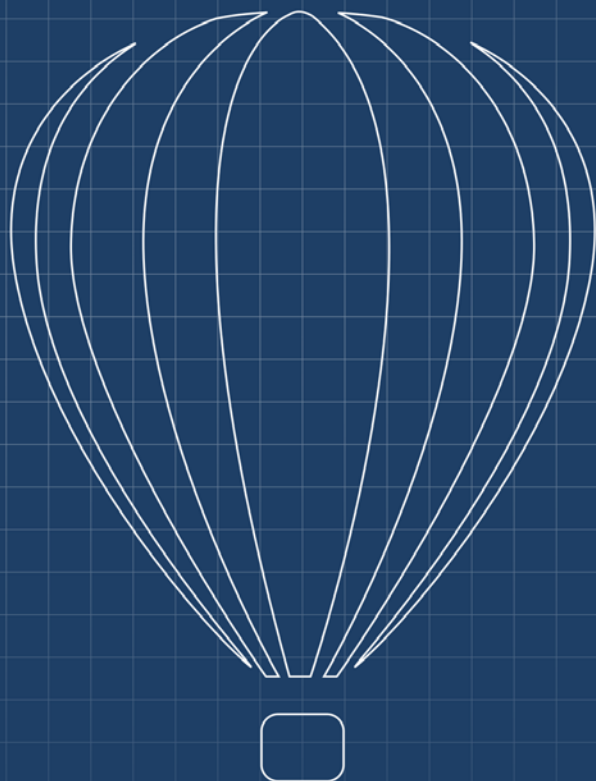


COREL



Corel DESIGNER[®]

GUIDE DE L'UTILISATEUR

Copyright © 2013 Corel Corporation. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur de Corel DESIGNER® X6

Les caractéristiques, le prix, l'emballage, l'assistance technique et autres informations relatifs au produit (« caractéristiques ») ne se rapportent qu'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 « telles quelles », sans aucune autre garantie ou condition, expresse ou implicite, notamment, mais sans s'y limiter, les garanties de bonne qualité marchande, de qualité satisfaisante, de qualité marchande 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 n'accepte aucune responsabilité envers vous ni aucune 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. Corel n'est pas non plus responsable des dommages causés à des tiers. La responsabilité maximale 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, la montgolfière Corel, CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel PHOTO-PAINT, ConceptShare, CorelTUTOR, Corel Application Recovery Manager, Corel CONNECT, Corel CAPTURE, Corel Digital Studio, Grammar As-You-Go, iGrafx, Knowledge Base, PaintShop Pro, Painter, Perfect Shapes, PowerClip, PowerTRACE, Presentations, Quattro Pro, QuickCorrect, Corel VideoStudio, Corel WinDVD, WinZip et WordPerfect sont des marques de commerce 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.

117080

Table des matières

Premiers pas

Bienvenue	3
Installation de CorelDRAW Technical Suite et ses applications	3
Changement de langue	5
Modification des paramètres de démarrage	6
Mise à jour de produits Corel	7
Service d'assistance technique Corel	7
À propos de Corel	7
Nouveautés de Corel DESIGNER X6	9
Accès aux acifs de conception technique et réaffectation	9
Illustrations techniques exécutées avec précision	11
Illustrations : style et cohérence au rendez-vous !	14
Communications respectueuses des normes techniques	19
Performances, vitesse et efficacité accrues	19
Ressources d'apprentissage	25
Obtenir de l'aide	25
Utilisation de l'Aide et des infobulles	26
Écran d'accueil	28
Guide de programmation de macros	29
Guide de déploiement réseau	29
Ressources Web	30
Ressources de formation et d'intégration personnalisées	30
Corel DESIGNER visite guidée de l'espace de travail	33
Corel DESIGNER termes et concepts	33
Corel DESIGNER fenêtre d'application	34
Corel DESIGNER Outils de l'espace de travail	36
Fonctionnalités de base de Corel DESIGNER	59
Présentation des graphiques vectoriels et des images bitmap	59
Création et ouverture de dessins	60

Acquisition d'images à partir de scanners et d'appareils photo numériques	67
Annulation, rétablissement et répétition d'actions	69
Utilisation des fonctions de zoom, de panoramique et de défilement.	71
Aperçu de dessins.	75
Choix d'un mode d'affichage	78
Utilisation des vues	80
Enregistrement des dessins.	82
Sauvegarde et récupération de fichiers	85
Ajout et accès aux informations sur un dessin.	86
Fermeture de dessins et sortie de Corel DESIGNER.	87
Recherche et gestion de contenu	89
Explorer Corel CONNECT	90
Accès au contenu	95
Parcourir et rechercher un contenu.	96
Affichage de contenu	101
Utilisation d'un contenu.	102
Installation de surfaces à motif et de polices	106
Gestion de contenu	107
Travail de précision	111
Utilisation de l'attraction magnétique	111
Utilisation de repères dynamiques	116
Utilisation des guides d'alignement	125
Utilisation des touches de contrainte	131
Utilisation des coordonnées d'objet	132
Collaboration.	145
Utilisation de ConceptShare.	145
Lignes, formes et contours	
Utilisation de lignes, de contours et de coups de pinceau.	149
Définition de valeurs de propriété par défaut	149
Tracé de lignes.	150
Fermeture de plusieurs segments de ligne.	159

Tracé de légendes	159
Tracé de lignes de connexion	165
Tracés de lignes de cote	171
Formatage de lignes et de contours	177
Ajout de pointes de flèche aux lignes et aux courbes	182
Tracé de lignes calligraphiques, sensibles à la pression et prédéfinies	185
Application de coups de pinceau de motif linéaire	188
Vaporisation de motifs linéaires le long d'une ligne	190
Tracé de formes	195
Tracé de rectangles et de carrés	195
Tracé d'ellipses, de cercles, d'arcs et de diagrammes circulaires	199
Tracé de polygones et d'étoiles	202
Tracé de grilles	204
Tracé de formes prédéfinies	204
Tracé de formes	206
Dessiner à l'aide de la reconnaissance de forme	208
Mise en forme d'objets	211
Utilisation d'objets courbes	211
Mise en forme d'objets courbes à l'aide du mode Réflexion des points nodaux	218
Recadrage, séparation et gommage d'objets	219
Découpe d'objets	227
Application d'un filet, d'une bavure et d'un chanfrein aux angles des objets courbes	228
Soudure et intersection d'objets	232
Création de nouveaux objets à partir de limites	233
Création d'objets PowerClip	234
Application d'un effet d'étalement et un maculage à des objets	241
Ajout d'effets de torsion	245
Application de l'effet de rugosité à des objets	246
Mise en forme d'objets en attirant ou en éloignant des points nodaux	249
Application d'effets de distorsion	251
Mise en forme d'objets à l'aide d'enveloppes	253
Référence : Mise en forme d'objets	257

Projection d'objets	259
Présentation des modes de dessin par projection	259
Utilisation de modes de dessin par projection	261
Personnalisation des profils de dessin	264

Objets, symboles et plans

Utilisation d'objets	269
Sélection d'objets	269
Modification des propriétés d'un objet	273
Copie, duplication et suppression d'objets	273
Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets	277
Clonage d'objets	279
Déplacement d'objets	280
Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets	283
Rotation d'objets	286
Application d'un effet miroir aux objets	287
Inclinaison d'objets	288
Alignement et distribution d'objets	289
Modification de l'ordre des objets	293
Association d'objets	295
Combinaison d'objets	297
Verrouillage d'objets	298
Recherche et remplacement d'objets	299
Accès et affichage d'informations géométriques sur les objets	300
Insérer des codes à barres	302
Utilisation de symboles	303
Utilisation de symboles dans des dessins	303
Gestion de collections et de bibliothèques	308
Création, modification et suppression de symboles	309
Partage de symboles entre des dessins	312
Référence : Utilisation de symboles	314
Création d'objets pour le Web	317

Exportation d'images bitmap pour le Web	317
Enregistrement et application de présélections Web	326
Exportation d'objets aux couleurs et à l'arrière-plan transparents	327
Création de boutons réactifs.	328
Ajout de signets et d'hyperliens à des documents	331
Ajout de zones actives et de texte de remplacement aux objets.	333
Utilisation de plans	335
Création de plans.	335
Modification des propriétés d'un plan	341
Déplacement et copie de plans et d'objets	345
Liaison et incorporation d'objets	347
Insertion d'objets liés ou incorporés	347
Modification d'objets liés ou incorporés	348
Manipulation des données des objets	351
Configuration de la base de données d'un projet	351
Gestion des données d'objet.	354
Application de données CGM aux objets	356
 Couleur et surfaces	
Utilisation des couleurs	367
Mieux comprendre les modèles colorimétriques	367
Mieux comprendre la profondeur de couleur	371
Choix de couleurs	371
Utilisation de la palette du document	383
Création et modification des palettes de couleurs personnalisées.	387
Organisation et affichage des palettes de couleurs	391
Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes .	394
Définition des propriétés des palettes de couleurs.	396
Surface des objets	399
Application de surfaces uniformes	399
Application de surfaces dégradées	400

Application de surfaces hachurées.	404
Application de surfaces à motif.	410
Application de surfaces à texture	415
Application de textures Postscript	417
Application de surfaces Maille	418
Application de surfaces à des zones.	421
Utilisation des surfaces	423
Utilisation de la gestion des couleurs	427
Mieux comprendre la gestion des couleurs	427
Introduction à la gestion des couleurs dans Corel DESIGNER	434
Installation, chargement et intégration de profils de couleurs	439
Affectation de profils de couleurs	441
Conversion de couleurs en d'autres profils de couleurs	442
Sélection de paramètres de conversion des couleurs.	443
Épreuve à l'écran	444
Utilisation de présélections de gestion des couleurs.	448
Utilisation de politiques de gestion des couleurs	450
Gestion des couleurs à l'ouverture de documents	452
Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers	454
Gestion des couleurs pour une impression	455
Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé	456
Gestion des couleurs pour l'affichage en ligne.	457
 Effets spéciaux	
Ajout d'effets 3D à un objet	461
Projection d'objets	461
Application d'une perspective à des objets	465
Création de reliefs	467
Création d'effets de biseau	473
Création d'ombres portées	476
Dégradés d'objets.	480
 Modification de la transparence des objets	487

Application de transparences	487
Application de modes de fusion	490
Utilisation d'objectifs sur des objets	495
Application d'objectifs	495
Modification d'objectifs	498
Texte	
Ajout et manipulation de texte	503
Importation et collage de texte	504
Ajout de texte artistique	506
Ajout de texte courant	507
Ajout de colonnes à des encadrés de texte	513
Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant	514
Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base	518
Sélection du texte	520
Recherche, modification et conversion de texte	521
Décalage, rotation, application d'un effet miroir et retournement du texte	523
Déplacement de texte	526
Habillage de texte	527
Accolage de texte à un tracé	528
Incorporation de graphiques et ajout de caractères spéciaux	532
Utilisation d'un texte d'une version précédente	533
Formatage de texte	535
Choix des types de caractères et des polices	535
Formatage de caractères	539
Modification de la couleur du texte	542
Crénage d'une sélection de caractères	545
Modification de la casse du texte	546
Utilisation des fonctionnalités OpenType	547
Ajustement de l'espacement des caractères et des mots	555
Ajustement de l'interlignage et de l'espacement entre les paragraphes	557
Ajouts de puces au texte	559

Insertion de lettrines	561
Modification de la position et de l'angle des caractères	563
Alignement de texte.	564
Ajout de tabulations et de retraits	568
Utilisation des styles de texte	571
Application d'une césure	571
Insertion de codes de formatage	574
Affichage de caractères non imprimables	576
Utilisation de texte de langues différentes	577
Formatage de texte asiatique	577
Utilisation des règles de retour à la ligne pour le texte asiatique	578
Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique	580
Formatage de texte multilingue	581
Affichage correct de texte dans toutes les langues	583
Gestion des polices	585
Substitution de polices	585
Prévisualisation et affichage des polices	587
Utilisation de Bitstream Font Navigator	588
Utilisation des outils d'écriture	591
Utilisation de Correction rapide	591
Utilisation du correcteur d'orthographe et de Grammatik	594
Utilisation du dictionnaire des synonymes	597
Utilisation des langues	598
Personnalisation des outils d'écriture	599
Utilisation des styles de vérification	601
Utilisation des catégories d'erreurs	604
Analyse d'un dessin	606
Utilisation des listes de mots	607
Consultation des statistiques	611
Référence : Utilisation des outils d'écriture	612

Gabarits et styles

Utilisation de gabarits	621
Recherche de gabarits	621
Utilisation de gabarits	624
Création de gabarits	625
Modification des gabarits	627
Utilisation des styles et des jeux de styles	629
Création de styles et de jeux de styles	630
Application de styles et de jeux de styles	634
Modification de styles et de jeux de styles	635
Gestion des propriétés d'objet par défaut	637
Exportation et importation de feuilles de style	639
Attribution de raccourcis clavier à des styles ou à des jeux de styles	640
Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique	641
Rupture du lien entre des objets et des styles ou des jeux de styles	641
Utilisation des styles de couleurs	643
Création et application de styles de couleurs	643
Modification de styles de couleurs	648
Exportation et importation de styles de couleurs	650
Rupture du lien entre un style de couleurs et un objet	650

Pages et mise en page

Utilisation des pages et des outils de mise en page	653
Définition de la mise en page	653
Choix d'un fond de page	657
Ajouter, dupliquer, renommer et supprimer des pages	659
Insertion de numéros de page	662
Utilisation des règles	666
Étalonnage des règles	667
Configuration de la grille de document	668
Configuration de la grille de ligne de base	670
Configuration des repères	671

