Compatibilité**, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Optimisé pour** :



- **Présentation** : permet d'optimiser le fichier pour des sorties telles que des diaporamas ou des documents en ligne (96ppp).
- **Publication assistée par ordinateur** : permet de conserver une bonne qualité d'image pour une impression non professionnelle (150 ppp).
- **Publication commerciale** : permet d'optimiser le fichier pour une impression de haute qualité (300 ppp).

Une estimation de la taille du fichier apparaît dans l'angle inférieur gauche de la boîte de dialogue.


- 5 Cliquez sur **OK**.
- 6 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 7 Entrez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Effectuer un zoom avant et arrière dans la fenêtre d'aperçu

Cliquez dans la fenêtre d'aperçu avec l'outil **Zoom avant**  ou **Zoom arrière** .

Effectuer un panoramique pour afficher une autre partie du dessin

Sélectionnez l'outil **Panoramique** , puis faites glisser la souris dans la fenêtre d'aperçu jusqu'à ce que la zone qui vous intéresse s'affiche.



Les options **Le graphique convient** à et **Optimisé** sont accessibles uniquement si vous choisissez les options **Microsoft Office** et **Compatibilité**.

Les plans des dessins sont combinés lors de l'exportation vers Microsoft Office ou Corel WordPerfect Office.

Pour enregistrer un fichier dans un autre format

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer sous**.
- 2 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez un format dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Entrez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 5 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Sélection uniquement** : permet d'enregistrer uniquement les objets sélectionnés dans le dessin actif.
 - **Enregistrer avec le projet VBA incorporé** : permet d'enregistrer, avec le fichier, les macros créées dans l'éditeur VBA.
 Ces options ne sont pas disponibles pour tous les formats de fichiers.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Spécifier des informations relatives à un fichier

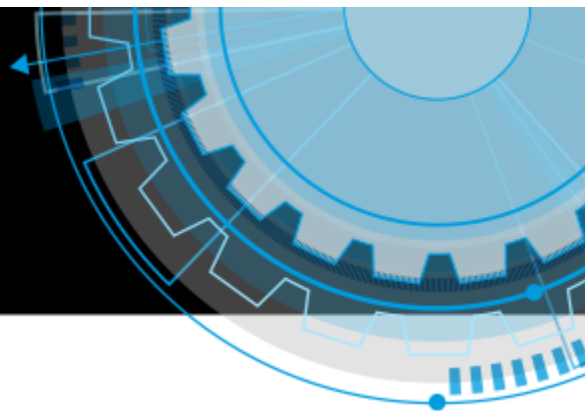
Saisissez vos commentaires dans la zone **Ajouter des commentaires**.

Ajouter des mots-clés

Saisissez un mot-clé dans la zone **Ajouter une balise**.



Certaines options et certains types de compression de la boîte de dialogue **Enregistrement de dessin** ne sont pas disponibles pour tous les formats de fichiers.



Utilisation de modèles 3D

CorelDRAW[®] Technical Suite comprend un logiciel qui vous permet d'ajouter trois modèles tridimensionnels (3D) à vos illustrations techniques. Avec XVL Studio 3D Corel Edition, une application 3D de Lattice Technology, vous pouvez afficher des modèles 3D et les importer sous forme d'images vectorielles 2D lorsque vous utilisez Corel DESIGNER.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Installation de XVL Studio 3D Corel Edition » (page 829)
- « Importation de modèles 3D » (page 830)
- « Insérer et ajuster des modèles 3D » (page 831)

Installation de XVL Studio 3D Corel Edition

Pour utiliser les modèles 3D, vous devez installer XVL Studio 3D Corel Edition, l'application de création 3D incluse avec CorelDRAW[®] Technical Suite 2018.

Vous pouvez installer XVL Studio 3D Corel Edition en même temps que CorelDRAW[®] Technical Suite 2018 ou actualiser votre installation par la suite afin d'incorporer XVL Studio 3D Corel Edition.

Vous pouvez mettre à niveau votre version de XVL Studio 3D Corel Edition vers le module complémentaire avancé XVL Studio 3D CAD Corel Edition pour bénéficier des exclusivités suivantes :

- Prise en charge d'autres formats de fichiers natifs CAO 3D voulus par les assemblages et les pièces issus de systèmes CAO 3D, notamment CATIA, Inventor, PTC Creo et SolidWorks, NX
- Prise en charge de nombreux formats d'échange de fichiers CAO 3D pour faciliter l'accès et la réaffectation des fichiers enregistrés aux formats usuels dont STEP et JT
- Publication de fichiers 3D, notamment d'animations, au format PDF 3D
- Importation et exportation de métadonnées (par exemple, listes de pièces)
- Outils avancés pour les vues de démontage (illustrations) à l'appui des instructions de montage et d'entretien
- Outils de cotation et de mesure 3D
- Outils d'animation

Pour tout savoir sur XVL Studio 3D Corel Edition et comparer cette application à XVL Studio 3D CAD Corel Edition, consultez le site www.coreldraw.com/technicalsuite.

Les versions d'essai de CorelDRAW[®] Technical Suite comprennent une version d'essai de XVL Studio 3D CAD Corel Edition qui devient inactive à la fin de la période d'essai. Lorsque vous convertissez la version d'essai de CorelDRAW[®] Technical Suite en version sous licence, la version de base de XVL Studio 3D Corel Edition devient disponible. Pour effectuer la mise à niveau vers XVL Studio CAD Corel Edition, vous pouvez

acheter une clé d'extension à la boutique coreldraw.com ou lancer XVL Studio 3D Corel Edition, puis cliquer sur **Aide** ► **Mettre à niveau vers XVL Studio CAD Corel Edition**.

Pour mettre à jour une installation de CorelDRAW Technical Suite et inclure XVL Studio 3D Corel Edition

- 1 Fermez tous les programmes ouverts.
- 2 Insérez le disque dans le lecteur DVD de votre ordinateur.
- 3 Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ► **Panneau de configuration**.
- 4 Cliquez sur **Désinstaller un programme**.
- 5 Cliquez deux fois sur **CorelDRAW Technical Suite 2018** dans la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
- 6 Dans l'assistant d'installation, cliquez sur le bouton **Modifier**.
- 7 Cliquez sur **Suivant**.
- 8 Dans la liste **Programmes**, activez la case **XVL Studio 3D Corel Edition**.
- 9 Cliquez sur **Installer**.

Importation de modèles 3D

Corel DESIGNER vous permet d'importer des modèles 3D sous forme d'images vectorielles 2D dans vos dessins. Avant d'importer l'image dans Corel DESIGNER, vous devez l'ouvrir avec XVL Studio 3D Corel Edition. Une fois le modèle 3D ouvert, vous pouvez le prévisualiser sous divers angles. Par exemple, vous pouvez spécifier des vues projetées en parallèle ou en perspective. Vous pouvez aussi changer la position, l'orientation et la taille d'un modèle 3D, et créer des sections transversales. Lorsque vous êtes satisfait de la vue du modèle 3D dans XVL Studio 3D Corel Edition, vous pouvez l'importer dans le dessin actif sous forme d'image vectorielle 2D ou l'enregistrer à des fins ultérieures.

XVL Studio 3D Corel Edition vous permet d'importer les fichiers enregistrés dans les formats 3D suivants :

- AutoCAD (DWG et DXF) : données de polygone 3D uniquement. La géométrie tridimensionnelle n'est pas prise en charge.
- 3D Studio (3DS)
- VRML
- Universal 3D (U3D)
- IGES

Pour pouvoir utiliser d'autres formats de fichier, vous pouvez effectuer la mise à niveau vers XVL Studio 3D CAD Corel Edition, qui prend en charge les formats de fichier CAO 3D natifs, notamment les fichiers CATIA, SolidWorks, Autodesk Inventor, NX et PTC Creo. Cette édition prend également en charge les formats de fichier d'échange CAO 3D tels que JT, STEP et Parasolid.

Pour une liste détaillée des formats de fichier CAO 3D que prend en charge XVL Studio 3D CAD Corel Edition, consultez la rubrique Aide dans XVL Studio 3D CAD Corel Edition.

Pour importer un modèle 3D

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importation 3D**.
Si cette commande de menu n'est pas disponible, vous devez installer XVL Studio 3D Corel Edition.
- 2 Dans XVL Studio 3D Corel Edition, ouvrez et ajustez le modèle 3D que vous voulez importer.
- 3 Cliquez sur **Fichier** ► **Envoyer vers Corel DESIGNER**.
Pour ajuster la taille et l'emplacement du graphique 2D, spécifiez les paramètres désirés dans la boîte de dialogue **Envoyer à Corel DESIGNER**.
- 4 Cliquez sur **Envoyer**.

Vous pouvez également

Accéder à la rubrique Aide

Dans XVL Studio 3D Corel Edition, cliquez sur **Aide** ► **Aide**.

Vous pouvez également

Exporter un modèle 3D

Dans la boîte de dialogue **Envoyer à Corel DESIGNER**, cliquez sur **Exporter**.

Prévisualiser un modèle 3D

Dans la boîte de dialogue **Envoyer à Corel DESIGNER**, cliquez sur **Aperçu**.

Ouvrir en 2D une vue du modèle 3D dans CorelDRAW

Dans XVL Studio 3D Corel Edition, cliquez sur **Fichier** ► **Envoyer à CorelDRAW**.

Ouvrir en 2D une vue du modèle 3D dans Corel PHOTO-PAINT

Dans XVL Studio 3D Corel Edition, cliquez sur **Fichier** ► **Envoyer à Corel PHOTO-PAINT**.



Si vous avez installé le module complémentaire avancé XVL Studio 3D CAD Corel Edition, vous pouvez accéder aux types de ligne ou aux polices liés à la création d'illustration en cliquant sur **Détails** dans la boîte de dialogue **Envoyer à Corel DESIGNER**.

Vous pouvez publier des documents au format PDF 3D depuis Corel DESIGNER, et créer des documents combinant du texte, des graphiques vectoriels, des images et des modèles 3D incorporés. Pour interagir avec le modèle 3D, par exemple pour le faire pivoter, le déplacer et le dimensionner, l'utilisateur peut se servir d'une visionneuse PDF autorisant l'affichage des PDF 3D telle qu'Adobe Reader.

Insérer et ajuster des modèles 3D

Pour insérer et visualiser des modèles 3D dans Corel DESIGNER, vous pouvez utiliser l'interface incorporée de XVL Player, une visionneuse 3D pour fichiers XVL. De plus, vous pouvez utiliser les commandes de XVL Player pour ajuster la vue du modèle 3D de diverses manières (panoramique, rotation, zoom et choix d'une vue différente).

Lorsque vous insérez un modèle 3D, vous pouvez l'incorporer ou conserver le lien avec les fichiers 3D source. Lorsque vous maintenez ce lien, toutes les modifications apportées au fichier inséré affectent le fichier source. Bien entendu, vous pouvez, à tout moment, rompre le lien entre les fichiers insérés et les fichiers 3D source.



Vous pouvez incorporer ou relier des modèles 3D dans vos dessins.

Pour insérer un modèle 3D

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Insérer un modèle 3D**.

Si cette commande de menu n'est pas disponible, vous devez actualiser votre installation pour incorporer XVI Player. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour modifier ou réparer une installation](#) » à la page 25. [CorelDRAW Technical Suite](#)

- 2 Localisez et ouvrez le fichier XVL que vous souhaitez insérer.
Pour incorporer le modèle 3D, désactivez la case à cocher **Importer en tant que fichier lié**.
- 3 Faites-le glisser dans la fenêtre de dessin pour le mettre en place, à la taille désirée.



Vous ne pouvez insérer que les modèles 3D enregistrés au format XVL. Pour insérer un modèle 3D de format différent, vous devez d'abord l'importer (**Fichier** ► **Importation 3D**), l'enregistrer comme fichier XVL (instantanés et sections transversales compris), puis l'insérer. Si vous avez installé le module complémentaire avancé XVL Studio 3D CAD Corel, vous pouvez aussi enregistrer un modèle 3D comprenant des animations sous forme de fichier XVL.



Pour ajuster un modèle 3D

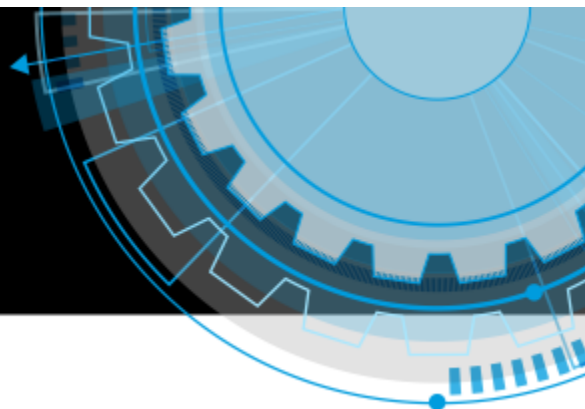
- 1 Cliquez deux fois sur le graphique dans la fenêtre de dessin.
- 2 À l'aide des commandes de XVI Player, effectuez l'une des actions suivantes :
 - Panoramiquez le modèle 3D.
 - Faites pivoter le modèle 3D.
 - Faites-y zoom avant et arrière.
 - Changez la vue du modèle 3D.



Pour ajuster la vue d'un modèle 3D, vous pouvez aussi cliquer droit dessus dans la fenêtre de dessin, puis cliquer sur **Modifier le modèle 3D**. Lorsque vous avez fini de modifier le modèle 3D inséré, Corel DESIGNER conserve la vue la plus récente sous la forme d'un aperçu de l'image, également inclus lorsque le dessin est exporté sous forme de fichier graphique vectoriel ou bitmap.

Pour rompre le lien entre un modèle 3D inséré et son fichier source

- 1 Sélectionnez le graphique inséré à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Liens et signets**.
- 3 Dans le menu fixe **Liens et signets**, cliquez sur le bouton **Rompre le lien** .



Exportation au format PDF

Le format PDF est un format de fichier conçu pour conserver les [polices](#), les images, les graphiques et la mise en forme d'un fichier tel qu'il apparaît dans son application d'origine.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « [Exportation de documents sous forme de fichiers PDF](#) » (page 833)
- « [Inclusion des hyperliens, signets et miniatures dans des fichiers PDF](#) » (page 836)
- « [Réduction de la taille des fichiers PDF](#) » (page 836)
- « [Utilisation du texte et des polices dans des fichiers PDF](#) » (page 838)
- « [Définition d'un format de codage pour les fichiers PDF](#) » (page 839)
- « [Définition d'une option d'affichage pour les fichiers EPS](#) » (page 840)
- « [Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF](#) » (page 840)
- « [Définition des options de sécurité des fichiers PDF](#) » (page 841)
- « [Optimisation de fichiers PDF](#) » (page 842)
- « [Affichage des résumés de vérification des fichiers PDF](#) » (page 843)
- « [Préparation de fichiers PDF pour un prestataire d'impression](#) » (page 844)

Exportation de documents sous forme de fichiers PDF

Il est possible d'exporter un document au format PDF. Vous pouvez visualiser, partager et imprimer un fichier PDF sur n'importe quelle plate-forme dans la mesure où le logiciel Adobe Acrobat, Adobe Reader ou un autre programme de visualisation de fichiers PDF est installé sur votre ordinateur. Il est également possible de publier un fichier PDF sur un intranet ou sur le Web. Vous pouvez en outre exporter une sélection ou la totalité d'un document dans un fichier PDF.

Lorsque vous exportez un document au format PDF, vous pouvez choisir parmi plusieurs présélections PDF qui permettent d'appliquer des paramètres spécifiques. Par exemple, avec la présélection **Web**, la [résolution](#) des images du fichier PDF est optimisée pour le Web.

Il est également possible de modifier une présélection PDF ou d'en créer une nouvelle. Les paramètres de sécurité du fichier PDF ne sont pas enregistrés avec la présélection PDF. Pour plus d'informations sur les options de sécurité des fichiers PDF, reportez-vous à la section « [Définition des options de sécurité des fichiers PDF](#) » à la page 841.

Si vous avez utilisé des symboles dans un document, ils seront pris en charge dans le fichier PDF. Pour plus d'informations sur les symboles, reportez-vous à la section « [Utilisation de symboles](#) » à la page 331.

Pour exporter un document au format PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.

Pour enregistrer un fichier PDF, cliquez sur le bouton **Publier au format PDF**  de la barre d'outils **Standard**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Présélection PDF** :

- **Archivage (CMJN)** : permet de créer un fichier PDF/A-1b qui convient pour l'archivage. Par rapport aux fichiers PDF traditionnels, les fichiers PDF/A-1b sont plus adaptés à la conservation des documents à long terme parce qu'ils sont plus autonomes et moins dépendants du périphérique. Les fichiers PDF/A-1b incluent des polices incorporées, des couleurs indépendantes du périphérique et leur propre description sous forme de métadonnées XMP. Ce style PDF préserve les couleurs non quadri ou couleurs Lab du document original, mais convertit toutes les autres couleurs, comme les niveaux de gris ou le RVB, au mode de couleurs CMJN. En outre, ce style incorpore un profil de couleurs permettant de définir la façon dont les couleurs CMJN doivent être interprétées sur le périphérique de sortie.
- **Archivage (RVB)** : comme le style précédent, permet de créer un fichier PDF/A-1b, en préservant les couleurs non quadri et les couleurs Lab. Toutes les autres couleurs sont converties au mode de couleurs RVB.
- **Paramètres courants de l'épreuve** : applique le profil de couleurs d'épreuve au PDF.
- **Distribution de documents** : permet de créer un fichier PDF imprimable sur une imprimante laser ou de bureau. Ce style, particulièrement utile pour la distribution de documents généraux, active la compression **JPEG** d'images bitmap et peut contenir des signets et des hyperliens.
- **Édition** : permet de créer un fichier PDF de haute qualité destiné à une imprimante ou un copieur numérique. Ce style active la compression **LZW**, incorpore les polices et inclut des hyperliens, des signets et des miniatures. Le fichier PDF s'affiche avec tous ses éléments : les polices, les images à résolution optimale, les hyperliens, etc. Cela vous permettra de modifier ce document ultérieurement.
- **PDF/X-1a** : active la compression **ZIP** d'images bitmap et convertit tous les objets dans l'espace couleur **CMJN** de destination.
- **PDF/X-3 (Acrobat 3.0)** : ce style est un sur-ensemble du style PDF/X-1a. Il autorise l'insertion de données CMJN et non-CMJN (couleurs Lab ou niveaux de gris, par exemple) dans le fichier PDF.
- **Pré-press** : active la compression **ZIP** d'images bitmap, incorpore les polices et conserve les options de couleurs non quadri pour une impression de qualité haut de gamme. Avant de préparer un fichier PDF pour l'impression, il est préférable de consulter votre fournisseur d'impression pour déterminer les paramètres recommandés.
- **Web** : permet de créer un fichier PDF conçu pour un affichage en ligne (par exemple, un fichier PDF à diffuser par courrier électronique ou à publier sur le Web). Ce style active la compression **JPEG** d'images bitmap, compresse le texte et inclut des hyperliens.

5 Cliquez sur **Paramètres**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

6 Dans la zone **Étendue des exportations**, cochez l'une des options suivantes :

- **Document en cours** : exporte le document en cours.
- **Documents** : exporte les documents spécifiés.
- **Sélection** : exporte les objets sélectionnés.
- **Page en cours** : exporte la page active.
- **Pages** : exporte les pages spécifiées.

7 Dans la section **Taille de la page**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Comme défini dans CorelDRAW** : applique la taille de page définie dans le document.
- **Définir selon les objets sélectionnés** : permet de déterminer la taille de la page en fonction de la taille des objets y figurant.

8 Cliquez sur **OK**.

9 Cliquez sur **Enregistrer**.



Si vous souhaitez créer un fichier PDF à des fins d'archivage conforme aux normes PDF/A-1b, l'incorporation doit être autorisée pour toutes les polices dans votre document. Pour rechercher les polices ne pouvant pas être incorporées, affichez le résumé de vérification du fichier PDF. Pour plus d'informations sur l'affichage des résumés, reportez-vous à la section « [Pour afficher le résumé de vérification](#) ».

d'un fichier PDF » à la page 843. Vous pouvez remplacer les polices qui ne peuvent pas être incorporées, ou convertir tout le texte en courbes en cochant la case **Exporter tout le texte sous forme de courbes** sur la page **Objets** de la boîte de dialogue **Publier au format PDF**.


Lorsque le document contient un modèle 3D, cliquez sur **Paramètres** dans la boîte de dialogue **Publier au format PDF** et sélectionnez **Acrobat 8.0** ou une version supérieure dans la zone de liste **Compatibilité** pour vous assurer que le modèle 3D est interactif dans les visionneuses PDF.

Pour savoir si une police peut être incorporée, vous pouvez afficher les informations de licence et les restrictions d'incorporation à l'aide d'un outil gratuit, tel que l'outil **Extension des propriétés de police** disponible sur le site Web de Microsoft.


Pour exporter plusieurs documents sous la forme d'un seul fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Dans l'onglet **Général**, sélectionnez l'option **Documents** dans la section **Étendue des exportations**.
- 6 Cochez les cases associées aux documents à enregistrer.
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour créer une présélection PDF


- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF**, indiquez les paramètres souhaités.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 7 Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection PDF**  situé à côté de la zone de liste **Présélection PDF**.
- 8 Dans la zone de liste **Enregistrer la présélection PDF sous**, entrez le nom du style.
- 9 Cliquez sur **OK**.
- 10 Cliquez sur **Enregistrer**.



Si vous souhaitez supprimer un style PDF, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Supprimer la présélection PDF**  situé en regard de la zone de liste **Présélection PDF**.

Pour modifier une présélection PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF**, indiquez les paramètres souhaités.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Général**.

- 7 Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection PDF**  situé à côté de la zone de liste **PDF**.
- 8 Sélectionnez le style que vous souhaitez modifier dans la zone de liste **Enregistrer la présélection PDF sous**.
- 9 Cliquez sur **OK**.
- 10 Cliquez sur **Enregistrer**.



Si vous enregistrez les modifications apportées aux paramètres prédéfinis, les paramètres d'origine sont remplacés. Pour éviter cela, enregistrez toute modification apportée à ces paramètres prédéfinis sous un nouveau nom.

Inclusion des hyperliens, signets et miniatures dans des fichiers PDF

Il est possible d'inclure des [hyperliens](#), des signets et des [miniatures](#) dans un fichier PDF. Les hyperliens permettent d'ajouter des liens vers d'autres pages Web ou adresses Internet. Les signets permettent de relier des zones spécifiques dans un fichier PDF. Vous pouvez choisir d'afficher les signets ou les miniatures lors de la première ouverture du fichier PDF dans Adobe Acrobat ou Acrobat Reader.

Pour inclure des hyperliens, des signets et des miniatures dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Document**.
- 6 Dans la zone **Signets**, cochez les cases suivantes, en fonction de vos besoins :
 - **Inclure les hyperliens**
 - **Générer les signets**
 - **Générer les miniatures**Pour afficher les signets ou les miniatures au démarrage, activez le bouton **Signets** ou **Miniatures** dans la zone **Affichage au démarrage**.
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Réduction de la taille des fichiers PDF

Pour réduire la taille d'un fichier PDF, il est possible de compresser des [images bitmap](#), du texte et des dessins au trait. Les options de compression d'images bitmap comprennent [JPEG](#), [LZW](#) et [ZIP](#). L'échelle de qualité des images bitmap utilisant la compression JPEG s'étend de 2 (haute qualité, moindre compression) à 255 (qualité inférieure, meilleure compression). Plus la qualité d'image est élevée, plus la taille du fichier est importante.

Pour réduire la taille d'un fichier PDF, vous pouvez également sous-échantillonner les images bitmap en couleur, niveaux de gris ou monochromes.

Pour définir la compression des images bitmap dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

- 1 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 2 Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de compression** :
 - **Aucun**
 - **LZW**
 - **JPEG**
 - **ZIP**
 - **JP2**
- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.



L'option **JP2** (JPEG 2000) est disponible uniquement pour Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 et Adobe Acrobat 9.0.



Si vous choisissez la compression **JPEG**, vous pouvez spécifier la qualité de compression en déplaçant le curseur **Qualité**.

Pour compresser du texte et un dessin au trait dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 6 Cochez la case **Compresser le texte et le dessin au trait**.
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour sous-échantillonner des images bitmap dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 6 Cochez l'une des cases suivantes et saisissez une valeur dans la zone correspondante :
 - **Couleur**
 - **Niveaux de gris**
 - **Monochrome**
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.



Le sous-échantillonnage d'images bitmap en couleur, niveaux de gris ou monochromes affecte les images bitmap uniquement lorsque leur résolution est supérieure à la résolution spécifiée dans la zone **Sous-échantillonnage de bitmaps**.

Utilisation du texte et des polices dans des fichiers PDF

Vous pouvez déterminer la sortie du texte de votre fichier PDF grâce à la définition d'options de texte et de police.

Vous pouvez incorporer des polices dans un fichier PDF. L'incorporation de polices augmente la taille du fichier PDF mais le rend plus portable. En effet, il n'est alors plus nécessaire que les polices résident sur les autres systèmes. Lorsque vous incorporez des polices de base 14, elles viennent compléter celles de votre fichier PDF, remédiant par là-même aux variations de polices sur les divers systèmes. Les polices de base 14 résident dans tous les périphériques PostScript.

Vous pouvez également convertir les **polices TrueType** en polices de Type 1, ce qui risque d'entraîner une augmentation de la taille du fichier si ce dernier comporte un grand nombre de polices. Lorsque vous convertissez des polices, vous pouvez réduire la taille du fichier en créant des sous-ensembles de polices si vous utilisez uniquement un nombre plus restreint de caractères (par exemple les caractères compris entre A et E). Vous pouvez également inclure un pourcentage des polices utilisées. Vous pouvez, par exemple, créer un sous-ensemble contenant 50 % des polices. Si le nombre de caractères utilisés dans le document dépasse 50 %, l'ensemble complet de caractères est incorporé. Si ce nombre est inférieur à 50 %, seuls les caractères utilisés sont incorporés.

Il est également possible d'éliminer les variations de polices entre les ordinateurs par l'exportation du texte sous forme de courbes. C'est le cas, par exemple, si vous utilisez des caractères de texte inhabituels. L'exportation de texte sous forme de courbes augmente la complexité du fichier et peut accroître sa taille. Pour une publication de documents généraux, nous vous conseillons d'incorporer les polices aux documents plutôt que de convertir le texte en courbes.

Pour incorporer des polices dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 6 Cochez la case **Incorporer les polices dans le document**.
Pour installer les polices de base dans votre fichier PDF, cochez la case **Incorporer les polices de type 14**
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.



Si vous cochez la case **Incorporer les polices de type 14** cela augmente la taille du fichier. Il n'est donc pas recommandé d'utiliser cette option pour la publication sur le Web.

Pour convertir des polices TrueType en polices de Type 1

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

- 5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 6 Cochez la case **Convertir TrueType en Type 1**.
Pour réduire la taille du fichier, vous pouvez créer un sous-ensemble de polices. Pour ce faire, cochez la case **Polices du sous-groupe**, puis entrez un pourcentage de polices utilisées dans la zone **Sous n % de jeu de caractères**
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.



Si vous créez un sous-ensemble de polices, il est possible que certains caractères provenant de la police ne se trouvent pas dans le fichier lorsque vous modifiez le fichier PDF dans Adobe Acrobat.

Pour exporter du texte sous forme de courbes

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 6 Cochez la case **Exporter tout le texte sous forme de courbes**.
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Définition d'un format de codage pour les fichiers PDF

Les formats ASCII et binaire sont des formats de codage pour les documents. Lorsque vous publiez un fichier au format PDF, vous pouvez choisir entre l'exportation de fichiers ASCII ou binaires. Le format ASCII crée des fichiers entièrement portables sur toutes les plates-formes. Le format binaire crée des fichiers plus petits et moins portables dans la mesure où certaines plates-formes ne gèrent pas ce format de fichier.

Pour définir un format de codage pour un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Document**.
- 6 Activez l'une des options suivantes :
 - **ASCII 85**
 - **Binaire**
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Définition d'une option d'affichage pour les fichiers EPS

Les fichiers EPS sont des fichiers PostScript incorporés dans un document. Vous pouvez décider de la façon dont les fichiers PostScript encapsulés (EPS) sont affichés dans un document PDF. L'option **PostScript** intègre les images haute résolution au document PDF mais ne permet pas de les afficher dans Adobe Acrobat. L'option **Aperçu** intègre les images haute résolution au fichier PDF et affiche leur représentation bitmap basse résolution dans Adobe Acrobat.

Pour choisir une option d'affichage pour les fichiers EPS

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 6 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Fichiers EPS** :
 - **PostScript** : intègre les images haute résolution au document PDF mais ne permet pas de les afficher.
 - **Aperçu** : intègre les images haute résolution au fichier PDF et affiche leur représentation bitmap basse résolution.
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF

Vous pouvez préciser les options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers au format PDF. Vous pouvez choisir un profil de couleurs ou laisser les objets dans leur espace couleur d'origine. Vous pouvez également intégrer un profil de couleurs au PDF.

Si votre fichier contient des **couleurs non quadri**, vous avez le choix entre les conserver ou les convertir en **couleurs quadri** afin que quatre plaques soient générées pour la sortie **CMJN** du fichier.

Pour exporter un document au format PDF en vue d'un épreuve, vous pouvez appliquer les paramètres d'épreuve des couleurs du document. De plus, vous pouvez choisir d'autres options d'épreuve, telles que la conservation des surimpressions du document et la surimpression du noir.

Pour définir les options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 6 Dans la zone **Gestion des couleurs**, sélectionnez l'option **Utiliser les paramètres de couleurs du document**.
- 7 Sélectionnez une option de profil de couleurs dans la zone de liste **Couleurs de sortie** :
 - **RVB**
 - **CMJN**
 - **Niveaux de gris**
 - **Natif**

- 8 Cliquez sur **OK**.
- 9 Cliquez sur **Enregistrer**.



Si vous sélectionnez l'option **Natif** dans la zone de liste **Couleur de sortie en tant que**, trois espaces couleur maximum sont affichés ou intégrés dans le fichier PDF.

Définition des options de sécurité des fichiers PDF

Vous pouvez définir des options de sécurité pour protéger les fichiers PDF que vous créez. Ces options permettent de maîtriser (et si besoin de limiter) l'accès, la modification et la reproduction d'un fichier PDF affiché dans Adobe Reader.

Le niveau de sécurité disponible est déterminé par la version d'Adobe Reader que vous utilisez pour créer le fichier PDF. Les niveaux de chiffrement fournis par Adobe Reader ont augmenté à mesure des versions. Par exemple, sous Adobe Reader version 6 ou antérieure, le codage à l'enregistrement est standard, tandis que la version 8 offre un codage 128 bits, et la version 9 un codage 256 bits. Pour plus d'informations sur le choix d'une version, reportez-vous à la section « [Optimisation de fichiers PDF](#) » à la page 842.

Les options de sécurité sont associées à deux mots de passe : le mot de passe autorisant l'accès et le mot de passe d'ouverture.

Le mot de passe autorisant l'accès, c'est-à-dire le mot de passe principal, autorise ou interdit l'impression, l'édition et la copie d'un fichier. Ainsi, en tant que propriétaire du fichier, vous pouvez protéger l'intégrité de son contenu en interdisant son édition.

Vous pouvez également définir un mot de passe d'ouverture qui régit l'accès au fichier. Si, par exemple, vous souhaitez limiter à certains utilisateurs l'accès d'un fichier contenant des informations confidentielles, rien ne vous empêche de définir un mot de passe d'ouverture. Il est déconseillé de définir un mot de passe d'ouverture sans définir un mot de passe autorisant l'accès, auquel cas les utilisateurs disposeraient d'un accès illimité au fichier PDF. Ils seraient notamment autorisés à définir un nouveau mot de passe.

Les options de sécurité sont appliquées dès l'enregistrement du fichier PDF. Vous pouvez afficher ces options lorsque vous ouvrez un fichier PDF dans Adobe Acrobat.

Pour ouvrir et éditer un fichier PDF protégé, vous devez saisir le mot de passe autorisant l'accès (ou, à défaut, le mot de passe d'ouverture). Pour plus d'informations sur l'ouverture et l'importation des fichiers PDF, reportez-vous à la section « [Adobe Portable Document Format \(PDF\)](#) » à la page 876.

Pour définir les autorisations d'accès à un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Sécurité**.
- 6 Cochez la case **Mot de passe autorisant l'accès**.
- 7 Entrez un mot de passe dans la zone **Mot de passe**.
- 8 Saisissez à nouveau le mot de passe dans la zone **Confirmer le mot de passe autorisant l'accès**.
- 9 Dans la zone **Autorisations d'impression**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Aucune** : les utilisateurs sont autorisés à afficher le fichier PDF à l'écran mais ne sont pas autorisés à l'imprimer.
 - **Basse résolution** : les utilisateurs sont autorisés à imprimer une version basse résolution du fichier PDF. Cette option est disponible pour les fichiers PDF compatibles avec Adobe Acrobat 5 ou version ultérieure.
 - **Haute résolution** : les utilisateurs sont autorisés à imprimer une version haute résolution du fichier PDF.
- 10 Dans la zone **Autorisations d'édition**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Aucune** : les utilisateurs ne sont pas autorisés à éditer le fichier PDF.

- **Insertion, suppression et rotation de pages** : permet aux utilisateurs d'insérer, de supprimer et de faire pivoter des pages lors de l'édition du fichier PDF. Cette option est disponible pour les fichiers PDF compatibles avec Adobe Acrobat 5 ou version ultérieure.
- **Tout sauf les pages d'extraction** : les utilisateurs sont autorisés à éditer le fichier PDF mais ne sont pas autorisés à supprimer des pages du document.

Pour autoriser la copie du contenu du fichier PDF dans d'autres documents, cochez la case **Activer la copie de textes, d'images et autres contenus**.

11 Cliquez sur **OK**.

12 Cliquez sur **Enregistrer**.



Le mot de passe autorisant l'accès est le mot de passe principal du document. Il permet au propriétaire du fichier de définir des autorisations d'accès, ou d'ouvrir le fichier en cas de définition d'un mot de passe d'ouverture.

Certaines options de compatibilité des PDF, telles que **PDF/X-3** et **PDF/A-1b**, ne permettent pas de définir des autorisations d'accès à un fichier PDF. Si vous choisissez une telle option de compatibilité, toutes les commandes de la page **Sécurité** sont désactivées. Pour modifier la compatibilité, reportez-vous à la section « [Pour sélectionner une option de compatibilité](#) » à la page 843.

Pour définir un mot de passe d'utilisateur pour un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Sécurité**.
- 6 Cochez la case **Mot de passe d'ouverture**.
- 7 Entrez un mot de passe dans la zone **Mot de passe**.
- 8 Saisissez à nouveau le mot de passe dans la zone **Confirmer le mot de passe d'ouverture**.
- 9 Cliquez sur **OK**.
- 10 Cliquez sur **Enregistrer**.



Il est recommandé de définir un mot de passe autorisant l'accès en même temps qu'un mot de passe d'ouverture.

Optimisation de fichiers PDF

Vous pouvez optimiser les fichiers PDF pour différentes versions d'Adobe Acrobat ou Acrobat Reader en choisissant une option de compatibilité correspondant au type de visionneuse utilisé par les destinataires du fichier PDF. Dans Corel DESIGNER, vous pouvez sélectionner l'une des options de compatibilité suivantes : Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 ou PDF/A-1b. Les commandes disponibles varient selon l'option de compatibilité choisie. Si vous publiez un fichier PDF en vue d'une large diffusion, mieux vaut choisir une option de compatibilité antérieure telle qu'Acrobat 8.0 ou 9.0 afin d'être sûr que le fichier pourra être visionné dans les versions antérieures d'Acrobat. Toutefois, si la sécurité de vos fichiers est primordiale, vous pouvez choisir une version ultérieure, proposant des niveaux de chiffrement plus élevés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Définition des options de sécurité des fichiers PDF](#) » à la page 841.

Vous pouvez optimiser l'affichage d'un document PDF sur le Web pour augmenter la vitesse de chargement du document.

Si vous avez ajouté des surfaces complexes au document, vous pouvez choisir de les convertir en images bitmap. Ce procédé, également appelé conversion en mode point à point, peut augmenter la taille du fichier PDF mais offre l'assurance d'un affichage correct des surfaces complexes.

Pour sélectionner une option de compatibilité

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 6 Dans la zone de liste **Compatibilité**, choisissez une option de compatibilité.



Pour préserver les plans et leurs propriétés dans le fichier PDF publié, vous devez choisir l'option Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 ou Acrobat 9.0. Notez toutefois que les plans principaux ne seront pas conservés.

Pour préserver les transparences dans le fichier PDF publié, vous devez choisir l'option Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 ou Acrobat 9.0.

Pour optimiser un fichier PDF afin de l'afficher sur le Web

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Document**.
- 6 Cochez la case **Optimiser pour un affichage Web rapide**.

Pour convertir des surfaces complexes en images bitmap

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 6 Cochez la case **Rendu des surfaces complexes sous forme d'images bitmap**.

Affichage des résumés de vérification des fichiers PDF

Avant d'enregistrer un document au format PDF, vous pouvez procéder à sa vérification pour rechercher les éventuels problèmes. L'option **Vérification** permet de rechercher et d'afficher un résumé des erreurs, des problèmes éventuels et des suggestions pour la résolution des problèmes. Par défaut, cette option recherche de nombreux problèmes liés au format PDF. Il est cependant possible de désactiver certains problèmes si vous souhaitez les exclure de la vérification.

Pour afficher le résumé de vérification d'un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.


4 Cliquez sur **Paramètres**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Cliquez sur l'onglet **Vérification**.

Pour limiter les problèmes à rechercher pendant la vérification, cliquez sur l'onglet **Pas de problèmes** puis sur **Paramètres**, et dans la boîte de dialogue **Paramètres de vérification**, décochez les cases situées en regard des problèmes que la fonction de vérification doit ignorer.



Pour enregistrer ces paramètres, cliquez sur l'onglet **Pas de problèmes**, puis sur **Paramètres**, et dans la boîte de dialogue **Paramètres de vérification**, cliquez sur le bouton **Ajouter paramètres de vérification**  et saisissez un nom dans la zone **Enregistrer le style de vérification sous**.

Préparation de fichiers PDF pour un prestataire d'impression

L'interface pré-presse ouverte (Open Prepress Interface, OPI) permet d'utiliser des images basse **résolution** en tant qu'espaces réservés pour les images haute résolution qui s'affichent dans le travail final. Lorsque le fournisseur d'impression reçoit votre fichier, le serveur OPI remplace les images basse résolution par les images haute résolution.

Les marques de l'imprimante offrent au fournisseur d'impression des informations sur la façon dont le travail doit être imprimé. Vous pouvez spécifier les marques d'imprimante que vous souhaitez inclure à la page. Les marques d'imprimante disponibles sont les suivantes :

- **Marques de recadrage** : ces marques représentent la taille du papier et s'impriment dans les angles de la page. Il vous est possible d'ajouter ces marques de recadrage afin qu'ils vous guident lors de la découpe du papier. Si vous sortez plusieurs pages par feuille (deux rangées sur deux colonnes, par exemple), vous pouvez ajouter les marques de recadrage sur le bord extérieur de la page de manière à ce que tous soient supprimés après la découpe. Vous pouvez également ajouter des marques de recadrage autour de chaque rangée et chaque colonne. Un **débordement** détermine jusqu'à quel point une image peut s'étendre au-delà des marques de recadrage. Le débordement requiert que le papier sur lequel vous imprimez soit plus grand que la taille du papier du document final. De même, la zone d'image doit s'étendre au-delà des bords de la feuille de papier finale.
- **Marques de repérage** : ces marques sont nécessaires pour aligner le film afin de créer des épreuves ou imprimer des plaques sur une presse couleur. Elles s'impriment sur chaque feuille d'une séparation de couleur.
- **Échelle densitométrique** : il s'agit d'une série de zones grises allant du gris clair au gris foncé. Ces zones sont utilisées pour tester la densité des images **simili**. Vous pouvez placer l'échelle densitométrique n'importe où sur la page. Vous pouvez également personnaliser les niveaux de gris apparaissant dans chacun des sept carrés de l'échelle densitométrique.
- **Informations sur le fichier** : ces informations peuvent être imprimées, notamment le **profil de couleurs**, le nom, la date et l'heure de création de l'image ainsi que le numéro de page.

Pour conserver les liens OPI dans un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.

6 Cochez la case **Conserver les liens OPI**.



N'utilisez pas les liens OPI si vous n'êtes pas certain que le fichier PDF sera traité sur un serveur OPI.

Pour inclure les marques d'imprimante dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Publier au format PDF**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Vérification**.
- 6 Cochez l'une des cases suivantes :
 - **Marques de recadrage**
 - **Informations sur le fichier**
 - **Marques de repérage**
 - **Échelles densitométriques**

Pour inclure un [débordement](#), cochez la case **Limite de débordement**, puis saisissez une valeur de débordement dans la zone correspondante.



Normalement, une valeur de débordement de 0,25 cm à 0,50 cm est suffisante. Tout objet s'étendant au-delà utilise de l'espace inutilement et risque d'entraîner des problèmes lors de l'impression de plusieurs pages avec débordements sur une seule feuille de papier.

Utilisation d'applications de bureautique

Corel DESIGNER est entièrement compatible avec les applications de bureautique telles que Microsoft Word et WordPerfect Office. Vous pouvez importer et exporter des fichiers entre les applications, ainsi que copier ou insérer des objets de Corel DESIGNER dans des documents créés à l'aide d'applications de bureautique.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Importation de fichiers créés avec des applications de bureautique » (page 847)
- « Exportation de fichiers vers des applications de bureautique » (page 847)
- « Ajout d'objets à des documents » (page 847)

Importation de fichiers créés avec des applications de bureautique

Corel DESIGNER permet d'importer des fichiers créés dans d'autres applications. Vous pouvez, par exemple, importer un fichier créé avec l'application Microsoft Office ou WordPerfect Office. Pour plus d'informations sur l'importation de fichiers, reportez-vous aux sections « Document WordPerfect (WPD) » à la page 890 et « Notes techniques sur le format Microsoft Word (DOC, DOCX et RTF) » à la page 860.

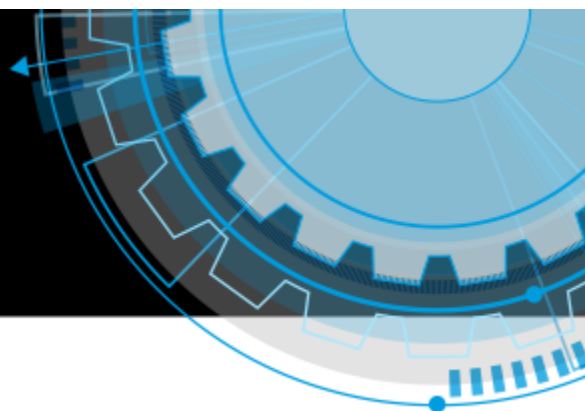
Exportation de fichiers vers des applications de bureautique

Vous avez la possibilité d'exporter un fichier en l'optimisant pour l'utilisation avec des applications de bureautique telles que Microsoft Word ou WordPerfect. Pour plus d'informations sur l'exportation de fichiers depuis Corel DESIGNER, reportez-vous à la section « Pour exporter un fichier vers Microsoft Office ou WordPerfect Office » à la page 825.

Ajout d'objets à des documents

Corel DESIGNER permet de copier un objet afin de le coller dans un dessin. Il est également possible de copier un objet, puis de le placer dans un document créé à l'aide d'une application de bureautique telle que Microsoft Word ou WordPerfect. Pour plus d'informations sur la copie d'objets, reportez-vous à la section « Copie, duplication et suppression d'objets » à la page 296.

Vous avez la possibilité d'insérer un objet dans un document Corel DESIGNER ou dans un document créé à l'aide d'une application de bureautique, telle que Microsoft Word ou WordPerfect. Pour plus d'informations sur l'insertion d'objets dans les documents Corel DESIGNER, reportez-vous à la section « Recherche et gestion du contenu et des outils créatifs » à la page 97. Pour plus d'informations sur l'insertion d'objets dans des documents créés à l'aide d'une application bureautique, reportez-vous à la section « Insertion d'objets liés ou incorporés » à la page 367 ou à l'Aide de l'application en question.



Formats de fichiers pris en charge

Le format d'un fichier définit la manière dont une application y stocke des informations. Pour utiliser un fichier créé dans une autre application que celle actuellement active, vous devez l'importer. À l'inverse, si vous créez un fichier dans une application et souhaitez l'utiliser dans une autre, vous devez l'exporter dans un format différent.

Lorsque vous nommez un fichier, l'application lui ajoute automatiquement une extension de fichier, composée généralement de trois caractères, par exemple, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** ou **.eps**. Cette extension vous aide, ainsi que l'ordinateur, à différencier les différents formats de fichiers.

Voici la liste de tous les formats de fichiers utilisés dans cette application. Notez que certains filtres de formats de fichiers ne sont pas installés par défaut. Si vous ne parvenez pas à exporter ou à importer un fichier figurant dans la liste, vous devez mettre votre installation de CorelDRAW Technical Suite à jour. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification et réparation des installations » à la page 24.

- « Formats de fichiers 3D » (page 850)
- « Adobe Illustrator (AI) » (page 850)
- « Police Adobe Type 1 (PFB) » (page 853)
- « Bitmap Windows (BMP) » (page 854)
- « Bitmap OS/2 (BMP) » (page 855)
- « Métafichier graphique (CGM) » (page 855)
- « CorelDRAW (CDR) » (page 857)
- « Corel Presentation Exchange (CMX) » (page 857)
- « Corel PHOTO-PAINT (CPT) » (page 858)
- « Bibliothèque de symboles Corel (CSL) » (page 859)
- « Ressource curseur (CUR) » (page 859)
- « Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF) » (page 859)
- « Microsoft Publisher (PUB) » (page 861)
- « Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 ou DRW) » (page 861)
- « Formats AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) » (page 862)
- « PostScript encapsulé (EPS) » (page 865)
- « PostScript (PS ou PRN) » (page 869)
- « GIF » (page 870)
- « HTML » (page 870)
- « Format JPEG (JPG) » (page 871)
- « JPEG 2000 (JP2) » (page 872)
- « Kodak Photo CD Image (PCD) » (page 873)

- « Format PICT (PCT) » (page 874)
- « Format PaintBrush (PCX) » (page 875)
- « Adobe Portable Document Format (PDF) » (page 876)
- « Fichier traceur HPGL (PLT) » (page 878)
- « Graphique réseau portable (PNG) » (page 879)
- « Adobe Photoshop (PSD) » (page 880)
- « Corel Painter (RIF) » (page 881)
- « Graphiques vectoriels dimensionnables (SVG) » (page 882)
- « Adobe Flash (SWF) » (page 886)
- « Format TARGA (TGA) » (page 887)
- « TIFF » (page 888)
- « Police TrueType (TTF) » (page 889)
- « Fichiers Visio (VSD) » (page 889)
- « Document WordPerfect (WPD) » (page 890)
- « Graphique WordPerfect (WPG) » (page 890)
- « Formats de fichiers bruts (RAW) d'appareil photo » (page 891)
- « Bitmap compressé Wavelet (WI) » (page 891)
- « Windows Metafile Format (WMF) » (page 891)
- « Format XLIFF (XML Localization Interchange) » (page 892)
- « Formats de fichiers supplémentaires » (page 892)
- « Formats recommandés pour l'importation d'images » (page 893)
- « Formats recommandés pour l'exportation d'images » (page 893)
- « Notes générales sur l'importation des fichiers texte » (page 894)

Formats de fichiers 3D

Les fichiers 3D contiennent des modèles 3D des [objets](#). D'ordinaire, les fichiers 3D sont constitués de polygones et de surfaces, et incluent des descriptions de leurs éléments associés, tels que la couleur, la texture et les reflets. Le logiciel de création 3D inclus dans CorelDRAW Technical Suite 2018 ne prend en charge que les polygones de modèle 3D.

Corel DESIGNER vous permet d'importer les types de fichier 3D suivants :

- AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF, DWG)
- 3DS
- Initial Graphics Exchange Specification (IGES)
- OBJ
- STL
- Universal 3D (U3D)
- VRML
- XVL (.xv2, .xv3, .xv0)

Corel DESIGNER comprend par voie de licence des applications 3D de Lattice Technologies — XVL Studio 3D Corel Edition et XVL Player — pour assurer la prise en charge du format de fichier 3D. Vous pouvez faire passer XVL Studio 3D Corel Edition à XVL Studio 3D CAD Corel Edition, qui prend en charge d'autres formats d'échange de fichiers natifs CAO 3D et avancés 3D.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des modèles 3D, reportez-vous à la section « [Utilisation de modèles 3D](#) » à la page 829.

Adobe Illustrator (AI)

Le format de fichier Adobe Illustrator (AI) a été développé par Adobe Systems, Incorporated pour les plates-formes Macintosh® et Windows. Il s'agit avant tout d'un format vectoriel, même si les versions ultérieures prennent en charge les images bitmap.

Vous pouvez importer des fichiers AI à utiliser dans Corel DESIGNER ou exporter des fichiers Corel DESIGNER au format de fichier AI. Avant d'exporter un document au format de fichier AI, vous pouvez procéder à sa vérification pour rechercher les problèmes éventuels. L'option Vérification permet de rechercher et d'afficher un résumé des erreurs, des problèmes éventuels et des suggestions pour la résolution des problèmes. Par défaut, cette option recherche de nombreux problèmes de fichiers AI. Il est cependant possible de désactiver certains problèmes à exclure de la vérification.

Pour importer un fichier Adobe Illustrator

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Cliquez sur le nom du fichier.
- 4 Cliquez sur **Importer**.
- 5 Cliquez dans la [page de dessin](#) dans laquelle vous souhaitez importer le fichier.

Pour exporter un fichier Adobe Illustrator

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez le format de fichier **AI - Adobe Illustrator** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Sélectionnez un format de fichier Adobe Illustrator dans la zone de liste **Compatibilité**.
- 7 Dans la zone **Étendue des exportations**, cochez l'une des options suivantes :
 - **Document en cours** : permet d'exporter le dessin actif.
 - **Page en cours** : exporte la page active
 - **Sélection** : exporte les objets sélectionnés.
 - **Pages** : permet d'exporter les pages indiquées (cette option est disponible uniquement pour CS 4 et les versions ultérieures).
- 8 Dans la zone **Exporter le texte comme**, activez l'une des options suivantes :
 - **Courbes** : permet d'exporter le texte sous forme de courbes.
 - **Texte** : permet d'exporter le texte sous forme de caractères modifiables.

Vous pouvez également

Convertir les zones transparentes en bitmaps

Dans la zone **Transparence**, activez l'option **Préserver l'apparence et convertir les zones transparentes en bitmaps**.

(Cette option est disponible uniquement pour la version 8 et toute version antérieure.)

Supprimer les zones transparentes et préserver les courbes et le texte

Dans la zone **Transparence**, activez l'option **Préserver les courbes et le texte en supprimant les effets de transparence**.

(Cette option est disponible uniquement pour la version 8 et toute version antérieure.)

Convertir un contour en objet afin de créer un objet fermé sans surface adoptant la forme du contour

Dans la zone **Options**, cochez la case **Simuler des effets de contour**.

Vous pouvez également

Convertir des contours complexes en courbes

Dans la zone **Options**, cochez la case **Simuler des courbes comportant des surfaces**.

Convertir les couleurs non quadri en couleurs quadri

Dans la zone **Options**, cochez la case **Convertir les couleurs non quadri en CMJN**.

Corriger les couleurs à l'aide du profil courant

Dans la zone **Options**, cochez la case **Intégrer les profils de couleurs**.

Afficher un aperçu du document dans la boîte de dialogue ouverte du fichier Adobe Illustrator

Dans la zone **Options**, cochez la case **Inclure les images d'aperçu**.



Si vous avez coché l'option **Simuler des courbes comportant des surfaces**, un objet composé de courbes complexes, tel qu'un objet texte converti en courbes, peut être fractionné en plusieurs objets lors de l'exportation afin qu'il soit moins complexe.

Si vous décochez l'option **Inclure des images placées** et exportez le fichier, un fichier Adobe Illustrator et une série de fichiers EPS sont générés au cours de l'exportation. Les fichiers EPS contiennent des objets et des images individuels associés au fichier AI. Ne séparez jamais les fichiers EPS et le fichier AI lorsque vous les stockez afin de préserver le lien.

Pour afficher le résumé de vérification d'un fichier AI

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez le format de fichier **AI - Adobe Illustrator** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Exportation Adobe Illustrator**, cliquez sur le deuxième onglet.

Pour limiter les problèmes à rechercher pendant la vérification, cliquez sur le bouton **Paramètres**, cliquez deux fois sur **Exportation AI**, puis décochez les cases situées en regard des problèmes que la fonction de vérification doit ignorer.



Pour enregistrer les paramètres, cliquez sur le bouton **Ajouter paramètres de vérification** et saisissez un nom dans la zone **Enregistrer le style de vérification sous**.

Notes techniques sur le format Adobe Illustrator (AI)

Importation d'un fichier AI

- Vous pouvez importer des formats de fichiers AI, jusqu'à la version Adobe Illustrator CS6.
- Pour les fichiers enregistrés dans Adobe Illustrator CS ou une version ultérieure avec une compatibilité PDF, il est possible d'importer le texte sous forme de texte ou de courbes.
- Il est possible que les objets présentant des surfaces dégradées et créés dans CS5 ne s'affichent pas correctement lorsqu'ils sont importés.
- Les applications Corel ne peuvent pas importer de fichiers AI contenant des **images bitmap** liées en tant que fichiers EPS.
- Les images Adobe Illustrator sont importées dans l'application sous forme de groupe d'**objets**. Cliquez sur **Objet** ► **Dissocier** pour manipuler les objets de l'image importée. Si vous ouvrez un fichier AI au lieu de l'importer, il n'est pas nécessaire de dissocier ses objets.
- Dans le cas des fichiers AI CS4, CS5 et CS6, chaque maquette est importée en tant que page Corel DESIGNER individuelle. Dans les documents de plusieurs pages, les objets retirés d'une page sont placés sur la première page du document Corel DESIGNER.

- Les objets remplis à l'aide des couleurs globales (modèles de couleurs) s'affichent correctement dans Corel DESIGNER, mais les couleurs globales ne sont pas conservées en tant que styles de couleur.
- Les symboles, les objets à motif et les objets auxquels un effet Relief ou Biseau 3D a été appliqué sont convertis en courbes.
- Les objets auxquels ont été appliqués un effet d'adoucissement ou de transparence sont convertis grâce à l'effet Objectif applicable dans Corel DESIGNER.
- Les objets auxquels ont été appliqués un effet de texture, d'ombre portée, de flou ou de coup de pinceau sont convertis en objets bitmap dans Corel DESIGNER.

Exportation d'un fichier AI

- Lors de la conversion, les objets deviennent parfois complexes et, par conséquent, difficiles à modifier dans d'autres applications de dessin, ou dans Corel DESIGNER si vous les réimportez. Afin d'éviter ce problème, conservez une copie de l'image au format Corel DESIGNER (DES) et effectuez toutes vos modifications dans Corel DESIGNER.
- Si vous créez un fichier pour l'imprimer dans d'autres applications, telles qu'Adobe® PageMaker®, exportez-le de préférence à l'aide du filtre PostScript encapsulé (EPS) plutôt qu'avec le filtre Adobe Illustrator (AI). Le filtre PostScript encapsulé (EPS) prend en charge un plus grand nombre d'effets de dessin que le filtre Adobe Illustrator et produit généralement de meilleurs résultats.
- La plupart des **surfaces** dégradées linéaires et radiales sont conservées. Les surfaces dégradées coniques et carrées sont exportées sous forme de série de bandes, qui rappellent l'effet obtenu par l'application de **dégradé**. Pour définir le nombre de bandes, cliquez sur **Outils** ► **Options**. Dans la liste de catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**, puis saisissez un nombre dans la zone **Afficher les étapes de dégradé**. Le nombre de bandes prises en charge est limité à 256.
- Vous pouvez exporter le texte sous forme de texte lors de l'exportation de fichiers AI à partir des versions CS et supérieures.
- Lorsque vous exportez des fichiers Corel DESIGNER de plusieurs pages au format CS4, CS5 ou CS6, chaque page est exportée en tant que maquette. Elles sont également disposées suivant le format **Ranger par ligne**.
- Si vous exportez des fichiers Corel DESIGNER de plusieurs pages au format CS4, CS5 ou CS6, les objets retirés de la page sont supprimés.

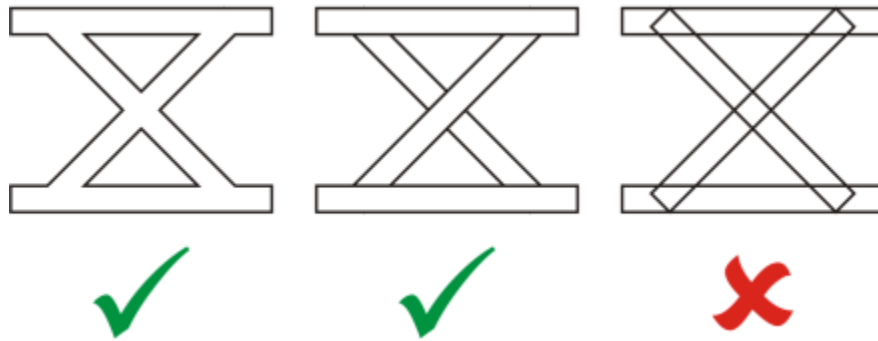
Police Adobe Type 1 (PFB)

Le format Police Adobe Type 1 (PFB) est utilisé pour stocker des polices Adobe Type 1. La plupart des polices de Type 1 sont des polices « Single Master », dont il est possible de modifier uniquement le style (par exemple, Roman, italique, gras). Une police Single Master de Type 1 contient deux fichiers : un fichier Printer Font Metrics (PFM) et un fichier Printer Font Binary (PFB).

Certaines polices de Type 1 sont disponibles uniquement au format « Multiple Master ». Il est possible de personnaliser des éléments de motif de ces polices, tels que le poids, la largeur, le style et la taille optique. La police Multiple Master Base est la police Multiple Master elle-même, à partir de laquelle vous créez des variations appelées déclinaisons Multiple Master. Une police « multiple master base » se compose d'un fichier PFM, d'un fichier PFB et d'un fichier Multiple Master Metrics (MMM). Une déclinaison Multiple Master se compose d'un fichier PFM et d'un fichier PostScript Printer Stub (PSS).

Notes techniques sur les polices Adobe Type 1

- Les « hints PostScript » (algorithmes) associés aux polices Adobe Type 1 disparaissent lors de l'exportation depuis Corel DESIGNER.
- Chaque caractère exporté constitue un objet unique. Avant d'exporter plusieurs objets, combinez-les en cliquant sur **Objet** ► **Combiner**. Il est impossible d'exporter plusieurs objets ou des objets groupés.
- Pour obtenir un résultat optimal, évitez les intersections de lignes. Chaque objet du caractère doit se trouver complètement à l'intérieur ou à l'extérieur des autres, comme le montrent les exemples ci-dessous :



De gauche à droite : trois objets combinés correctement ; cinq objets combinés correctement ; cinq objets combinés incorrectement

- Les attributs de surface et de contours appliqués aux objets ne sont pas exportés.
- Les polices Adobe Type 1 créées sont compatibles avec Adobe Type Manager version 2.0, mais pas avec les versions précédentes.

Bitmap Windows (BMP)

Le format de fichier Windows® **bitmap** (BMP) est une norme pour la représentation d'images sous la forme de bitmaps dans les systèmes d'exploitation Windows.

Pour importer un fichier bitmap

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **BMP - Windows bitmap (*.bmp; *.dib; *.rle)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Pour exporter un fichier bitmap

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **BMP - Bitmap Windows** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.

Notes techniques sur le format Bitmap Windows (BMP)

Importation d'un fichier BMP

- Vous pouvez importer des fichiers Bitmap Windows conformément aux spécifications BMP de Windows et OS/2.
- Les fichiers BMP peuvent être en **noir et blanc**, en **16 couleurs**, en **niveaux de gris**, en **256 couleurs** ou en **couleurs RVB (24 bits)**. L'impression dépend du mode de couleurs et de l'imprimante utilisée.
- La compression à l'aide du codage RLE (run-length encoding - codage des répétitions) peut être appliquée à toutes les images bitmap, à l'exception des images en noir et blanc et en couleurs RVB (24 bits).

- La résolution peut être réglée sur une valeur comprise entre 72 et 300 ppp ou sur une valeur supérieure si vous sélectionnez des paramètres personnalisés.
- La taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.

Exportation d'un fichier BMP

- Étant donné que les images point à point, telles que les images bitmap, sont analysées pixel par pixel sur la page, leur résolution est constante. Par contre, l'image apparaît dentelée et semble perdre en résolution.

Bitmap OS/2 (BMP)

Ce type de fichier bitmap est conçu pour le système d'exploitation OS/2. Le format de fichier Bitmap OS/2 prend en charge une taille d'image maximale de 64 535 × 64 535 pixels. Le format OS/2 utilise la compression RLE (run-length encoding, ou encodage de plage).

Notes techniques sur le format Bitmap OS/2 (BMP)

- Les applications Corel prennent en charge la version standard 1.3 et la version améliorée 2.0 (ou versions ultérieures) du format de fichier Bitmap OS/2.
- Pour l'importation et l'exportation de fichiers BMP, les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes : noir et blanc (1 bit), 256 niveaux de gris (8 bits), 16 couleurs (4 bits), 256 couleurs (8 bits) et RVB 24 bits.

Métafichier graphique (CGM)

Le format Métafichier graphique (CGM) est un format de métafichier ouvert et indépendant de la plate-forme. Il permet de stocker et d'échanger des images en deux dimensions. Il prend en charge les couleurs RVB. Les fichiers CGM peuvent contenir à la fois des images vectorielles et des images bitmap, mais ils sont généralement composés d'un seul de ces types.

Corel DESIGNER prend en charge les formats CGM versions 1 et 3, et les profils CGM version 4 suivants : ActiveCGM, WebCGM, S1000D et ATA GREXCHANGE. Les profils CGM version 4 sont des sous-ensembles de la norme CGM ; chaque profil contient des fonctionnalités CGM. Les fichiers de ces profils permettent d'associer les données non graphiques à des éléments graphiques, et sont souvent appelés « graphiques intelligents ». Vous trouverez ci-dessous une brève description des profils version 4 pris en charge :

- **ACGM (ActiveCGM)** : prend en charge la création d'hyperliens pour les graphiques vectoriels et les images bitmap, le zoom, le panoramique, les zones actives et les liens de base de données. Ce profil est adapté à l'affichage des dessins 2D sur Internet.
- **WebCGM** (versions 1.0, 2.0 et 2.1) : format de fichier binaire qui prend en charge les hyperliens, la navigation dans les documents, la structuration des images et les plans, ainsi que la recherche dans des images WebCGM. Il prend également en charge les polices Unicode et Web. Le profil WebCGM est largement utilisé dans les documents électroniques Web.
- **S1000D** (versions 2.3, 3.0, 4.0, 4.1, 4.2) : standard définissant les normes de création de graphiques compatibles avec S1000D. S1000D est un standard international basé sur SGML/XML pour la création et la gestion de publications techniques. Il a été développé à l'origine par l'Association des industries aérospatiales et de défense de l'Europe (ASD) dans le but de créer des publications techniques en rapport avec les avions militaires. Le standard a depuis été modifié et est maintenant pris en charge dans de nombreuses industries pour la création de publications techniques.
- **ATA GREX (ATA GREXCHANGE)** (versions 2.4, 2.6, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11 et 2.12) : très semblable à WebCGM en ce qui concerne les règles des éléments graphiques. Le profil ATA GREXCHANGE CGM est largement utilisé dans le secteur de l'aérospatiale civile.

Exporter les options

Lorsque vous souhaitez exporter vers un fichier CGM, vous pouvez choisir différentes options d'exportation. La liste suivante décrit les commandes de la boîte de dialogue **Exportation CGM**. Notez que certaines commandes pourraient être indisponibles pour la version et le profil vers lesquels vous souhaitez exporter.

- **Version** : vous permet de choisir CGM versions 1, 3 et 4
- **Profil** : uniquement disponible pour CGM version 4. Cette zone de liste vous permet de choisir un grand nombre de profils CGM version 4.
- **ICN** : le numéro de contrôle des informations (ICN) est un identificateur de document dans les profils S1000D (versions 2.3 à 4.2). La zone ICN vous permet d'ajouter ou de modifier un identificateur de document.
- **GNBR** : le numéro de l'image (GNBR) est un identificateur de document dans les profils ATA GREX. La zone GNBR vous permet d'ajouter ou de modifier un identificateur de document.

- **Codage de fichier** : vous permet de choisir entre un codage de fichier **Texte** et **Binaire**, à condition que le profil sélectionné prenne en charge le codage de texte.
- **Précision de sortie (VDC)** : VDC signifie Virtual Device Coordinate et désigne le type de système de coordonnées utilisé pour positionner des objets. Si le système de coordonnées décrit la position des objets de manière plus précise (plus d'unités), le fichier exporté conservera la position de l'objet d'origine avec une plus grande précision. Notez que la précision de sortie affecte la taille du fichier. L'option **Élevée** (réel 32 bits) entraîne une taille de fichier plus grande ; l'option **Basse** (entier 16 bits) entraîne une taille de fichier plus petite.
- **Contrôles de texte**
 - **Type** : vous permet de choisir le codage de caractères pour le texte dans le fichier exporté : ISO 8859-1, UTF-8 ou UTF-16. UTF-8 et UTF-16 permettent d'encoder tous les caractères définis par Unicode. ISO 8859 ne prend pas en charge les caractères ne figurant pas dans les jeux de caractères Latin ou Symboles. Pour sélectionner le codage des caractères non pris en charge, vous pouvez utiliser les commandes **Mode Jeu de caractères** et **Codage de texte de secours**.
 - **Mode Jeu de caractères** : le mode **Strict** remplace les caractères non pris en charge par le caractère par défaut (généralement, le point d'interrogation « ? »). Le mode **Relâché** conserve les caractères non pris en charge au détriment de la violation de profil en utilisant le codage de secours pour ATA GREX.
 - **Codage de texte de secours** : les options disponibles pour le codage des caractères non pris en charge sont **UTF-8** et **UTF-16.0**.
- **Mode de couleurs** : contrôle l'exportation des couleurs, affectant la taille du fichier exporté. Vous pouvez choisir entre les options **Indexé** et **Direct**. Avec l'option **Direct**, les valeurs de couleur sont stockées avec chaque forme dans le document. Avec l'option **Indexé**, les valeurs de couleur sont définies une fois, puis référencées dans les formes, entraînant généralement une taille de fichier plus petite. Certaines spécifications de secteur ou d'entreprise imposent une limite de taille de fichier très stricte pour les fichiers CGM. Il peut donc s'avérer important de conserver une petite taille pour ces fichiers. Les options **Mode de couleurs** ne sont pas disponibles pour ActiveCGM et CGM version 1.
- **Plans d'exportation** : cette case vous permet de conserver les plans dans le fichier exporté. Si vous ne souhaitez pas conserver les plans, décochez la case.

Pour importer un fichier CGM

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **CGM - Computer Graphics Metafile (*.cgm)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.

Pour exporter un fichier CGM

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **CGM - Métafichier graphique** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Exportation CGM**, sélectionnez une version dans la zone de liste **Version**.
Si vous avez sélectionné la version 4, choisissez un profil dans la zone de liste **Profil**.
- 7 Modifiez les paramètres d'exportation disponibles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Exporter les options](#) » à la page 855.

Notes techniques sur le métafichier graphique (CGM)

Importation d'un fichier CGM

- Il est possible d'importer des fichiers CGM versions 1, 3 et 4 via Corel DESIGNER. Les fichiers en version 4 incluent les fichiers WebCGM 1.0, 2.0, 2.1, ATA GREX et S1000D.
- Le filtre CGM accepte uniquement les marqueurs pris en charge par la norme de format de fichier CGM. Les marqueurs destinés à une utilisation privée sont ignorés.

- Le texte est modifiable, à condition que le fichier ait été exporté par l'application source à l'aide des options de texte adéquates. La police affichée peut ne pas correspondre à celle utilisée dans l'application source ; toutefois, l'application Corel permet de rétablir sans difficulté la police adéquate.
- Si le fichier CGM contient une [police](#) non installée sur l'ordinateur de l'utilisateur, la boîte de dialogue de [correspondances de polices PANOSE](#) lui permet de remplacer cette police par une police disponible.
- Lorsque vous importez un fichier CGM, certains types d'objet sont convertis en objets Corel DESIGNER. Par exemple, les éléments hyperboliques et paraboliques sont convertis en courbes de [Bézier](#).
- Lors de l'importation d'un fichier WebCGM (Version 2.0 et 2.1) ou S1000D dans Corel DESIGNER, les attributs des objets stockés dans un fichier XML compagnon (XCF) sont aussi importés.

Exportation d'un fichier CGM

- Corel DESIGNER peut importer des fichiers CGM versions 1, 3 et 4.
- Lorsque vous exportez au format WebCGM, vous avez le choix entre trois options de codage pour le texte : UTF-8, UTF-16 et ISO 8859-1.
- Vous pouvez exporter des fichiers WebCGM (Version 2.0 et 2.1) ou WebCGM S1000D avec des attributs d'objet stockés dans un fichier XML compagnon (XCF).
- Lors de l'exportation, vous avez également la possibilité de compresser les fichiers WebCGM 2.1.
- Les fichiers CGM peuvent être enregistrés au format texte ou binaire si le profil sélectionné prend en charge le codage de texte. Les fichiers codés sous la forme de texte peuvent être ouverts dans un éditeur de texte ASCII.
- Les textures PostScript sont converties en courbes.

CorelDRAW (CDR)

CorelDRAW Les fichiers CDR sont principalement des [dessins vectoriels](#). Les vecteurs définissent l'image sous la forme d'une liste de formes de base (rectangles, lignes, texte, arcs et ellipses). Ces formes sont reproduites point par point sur la page. Par conséquent, si vous agrandissez ou réduisez une image vectorielle, l'image d'origine n'est pas déformée.

Les images vectorielles sont créées et modifiées dans des applications de conception graphique (CorelDRAW, par exemple). Il est toutefois possible de les modifier dans des applications de retouche d'images, telles que Corel PHOTO-PAINT. Vous pouvez utiliser des images vectorielles de différents formats dans les programmes de PAO (publication assistée par ordinateur).

Pour importer un fichier CorelDRAW

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **CDR - CorelDRAW (*.cdr)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Notes techniques sur le format CorelDRAW (CDR)

- Les fichiers CorelDRAW importés s'affichent sous la forme d'un groupe d'[objets](#).. Cliquez sur **Objets** ► **Dissocier** pour manipuler les différents objets dans l'image importée.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) est un format de métafichier qui prend en charge les données des [images bitmap](#) et vectorielles, ainsi que la gamme complète de couleurs [PANTONE](#), [RVB](#) et [CMJN](#). Il est possible d'ouvrir et de modifier dans d'autres applications Corel les fichiers enregistrés au format CMX.

Pour importer un fichier Corel Presentation Exchange

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier** :
 - **CMX - Corel Presentation Exchange** : pour les fichiers créés dans Corel Presentations X6 ou une version ultérieure
 - **CMX - Corel Presentation Exchange hérité**: pour les fichiers créés dans Corel Presentations X5 ou une version antérieure
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Pour exporter un fichier Corel Presentation Exchange

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de fichier** :
 - **CMX - Corel Presentation Exchange** : pour les versions 16.0 ou ultérieures
 - **CMX - Corel Presentation Exchange hérité**: pour les versions 15.0 ou antérieures
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.