Modification de repères	674
Définition de l'échelle de dessin	676
Utilisation de tableaux	679
Ajout de tableaux à un dessin.	679
Sélection, déplacement et exploration des éléments d'un tableau	681
Insertion et suppression de rangées et de colonnes	684
Redimensionnement des cellules, rangées et colonnes de tableau	686
Formatage des tableaux et des cellules	687
Utilisation de texte dans des tableaux.	690
Conversion de tableaux en texte	691
Fusion et fractionnement des tableaux et des cellules	692
Manipulation des tableaux en tant qu'objets.	694
Ajout d'images, de graphiques et d'arrière-plans aux tableaux	695
Importation de tableaux dans un dessin	696

Images bitmap

Utilisation de bitmaps.	699
Conversion de graphiques vectoriels en images bitmap.	699
Importation d'images bitmap.	702
Recadrage d'images bitmap	702
Modification des dimensions et de la résolution des images bitmap.	703
Redressement d'images bitmap	705
Utilisation de filigranes Digimarc pour identifier les images bitmap	708
Suppression des traces de poussière et des éraflures.	710
Application d'effets spéciaux à des images bitmap	710
Utilisation des couleurs contenues dans les images bitmap	713
Utilisation du laboratoire de réglage d'images	715
Ajustement de la couleur et du ton.	723
Utilisation du filtre Courbe de teinte	726
Transformation de la couleur et du ton.	728
Modification des images bitmap avec Corel PHOTO-PAINT	729
Utilisation des modes couleur bitmap	731

Modification du mode de couleurs des images bitmap	731
Conversion d'images bitmap en images en noir et blanc.	732
Conversion d'images bitmap en images deux tons	733
Conversion d'images bitmap en mode 256 couleurs.	736
Vectorisation de bitmaps et édition des résultats	741
Vectorisation d'images bitmap.	741
Commandes PowerTRACE	745
Prévisualisation des résultats de la vectorisation	747
Ajustement des résultats de la vectorisation	748
Ajustement des couleurs dans le résultat de la vectorisation	752
Définition d'options de vectorisation par défaut.	755
Conseils pour la vectorisation d'images bitmap et la modification des résultats de la vectorisation	757
Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo	759
Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo	759
Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel DESIGNER	760
Ajuster la couleur et le ton des fichiers d'appareil photo RAW.	763
Mettre au point et réduire le bruit des fichiers d'appareils photo RAW	767
Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image	768
Impression	
Principes de base de l'impression.	773
Impression de votre travail	773
Mise en page de travaux d'impression	775
Prévisualisation des travaux d'impression.	776
Application de styles d'impression	778
Ajustement d'un travail d'impression.	779
Impression précise des couleurs	781
Impression sur une imprimante PostScript.	785
Utilisation d'une fusion	788
Afficher des résumés de vérification	794

Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression .797

Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression	797
Utilisation des mises en page d'imposition	798
Impression des marques d'imprimante	802
Conservation des liens OPI.	806
Impression de séparations de couleurs	806
Utilisation du recouvrement des couleurs et de la surimpression	809
Spécification des paramètres de recouvrement RIP	813
Impression sur un film	817
Travailler avec un fournisseur de service d'impression.	817

Formats de fichiers

Importation et exportation de fichiers821

Importation de fichiers	821
Exportation de fichiers	827

Utilisation de modèles 3D831

Installation de XVL Studio 3D Corel Edition	831
Importation de modèles 3D	833
Insérer et ajuster des modèles 3D	834

Exportation au format PDF837

Exportation de documents sous forme de fichiers PDF	837
Insertion d'hyperliens, de signets et de miniatures dans des fichiers PDF	842
Réduction de la taille des fichiers PDF	843
Utilisation de texte et de polices dans des fichiers PDF	845
Définition d'un format de codage pour des fichiers PDF	847
Définition d'une option d'affichage pour les fichiers EPS	847
Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF	848
Définition des options de protection des fichiers PDF	849
Optimisation de fichiers PDF	852
Affichage des résumés de vérification de fichiers PDF	854
Préparation de fichiers PDF pour un prestataire d'impression	855

Utilisation d'applications de bureautique	857
Importation de fichiers créés avec des applications de bureautique	857
Exportation de fichiers vers des applications de bureautique	857
Ajout d'objets à des documents	857
Exportation au format HTML	859
Définition des préférences relatives à l'exportation d'images au format HTML .	859
Création de texte compatible pour le Web	860
Prévisualisation et vérification des fichiers avant leur exportation au format HTML	861
Exportation au format HTML	862
Formats de fichiers pris en charge	865
Formats de fichiers pris en charge	867
Adobe Illustrator (AI)	867
Police Adobe Type 1 (PFB)	872
Bitmap Windows (BMP)	873
Bitmap OS/2 (BMP)	874
Métafichier graphique (CGM)	875
CorelDRAW (CDR)	878
Corel Presentation Exchange (CMX)	878
Corel PHOTO-PAINT (CPT)	880
Bibliothèque de symboles Corel (CSL)	880
Ressource curseur (CUR)	881
Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)	881
Microsoft Publisher (PUB)	885
Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 ou DRW)	886
AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)	887
PostScript encapsulé (EPS)	891
PostScript (PS ou PRN)	898
GIF	900
HTML	901
JPEG (JPG)	902
JPEG 2000 (JP2)	903

Kodak Photo CD Image (PCD)	905
PICT (PCT)	907
PaintBrush (PCX)	909
Adobe Portable Document Format (PDF)	910
Fichier traceur HPGL (PLT).	913
Graphique réseau portable (PNG)	916
Adobe Photoshop (PSD)	917
Corel Painter (RIF).	919
Graphiques vectoriels dimensionnables (SVG)	920
Adobe Flash (SWF)	927
TARGA (TGA)	928
TIFF	930
Police TrueType (TTF).	930
Fichiers Visio (VSD).	931
WordPerfect Document (WPD)	932
Graphique WordPerfect (WPG)	932
Formats de fichiers bruts d'appareil photo	934
Bitmap compressé Wavelet (WI)	934
Windows Metafile Format (WMF).	935
Formats de fichiers supplémentaires	935
Formats recommandés pour l'importation d'images	937
Formats recommandés pour l'exportation d'images	938
Notes générales sur l'importation des fichiers texte.	938

Personnalisation et automatisation

Configuration des préférences de base	943
Désactivation des messages d'avertissement	943
Affichage des informations relatives au système	943
Gestionnaire de récupération d'application Corel (Windows XP)	944
Personnalisation Corel DESIGNER	947
Enregistrement des paramètres par défaut	947
Utilisation de plusieurs espaces de travail	948
Personnalisation des raccourcis clavier	950

Personnalisation des menus	954
Personnalisation des barres d'outils	956
Personnalisation de la barre de propriétés	961
Personnalisation de la barre d'état	963
Personnalisation des signaux sonores	965
Personnalisation des filtres	966
Personnalisation des associations de fichiers	967
Utilisation de macros pour l'automatisation des tâches	969
Utilisation de macros	969
Référence	
Comparatif des fonctionnalités	985
Glossaire	989



Premiers pas

Bienvenue	3
Nouveautés de Corel DESIGNER X6	9
Ressources d'apprentissage	25
Corel DESIGNER visite guidée de l'espace de travail	33
Fonctionnalités de base de Corel DESIGNER	59
Recherche et gestion de contenu	89
Travail de précision	111
Collaboration	145



Bienvenue

Corel DESIGNER® est une application de précision de conception graphique qui a été conçue pour répondre aux besoins des dessinateurs techniques. Son interface utilisateur intuitive vous permet de rapidement maîtriser le produit pour obtenir des résultats professionnels.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Installation de CorelDRAW Technical Suite et ses applications
- Changement de langue
- Modification des paramètres de démarrage
- Mise à jour de produits Corel
- Service d'assistance technique Corel
- À propos de Corel

Installation de CorelDRAW Technical Suite et ses applications

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

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

- modifier l'installation actuelle en ajoutant ou supprimant des composants
- réparer votre installation actuelle en réinstallant l'ensemble des fonctions de l'application
- désinstaller CorelDRAW Technical Suite

La réparation d'une installation est utile si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation de l'application ou que vous estimez que l'application n'a pas été installée correctement. Avant de réparer une installation, essayez de rétablir les paramètres par défaut de l'espace de travail actif en maintenant la touche **F8** enfoncée au démarrage de l'application.

Pour installer CorelDRAW Technical Suite et ses applications

- 1 Fermez toutes les applications, y compris les programmes de détection de virus.
- 2 Insérez le DVD dans le lecteur correspondant.
(Windows® 7 and Windows 8®) Si l'assistant d'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur **Démarrer** dans la barre des tâches de Windows®, puis tapez **X:\autorun.exe** dans la zone de recherche, **X** étant la lettre du lecteur DVD.
(Windows® XP) Si l'assistant de l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur **Démarrer** dans la barre des tâches de Windows, puis sur **Exécuter**. Saisissez **X:\autorun.exe**, **X** étant la lettre correspondant au lecteur de DVD.
- 3 Lisez la licence, puis activez la case à cocher **J'accepte les conditions dans l'accord de licence**.
- 4 Cliquez sur **Suivant**.
- 5 Entrez votre nom dans la zone **Nom de l'utilisateur**.
- 6 Entrez votre numéro de série dans la zone **Numéro de série**.
Le numéro de série ne fait pas la différence entre les majuscules et les minuscules.
- 7 Cliquez sur **Suivant**.
- 8 Suivez les instructions de l'assistant d'installation pour installer le logiciel.

Pour modifier une installation de CorelDRAW Technical Suite ou la réparer

- 1 Fermez toutes les applications.
- 2 Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ▶ **Panneau de configuration**.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez sur **Désinstaller un programme**.
 - (Windows XP) Cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez deux fois sur **CorelDRAW Technical Suite** à la page **Désinstaller ou changer un programme**.
 - (Windows XP) Dans la boîte de dialogue **Ajout/Suppression de programmes**, sélectionnez **CorelDRAW Technical Suite** dans la liste et cliquez sur **Modifier/Supprimer**.
- 5 Suivez les instructions qui s'affichent.

Pour désinstaller CorelDRAW Technical Suite

- 1 Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ▶ **Panneau de configuration**.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez sur **Désinstaller un programme**.
 - (Windows XP) Cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez deux fois sur **CorelDRAW Technical Suite** à la page **Désinstaller ou changer un programme**.
 - (Windows XP) Dans la boîte de dialogue **Ajout/Suppression de programmes**, sélectionnez **CorelDRAW Technical Suite** dans la liste et cliquez sur **Modifier/Supprimer**.
- 4 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**.

Changement de 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.

Si vous n'avez pas installé de langue pour l'outil écriture quand vous avez installé le produit la première fois, vous pouvez le faire maintenant.

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.

Pour ajouter une langue pour les outils d'écriture

- 1 Fermez toutes les applications ouvertes.
- 2 Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ► **Panneau de configuration**.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez sur **Désinstaller un programme**.
 - (Windows XP) Cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez deux fois sur **CorelDRAW Technical Suite** à la page **Désinstaller ou changer un programme**.
 - (Windows XP) Choisissez **CorelDRAW Technical Suite** dans la liste **Programmes actuellement installés**, puis cliquez sur **Modifier/Supprimer**.
- 5 Activez l'option **Modifier** dans l'assistant d'installation, puis cliquez sur **Suivant**.
- 6 Dans l'onglet **Fonctions**, cliquez sur **Outils d'écriture** et choisissez la langue que vous voulez installer en cochant la case correspondante.
- 7 Suivez les instructions de l'Assistant d'installation.

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 **Générales**.
- 3 Dans la zone **Premiers pas**, sélectionnez une option dans la zone de liste **Au démarrage de Corel DESIGNER X6**.

Si vous souhaitez masquer la boîte de dialogue **Créer un nouveau document** au démarrage d'un document, désactivez la case **Afficher la boîte de dialogue Nouveau document**.

Mise à jour de produits Corel

Pendant l'installation du produit, vous pouvez choisir l'option téléchargement des mises à jour du produit et services. Après l'installation du produit, vous pouvez afficher des informations sur les mises à jour en cliquant sur **Aide ▶ Mises à jour**.

Par défaut, vous recevez automatiquement un avertissement lorsque des actualités ou des mises à jour du produit sont disponibles. En outre, l'application télécharge automatiquement les nouvelles mises à jour du produit et vous demande si vous souhaitez les installer. Toutefois, vous pouvez modifier ces paramètres de mise à jour à tout moment.

Pour modifier les paramètres de mise à jour

- 1 Cliquez sur **Aide ▶ Écran d'accueil**.
- 2 Cliquez sur **Paramètres** en haut de la page **Mise à jour**.
- 3 Dans la fenêtre **Paramètres de mise à jour**, cochez les cases suivantes, en fonction de vos besoins :
 - **Me signaler les mises à jour du produit, les actualités et les didacticiels disponibles.**
 - **Télécharger automatiquement les mises à jour du produit et me demander avant de les installer.**

Service d'assistance technique Corel

Les Services d'assistance technique 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

Corel est l'un des principaux éditeurs dont les marques logicielles figurent parmi les plus connues dans l'industrie. Offrant un portefeuille de produits innovateurs, le plus complet aux rayons graphique, bureautique et médias numériques, la société en est venue à se forger une solide réputation, celle de proposer des logiciels faciles à prendre en main et permettant de franchir de nouveaux seuils de créativité et de productivité.

L'industrie en a pris acte en nous décernant d'innombrables prix et distinctions pour l'innovation, le design et le rapport qualité-prix.

Notre gamme de produits, prisés par des millions d'utilisateurs dans le monde entier, comprend CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® et Corel® WordPerfect® Office. our plus d'informations, rendez-vous sur le site www.corel.com.