Notes techniques sur le format Corel Presentation Exchange (CMX)

- Les versions suivantes sont prises en charge : 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 et X6.
- Lorsque vous importez un fichier CMX d'une version antérieure, les arrière-plans de couleur du texte inclus dans le fichier ne sont pas conservés.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Les fichiers enregistrés au format Corel PHOTO-PAINT (CPT) sont des [images bitmap](#) dans lesquelles les formes sont représentées sous forme de [pixels](#) disposés de manière à constituer une image. Lorsque vous enregistrez une image au format Corel PHOTO-PAINT, les masques, les objets flottants et les objectifs sont enregistrés en même temps que l'image. Corel DESIGNER peut importer et exporter des fichiers au format Corel PHOTO-PAINT, y compris des fichiers contenant des informations de couleur et de [niveaux de gris](#).

Pour exporter un fichier Corel PHOTO-PAINT

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez le format de fichier **CPT - Image Corel PHOTO-PAINT** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.



Vous pouvez exporter des plans Corel DESIGNER sous forme d'objets, au format CPT.

Vous pouvez effectuer une exportation vers une image avec un arrière-plan transparent.

Notes techniques sur le format Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Ce filtre est disponible dans Corel DESIGNER.
- Les fichiers Corel PHOTO-PAINT peuvent être en mode [noir et blanc](#), [niveaux de gris](#), [256 couleurs](#) ou [couleurs CMJN](#) (32 bits), [couleurs RVB](#) (24 bits) ou [Lab](#).

Bibliothèque de symboles Corel (CSL)

Les fichiers CSL stockent des symboles qui peuvent être utilisés dans d'autres fichiers.

Ces fichiers peuvent être stockés localement ou sur un réseau, ce qui facilite le déploiement et la gestion des collections de symboles.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Gestion de collections et de bibliothèques](#) » à la page 334.

Ressource curseur (CUR)

Le format de fichier Ressource curseur Windows 3.x/NT (**cur**) est utilisé pour créer des curseurs destinés aux interfaces Windows 3.1, Windows NT et Windows 95. Il prend en charge les éléments graphiques de curseur utilisés pour les pointeurs sous Windows. Il est possible de sélectionner une couleur de transparence, ainsi que d'inverser le masque.

Le format de fichier Ressource curseur Windows 3.x/NT prend en charge une taille d'image maximale de 32 x 32 pixels.

Notes techniques sur le format Ressource curseur (CUR)

- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes pour l'importation de fichiers **.cur** : noir et blanc (1 bit), 16 couleurs (4 bits) et 256 couleurs (8 bits).

Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)

Vous pouvez importer les types de fichiers Microsoft Word suivants :


- Fichiers Microsoft Word Document (DOC) de versions 97, 2000, 2002 et 2003, mais également les fichiers enregistrés en tant que fichiers DOC dans MS Word 2007 et 2010.
- Les fichiers Microsoft Word Open XML Document (DOCX). Ce format de fichier est basé sur Open XML et utilise la compression ZIP. C'est une nouveauté de Microsoft Word 2007.
- Fichiers Rich Text Format (RTF) Le format Rich Text Format (RTF) stocke le texte normal, ainsi que le texte mis en forme (par exemple, en style Gras). Lorsque vous importez un fichier RTF dans Corel DESIGNER, le texte et tous les graphiques incorporés au format Windows Metafile (WMF) sont transférés. Toutefois, les éléments graphiques ne sont pas transférés dans un fichier RTF exporté depuis Corel DESIGNER.

Microsoft Word est un format de fichier propriétaire. Par conséquent, il est parfois difficile d'importer avec précision tous les aspects d'un fichier Microsoft Word dans Corel DESIGNER. Pour réussir l'importation du texte avec moins d'incohérences, nous vous conseillons d'installer le pack de compatibilité Microsoft Office. Si le pack de compatibilité Microsoft Office n'est pas encore installé sur votre ordinateur, vous serez invité à l'installer lorsque vous tenterez d'importer du texte.

Pour importer un fichier Microsoft Word

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **DOC, DOCX - MS Word** ou **RTF - Rich Text Format** dans la zone de liste **Tous les formats de fichiers**.
- 3 Sélectionnez le lecteur et le dossier contenant le fichier.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.

Si le pack de compatibilité Microsoft Office n'est pas encore installé sur votre ordinateur, la boîte de dialogue **Installer le pack de compatibilité** s'affiche. L'installation du pack de compatibilité Microsoft Office est vivement recommandée. Cliquez sur OK et suivez les instructions de l'assistant pour installer le pack.

- 6 Dans la boîte de dialogue **Importation/Collage de texte**, vous avez le choix entre conserver ou supprimer la mise en forme du texte. Vous pouvez également décider d'importer les tableaux en tant que tels ou sous forme de texte.
- 7 Placez le curseur d'importation  dans la fenêtre de dessin, puis cliquez.



Tous les graphiques Windows Metafile Format (WMF) ou Enhanced Metafile Format (EMF) incorporés sont conservés dans le fichier importé. Si le fichier contient d'autres éléments graphiques, ces derniers sont perdus au cours de la conversion et ne s'affichent pas dans Corel DESIGNER.



Pour positionner le texte importé, créez une zone de sélection afin de définir une zone de texte courant. Vous pouvez également appuyer sur la **barre d'espace** afin de placer le texte importé dans l'emplacement par défaut.

Si vous importez du texte sans avoir installé le pack de compatibilité Microsoft Office, la boîte de dialogue **Installer le pack de compatibilité** s'affiche à nouveau lors de la prochaine importation de texte, sauf si vous cochez la case **Ne plus me poser la question**. Pour réactiver la boîte de dialogue **Installer le pack de compatibilité**, cliquez sur **Outils ► Options**. Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Espace de travail**. Cliquez ensuite sur **Avertissements** et cochez la case **Installer le pack de compatibilité pour DOC et DOCX** dans la zone de liste **Afficher les avertissements lorsque**.

Pour exporter un fichier Microsoft Word

- 1 Ouvrez un dessin contenant un [objet texte](#).
- 2 Cliquez sur **Fichier ► Exporter**.
- 3 Sélectionnez **DOC - MS Word pour Windows 6/7** ou **RTF - Rich Text Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.



L'extension associée au format sélectionné est ajoutée automatiquement au nom du fichier.

Seul le texte figurant au sein d'illustrations peut être exporté vers les formats de fichiers Microsoft Word. Les éventuels éléments graphiques, tels que les lignes, les courbes ou les rectangles, sont perdus au cours de la conversion et n'apparaissent pas dans le fichier. Pour exporter des images, utilisez un format graphique tel que WMF.

Notes techniques sur le format Microsoft Word (DOC, DOCX et RTF)

Importation d'un fichier DOC, DOCX ou RTF

- Pour réussir l'importation du texte avec moins d'incohérences, nous vous conseillons d'installer le pack de compatibilité Microsoft Office. Si le pack de compatibilité Microsoft Office n'est pas encore installé sur votre ordinateur, vous serez invité à l'installer lorsque vous tenterez d'importer du texte.
- Les versions suivantes de Microsoft Word sont prises en charge : Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word pour Windows 6/7, Microsoft Word pour Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 et 5.5.
- La méthode de champs imbriqués qui permet de créer des index dans Microsoft Word est prise en charge, à la différence de la méthode de style impliqué qui permet de créer des index.
- L'application Corel fait correspondre les polices du fichier que vous importez avec les mêmes polices, ou des polices équivalentes, selon les polices installées sur votre ordinateur. Toutefois, le style de texte Normal de Microsoft Word est converti en style de texte par défaut. Pour définir le style de texte par défaut, cliquez sur **Outils ► Options**. Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Document** et cochez la case **Enregistrer les options par défaut pour les nouveaux documents**, puis la case **Styles**.

- Dans la mesure du possible, l'application convertit automatiquement les caractères disponibles du jeu « Symbol » ou « MS Linedraw » en entrées correspondantes pour le jeu de caractères Windows.
- La plupart des polices présentent un espacement proportionnel et le texte est réorganisé après l'importation. Par conséquent, les retours à la ligne et les sauts de page se retrouvent à d'autres emplacements si la conversion s'opère avec une police à espacement fixe.
- Lors de l'importation de texte, le format de page du document d'origine n'est pas pris en compte. Le texte est ajusté au format de la page actuelle, ce qui peut altérer l'emplacement du texte.
- Si la longueur d'un tableau dépasse celle de la page, les données du tableau dépassent le bas de la page.
- Les tableaux imbriqués ne sont pas entièrement pris en charge. Le texte figurant dans un tableau imbriqué apparaît dans la zone de texte de la cellule supérieure du tableau, sous forme de texte seul (aucune bordure).
- Les listes à puces imbriquées ne sont pas entièrement prises en charge.
- Les objets et les graphiques ne sont pas pris en charge.
- Les équations ne sont pas conservées : les données et les résultats sont conservés mais ne sont pas liés.
- L'orientation du texte n'est pas conservée.

Microsoft Publisher (PUB)

Le format Microsoft® Publisher (PUB) est le format natif des fichiers créés dans l'application Microsoft Publisher, logiciel de la suite Microsoft Office conçu pour créer des publications et des supports de marketing.

Notes techniques sur le format Microsoft Publisher (PUB)

- Corel DESIGNER permet d'importer les fichiers Microsoft Publisher versions 2002, 2003, 2007 et 2010.
- L'exportation n'est pas prise en charge.
- Les documents sur deux pages sont importés sous forme de pages distinctes.
- Les pages principales ne sont pas prises en charge. Une page principale est importée sous forme de couche séparée dans la page. Le nom de cette couche correspond à celui de la page principale dans Microsoft Publisher.
- Les en-têtes et pieds de page ne sont pas pris en charge. Le texte des en-têtes/pieds de page est placé à l'endroit approprié sur chaque page.
- Les tableaux sont pris en charge. Certains types de bordures ne sont pas pris en charge. Si un type de bordure n'est pas pris en charge, il est remplacé par un contour possédant l'épaisseur et la couleur voulues.
- Les bordures artistiques ne sont pas prises en charge.
- Les styles ne sont pas pris en charge. Le style et les attributs de mise en forme sont transformés en texte.
- Certains styles de soulignement ne sont pas pris en charge. Les styles non pris en charge sont remplacés par le style de soulignement le plus proche disponible dans Corel DESIGNER.
- Les effets d'ombrage, d'estampage et de relief de la police ne sont pas pris en charge.
- Les règles horizontales des objets texte ne sont pas prises en charge.
- Les jeux de couleurs ne sont pas pris en charge. Les couleurs des jeux de couleurs sont remplacées par des couleurs d'objets.
- Les jeux de polices ne sont pas pris en charge. Les noms et les styles de police sont remplacés par leurs équivalents dans Corel DESIGNER.
- Les formes 3D sont prises en charge. Les textures de surface ne sont pas prises en charge.
- Les éléments WordArt sont importés sous forme de texte artistique dans Corel DESIGNER. Les textures de surface ne sont pas prises en charge pour les reliefs.
- Les zones de texte liées sont prises en charge.
- Les signets et les hyperliens sont pris en charge.
- Les objets de formulaire (Microsoft Publisher 2002) ne sont pas pris en charge.

Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 ou DRW)

Vous pouvez importer des fichiers Corel DESIGNER. Les fichiers issus des versions 10 et supérieures portent l'extension **des**. Les fichiers issus de Micrografx versions 6 à 9 portent l'extension **.dsf**. Les fichiers issus de la version 4 portent l'extension **.ds4**. L'extension de fichier **.drw** correspond aux fichiers Micrografx 2.x ou 3.x. Les fichiers de gabarit Micrografx (DST) sont également pris en charge.

Pour importer un fichier Corel DESIGNER

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **DES - Corel DESIGNER (*.des)** ou **DSF, DRW, DST, MGX - Corel/Micrografx Designer (*.dsf; *.drw; *.ds4)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Réglez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Importation**.
- 6 Cliquez sur **Importer**.
- 7 Cliquez sur la page de dessin.

Notes techniques sur le format Corel DESIGNER (DSF)

- Les repères sont conservés. Les paramètres de la grille, quant à eux, ne sont pas convertis.
- Les **points magnétiques** ne sont pas convertis ; l'application conserve les paramètres d'attraction magnétique par défaut.
- Les **objets** de certaines pages peuvent être regroupés. Il est possible de sélectionner le groupe, puis de le dissocier avant de le modifier.
- Les données OLE apparaissent sous forme d'objets image dans les fichiers DSF. Les types d'objets de données OLE sont perdus au cours de la conversion.
- Les polygones arrondis sont convertis en courbes.
- Toute partie d'un graphique située à l'extérieur de l'étendue que Corel DESIGNER peut prendre en charge n'est pas accessible. Vous devez redimensionner le graphique avant la conversion.
- Les styles de ligne avancés sont conservés.
- Il peut arriver que la transparence des **dégradés** soit décalée.
- Les surfaces hachurées sont conservées dans le fichier importé.
- Les lignes remplies mais non fermées sont converties en deux objets : un pour la ligne et un pour la surface.
- Les blocs de texte présents dans les fichiers Corel DESIGNER 9 sont convertis en texte courant dans Corel DESIGNER 2018. Le texte de forme libre est converti en **texte artistique**.
- Le texte déformé est converti en courbes.
- Le texte repoussé (bloc de texte qui s'enroule autour d'un objet) est converti en plusieurs objets texte.
- Chaque ligne d'un objet texte non rectangulaire (texte placé dans un objet) est convertie en un objet texte distinct.
- Il se peut que les taquets de tabulation soient agrandis ou réduits dans les blocs de texte ayant fait l'objet de nombreuses transformations.
- Le texte situé entre contenants n'est pas conservé. Chaque contenant est converti en un objet distinct.
- Lorsque l'on importe du texte en petites majuscules, il se peut qu'il soit redimensionné.

Notes techniques sur le format Corel DESIGNER (DES)

- Les lignes de cote et les lignes de connexion sont converties en courbes lorsque vous enregistrez un fichier au format Corel DESIGNER version 15.0 ou antérieure.

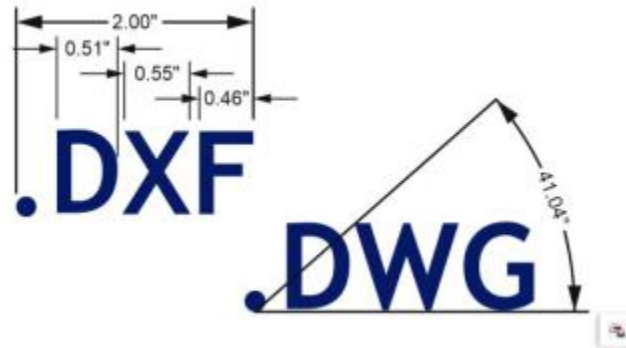
Formats AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Les fichiers AutoCAD Drawing Database (DWG) sont des fichiers vectoriels utilisés comme format natif pour les dessins AutoCAD.

Le format Drawing Interchange Format (DXF) est une représentation de données balisée des informations contenues dans un fichier de dessin AutoCAD. Le format de fichier DXF est le format natif d'AutoCAD. Ce format est devenu une norme pour l'échange de dessins conçus par CAO (conception assistée par ordinateur) et il est pris en charge par de nombreuses applications de CAO. Le format DXF est vectoriel et prend en charge jusqu'à 256 couleurs.

Optimisée, la prise en charge du format DWG (AutoCAD Drawing Database) simplifie l'utilisation des formes de cote lorsque vous importez de tels fichiers. Corel DESIGNER reconnaît les formes de cote incluses dans les fichiers DWG, ce qui vous permet d'utiliser les outils Cote Dimension pour modifier les pointes de flèche des lignes de cote, repositionner le texte de cote et mettre à jour les cotes associées lorsque

vous modifiez une forme. Vous avez également la possibilité de conserver l'aspect exact de la forme de cote, ce qui la convertit en courbes et en texte. Lorsque vous exportez votre travail au format DWG/DXF, les formes de cote peuvent alors être modifiées dans les applications de CAO, telles qu'AutoCAD ou CorelCAD. Pour plus d'informations sur les lignes de cote, reportez-vous à la section « [Tracé de lignes de cote](#) » à la page 173.



Corel DESIGNER reconnaît les formes de cote incluses dans les fichiers AutoCAD (DWG/DXF).

Pour importer un fichier AutoCAD Drawing Database (DWG) ou AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **DWG - AutoCAD (*.dwg)** ou **DXF - AutoCAD (*.dxf)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Dans la zone de liste **Projection 3D** de la boîte de dialogue **Importation de fichier AutoCAD**, sélectionnez une projection plane d'un objet tridimensionnel visualisé à partir d'un point de vue donné.
Pour réduire le nombre de points nodaux dans l'objet importé, cochez la case **Réduction automatique des points nodaux**.
- 7 Dans la zone **Mise à l'échelle**, activez l'une des options suivantes :
 - **Automatique** : le dessin est mis à l'échelle en fonction de l'échelle utilisée dans le fichier source AutoCAD.
 - **Anglais (1 unité = 1 pouce)**: permet de mettre le dessin à l'échelle en utilisant des pouces.
 - **Métrique (1 unité = 1 mm)**: permet de mettre le dessin à l'échelle en utilisant des millimètres
- 8 Cliquez sur **OK**.

Si le fichier est protégé par un mot de passe, saisissez ce dernier dans la zone **Mot de passe**.



Si votre fichier contient des vues spécifiques, elles apparaissent automatiquement dans la zone de liste **Projection 3D**.

Si votre ordinateur est dépourvu d'une police utilisée dans un fichier que vous importez, une boîte de dialogue de [correspondances de polices PANOSE](#) s'affiche pour vous permettre de remplacer cette police manquante par une police approchante.

Pour exporter un fichier AutoCAD Drawing Database (DWG) ou AutoCAD Drawing Interchange (DXF)

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Dans la zone de liste **Type de fichier**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **DWG - AutoCAD**
 - **DXF - AutoCAD**
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.

- 6 Dans la boîte de dialogue **Exportation vers AutoCAD**, sélectionnez une version d'AutoCAD dans la zone de liste **Version d'exportation**.
- 7 Sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Unités d'exportation**.
- 8 Dans la zone **Exporter le texte comme**, activez l'une des options suivantes :
 - **Courbes** : permet d'exporter le texte sous forme de courbes.
 - **Texte** : permet d'exporter le texte sous forme de caractères modifiables.
- 9 Activez l'une des options de la zone **Exporter bitmaps comme**, pour exporter les images bitmap d'un dessin dans un format bitmap pris en charge.
- 10 Dans la section **Remplir les surfaces non associées**, activez l'une des options suivantes :
 - **Couleur** : remplit toutes les surfaces non définies avec une couleur. Pour modifier cette couleur, cliquez sur le sélecteur de **Couleur**, puis sélectionnez une couleur dans la **palette**.
 - **Non rempli** : permet de laisser vides les surfaces non définies

Notes techniques sur le format AutoCAD Data Interchange Format (DXF)

- L'application prend en charge les fichiers AutoCAD de la version R2.5 à 2018.
- Les plans sont conservés lors de l'importation et de l'exportation.

Importation d'un fichier AutoCAD DXF

- Si un fichier DXF est trop complexe pour être importé dans Corel DESIGNER, configurez votre périphérique de sortie AutoCAD en tant que table traçante HP7475, puis convertissez le tracé de votre dessin en fichier. Ensuite, vous pourrez importer ce fichier de tracé à l'aide du filtre d'importation. Les dernières versions d'AutoCAD permettent de créer des fichiers EPS.
- Les applications graphiques de Corel tentent de centrer l'image importée. L'image est réduite si les coordonnées dépassent la taille de page maximale disponible dans Corel DESIGNER : 46 x 46 m.
- Les pages d'espace de modèle sont importées en tant que pages principales.
- Les éléments de vectorisation et les éléments unis sont remplis.
- Les lignes de cote sont importées sous forme d'objets de cote.
- Un point est importé sous la forme d'une ellipse la plus petite possible.
- Les fichiers exportés sous la forme « entités uniquement » peuvent s'afficher de façon incorrecte dans les applications Corel en raison de l'absence de données d'en-tête.
- Les fichiers AutoCAD importés qui contiennent du texte formaté conservent le formatage tel que l'espacement, l'alignement et les retraits.
- La justification des entrées de texte risque de ne pas être conservée, notamment si des polices sont remplacées dans les fichiers importés. Pour obtenir un résultat optimal, évitez de justifier le texte.
- Si le fichier DXF contient une police non installée sur l'ordinateur de l'utilisateur, la boîte de dialogue **Correspondance des polices PANOSE** lui permet de remplacer cette police par une police disponible.
- Les lignes dont le nombre de points est supérieur au nombre maximum pris en charge dans Corel DESIGNER sont divisées en plusieurs lignes et leur surface est supprimée.
- Les objets 3D pleins ne sont pas directement pris en charge dans Corel DESIGNER. Pour importer des objets 3D pleins, il est possible d'utiliser le programme d'importation 3D.

Exportation d'un fichier AutoCAD DXF

- Corel DESIGNER permet d'enregistrer les dessins dans un format vectoriel reconnu par les programmes de CFAO et les périphériques associés, tels qu'AutoCAD et certains couteaux à verre et à panneaux dirigés par ordinateurs.
- La protection par mot de passe n'est pas disponible dans les fichiers exportés.
- Seuls les contours des objets sont exportés.
- Les objets avec surface et sans contour se voient ajouter un contour durant l'exportation.
- L'ensemble du texte est exporté avec une police générique. Le formatage du texte n'est pas conservé.

Notes techniques sur le format AutoCAD Drawing Database (DWG)

- Corel DESIGNER permet d'importer et d'exporter des fichiers AutoCAD de la version R2.5 à la version 2018.

- La protection par mot de passe n'est pas disponible dans les fichiers exportés.
- Si le fichier DWG contient une police non installée sur votre ordinateur, la boîte de dialogue **Correspondance de polices PANOSE** vous permet de la remplacer par une police disponible.

PostScript encapsulé (EPS)

Les fichiers EPS peuvent contenir du texte, des graphiques vectoriels et des images bitmap, et sont conçus pour être inclus (encapsulés) dans d'autres documents. Contrairement aux autres fichiers PostScript pouvant comporter plusieurs pages, un fichier EPS est toujours constitué d'une seule page.

Les fichiers EPS comportent généralement une image d'aperçu (un en-tête) qui vous permet de visualiser le contenu du fichier sans logiciel d'interprétation PostScript. Un fichier EPS sans image d'aperçu est représenté sous forme de case grise dans les applications Corel.

Il est possible d'importer et d'exporter des fichiers EPS. Vous pouvez importer un fichier EPS sous forme de groupe d'objets modifiables comme pour tout autre fichier PostScript (PS). Vous pouvez également importer le fichier sous sa forme encapsulée, en veillant à placer l'image d'aperçu dans la fenêtre du dessin. L'image d'aperçu est liée au fichier. Il est recommandé d'importer un fichier EPS encapsulé dans les cas suivants :

- Vous souhaitez que le texte du fichier EPS s'affiche dans ses polices d'origine, sans aucune substitution.
- Le fichier EPS volumineux sur lequel vous travaillez risque de ralentir l'application.

Lors de l'installation de CorelDRAW Technical Suite, vous avez la possibilité d'installer Ghostscript®, une application d'interprétation du format de fichier PostScript. GhostScript permet d'importer des fichiers PostScript Level 3. Si vous n'avez pas installé GhostScript lorsque vous avez installé le produit, vous pouvez le faire maintenant.

Pour importer un fichier PostScript encapsulé

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Choisissez **PS, EPS, PR - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Importation au format EPS**, activez l'une des options suivantes :
 - **Importer le texte au format modifiable** : permet d'importer le fichier sous la forme d'un groupe d'objets Corel DESIGNER que vous pouvez modifier.
 - **Placer comme PostScript encapsulé** : permet de placer l'image d'aperçu dans le dessin. Bien que vous ne puissiez pas modifier certaines parties du fichier, vous pouvez le modifier dans sa totalité en lui appliquant des transformations, notamment un redimensionnement et une rotation.
- 7 Si vous importez le fichier au format modifiable, activez l'une des options de texte suivantes :
 - **Texte** : conserve les objets texte dans le fichier importé de manière à pouvoir modifier le texte.
 - **Courbes** : convertit le texte en courbes.
- 8 Cliquez sur **OK**.
- 9 Cliquez sur la [page de dessin](#).



La modification des fichiers EPS importés au format modifiable est soumise à certaines restrictions. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Notes techniques sur le format PostScript \(PS ou PRN\)](#) » à la page 869.

Si le fichier EPS contient du texte converti en courbes, vous ne pouvez pas modifier le texte du fichier importé, même si vous importez le texte sous forme de texte.



Vous pouvez également faire glisser un fichier EPS de l'Explorateur Windows vers la fenêtre de dessin.

Pour exporter un fichier PostScript encapsulé

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **EPS - PostScript encapsulé** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS**, réglez les paramètres souhaités.

Pour définir des options d'exportation générales

- 1 Dans la boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS**, cliquez sur l'onglet **Général**.
- 2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Définir le mode de couleurs utilisé pour exporter au format de fichier EPS	Dans la zone Gestion des couleurs , sélectionnez une option dans la zone de liste Couleurs de sortie en tant que : <ul style="list-style-type: none">• Natif• RVB• CMJN• Niveaux de gris Si vous sélectionnez l'option Natif , tous les objets conservent leur mode de couleurs d'origine, par exemple RVB, CMJN, Niveaux de gris ou non quadri.
Convertir des couleurs non quadri	Dans la zone Gestion des couleurs , cochez la case Convertir les couleurs non quadri en , puis sélectionnez une option dans la zone de liste.
Sélectionner un format de fichier pour prévisualiser l'image PostScript	Dans la zone Aperçu de l'image , sélectionnez l'une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Aucun• TIFF• WMF Si vous sélectionnez le format TIFF, sélectionnez un mode de couleurs et une résolution.
Définir la méthode d'exportation du texte	Cochez l'une des options suivantes dans la zone Exporter le texte comme : <ul style="list-style-type: none">• Courbes : permet d'exporter le texte sous forme de courbes.• Texte : permet d'exporter le texte sous forme de caractères modifiables. Pour inclure des informations de polices PostScript dans votre fichier, cochez la case Inclure les polices

Pour

Choisir une option de compatibilité



Les objets sont toujours générés au format **CMJN**. Vous pouvez choisir différents modes de couleurs pour les images bitmap.



Si vous choisissez un format TIFF 8 bits pour prévisualiser les images, vous pouvez rendre le fond de l'image bitmap transparent. Pour cela, cochez la case **Arrière-plan transparent** dans la zone **Aperçu de l'image**.

Pour définir des options d'exportation avancées

- 1 Dans la boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS**, cliquez sur l'onglet **Avancé**.
- 2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour

Indiquer le nom de l'auteur

Appliquer la compression de l'image bitmap

Appliquer une option de recouvrement

Appliquer un périmètre de sélection

Procédez comme suit

Dans la zone de liste **Compatibilité**, choisissez un niveau PostScript pris en charge par l'imprimante ou l'application à partir de laquelle vous imprimerez ou dans laquelle vous afficherez le fichier.

Procédez comme suit

Saisissez un nom dans la zone **Auteur**.

Dans la zone **Compression d'image bitmap**, cochez la case **Utiliser la compression JPEG**. Déplacez le curseur **Qualité JPEG** pour régler la qualité des images bitmap.

Cochez l'une des options suivantes dans la zone **Recouvrement** :

- **Conserver surimpressions de documents** : permet de conserver les paramètres courants des objets.
- **Toujours surimprimer le noir** : permet de créer un recouvrement de couleur afin que chaque objet contenant au moins 95 % de noir soit imprimé par-dessus les objets sous-jacents.
- **Autogrossissement** : permet de créer un recouvrement de couleur grâce à l'affectation d'un contour d'un objet de la même couleur que sa surface. Ce contour est imprimé par-dessus les objets sous-jacents.
- **Maximum** : permet de spécifier la quantité de grossissement appliquée à un objet par l'option Autogrossissement.

Pour définir la taille de police minimale à laquelle le grossissement automatique est appliqué, saisissez une valeur dans la zone **Texte au-dessus**.

Si vous souhaitez que la largeur des contours soit identique pour chaque objet de la page, cochez la case **Largeur fixe**.

Cochez l'une des options suivantes dans la zone **Périmètre de sélection** :

- **Objets** : permet d'aligner le périmètre de sélection exactement sur les objets du fichier.
- **Page** : permet d'aligner le périmètre de sélection sur la page.

Pour

Procédez comme suit

- **Limite de débordement** : permet de définir l'étendue du débordement au-delà de la zone à imprimer.
- **Repères de coupe** : permet d'utiliser les repères de coupe comme alignement lors de la découpe de la page imprimée à sa taille finale.
- **Nombres à virgule flottante** : autorise l'utilisation de nombres décimaux.

Conserver les liens OPI

Cochez la case **Conserver les liens OPI** afin d'utiliser des images à faible résolution à la place des images d'une résolution supérieure.



La case **Utiliser la compression JPEG** reste désactivée tant que vous n'avez pas choisi de niveau PostScript prenant en charge cette fonction.

Pour installer GhostScript

- 1 Fermez tous les programmes ouverts.
- 2 Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ► **Panneau de configuration**.
- 3 Cliquez sur **Désinstaller un programme**.
- 4 Cliquez deux fois sur **CorelDRAW Technical Suite** sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
- 5 Activez l'option **Modifier**.
- 6 Dans la page **Fonctions**, cochez la case **GPL Ghostscript**.
- 7 Suivez les instructions de l'assistant d'installation.

Notes techniques sur le format PostScript encapsulé (EPS)

Importation d'un fichier EPS

- Si le fichier PostScript encapsulé a été importé avec l'option **Placer comme PostScript encapsulé** et qu'il contient une image d'aperçu (appelée en-tête), celle-ci est importée et affichée. Les informations EPS restent jointes à l'en-tête et sont utilisées lors de l'impression de l'image sur une imprimante PostScript.
- Le filtre PostScript interprété convertit les objets du fichier PostScript encapsulé en objets Corel DESIGNER natifs lors de l'importation.
- Lorsque vous importez un fichier comprenant des surfaces dégradées importantes ou complexes, vous risquez de générer un grand nombre d'objets.

Exportation d'un fichier EPS

- Sur une imprimante PostScript, les images exportées au format EPS (PostScript encapsulé) s'impriment à partir d'autres applications exactement comme à partir d'une application graphique Corel.
- Vous pouvez enregistrer un en-tête au format Tagged Image File (TIFF) ou Windows Metafile (WMF) en **noir et blanc**, en **niveaux de gris** ou couleur 4 bits, ou encore en niveaux de gris ou couleur 8 bits. Vous pouvez définir une **résolution** de 1 à 300 points par pouce (ppp) pour l'en-tête. Par défaut, la résolution de l'en-tête est de 72 ppp. Si l'application dans laquelle le fichier EPS est importé contient une limitation de taille d'en-tête d'image, un message d'erreur s'affiche lorsque le fichier est trop volumineux. Pour réduire la taille d'un fichier, sélectionnez **Noir et blanc** dans la zone **Mode** de la boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS**, puis diminuez la résolution de l'en-tête avant d'exporter le fichier. Ce paramètre détermine la résolution de l'en-tête uniquement ; il n'a aucun impact sur la qualité de l'impression d'un dessin. Les en-têtes couleur sont utiles pour l'affichage des fichiers EPS. Si l'application dans laquelle vous allez utiliser le fichier ne prend pas en charge les en-têtes couleur, choisissez de préférence l'exportation avec un en-tête monochrome. Vous pouvez également exporter un fichier sans en-tête.
- Outre le dessin, les fichiers EPS exportés contiennent le nom du fichier, le nom de l'application et la date.
- Pour enregistrer les informations sur les polices dans un fichier EPS, cochez la case **Inclure les polices** dans la zone **Exporter le texte comme**.

- Si vous exportez le texte sous forme de courbes, le **texte est** converti en courbes vectorielles.
- Si une police du fichier n'est pas disponible sur l'imprimante ou n'a pas été enregistrée dans le fichier, soit le texte est imprimé en police Courier, soit l'impression du dessin n'a pas lieu.

PostScript (PS ou PRN)

Les fichiers PostScript (PS) utilisent le langage PostScript pour décrire la disposition du texte, des graphiques vectoriels ou des images bitmap à des fins d'impression et d'affichage. Ils peuvent comporter plusieurs pages. Les fichiers PostScript sont importés sous forme de groupe d'objets modifiables.

Bien que les fichiers PostScript portent généralement l'extension **.ps**, vous pouvez également importer les fichiers PostScript dotés d'une extension **.prn**. Les fichiers portant l'extension **.prn**, communément appelés fichiers d'imprimante (PRN), contiennent des instructions sur l'impression d'un fichier. Ils vous permettent de réimprimer un document même si l'application dans laquelle il a été créé n'est pas installée sur l'ordinateur.

Lors de l'installation de CorelDRAW Technical Suite, vous avez la possibilité d'installer GhostScript, une application d'interprétation du format de fichier PostScript. GhostScript est utile lors de l'importation. Si vous ne l'avez pas encore installé, reportez-vous à la section « [Pour installer GhostScript](#) » à la page 868.

Vous pouvez également importer les fichiers PostScript encapsulés (EPS). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [PostScript encapsulé \(EPS\)](#) » à la page 865.

Pour importer un fichier PostScript (PS ou PR)

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Choisissez **PS, EPS, PR - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier, puis sur **Importer**.
- 5 Dans la zone **Importer le texte comme**, activez l'une des options de texte suivantes :
 - **Texte** : conserve les objets texte dans le fichier importé de manière à pouvoir modifier le texte.
 - **Courbes** : convertit le texte en courbes.
- 6 Cliquez sur **OK**.
- 7 Cliquez sur la page de dessin.



Si le fichier PostScript contient du texte converti en courbes, vous ne pouvez pas modifier le texte du fichier importé, même si vous importez le texte sous forme de texte.

Notes techniques sur le format PostScript (PS ou PRN)

- Les fichiers PostScript contenant des surfaces Maille avec des couleurs non quadri et des images [DeviceN](#) ou deux tons ne peuvent pas être importés. Installez Ghostscript pour résoudre le problème.
- Les surfaces Maille au mode de couleurs CMJN sont importées sous forme d'images bitmap et ne sont pas modifiables.
- Les surfaces dégradées sont importées sous forme de groupe d'objets avec surface simulant l'aspect de la surface dégradée. Ces objets ne peuvent pas être modifiés comme de véritables surfaces dégradées.
- Les images bitmap RVB sont converties en CMJN dans les fichiers PS importés. Installez Ghostscript pour résoudre le problème.
- Les informations sur les polices sont conservées uniquement si la police a été incorporée dans le fichier d'origine avant l'importation.
- Il se peut que les fichiers trop volumineux ne puissent pas être importés dans certaines applications en raison des limitations de mémoire. Cela est souvent dû à des surfaces dégradées complexes qui augmentent le nombre d'objets d'un graphique.
- Seuls les fichiers Printer (PRN), les fichiers PS et les fichiers EPS au format PostScript sont pris en charge.

GIF

Le format **GIF** est un format bitmap conçu pour une utilisation sur le Web. Ce format est très compressé afin de réduire le temps de transfert des fichiers et il prend en charge les images comportant jusqu'à 256 couleurs. Le format de fichier GIF prend en charge une taille d'image maximale de 30 000 x 30 000 pixels et utilise la compression **LZW**.

Le format GIF permet de stocker plusieurs images bitmap dans un seul fichier. Lorsque plusieurs images sont affichées rapidement les unes après les autres, il s'agit d'un fichier GIF animé.

Pour utiliser des images sur Internet, vous pouvez également les enregistrer au format **JPEG** ou **PNG**. Si vous souhaitez publier une image sur le Web et si vous hésitez sur le format à utiliser, reportez-vous à la section « [Exportation d'images bitmap pour le Web](#) » à la page 343.

Pour importer un fichier GIF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **GIF - Bitmap CompuServe (*.gif)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 823.

Recadrer une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 824.



Vous pouvez cliquer sur la page de dessin et faire glisser la souris pour redimensionner l'image.

Notes techniques sur le format GIF

- Les applications Corel permettent d'importer le format de fichier **GIF** depuis les versions 87A et 89A et de l'exporter vers la version 89A uniquement. La version 87A prend en charge les fonctions principales et l'entrelacement. La nouvelle version (89A) comprend toutes les fonctions de la version 87A, avec en plus la possibilité d'utiliser des couleurs transparentes et d'inclure des commentaires et d'autres données issues du fichier d'image.
- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes lors de l'importation de fichiers GIF animés : noir et blanc (1 bit), 16 couleurs, niveaux de gris (8 bits) et 256 couleurs (8 bits).

HTML

Les fichiers **HTML** sont des fichiers texte (ou ASCII), qui peuvent être créés à l'aide d'un éditeur de texte quelconque, notamment SimpleText et TextEdit. Les fichiers HTML sont conçus pour être affichés dans un navigateur Web.

Vous pouvez importer des fichiers HTML afin d'en modifier le texte et d'y ajouter des **objets Web**, des **signets**, ainsi que des **hyperliens**.

Pour importer un fichier HTML

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **HTM - HyperText Markup Language (*.htm)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
Si cette option n'apparaît pas, vous devez d'abord ajouter le filtre **HTML** à votre installation de CorelDRAW Technical Suite 2018. Pour plus d'informations sur la modification de votre installation, reportez-vous à la section « [Pour modifier ou réparer une installation](#) » à la [page 25](#). **CorelDRAW Technical Suite**
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Dans la zone **Utiliser les couleurs de texte par défaut**, activez l'une des options suivantes :
 - **Oui** : permet de choisir la couleur par défaut du texte ainsi que des liens visités, non visités et actifs en ignorant les couleurs spécifiées dans le fichier **HTML**.
 - **Non** : permet d'utiliser les couleurs spécifiées dans le fichier **HTML**.
- 7 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Notes techniques sur le format HTML

Importation d'un fichier HTML

- Le filtre d'importation **HTML** extrait les informations modifiables d'un document Web et importe ses objets dans Corel DESIGNER en conservant la mise en page d'origine.
- Les fichiers **HTML** importés qui dépassent les limites de la page de dessin débordent dans l'espace de travail sans saut de page.

Format JPEG (JPG)

Le format **JPEG** est un format standard mis au point par le groupe Joint Photographic Experts Group. Il permet le transfert de fichiers entre de nombreuses plates-formes par le biais de techniques de compression de pointe. Le format **JPEG** prend en charge les modes de couleurs [niveaux de gris 8 bits](#), [RVB 24 bits](#) et [CMJN 32 bits](#).

Le format **JPEG** est fréquemment utilisé sur le Web. Pour plus d'informations sur l'exportation au format de fichier **JPEG**, reportez-vous à la section « [Exportation d'images bitmap pour le Web](#) » à la [page 343](#).

Pour importer un fichier JPEG

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **JPG - Bitmaps JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation](#) » à la [page 823](#).

Vous pouvez également

Recadrer une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 824.



Vous pouvez cliquer sur la [page de dessin](#) et faire glisser la souris pour redimensionner l'image.

Notes techniques sur le format JPEG

- Les fichiers JPEG peuvent contenir des données EXIF. Ces données peuvent avoir une incidence sur l'ouverture des fichiers JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

Le format de fichier [JPEG 2000](#)(JP2) correspond à une image JPEG contenant des options avancées de compression et de données de fichiers. Les fichiers JPEG 2000 standard stockent des données de fichiers (métadonnées) plus descriptives que celles des fichiers JPEG 2000 codestream, à savoir les cotes, les niveaux de tonalité, l'espace de couleur et les droits relatifs à la propriété intellectuelle. Les fichiers codestream sont optimisés pour les transmissions réseau. Ils empêchent les erreurs de bits et, par conséquent, la perte de données sur les bandes passantes faibles.

Les formats JPEG 2000 ne sont pas pris en charge par tous les navigateurs Web. Vous pouvez être amené à utiliser un module optionnel pour afficher ces fichiers.

Lors de l'exportation d'une image au format JP2, vous pouvez choisir de visualiser la progression du téléchargement en fonction de la [résolution](#), de la qualité ou de la position.

Pour importer un fichier JPEG 2000

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **JP2 - Bitmaps JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Pour exporter un bitmap JPEG 2000

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez **JP2 - Bitmaps JPEG 2000** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Exporter**.
- 5 Choisissez une présélection **JPEG 2000** dans la zone de liste **Liste de présélections** dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. Modifiez les options d'exportation dans la boîte de dialogue si vous souhaitez modifier les paramètres présélectionnés.
- 6 Cliquez sur **OK**.

Vous pouvez également

Choisir un mode de couleurs

Dans la zone **Paramètres**, sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs**.

Vous pouvez également

Corriger les couleurs à l'aide du profil courant

Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Intégrer le profil de couleurs**.

Contrôler la qualité de l'image

Dans la zone **Paramètres**, choisissez une option de qualité dans la zone de liste **Qualité** ou saisissez une valeur.

Définir le téléchargement JPEG 2000 selon la résolution et augmenter ainsi la taille totale de l'image

Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Résolution\Qualité** dans la zone de liste **Progression**.

Définir le téléchargement JPEG 2000 selon sa position, de l'angle supérieur gauche de l'image à l'angle inférieur droit

Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Résolution\Position** dans la zone de liste **Progression**.

Définir le téléchargement JPEG 2000 selon sa position, de l'angle supérieur gauche de l'image à l'angle inférieur droit

Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Position** dans la zone de liste **Progression**.

Définir progressivement le téléchargement JPEG 2000 par composante de couleur

Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Composantes** dans la zone de liste **Progression**.

Autoriser JPEG 2000 Codestream

Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Codestream**.

Notes techniques sur le format JPEG 2000 (JP2)

- Corel DESIGNER peut importer des fichiers JP2 et JPC, mais seule l'exportation au format JP2 est prise en charge.
- Corel DESIGNER prend en charge l'exportation de fichiers JPEG 2000 en couleur RVB 24 bits et niveaux de gris 8 bits.
- L'exportation d'images en couleur CMJN, RVB 48 bits et noir et blanc n'est pas prise en charge.

Kodak Photo CD Image (PCD)

Le format de fichier d'image Kodak® Photo CD est un format point à point créé par Eastman Kodak pour la numérisation de photos en vue de leur stockage sur CD. Les images PCD proviennent de diapositives ou de négatifs de films 35 mm convertis au format numérique et stockés sur un CD. Le format Photo CD permet le stockage et la manipulation de photos numériques de haute qualité. Le format PCD est généralement utilisé par les laboratoires photo et ateliers de composition qui proposent un service de transfert de photos sur CD.

Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de l'application.

Pour importer un fichier d'image Kodak Photo CD

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Sélectionnez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **PCD - Image Kodak Photo-CD (*.pcd)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Importation PCD**, déplacez les curseurs suivants :
 - **Luminosité** : permet de régler la quantité de lumière.
 - **Contraste** : permet de spécifier le contraste entre les pixels de l'image.
 - **Saturation** : permet de spécifier la pureté d'une couleur.
 - **Rouge** : permet de spécifier la quantité de rouge dans l'image.

- **Vert** : permet de spécifier la quantité de vert dans l'image.
 - **Bleu** : permet de spécifier la quantité de bleu dans l'image.
- 7 Dans la zone de liste **Résolutions**, sélectionnez une taille d'image.
 - 8 Dans la zone de liste **Type d'image**, sélectionnez un mode de couleurs.
 - 9 Placez le curseur du début de l'emplacement de l'importation dans la fenêtre du dessin, puis cliquez.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation » à la page 823.

Recadrer une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 824.



Vous pouvez cliquer sur la [page de dessin](#) et faire glisser la souris pour redimensionner l'image.

Pour annuler les réglages apportés à l'image d'origine par le laboratoire photo au moment de la numérisation de cette image et de son stockage sur le disque Photo CD, cochez la case **Soustraire la balance de la scène**.

Pour identifier les zones hors gamme de l'image, cochez la case **Afficher les couleurs hors gamme**. Les pixels hors gamme apparaissent alors en rouge pur ou bleu pur.

Notes techniques sur le format Kodak Photo CD Image (PCD)

- Les images Kodak Photo CD (PCD) peuvent faire l'objet d'un copyright. Les applications Corel n'affichent aucun avertissement à ce sujet.
- D'autres applications compatibles Kodak peuvent installer le fichier **pcdlib.dll** de Kodak directement dans le dossier **Windows** plutôt que dans le dossier **Windows\System**. Dans ce cas, il se peut qu'un message d'erreur s'affiche.
- Lorsque vous importez des fichiers **Photo CD**, une boîte de dialogue s'affiche, et vous devez définir la couleur et la résolution des fichiers. La résolution est limitée à 72 ppp et la taille d'image maximale est de 3 072 x 2 048 pixels.
- Vous pouvez importer les modes de couleurs suivants : RVB (24 bits), 256 couleurs (8 bits) et niveaux de gris (8 bits).

Format PICT (PCT)

Le format de fichier Macintosh PICT a été développé pour la plate-forme Mac OS par Apple® Computer Inc. Il s'agit d'un format de fichier natif de QuickDraw® qui peut contenir des images bitmap et vectorielles. Le format de fichier Macintosh PICT est très utilisé dans les applications Macintosh.

Pour importer un fichier PICT

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez le format d'image **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).



Vous pouvez cliquer sur la page de dessin et faire glisser la souris pour redimensionner l'image.

Pour exporter un fichier PICT

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **PCT - PICT Macintosh** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.

Notes techniques sur le format PICT (PCT)

- Les applications graphiques Corel peuvent importer les images [vectorielles](#) et [bitmap](#) contenues dans les fichiers PICT (PCT).
- Les [objets](#) contenant une surface et un contour s'ouvrent sous forme de groupe de deux objets : le premier représente le contour et le deuxième la surface.
- Les surfaces PICT sont souvent des motifs bitmap et l'application Corel tente de conserver ces surfaces sous forme de motifs bitmap.
- Les contours des motifs sont convertis en une couleur unie.
- Le texte contenu dans les fichiers PICT apparaît sous forme de texte modifiable. Si une police du fichier importé n'est pas disponible sur votre ordinateur, elle est convertie dans la police la plus proche.
- Il se peut que l'alignement du texte ne soit pas le même que dans le fichier d'origine. Ceci est dû aux différences relevées entre les deux applications en ce qui concerne les tailles de polices et l'espacement entre les caractères et les mots. Les fonctions de formatage de texte disponibles dans l'application permettent de corriger toute erreur d'alignement.

Format PaintBrush (PCX)

Le format de fichier PaintBrush (PCX) est un format [bitmap](#) développé à l'origine par ZSoft Corporation pour le logiciel PC Paintbrush.

Pour importer un fichier PaintBrush

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **PCX - PaintBrush (*.pcx)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Pour exporter un fichier PaintBrush

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **PCX - PaintBrush** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.
- 7 Dans la boîte de dialogue **Conversion en mode 256 couleurs** réglez les paramètres souhaités.

Notes techniques sur le format PaintBrush (PCX)

Exportation d'un fichier PCX

- Les images bitmap peuvent être en noir et blanc, en 16 couleurs, en niveaux de gris (8 bits), en 256 couleurs (8 bits) ou en couleurs RVB (24 bits).

- La compression RLE (run-length encoding, ou codage des répétitions) est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.
- Les fichiers au format PCX peuvent contenir un, deux ou quatre plans chromatiques.
- Ce format de fichier est pris en charge dans Corel DESIGNER.

Importation d'un fichier PCX

- Les fichiers PCX peuvent être importés s'ils sont conformes aux spécifications PCX suivantes : 2.5, 2.8 et 3.0.
- Les images bitmap peuvent être en noir et blanc, en 16 couleurs, en niveaux de gris (8 bits), en 256 couleurs (8 bits) ou en couleurs RVB (24 bits).
- La compression RLE est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.
- Les fichiers au format PCX peuvent contenir un, deux ou quatre plans chromatiques. Il est impossible d'importer des fichiers contenant trois plans chromatiques ou plus.

Adobe Portable Document Format (PDF)

Le format de document portable d'Adobe (Adobe Portable Document Format - PDF) est un format de fichier conçu pour préserver les polices, les images, les graphiques et le formatage du fichier d'origine. Grâce à Adobe Reader et Adobe Acrobat, vous pouvez visualiser un fichier PDF, le partager et l'imprimer sur un ordinateur fonctionnant sous Mac OS, Windows et UNIX®.

Vous pouvez ouvrir et importer un fichier PDF. Lorsque vous ouvrez un fichier PDF, celui-ci s'ouvre sous forme de fichier Corel DESIGNER. Un fichier PDF est importé sous la forme d'un groupe d'objets que vous pouvez placer n'importe où dans votre document en cours. Vous pouvez importer l'ensemble d'un fichier PDF, ou encore une ou plusieurs pages du fichier.

Certains fichiers PDF sont protégés par un mot de passe. Vous devez préciser un mot de passe avant de pouvoir ouvrir et modifier un fichier PDF sécurisé. Pour plus d'informations sur les options de protection PDF, reportez-vous à la section « Définition des options de sécurité des fichiers PDF » à la page 841.

Il est possible d'enregistrer un document au format PDF. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Exportation au format PDF » à la page 833.

Importation de texte

L'aspect du texte et les possibilités de modification de ce texte varient selon le mode de stockage des informations dans les fichiers PDF. Vous pouvez choisir d'importer le texte sous forme de texte ou de courbes, selon le résultat que vous souhaitez obtenir.

Lorsque vous importez du texte sous forme de texte, la police et le texte sont conservés. Par ailleurs, vous pouvez le modifier entièrement, en tant que texte **artistique** ou **courant**. Toutefois, certains effets et paramètres de formatage risquent d'être perdus. Cette option est recommandée si votre fichier PDF comporte de gros blocs de texte (un bulletin d'informations, par exemple) et que vous souhaitez revoir le formatage du texte ou ajouter du texte.

Lorsque vous importez du texte sous forme de courbes, l'aspect du texte, y compris tous les effets qui lui sont appliqués, est conservé, et chaque caractère est converti en un **objet courbe**. Si vous choisissez cette option, vous ne pourrez plus utiliser les fonctions de formatage de texte pour modifier le texte. Si votre fichier PDF contient peu de texte et qu'il n'est pas nécessaire de modifier ce texte, ou bien si les polices utilisées dans ce fichier ne sont pas installées sur votre ordinateur, vous pouvez importer le texte sous forme de courbes. Pour plus d'informations sur la conversion de texte en courbes, reportez-vous à la section « Recherche, modification et conversion de texte » à la page 534.

Importation de commentaires

Certains fichiers PDF contiennent des commentaires ou des annotations. Il peut s'agir de texte, de courbes, et d'autres dessins ou formes ajoutés au document PDF par un réviseur. Si vous disposez de droits de commentaire, vous pouvez choisir d'importer les commentaires en même temps que le fichier PDF. Lorsque vous importez des commentaires, ils sont placés sur un plan distinct dans le document, appelé Commentaires. Par défaut, ce plan n'est pas imprimable.

Si le document PDF contient des commentaires rédigés par plusieurs réviseurs, ces commentaires sont regroupés dans le plan Commentaires en fonction du nom de leur auteur.

Recadrage du contenu

Certains fichiers PDF peuvent contenir des objets se trouvant en dehors de la page de dessin. Vous pouvez recadrer ou non les parties d'objet se trouvant en dehors de la page de dessin.

Pour importer un fichier Adobe PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **PDF - Adobe Portable Document Format** ou **Tous les formats de fichiers** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
Si le fichier est protégé par un mot de passe, saisissez ce dernier dans la zone **Mot de passe**.
- 6 Dans la zone **Importer le texte comme**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Texte** : permet de modifier et de reformater le texte à partir du fichier PDF.
 - **Courbes** : convertit le texte en courbes. Sélectionnez cette option si vous n'avez pas besoin de modifier le texte du fichier PDF et si vous souhaitez conserver l'aspect du texte d'origine.Si vous importez un document de plusieurs pages, sélectionnez les pages à importer, puis cliquez sur **OK**.
Si le document contient des commentaires que vous souhaitez importer, cochez la case **Importer les commentaires et les placer sur un plan séparé**.
Si le document contient des objets se trouvant en dehors de la page de dessin, vous pouvez ou non les recadrer pour correspondre à la page en cochant ou décochant la case **Recadrer le contenu sur la page de dessin**.
- 7 Cliquez sur la [page de dessin](#).



Si un bloc de texte est importé sous forme d'objets texte distincts, vous pouvez combiner les objets texte : sélectionnez-les, puis cliquez sur **Objet** ► **Combiner**.

Notes techniques sur le format Adobe PDF

Publication d'un fichier PDF

- Les surfaces à texture créées dans Corel DESIGNER sont exportées et importées en tant que motifs bitmap.
- Les modèles 3D incorporés sont exportés sous forme d'objets 3D interactifs incorporés. Lorsqu'un document contient un modèle 3D, cliquez sur **Paramètres** dans la boîte de dialogue **Publier au format PDF** et sélectionnez **Acrobat 9.0** ou une version supérieure dans la zone de liste **Compatibilité** pour vous assurer que le modèle 3D est interactif dans les visionneuses PDF.

Importation d'un fichier PDF

- Corel DESIGNER importe les fichiers Adobe Portable Document Format.
- La transparence appliquée au texte et aux images est conservée.
- Les attributs appliqués aux caractères du texte, y compris les fonctionnalités OpenType, sont conservés.
- Les espaces de couleurs **DeviceN** peuvent être convertis en couleurs traitées RVB ou CMJN dans le fichier importé, selon le contenu de ce dernier.
- Les plans sont conservés dans les fichiers créés avec Adobe Acrobat 6 et version ultérieure.
- Les objets Xform, les en-têtes et les pieds de page sont convertis en symboles.
- Lorsque les fichiers PDF créés dans la version 1.3 ou dans une version ultérieure subissent des **allers-retours**, les symboles sont conservés.
- Lorsque vous importez des commentaires, ils sont placés sur un plan distinct dans le document, appelé Commentaires.
- Les annotations, y compris en texte libre et contextuelles, sont importées en tant que texte courant.
- Les notes apparaissent sous forme de rectangles avec la couleur d'arrière-plan et de bordure voulue. Les en-têtes figurant dans les notes ne sont pas pris en charge.

- Les annotations de type ligne apparaissent sous forme de lignes droites avec l'épaisseur et la couleur voulues. Les flèches dont la couleur de surface et la couleur de contour sont différentes sont affichées avec une seule couleur pour la surface et le contour.
- Les annotations de type cercle et carré sont affichées sous forme de rectangles et d'ellipses avec les propriétés de surface/contour voulues. Les annotations de type polygone et polyligne sont converties en courbes multiples avec des propriétés de surface/contour similaires. Les formes de nuage sont affichées sous forme de polygones.
- Les annotations de type formatage de texte (surlignage, soulignement, barré) sont importées.
- Les annotations de type tampon standard sont prises en charge. Les annotations de type tampon personnalisé ne sont pas prises en charge.

Fichier traceur HPGL (PLT)

Le format Fichier traceur HPGL (PLT), développé par Hewlett-Packard®, est de type vectoriel. Il est utilisé dans des programmes tels qu'AutoCAD pour imprimer des dessins sur des tables traçantes. D'autres applications Corel peuvent interpréter un sous-ensemble du groupe de commandes HPGL et HPGL/2. Ce format utilise le facteur d'échelle suivant : 1 016 unités de table traçante = 2,54 cm.

Pour importer un fichier traceur HPGL

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **PLT - Fichier HPGL Plotter (*.plt; *.hgl)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Réglez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Options HPGL**.

Pour exporter un fichier traceur HPGL

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Localisez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **PLT - Fichier traceur HPGL** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Réglez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Exportation HPGL**.

Notes techniques sur le format de fichier traceur HPGL (PLT)

Importation d'un fichier PLT

- Les applications Corel prennent en charge les versions 1 et 2 des formats de fichiers PLT, mais certaines fonctions de la version 2 ne sont pas prises en charge.
- Pour importer des images plus volumineuses que la taille de page maximum de Corel, activez l'option **Échelle** de la boîte de dialogue **Options HPGL** afin de redimensionner l'image importée.
- La valeur attribuée au facteur de résolution de courbe peut se situer entre 0,0001 et 2,5 cm. La valeur peut être très précise, jusqu'à la 8e décimale. Un paramètre de 0,0001 permet d'obtenir la résolution maximale, mais augmente considérablement la taille du fichier. Une résolution de courbe de 0,01 cm est recommandée.
- Le format de fichier PLT ne contient pas d'informations sur les couleurs. En revanche, des numéros de plume sont associés aux divers objets d'un fichier PLT. Une fois importé dans une application Corel, chaque numéro de plume se voit attribuer une couleur spécifique. Vous pouvez alors indiquer la couleur attribuée à une plume particulière. Il est ainsi très simple d'être fidèle aux couleurs d'origine de l'image.
- La liste **Sélection de la plume** contient 256 plumes, mais toutes les plumes ne peuvent pas être attribuées. Pour changer les attributions de couleurs, il suffit de sélectionner une plume, puis de lui attribuer une nouvelle couleur dans la zone de liste **Couleur de plume**. Si vous choisissez **Couleurs personnalisées**, une boîte de dialogue de définition de couleur vous permet de spécifier une couleur personnalisée à l'aide de valeurs RVB.

- Pour modifier les paramètres de largeur de plume, il suffit de sélectionner une plume, puis de lui attribuer une nouvelle largeur dans la zone de liste **Largeur de plume**.
- Pour modifier la vitesse de déplacement de la plume, il suffit de sélectionner une plume, puis de lui attribuer une nouvelle vitesse dans la zone de liste **Vitesse de déplacement plume**. Cette option est utile uniquement pour l'exportation de fichiers PLT.
- Vous pouvez régler la valeur d'une plume donnée sur l'option **Inutilisée**. Vous pouvez également rétablir les derniers paramètres définis pour la bibliothèque de plumes.
- Les applications Corel prennent en charge plusieurs types de lignes au format de fichier PLT : lignes discontinues ou continues et pointillés. Le numéro de motif d'une ligne dans un fichier PLT est traduit en un motif de type de ligne.
- Si le fichier PLT contient une police non installée sur l'ordinateur de l'utilisateur, la boîte de dialogue **Correspondance des polices PANOSE** permet de remplacer cette police par une police disponible.

Exportation d'un fichier PLT

- Dans Corel DESIGNER, vous avez la possibilité de définir le **point de départ de la table traçante** sur **Supérieur gauche**.
- Seuls les contours des objets sont exportés au format de fichier PLT.
- Les lignes en pointillés, les lignes discontinues et les pointes de flèches sont transformées en types de lignes standard au format PLT.
- Les courbes de Bézier sont converties en segments linéaires.
- L'épaisseur de contours et les paramètres calligraphiques sont perdus.
- Les couleurs de contours sont limitées à huit : noir, bleu, rouge, vert, magenta, jaune, cyan et marron.

Graphique réseau portable (PNG)

Le format de fichier Graphique réseau portable (PNG) constitue un excellent format de fichier pour le stockage **sans perte**, portable et d'un bon niveau de compression des images bitmap. Ces fichiers occupent un minimum d'espace sur le disque et peuvent être facilement lus et échangés entre ordinateurs. Le format PNG constitue une alternative au format GIF et remplace également le format TIFF pour de nombreux usages courants.

Le format PNG permet un affichage en ligne satisfaisant (sur le Web, par exemple) et est entièrement canalisable avec une option d'affichage progressif. Certains navigateurs Web ne prennent pas en charge toutes les caractéristiques et options de mise en forme. Vous pouvez exporter des images au format de fichier PNG si vous souhaitez utiliser des fonds transparents, des images entrelacées, des images à zones actives ou des animations dans vos pages Web.

L'exportation d'images au format PNG les convertit en **images bitmaps** exploitables dans les logiciels de PAO et les applications Microsoft Office. Vous pouvez également modifier les images PNG dans les applications de retouche d'images, telles que Corel PHOTO-PAINT et Adobe Photoshop. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Exportation d'images bitmap pour le Web](#) » à la page 343.

Pour utiliser des images sur Internet, enregistrez-les aux formats GIF et JPEG. Si vous souhaitez publier une image sur le Web, mais que vous hésitez sur le format à utiliser, reportez-vous à la section « [Exportation d'images bitmap pour le Web](#) » à la page 343.

Pour importer un fichier PNG

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **PNG - Portable Network Graphics (*.png)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 823.

Vous pouvez également

Recadrer une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 824.



Vous pouvez cliquer sur la page de dessin et faire glisser la souris pour redimensionner l'image.

Notes techniques sur le format Graphique réseau portable (PNG)

- Vous pouvez importer des fichiers PNG à partir du mode noir et blanc 1 bit jusqu'au mode de couleurs 24 bits. Les fichiers en couleur 48 bits ne sont pas pris en charge.
- Les masques, l'indexation des couleurs, les images en niveaux de gris et les images aux couleurs réalistes sont pris en charge. Cependant, les masques ne sont pas enregistrés dans des fichiers en noir et blanc 1 bit, ni dans des fichiers en mode 256 couleurs 8 bits.
- La compression LZ77 est prise en charge et la taille d'image maximale est de 30 000 x 30 000 pixels. Les profondeurs d'échantillonnage vont de 1 à 16 bits.
- Le format de fichier PNG assure à la fois la vérification totale de l'intégrité du fichier et la détection des erreurs de transmission fréquentes. Ce format peut stocker les données gamma et chromatiques afin de permettre une meilleure correspondance des couleurs sur différentes plates-formes.

Adobe Photoshop (PSD)

Le format de fichier Adobe Photoshop (PSD) est le format de fichier [bitmap](#) natif d'Adobe Photoshop.

Pour importer un fichier Adobe Photoshop

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 823.

Recadrer une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 824.

Pour exporter un fichier Adobe Photoshop

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **PSD - Adobe Photoshop** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.

- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs et autre.



Vous pouvez réaliser l'exportation vers une image avec un arrière-plan transparent.

Notes techniques sur le format Adobe Photoshop (PSD)

Importation d'un fichier PSD

- Les images un ton, deux tons, en niveaux de gris, RVB 48 bits et en mode CMJN jusqu'à 32 bits sont prises en charge.
- Certains effets de plans ne peuvent pas être importés. (Le plan d'ajustement de dégradé est importé sans propriétés de bruit, de niveaux d'opacité et de juxtaposition.)
- Les plans importés utilisant les modes de dégradé avec assombrissement et éclaircissement de la couleur sont associés, respectivement, aux modes de fusion Si plus sombre et Si plus clair. Pour plus d'informations sur l'utilisation des modes de fusion, reportez-vous à la section « [Application de modes de fusion](#) » à la page 494.
- Les fichiers contenant des composantes de couleurs non quadri sont importés sous forme d'images bitmap à plusieurs composantes (DeviceN).

Exportation d'un fichier PSD

- Ce format prend en charge les images en noir et blanc 1 bit et en mode couleurs CMJN jusqu'à 32 bits.
- Il prend également en charge les plans,
- Le texte est affiché en mode point à point.
- Les informations sur les composantes de couleurs non quadri sont conservées dans le fichier exporté.

Corel Painter (RIF)

Certaines données, telles que les objets flottants, sont conservées dans les fichiers Corel Painter (RIF) importés. Ceux-ci sont donc beaucoup plus volumineux que les fichiers GIF ou JPEG. Il est possible d'ouvrir un fichier RIF pour modifier, redimensionner et ajuster ses éléments flottants.

Pour importer un fichier Corel Painter

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **RIFF - Painter (*.rif)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 823.

Recadrer une image lors de l'importation

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation](#) » à la page 824.

Notes techniques sur le format Corel Painter (RIF)

- Le profil de couleur intégré est conservé, mais peut être modifié une fois le fichier importé.
- Si l'image Corel Painter contient un arrière-plan transparent, appelé canevas dans Corel Painter, celui-ci est conservé.
- Les formes vectorielles ne sont pas conservées dans le fichier importé.
- Le texte et les annotations ne sont pas conservés.
- Les plans bitmap sont importés sous forme d'objets regroupés.
- Les plans d'encre liquide, d'aquarelle, d'aquarelle numérique et optionnels sont importés en tant qu'objets RVB.
- Les mosaïques et les pavages sont importés en tant qu'objets RVB.
- Le découpage d'images en tranches n'est pas conservé.

Graphiques vectoriels dimensionnables (SVG)

Le format Scalable Vector Graphics (SVG) est un format de fichier graphique ouvert qui permet aux créateurs d'exploiter toute la puissance des [images vectorielles](#) sur le Web. Il a été créé par le World Wide Web Consortium (W3C®).

Les fichiers SVG sont décrits dans le langage XML (Extensible Markup Language). Les fichiers SVG sont des images vectorielles offrant un degré de détails et une rapidité de téléchargement supérieurs à ceux des [images bitmap](#). Les fichiers SVG compressés portent l'extension [.svgz](#).

Pour visualiser les fichiers SVG, vous devez disposer d'un module de visualisation SVG, tel que le visualiseur Corel SVG.

Prise en charge de la norme Unicode

Les fichiers SVG prennent en charge la norme Unicode pour le codage du texte. Lors de l'exportation d'un fichier SVG, vous pouvez choisir la méthode de codage Unicode.

Incorporation et liaison

Vous pouvez incorporer des informations à un fichier SVG. Vous pouvez également créer des fichiers supplémentaires afin d'y stocker une partie des informations. Vous pouvez par exemple incorporer une feuille de style à un fichier SVG ou créer une feuille de style en cascade externe et la lier au fichier SVG. Par défaut, du code [JavaScript](#) (pour les boutons réactifs, par exemple) est incorporé au fichier exporté, mais vous pouvez choisir de le stocker dans un fichier distinct lié au fichier SVG. Vous pouvez également incorporer des images bitmap ou les enregistrer sous forme de fichiers externes liés.

Exportation de texte

Vous pouvez exporter du texte sous forme de caractères ou de courbes. Lors de l'exportation de texte sous la forme de caractères, vous pouvez choisir d'incorporer toutes les polices dans un fichier SVG afin de disposer de toutes les possibilités d'édition de texte. Vous pouvez également choisir d'incorporer uniquement les [polices](#) utilisées, ainsi que les polices English et Roman habituelles.

Utilisation des options d'exportation prédéfinies

Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez utiliser les options d'exportation prédéfinies, et créer de telles options afin de les réutiliser plus tard.

Utilisation des couleurs SVG

Les couleurs SVG correspondent à des mots clés de couleurs. Il est possible d'utiliser la [palette de couleurs](#) SVG disponible dans l'application afin de s'assurer que les couleurs du fichier SVG exporté seront définies par les mots clés de couleurs. Pour s'assurer que les noms de couleurs SVG choisis seront conservés dans le fichier SVG exporté, il est recommandé de désactiver la correction des couleurs. Pour plus d'informations sur la correction des couleurs, reportez-vous à la section « [Introduction à la gestion des couleurs dans Corel DESIGNER](#) » à la [page 445](#).

Ajout d'informations de référence aux objets SVG

Vous pouvez ajouter des informations de référence et les conserver dans un objet SVG exporté. Vous pouvez, par ailleurs, inclure des informations dans un objet afin qu'elles apparaissent dans les balises XML du fichier. Ces balises proviennent des noms de champs de données dont la mise en forme est : texte général, date et heure, cotes linéaires et angulaires ou nombres. Vous pouvez par exemple

nommer les objets d'un dessin et ajouter des commentaires pour chacun d'entre eux. Le nom et les commentaires de chaque objet s'affichent dans les balises du fichier SVG exporté.

Pour importer un fichier SVG

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Cliquez sur le nom du fichier.
- 4 Cliquez sur **Importer**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Importer le fichier SVG**, activez l'une des options suivantes :
 - **Automatique** : le dessin est mis à l'échelle en fonction de l'échelle utilisée dans le fichier source.
 - **Anglais (1 unité = 1 pouce)** : permet de mettre le dessin à l'échelle en utilisant des pouces.
 - **Métrique (1 unité = 1 mm)** : permet de mettre le dessin à l'échelle en utilisant des millimètres
- 6 Choisissez une échelle pour le dessin dans la zone de liste **Mise à l'échelle**.
- 7 Cliquez sur OK.
- 8 Dans la page de dessin, cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le fichier.



Pour plus d'informations sur l'importation des fichiers SVG, reportez-vous à la section « [Importation d'un fichier SVG](#) » à la page 886.

Pour plus d'informations sur le positionnement du fichier importé, reportez-vous à la section « [Pour importer un fichier dans un dessin actif](#) » à la page 821.

Pour exporter un fichier SVG

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez l'option **SVG - Graphiques vectoriels dimensionnables** ou **SVGZ - SVG compressé** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la zone de liste **Compatibilité**, sélectionnez une version SVG pour le fichier exporté.
- 7 Dans la zone de liste **Méthode de codage**, choisissez l'une des options de codage suivantes :
 - **Unicode - UTF-8** : produit un fichier de taille réduite. Il s'agit de la méthode de codage par défaut. Elle est appropriée dans la plupart des circonstances.
 - **Unicode - UTF-16** : produit un fichier volumineux
- 8 Dans la zone **Exportation du texte**, activez l'une des options suivantes :
 - **Sous forme de texte** : permet d'exporter le texte sous forme de caractères modifiables, appelés glyphes.
 - **Sous forme de courbes** : permet d'exporter le texte sous forme de courbes.
- 9 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Options de style** :
 - **Attributs de présentation** : permet de définir les attributs directement dans un élément du fichier exporté
 - **Feuille de style interne** : permet d'incorporer la feuille de style dans le fichier SVG à l'aide de l'attribut CLASS.
 - **CSS externe** : permet de créer un fichier de feuille de style en cascade externe et de le lier au fichier SVG

Pour enregistrer le code **JavaScript** lié aux boutons réactifs dans un fichier distinct, cochez la case **Lien externe** dans la zone **JavaScript**.

Vous pouvez également

Spécifier les dimensions du document exporté

Dans la zone **Configuration du document**, saisissez une valeur dans les zones **Hauteur** ou **Largeur**.

Modifier l'unité de mesure

Choisissez une unité de mesure dans la zone de liste située à droite des zones **Hauteur** et **Largeur**.

Définir la précision du dessin

Dans la zone de liste **Précision de dessin**, sélectionnez la précision du dessin définie sous la forme d'un ratio d'unités.

Lorsque vous choisissez des pixels en tant qu'unité de mesure dans la zone **Configuration du document**, l'application définit automatiquement la précision de dessin sur 1:1 et arrondit toutes les dimensions dans le fichier SVG exporté au pixel le plus proche. Avec des documents de petite taille, il n'y a pas d'incidence sur la sortie. Toutefois, avec des documents plus volumineux, arrondir les mesures de pixel peut entraîner une sortie inexacte : l'aspect des objets dans le document pourra différer de celui des objets dans le fichier exporté. Pour éviter de telles inexactitudes et augmenter la précision des coordonnées du vecteur, activez l'option **Utiliser la précision décimale** ou sélectionnez une valeur de précision de dessin supérieure à 1:10. Remarque : utiliser la précision décimale augmente la taille du fichier exporté.

Définir le nombre d'étapes de surfaces dégradées à exporter

Dans la zone **Étapes de dégradé**, entrez le nombre de niveaux de surface.

Incorporer une police

Cochez la case **Incorporer la police dans le fichier**. Choisissez les polices que vous souhaitez incorporer dans la zone de liste **Sous-groupes de caractères**.

Donner la priorité à la police incorporée par rapport à celle de la police du navigateur par défaut

Cochez la case **Donner la priorité aux polices incorporées**.

Exporter les images bitmap au format JPEG, GIF ou PNG


Choisissez un format d'image bitmap dans la zone de liste **Type d'exportation de bitmap** et sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Lier les images** : enregistre chaque image bitmap sous forme de fichier distinct lié au fichier SVG
- **Incorporer les images** : incorpore chaque image bitmap dans le fichier SVG

Appliquer des options d'exportation prédéfinies

Sélectionnez une option prédéfinie dans la zone de liste **Présélections**.