Nouveautés de Corel DESIGNER X6

Les nouveautés et améliorations que propose Corel DESIGNER X6 sont décrites sous les rubriques suivantes :

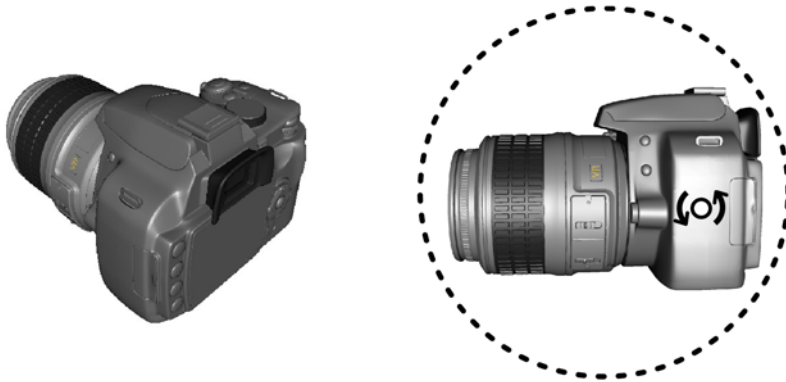
- Accès aux actifs de conception technique et réaffectation
- Illustrations techniques exécutées avec précision
- Illustrations : style et cohérence au rendez-vous !
- Communications respectueuses des normes techniques
- Performances, vitesse et efficacité accrues

Accès aux actifs de conception technique et réaffectation

Du visionnage et l'ajout de modèles 3D à l'organisation et à la recherche de contenu, Corel DESIGNER X6 apporte une vague d'améliorations qui vous aideront à réaffecter votre collection d'actifs de conception technique.

Modèles 3D dans les illustrations Corel DESIGNER *(Nouveauté !)*

Vous pouvez insérer et visualiser dans les illustrations Corel DESIGNER des modèles 3D, grâce à XVL Player, une visionneuse 3D de fichiers XVL, embarquée dès l'interface. Vous pouvez également régler la vue des modèles 3D en les faisant pivoter ou en variant le niveau de zoom, selon vos besoins.



Vous pouvez ajuster la vue d'un modèle 3D inséré.

Prise en charge des fichiers AutoCAD (DWG / DXF) 2013 *(Amélioration !)*

Les fichiers de dessin AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Dessin Interchange Format (DXF), version 2013, peuvent être importés et exportés.

Prise en charge de fichiers Adobe CS6 et Microsoft Publisher 2010 *(Amélioration !)*

L'importation de fichiers Adobe® Illustrator® CS6, Adobe® Photoshop® CS6, Microsoft® Publisher 2010 et Adobe® Acrobat® X a été améliorée de même que l'exportation de fichiers Adobe Illustrator CS5 et Microsoft Publisher 2010. L'échange de fichiers avec collègues et clients s'en trouvera largement facilité.

Bac multiples dans Corel CONNECT *(Nouveauté !)*

Corel® CONNECT™ vous permet de travailler avec plusieurs bacs, simultanément, et vous facilite ainsi l'organisation des ressources destinées à divers projets. Les bacs se partagent entre Corel DESIGNER, CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT et Corel CONNECT, et vous pouvez y réunir, par exemple, le contenu tiré de dossiers ou de sources en ligne.

Le maintien de plusieurs bacs vous permet aussi d'en spécialiser le contenu par projet ou par type d'éléments, soit des photos, des images vectorielles et des icônes bitmap ou encore des projets qui nécessitent tous ces éléments à la fois, et vous pouvez les organiser de façon à pouvoir les retrouver efficacement. Pour vous faciliter encore plus la tâche, vous pouvez ouvrir les fichiers à partir du bac pour en avoir un aperçu en taille réelle. Vous pouvez également renommer les bacs et modifier le dossier par défaut dans lequel ces derniers sont enregistrés.

Fonctions de recherche de Corel CONNECT *(Nouveauté !)*

Corel CONNECT offre une nouvelle barre d'outils de recherche pour vous permettre d'extraire instantanément des images à partir d'un site Web. Il vous suffit d'en saisir l'adresse dans la zone de recherche et Corel CONNECT rassemble immédiatement toutes les images identifiées par une balise HTML sur le site Web et récupère à votre profit des ressources utiles. Vous pouvez également saisir des termes de recherche ou le chemin de dossier pour que Corel CONNECT recherche du contenu sur votre ordinateur, réseau ou autres référentiels en ligne.

Illustrations techniques exécutées avec précision

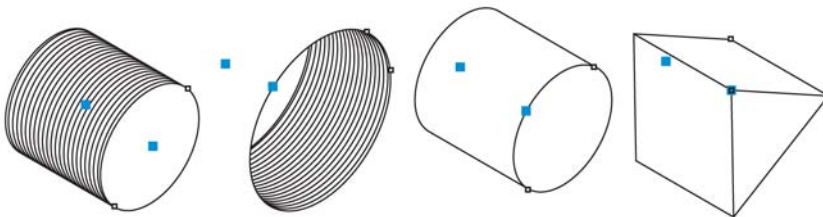
Avec ses nouveautés et améliorations, que ce soit ses outils de dessin, ses symboles, son moteur de texte et ses fonctions d'alignement d'objets et de visionnage de modèles 3D à l'échelle de dessin que vous voulez, Corel DESIGNER vous facilite mieux que jamais les travaux de précision que sont les illustrations techniques.

Mesures dans l'espace projeté *(Nouveauté !)*

Vous pouvez maintenant mesurer objets et distances dans l'espace projeté à l'aide des outils Cote.

Formes filetées et de cavité en vue projetée *(Nouveauté !)*

Avec les nouveaux outils Formes projetées, vous pouvez rapidement dessiner des formes de filets et de cavités, des cylindres et des prismes, en vue projetée, et illustrer à merveille des boulons, des écrous et des écrous-douilles. La longueur et le rayon de ces formes projetées peuvent être ajustées, et vous pouvez aussi indiquer le point de début et de fin des filets de même que le pas. Pour en savoir plus, consultez la section « Tracé de formes » à la page 206.



Formes projetées

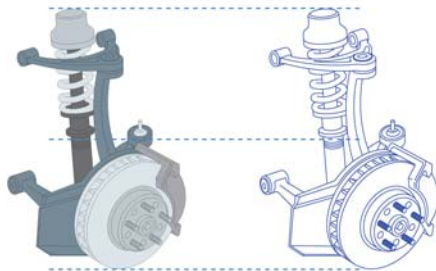
Symboles (*Amélioration !*)

Les symboles ont été améliorés pour prendre en charge la transparence des objets et les styles.

Guides d'alignement (*Nouveauté !*)

Avec Corel DESIGNER X6, les nouveaux guides d'alignement, qui apparaissent à la volée, vous aident à positionner rapidement les objets en proposant des alignements possibles par rapport aux autres objets de votre illustration à l'écran. Les guides d'alignement sont temporaires, parce qu'ils apparaissent lorsque vous créez, redimensionnez ou déplacez des objets par rapport aux objets adjacents. Ils relient de manière interactive les centres et les bords des objets, et vous pouvez également choisir de les afficher à partir des bords d'un objet vers le centre d'un autre objet. Profitant aussi des commandes Espacement intelligent et Cotation intelligente, vous pouvez positionner, mettre à l'échelle et faire pivoter un objet avec précision par rapport à d'autres objets à l'écran.

De plus, conçu pour vous faciliter la tâche, le nouveau menu fixe Guides dynamiques et d'alignement permettent de modifier les paramètres par défaut de ces guides et de les adapter à vos besoins. Par exemple, si vous travaillez sur un groupe d'objets, vous pouvez afficher des guides d'alignement des objets individuels du groupe ou du groupe dans son ensemble. Vous pouvez spécifier les marges des guides d'alignement et aligner ainsi des objets à une distance déterminée, et vous pouvez afficher les guides d'alignement de manière à suivre les marges uniquement, ou suivre les bords réels de l'objet en plus de la marge.



Utilisation des guides d'alignement pour positionner rapidement des objets

Pour en savoir plus sur les guides d'alignement, reportez-vous à la section « Utilisation des guides d'alignement » à la page 125.

Menu fixe Alignement et Distribution *(Nouveauté !)*

Le nouveau menu fixe **Alignement et distribution**, qui remplace la boîte de dialogue **Aligner et distribuer**, vous permet de voir toutes les options d'alignement possibles et de voir instantanément l'effet des changements à mesure que vous modifiez les paramètres. Par défaut, les objets sont alignés et distribués en fonction de leurs tracés. La nouveauté consiste en ce que vous pouvez maintenant aligner et distribuer des objets depuis le bord de leurs contours de même qu'aligner des objets avec un point de référence en spécifiant ses coordonnées x et y exactes.

Échelle du dessin *(Nouveauté !)*

Identifier et modifier l'échelle du dessin, de la barre de propriétés, se fait rapidement lorsque l'outil **Sélecteur** est actif et qu'aucun objet n'est sélectionné.



Zone de liste Échelle du dessin/resolution

Modèles 3D à l'échelle *(Nouveauté !)*

Vous pouvez importer des modèles 3D sous forme de graphiques vectoriels 2D et à l'échelle de dessin souhaitée.

Prise en charge de scripts complexes *(Amélioration !)*

Avec Corel DESIGNER X6, la prise en charge des scripts complexes, embarquée dans le moteur de texte remanié, assure la bonne typographie des glyphes utilisés par les langues asiatiques et moyen-orientales.

Welcome

أهلاً وسهلاً

欢迎

歡迎

ברוך הבא

환영합니다

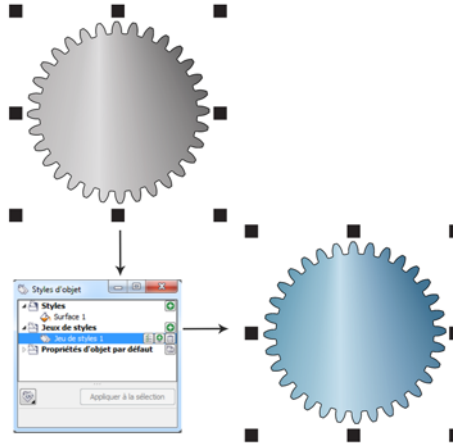
Les améliorations apportées au moteur de texte veillent à l'affichage correct des glyphes multilingues dans vos documents.

Illustrations : style et cohérence au rendez-vous !

Les styles de couleur et les styles d'objet remaniés, les nouvelles harmonies de couleurs, la numérotation des pages et la prise en charge du standard OpenType concourent à assurer un formatage cohérent de vos illustrations.

Menu fixe Styles avec accès au moteur (Nouveauté !)

Dans Corel DESIGNER X6, le moteur de styles offre un nouveau menu fixe **Styles d'objet** qui vous simplifie la création, l'application et la gestion des styles. Un style est un ensemble de propriétés qui déterminent l'aspect des objets dans votre document. Corel DESIGNER X6 offre également de nouveaux jeux de styles, à savoir des groupes de styles qui assurent facilement le formatage cohérent d'objets multiples et font produire des versions itératives et appliquer tout aussi rapidement une mise en forme cohérente.



Vous pouvez rapidement modifier l'apparence d'un objet en appliquant un jeu de styles.

Vous pouvez créer et appliquer des styles et des jeux de styles à des objets graphiques, à du texte artistique et du texte courant et à des objets créés à l'aide des outils Support artistique. Par exemple, vous pouvez définir un style de contour en précisant ses attributs, tels que l'épaisseur, la couleur et le type de ligne du contour. Pour les objets texte, vous pouvez définir un style de caractère en définissant le type, le style et la taille de la police, la couleur du texte et de l'arrière-plan, la position des caractères, les majuscules, etc.

Les jeux de styles vous permettent de combiner plusieurs styles. Vous pouvez ainsi associer simultanément des propriétés provenant de types de styles différents. Par exemple, vous pouvez utiliser un jeu de styles pour définir les propriétés de surface et de contour d'un objet graphique ou définir les styles de caractères et de paragraphe à utiliser pour déterminer l'aspect d'un texte courant. Cela vous permet d'accélérer et de faciliter les ajustements ultérieurs de ces propriétés et ces options s'avèrent particulièrement pratiques pour créer des designs itératifs. Vous pouvez également créer des styles enfants ou des jeux de styles enfants qui conservent uniquement certaines propriétés du style parent ou du jeu de styles parent. Cette fonction s'avère particulièrement utile lorsque vous travaillez sur de longs documents. Par exemple, vous pouvez attribuer un style de caractère parent pour les en-têtes et un style de caractère enfant pour les sous-titres.

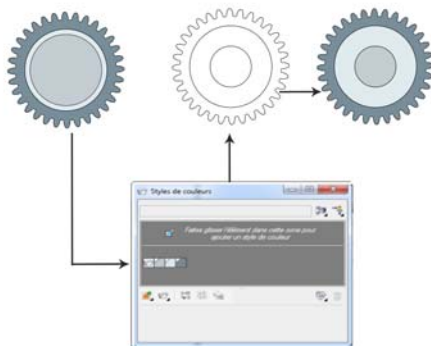
Pour en savoir plus sur les propriétés d'objets, reportez-vous à la section « Utilisation

des styles et des jeux de styles » à la page 629.

Styles de couleurs *(Nouveauté !)*

Le nouveau menu fixe **Styles de couleurs** vous permet d'ajouter les couleurs utilisées dans un document comme des styles de couleurs. Il devient ainsi plus facile que jamais d'implémenter une modification de couleur dans un projet. Pour créer un style de couleurs à partir d'un objet, il vous suffit de faire glisser l'objet vers le menu fixe the **Styles de couleur**. Si vous appliquez ce style de couleurs à d'autres objets, vous pouvez modifier rapidement la couleur et appliquer instantanément ce style à tous les objets qui lui sont liés.

En outre, vous pouvez rompre le lien entre un objet et son style de couleurs à tout moment de façon à pouvoir modifier l'objet séparément. Vous pouvez également convertir des styles de couleurs en modes de couleurs différents ou en couleurs non quadri afin de préparer votre document pour l'impression.

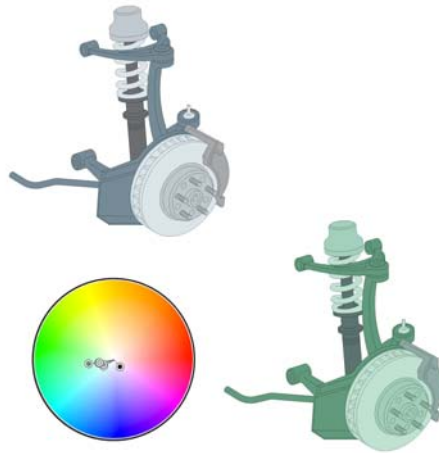


*Gestion des couleurs du document à l'aide du menu fixe **Styles de couleurs***

Harmonisation des couleurs *(Nouveauté !)*

Avec la nouvelle fonction d'harmonisation des couleurs, vous pouvez regrouper les styles de couleurs d'un document de façon à pouvoir rapidement réaliser des designs itératifs avec différentes nuances. En combinant deux ou plusieurs styles de couleurs dans une harmonie, vous liez les couleurs entre elles en définissant une relation basée sur la teinte. Vous pouvez ainsi modifier les couleurs de manière collective et modifier la composition des couleurs de votre illustration en une seule étape pour préparer rapidement de nombreux autres types de nuances. Vous pouvez également modifier les styles de couleurs individuels d'une harmonie.

En outre, vous pouvez créer un type d'harmonie de couleurs spécial appelé dégradé. Le dégradé est composé d'un style de couleurs principal et de nombreuses nuances de cette couleur. Lorsque vous modifiez la couleur principale, les dégradés de couleurs sont automatiquement ajustés proportionnellement au même niveau de modification que la couleur principale. Cette fonction s'avère particulièrement utile lorsque vous imprimez plusieurs variations de couleur de la même création.



L'harmonisation des couleurs vous permet de modifier facilement la combinaison des couleurs.

Styles de halos (Nouveauté !)

Les halos sur courbes peuvent être enregistrés comme styles et appliqués à une courbe dans un projet. Cliquez droit simplement sur une courbe avec halo, puis cliquez sur Styles d'objet ► Nouveau style à partir de ► Halo.

Numérotation des pages (Nouveauté !)

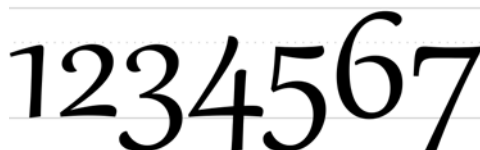
Dans Corel DESIGNER X6, la nouvelle commande **Insérer le numéro de page** permet d'ajouter instantanément des numéros de pages sur toutes les pages d'un document, à partir d'une page donnée ou d'un nombre particulier. Cette flexibilité sera très appréciée lorsque vous travaillez sur plusieurs fichiers Corel DESIGNER destinés à former une seule publication.

Vous pouvez choisir entre plusieurs formats : alphabétique, numérique ou romain. Vous pouvez également afficher les numéros de page en caractères minuscules ou

majuscules. En outre, 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. Pour en savoir plus, consultez la section « Insertion de numéros de page » à la page 662.

Prise en charge des fonctionnalités avancées OpenType (Nouveauté !)

Avec Corel DESIGNER X6, et son moteur de texte remanié, vous pouvez tirer meilleur parti des fonctions typographiques OpenType avancées, telles que les variantes contextuelles et stylistiques, les fractions, les ligatures, les ordinaux, les ornements, les petites majuscules ou les lettres ornées. Les polices OpenType sont basées sur la norme Unicode, ce qui les rend idéales pour les travaux de conception, quelle que soit votre plateforme de travail. En outre, les jeux de caractères étendus offrent une prise en charge linguistique exceptionnelle.



Lorem Ipsum 123456789

Lorem Ipsum 123456789

Lorem Ipsum ½ ⅓ ⅔

1^{er} 2^e 3^e

Les polices OpenType vous permettent de sélectionner d'autres apparences pour les caractères sélectionnés.

Les fonctionnalités OpenType sont accessibles à partir du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**. Elles vous permettent de choisir des options relatives aux aspects des caractères individuels, ou glyphes, pour appliquer vos préférences stylistiques, à condition toutefois que la police prenne en charge les fonctionnalités OpenType avancées. Par exemple, vous pouvez appliquer un autre glyphe pour le nombre, la fraction ou la ligature afin de donner un aspect particulier à votre texte. En plus de la fonction OpenType interactive, Corel DESIGNER X6 propose aussi d'autres options OpenType que vous pouvez appliquer à votre texte.

Communications respectueuses des normes techniques

La prise en charge des fichiers CGM et SVG, à l'exportation, a été bonifiée et vous simplifie encore plus la publication de vos illustrations dans les normes voulues par les communications à vocation technique.

Prise en charge du format CGM *(Amélioration !)*

À l'exportation des fichiers CGM, vous pouvez conserver le niveau de détail et l'utilisation bitmap pleine compression. De plus, il est plus facile d'exporter des fichiers au format interactif WebCGM 2.x, ce qui préserve les attributs **apsid** et **apsname** dans le fichier compagnon XCF (XML Companion File).



L'attribut **apsname** doit être ajouté au fichier objectdata.xml. Si vous l'ajoutez (**apsname**) dans le menu fixe **Gestionnaire de données d'objet** de Corel DESIGNER, seul le nom du champ est capturé dans le fichier compagnon XCF, non l'attribut **apsname**.

Exportation au format SVG *(Amélioration !)*

L'exportation au format SVG peut être automatisée et tous les paramètres des détails seront préservés dans les fichiers exportés.

Performances, vitesse et efficacité accrues

Mise au point facile de légendes, meilleure interaction avec les vues 3D et outils de sélection et d'édition améliorés d'objets... les apports de cette nouvelle version vous feront réaliser des gains d'efficacité et de productivité.

Création simplifiée de légendes *(Nouveauté !)*

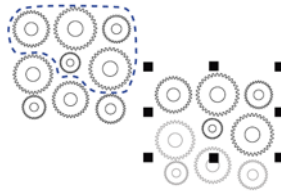
Vous pouvez lier une légende à son objet source en faisant magnétiser la pointe de flèche de la légende à un point d'attraction. Les légendes liées, également appelées « légendes de connexion », sont attachées aux objets source de la même manière que les lignes de connexion. Vous pouvez spécifier la manière dont les légendes liées suivent l'objet, à savoir que De plus, tout texte de légende qui est basé sur les propriétés d'objet est automatiquement mis à jour lorsque la source de propriétés d'objet en vient à changer. Vous pouvez inclure des noms de champs dans le texte de légende et accéder aux propriétés d'objet des formes de légende à partir du menu fixe **Gestionnaire de données d'objet**.

Placement interactif des vues 3D importés *(Nouveauté !)*

Lorsque vous importez des vues en 3D, vous pouvez les placer et les redimensionner tout comme d'autres objets importés.

Outil Sélection à main levée *(Nouveauté !)*

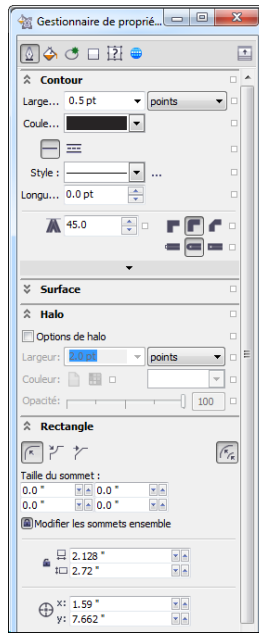
Le nouvel outil **Sélection à main levée** vous permet de sélectionner des objets, surtout dans les zones irrégulières, en délimitant une zone de sélection efficace.



Utilisation de l'outil Sélection à main levée pour sélectionner des objets

Menu fixe Gestionnaire de de propriétés, sensible au contexte *(Nouveauté !)*

Dans Corel DESIGNER X6, le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** a été reconçu et ne présente maintenant que les options et les propriétés de formatage liées aux objets. Ce menu fixe regroupe tous les paramètres d'objet dans un seul emplacement et vous permet ainsi de gagner du temps, car vous pouvez ajuster vos dessins plus rapidement que jamais.



*Repensé, le menu fixe **Propriétés de propriétés** regroupe tous les paramètres d'objet dans un seul emplacement.*

Par exemple, si vous créez un rectangle, le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** présente automatiquement les options de formatage du contour, de la surface et des angles, ainsi que les propriétés du rectangle. Si vous créez un encadré de texte, le menu fixe affiche instantanément les options de formatage du caractère, du paragraphe et du cadre, ainsi que les propriétés de l'encadré de texte.

Prise en charge des processeurs multicœurs (Nouveauté !)

Corel DESIGNER X6 a été optimisé pour prendre en charge les tout derniers processeurs à plusieurs cœurs. Grâce à cette prise en charge étendue, vous pouvez continuer à travailler pendant que la suite exécute en arrière-plan les tâches qui utilisent beaucoup de ressources. Vous bénéficiez ainsi de performances rapides et réactives, ce qui signifie moins de temps d'attente lorsque vous exportez des fichiers, imprimez plusieurs documents ou copiez et collez des objets volumineux.

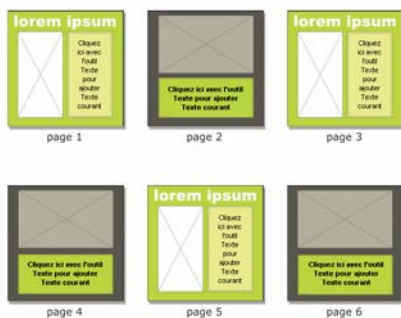
Prise en charge native 64 bits (Nouveauté !)

Corel DESIGNER X6 prend les processeurs 64 bits et accélère plus qu'auparavant le

travail des fichiers volumineux.

Plans principaux *(Nouveauté et amélioration !)*

Avec Corel DESIGNER X6, les nouveaux plans principaux pour les pages impaires, les pages paires et toutes les pages ont été améliorés et facilitent la création de modèles spécifiques à la page pour vos documents de plusieurs pages. Si vous travaillez sur la mise en page de documents de plusieurs pages, tels que des brochures ou des prospectus, vous pouvez désormais insérer facilement des en-têtes, des pieds de page et des numéros de page spécifiques à la page. Il est possible par exemple de faire en sorte que l'en-tête affiché sur les pages paires soit différent de celui affiché sur les pages impaires.



Exemples de mises en page comportant des plans principaux différents pour les pages paires et impaires

Texte de paramètre fictif *(Nouveauté !)*

Avec Corel DESIGNER X6, plus précisément la nouvelle commande **Insérer un texte de paramètre fictif**, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel encadré de texte et le garnir immédiatement de texte de paramètre fictif. Vous pouvez ainsi évaluer plus facilement l'apparence de votre document avant de finaliser son contenu.

Pour plus de commodité et de flexibilité, vous pouvez également utiliser le texte de paramètre fictif dans n'importe quelle langue prise en charge par Corel DESIGNER. Il vous suffit de créer un fichier RTF contenant le texte à utiliser et de l'enregistrer dans le dossier par défaut de texte de paramètre fictif. Corel DESIGNER X6 utilise alors ce texte chaque fois que vous sollicitez la commande **Insérer un texte de paramètre**

fictif. Pour en savoir plus, notamment la création d'un fichier de texte de paramètre fictif personnalisé, reportez-vous à la section « Pour insérer un texte de paramètre fictif » à la page 512.

Microsoft® Visual Basic® pour Applications 7.1 *(Nouveauté !)*

Microsoft® Visual Basic® pour Applications (7.1) permet de développer des solutions personnalisées.



Ressources d'apprentissage

Vous pouvez apprendre à utiliser le produit de différentes manières : en accédant à l'Aide et aux infobulles; en suivant les didacticiels et en explorant les ressources du site Web 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
- Utilisation de l'Aide et des infobulles
- Écran d'accueil
- Guide de programmation de macros
- Guide de déploiement réseau
- Ressources Web
- Ressources de formation et d'intégration personnalisées

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	Reportez-vous à la section
Commencer l'apprentissage des applications	Didacticiels en ligne
Obtenir plus d'informations sur les outils et fonctions des produits	Aide Ressources Web Écran d'accueil
Découvrir l'automatisation des tâches à l'aide des macros	Guide de programmation de macros

Pour	Reportez-vous à la section
Rechercher des informations sur le déploiement de la suite en réseau	Guide de déploiement réseau
Rechercher des informations sur les solutions de formation et de workflow personnalisées	Ressources de formation et d'intégration personnalisées
Rechercher des informations spécifiques sur la dernière version de la suite	Fichier Lisez-moi installé avec le logiciel

Utilisation de l'Aide et des infobulles

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 la liste complète des rubriques et rechercher des outils et des rubriques dans l'index ou des termes spécifiques. Vous pouvez également accéder à Corel® Knowledge Base™ (Base de connaissances), sur le site Web de Corel, ainsi qu'à d'autres ressources en ligne à partir de la fenêtre d'aide.

Les infobulles fournissent 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 le guide de l'utilisateur et l'Aide.