Créer des options d'exportation prédéfinies personnalisées

Sélectionnez les paramètres de votre choix, cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection**  en regard de la zone de liste **Présélections**, puis entrez un nom pour les paramètres.

Vous pouvez également

Afficher l'aperçu du fichier exporté

Cliquez sur **Aperçu**.



Il est conseillé d'incorporer des polices lorsque vous souhaitez exploiter une police spécifique qui risque de ne pas être installée sur l'ordinateur des utilisateurs.

À mesure que le nombre de polices ou d'étapes de dégradé augmente, la taille du fichier s'accroît proportionnellement.


Les objets présentant des surfaces Maille ou des ombres portées sont exportés sous forme d'images bitmap.

Si aucun élément spécifique n'est sélectionné dans le dessin, l'ensemble du contenu de la page est exporté.

Pour sélectionner une couleur à l'aide de la palette de couleurs SVG


- 1 Sélectionnez un **objet**.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Palettes de couleurs** ► **Navigateur de palette de couleurs**.
Le **navigateur de palettes de couleurs** s'ouvre.
- 3 Dans le dossier **Bibliothèques de palettes**, cliquez deux fois sur le dossier **Quadri**.
- 4 Cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer** en regard de la palette de **couleurs SVG**.
- 5 Cliquez sur un **témoin de couleur** dans la **palette de couleurs SVG**.

Pour ajouter des informations de référence à un objet SVG

- 1 Sélectionnez un **objet** à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de données d'objet**.
- 3 Dans la liste **Nom/valeur**, cliquez sur le nom d'un champ de données.
- 4 Saisissez les informations requises dans la zone de texte.

Vous pouvez également

Renommer un champ de données

Cliquez sur le bouton **Ouvrir l'éditeur de champs** . Saisissez le nouveau nom du champ de données.

Ajouter un champ de données

Cliquez sur le bouton **Ouvrir l'éditeur de champs**. Cliquez sur le bouton **Créer un nouveau champ**, puis saisissez le nom du nouveau champ.

Modifier le format du champ de données

Cliquez sur le bouton **Ouvrir l'éditeur de champs**. Cliquez sur un nom de champ, puis sur le bouton **Modifier**. Activez une option relative au type de champ.



Lorsqu'un fichier est exporté au format SVG, les champs qui ne contiennent aucune valeur sont ignorés.

Notes techniques sur le format Scalable Vector Graphics (SVG)

Importation d'un fichier SVG

- La plupart des informations des fichiers SVG créés dans d'autres applications sont conservées dans le fichier importé, même si Corel DESIGNER ne prend pas en charge une fonction spécifique de ces applications. Par exemple, les informations relatives aux coups de pinceau d'un fichier SVG créé dans un autre programme sont conservées dans le fichier importé, bien que les coups de pinceau n'apparaissent pas à l'écran.
- Les objets détournés et masqués sont importés sous forme d'objets vitrail.
- Les noms et ID de groupes, d'objets et de symboles sont conservés dans le fichier importé.
- Les symboles du fichier importé apparaissent dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**.
- Les fichiers bitmap incorporés à un fichier SVG sont conservés.
- Les noms et définitions de couleurs SVG sont pris en charge.
- Les allers-retours sont pris en charge.
- Les métadonnées sont prises en charge.
- Les liens hypertextes sont pris en charge.

Exportation d'un fichier SVG

- Le format Scalable Vector Graphics (SVG) accepte trois types d'objets graphiques : les formes graphiques vectorielles (par exemple, les tracés composés de lignes droites et de courbes), les images et le texte.
- Les ombres portées sont converties en mode point à point dans les fichiers SVG.
- Les informations de zone active ajoutées à un dessin sont conservées dans le fichier exporté. Pour plus d'informations sur les zones actives, reportez-vous à la section « [Gestion des données d'objet](#) » à la page 373..
- Tous les symboles Corel DESIGNER sont pris en charge en tant que symboles SVG lors de l'exportation.
- Les noms des objets, plans, groupes et symboles sont également pris en charge. Si les noms sont identiques, le fichier SVG ajoute des numéros uniques à leurs ID d'objet. Les noms non valides sont corrigés lors de l'exportation.
- Les objets graphiques peuvent être groupés, stylisés, transformés et combinés dans des objets ayant préalablement fait l'objet d'un rendu.
- Vous pouvez exporter du texte sous forme de caractères modifiables. Ainsi, lorsque vous publiez une image SVG sur le Web, le texte est toujours reconnu comme du texte. Les chaînes de caractères peuvent être stylisées de nouveau, copiées et collées ou indexées par des moteurs de recherche. Le texte peut également être modifié dans les applications compatibles SVG, ce qui vous évite d'avoir à conserver plusieurs versions des images à modifier.
- Le format SVG permet d'utiliser des feuilles de style en cascade (CSS) pour définir les propriétés de police, de texte et de couleur des objets d'une page.
- Les plans sont conservés sous forme de groupes dans le fichier exporté. Si vous réimportez le fichier dans Corel DESIGNER, les groupes de plans sont convertis en plans, tandis que les noms des plans d'origine sont conservés.
- Seule la page active d'un dessin est exportée. Pour exporter uniquement une partie d'un dessin, cochez la case **Sélection uniquement** dans la boîte de dialogue **Exporter**.
- Les URL attribuées aux objets texte sont conservées dans le fichier exporté.
- Les transformations (rotation ou inclinaison, par exemple) sont en général conservées dans le fichier exporté. Il arrive qu'elles soient perdues et que les formes transformées soient converties en courbes.

Adobe Flash (SWF)

Le format de fichier Adobe Flash permet de créer et d'afficher des images vectorielles et des animations. Les fichiers Macromedia Flash sont extrêmement compacts et de grande qualité, ce qui les rend particulièrement adaptés à une utilisation sur le Web.


Avant d'enregistrer un fichier au format Adobe Flash, il est possible de déterminer s'il risque de poser des problèmes d'exportation. Vous pouvez vérifier le fichier en cours et afficher un résumé des erreurs et des problèmes potentiels, ainsi qu'une suggestion permettant de résoudre le problème.

Pour exporter un fichier Adobe Flash

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.

- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **SWF - Adobe Flash** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Exportation au format Flash**, sélectionnez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Compression JPG** : permet de définir l'importance de la compression utilisée pour les fichiers **JPEG**.
 - **Résolution (en ppp)** : permet de définir la **résolution** de l'image.
 - **Lissage** : permet d'atténuer les différences entre les **pixels** adjacents.
- 7 Cochez l'une des options suivantes dans la zone **Taille du périmètre de sélection** :
 - **Page** : le **périmètre de sélection** englobe l'intégralité de la page.
 - **Objets** : le périmètre de sélection englobe uniquement les objets du fichier.
- 8 Dans la zone **Optimisation**, cochez l'une des cases suivantes :
 - **Convertir les contours en pointillés** : convertit les contours en pointillés en lignes unies.
 - **Arrondir les fins de lignes et les angles** : arrondit les angles et les fins de lignes et de courbes.
 - **Utiliser les étapes de dégradé par défaut** : permet d'utiliser le **nombre d'étapes** par défaut dans les **surfaces dégradées**.



Vous pouvez enregistrer les paramètres de la boîte de dialogue **Exportation au format Flash** comme présélection. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection** , puis saisissez un nom dans la zone **Nom du paramètre**.

Pour prévisualiser un fichier Adobe Flash dans un navigateur, vous devez installer le module Adobe Flash Player sur votre ordinateur.

Pour afficher le résumé des problèmes affectant un fichier Adobe Flash

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **SWF - Adobe Flash** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Exportation au format Flash**, cliquez sur l'onglet **Problèmes**.
- 7 Cliquez sur une erreur ou un avertissement dans la liste d'erreurs pour afficher les détails et les suggestions permettant de résoudre le problème.

Pour ignorer certains problèmes, cliquez sur **Paramètres**, puis désactivez les cases correspondant à ces problèmes.



Le titre de l'onglet **Problèmes** indique le nombre de problèmes détectés. L'icône présente dans le titre de l'onglet change également en fonction de la gravité des problèmes identifiés.

Notes techniques sur le format Adobe Flash (SWF)

- Il est impossible d'importer des fichiers Adobe Flash (SWF) dans Corel DESIGNER.

Format TARGA (TGA)

Le format graphique TARGA (TGA) est un format d'enregistrement d'**images bitmap**. Il prend en charge plusieurs systèmes de compression et peut représenter des images bitmap allant du noir et blanc au mode **RVB**. Il est possible d'importer et d'exporter des fichiers TGA dans Corel DESIGNER.

Pour exporter un fichier TARGA

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **TGA - Bitmap TARGA** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
Pour compresser une image lors de son exportation, choisissez un type de compression dans la zone de liste **Type de compression**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre, puis cliquez sur **OK**.
- 7 Dans la boîte de dialogue **Exportation TGA**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Normal
 - Amélioré



Il est impossible d'enregistrer des images en noir et blanc en tant que fichiers TARGA.

Notes techniques sur le format TARGA (TGA)

- Les fonctions suivantes sont prises en charge : images couleur non compressées, images RVB non compressées, images couleur compressées en RLE (run-length encoding - codage des répétitions), images RVB compressées en RLE (types 1, 2, 9 et 10 définis par le centre d'imagerie et de photographie électronique AT&T) et masques.
- Le type de fichier obtenu dépend du nombre de couleurs exportées. Par exemple, les fichiers TARGA (TGA) en couleurs 24 bits sont exportés sous forme d'images bitmap RVB avec compression RLE.
- Vous pouvez importer des fichiers TGA à partir du mode niveaux de gris 8 bits jusqu'au mode RVB 24 bits.
- Les masques ne sont pas enregistrés dans des fichiers en noir et blanc 1bit, ni dans des fichiers en mode 256couleurs 8bits.
- La compression RLE est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.

TIFF

Le format de fichier Tagged Image File (TIFF) est un format **point à point** conçu pour constituer une norme. Pratiquement toutes les applications graphiques peuvent lire les fichiers TIFF et écrire dans ces fichiers. Le format TIFF prend en charge plusieurs modes de couleurs et plusieurs profondeurs de bit.

Pour plus d'informations sur l'importation des fichiers TIFF, reportez-vous à la section « [Pour importer un fichier dans un dessin actif](#) » à la [page 821](#).

Pour exporter un fichier TIFF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **TIF - TIFF Bitmap** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre, puis cliquez sur **OK**.

Notes techniques sur le format TIFF

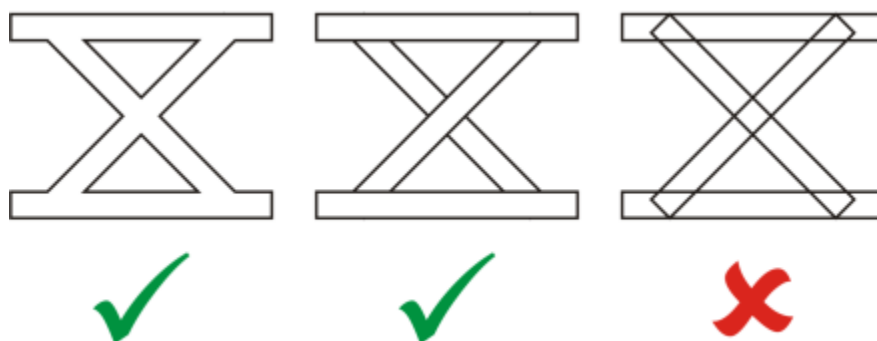
- Lors de l'importation d'un fichier TIFF qui contient plusieurs pages, vous pouvez toutes les importer ou choisir les pages individuelles que souhaitez importer.
- Il est possible d'importer et d'exporter des fichiers TIFF en noir et blanc, couleur et niveaux de gris jusqu'aux spécifications de la version 6.0.
- Il est également possible d'importer des fichiers TIFF compressés à l'aide des méthodes JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 ou LZW. Cependant, le temps de chargement de ces fichiers peut être plus long, car l'application doit décoder la compression du fichier.

Police TrueType (TTF)

Le format de fichier Police TrueType (TTF) a été créé conjointement par les sociétés Apple Computer et Microsoft Corporation. Il s'agit du format le plus courant pour les polices utilisées à la fois sur les systèmes d'exploitation Macintosh et Windows. Le format de fichier TTF imprime les caractères d'une police sous forme d'images bitmap ou vectorielles en fonction des capacités de l'imprimante. Les polices TrueType s'impriment telles qu'elles apparaissent à l'écran et peuvent être redimensionnées à n'importe quelle hauteur.

Notes techniques sur le format Polices TrueType (TTF)

- Les « hints PostScript » (algorithmes) associés aux polices TrueType disparaissent lors de l'exportation depuis Corel DESIGNER.
- Chaque caractère exporté constitue un objet unique. Avant d'exporter plusieurs objets, combinez-les en cliquant sur **Objet** ► **Combiner**. Il est impossible d'exporter plusieurs objets ou des objets groupés.
- Les attributs de surface et de contours appliqués aux objets ne sont pas exportés.
- Pour obtenir un résultat optimal, évitez les intersections de lignes. Chaque objet du caractère doit se trouver complètement à l'intérieur ou à l'extérieur des autres, comme le montrent les exemples ci-dessous :



De gauche à droite : trois objets combinés correctement ; cinq objets combinés correctement ; cinq objets combinés incorrectement

Fichiers Visio (VSD)

- VSD est le format de dessin Visio. Il peut contenir des images bitmap et vectorielles.
- Vous pouvez importer tous les types de fichier VSD jusqu'à VSD 2007.
- Les formes de rectangle sont importées en tant qu'objets rectangle.
- Les formes de cercle et d'ellipse sont importées en tant qu'objets cercle.
- Les formes de polygone arrondi, pentagone, hexagone, heptagone, octogone et mégagone sont importées en tant qu'objets polygone.
- Toutes les autres formes sont importées sous forme de polycourbes.

Document WordPerfect (WPD)

Le format WordPerfect Document (WPD) est le format de fichier natif de WordPerfect. Corel DESIGNER prend en charge les fichiers WPD créés depuis la version WordPerfect 4.2 jusqu'aux dernières versions. Les fichiers créés avec la version 4 ou 5 de WordPerfect portent respectivement l'extension **.wp4** et **.wp5**.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Notes générales sur l'importation des fichiers texte](#) » à la page 894.

Notes techniques sur le format WordPerfect Document (WPD)

- Lorsque vous importez du texte à partir d'un fichier WPD, vous avez la possibilité d'en conserver le formatage, d'en conserver les polices et le formatage, ou d'en ignorer les polices et le formatage.
- Lors de l'importation ou de l'exportation d'un fichier WordPerfect, seul le texte est transféré. Les éléments graphiques ne sont ni importés ni exportés.
- Les fonctions suivantes ne sont pas prises en charge : fonctions d'index, texte dans des tables des matières et feuilles de style.
- Les équations et les formules créées dans le langage de WordPerfect sont converties en texte normal.
- Les fonctions graphiques, telles que HLine et VLine, ne sont pas converties.
- Lors de l'importation de texte, le format de la page du document natif n'est pas pris en compte. Le texte s'adapte au format de la page courante. Par conséquent, l'emplacement du texte peut changer.

Graphique WordPerfect (WPG)

Le format de fichier Corel Graphique WordPerfect (WPG) est utilisé en priorité pour les images vectorielles, mais il peut stocker des données bitmap ou vectorielles. Les fichiers WPG peuvent contenir jusqu'à 256 couleurs choisies parmi une [palette](#) de plus d'un million de couleurs.

Pour importer un fichier Graphique WordPerfect

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Sélectionnez **WPG - Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez sur la [page de dessin](#).



Tous les graphiques Windows Metafile Format (WMF) ou Enhanced Metafile Format (EMF) incorporés sont conservés dans le fichier importé. Si le fichier contient d'autres éléments graphiques, ces derniers sont perdus au cours de la conversion et ne s'affichent pas dans Corel DESIGNER.

Pour exporter un fichier Graphique WordPerfect

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 3 Sélectionnez **WPG - Graphique Corel WordPerfect** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Activez l'une des options suivantes dans la zone **Exporter les couleurs** :
 - **16 couleurs**: permet d'exporter l'image sous la forme d'une image 16 couleurs.
 - **256 couleurs**: permet d'exporter l'image sous la forme d'une image 256 couleurs.

- 7 Cochez l'une des options suivantes dans la zone **Exporter le texte comme** :
- **Texte** : permet d'exporter le texte sous forme de caractères modifiables.
 - **Courbes** : permet d'exporter le texte sous forme de courbes.
- 8 Cochez l'une des options suivantes dans la zone **Exporter le fichier comme** :
- **WordPerfect Version 1.0** : pris en charge par WordPerfect 5.1 et versions précédentes.
 - **WordPerfect Version 2.0** : pris en charge par WordPerfect 6 et versions ultérieures.

Notes techniques sur le format Graphique WordPerfect (WPG)

- Le texte graphique de type 2 n'est pas pris en charge.

Formats de fichiers bruts (RAW) d'appareil photo

En photographie numérique, un fichier brut (RAW) est un fichier de données capturé par le capteur d'images d'un appareil photo numérique haut de gamme. Les fichiers bruts contiennent un traitement interne minimum, comme l'accentuation ou le zoom numérique, et permettent de contrôler parfaitement la netteté, le contraste et la saturation des images. Il existe plusieurs formats de fichiers bruts d'appareil photo qui se différencient par leur extension (par exemple, `.nef`, `.crw`, `.dcr`, `.orf` ou `.mrw`).

Vous pouvez importer les fichiers bruts d'appareil photo directement dans Corel DESIGNER. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo](#) » à la page 779.

Bitmap compressé Wavelet (WI)

Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.

Importation d'un fichier WI

- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes pour l'importation de fichiers Bitmap compressés Wavelet (`.wi`) : 256 niveaux de gris (8 bits) et RVB 24 bits.

Exportation d'un fichier WI

- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes pour l'exportation au format Wavelet Compressed Bitmap : 256 niveaux de gris (8 bits) et RVB 24 bits.
- Le format de fichier Bitmap compressé Wavelet prend en charge la compression Wavelet. La taille d'image prise en charge est de 16 pixels au minimum et de 2 048 pixels au maximum.

Windows Metafile Format (WMF)

Développé par Microsoft Corporation, ce format stocke à la fois des données vectorielles et des images bitmap. Il a été développé comme format de fichier interne pour Microsoft Windows 3. Il prend en charge le mode de couleurs RVB 24 bits et supporté par la plupart des applications Windows.

Notes techniques sur le format Windows Metafile Format (WMF)

Importation d'un fichier WMF

- Corel DESIGNER remplace les polices manquantes d'un fichier au format WMF par des polices similaires disponibles sur votre ordinateur.
- Les caractéristiques suivantes ne sont pas prises en charge : les correspondances de polices PANOSE et les images bitmap ayant subi une rotation ou une inclinaison.

Exportation d'un fichier WMF

- Le format WMF est utilisé pour exporter des images dans des applications Windows.
- Un en-tête contient des informations supplémentaires, telles que la taille. Par conséquent, il est possible d'exporter un fichier WMF depuis Corel DESIGNER s'il contient un en-tête.

- Le texte est maintenu sous forme de texte lors de l'exportation et les fichiers WMF peuvent être très volumineux. Cela peut poser problème si l'application cible ne permet pas d'importer des fichiers au-delà d'une certaine taille.
- Le format WMF fonctionne en 16 bits, tandis que Corel DESIGNER fonctionne en 32 bits. Lorsque vous importez un fichier WMF, les nombres en 32 bits sont convertis en 16 bits. Par exemple, les lignes d'une épaisseur inférieure à 0,03525 cm se présentent comme des lignes très fines, car le manque de précision du format WMF empêche l'évaluation de l'épaisseur exacte des lignes.

Format XLIFF (XML Localization Interchange)

Le format XLIFF (XML Localization Interchange file format) est un format de type XML utilisé pour l'échange de texte pouvant être traduit entre des outils de traduction et un logiciel. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation d'un texte traduit » à la page 583.

Formats de fichiers supplémentaires

Corel DESIGNER prend également en charge les formats de fichiers suivants :

- ANSI Text (TXT) : format vectoriel qui stocke des caractères ANSI. Ce format peut stocker des informations de texte, mais pas de mise en forme, telles que le type ou la taille de la police. Lorsque vous importez ou exportez un fichier TXT dans ou depuis Corel DESIGNER, seul le texte est transféré. Si le fichier contient des éléments graphiques, ceux-ci ne sont ni importés ni exportés.
- Bitmap compressé CALS (CAL) : CALS Raster (CAL) est un format bitmap utilisé principalement pour stocker des documents à partir de programmes de CAO haut de gamme. Il prend en charge une profondeur de couleur monochrome (1 bit) et est utilisé comme format d'échange de graphiques de données pour la fabrication et la conception assistées par ordinateur, les graphiques techniques et les applications de traitement d'images.
- Corel ArtShow 5 (CPX) : format de fichier natif de Corel ArtShow 5. Il peut contenir à la fois des images bitmap et vectorielles.
- Corel Presentations (SHW) : format de fichier natif de Corel Presentations.
- Corel R.A.V.E.™ (CLK) : format de fichier d'animation natif de Corel R.A.V.E.
- CorelDRAW Compression (CDX) : format de fichier compressé de CorelDRAW.
- Corel DESIGNER ou CorelDRAW Template (CDT) : format de fichier d'un gabarit Corel DESIGNER ou CorelDRAW.
- PostScript encapsulé (Desktop Color Separation) : format de fichier DCS développé par QuarkXPress et qui constitue une extension du format PostScript encapsulé (EPS) standard. En règle générale, le format de fichier DCS se compose de cinq fichiers. Quatre d'entre eux contiennent des informations sur la couleur haute résolution. Elles sont exprimées au format CMJN (cyan, magenta, jaune et noir). Le cinquième fichier, considéré comme le fichier principal, contient un aperçu PICT du fichier .dcs.
- EXE : ce format est une ressource bitmap de Windows 3.x/NT et peut stocker un fichier ICO en tant que ressource d'icônes pour Windows 3.x/NT.
- FPX : le format de fichier FlashPix stocke des images de résolutions différentes dans un fichier unique. Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.
- Frame Vector Metafile (FMV) : format utilisé pour un fichier Frame Vector Metafile.
- GEM Paint (IMG) : format de fichier bitmap natif de l'environnement GEM. Les fichiers IMG prennent en charge le mode 256 couleurs 1 et 4 bits, et sont compressés à l'aide d'une méthode RLE. Ce format était souvent utilisé aux débuts de la PAO (publication assistée par ordinateur).
- GEM File (GEM) : format utilisé pour un fichier GEM.
- GIMP (XCF) : le format XCF est le format natif de GIMP. Il prend en charge les plans et autres informations propres à GIMP.
- ICO : ce format est une ressource d'icônes pour Windows 3.x/NT.
- Bitmap MacPaint (MAC) : format bitmap utilisé pour les extensions de fichier MAC, PCT, PNT et PIX. Il s'agit du format utilisé par le programme MacPaint qui était fourni avec le Macintosh 128. Il prend uniquement en charge le mode 2 couleurs et une palette de motifs. Ce format est principalement utilisé par les applications graphiques Macintosh pour stocker les cliparts et les graphiques noir et blanc. La taille maximale des images MAC est de 720 x 576 pixels.
- Macromedia FreeHand (FH) : format de fichier vectoriel natif de Macromedia Freehand. Les applications graphiques de Corel prennent en charge les versions 7 et 8 de Macromedia FreeHand.
- MET Metafile (MET) : format utilisé pour un fichier MET Metafile.
- Micrografx Picture Publisher 4 (PP4, PP5) : le format PP4 est le format de fichier natif de Micrografx Picture Publisher 4. Le format PP5 est le format de fichier natif de Micrografx Picture Publisher 5. Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.

- Picture Publisher File (PPF) : format de fichier natif pour Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 et 10. Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.
- Microsoft Excel (XLS) : format de fichier natif d'un classeur Microsoft Excel.
- Microsoft PowerPoint (PPT) : format de fichier natif de Microsoft PowerPoint.
- NAP Metafile (NAP) : format utilisé pour un fichier NAP Metafile.
- PostScript interprété (PS ou PRN) : format de métafichier (PS ou PRN) utilisé pour les imprimantes PostScript. Ce format est rédigé en texte ANSI. Le filtre d'importation PostScript interprété permet d'importer des fichiers PostScript PS, PRN et EPS.
- Bitmap SCITEX CT (SCT) : format de fichier utilisé pour l'importation d'images SCITEX en niveaux de gris ou en couleur 32 bits. Les images SCITEX sont créées à l'aide de scanners haut de gamme. Les images bitmap sont ensuite traitées pour la sortie par des enregistreurs de films ou des programmes de mise en page haut de gamme.
- XPixmap Image (XPM) : format utilisé avec un fichier XPixmap Image.

Formats recommandés pour l'importation d'images

Le tableau ci-dessous présente les formats de fichiers à utiliser lorsque vous importez des images à partir d'autres applications.

Application	Format d'importation recommandé
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, HPGL (fichiers PLT)
Éditeurs de texte	Importation du presse-papiers et du texte courant

Formats recommandés pour l'exportation d'images

Lorsque vous exportez des graphiques destinés à être utilisés dans Adobe PageMaker, utilisez le format de fichier PostScript encapsulé si vous disposez d'une imprimante PostScript. Si votre imprimante n'est pas une imprimante PostScript, nous vous recommandons d'utiliser le format WMF.

Le tableau suivant répertorie les formats de fichiers conseillés pour l'exportation vers des applications de PAO disposant d'options de modification d'images.

Application	Format recommandé
Adobe Illustrator	AI
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand et autres applications vectorielles	PCT, AI
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	CGM

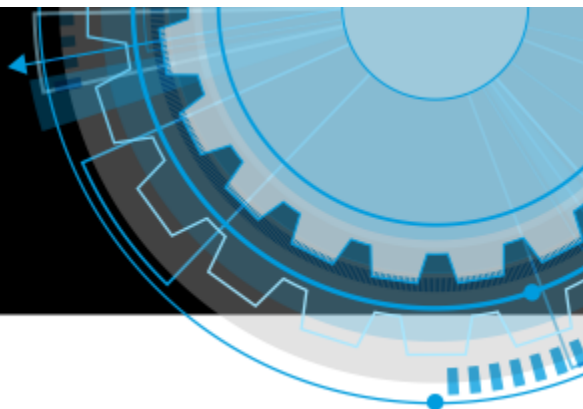
Les formats de contours HPGL ou DXF sont recommandés en cas d'exportation de graphiques destinés à être envoyés vers un périphérique tel qu'une table traçante ou un couteau dirigé par ordinateur.

Notes générales sur l'importation des fichiers texte

- Lorsque vous importez un fichier texte dans une application Corel, il est quasiment identique à ce qui est affiché dans l'application source. Cependant, certains attributs de mise en forme et certaines fonctions de mise en page peuvent ne pas être pris en charge. Si tel est le cas, l'application tente de remplacer l'attribut non pris en charge en appliquant un effet le plus proche possible de l'effet d'origine.
- Les fonctions de traitement de texte suivantes ne sont pas prises en charge : en-têtes, pieds de page, notes de bas de page et notes de fin, colonnes et macros.
- Une fonction de correspondance des polices est incluse. La boîte de dialogue des **résultats de correspondances de polices** permet de modifier les paramètres de correspondance des polices. Les polices sont converties en fonction de leur taille et de leur famille si le format de fichier source contient ce type d'informations et que l'application peut y accéder.
- Les fichiers Rich Text Format (.rtf) sont automatiquement convertis en utilisant le jeu de caractères ANSI (American National Standards Institute) de Microsoft Windows. Les jeux de caractères Macintosh et la page de codes 437 standard pour IBM PC sont également pris en charge.
- Les applications graphiques Corel cherchent à établir les correspondances les plus pertinentes entre les polices. La fonction de correspondance des polices est utilisée si la police du texte importé ne figure pas sur le système de l'utilisateur. Toutefois, si aucune correspondance n'est possible, les caractères apparaissent dans l'application sous forme de texte illisible.
- La conversion des tailles de polices est prise en charge.
- Les applications graphiques Corel prennent en charge toutes les familles de polices utilisées par les traitements de texte et formats suivants : Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word PC, Microsoft Word Macintosh, Word for Windows.
- Les applications graphiques Corel prennent en charge une partie seulement des polices utilisées par Ami Professional. Il s'agit généralement des polices PostScript et HP PCL standard.
- Lors de la conversion de fichiers Macintosh, la prise en charge des polices est limitée aux familles de polices prises en charge avec les formats Windows.
- Les polices converties sous des formats autres que ceux indiqués dans le tableau ci-dessus sont remplacées par les polices que les applications graphiques Corel identifient comme étant les mieux adaptées.
- Vous risquez de rencontrer des problèmes d'alignement lors de la conversion d'une police proportionnelle en une police non proportionnelle, et inversement. Par conséquent, si vous importez un document créé avec une police non proportionnelle dans un document utilisant une police proportionnelle, certaines pages risquent de contenir plus de texte que le document d'origine.
- Les documents source contenant des tables des matières et des index sont convertis avec les fonctions appropriées dans un fichier .rtf.
- Les données regroupées automatiquement dans un cadre sont converties en texte normal.
- Les propriétés des feuilles de style sont converties au format RTF. Le fichier conserve l'apparence qu'il avait dans l'application source. Toutefois, la feuille de style de l'application d'origine n'est pas conservée.
- Le texte contenu dans un encadré ou un objet à positionnement fixe est conservé.

Personnalisation et automatisation

Configuration des préférences de base.....	897
Personnalisation de Corel DESIGNER.....	899
Automatisation des tâches à l'aide de macros.....	915



Configuration des préférences de base

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Désactivation des messages d'avertissement » (page 897)
- « Affichage des informations relatives au système » (page 897)

Désactivation des messages d'avertissement

Il arrive que des messages d'avertissement s'affichent en cours d'utilisation de l'application. Ces messages sont destinés à vous informer des conséquences et des modifications définitives pouvant résulter de l'action entreprise. Bien que ces messages soient utiles, les utilisateurs expérimentés n'en ont pas forcément besoin et peuvent donc les désactiver. Attendez de bien connaître le logiciel et le résultat des commandes que vous utilisez avant de désactiver l'affichage de ces messages.

Pour désactiver les messages d'avertissement

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Avertissements**.
- 3 Désactivez une ou plusieurs cases.

Affichage des informations relatives au système

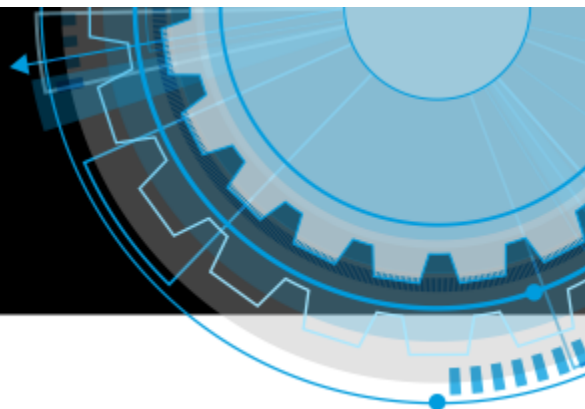
Il est possible d'afficher des informations relatives à l'ordinateur, ainsi qu'à l'application. Vous pouvez, par exemple, afficher des détails sur la configuration de l'ordinateur. Vous avez la possibilité d'afficher des informations détaillées sur le système, les propriétés d'affichage et d'impression, les fichiers DLL des applications Corel et les fichiers DLL système. Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité, par exemple, pour connaître la quantité d'espace disponible sur le disque de destination d'un fichier.

Pour afficher des informations relatives au système

- 1 Cliquez sur **Aide** ► **À propos de Corel DESIGNER**
- 2 Cliquez sur l'option **Informations système**.
- 3 Sélectionnez une catégorie dans la zone de liste **Choisissez une catégorie**.



Cliquez sur le bouton **Enregistrer** pour stocker ces informations en vue de les imprimer.



Personnalisation de Corel DESIGNER

Vous pouvez personnaliser votre application en réorganisant les barres de commandes et les commandes en fonction de vos besoins et en modifiant la couleur des bordures. Les barres de commandes incluent les menus, les barres d'outils, la barre de propriétés et la barre d'état.

Les rubriques d'aide sont basées sur les paramètres par défaut de l'application. Lorsque vous personnalisez les barres de commandes, les commandes et les boutons, les rubriques d'aide qui s'y rapportent ne reflètent pas les modifications apportées.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Enregistrement et restauration des paramètres par défaut » (page 899)
- « Création d'espaces de travail » (page 900)
- « Importation et exportation d'espaces de travail » (page 900)
- « Personnalisation de l'apparence de l'espace de travail » (page 902)
- « Personnalisation des raccourcis clavier » (page 904)
- « Personnalisation des menus » (page 905)
- « Personnalisation des barres d'outils » (page 907)
- « Personnalisation de la boîte à outils » (page 910)
- « Personnalisation de la barre de propriétés » (page 910)
- « Personnalisation de la barre d'état » (page 911)
- « Personnalisation des filtres » (page 913)
- « Personnalisation des associations de fichiers » (page 913)

Enregistrement et restauration des paramètres par défaut

De nombreux paramètres de l'application s'appliquent uniquement au dessin actif. Il s'agit des options de mise en page, des paramètres de la grille et de la règle, des paramètres des repères, des options de style, des options d'enregistrement, certains paramètres d'outils, ainsi que des options de publication sur le Web. L'enregistrement des paramètres du dessin actif en tant que paramètres par défaut vous permet de les utiliser pour tous les nouveaux dessins que vous créez. Vous pouvez également choisir d'enregistrer certains paramètres spécifiques en tant que paramètres par défaut.

Vous pouvez restaurer les paramètres par défaut en réinitialisant l'espace de travail actif.

Pour enregistrer les paramètres actuels comme paramètres par défaut

- Cliquez sur Outils ► Enregistrer en tant que paramètres par défaut.

Pour enregistrer des paramètres spécifiques comme paramètres par défaut

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Document**.
- 3 Cochez la case **Enregistrer les options par défaut pour les nouveaux documents**.
- 4 Cochez les cases correspondant aux options à enregistrer.

Pour réinitialiser l'espace de travail actif

- 1 Quittez l'application.
- 2 Redémarrez l'application en maintenant la touche **F8** enfoncée.

Création d'espaces de travail

Vous pouvez créer des espaces de travail afin de faciliter l'accès aux outils que vous utilisez le plus souvent. Par exemple, vous pouvez ouvrir des menus fixes ou ajouter des outils aux barres d'outils. Vous pouvez également supprimer les espaces de travail personnalisés que vous avez créés.

Avant de créer un espace de travail, testez ceux qui sont fournis avec l'application. En effet, ces espaces de travail sont optimisés pour de nombreux workflows courants. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Sélection d'un espace de travail](#) » à la page 71.

Vous pouvez modifier le dossier par défaut dans lequel les espaces de travail sont enregistrés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Modification de l'emplacement du contenu](#) » à la page 113.

Pour créer un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**.
- 3 Cliquez sur **Nouveau**.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom du nouvel espace de travail**.
- 5 Dans la zone de liste **Baser le nouvel espace de travail sur**, sélectionnez un espace de travail existant sur lequel sera basé le nouveau.
Si vous le souhaitez, entrez une description dans la zone **Description du nouvel espace de travail**.

Pour supprimer un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**.
- 3 Sélectionnez un espace de travail dans la liste **Espace de travail**.
- 4 Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer**.



Il est impossible de supprimer l'espace de travail par défaut.