Convention	Description	Exemples
Menu ► Commande de menu	Élément de menu et commande de menu sur lesquels vous devez cliquer successivement	Cliquez sur Fichier ► Ouvrir.

Convention	Description	Exemples
	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** ► **Rubriques d'aide**.
- 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.
 - **Index** : permet d'utiliser l'index pour rechercher une rubrique.
 - **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 effectuer des recherches dans l'Aide

- 1 Cliquez sur Aide ► Rubriques d'aide.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Rechercher** et entrez un mot ou une expression dans la zone de recherche.
- 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.

Pour accéder au guide de l'utilisateur au format PDF

- Dans le menu **Démarrer** de Windows, cliquez sur **Démarrer** ► **Tous les programmes** ► **CorelDRAW Technical Suite X6** ► **Documentation** ► **Guide de l'utilisateur de Corel DESIGNER (PDF)**.

Écran d'accueil

L'écran de bienvenue vous permet d'accéder rapidement aux ressources de l'application et d'exécuter rapidement des tâches courantes, telles que l'ouverture de fichiers et la création de fichiers à partir de gabarits. Vous pouvez vous renseigner sur les nouvelles fonctionnalités de CorelDRAW Technical Suite, visionner les illustrations techniques exposées à la page Galerie et recevoir les dernières mises à niveau produit.

De plus, les ressources suivantes sont accessibles en ligne, à partir de la page Apprentissage, afin que vous puissiez tirer le meilleur parti de Corel DESIGNER :

- **Didacticiels** : ils vous montrent comment dessiner avec précision, ajouter lignes de cote et légendes, créer un schéma de câblage, ajouter un effet 3D à un dessin et plus encore.
- **Études de cas et livres blancs** : ils vous montrent comment Corel DESIGNER aide de nombreuses industries à fournir une documentation de haute qualité et vous aide, par la même, à relever les défis inhérents à la création de documents techniques.

- Conseils et astuces : ils mettent en évidence les outils et les raccourcis utiles et constituent un point de départ à la découverte de certaines fonctionnalités de CorelDRAW Technical Suite.

L'écran de bienvenue s'affiche au démarrage de Corel DESIGNER. Il est également accessible après le démarrage de l'application.

Pour accéder à l'écran d'accueil

- Cliquez sur Aide ► Écran d'accueil.
Pour afficher et accéder aux ressources disponibles, cliquez sur les onglets.

Guide de programmation de macros

Le CorelDRAW Technical Suite X6 *Guide de programmation de macros* propose en la matière une approche simple et efficace pour CorelDRAW Technical Suite X6. Vous pouvez utiliser Microsoft® Visual Basic® pour Applications (VBA) ou les outils Microsoft® Visual Studio® pour Applications (VSTA) pour créer des macros permettant d'automatiser les tâches et de proposer des solutions personnalisées pour Corel DESIGNER, CorelDRAW® et Corel® PHOTO-PAINT™.

Pour accéder au guide de programmation des macros

- Dans le menu Démarrer de Windows, cliquez sur Démarrer ► Tous les programmes ► CorelDRAW Technical Suite X6 ► Documentation ► Guide de programmation de macros (PDF).

Guide de déploiement réseau

Le CorelDRAW Technical Suite X6 *Guide de déploiement* constitue, étape par étape, une ressource utile au déploiement de CorelDRAW Technical Suite X6 en réseau. Ce guide est fourni aux clients qui achètent une licence multi-poste de CorelDRAW Technical Suite X6 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 Web

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

- Base de connaissances Corel : articles écrits par l'équipe des services d'assistance technique Corel, en réponse aux questions des utilisateurs de CorelDRAW Technical Suite.
- Communauté CorelDRAW.com : environnement en ligne permettant de partager votre expérience d'utilisation du produit, de poser des questions, et d'obtenir de l'aide et des conseils de la part des autres utilisateurs.
- Ressources Apprentissage : une page Web offrant des liens vers des didacticiels, des études de cas et autres ressources en ligne

Vous devez disposer d'une connexion Internet active pour y accéder.

Ressources de formation et d'intégration personnalisées

Corel Corporation a conclu des accords de formation avec des organismes indépendants.

Formation personnalisée aux produits Corel

Les formateurs professionnels Corel peuvent vous fournir une formation personnalisée adaptée à votre environnement de travail pour vous aider à tirer le meilleur parti du logiciel Corel installé. Ces experts vous aideront à développer un programme pratique et spécifique aux besoins de votre organisation. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.corel.com/customizedtraining.

Partenaires en formation Corel

Les partenaires en formation Corel® sont des organisations indépendantes et officiellement agréées qui proposent des formations et des ressources didacticielles sur les produits Corel. Elles sont situées dans le monde entier pour mieux vous servir. Pour trouver le partenaire le plus proche, rendez-vous sur le site www.corel.com/trainingpartners.

Partenaires technologiques de Corel

Les partenaires technologiques de Corel sont des organisations qui utilisent les technologies Corel dans leurs produits, développent des applications optionnelles pour les logiciels Corel ou intègrent des applications autonomes dans les solutions technologiques Corel. Ce programme complet est spécialement conçu pour les

développeurs et les consultants. Il comprend tous les composants nécessaires à la conception, au développement, au test et à la commercialisation de solutions personnalisées liées aux produits Corel.

Pour plus d'informations sur les partenaires technologiques de Corel, contactez Corel Corporation par courrier électronique à l'adresse techpartner@corel.com.



Corel DESIGNER visite guidée de l'espace de travail

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 utilisés dans le présent guide de l'utilisateur.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Corel DESIGNER termes et concepts
- Corel DESIGNER fenêtre d'application
- Corel DESIGNER Outils de l'espace de travail

Corel DESIGNER termes et concepts

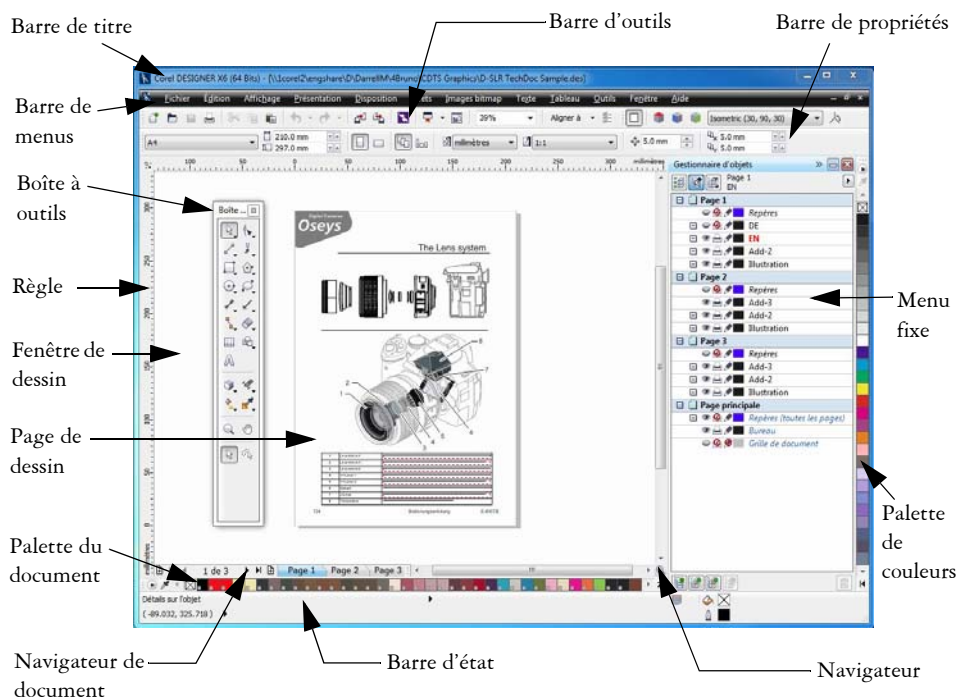
Avant de commencer à utiliser Corel DESIGNER, il est préférable de connaître les termes suivants :

Terme	Description
objet	Élément d'un dessin, tel qu'une image, une forme, une ligne, un texte, une courbe, un symbole
dessin	Documents que vous créez dans Corel DESIGNER: 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)
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.

Corel DESIGNER fenêtre d'application

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.

L'illustration ci-dessous représente la fenêtre d'application de Corel DESIGNER. Ses divers éléments sont décrits à la suite de l'illustration.



Composant

Description

Barre de menu

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.

Composant	Description
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 flottante contenant des outils 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 afficher ou masquer les règles, reportez-vous à la section « Pour masquer ou afficher les règles » à la page 666.

Corel DESIGNER Outils de l'espace de travail

Les commandes de l'application sont accessibles par l'intermédiaire de la barre de menus, des barres d'outils, de la boîte à outils, de la barre de propriétés et des menus fixes. La barre de propriétés et les menus fixes permettent d'accéder aux commandes propres à l'outil actif ou à la tâche en cours. Il est possible d'ouvrir, de fermer et de déplacer la barre de propriétés, les menus fixes, les barres d'outils et la boîte à outils sur l'écran à tout moment.








Vous pouvez personnaliser de nombreux outils de l'espace de travail en fonction de vos besoins. Pour en savoir plus, consultez la section « Personnalisation Corel DESIGNER » à la page 947.

Barre d'outils standard





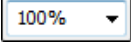


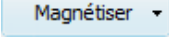

La barre d'outils standard contient des boutons qui sont des raccourcis vers de nombreuses commandes de menus.

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 956.

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

Cliquez sur ce bouton Pour

	Annuler une action
	Rétablir une action annulée
	Importer un dessin
	Exporter un dessin
	Définir un niveau de zoom
	Démarrer les applications Corel
	Accéder au site Web de la communauté d'utilisateurs des applications graphiques Corel
	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

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.

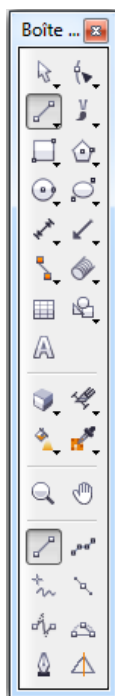
Barre d'outils	Description
Texte	Comporte les commandes de mise en forme et d'alignement de texte.
Zoom	Contient des commandes de zoom avant et arrière sur la page de dessin.

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	Comporte des commandes destinées à 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 guides 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.

Exploration de la boîte à outils

La boîte à outils Corel DESIGNER affiche dans sa partie supérieure l'outil actif et les catégories d'outils disponibles. Le symbole  signale qu'il existe des outils ou options supplémentaires.

Lorsque vous choisissez un outil, tous les outils ou options supplémentaires apparaissent dans la **zone des options** au bas de la boîte à outils. Pour activer un outil, sélectionnez-le dans la zone des options.



Par exemple, si vous cliquez sur le bouton **Outils Courbe** dans la zone supérieure, les outils associés apparaissent dans la zone des options. Si vous cliquez dans cette zone sur l'outil **Ligne à 2 points**, cet outil devient l'outil actif et son icône apparaît sur le bouton **Outils Courbe** dans la zone supérieure.



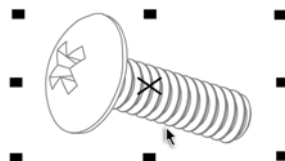
Vous pouvez utiliser les menus contextuels à la place de la zone des options. Cliquez sur **Outils ► Options**, sélectionnez **Boîte à outils** dans la liste des catégories **Espace de travail**, puis activez l'option **Afficher les groupes d'outils** sous forme de menus contextuels.

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

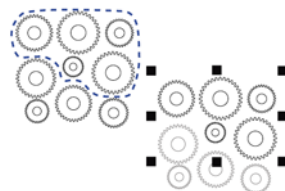
Outils Sélecteur



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



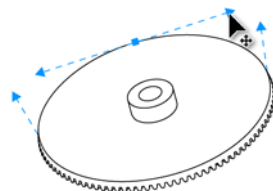
L'outil **Sélection à main levée** permet de sélectionner des objets à l'aide d'une zone de sélection à main levée.



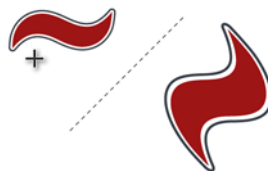
Outils Forme



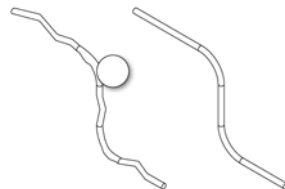
L'outil **Forme** vous permet de modifier un objet courbe ou caractère de texte en manipulant des points nodaux.



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

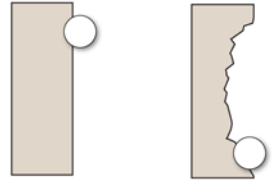


L'outil **Étaler** permet de déformer un objet vectoriel en faisant glisser la souris le long de son contour.

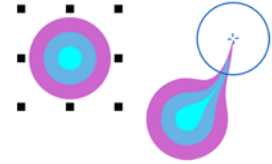




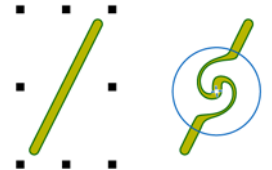
L'outil **Râteau** permet de déformer le contour d'un objet vectoriel en faisant glisser la souris le long de son contour.



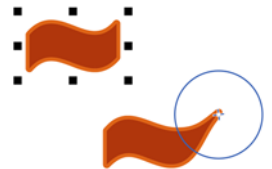
L'outil **Maculage** permet de former un objet en tirant les extensions ou en créant des retraits le long de son contour.



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.



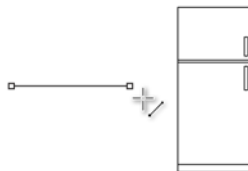
L'outil **Repousser** permet de former des objets en éloignant les points nodaux du curseur.



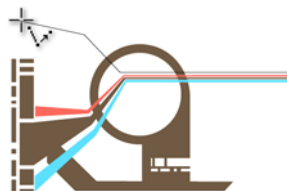
Outils Courbe



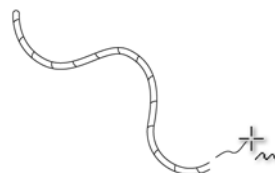
L'outil **Ligne à 2 points** permet de tracer un segment de ligne droite par deux points.



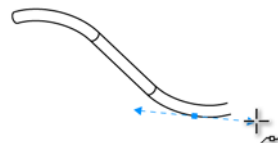
L'outil **Ligne multipoints** permet de tracer des lignes et des courbes, segment par segment, en mode Aperçu.



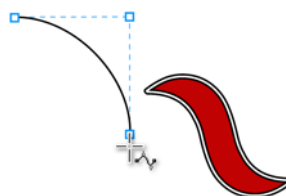
L'outil **Main levée** permet de tracer des segments uniques de ligne et des courbes.



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

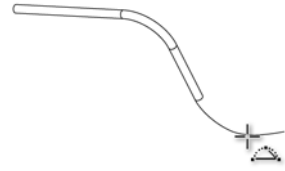


L'outil **B-spline** permet de tracer des lignes courbes en définissant des points de contrôle qui mettent la courbe en forme sans la découper en segments.

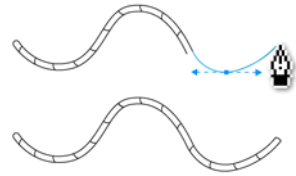




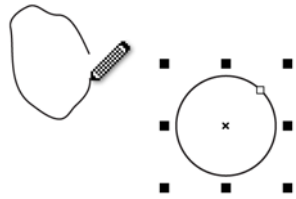
L'outil **Courbe par 3 points** permet de tracer une courbe en définissant les points de départ, de fin et de milieu.



L'outil **Plume** permet de tracer des courbes en segments, puis prévisualiser chaque segment alors que vous dessinez.



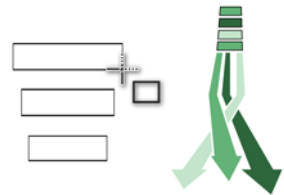
L'outil **Dessin assisté** permet de convertir les formes que vous tracez à main levée en forme de base et en courbes lissées.



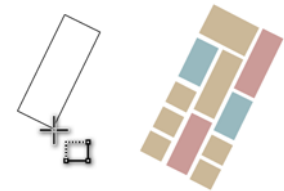
Outils Rectangle



L'outil **Rectangle par 2 points** permet de tracer des rectangles en faisant glisser la souris en diagonale.

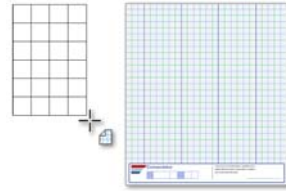


L'outil **Rectangle par 3 points** permet de tracer des rectangles au niveau d'un angle.





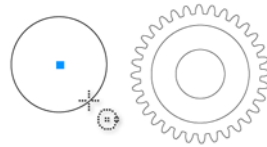
L'outil **Papier millimétré** permet de tracer une grille semblable à celle d'un papier millimétré.



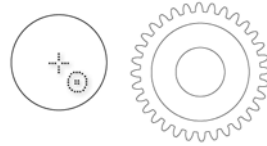
Outils Cercle



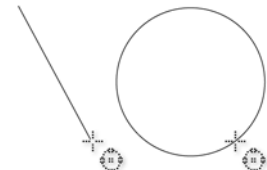
L'outil **Cercle depuis centre** permet de tracer un cercle en définissant le centre et un point sur la circonférence.



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

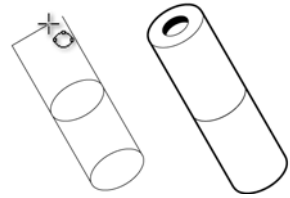


L'outil **Ellipse par 2 points** permet de tracer une ellipse en faisant glisser la souris en diagonale.





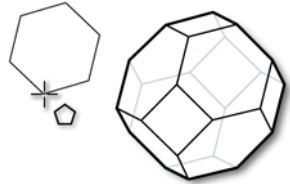
L'outil **Ellipse par 3 points** permet de tracer des ellipses au niveau d'un angle.



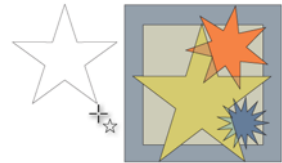
Outils Polygone depuis centre



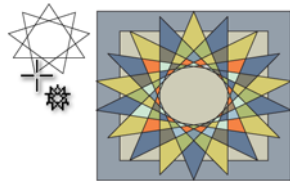
L'outil **Polygone depuis centre** permet de tracer un polygone en faisant glisser la souris depuis le centre vers un point (sommet) du polygone.



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



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



Outil Texte



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



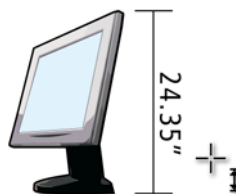
Outils Cote



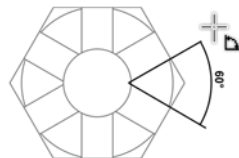
L'outil Cote oblique permet de tracer des lignes de cote inclinées.



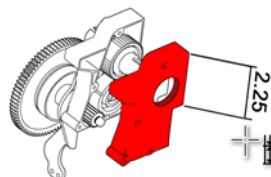
L'outil Cote horizontale ou verticale permet de tracer des lignes de cote verticales ou horizontales.



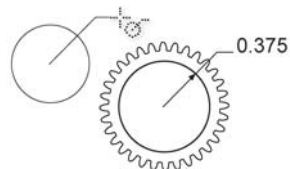
L'outil Cote angulaire permet de tracer des lignes de cote angulaires.



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

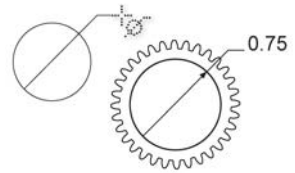


L'outil Cote radiale permet d'afficher le rayon d'un cercle ou d'un arc de cercle.





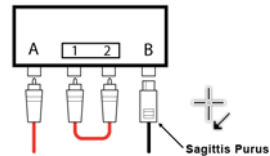
L'outil **Cote de diamètre** permet d'afficher le diamètre d'un cercle ou d'un arc de cercle.



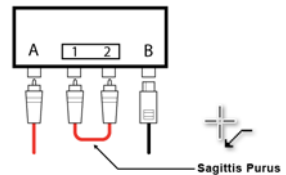
Outils Légende



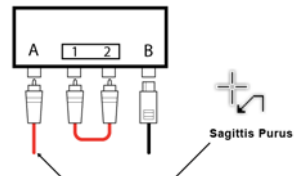
L'outil **Ligne de légende à 1 segment** permet de tracer une légende avec une ligne de conduite.



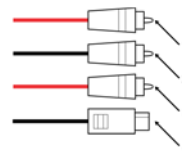
L'outil **Ligne de légende à 2 segments** permet de tracer une légende avec une ligne de conduite en deux segments.



L'outil **Ligne de légende à 3 segments** permet de tracer une légende avec une ligne de conduite en trois segments.



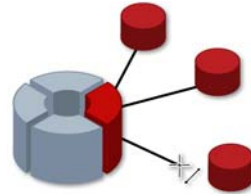
Le bouton **Source de texte** permet d'entrer le texte des légendes de manière interactive à partir du Presse-papiers, des propriétés de l'objet ou par incréments.



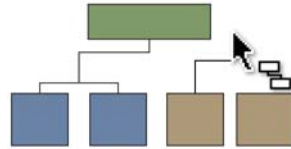
Outils Connecteur



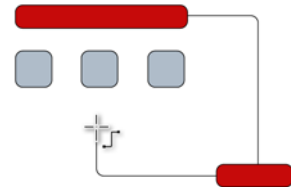
L'outil **Connecteur de ligne droite** permet de tracer une ligne de connexion droite.



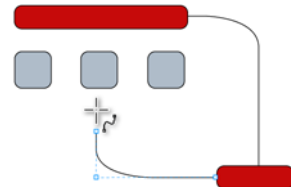
L'outil **Connecteur à angle droit** permet de tracer une ligne de connexion à angle droit.



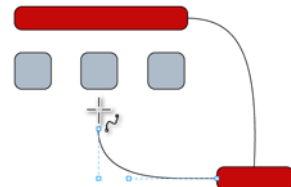
L'outil **Connecteur rond à angle droit** permet de tracer une ligne de connexion à angle droit avec un angle arrondi.



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

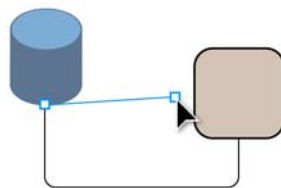


L'outil **Connecteur en courbe Bézier** permet de tracer une ligne de connexion courbe segment après segment.





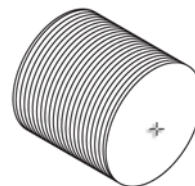
L'outil **Édition de points d'ancrage** permet de modifier les points d'ancrage d'une ligne de connexion.



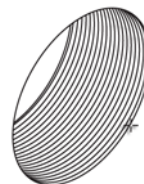
Outils Formes projetées



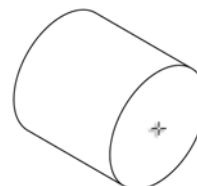
L'outil **Filet** vous permet de tracer des formes filetées en vue projetée.



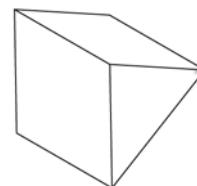
L'outil **Cavité** vous permet de tracer des formes de cavité filetées en vue projetée.



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



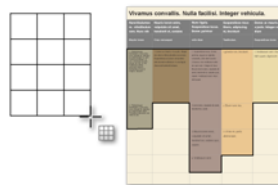
L'outil **Prisme** vous permet de tracer des formes de prismes en vue projetée.



Outil Tableau



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



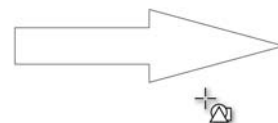
Outils Formes parfaites™



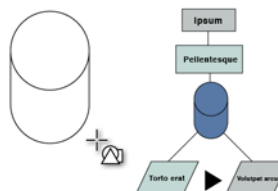
L'outil **Formes de base** permet de choisir parmi un ensemble complet de formes qui comprennent notamment un hexagramme, un « smiley » et un triangle rectangle.



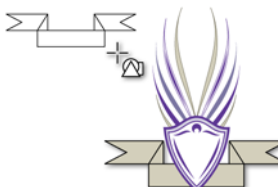
L'outil **Formes de flèches** permet de dessiner des flèches en choisissant leur forme, leur sens et le nombre de pointes.



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

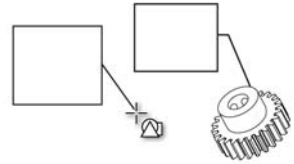


L'outil **Formes diverses** permet de dessiner des rubans et des formes d'explosion. Ces commandes sont disponibles dans la barre de propriétés.





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



Outils Motif linéaire



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



L'outil **Motif linéaire, Vaporisateur** 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 dessiner des lignes dont l'épaisseur varie par rapport à la direction de la ligne et l'angle de la pointe de la plume.





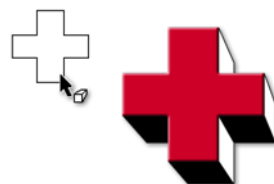
L'outil **Pression** permet de dessiner des lignes dont l'épaisseur varie par rapport à la pression de la pointe de la plume.



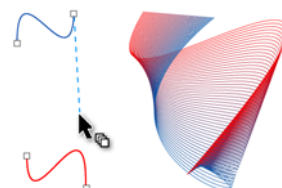
Outils interactifs



L'outil **Relief** permet d'appliquer des effets 3D aux objets afin de créer l'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 les points nodaux de l'enveloppe.

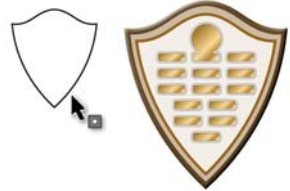




L'outil **Ombre portée** permet de créer l'illusion qu'un objet bidimensionnel est éclairé, en lui ajoutant une ombre. Vous pouvez régler diverses propriétés comme l'adoucissement, l'opacité, le style de contour et la couleur.



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



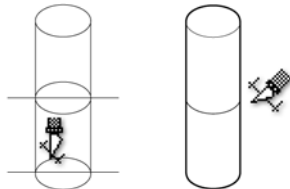
L'outil **Déformer** permet de transformer des objets en appliquant les effets Pousser-Tirer, Glissière ou Tornado.



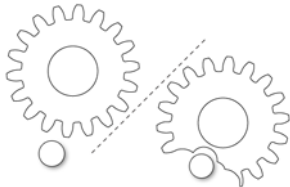
Outils Suppression



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

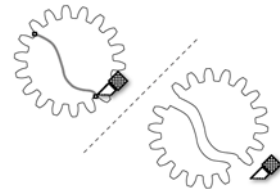


L'outil **Gomme** permet de supprimer les zones superflues d'un dessin.

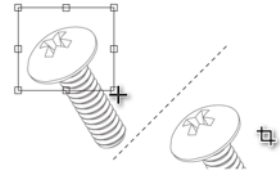




L'outil **Couteau** permet de découper un objet en deux objets distincts.



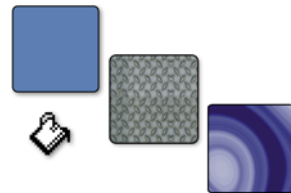
L'outil **Recadrer** permet de supprimer des zones en dehors d'une sélection.