Importation et exportation d'espaces de travail

Vous pouvez importer des espaces de travail personnalisés créés sur d'autres ordinateurs ou dans des versions différentes de l'application (version X6 et ultérieure). Lorsque vous importez un espace de travail, vous pouvez sélectionner les éléments à importer. Vous pouvez par exemple importer la position et les paramètres du menu fixe, et ignorer les paramètres de l'application, comme les options de démarrage. Vous pouvez également importer les éléments de l'espace de travail sélectionnés dans l'espace de travail actif ou dans un nouvel espace

de travail. Vous pouvez baser le nouvel espace de travail sur l'un des espaces de travail existants, et vous pouvez ajouter un nom et une description.

Vous pouvez aussi exporter les espaces de travail que vous créez pour les partager avec d'autres utilisateurs.

Pour importer un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Espace de travail** ► **Importer**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, recherchez le fichier d'espace de travail que vous souhaitez importer et cliquez sur **Ouvrir**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Importation de l'espace de travail**, sélectionnez les éléments de l'espace de travail que vous souhaitez importer. Par défaut, tous les éléments de l'espace de travail sont sélectionnés.
- 4 Activez l'une des options suivantes :
 - **Espace de travail actif** : pour remplacer les éléments de l'espace de travail actif par les éléments de l'espace de travail importé. Par exemple, si vous décidez d'importer toutes les barres d'outils, elles remplacent celles de l'espace de travail actif.
 - **Nouvel espace de travail** : pour créer un espace de travail qui inclut les éléments de l'espace de travail importé.

Vous pouvez également

Indiquer le nom du nouvel espace de travail

Saisissez un nouveau nom dans la zone **Nom**.

Baser le nouvel espace de travail sur un espace de travail existant

Sélectionnez un espace de travail dans la zone de liste **Baser sur**.

Les éléments de l'espace de travail importé seront fusionnés avec l'espace de travail de base.

Décrire l'espace de travail

Entrez une description dans la zone **Description**.



Toutes les nouvelles fonctions qui n'étaient pas disponibles lors de la création de l'espace de travail sont ajoutées à l'espace de travail importé. Les nouvelles fonctions peuvent se trouver dans un emplacement différent de celui de l'espace de travail par défaut.

La mise à l'échelle des icônes personnalisés peut être incorrecte dans les espaces de travail importés créés dans les versions X6 et X7.

Pour exporter un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Espace de travail** ► **Exporter**.
- 2 Cochez les cases en regard des éléments de l'espace de travail à exporter.
- 3 Cliquez sur **Enregistrer**.
- 4 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 5 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**.
- 7 Cliquez sur **Fermer**.



Les éléments de l'espace de travail pouvant être exportés sont les menus fixes, les barres d'outils (y compris la barre de propriétés et la boîte à outils), les menus et les touches de raccourci.

L'espace de travail est exporté sous forme de fichier `.cdws`.

Personnalisation de l'apparence de l'espace de travail

Il est possible de personnaliser la taille des différents éléments de l'interface utilisateur, de choisir un thème, et de modifier la couleur des bordures de fenêtre et du bureau.

Mise à l'échelle

Pour modifier la taille des éléments de l'interface utilisateur, vous pouvez modifier le niveau de mise à l'échelle. Le niveau de mise à l'échelle dépend de celui du système d'exploitation. Le paramètre par défaut est 100 %. Cela signifie que, dans l'application, la taille des éléments de l'interface utilisateur est la même que celle de ces mêmes éléments dans le système d'exploitation. Une mise à l'échelle de 200 % multiplie par deux la taille des éléments de l'interface au sein de l'application par rapport à celle de ces éléments au sein du système d'exploitation.

Thème

Pour éclaircir ou assombrir l'espace de travail, vous pouvez choisir l'un des thèmes suivants : Clair, Moyen ou Foncé.

Couleur des bordures de fenêtre

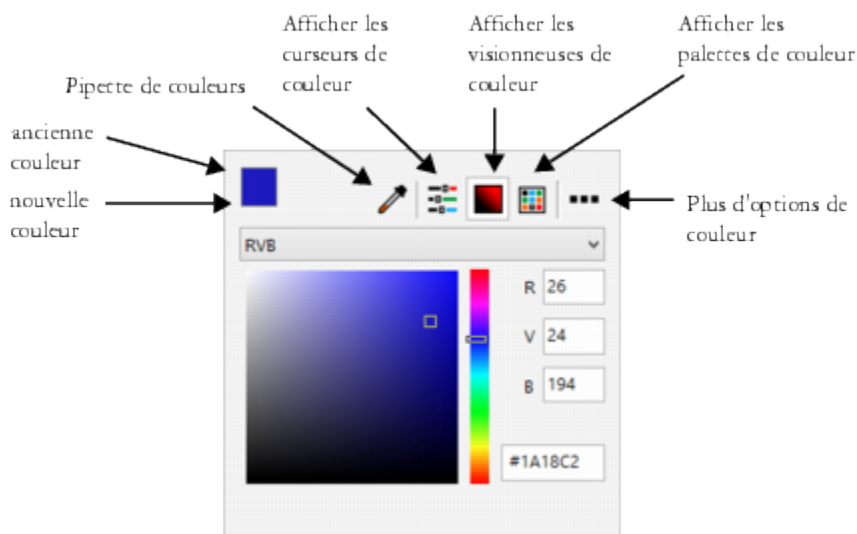
Vous pouvez personnaliser la fenêtre et les boîtes de dialogue de l'application en modifiant la couleur de leurs bordures.

Couleur du bureau

Vous pouvez modifier la couleur du bureau, la zone autour de la page de dessin, en fonction de vos documents. Par exemple, si le document contient des couleurs sombres, vous pouvez modifier la couleur du bureau du blanc au gris pour un contraste plus faible.

Choix des couleurs

Pour choisir une couleur de bordure de fenêtre ou de bureau, prélevez un échantillon d'une couleur à l'écran ou sélectionnez-en une à l'aide des curseurs, visionneuses ou palettes de couleurs.



Divers outils vous permettent de modifier la couleur du bureau ou des bordures de la fenêtre.

Pour définir le niveau de mise à l'échelle des éléments de l'interface utilisateur

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.

- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.
- 3 Dans la zone **Taille**, déplacez le curseur vers la droite pour agrandir les éléments de l'interface utilisateur ou vers la gauche pour en réduire la taille.

Pour choisir un thème

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.
- 3 Dans la zone **Couleur**, sélectionnez un thème dans la zone de liste **Thème**.

Pour changer la couleur des bordures de fenêtre






- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.
- 3 Dans la zone **Couleur**, ouvrez le sélecteur de couleur **Bordure de fenêtre** et choisissez une couleur.

Pour modifier la couleur du bureau

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.
- 3 Dans la zone **Couleur**, ouvrez le sélecteur de couleur **Bureau** et choisissez une couleur.

Pour spécifier une couleur à l'aide des différents outils de couleurs

- Dans la zone **Couleur**, ouvrez l'outil de sélection de couleur **Bureau** ou **Bordure de fenêtre**, puis effectuez l'une des tâches décrites dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Échantillonner une couleur	Cliquez sur l'outil Pipette de couleurs  , puis cliquez sur une couleur à l'écran.
Utiliser les curseurs de couleur	Cliquez sur le bouton Afficher les curseurs de couleur  , sélectionnez un mode de couleurs dans la liste déroulante et déplacez les curseurs.
Utiliser une visionneuse de couleurs	Cliquez sur le bouton Afficher les visionneuses de couleurs  , sélectionnez un mode de couleurs dans la liste déroulante et cliquez sur une couleur dans la visionneuse.
Sélectionner une couleur dans une palette de couleurs	Cliquez sur le bouton Afficher les palettes de couleurs  , sélectionnez un mode de couleurs dans la liste déroulante et cliquez sur une couleur. Pour ajuster la teinte, déplacez le curseur Teinte .
Accès à d'autres options de couleur	Cliquez sur le bouton Plus d'options de couleur  et sélectionnez une option. Les options disponibles dépendent de la

Pour

Procédez comme suit

méthode sélectionnée : échantillonnage, visionneuse de couleurs, curseurs ou palette de couleurs.

Personnalisation des raccourcis clavier

Bien que votre application contienne des raccourcis clavier prédéfinis, vous pouvez les modifier ou en ajouter pour les adapter à votre mode de travail. Vous pouvez attribuer des raccourcis clavier aux commandes que vous utilisez le plus fréquemment, tout comme en supprimer.

Il est possible d'imprimer la liste des raccourcis clavier. Cette liste peut également être exportée au format **CSV**. Il s'agit d'un format de fichier où les données sont séparées par des virgules. Vous pouvez ouvrir ces fichiers dans des logiciels de traitement de texte ou des tableurs.

Les modifications apportées aux raccourcis clavier sont enregistrées dans un fichier appelé tableau de raccourcis. Votre application est fournie avec les tableaux de raccourcis ci-après. Vous pouvez les personnaliser en fonction de vos habitudes de travail :

- le tableau de modification du point d'ancrage, qui contient les touches de raccourcis nécessaires à la modification d'un point d'ancrage
- le tableau de modification des courbes, qui contient les touches de raccourcis nécessaires à la modification des courbes
- le tableau principal, qui contient toutes les touches de raccourcis ne s'appliquant pas au texte
- l'aperçu avant impression, qui contient les touches de raccourcis relatives aux options d'impression
- le tableau de modification de tableau, qui contient des touches de raccourcis qui ne s'appliquent pas au texte et qui permettent de modifier un tableau
- Le tableau de modification du texte d'un tableau, qui contient les touches de raccourcis nécessaires à la modification du texte des tableaux
- le tableau Modification de texte, qui contient toutes les touches de raccourcis s'appliquant au texte

Pour affecter un raccourci clavier à une commande

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
- 4 Sélectionnez un tableau de raccourcis clavier dans la zone de liste **Tableau des touches de raccourcis**.
- 5 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 6 Cliquez sur une commande dans la liste **Commandes**.
Les raccourcis clavier actuellement affectés à la commande sélectionnée apparaissent dans la zone **Touches de raccourcis courantes**.
- 7 Cliquez sur la case **Nouvelle touche de raccourci**, puis appuyez sur une combinaison de touches.
Si cette combinaison de touches est déjà affectée à une autre commande, cette dernière est indiquée dans la zone **Affectation courante**.
- 8 Cliquez sur **Assigner**.



Si le même raccourci clavier est déjà affecté à une autre commande, la seconde affectation écrase la première. Si vous cochez la case **Naviguer vers conflit d'affectation**, vous pouvez accéder automatiquement à la commande dont vous avez réaffecté le raccourci. Un message vous demande alors d'attribuer un nouveau raccourci à cette commande.



Pour afficher tous les raccourcis clavier existants, cliquez sur le bouton **Tout afficher**.

Pour supprimer un raccourci clavier

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.

- 3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
- 4 Sélectionnez un tableau de raccourcis clavier dans la zone de liste **Tableau des touches de raccourcis**.
- 5 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 6 Cliquez sur une commande dans la liste **Commandes**.
- 7 Cliquez sur une touche de raccourci dans la zone **Touches de raccourcis courantes**.
- 8 Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer**.

Pour imprimer les raccourcis clavier

- 1 Cliquez sur **Outils ► Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Tout afficher**.
- 5 Cliquez sur **Imprimer**.

Pour exporter la liste des raccourcis clavier

- 1 Cliquez sur **Outils ► Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Tout afficher**.
- 5 Cliquez sur le bouton **Exporter au format CSV**.
- 6 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 7 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Personnalisation des menus

Les fonctions de personnalisation de Corel vous permettent de modifier la barre de menus et les menus qu'elle contient. Vous pouvez modifier l'ordre des menus et des commandes de menus, ajouter, supprimer et renommer des menus et des commandes de menus. Vous pouvez rechercher une commande de menu en cas d'oubli du menu auquel elle appartient. Il est également possible de rétablir les paramètres par défaut des menus.

Les options de personnalisation s'appliquent aux menus de la barre de menus, ainsi qu'aux menus des raccourcis clavier accessibles à l'aide du bouton droit de la souris.

Les rubriques d'aide sont basées sur les paramètres par défaut de l'application. Lorsque vous personnalisez les menus et leurs commandes, les rubriques d'aide qui s'y rapportent ne reflètent pas les modifications que vous avez apportées.

Pour modifier l'ordre des menus et des commandes de menus

- 1 Cliquez sur **Outils ► Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Dans la fenêtre de l'application, faites glisser un menu de la barre de menus vers la gauche ou vers la droite.
Pour modifier l'ordre des commandes d'un menu, cliquez sur un menu dans la barre de menus. Cliquez ensuite sur une commande de menu, puis faites-la glisser vers le haut ou vers le bas.

Pour modifier l'ordre des commandes dans un menu contextuel, cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de l'application pour afficher le menu contextuel, puis faites glisser la commande de menu vers son nouvel emplacement.

Pour renommer un menu ou une commande de menu

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 4 Cliquez sur un menu ou une commande dans la liste.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Aspect**.
- 6 Entrez un nom dans la zone **Titre**.



Une esperluette (&) placée avant une lettre de la zone **Titre** indique qu'il s'agit d'un raccourci. On parle également de touche accélératrice. Pour afficher les menus, appuyez sur la touche **Alt** et sur la lettre correspondant au raccourci. Pour invoquer les commandes, appuyez sur la lettre soulignée lorsque le menu s'affiche.



Pour rétablir le nom par défaut, cliquez sur **Rétablir les valeurs par défaut**.


Pour ajouter ou supprimer un élément dans la barre de menus

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
Pour supprimer un élément, faites-le glisser en dehors de la barre de menus.
- 3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 4 Faites glisser un élément vers la barre de menus.

Pour ajouter ou supprimer une commande dans un menu

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
Pour supprimer une commande d'un menu, cliquez sur le nom de ce menu, puis lorsque le menu s'affiche, faites glisser la commande en dehors du menu.
- 3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 4 Faites glisser une commande vers un menu de la fenêtre de l'application.

Pour rechercher rapidement une commande de menu

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Rechercher** .
- 4 Dans la boîte de dialogue **Rechercher le texte**, saisissez la commande de menu dans la zone **Rechercher**.
- 5 Cliquez sur **Suivant**.

Pour rétablir les paramètres par défaut des menus

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.

- 3 Dans la liste, choisissez **Barre de menus**.
- 4 Cliquez sur **Réinitialiser**.

Personnalisation des barres d'outils

Vous pouvez personnaliser l'emplacement et l'affichage des barres d'outils. Par exemple, il est possible de déplacer ou de redimensionner une barre d'outils, de l'afficher ou de la masquer.

Les barres d'outils peuvent être ancrées ou flottantes. L'ancrage d'une barre d'outils consiste à l'attacher sur le bord de la fenêtre de l'application. Le désancrage d'une barre d'outils l'éloigne du bord de la fenêtre de l'application de sorte qu'elle flotte et puisse être facilement déplacée.

Il est possible de créer des barres d'outils personnalisées, d'en supprimer ou d'en renommer. Pour personnaliser les barres d'outils, vous pouvez ajouter des éléments, les supprimer ou les réorganiser. Vous pouvez ajuster l'aspect d'une barre d'outils en redimensionnant ses boutons, et en affichant des images, des titres ou les deux. Vous pouvez également modifier les images des boutons de la barre d'outils.

Lorsque vous déplacez, ancrez ou désancrez des barres d'outils, vous devez utiliser leur zone de préhension.

Pour une

La zone de préhension est

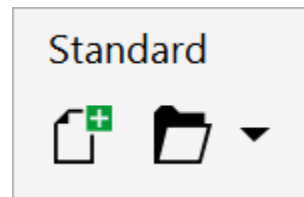
Barre d'outils ancrée et désancrée

Identifiée par une ligne en pointillé sur le bord supérieur ou gauche de la barre d'outils.



Barre d'outils flottante

La barre de titre. Si le titre n'est pas affiché, la zone de préhension est identifiée par une ligne en pointillé sur le bord supérieur ou gauche de la barre d'outils.



Pour éviter de déplacer par erreur les barres d'outils ancrées, vous pouvez les verrouiller. Aucune ligne en pointillé n'apparaît le long du bord gauche des barres d'outils verrouillées.



Barre d'outils verrouillée

Pour personnaliser la position et l'affichage d'une barre d'outils

Pour	Procédez comme suit
Déplacer une barre d'outils	Déverrouillez la barre d'outils, cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils et faites-la glisser vers son nouvel emplacement.
Ancrer une barre d'outils	Cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils, puis faites glisser la barre d'un côté ou de l'autre de la fenêtre d'application.

Pour	Procédez comme suit
Désancrer une barre d'outils	Déverrouillez la barre d'outils, cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils et faites-la glisser pour l'éloigner du bord de la fenêtre d'application.
Redimensionner une barre d'outils flottante	Pointez le curseur vers le bord de la barre d'outils, puis, à l'aide de la flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord de la barre d'outils.
Afficher ou masquer une barre d'outils	Cliquez sur Outils ► Personnalisation . Dans la liste des catégories Personnalisation , cliquez sur Barres de commandes , puis activez ou désactivez la case en regard du nom de la barre d'outils.
Rétablir les paramètres par défaut d'une barre d'outils	Cliquez sur Outils ► Personnalisation . Dans la liste des catégories Personnalisation , cliquez sur Barres de commandes , sélectionnez une barre d'outils, puis cliquez sur Réinitialiser .



Il est impossible de déplacer les barres d'outils ancrées une fois qu'elles sont verrouillées. Pour plus d'informations sur le déverrouillage des barres d'outils, reportez-vous à la section « [Pour verrouiller ou déverrouiller des barres d'outils](#) » à la page 910.

Pour ajouter, supprimer ou renommer une barre d'outils personnalisée

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une barre d'outils personnalisée	Cliquez sur Outils ► Personnalisation . Dans la liste des catégories Personnalisation , cliquez sur Barres de commandes , puis sur Nouveau et entrez un nom dans la liste Barres de commandes . Tout en maintenant les touches Alt + Ctrl enfoncées, faites glisser un outil ou un bouton de la fenêtre de l'application vers la nouvelle barre d'outils. Vous pouvez également faire glisser des commandes à partir de la liste Commandes (Outils ► Personnalisation ► Commandes) .
Supprimer une barre d'outils personnalisée	Cliquez sur Outils ► Personnalisation . Dans la liste des catégories Personnalisation , cliquez sur Barres de commandes , sélectionnez une barre d'outils, puis cliquez sur Supprimer .
Renommer une barre d'outils personnalisée	Cliquez sur Outils ► Personnalisation . Dans la liste des catégories Personnalisation , cliquez sur Barres de commandes , cliquez deux fois sur le nom d'une barre d'outils, puis entrez un nouveau nom.

Pour ajouter ou supprimer un élément dans une barre d'outils

- 1 Cliquez sur **Outils ► Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.

- 3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 4 Faites glisser un élément de barre d'outils de la liste vers une barre d'outils de la fenêtre de l'application.
Pour retirer un élément d'une barre d'outils, faites-le glisser en dehors de cette barre d'outils.

Pour réorganiser les éléments d'une barre d'outils

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Dans la barre d'outils de la fenêtre de l'application, faites glisser l'élément de la barre d'outils vers son nouvel emplacement.
Pour déplacer un élément vers une autre barre d'outils, faites glisser l'icône de l'élément d'une barre d'outils à l'autre.



Vous pouvez copier un élément de barre d'outils vers une autre barre d'outils en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous faites glisser cet élément. Si la boîte de dialogue **Options** n'est pas ouverte, maintenez les touches **Alt** + **Ctrl** enfoncées.

Pour modifier l'aspect d'une barre d'outils

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.
- 3 Cliquez sur un nom de barre d'outils dans la liste.
Pour sélectionner plusieurs barres d'outils, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant sur d'autres noms de barres d'outils.
- 4 Choisissez une taille dans la zone de liste **Bouton**.
- 5 Dans la zone de liste **Aspect par défaut des boutons**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **titre seulement**
 - **titre à droite de l'image**
 - **Default**
 - **image seulement**

Pour masquer le titre lorsque la barre d'outils est flottante, désactivez la case **Afficher le titre lorsque la barre d'outils est flottante**.



Pour rétablir les paramètres par défaut de la barre d'outils intégrée, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Pour modifier l'image d'un bouton de barre d'outils

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 4 Cliquez sur une commande de barre d'outils.
- 5 Cliquez sur l'onglet **Aspect**.
- 6 Modifiez l'image du bouton à l'aide des options de la zone **Image**.



Lorsque vous sélectionnez l'option **Petite** ou **Moyenne** dans la zone de liste **Taille**, vous modifiez les versions correspondantes de l'image d'un bouton spécifique. Vous ne pouvez pas modifier la grande version de l'image d'un bouton. Pour plus d'informations sur l'affichage des boutons en petit, en moyen ou en grand, reportez-vous à la section « [Pour modifier l'aspect d'une barre d'outils](#) » à la page 909.



Pour rétablir les paramètres par défaut des images de boutons des barres d'outils, cliquez sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut**.

Pour verrouiller ou déverrouiller des barres d'outils

- Cliquez sur **Affichage** ► **Barre d'outils** ► **Verrouiller les barres d'outils**.

Une coche à côté de la commande **Verrouiller les barres d'outils** indique qu'elle est activée. Lorsque vous lancez l'application pour la première fois, les barres d'outils sont verrouillées par défaut.



Vous ne pouvez pas verrouiller les barres d'outils flottantes.




Pour verrouiller ou déverrouiller les barres d'outils, vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur la barre d'outils, puis sélectionner **Verrouiller les barres d'outils**.

Personnalisation de la boîte à outils

Vous pouvez ajouter ou supprimer des outils depuis la boîte à outils. Si vous modifiez la boîte à outils, vous pouvez rétablir ses paramètres par défaut à tout moment.

Pour personnaliser la boîte à outils

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Personnalisation rapide** .
- 2 Cochez ou désactivez l'une des cases suivantes :

Vous pouvez également

Réinitialiser la boîte à outils

Cliquez sur le bouton **Rétablir la barre d'outils**.

Personnaliser la boîte à outils

Cliquez sur le bouton **Personnaliser**.

Personnalisation de la barre de propriétés

Vous êtes libre de choisir l'emplacement et le contenu de la barre de propriétés. Vous pouvez également la déplacer n'importe où sur l'écran. Si vous la placez dans la fenêtre de l'application, vous créez une barre de propriétés flottante. Lorsque vous la placez sur l'un des quatre bords de la fenêtre de l'application, elle s'y ancre pour s'intégrer à la bordure.


Pour déplacer, ancrer ou désancrer la barre de propriétés, vous devez vous servir de sa zone de préhension. Cette zone est la même que pour une barre d'outils. Pour plus d'informations sur la zone de préhension, reportez-vous à la section « [Personnalisation des barres d'outils](#) » à la [page 907](#).

Vous pouvez également personnaliser la barre de propriétés en ajoutant ou en retirant des outils. Cela vous permet de personnaliser le contenu de la barre de propriétés lorsque vous sélectionnez divers outils. Par exemple, lorsque l'outil **Texte** est actif, la barre de propriétés peut afficher des commandes de texte supplémentaires pour effectuer des tâches, telles que l'augmentation ou la réduction de la taille de la police ou le changement de casse. Vous pouvez également rétablir les paramètres par défaut de la barre de propriétés.

Pour positionner la barre de propriétés

Pour	Procédez comme suit
Déplacer la barre de propriétés	Déverrouillez la barre de propriétés, cliquez sur sa zone de préhension, puis faites-la glisser vers son nouvel emplacement.
Désancrer la barre de propriétés	Cliquez sur la zone de préhension de la barre de propriétés, puis faites glisser cette dernière pour l'éloigner du bord de la fenêtre d'application.
Ancrer la barre de propriétés	Cliquez sur la zone de préhension de la barre de propriétés, puis faites glisser cette dernière vers un bord de la fenêtre d'application.

Pour ajouter ou supprimer un élément de barre d'outils dans la barre de propriétés

- 1 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Personnalisation rapide** .
- 2 Cochez ou décochez les cases en regard des éléments que vous souhaitez ajouter ou supprimer.

Vous pouvez également

Réinitialiser la boîte à outils	Cliquez sur le bouton Rétablir la barre d'outils .
Personnaliser la boîte à outils	Cliquez sur le bouton Personnaliser .



Le nouvel élément apparaît dans la barre de propriétés de l'outil actif ou de la tâche active. Lorsque le contenu de la barre de propriétés change, l'élément n'est pas affiché. Le nouvel élément réapparaît lorsque la tâche ou l'outil associé est activé.



Vous pouvez également personnaliser la barre de propriétés en cliquant sur **Outils** ► **Personnalisation**. Dans la liste de catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**, choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure, puis faites glisser un élément de barre d'outils de la liste vers la barre de propriétés. Pour supprimer un élément de la barre de propriétés, faites glisser l'icône correspondante en dehors de cette barre.

Pour réorganiser des éléments de barre d'outils dans la barre de propriétés


- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Faites glisser l'icône de l'élément de barre d'outils vers son nouvel emplacement dans la barre de propriétés.

Personnalisation de la barre d'état

La barre d'état affiche des informations sur les **objets** sélectionnés, tels que la couleur, le type de **surface** et le contour. La barre d'état indique également la position actuelle du curseur et les commandes concernées. De plus, elle présente des informations sur les couleurs

du document, comme le profil de couleur et le statut d'épreuve des couleurs. Pour personnaliser la barre d'état, modifiez les informations affichées et redimensionnez-la. Vous pouvez également personnaliser la barre d'état par l'ajout, la suppression ou le redimensionnement d'éléments qui la composent. Vous pouvez également restaurer les paramètres par défaut de la barre d'état. Vous pouvez aussi placer la barre d'état en haut de la fenêtre d'application pour mieux voir les informations affichées.

Pour modifier les informations affichées par la barre d'état

- Cliquez sur le bouton  du menu contextuel en regard des informations affichées et sélectionnez l'une des options suivantes :
 - position du curseur
 - détails sur l'objet
 - informations sur les couleurs
 - informations sur l'objet sélectionné

Pour redimensionner la barre d'état

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.
- 3 Cliquez sur **Barre d'état**, puis cochez la case.
- 4 Saisissez **1** ou **2** dans la zone **Nombre de lignes en position fixe**.

Pour ajouter ou supprimer un élément de barre d'outils dans la barre d'état

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
- 3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
- 4 Faites glisser l'élément de barre d'outils de la liste vers la barre d'état.

Pour supprimer un élément de la barre d'état, faites-le glisser en dehors de cette barre.

Pour redimensionner des éléments de barre d'outils sur la barre d'état

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.
- 3 Cliquez sur **Barre d'état**, puis cochez la case.
- 4 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Bouton** :
 - petit
 - moyen
 - grand



Le redimensionnement s'applique uniquement aux éléments que vous avez ajoutés à la barre d'état. La taille des icônes par défaut demeure inchangée.

Pour changer la position de la barre d'état

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre d'état, cliquez sur **Personnaliser** ► **Barre d'état** ► **Position**, puis cliquez sur **Haut** ou **Bas**.

Pour restaurer les paramètres par défaut de la barre d'état

- Cliquez avec le bouton droit sur la barre d'état, puis cliquez sur **Personnaliser** ► **Barre d'état** ► **Réinitialiser les paramètres par défaut**.

Personnalisation des filtres

Les **filtres** permettent de convertir les fichiers d'un format à un autre. Il existe quatre types de filtres : **mode point à point**, **mode vectoriel**, **animation** et **texte**. Pour personnaliser les paramètres des filtres, ajoutez ou supprimez des filtres afin que seuls les filtres nécessaires soient chargés. Vous pouvez également modifier l'ordre de la liste des filtres et rétablir les paramètres par défaut des filtres.

Pour ajouter un filtre

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et deux fois sur **Filtres**.
- 3 Cliquez deux fois sur un type de filtre dans la liste **Types de fichiers disponibles**.
- 4 Cliquez sur un **filtre**.
- 5 Cliquez sur **Ajouter**.

Pour supprimer un filtre

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.
- 3 Cliquez sur un **filtre** dans la **Liste de filtres actifs**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Supprimer**.

Pour modifier l'ordre de la liste des filtres

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.
- 3 Cliquez sur un **filtre** dans la **Liste de filtres actifs**.
- 4 Cliquez sur l'une des options suivantes :
 - **Monter** : déplace le filtre vers le haut de la liste.
 - **Descendre** : déplace le filtre vers le bas de la liste.



Pour rétablir la **Liste de filtres actifs** par défaut, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Personnalisation des associations de fichiers

Il est possible d'associer plusieurs types de fichiers aux applications Corel. Lorsque vous cliquez deux fois sur un fichier associé à une application, elle démarre et ce fichier s'ouvre. Lorsque vous n'avez plus besoin d'une association de types de fichier, vous pouvez l'annuler.

Pour associer un type de fichier à Corel DESIGNER

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.
- 3 Cliquez sur **Association**.
- 4 Dans la liste **Associer les extensions de fichier** à **Corel DESIGNER** cochez la case du type de fichiers à associer.



L'association d'un type de fichier à une application l'ajoute à la liste des programmes recommandés pour l'ouverture de ce type de fichier. Pour pouvoir ouvrir un fichier de type associé dans Corel DESIGNER lorsque vous naviguez sous Windows, vous devez

également paramétrer Corel DESIGNER comme étant le programme par défaut. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches Windows, puis sur **Programmes par défaut**. Cliquez ensuite sur **Associer un type de fichier ou un protocole à un programme**. Pour obtenir des instructions détaillées sur la façon de changer le programme par défaut associé à un type de fichier, reportez-vous à l'Aide de Windows.

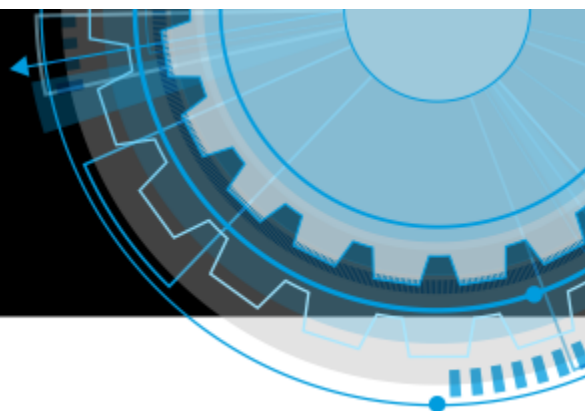
Pour réinitialiser les associations de fichiers, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Pour annuler l'association d'un type de fichiers à Corel DESIGNER

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.
- 3 Cliquez sur **Association**.
- 4 Dans la liste **Associer les extensions de fichier à Corel DESIGNER**, désactivez la case du type de fichiers à dissocier.



Pour réinitialiser les associations de fichiers, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.



Automatisation des tâches à l'aide de macros

Les macros vous permettent d'accélérer les tâches répétitives, de combiner plusieurs actions ou des actions complexes, ou de faciliter l'accès à une option. Les fonctions intégrées de Visual Basic pour Applications (VBA) ou des outils Visual Studio pour les Applications (VSTA) permettent de créer des macros.

L'utilisation d'une macro est similaire à l'utilisation d'une fonction de numérotation abrégée sur un téléphone. Sur de nombreux téléphones, vous pouvez attribuer un numéro fréquemment composé à un bouton de numérotation abrégée. Ainsi, lorsque vous avez besoin de composer le numéro, vous pouvez gagner du temps en appuyant sur le bouton de numérotation abrégée. De même, une macro vous permet de définir les actions à répéter. Ainsi, lorsque vous avez besoin de répéter ces actions, vous pouvez gagner du temps en exécutant cette macro.

Cette section contient la rubrique suivante :

- « Utilisation de macros » (page 915)

Utilisation de macros

Une macro vous permet d'automatiser rapidement une série de tâches répétitives. Elle vous permet également de définir une séquence d'actions afin de pouvoir les répéter rapidement plus tard.

Vous n'avez pas besoin d'expérience en programmation pour utiliser des macros. En effet, les outils de base permettant d'exploiter des macros sont disponibles dans la fenêtre d'application principale. Cependant, si vous souhaitez contrôler davantage vos macros, vous pouvez utiliser les environnements de programmation intégrés suivants :

- Outils Microsoft Visual Studio pour les applications (VSTA) : successeur de VBA et parfaitement adapté aux développeurs et aux autres experts en programmation. VSTA fournit les outils et les fonctions nécessaires pour créer les projets de macro les plus avancés.
- Microsoft Visual Basic pour Applications (VBA) : sous-ensemble de l'environnement de programmation Microsoft Visual Basic (VB), idéal pour les débutants. Vous pouvez utiliser VBA pour créer des macros de base destinées à un usage personnel, mais vous pouvez également l'utiliser pour créer des projets de macro plus avancés.



Pour obtenir des informations détaillées sur les différences entre VBA et VSTA, consultez le Guide de programmation disponible dans la [zone destinée aux développeurs](#) du site [Web de la communauté CorelDRAW](#).

Introduction aux macros

Les fonctions de macro de VBA et VSTA sont installées par défaut avec le logiciel, mais vous pouvez les installer manuellement, le cas échéant. Vous pouvez définir des options pour la fonction VBA.



Pour pouvoir utiliser les fonctions de macro de VSTA avec Corel DESIGNER, vous devez avoir installé Microsoft Visual Studio 2017 sur votre ordinateur. Pour pouvoir utiliser l'Éditeur VSTA, vous devez d'abord installer Microsoft Visual Studio 2017 (édition Community, Professional, Premium, Ultimate ou Enterprise), puis réinstaller Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2017 (VSTA) depuis le site microsoft.com.

Si vous installez Microsoft Visual Studio après avoir installé CorelDESIGNERTechnicalSuite 2018, réinstallez les fonctions de macro de VSTA en modifiant votre installation de CorelDESIGNERTechnicalSuite 2018. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Pour installer manuellement les fonctions de macro](#) » à la page 918.

Les fonctions de macro fournissent de nombreux outils permettant d'utiliser des macros dans la fenêtre d'application principale :

- Barre d'outils Macros : permet d'accéder facilement aux fonctions de macro courantes.
- Menu fixe Macro Manager : permet d'accéder facilement à tous les projets de macro disponibles pour VBA, ainsi qu'aux fonctions de base permettant d'utiliser ces projets.
- Macro Editor (anciennement Visual Basic Editor) : fournit des fonctions avancées permettant de créer des projets de macro basés sur VBA.
- Éditeur VSTA : fournit des fonctions avancées permettant de créer des projets de macro basés sur VSTA. L'Éditeur VSTA n'est accessible que si Microsoft Visual Studio 2017 est installé.

Macros de Corel

Les macros fournies avec l'application sont répertoriées et décrites dans le tableau suivant.

Macro	Description
Assistant Calendrier	Créez un calendrier personnalisé sur une pleine page, une partie de page ou à l'intérieur d'un objet. Vous disposerez d'un choix de calendriers presque illimité, des modèles multipages avec différentes mises en page aux modèles à une page présentant toute l'année en un seul coup d'œil. Commencez à partir d'une taille et d'une mise en page présélectionnées et créez un calendrier unique en choisissant la langue, en ajoutant des images, en indiquant les jours fériés et en personnalisant les éléments de texte, et plus encore.
Créateur de graphique couleur	Le Créateur de graphique couleur vous permet de créer des grilles de couleurs, appelées gammes de couleurs, à partir de palettes de couleurs prédéfinies ou personnalisées. Vous pouvez utiliser les gammes de couleurs comme référence visuelle, en les affichant à l'écran ou en les imprimant.
Conversion en courbes	Convertissez du texte et des objets graphiques en courbes et conservez l'aspect de votre document lorsque vous les partagez. Cette macro fonctionne avec les groupes et les objets PowerClip.
Convertisseur de fichiers	Convertissez rapidement tous les fichiers d'un dossier dans un autre format de fichier. Vous pouvez choisir d'écraser les fichiers originaux ou de créer des copies des fichiers enregistrées sous le nouveau format. Vous pouvez également choisir différents formats de page pour les fichiers vectoriels et définir la résolution et le

Macro

Description

mode de couleurs des images bitmap. Le convertisseur de fichiers peut prendre en charge 20 formats de fichiers différents.

Création de macros

Les macros sont enregistrées dans des modules (également appelés « modules de code »), stockés dans des projets de macro. Le menu fixe Macro Manager vous permet d'afficher et de gérer l'ensemble des projets et modules de macro, ainsi que les macros mises à votre disposition.