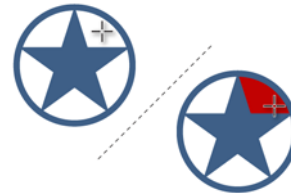
Outils Surface interactif



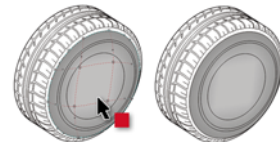
L'outil **Surface dégradée** permet de remplir un objet avec une progression de couleurs ou de tons.



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



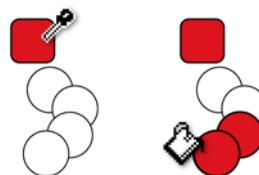
L'outil **surface Maille** permet de remplir un objet en appliquant des dégradés de plusieurs couleurs ou tons disposés sur une grille de maille.



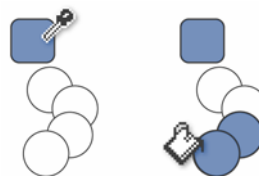
Outils Pipette



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



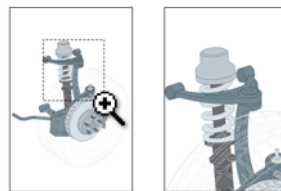
L'outil **Pipette d'attributs** permet de copier des propriétés d'objet, telles qu'une épaisseur de ligne, une taille et des effets, à partir d'un objet dans la fenêtre de dessin, puis de les appliquer à d'autres objets.



Outil Zoom



L'outil **Zoom** permet de modifier le niveau d'agrandissement dans 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. La barre de propriétés change de contenu 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. Pour en savoir plus, consultez la section « Personnalisation de la barre de propriétés » à la page 961.

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 une présélection** permet de supprimer l'élément sélectionné 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 des coordonnées pour l'objet sélectionné.

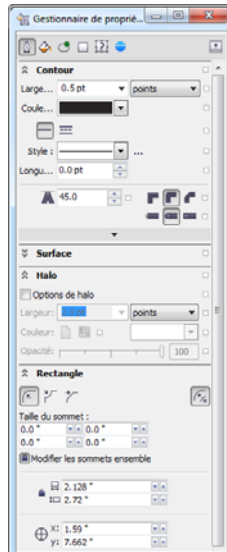


Le bouton **Conserver les paramètres** permet d'utiliser les paramètres actuels comme valeurs par défaut pour les nouveaux objets.

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.

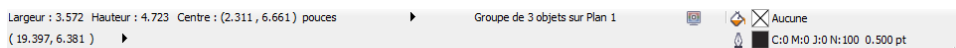


Les menus fixes peuvent être fixes ou flottants. La fixation d'un menu fixe consiste à l'ancrer au bord de la fenêtre d'application. Le désancrage d'un menu fixe a pour effet de le détacher des autres éléments de l'espace de travail, afin de faciliter son déplacement. Vous pouvez également réduire les menus fixes pour gagner de l'espace sur l'écran.

Barre d'état

La barre d'état affiche des informations sur les objets sélectionnés (telles que la largeur et la hauteur, la position du curseur et les commandes pertinentes). 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. Elle présente également des informations sur les couleurs du document comme le profil de couleur 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 963.



L'illustration montre certaines des informations affichées dans la barre d'état.



Fonctionnalités de base de Corel DESIGNER

Corel DESIGNER vous 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
- Création et ouverture de dessins
- Acquisition d'images à partir de scanners et d'appareils photo numériques
- Annulation, rétablissement et répétition d'actions
- Utilisation des fonctions de zoom, de panoramique et de défilement
- Aperçu de dessins
- Choix d'un mode d'affichage
- Utilisation des vues
- Enregistrement des dessins
- Sauvegarde et récupération de fichiers
- Ajout et accès aux informations sur un dessin
- Fermeture de dessins et sortie de Corel DESIGNER

Présentation des graphiques vectoriels et des images bitmap

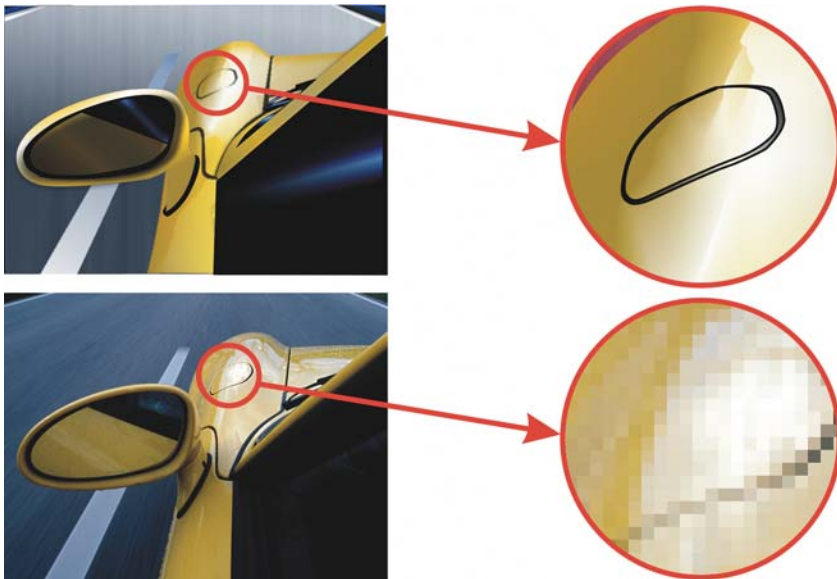
Les deux principaux types d'images générés par ordinateur sont les graphiques vectoriels et les images bitmap. Les graphiques vectoriels sont composés de lignes et de courbes ; ils sont générés à partir de descriptions mathématiques déterminant la position, la longueur et la direction des lignes tracées. 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 de bitmaps » à la page 699.



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 émule la présentation des applications CorelDRAW. Si vous êtes un nouvel

utilisateur de Corel DESIGNER, il est conseillé de choisir 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 savoir comment commencer un dessin à partir d'un gabarit, reportez-vous à la section « Pour commencer un dessin à partir d'un gabarit » à la page 624. Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation de gabarits, reportez-vous à la section « Utilisation de gabarits » à la page 621.

Remarques sur la création de nouveaux 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

Commencer un nouveau dessin sur la base d'un dessin existant vous permet de réutiliser des objets et des paramètres de page. Corel DESIGNER vous permet d'ouvrir des dessins enregistrés au format Corel DESIGNER (DSF ou DES), ainsi que des dessins et des projets enregistrés sous divers formats 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 865.

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, sélectionnez des paramètres de page de codes pour garantir la conversion correcte du texte 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 fichiers 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 en savoir plus, consultez la section « Affichage correct 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 en savoir plus, consultez la section « Mieux comprendre la gestion des couleurs » à la page 427.

Si vous utilisez Windows 7 ou Windows 8, 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 des fichiers sous Windows 7 ou Windows 8, reportez-vous aux rubriques d'aide de Windows. Si vous utilisez Windows XP, vous pouvez utiliser la fonction Windows Desktop Search pour rechercher des fichiers. Pour plus d'informations sur la recherche de contenu, reportez-vous à la section « Parcourir et rechercher un contenu » à la page 96.

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

Pour démarrer Corel DESIGNER

- 1 Cliquez sur **Démarrer** ▶ **Tous les programmes** ▶ **CorelDRAW Technical Suite X6** ▶ **Corel DESIGNER X6**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Sélectionner un espace de travail**, choisissez un espace de travail dans la zone de liste.

Si vous ne souhaitez pas que la boîte de dialogue **Sélectionner un espace de travail** apparaisse à chaque démarrage de Corel DESIGNER, cochez la case **Ne pas afficher cette boîte de dialogue au démarrage**.



Les procédures de l'Aide sont basées sur l'espace de travail par défaut.



Pour restaurer la boîte de dialogue **Sélectionner un espace de travail**, cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**, puis sur **Espace de travail** et cochez la case **Sélectionner l'espace de travail au démarrage**.

Pour commencer un dessin

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sur l'écran d'accueil, cliquez sur **Démarrage rapide** ▶ **Nouveau document vierge**.
 - Dans la fenêtre de l'application, cliquez sur **Fichier** ▶ **Nouveau**.
- 2 Saisissez un nom 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 Corel DESIGNER paramètres 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** : vous 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 : <ul style="list-style-type: none">• Portrait• Paysage
Définir le nombre de pages	Saisissez une valeur dans la zone Nombre de pages .

Vous pouvez également

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	Choisissez un profil RVB par défaut dans la zone de liste Cotes linéaires .
---	--

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**, le mode de couleurs que vous sélectionnez 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 apparaissent 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 **Création d'un nouveau dessin** et préférez utiliser les paramètres par défaut pour créer de nouveaux dessins, sélectionnez la case **Ne plus afficher cette boîte de dialogue**.

Pour restaurer la boîte de dialogue **Création d'un nouveau dessin** 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 **Création d'un nouveau dessin**, 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**, nommez la nouvelle présélection de destination.



Vous pouvez supprimer une présélection de destination en sélectionnant le nom présélectionné dans la zone de liste **Destination présélectionnée**, puis en cliquant 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 fichier.

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 fichier.

Afficher la miniature d'un dessin

(Windows 7 et Windows 8) Cliquez sur la flèche en regard du bouton **Vues**, puis sur **Très grandes icônes**, **Grandes icônes**, **icônes moyennes** ou **Petites icônes**.

(Windows XP) Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cochez la case **Aperçu**.
 - Cliquez sur le bouton **Afficher le menu** et sélectionnez **Miniatures**.
-

Choisissez une page de codes

(Windows 7 et Windows 8) Choisissez une page de codes dans la zone de liste **Sélectionner une page de code**. Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichier.

(Windows XP) Choisissez une page de codes dans la zone de liste **Page de codes**.

Rechercher un dessin (Windows 7 et Windows 8)

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.

Vous pouvez également

Accéder à la version précédente d'un fichier (Windows 7 et Windows 8)

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 Protection du système est activé.

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 cliquez sur le nom du fichier que vous voulez afficher dans la fenêtre de dessin.

Acquisition d'images à partir de scanners et d'appareils photo numériques

Vous pouvez charger des photos à partir d'appareils photo numériques et numériser des images dans Corel DESIGNER.

Corel DESIGNER prend en charge les scanners utilisant Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), qui est une interface standard permettant le chargement d'images. Si votre scanner ou appareil photo numérique ne prend pas en charge la technologie WIA, utilisez le pilote TWAIN de votre scanner ou appareil photo numérique pour charger des images. Le pilote TWAIN est pris en charge par les versions 32 bits et 64 bits de Corel DESIGNER. Les interfaces et options peuvent varier d'un logiciel à l'autre. Pour savoir comment utiliser le logiciel associé à votre scanner ou à votre appareil photo numérique, reportez-vous à la documentation de son fabricant.

Pour charger des photos à partir d'un appareil photo numérique

- 1 Connectez un appareil photo numérique à votre ordinateur.
- 2 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Acquérir une image** ▶ **Sélectionner une source TWAIN**
- 3 Sélectionnez un appareil photo numérique dans la zone **Sources**.

- 4 Cliquez sur **Fichier ▶ Acquérir une image ▶ Acquérir**.
- 5 Choisissez les images à charger dans la boîte de dialogue qui apparaît.
L'interface du pilote TWAIN de l'appareil numérique s'affiche pour permettre le chargement des images. Les options proposées varient en fonction du modèle d'appareil photo numérique utilisé.
- 6 Cliquez sur **Obtenir les photos**.
Ce bouton peut avoir un autre nom sur l'interface de votre appareil photo numérique.



Pour charger d'autres photos au cours de la même session, cliquez sur **Fichier ▶ Acquérir une image ▶ Acquérir**.

Si votre appareil photo numérique ne prend pas en charge WIA ou n'est pas doté d'un pilote TWAIN, vous pouvez néanmoins ouvrir des photos dans Corel DESIGNER; pour cela, cliquez sur **Fichier ▶ Importer**, naviguez jusqu'au répertoire de l'appareil, puis sélectionnez les photos à ouvrir.

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 (disponible uniquement sous Windows XP et les versions ultérieures)
 - **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).



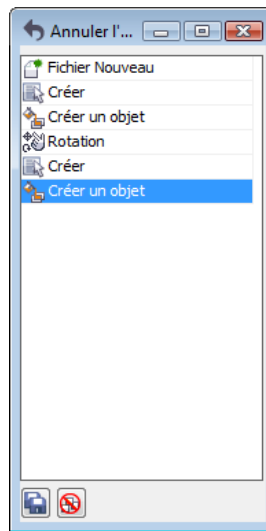
L'interface WIA est disponible uniquement pour le système d'exploitation Windows XP et les versions ultérieures.



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

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.



Menu fixe Annuler.

En personnalisant les paramètres d'**annulation**, vous pouvez augmenter ou réduire le nombre d'actions à annuler ou rétablir.

Pour annuler, rétablir ou répéter des actions

Pour	Procédez comme suit
Annuler une action	Cliquez sur Édition ▶ Annuler .
Rétablir une action	Cliquez sur Édition ▶ Rétablir .
Annuler ou rétablir une série d'actions	Cliquez sur Fenêtre ▶ Gestionnaire de symboles . Dans le menu fixe Annuler , cliquez sur l'action qui précède toutes les actions à annuler ou sur la dernière action annulée que vous souhaitez rétablir.
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 **Annuler**, toutes les actions répertoriées sous celle que vous sélectionnez sont également annulées.

Lorsque vous rétablissez une série d'actions dans le menu fixe **Annuler**, 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 **Générales**.
- 3 Dans la zone **Niveaux d'annulation**, entrez une valeur dans l'une des cases suivantes ou dans les deux :
 - **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 méthodes 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 vous 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 fonction vous 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.