Il vous permet également de créer des projets de macro sous la forme de fichiers Global Macro Storage (GMS) ou Corel VSTA Projects (CGSaddon). Ces fichiers vous permettent de regrouper les composantes du projet de macro de façon à les partager avec d'autres utilisateurs. Le menu fixe Macro Manager vous permet d'ouvrir (ou de « charger ») les projets de macro créés, ainsi que ceux installés avec le logiciel ou mis à votre disposition. Il vous permet également de renommer des projets de macro, de copier et de fermer (ou de « décharger ») des projets de macro VSTA ou basés sur un fichier GMS.



Certains projets de macro sont verrouillés et ne peuvent pas être modifiés.



Lorsque vous créez un document, un projet de macro correspondant est automatiquement ajouté au menu fixe Macro Manager. Même si vous pouvez stocker des macros dans le projet de macro d'un document (par exemple pour créer un seul modèle), il est recommandé de stocker les projets de macro à l'aide des fichiers GMS.

Chaque projet de macro contient au moins un module. Le menu fixe Macro Manager vous permet d'ajouter un module à un projet de macro basé sur VBA ou d'ouvrir des modules existants en vue de leur modification. Il vous permet également de renommer ou de supprimer des modules VBA.



La fonction de modification est désactivée pour certains modules.

Enfin, le menu fixe Macro Manager vous permet de créer des macros dans les modules disponibles. Vous n'avez pas besoin d'expérience en programmation pour créer des macros. Cependant, si vous avez de l'expérience en programmation et que vous souhaitez modifier des macros VBA, vous pouvez effectuer cette opération à l'aide de l'Éditeur de macros. Vous pouvez également vous servir du menu fixe Macro Manager pour renommer et supprimer des macros VBA.

Enregistrement des macros

Vous pouvez enregistrer des macros et les sauvegarder pour les utiliser ultérieurement.

Vous pouvez également enregistrer des macros temporaires pour des actions que vous avez besoin de répéter seulement quelques fois. Une macro temporaire est disponible jusqu'à ce qu'une nouvelle macro temporaire soit enregistrée.



La fonction d'enregistrement est désactivée pour certains projets de macro.



Avant d'enregistrer une macro, vérifiez que vous savez exactement quelles opérations vous souhaitez enregistrer et l'ordre dans lequel vous souhaitez le faire. Lorsque vous commencez l'enregistrement, l'enregistreur de macros capture toutes les modifications que vous apportez à un dessin. Par exemple, si vous créez une forme, redimensionnez la forme, puis changez sa couleur, la macro enregistre toutes ces modifications. Lorsque vous avez apporté toutes les modifications souhaitées, vous devez arrêter l'enregistrement de la macro.

Exécution de macros

Vous pouvez effectuer les actions associées à une macro en exécutant cette dernière.

Vous pouvez également exécuter une macro temporaire.

Autres informations relatives aux macros

La richesse des ressources de la [zone destinée aux développeurs](#) du site Web de la communauté CorelDRAW vous sera d'une aide précieuse : [guide de programmation](#), documentation détaillée de [référence de modèles d'objet](#) avec exemples de code, et articles de fond et didacticiels sur la programmation.

La documentation de référence sur les modèles d'objet (également appelée documentation sur les API) inclut l'aide relative à chaque fonction susceptible d'être automatisée dans les applications. (Ces fonctions sont regroupées sous l'appellation « modèle d'objet ».) Vous pouvez facilement accéder à la documentation appropriée depuis l'Éditeur de macros.

Les schémas de modèle d'objet fournissent une représentation hiérarchique des fonctions susceptibles d'être automatisées dans CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT et Corel DESIGNER.



Pour plus d'informations sur VBA et son environnement de programmation, consultez le menu **Aide** dans l'Éditeur de macros de Microsoft Visual Basic.

Pour obtenir des informations détaillées sur VSTA et l'environnement de programmation correspondant, consultez le menu **Aide** de l'Éditeur VSTA.

Pour installer manuellement les fonctions de macro

- 1 Dans le Panneau de configuration de Windows, cliquez sur **Désinstaller un programme**.
- 2 Cliquez deux fois sur **CorelDRAW Technical Suite 2017** sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
- 3 Activez l'option **Modifier** dans l'assistant qui s'affiche et suivez les instructions.
- 4 Dans la page **Fonctions** de l'assistant d'installation, cochez les cases suivantes dans la zone de liste **Utilitaires** :
 - **Visual Basic pour Applications**
 - **Outils Visual Studio pour les applications**





Les fonctions de macro de VBA et VSTA sont installées par défaut avec le logiciel.

Pour définir des options VBA

- 1 Cliquez sur **Outils ► Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **VBA**.
- 3 Dans la zone **Sécurité**, indiquez la méthode utilisée pour contrôler le risque d'exécuter des macros malveillantes. Pour cela, cliquez sur **Options de sécurité**.
Pour ignorer cette fonction de sécurité, cochez la case **Faire confiance à tous les modules GMS installés**, puis passez à l'étape 6.
- 4 Sur la page **Niveau de protection** de la boîte de dialogue **Sécurité**, activez l'une des options suivantes :
 - **Très élevée** : ne permet que l'exécution des macros installées dans des emplacements sûrs. Toutes les autres macros signées et non signées sont désactivées.
 - **Élevée** : ne permet que l'exécution des macros signées par des sources fiables. Les macros non signées sont automatiquement désactivées.
 - **Moyenne** : vous permet de choisir les macros à exécuter, même si elles sont potentiellement dangereuses
 - **Faible (non recommandée)** : permet l'exécution de toutes les macros potentiellement dangereuses. Activez ce paramètre si vous avez installé un logiciel antivirus ou si vous vérifiez vous-même la sécurité de tous les documents que vous ouvrez.

- 5 Sur la page **Trusted publishers (Éditeurs fiables)** de la boîte de dialogue **Sécurité**, vérifiez les éditeurs de macro dignes de confiance. Cliquez sur **Visualiser** pour afficher les détails sur l'éditeur de macros sélectionné ou sur **Supprimer** pour retirer cet éditeur de macros de la liste.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez cocher ou décocher la case **Faire confiance au projet Visual Basic** de l'éditeur de macros sélectionné.
- 6 Décochez la case **Retarder le chargement de VBA** si vous souhaitez charger la fonction VBA au démarrage.

Pour accéder aux outils de la macro

Pour	Procédez comme suit
Afficher la barre d'outils Macros	Cliquez sur Affichage ► Barres d'outils ► Macros . Une coche en regard de la commande indique que la barre d'outils est affichée.
Affichez le menu fixe Macro Manager	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Cliquez sur Outils ► Macros ► Macro Manager.• Cliquez sur le bouton Macro Manager  de la barre d'outils Macros.
Afficher l'Éditeur de macros	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Cliquez sur Outils ► Macros ► Éditeur de macros.• Cliquez sur le bouton Éditeur de macros  de la barre d'outils Macros.• Cliquez avec le bouton droit sur Visual Basic pour Applications dans le menu fixe Macro Manager, puis cliquez sur Afficher l'IDE.
Afficher l'Éditeur VSTA	Cliquez sur Outils ► Macros ► Éditeur VSTA . (VSTA doit être installé sur votre ordinateur.)

Pour créer un projet de macro

- Dans le menu fixe **Macro Manager**, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Outils Visual Studio pour les applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouveau projet de macro**.
 - Cliquez sur **Visual Basic pour Applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouveau projet de macro**.

Vous pouvez également

Ouvrir (ou « charger ») un projet de macro	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Cliquez sur Outils Visual Studio pour les applications dans la liste. Cliquez ensuite sur Charger et choisissez le projet.• Cliquez sur Visual Basic pour Applications dans la liste. Cliquez ensuite sur Charger et choisissez le projet.
Renommer un projet de macro	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le projet dans la liste, puis cliquez sur Renommer .

Vous pouvez également

Copier un projet de macro basé sur un fichier GSM

Cliquez avec le bouton droit sur le projet dans la liste, cliquez sur **Copier vers** et choisissez l'emplacement cible du projet copié.

REMARQUE : Vous ne pouvez pas modifier un projet de macro basé sur un document. Ces types de projets sont stockés dans un document et ne peuvent pas être gérés indépendamment de ce dernier.

Afficher ou masquer tous les modules de la liste

Cliquez sur le bouton **Mode simple** .


Ajouter un module à un projet de macro VBA

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le projet dans la liste. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouveau module**.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le projet dans la liste, puis cliquez sur **Nouveau module**.

Modifier un module dans un projet de macro VBA

Effectuez l'une des opérations suivantes :


- Cliquez sur le module dans la liste, puis sur le bouton **Modifier** .
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module dans la liste, puis cliquez sur **Modifier**.

Renommer un module dans un projet de macro

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module dans la liste, puis cliquez sur **Renommer**.

Supprimer un module d'un projet de macro

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le module dans la liste, puis sur le bouton **Supprimer** .
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module dans la liste, puis cliquez sur **Supprimer**.

Fermer (ou « décharger ») un projet de macro basé sur un fichier GSM

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le projet de macro dans la liste, puis cliquez sur **Décharger le projet de macro**.

REMARQUE : vous ne pouvez fermer un projet de macro basé sur un document qu'en fermant le document dans lequel il est stocké.



Certains projets de macro sont verrouillés et ne peuvent pas être modifiés.

Pour créer une macro

- Dans le menu fixe **Macro Manager**, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le conteneur souhaité. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouvelle macro**.
 - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module conteneur souhaité, puis cliquez sur **Nouvelle macro**.

Vous pouvez également

Modifier une macro

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur la macro dans la liste, puis sur le bouton **Modifier**



- Cliquez avec le bouton droit sur la macro dans la liste, puis choisissez **Modifier**.

Supprimer une macro

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur la macro dans la liste, puis sur le bouton **Supprimer**



- Cliquez avec le bouton droit sur la macro dans la liste, puis choisissez **Supprimer**.



Certains projets de macro sont verrouillés et ne peuvent pas être modifiés.

Pour enregistrer une macro

- 1 Cliquez sur **Outils ► Macros ► Commencer l'enregistrement**.

La boîte de dialogue **Enregistrer la macro** s'affiche.

- 2 Dans la zone **Nom de la macro**, entrez un nom pour la macro.

Les noms de macro peuvent contenir des chiffres, mais ils doivent commencer par une lettre. Les noms de macro ne doivent pas contenir d'espaces ou de caractères non alphanumériques, à l'exception des caractères de soulignement (_).

- 3 Entrez une description de la macro dans la zone **Description**, puis cliquez sur **OK**.

- 4 Effectuez les opérations à enregistrer.

L'application commence à enregistrer vos actions. Si vous souhaitez suspendre l'enregistrement, cliquez sur **Outils ► Macros ► Suspendre l'enregistrement**. Répétez cette étape pour reprendre l'enregistrement.

- 5 Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur **Outils ► Macros ► Arrêter l'enregistrement**.



Vous ne pouvez pas enregistrer une macro si tous les projets de macro disponibles sont verrouillés.

Certaines actions ne peuvent pas être enregistrées en raison de leur complexité (même s'il est possible de coder manuellement ces types d'action dans l'Éditeur de macros). Lorsqu'une action ne peut pas être enregistrée, un commentaire est inséré dans le code de macro (« **The recording of this command is not supported.** » (L'enregistrement de cette commande n'est pas pris en charge)), mais l'enregistrement continue jusqu'à ce que vous l'arrêtiez. Vous pouvez visualiser les commentaires dans le code lorsque vous ouvrez la macro dans l'Éditeur de macros.




Par défaut, les macros sont enregistrées dans le projet **MacrosGlobales** afin d'être accessibles à partir d'autres documents. Vous pouvez toutefois modifier le projet de macro par défaut des enregistrements. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit sur un autre projet dans le menu fixe **Macro Manager**, puis cliquez sur **Définir comme projet d'enregistrement**. Il est impossible d'indiquer un projet de macro verrouillé.

Vous pouvez annuler l'enregistrement d'une macro et supprimer les commandes enregistrées en cliquant sur **Outils ► Macros ► Annuler l'enregistrement**.

Vous pouvez aussi enregistrer une macro, suspendre ou arrêter un enregistrement à l'aide de la barre d'outils **Macros** ou du menu fixe **Macro Manager** (**Outils ► Macros ► Macro Manager**).

Vous pouvez également

Enregistrer les actions de la liste **Annuler** en tant que macro VBA

Cliquez sur **Modifier** ► **Gestionnaire d'annulations**, effectuez les actions à enregistrer, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer la liste dans une macro VBA**  du menu fixe **Gestionnaire d'annulations**.

Pour enregistrer une macro temporaire

1 Cliquez sur **Outils** ► **Macros** ► **Enregistrer une macro temporaire**.

2 Effectuez les opérations à enregistrer.

L'application commence à enregistrer vos actions. Si vous souhaitez suspendre l'enregistrement, cliquez sur **Outils** ► **Macros** ► **Suspendre l'enregistrement**. Répétez cette étape pour reprendre l'enregistrement.

3 Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur **Outils** ► **Macros** ► **Arrêter l'enregistrement**.

La macro est enregistrée temporairement dans le projet d'enregistrement par défaut. À la fin de la session en cours, la macro est supprimée de ce projet.



Vous ne pouvez pas enregistrer une macro temporaire si tous les projets de macro disponibles sont verrouillés.

Certaines actions ne peuvent pas être enregistrées.





Par défaut, les macros sont enregistrées dans le projet **MacrosGlobales** afin d'être accessibles à partir d'autres documents. Vous pouvez toutefois modifier le projet d'enregistrement par défaut des macros. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit sur un autre projet dans le menu fixe **Macro Manager**, puis cliquez sur **Définir comme projet d'enregistrement**. (Il est impossible d'indiquer un projet de macro verrouillé.) Si vous le souhaitez, vous pouvez créer plusieurs enregistrements temporaires en affectant chacun d'eux à son propre projet de macro.

Vous pouvez annuler l'enregistrement d'une macro et supprimer les commandes enregistrées en cliquant sur **Outils** ► **Macros** ► **Annuler l'enregistrement**.

Vous pouvez aussi suspendre ou arrêter l'enregistrement d'une macro temporaire à l'aide de la barre d'outils **Macros** ou du menu fixe **Macro Manager** (**Outils** ► **Macros** ► **Macro Manager**).

Pour exécuter une macro

• Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Outils** ► **Macros** ► **Exécuter la macro** ou sur le bouton **Exécuter la macro**  dans la barre d'outils **Macros**. Dans la zone de liste **Macros dans**, choisissez le projet ou le fichier dans lequel la macro est stockée. Choisissez la macro dans la liste **Nom de la macro**. Cliquez sur **Exécuter**.
- Dans le menu fixe **Macro Manager**, cliquez deux fois sur la macro dans la liste.
- Dans le menu fixe **Macro Manager**, cliquez sur la macro indiquée dans la liste, puis sur le bouton **Exécuter** .
- Dans le menu fixe **Macro Manager**, cliquez avec le bouton droit sur la macro dans la liste, puis choisissez **Exécuter**.

Pour exécuter une macro temporaire

• Cliquez sur **Outils** ► **Macros** ► **Exécuter la macro temporaire**.



Cette option n'est activée que lorsque vous avez enregistré une macro temporaire.



Si vous avez créé plusieurs macros temporaires, vous devez désigner le projet de macro qui contient celle que vous souhaitez exécuter. Cliquez avec le bouton droit sur le projet dans le menu fixe **Macro Manager**, puis cliquez sur **Définir comme projet d'enregistrement**.

Pour accéder à la documentation de référence sur les modèles d'objet depuis l'Éditeur de macros

- 1 Lors de l'utilisation de Microsoft Visual Basic pour Applications, appuyez sur **F2** pour afficher l'explorateur d'objets. L'explorateur d'objets affiche toutes les fonctions pouvant être automatisées dans l'Éditeur de macros.
- 2 Choisissez **VGCore** dans la zone de liste **Bibliothèque**.
L'explorateur d'objets est mis à jour afin d'afficher uniquement les fonctions de Corel DESIGNER pouvant être automatisées dans l'Éditeur de macros. Ces fonctions sont regroupées sous l'appellation « modèle d'objet ».
- 3 Cliquez sur un élément dans l'explorateur d'objets, puis appuyez sur la touche **F1**.

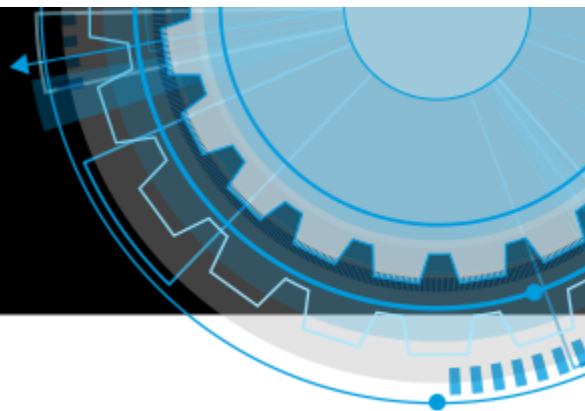


Vous pouvez également afficher les informations relatives à un élément quelconque dans la fenêtre **Code** de l'Éditeur de macros. Pour ce faire, cliquez sur cet élément, puis appuyez sur la touche **F1**.

Référence

Comparaison des fonctions.....927

Glossaire..... 931



Comparaison des fonctions

Si vous utilisiez précédemment un autre programme graphique, vous retrouverez dans Corel DESIGNER de nombreuses fonctions familières. Toutefois, certaines fonctions peuvent porter des noms différents.

Le tableau suivant répertorie les fonctions et termes standard utilisés dans d'autres programmes graphiques, que vous trouverez sous un nom différent dans Corel DESIGNER.

Terme technique de dessin	Fonction Corel DESIGNER
Bannière	Barre d'état
Biseau	Chanfrein
Sélection par bloc	Sélection par zone de sélection (définition : sélection à l'aide d'une zone de sélection)
Bloc de texte	Texte courant (voir « Ajout de texte courant » à la page 524)
Périmètre de sélection	Zone de sélection
Canevas	Fenêtre de dessin
Clone	Dupliquer
Profondeur de couleur	Mode de couleurs
Lignes de construction	Repères
Magnétisation dynamique	Point magnétique (voir Attraction magnétique)

Terme technique de dessin

Édition d'images

Filet

Texte libre

Fond en dégradé

Surface d'image

Attributs de ligne

Style de ligne, épaisseur globale

Style de ligne, épaisseur

Magnétisme

Agrandissement

Objet masqué

Explorateur d'objet

Surface d'objet

Zones actives

Gestionnaire de pages

Fenêtre de palette

Texte tracé

Point pivot

Zone d'invite et de rapport

Fonction Corel DESIGNER

Édition d'images bitmap

Angle arrondi

Texte artistique (voir « Ajout de texte artistique » à la page 523)

Surface dégradée (voir « Application de surfaces dégradées » à la page 410)

Surface à motif bitmap (voir « Application de surfaces à motifs bicolores » à la page 423)

Paramètres de ligne

Largeur du motif

Épaisseur de contour

Attraction magnétique

Objectif Agrandissement

Objet PowerClip

Gestionnaire d'objets

Surface à motif bicolore ou à motifs en couleur (voir « Pour appliquer une surface à motifs bicolores » à la page 423)

Gestionnaire de données d'objet

Affichage du tri des pages

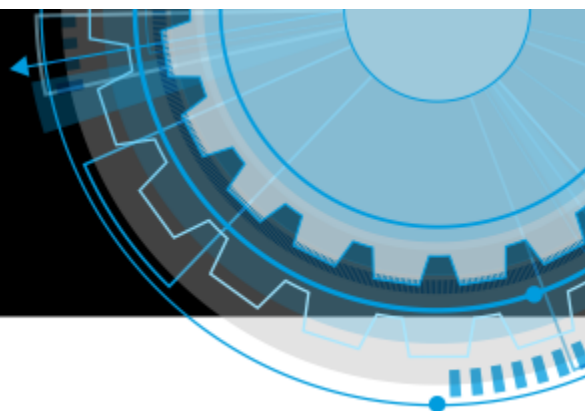
Boîte à outils

Accoler le texte au tracé (voir « Accolage de texte à un tracé » à la page 539)

Centre de rotation

Barre d'état

Terme technique de dessin	Fonction Corel DESIGNER
Réflexion	Retournement d'objets
Ruban	Barre de propriétés
Point de rotation	Centre de rotation
Zone élastique	Sélection par zone de sélection (définition :sélection à l'aide d'une zone de sélection)
Briser	Convertir en courbes
Points magnétiques	Attraction magnétique
Règles magnétiques	Point magnétique (voir Attraction magnétique)
Surface de couleur unie	Surface uniforme (voir « Application de surfaces uniformes » à la page 410)
Zone étirable	Sélection par zone de sélection (définition :sélection à l'aide d'une zone de sélection)
Affichage de la structure	Gestionnaire d'objets (reportez-vous à la section « Pour créer un plan » (page 359))
Feuille cible	Plan actif
Conteneur de texte	Encadré de texte (voir « Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant » à la page 529)



Glossaire

A B C D E F G H I J L M N O P Q R S T U V W Z

A

adoucissement

Niveau de netteté le long des bords d'une ombre portée.

angle calligraphique

Angle qui contrôle l'orientation de la plume par rapport à la surface de dessin, telle l'inclinaison de la pointe d'une plume calligraphique. Une ligne dessinée selon un angle calligraphique est dotée d'une épaisseur faible, voire nulle et s'élargit au fur et à mesure qu'elle s'éloigne de l'angle calligraphique.

angle limite des sommets

Valeur qui détermine l'endroit où deux lignes qui se rejoignent à angle aigu passent d'une jointure d'angle (en pointe) à une jointure en saillie (en biseau).

angulaire

Point ou angle créé à la rencontre de deux courbes.

anticrénelage

Méthode de lissage des contours courbes et obliques des images. Les pixels intermédiaires situés le long des contours sont remplis afin d'adoucir la transition entre ces contours et la zone environnante.

arborescence

Vue hiérarchique de dossiers, de sous-dossiers et de fichiers. Dans le menu fixe Gestionnaire de symboles, l'arborescence affiche le document en cours au haut, suivi des collections et des fichiers de bibliothèque.

avec perte

Type de compression de fichier qui provoque une dégradation significative de la qualité de l'image.

axonométrique

Type de projection orthographique dans laquelle trois faces d'un cube projeté sont visibles. La projection axonométrique peut être de type dimétrique, trimétrique et isométrique.

B

bibliothèque

Zone d'un fichier Corel DESIGNER (DES) contenant les définitions des [symboles](#) et des informations sur leurs [occurrences](#).

bouton réactif

Objet interactif ou groupe d'objets qui change d'apparence lorsque vous cliquez ou pointez dessus.

bruit

Dans le domaine de l'édition d'images bitmap, désigne les pixels aléatoires apparaissant à la surface de l'image qui ressemblent aux parasites sur un écran de télévision.

bureau

Zone d'un dessin permettant de faire des essais et de créer des objets qui serviront ultérieurement. Cette zone se trouve à l'extérieur de la page de dessin. Pour utiliser un objet situé sur le bureau, il suffit de le faire glisser sur la page de dessin.

buse

Dans le domaine de l'imprimerie, forme de recouvrement créée par l'extension de l'objet d'arrière-plan sur l'objet de premier plan.

C

candidat d'attraction

Point magnétique qui attire le pointeur. Invite de zone, d'info-bulle ou de barre d'état qui apparaît lorsque le candidat d'attraction est actif et est devenu une source d'attraction.

caractère

Lettre, chiffre, signe de ponctuation ou autre symbole.

caractères non imprimables

Éléments qui apparaissent à l'écran, mais qui ne s'impriment pas. Il s'agit notamment de la règle, des repères, du texte caché et des symboles de mise en forme, tels que les espaces, les retours chariot, les tabulations et les retraits.

centre de rotation

Point autour duquel un objet pivote.

champ d'attraction

Zone autour d'un candidat d'attraction. Si le pointeur est dans cette distance, une zone ou une info-bulle s'affiche et une invite apparaît dans la barre d'état.

clipart

Images prêtes à l'emploi que vous pouvez importer dans les applications Corel et modifier le cas échéant.

clone

Copie d'un objet ou d'une zone d'image liée à un objet de base ou à une zone d'image. La plupart des modifications apportées à l'objet de base s'appliquent automatiquement à ses clones.

Voir aussi [symbole](#).

CMJN

Mode de couleur composé de cyan (C), de magenta (M), de jaune (J) et de noir (N). L'impression CMJN produit du noir véritable ainsi qu'une vaste gamme de teintes. Dans le mode de couleur CMJN, les valeurs de couleurs sont exprimées sous forme de pourcentages. Ainsi, lorsqu'une encre a une valeur de 100, cela signifie qu'elle est appliquée avec une saturation maximum.

collection

Groupe de fichiers de bibliothèque de symboles.

composante de couleur

Version en niveaux de gris 8 bits d'une image. Chaque composante représente un niveau de couleur de l'image. RVB, par exemple, indique 3 composantes de couleur, tandis que CMJN en indique quatre. Lorsque toutes les composantes sont imprimées ensemble, elles produisent la gamme entière des couleurs de l'image.

Voir aussi [RVB](#) et [CMJN](#).

concave

Creux ou arrondi vers l'intérieur comme un bol.

contenu

Un ou plusieurs objets qui apparaissent dans un objet contenant lorsque vous appliquez des effets Vitrail.

Ce terme est également utilisé pour décrire les ressources graphiques fournies avec le produit, comme les cliparts, les photos, les symboles, les polices et les objets.

contour

Ligne définissant la forme d'un objet.

contraste

Différence de ton entre les zones sombres et les zones claires d'une image. Des valeurs de contraste élevées indiquent de grandes différences entre les zones sombres et les zones claires, avec peu de degrés intermédiaires.

convexe

Creux ou arrondi vers l'extérieur comme la partie externe d'une sphère ou d'un cercle.

correspondances de polices PANOSE

Fonction qui permet de choisir une police de substitution lorsque vous ouvrez un fichier contenant une police non installée sur votre ordinateur. Vous pouvez remplacer une police pour la session de travail en cours uniquement ou de manière permanente afin d'afficher automatiquement la nouvelle police lors de l'enregistrement du fichier et de sa réouverture.

couleur de base

Couleur de l'objet qui apparaît par transparence. La couleur de base et la couleur de la transparence se combinent de différentes manières, selon le mode de fusion appliqué à la transparence.

couleur enfant

Style de couleur créé à partir d'un ton d'un autre style de couleur. Avec la plupart des modèles et palettes de couleurs disponibles, les couleurs enfants ont la même teinte que les couleurs parents mais leurs niveaux de saturation et de luminosité diffèrent.

Voir aussi [couleur parent](#).

couleur non quadri

En imprimerie, couleur d'encre unie imprimée séparément (une plaque par couleur non quadri est nécessaire).

couleur parent

Style de couleur d'origine que vous pouvez enregistrer et appliquer à des objets dans un dessin. Il est possible de créer des couleurs enfants à partir d'une couleur parent.

Voir aussi [couleur enfant](#).

couleur quadri

Dans le domaine de l'impression commerciale, couleur produite par un mélange de cyan, de magenta, de jaune et de noir. Les couleurs quadri sont différentes des couleurs non quadri, lesquelles sont produites par des encres unies et imprimées de façon individuelle (une plaque d'impression est nécessaire pour chaque encre non quadri).

couleurs quadri PANTONE

Couleurs disponibles avec le système de couleurs quadri PANTONE, basé sur le modèle colorimétrique CMJN.

crénage

Espace entre les caractères et ajustement de cet espace. Le crénage est souvent utilisé pour rapprocher deux caractères et réduire ainsi leur espacement standard, par exemple WA, AW, TA ou VA. Le crénage augmente la lisibilité et permet d'équilibrer et de proportionner les lettres, notamment avec les plus grandes tailles de police.

D

débordement

Partie d'une image imprimée qui s'étend au-delà des limites de la page. Le débordement permet de s'assurer que l'image finale atteint le bord du papier après les opérations de reliure et de découpe.

décalage de la ligne de base

Processus qui consiste à déplacer des caractères au-dessus ou en dessous de la ligne de base.

décalage

Déplacement d'un objet par incréments.

Voir aussi [micro décalage](#) et [super décalage](#).

dégradé composé

Dégradé créé par la fusion de l'objet de départ ou d'arrivée d'un dégradé avec un autre objet.

dégradé

Effet créé par la transformation d'un objet dans un autre en passant par une progression de formes et de couleurs.

degré de sensibilité

Option du mode 256 couleurs permettant de spécifier une couleur centrale pour la conversion en 256 couleurs. Il est possible de définir cette couleur et de spécifier son importance pour guider la conversion.

dessin

Document créé dans Corel DESIGNER.

deux tons

Une image en mode de couleurs deux tons est une image en [niveaux de gris](#) (8 bits) à laquelle une à quatre couleurs ont été ajoutées.

DeviceN

Type d'espace de couleur et de modèle colorimétrique de périphérique. Cet espace de couleur multicomposante permet de définir la couleur autrement qu'à partir du jeu standard des trois (RVB) ou quatre (CMJN) composantes de couleur.

dimensionnement

Modification proportionnelle des dimensions horizontale et verticale d'un objet en changeant l'une de ses dimensions. Par exemple, un rectangle d'une hauteur de 1 cm et d'une largeur de 2 cm peut être dimensionné en appliquant une nouvelle hauteur de 1,5 cm. Dès lors, une largeur de 3 cm s'applique automatiquement. Le rapport hauteur/largeur de 1:2 est conservé.

disque d'échange

Espace disque utilisé par les applications pour augmenter artificiellement la quantité de mémoire disponible dans l'ordinateur.

E

échantillon de couleurs

Cellule de couleur unie apparaissant sur une palette de couleurs.

échantillon

L'un des échantillons de couleurs unies utilisés pour sélectionner des couleurs. Un livret imprimé de témoins de couleur est appelé nuancier. Ce terme désigne également les couleurs d'une palette de couleurs.

écran d'accueil

Écran qui apparaît au démarrage de Corel DESIGNER. Il contrôle l'avancement du processus de lancement et fournit des informations relatives au copyright et à l'enregistrement.

effet PowerClip

Méthode d'organisation des objets qui permet d'incorporer un objet à l'intérieur d'un autre.

encadré de texte

Rectangle qui apparaît sous la forme d'une série de lignes discontinues autour d'un bloc de texte courant créé à l'aide de l'outil **Texte**.

entrelacement

Dans les images GIF, méthode permettant d'afficher une image Web à une résolution basse et grossière. Au fur et à mesure du chargement de l'image, la qualité s'améliore.

enveloppe

Forme fermée pouvant être placée autour d'un objet pour en modifier la forme. Une enveloppe se compose de segments reliés par des points nodaux. Une fois que l'enveloppe est placée autour de l'objet, il est possible de déplacer les points nodaux afin de changer la forme de l'objet.

espace de couleurs

Dans le domaine de la gestion électronique des couleurs, représentation visuelle d'un périphérique ou gamme de couleurs d'un modèle colorimétrique. La correspondance des limites et projections de l'espace de couleur d'un périphérique est assurée par un logiciel de gestion des couleurs.

Voir aussi [gamme de couleurs](#).

étalement

Dans le domaine de l'imprimerie, type de recouvrement créé par l'extension de l'objet de premier plan sur l'objet d'arrière-plan.

étape de dégradé

Nuances de couleurs qui constituent l'aspect d'une surface dégradée. Plus une surface comporte d'étapes, plus la transition est régulière de la couleur de départ à la couleur d'arrivée.

exposant

Caractères situés au-dessus de la ligne de base des autres caractères d'une ligne de texte.

exposition

Terme emprunté à la photographie désignant la quantité de lumière utilisée pour créer une image. Si le capteur (d'un appareil photo numérique) ou le film (d'un appareil photo classique) reçoit une quantité insuffisante de lumière, l'image obtenue apparaît trop sombre (sous-exposée). À l'inverse, si une trop grande quantité de lumière atteint le capteur ou le film, l'image apparaît trop claire (surexposée).

F**fenêtre de dessin**

Partie de la fenêtre d'application dans laquelle vous créez, ajoutez et modifiez des objets.

feuille de style en cascade (CSS)

Extension du HTML qui permet de spécifier des styles (couleur, police et taille) pour les parties d'un document hypertexte. Les informations sur les styles peuvent être partagées par plusieurs fichiers HTML.

Voir aussi [HTML](#).

fichier d'animation

Fichier prenant en charge des images en mouvement, par exemple un fichier GIF animé ou QuickTime (MOV).

filigrane

Petite quantité de bruit aléatoire ajoutée au composant de luminance des pixels d'une image, qui contient des informations relatives à l'image. Ces informations sont conservées après édition, impression et numérisation.

filtre

Application qui convertit des informations numériques d'une forme en une autre.

G

gabarit

Ensemble de données prédéfinies qui déterminent la taille de la page, son orientation, la position des règles ainsi que la grille et les repères. Les gabarits peuvent également contenir des graphiques et du texte modifiables.

gamme de couleurs

Ensemble de couleurs que peut reproduire ou percevoir tout périphérique. Par exemple, un moniteur affiche une gamme de couleurs différente de celle d'une imprimante, ce qui implique une gestion des couleurs depuis les images d'origine jusqu'à leur impression finale.

GIF

Format de fichier graphique qui occupe un minimum d'espace et dont l'échange entre ordinateurs ne présente aucune difficulté. Ce format est souvent utilisé pour publier sur Internet des images de 256 couleurs ou moins.

glyphe

Vous pouvez tirer sur ces poignées en forme de losange pour modifier la forme d'un objet.

gouttière

Espace entre les colonnes de texte. En impression, espace blanc formé par les marges internes de pages doubles.

graduation

Divisions invisibles sur lesquelles gravite le pointeur.

graphique vectoriel

Dessin généré à partir de descriptions mathématiques déterminant la position, la longueur et la direction des lignes tracées. Un graphique vectoriel est créé sous la forme d'ensembles de lignes plutôt que sous celle de motifs de points ou de pixels individuels.

Voir aussi [image bitmap](#).

grille de document

Ensemble de lignes horizontales et verticales espacées de façon régulière qui facilitent le dessin et l'organisation des objets.

grille de ligne de base

Ensemble de lignes horizontales espacées de façon régulière, selon le modèle d'un cahier ligné, qui permettent l'alignement du texte et des objets.

grille

Ensemble de lignes horizontales et verticales espacées de façon régulière qui facilitent le dessin et l'organisation des objets.

Voir aussi [grille de document](#).

groupe imbriqué

Ensemble de deux groupes (ou plus) qui se comporte comme un seul objet.

groupe

Ensemble d'objets qui se comportent comme une seule unité. Les opérations effectuées sur un groupe s'appliquent de la même manière à chaque composant.

guides dynamiques

Repères temporaires qui apparaissent dans les objets depuis les points magnétiques suivants: le centre, le point nodal, le quadrant et la ligne de base de texte.

H

halo

Masque derrière une ligne qui améliore la visibilité de cette ligne lorsqu'elle est au premier plan d'un autre objet. Les halos sont généralement de la même couleur que la page.

histogramme

Un histogramme est un diagramme à barre horizontale rapportant les valeurs de luminosité des pixels de l'image sur une échelle allant de 0 (sombre) à 255 (clair). La partie gauche de l'histogramme représente les zones sombres d'une image, la partie du milieu les tons moyens et la partie droite les zones claires. La hauteur des pointes de l'histogramme indique le nombre de pixels contenus dans chaque niveau de luminosité. Par exemple, un nombre de pixels élevé dans les zones sombres (partie gauche de l'histogramme) indique la présence de détails dans les zones sombres de l'image.

HTML

Le langage du World Wide Web est composé de repères d'identification qui définissent la structure et les éléments d'un document. Ces repères permettent de baliser le texte et d'intégrer des ressources (images, sons, vidéos et animations, par exemple) lors de la création d'une page Web.

hyperlien

Lien électronique permettant d'accéder directement à un autre endroit d'un document ou à un document différent.

I

icône

Représentation graphique d'un outil, d'un objet, d'un fichier ou de tout autre élément d'une application.

image à zones actives

Graphique d'un document HTML qui contient des zones sur lesquelles il suffit de cliquer pour accéder à des adresses sur le World Wide Web, à d'autres documents HTML ou à des graphiques.

image bitmap

Image composée de grilles de pixels (ou points).

Voir aussi [graphique vectoriel](#).

image point à point

Image rendue sous forme de pixels. Lors de la conversion de graphiques vectoriels en fichiers bitmap, vous créez des images point à point.

inclinaison

Effet permettant d'incliner un objet verticalement, horizontalement ou les deux.

indice

Caractères situés sous la ligne de base des autres caractères d'une ligne de texte.

insertion

Opération qui consiste à importer une photographie, un clipart ou un fichier son, puis à placer cet objet dans un dessin.

intensité

L'intensité est une mesure de la luminosité des pixels clairs d'une image bitmap par rapport aux pixels de tons moyens et sombres. Une augmentation de l'intensité rend les blancs plus éclatants tout en maintenant la qualité des zones sombres.

interlignage

Espace entre les lignes de texte. L'interlignage est important dans un souci de lisibilité et d'apparence du texte.

isométrique

Type de projection caractérisé par trois axes aux angles droits. Les objets peuvent être représentés en trois dimensions par leur projection. Un carré devient l'une des faces d'un cube lorsqu'il est projeté. Les projections isométriques utilisent des angles par incrément de 30 degrés.

J

JavaScript

Langage de script utilisé sur le Web pour ajouter des fonctions interactives aux pages HTML.

JPEG

Format assurant la compression des images photographiques avec une légère perte de qualité. En raison du taux de compression (20/1) et de la taille réduite des fichiers, les images JPEG sont très utilisées dans le domaine de la publication sur Internet.

JPEG 2000

Version améliorée du format de fichier JPEG qui offre une meilleure compression et permet de joindre des informations sur l'image ainsi que d'appliquer un taux de compression différent à une zone de l'image.

justification

Modification de l'espace entre les caractères et les mots de manière à égaliser les marges de gauche et de droite (ou les deux simultanément) d'un bloc de texte.

juxtaposition

Procédé utilisé pour simuler un plus grand nombre de couleurs lorsqu'un nombre limité de couleurs est disponible.

L

Lab

Modèle colorimétrique qui comporte une composante L de luminance (ou luminosité) et deux composantes chromatiques : « a » (du vert au rouge) et « b » (du bleu au jaune).

ligne Bézier

Ligne droite ou courbe constituée de segments reliés par des [points nodaux](#). Chaque point nodal contient des poignées de contrôle qui permettent de modifier la forme de la ligne.

ligne de base

Ligne invisible sur laquelle reposent les caractères.

ligne de cote

Ligne indiquant la taille des objets ou la distance (ou l'angle) entre les objets.

luminance

Niveau de luminosité partagé entre une transparence et l'objet auquel elle s'applique. Si, par exemple, une transparence est appliquée à un objet de couleur claire, la couleur de transparence devient aussi claire. Il en va de même lorsqu'une transparence est appliquée à un objet de couleur sombre. Dans ce cas, la couleur de transparence devient aussi sombre.

luminosité

Quantité de lumière transmise ou réfléchie par un pixel donné. Dans le mode de couleur TSL, la luminosité est une mesure de la quantité de blanc contenue dans une couleur. Par exemple, une valeur de luminosité de 0 produit du noir (ou des zones sombres sur les photos), tandis qu'une valeur de 255 produit du blanc (ou des zones claires sur les photos).

LZW

Technique de compression de fichier sans perte permettant d'obtenir un fichier de plus petite taille plus rapidement. La compression LZW est généralement utilisée sur les fichiers GIF et TIFF.

M

magnétisation

Caractéristique permettant d'aligner automatiquement un objet dessiné ou déplacé sur un point de la grille, un repère ou encore un autre objet.

marque diacritique

Signe d'accentuation situé au-dessus, en dessous ou en travers d'un caractère écrit, par exemple, un accent aigu (é) ou une cédille (ç).

masquage

Terme d'imprimerie désignant une surface dont les couleurs sous-jacentes ont été retirées de manière à n'imprimer que la couleur supérieure. Si, par exemple, vous imprimez un petit cercle superposé à un grand cercle, la surface du grand cercle recouverte par le petit cercle ne s'imprime pas. Ainsi, la couleur du petit cercle reste vraie, sans chevaucher ni se mélanger à la couleur du grand cercle.

micro décalage

Déplacement d'un objet par petits incréments.

Voir aussi [décalage](#) et [super décalage](#).

miniature

Version basse résolution et de taille réduite d'une image ou d'un dessin.

mise à l'échelle

Modification proportionnelle des dimensions horizontale et verticale d'un objet par un pourcentage déterminé. Par exemple, la mise à l'échelle d'un rectangle de 1 cm de haut sur 2 cm de large selon un facteur de 150 % produit un rectangle de 1,5 cm sur 3 cm. Le rapport hauteur/largeur de 1:2 est conservé.

mode 256 couleurs

Mode de couleurs 8 bits affichant les images avec au maximum 256 couleurs. Il est possible de convertir une image complexe en mode 256 couleurs pour réduire la taille du fichier et contrôler plus précisément les couleurs utilisées au cours de la procédure de conversion.

mode d'affichage Fil de fer simple

Mode d'affichage qui masque les surfaces, les reliefs, les projections et les formes dégradées intermédiaires et n'affiche que le contour du dessin. Les images bitmap s'affichent en monochrome.

mode de couleurs noir et blanc

Mode de couleurs 1 bit permettant d'enregistrer les images en deux couleurs unies (noir et blanc) sans échelonnement. Ce mode de couleur est très utile pour le dessin au trait et les graphiques simples. Vous pouvez utiliser le mode de couleur Niveaux de gris pour créer l'effet d'une photo noir et blanc.

Voir aussi [niveaux de gris](#).

mode de couleurs

Système définissant le nombre et le type de couleurs qui composent une image. Exemples de modes de couleurs : noir et blanc, niveaux de gris, RVB, CMJN et 256 couleurs.

modèle colorimétrique soustractif

Modèle colorimétrique (CMJN, par exemple) qui crée les couleurs par soustraction des longueurs d'onde de la lumière réfléchie par un objet. Par exemple, une encre apparaît en bleu si elle absorbe toutes les couleurs sauf le bleu.

modèle colorimétrique

Représentation graphique simple de la gamme de couleurs affichées dans un mode de couleurs. Exemple de modèles colorimétriques : RVB (rouge, vert, bleu), CMJ (cyan, magenta, jaune), CMJN (cyan, magenta, jaune, noir), TSL (teinte, saturation, luminosité), TLS (teinte, luminance, saturation) et CIE L*a*b (Lab).

mosaïque

Technique consistant à copier une petite image sur une grande surface. Cette technique est souvent utilisée pour créer un motif d'arrière-plan sur les pages Web.

motif moiré

Effet visuel de rayonnement des courbes créé par la superposition de deux motifs réguliers. Par exemple, un motif moiré peut provoquer la superposition de deux [trames simili](#) ayant des angles, un espacement de points et une taille de point différents. Des motifs moirés indésirables peuvent apparaître lorsqu'une image est retraitée avec une trame simili différente ou avec la même trame simili mais un angle différent.

N

navigateur de document

Zone située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre d'application, contenant les commandes permettant de se déplacer d'une page à l'autre et d'ajouter des pages. Le navigateur de document affiche également le numéro de la page active et le nombre total de pages dans un dessin.

niveaux de gris

Mode de couleurs affichant les images selon 256 nuances de gris. Chaque couleur est définie sous la forme d'une valeur comprise entre 0 et 255, où 0 correspond à la nuance la plus sombre (noir) et 255 à la plus claire (blanc). Les images en niveaux de gris, particulièrement les photos, sont souvent appelées des images « noir et blanc ».

nuance de couleur

Teinte d'une couleur fréquemment observée sur les photos en raison de l'éclairage ou d'autres facteurs. Ainsi, une photo prise en intérieur sous un faible éclairage incandescent peut produire une nuance de couleur jaune, tandis qu'une prise de vue en extérieur sous un fort soleil peut produire une nuance de couleur bleue.

nuance

En matière de retouche de photos, une nuance désigne fréquemment une couleur semi-transparente appliquée à une image. Les nuances sont parfois également appelées [nuance de couleur](#).

En impression, une nuance désigne une variante plus claire d'une couleur créée par tramage simili (une couleur non quadri, par exemple).

Voir aussi [trame simili](#).

O

objet

Terme générique désignant tout article créé ou placé dans une illustration. Parmi les objets figurent les lignes, formes, graphiques et texte.

objet cible

Objet sur lequel vous effectuez une action de mise en forme, telle qu'une soudure, une découpe ou une création d'intersection à l'aide d'un autre objet. L'objet cible conserve ses attributs de contour et de surface, qui sont copiés vers les objets source utilisés pour effectuer l'action.

Voir aussi [objet source](#).

objet combiné

Objet créé en combinant plusieurs objets et en les convertissant en un seul objet courbe. L'objet combiné reçoit les attributs de contour et de surface du dernier objet sélectionné. Les sections dans lesquelles un nombre pair d'objets se chevauchent n'ont pas de surface. Les sections dans lesquelles un nombre impair d'objets se chevauchent ont une surface. Les contours des objets d'origine demeurent visibles.

objet courbe

Objet doté de [points nodaux](#) et de [poignées de contrôle](#) qui permettent d'en modifier la forme. Un objet courbe peut se présenter sous n'importe quelle forme, y compris une ligne droite ou courbe.

objet de base

Objet qui a été cloné. La plupart des modifications apportées à l'objet de base s'appliquent automatiquement au clone.

objet de contrôle ou groupe de contrôle

Objet ou groupe d'objets auquel un effet spécial, comme un relief, un dégradé, une ombre portée ou une projection, est appliqué. Vous pouvez modifier l'objet ou le groupe de contrôle en changeant sa forme, sa couleur ou sa position, ou en appliquant une transformation, altérant ainsi l'apparence générale de l'effet spécial.

Pour les dégradés, les objets de début et de fin constituent les objets de contrôle.

objet de contrôle

Objet d'origine utilisé pour la création d'effets de type enveloppes, reliefs, ombres portées, projections et objets créés à l'aide de l'outil **Motif linéaire**. Les modifications apportées à l'objet de contrôle changent l'effet obtenu.

objet fermé

Objet défini par un tracé dont les points de départ et d'arrivée se rejoignent.

objet flottant

Image bitmap sans arrière-plan. Les objets flottants sont également appelés objets photo ou images découpées.

objet ouvert

Objet défini par un tracé dont les points de départ et d'arrivée ne se rejoignent pas.

objet PowerClip

Objet créé en plaçant des objets (contenus) à l'intérieur d'autres objets (conteneurs). Si le contenu est plus grand que le conteneur, le contenu est automatiquement recadré. Seules sont visibles les parties de l'objet contenu qui tiennent dans le conteneur.

objet source

Objet utilisé pour effectuer une action de mise en forme sur un autre objet, telle qu'une soudure, une découpe ou une création d'intersection. L'objet source reçoit les attributs de contour et de surface de l'objet cible.

Voir aussi [objet cible](#).

objet vectoriel

Objet spécifique dans un dessin, créé sous la forme d'ensembles de lignes plutôt que sous celle de motifs de points ou de pixels individuels. Un objet vectoriel est généré à partir de descriptions mathématiques déterminant la position, la longueur et la direction des lignes tracées.

objets vitrail imbriqués

Contenants qui comprennent d'autres contenants afin de former des objets vitrail complexes.

occurrence de symbole

Occurrence d'un [symbole](#) dans un dessin. Une occurrence de symbole hérite automatiquement des modifications apportées au symbole. Vous pouvez également appliquer des propriétés uniques à chaque occurrence, notamment la taille, la position et la transparence uniforme.

ombre portée

Ombre portée tridimensionnelle qui donne un aspect réaliste aux objets.

opacité

Caractéristique qui réduit la capacité de voir à travers un objet. Si un objet est opaque à 100 %, il ne laisse rien transparaître. Les niveaux d'opacité inférieurs à 100 % augmentent la transparence des objets.

Voir aussi [transparence](#).

opérations complètes

Conversion d'un document enregistré sous un certain format de fichier, tel que Portable Document Format (PDF), dans un autre format, tel que Corel DESIGNER (DES), suivie de la conversion inverse.

origine

Point d'intersection des règles dans la fenêtre de dessin.

orthogonal

Vue d'un objet perpendiculaire à un plan. Un cube apparaît sous la forme d'un carré, car un seul plan est visible.

P

page de codes

Tableau dans le système d'exploitation DOS ou Windows qui définit le jeu de caractères ASCII ou ANSI utilisé pour afficher le texte. Différents jeux de caractères sont utilisés selon les langues.

page de dessin

Partie de la fenêtre de dessin délimitée par un rectangle avec ombre portée.

page principale

Page virtuelle qui contient des paramètres globaux d'objets, de repères et de grilles s'appliquant à toutes les pages de votre document.

palette de couleurs

Ensemble de couleurs unies parmi lesquelles vous pouvez choisir les couleurs des surfaces et des contours.

panoramique(Corel DESIGNER)

Méthode qui consiste à déplacer la page de dessin dans la fenêtre de dessin. Le panoramique modifie l'affichage de la page de la même manière que le défilement permet de déplacer le dessin vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite dans la fenêtre de dessin.

Lorsque vous travaillez à un niveau élevé d'agrandissement et qu'une partie du dessin n'apparaît pas, vous pouvez effectuer rapidement un panoramique afin d'afficher ces zones masquées.

périmètre de sélection

Zone invisible identifiée par huit [poignées de sélection](#) entourant un objet sélectionné.

perspective à deux points

Effet créé par l'allongement ou le raccourcissement de deux côtés d'un objet pour donner l'impression que l'objet s'éloigne dans deux directions.

perspective à un point

Effet créé par l'allongement ou le raccourcissement d'un côté d'un objet pour donner l'impression que l'objet s'éloigne dans une direction.

photocomposeuse

Périphérique à haute résolution servant à la fabrication de film ou de papier film utilisé pour les planches d'impression.

pixel

Point coloré qui constitue l'élément le plus petit d'une image bitmap.

Voir aussi [résolution](#).

plage de tons

Répartition des pixels d'une image bitmap allant des pixels sombres (une valeur égale à zéro représentant une luminosité nulle) aux pixels clairs (une valeur égale à 255, caractéristique d'une luminosité maximale). Les pixels situés dans le premier tiers de la plage ou gamme représentent les zones sombres, les pixels situés au milieu de la plage représentent les tons moyens, et les pixels situés dans le dernier tiers de la plage représentent les zones claires. Idéalement, les pixels d'une image devraient être répartis sur toute la plage de tons. L'[histogramme](#) est un excellent moyen de visualiser et d'évaluer la plage de tons des images.

plan de dessin

Zone délimitée par deux axes dans le profil de dessin. Le plan de dessin supérieur est entouré des axes x et z. Le plan de dessin du premier plan est entouré des axes x et y. Le plan de dessin de droite est entouré des axes y et z.

plan principal

Plan d'une [page principale](#) dont les objets s'affichent sur chaque page d'un dessin qui en comporte plusieurs. Une page principale peut comporter plusieurs plans principaux.

plan

Dans un dessin, couche transparente sur laquelle il est possible de placer des objets.

PNG (Portable Network Graphics)

Format de fichier graphique conçu pour l'affichage en ligne. Ce format permet d'importer des graphiques en couleurs 24 bits.

poignées de contrôle

Poignées qui partent d'un point nodal situé sur une courbe que vous modifiez à l'aide de l'outil **Forme**. Les poignées de contrôle déterminent l'angle selon lequel la courbe traverse le point nodal.

poignées

Ensemble de huit carrés noirs qui apparaissent aux angles et sur les côtés d'un objet lorsque celui-ci est sélectionné. Pour mettre à l'échelle, redimensionner ou appliquer un effet miroir sur l'objet, il suffit d'en faire glisser les poignées. Lorsque vous cliquez sur l'objet sélectionné, les poignées se transforment en flèches afin de vous permettre de le faire pivoter ou de l'incliner.

point blanc

Mesure du blanc sur un moniteur couleur qui influe sur l'affichage des zones claires et du contraste.

En matière de correction d'image, le point blanc détermine la valeur de luminosité qui est considérée comme du blanc dans une image bitmap. Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez définir le point blanc pour améliorer le contraste d'une image. Si, par exemple, dans l'[histogramme](#) d'une image, sur une échelle de luminosité allant de 0 (sombre) à 255 (clair), vous définissez le point blanc sur 250, tous les pixels d'une valeur supérieure à 250 sont convertis en blanc.

point d'ancrage

Point qui reste fixe lorsque vous étirez, mettez à l'échelle ou inclinez un objet, ou encore lorsque vous lui appliquez un effet miroir. Les points d'ancrage correspondent aux 8 poignées qui s'affichent lorsque vous sélectionnez un objet, ainsi qu'au centre du périmètre de sélection indiqué par un X.

point de fuite

Repère qui s'affiche lorsque vous sélectionnez un relief ou un objet auquel une perspective a été ajoutée. Dans un relief, le repère de point de fuite indique la profondeur (relief parallèle) ou le point auquel les surfaces en relief se rejoindraient si elles étaient prolongées (relief de perspective). Dans les deux cas, le point de fuite est indiqué par un X.

point noir

Valeur de luminosité considérée comme du noir dans une image bitmap. Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez définir le point noir pour améliorer le contraste d'une image. Si, par exemple, dans l'[histogramme](#) d'une image, sur une échelle de luminosité allant de 0 (sombre) à 255 (clair), vous définissez le point noir sur 5, tous les pixels d'une valeur supérieure à 5 sont convertis en noir.

point

Unité de mesure principalement utilisée en composition typographique pour déterminer la taille des caractères. Un pouce vaut environ 72 points, un pica en vaut 12 et un centimètre 28.

points nodaux

Petits carrés apparaissant à chaque extrémité des segments de ligne ou de courbe. Pour modifier la forme d'une ligne ou d'une courbe, faites glisser un ou plusieurs de ses points nodaux.

police

Jeu de caractères de style (ex. italique), de poids (ex. gras) et de taille (ex. 10 points) identiques dans une même famille de caractères, telle que Times New Roman.

polices TrueType

Spécification de police développée par Apple. Les polices TrueType sont imprimées telles qu'elles apparaissent à l'écran et peuvent être redimensionnées à n'importe quelle hauteur.

ppp (points par pouce)

Unité de mesure de la résolution d'une imprimante. Les imprimantes laser de bureau standard impriment avec une résolution de 600 ppp. Les photocomposeuses impriment à 1270 ou 2540 ppp. Les imprimantes aux capacités en ppp supérieures produisent une sortie plus lisse et plus nette. L'acronyme ppp est également utilisé pour mesurer la résolution de numérisation et indiquer la résolution des images bitmap.

presse-papiers

Zone utilisée pour le stockage temporaire des informations coupées ou copiées. Ces données sont conservées jusqu'à ce que de nouvelles informations soient coupées ou copiées dans le Presse-papiers et viennent ainsi les remplacer.

profil de couleur

Description des propriétés et fonctions de gestion des couleurs d'un périphérique.

profil de dessin

Groupe de paramètres qui détermine la représentation en deux dimensions des objets en trois dimensions.

profondeur de bits

Nombre de bits binaires définissant la nuance ou la couleur de chaque pixel d'une image bitmap. Par exemple, un pixel d'une image en noir et blanc, qui est nécessairement blanc ou noir, a une profondeur de 1 bit. Le nombre de valeurs de couleurs qu'une profondeur de bits donnée peut produire est égal à 2 à la puissance de la profondeur de bits. Par exemple, une profondeur de 1 bit peut produire deux valeurs de couleurs ($2^1 = 2$) et une profondeur de 2 bits peut produire 4 valeurs de couleurs ($2^2 = 4$).

La profondeur de bit va de 1 à 64 bits par pixel (bpp) et détermine la [profondeur de couleur](#) d'une image.

profondeur de couleur

Nombre maximum de couleurs qu'une image peut contenir. La profondeur de couleur est déterminée par la [profondeur de bit](#) d'une image et par le moniteur d'affichage. Par exemple, une image de 8 bits peut contenir jusqu'à 256 couleurs, tandis qu'une image de 24 bits peut

contenir jusqu'à environ 16 millions de couleurs. Une image GIF est un exemple d'image 8bits; une image JPEG est un exemple d'image 24bits.

progressive

Pour les images JPEG, méthode consistant à afficher entièrement une image à une résolution faible et grossière. Au fur et à mesure du chargement de l'image, la qualité s'améliore.

projection

Effet obtenu par l'ajout de formes concentriques régulièrement espacées à l'intérieur ou à l'extérieur des bordures d'un objet. Cet effet peut également être utilisé pour créer des contours à découper pour des appareils tels que les tables traçantes, les équipements de gravure et les massicots pour vinyle.

protocole de transfert de fichiers (File Transfer Protocol - FTP)

Méthode de déplacement de fichiers entre deux ordinateurs. De nombreux sites Internet ont mis en place des dépôts de documents auxquels il est possible d'accéder à l'aide du protocole FTP.

Q

QuickCorrect™

Fonction affichant automatiquement la forme développée des abréviations ou la forme correcte des mots mal orthographiés au fur et à mesure de la saisie. La correction rapide permet de corriger automatiquement les majuscules en début de mot ou encore les fautes courantes de frappe ou d'orthographe. Il est possible, par exemple, de remplacer automatiquement « dqp » par « dès que possible » et « puor » par « pour ».

Fonction affichant automatiquement la forme développée des abréviations ou la forme correcte des mots mal orthographiés au fur et à mesure de la saisie. La correction rapide (QuickCorrect™) permet de corriger automatiquement les majuscules en début de mot ou encore les fautes de frappe ou d'orthographe courantes. Il est possible, par exemple, de remplacer automatiquement « dqp » par « dès que possible » et « puor » par « pour ».

R

rapport hauteur/largeur

Rapport entre la largeur et la hauteur d'une image (exprimé mathématiquement sous la forme x:y). Par exemple, les proportions d'une image de 640 x 480 pixels sont de 4:3.

rayon

Appliquée aux orbites, cette fonction permet de définir la distance comprise entre le centre du coup de pinceau et les pointes qui passent autour de ce centre lorsque vous dessinez. Plus la valeur est élevée, plus la taille du coup de pinceau est importante.

recadrage

Procédure permettant de couper les zones superflues d'une image sans altérer la résolution de la partie restante.

recouvrement des couleurs

Terme d'imprimerie décrivant un procédé de superposition des couleurs servant à compenser les défauts de repérage (décalage des séparations de couleurs). Ce procédé permet d'éviter la présence de fragments fibreux blancs entre deux couleurs adjacentes sur une page de papier blanc.

Voir aussi [étalement](#), [buse](#) et [surimpression](#).

recouvrement

Reportez-vous à [recouvrement des couleurs](#).

rééchantillonnage

Modification de la [résolution](#) et des dimensions d'une image bitmap. Le suréchantillonnage augmente la taille de l'image, tandis que le sous-échantillonnage réduit sa taille. Le rééchantillonnage avec résolution fixe permet de conserver la résolution de l'image en ajoutant ou retirant des pixels tout en modifiant sa taille. Le rééchantillonnage avec résolution variable conserve le même nombre de pixels tout en modifiant la taille de l'image, ce qui génère une résolution plus basse ou plus élevée que celle de l'image d'origine.

règle

Barre horizontale ou verticale permettant de déterminer la taille et la position des objets grâce à des marques d'unités. Par défaut, les règles s'affichent en haut et à gauche de la fenêtre d'application, mais elles peuvent également être masquées ou déplacées.

relief

Fonction permettant d'appliquer une perspective tridimensionnelle (3D) en projetant les lignes d'un objet afin de créer une impression de profondeur.

rendu

Processus de capture d'une image bidimensionnelle (2D) à partir d'un modèle tridimensionnel (3D).

repère

Ligne horizontale, verticale ou oblique qui peut être placée n'importe où dans la fenêtre de dessin pour faciliter le positionnement des objets.

repères d'alignement

Repères temporaires vous permettant d'aligner les objets que vous créez, redimensionnez ou déplacez par rapport à d'autres objets avoisinants.

résolution d'image

Nombre de pixels par pouce dans une image bitmap mesuré en ppp (pixels ou points par pouce). Une faible résolution produit des images d'aspect granuleux alors qu'une résolution supérieure permet d'obtenir des images lisses, mais produit des fichiers plus volumineux.

résolution de sortie

Nombre de points par pouce (ppp) pouvant être produits par le périphérique de sortie (photocomposeuse ou imprimante laser, par exemple).

résolution

Quantité de détails contenus dans un fichier d'image ou niveau de détail que le périphérique d'entrée, de sortie ou d'affichage est capable de restituer. La résolution se mesure en ppp (points ou pixels par pouce). Une faible résolution produit des images d'aspect granuleux alors qu'une résolution supérieure permet d'obtenir des images de meilleure qualité, mais génère en contrepartie des fichiers plus volumineux.

rotation

Modification de l'emplacement et de l'orientation d'un objet, obtenue en le faisant pivoter autour de son centre de rotation.

RVB

Mode de couleurs dans lequel les trois couleurs de base du spectre lumineux (rouge, vert et bleu) sont combinées avec des intensités différentes pour produire toutes les autres couleurs. Une valeur comprise entre 0 et 255 est affectée à chaque **composante** (rouge, vert et bleu). Les écrans, les scanners et l'œil humain utilisent le système RVB pour produire ou détecter la couleur.

S

sans perte

Type de compression de fichier qui maintient la qualité d'une image compressée ou décompressée.

saturation

Pureté ou éclat d'une couleur, exprimée en fonction de l'absence de blanc. Une couleur présentant une saturation de 100 % ne contient pas de blanc. Une couleur présentant une saturation de 0 % est une nuance de gris.

scission de dégradé

Dégradé divisé en plusieurs composants afin de créer un dégradé composé. L'objet au niveau duquel vous divisez le dégradé devient l'objet de fin de l'un des composants et l'objet de début de l'autre composant.

script CGI

Application externe exécutée par un serveur HTTP suite à une opération effectuée dans un navigateur Web, telle qu'un clic sur un lien, une image ou un autre élément interactif d'une page Web.

sections

Les sections sont les courbes et les formes fondamentales à l'aide desquelles se construit un objet courbe.

segment

Ligne ou courbe entre les points nodaux d'un objet courbe.

sélection à l'aide d'une zone de sélection

Sélection des objets ou des points nodaux par le déplacement des outils **Sélecteur** ou **Forme** afin d'entourer ces objets d'une zone de sélection en pointillés.

sélection multiple

Méthode de sélection de plusieurs objets à l'aide de l'outil **Sélecteur** ou de plusieurs points nodaux à l'aide de l'outil **Forme**.

séparation de couleurs

Dans l'imprimerie, procédé de division des couleurs d'une image composite permettant de produire plusieurs images différentes en niveaux de gris : une pour chaque couleur élémentaire de l'image d'origine. Dans le cas d'une image CMJN, quatre séparations sont requises : une pour le cyan, une pour le magenta, une pour le jaune et une pour le noir.

seuil

Niveau de tolérance pour les variations de tons dans une image bitmap.

signet

Indicateur permettant de marquer une adresse sur le réseau Internet.

simulation

Mode de représentation du texte sous la forme de mots sans signification ou d'un ensemble de lignes droites.

soudure

Procédure qui consiste à combiner deux objets en un seul objet courbe avec un contour unique. Un **objet source** est soudé à un **objet cible** afin de créer un nouvel objet qui adopte les attributs de surface et de contour de l'objet cible.

source d'attraction

Candidat d'attraction actif qui devient le point magnétique lorsque vous cliquez.

sous-exposition

Quantité insuffisante de lumière dans une image.

Voir aussi [exposition](#).

style de texte

Ensemble d'attributs contrôlant l'aspect d'un texte. Il existe deux types de styles de texte : les styles [detexte artistique](#) et les styles de [texte courant](#).

style

Ensemble d'attributs contrôlant l'aspect d'un type d'objet spécifique. Il existe trois types de styles : les styles graphiques, les styles de textes (texte artistique et texte courant) et les styles de couleurs.

super décalage

Déplacement d'un objet par grands incréments en maintenant la touche Maj enfoncée et en appuyant sur une touche de direction. La valeur du super décalage est multipliée par la valeur du décalage afin d'obtenir la distance de déplacement de l'objet.

Voir aussi [décalage](#) et [micro décalage](#).

surexposition

Excès de lumière sur une image, ce qui lui donne un aspect délavé.

Voir aussi [exposition](#).

surface à motifs

Surface constituée d'une série d'objets vectoriels ou d'images répétés.

surface à texture

Surface générée par fractales qui, par défaut, couvre un objet ou une zone d'image avec une seule image et non une série d'images répétées.

surface dégradée

Progression régulière entre deux couleurs (ou plus) appliquée à une zone d'image qui suit un tracé linéaire, radial, conique ou carré. Les surfaces dégradées à deux couleurs présentent une progression directe d'une couleur à une autre, tandis que les surfaces personnalisées peuvent présenter une progression entre de nombreuses couleurs.

surface Maille

Type de surface permettant d'ajouter des échantillons de couleur à l'intérieur d'un objet sélectionné.

surface PostScript

Type de surface à texture conçu selon le langage PostScript.

surface uniforme

Type de surface utilisé pour appliquer une couleur unie à une image.

Voir aussi [surface](#).

surface

Couleur, image bitmap, dégradé ou motif appliqué à une zone de l'image.

surimpression

Effet obtenu par l'impression d'une couleur au-dessus d'une autre. Selon votre choix de couleurs, les couleurs en surimpression se mélangent pour produire une nouvelle couleur, ou la couleur du dessus recouvre celle du dessous. La surimpression d'une couleur sombre sur une couleur claire est une technique fréquemment utilisée pour éviter les problèmes de repérage qui surviennent lorsque les séparations de couleurs ne sont pas alignées avec précision.

Voir aussi [recouvrement des couleurs](#), [buse](#) et [étalement](#).

symbole imbriqué

Définition de symbole qui contient une ou plusieurs autres définitions.

symbole

Objet ou groupe d'objets réutilisable. Un symbole est défini une fois pour toutes et il peut être référencé plusieurs fois dans un dessin.

T

tableau de raccourcis

Fichier comportant la liste des touches de raccourcis. Les tableaux sont actifs en fonction des tâches que vous exécutez.

tabulations de repère de texte

Suite de caractères placés entre les objets de texte afin d'aider le lecteur à suivre une ligne au-delà d'un espace blanc. Les tabulations de repère de texte sont souvent utilisées en remplacement des taquets de tabulation, particulièrement devant du texte aligné à droite, comme dans une liste ou une table des matières.

teinte

Propriété d'une couleur permettant de la classer en fonction de son nom. Le bleu, le vert et le rouge sont des exemples de teintes.

texte artistique

Type de texte créé à l'aide de l'outil **Texte**. Utilisez le texte artistique pour ajouter des lignes de texte courtes, telles que des titres, ou pour appliquer des effets graphiques (accoler du texte à un tracé, créer des reliefs et dégradés ou tout autre effet spécial). Un objet de texte artistique peut contenir jusqu'à 32 000 caractères.

texte courant

Type de texte qui vous permet d'appliquer des options de mise en forme et de modifier directement de gros blocs de texte.

texte riche

Le texte riche permet d'appliquer à du texte des mises en forme telles que gras, italique et souligné, ainsi que différentes polices, tailles de police et couleurs de texte. Les documents au format texte riche peuvent également comporter des options de mise en page, telles que les marges personnalisées, l'interligne et les largeurs des tabulations.

ton

Variations d'une couleur ou gamme de gris entre le noir et le blanc.

touche de contrainte

Touche que vous maintenez enfoncée pour limiter le tracé et la modification à une forme ou à un angle. La touche par défaut est Ctrl. Vous pouvez modifier la touche par défaut et choisir la touche Maj, c'est-à-dire la norme Windows, dans la page de l'outil **Sélecteur** de la boîte de dialogue **Options**.

touches de direction

Les touches de direction permettent de déplacer ou de décaler les objets sélectionnés par petits incréments. Vous pouvez également utiliser ces touches pour positionner le curseur lorsque vous tapez ou modifiez du texte à l'écran ou dans une boîte de dialogue.

tracé fermé

Tracé dont les points de départ et d'arrivée se rejoignent.

tracé

Élément de base à partir duquel les objets sont construits. Il peut s'agir d'un tracé ouvert (par exemple, une ligne) ou fermé (par exemple, un cercle), composé d'un ou plusieurs segments de ligne ou de courbe.

trait d'entrée

Trait réalisé lorsque vous dessinez un croquis à l'aide de l'outil LiveSketch. Les traits d'entrée sont ajustés et convertis en courbes de Bézier en fonction du temps et de la distance qui les séparent.

trame simili

Image dont les tons continus ont été convertis en une série de points de tailles différentes afin d'obtenir une variété de tons.

transparence

Caractéristique qui permet de voir facilement à travers un objet. Une valeur de transparence faible augmente le niveau d'opacité et réduit la visibilité des objets sous-jacents de l'image.

Voir aussi [opacité](#).

TSL (teinte, saturation, luminosité)

Modèle colorimétrique qui définit les couleurs selon trois composantes : teinte, saturation et luminosité. La teinte détermine la couleur (jaune, orange, rouge, etc.) ; la luminosité détermine l'intensité perçue (couleur claire ou foncée) ; la saturation détermine la profondeur de la couleur (couleur terne ou vive).

TWAIN

L'utilisation du pilote TWAIN fourni par le fabricant du matériel d'imagerie permet aux applications graphiques Corel d'acquérir directement des images à partir d'un scanner ou d'un appareil photo numérique.

U

Unicode

Norme de codage de caractères qui permet de définir les jeux de caractères pour toutes les langues écrites dans le monde à l'aide d'un jeu de codes 16 bits et de plus de 65 000 caractères. Elle permet de gérer efficacement du texte quelle que soit la langue, le système d'exploitation ou l'application que vous utilisez.

URL (Uniform Resource Locator)

Adresse unique définissant l'emplacement d'une page Web sur Internet.

V

valeur de couleur

Ensemble de chiffres définissant une couleur dans un mode de couleurs. Par exemple, dans le mode de couleurs RVB, les valeurs 255 pour le rouge (R) et 0 pour le vert (V) et le bleu (B) produisent la couleur rouge.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Interface et pilote standard, créés par Microsoft, permettant le chargement d'images à partir de périphériques tels que des scanners ou des appareils photo numériques.

Z

ZIP

Technique de compression de fichier sans perte permettant d'obtenir un fichier de plus petite taille plus rapidement.

zone active

Zone d'un objet sur laquelle vous cliquez pour atteindre l'adresse spécifiée par une URL.

zone critique

Distance par rapport à la marge droite à partir de laquelle commence la césure.

zone de saisie

Zone d'une barre de commandes qu'il est possible de faire glisser. Seule cette zone permet de déplacer la barre de commandes. L'emplacement de la zone de saisie dépend du système d'exploitation utilisé, de l'orientation de la barre et de son ancrage éventuel. Les barres d'outils, la boîte à outils et la barre de propriétés sont des exemples de barres de commandes contenant des zones de saisie.

zone de sélection à main levée

Zone de sélection d'objets ou de points nodaux. Pour délimiter une zone de sélection à main levée, il suffit de faire glisser l'outil **Forme** afin de tracer les contours de la zone, comme lors d'un tracé de ligne à main levée.

Voir aussi [sélection à l'aide d'une zone de sélection](#).

zone de sélection

Rectangle invisible comportant huit poignées visibles qui apparaît autour de tout objet sélectionné à l'aide de l'outil **Sélecteur**.

zoom

Permet d'agrandir ou de réduire l'affichage d'un dessin. Un zoom avant permet de visualiser des détails et un zoom arrière d'obtenir une vue plus générale.