Vous pouvez 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 :
 - **Zoom avant** 
 - **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 sélectionner l'outil **Zoom**.



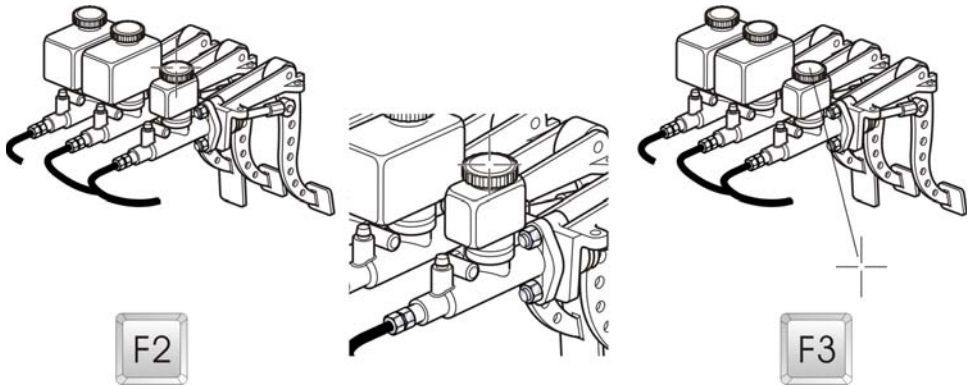
Si aucune modification de texte n'est en cours, accédez à l'outil **Zoom** en appuyant sur la touche **Z**.

L'outil **Zoom** vous 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 droit dans la fenêtre de dessin ou faites glisser le bouton droit de la souris pour sélectionner une zone délimitée.

Pour effectuer un zoom, 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.

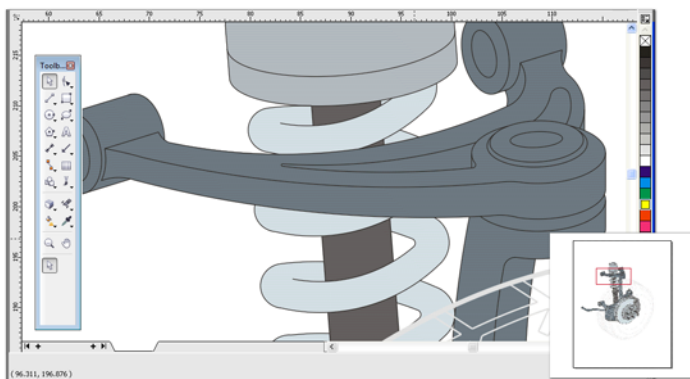
Pour effectuer un panoramique dans la fenêtre de dessin

- 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 défiler dans 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**.
 - Pour faire défiler l'image horizontalement, appuyez sur la **Ctrl**.



La molette de souris ne peut servir au défilement que si l'option **Défilement de la souris** est activée. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour définir les paramètres par défaut de la molette de la souris » à la page 75.

Pour définir des paramètres de zoom par défaut

- 1 Cliquez sur **Outils** ► **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Espace de travail** et sur **Boîte à outils**, puis cliquez sur **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 en savoir plus, consultez la section « Étalonnage des règles » à la page 667.

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

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Espace de travail**, puis une fois 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 de 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 faire 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 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 **Affichage ▶ 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 fonction **Aperçu plein écran** affiche un écran vide.



Une fois revenu 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 **Position et taille de l'image**, activez l'une des options suivantes :
 - **Utiliser l'affichage normal** : 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 la bordure 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 en savoir plus, consultez la section « Pour définir une limite de débordement » à la page 804.



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

Pour afficher la zone imprimable d'un dessin, cliquez sur **Affichage ▶ Afficher ▶ Zone imprimable**. La zone imprimable est généralement indiquée par deux

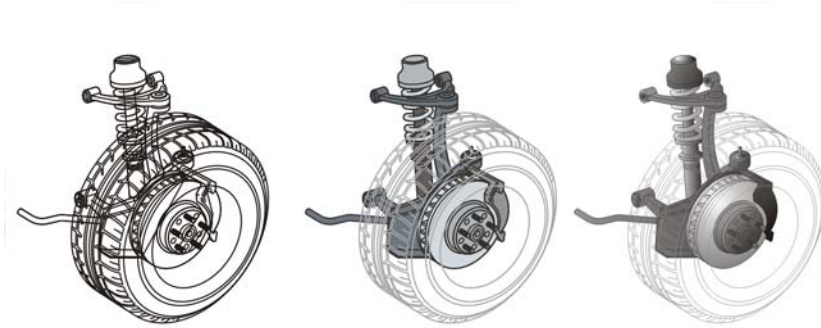
lignes en pointillés à l'intérieur ou autour de la page, en fonction des paramètres actifs de l'imprimante. La première indique la zone pouvant être imprimée sur l'imprimante utilisée ; l'autre représente le format de papier défini pour l'imprimante.

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 un 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 des objets sélectionnés » à la page 811.
- **Rastériser les effets complexes** : convertit l'affichage des effets complexes, comme les transparences, les biseaux et les ombres portées, en 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 809.

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** .



Si 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 à la page, lorsque vous revenez à cette vue. De la même manière, si vous désactivez l'icône **Loupe** , Corel DESIGNER revient uniquement à la page et non pas au niveau d'agrandissement.



Pour enregistrer la vue active, sélectionnez l'outil **Zoom** ou **Panoramique** dans la boîte à outils, cliquez sur la zone de liste **Niveaux de zoom** dans la barre d'outils standard, saisissez un nom, puis appuyez 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.

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** sur 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 sélectionnez 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 désélectionnez 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 827.

Lorsque vous enregistrez un dessin, Corel DESIGNER vous permet d'ajouter des informations de référence afin que vous puissiez rapidement organiser et retrouver vos dessins ultérieurement. Dans Windows 7 et Windows 8, vous pouvez attacher des balises (également appelées propriétés) comme un titre, un sujet ou un classement. Dans Windows XP, vous pouvez attribuer des remarques et des mots-clés à un dessin.

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 621.

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 (DES)Corel DESIGNER, sélectionnez un format de fichier dans la zone de liste **Type de fichier**.

Vous pouvez également

Enregistrer uniquement les objets sélectionnés

Sélectionnez les objets, puis cliquez sur **Fichier ► Enregistrer sous** et cochez la case **Sélection uniquement**. Localisez le dossier dans lequel vous voulez enregistrer le fichier, entrez le nom du fichier dans la zone **Nom de fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Ajouter des informations de référence (Windows 7 et Windows 8)

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Saisissez un titre, un sujet, une balise, un commentaire, un auteur ou un numéro de révision dans le champ correspondant.
- Attribuez un classement au fichier.
- Ajoutez-y des informations sur les droits d'auteur.

Enregistrer des remarques ou des mots-clés avec le fichier (Windows XP)

Entrez les remarques ou mots-clés dans la zone correspondante.




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 comme fichier Corel® Presentations™ Exchange (CMX) afin que vous puissiez l'ouvrir et le modifier dans d'autres applications Corel, telles que WordPerfect.
- **Utiliser la compression de 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 du texte, activez l'une des options suivantes dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous une version précédente** :

- **Conserver l'apparence du texte** : convertit le texte en courbes pour qu'il s'affiche correctement dans une version précédente de Corel DESIGNER. En revanche, vous ne pouvez plus le modifier.
- **Garder le texte modifiable** : conserve le texte pour qu'il reste modifiable. Toutefois, cette option peut modifier l'aspect et le flux du texte lorsque celui-ci est ouvert dans une version précédente de Corel DESIGNER.

Sauvegarde et récupération de fichiers

Corel DESIGNER peut enregistrer automatiquement des copies de sauvegarde de vos dessins et vous inviter à les récupérer dans l'éventualité d'une erreur de système.

La fonction de sauvegarde automatique enregistre les dessins que vous avez ouverts et modifiés. 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 spécifié.

Lors du redémarrage de Corel DESIGNER, il vous sera possible de récupérer les fichiers de sauvegarde placés dans le dossier temporaire ou dans le dossier sélectionné après une erreur système. Si vous choisissez de ne pas récupérer le fichier de sauvegarde, ce dernier est automatiquement effacé lorsque vous quittez le programme.

Pour définir des paramètres de sauvegarde automatique

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Enregistrer**.
- 3 Cochez la case **Sauvegarde automatique toutes les**, puis entrez une valeur dans la zone de liste **minute(s)**.
- 4 Dans la zone **Toujours sauvegarder dans**, activez l'une des options suivantes :
 - **Dossier temporaire de l'utilisateur** : 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.

Vous pouvez également

Créer un fichier de sauvegarde à chaque enregistrement

Cochez la case **Sauvegarde à l'enregistrement**.

Désactiver la fonction de sauvegarde automatique

Choisissez **Aucune** dans la zone de liste **minute(s)**.



Les fichiers de sauvegarde automatique sont appelés **SauvegardeAuto-de-nomdufichier**. Vous pouvez les stocker dans le dossier de votre choix. Les fichiers de sauvegarde sont créés lorsque vous enregistrez un dessin. Ils sont appelés **Sauvegarde_de_nomdufichier**. Ils sont toujours stockés dans le même dossier que le dessin d'origine.

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 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.



Les fichiers récupérés sont appelés **GraphicsX.des**, **X** correspondant au numéro d'incrémation.

Si vous cliquez sur **Annuler**, Corel DESIGNER ne tiendra pas compte du fichier de sauvegarde et le supprimera lorsque vous quitterez le programme.

Ajout et accès aux informations sur un dessin

Corel DESIGNER vous 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 vous 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** :
 - 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 de dessins et sortie de Corel DESIGNER

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.

Pour quitter Corel DESIGNER

- Cliquez sur **Fichier** ▶ **Quitter**.



Pour quitter Corel DESIGNER, appuyez sur **Alt + F4**.



Recherche et gestion de contenu

Corel DESIGNER permet d'accéder, de rechercher et de parcourir le contenu de CorelDRAW Technical Suite X6, une collection d'images clipart, de photos, de polices, de symboles, de cadres, de motifs et de listes d'images. En outre, vous pouvez retrouver un contenu stocké sur 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 vers 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 7, Windows 8 et Windows Vista. Sur Windows XP, la fonction Windows Search doit être installée et en cours d'exécution pour rechercher un contenu à l'aide de mots-clés. 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. Vous pouvez télécharger Windows Search gratuitement depuis le Centre de téléchargement de Microsoft. Pour obtenir des informations supplémentaires, visitez <http://www.microsoft.com/windows/desktopsearch/downloads/default.msp>. Si vous utilisez un autre outil de recherche et d'indexation tiers (par exemple, Google Desktop) ou si Windows Search n'est pas installé, les fonctionnalités de recherche de l'application sont limitées. De ce fait, vous ne pouvez effectuer vos recherches que par nom de fichier.

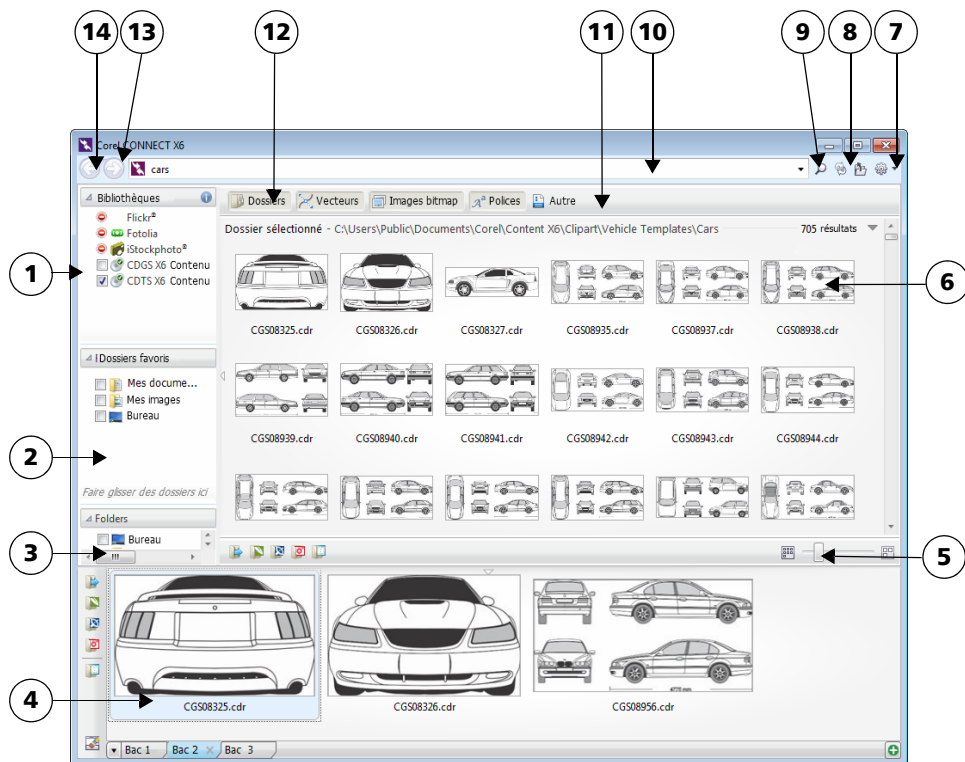
Cette section contient les rubriques suivantes :

- Explorer Corel CONNECT
- Accès au contenu
- Parcourir et rechercher un contenu
- Affichage de contenu
- Utilisation d'un contenu
- Installation de surfaces à motif et de polices
- Gestion de contenu

Explorer Corel CONNECT

Vous pouvez parcourir et rechercher un contenu à l'aide de Corel CONNECT. Corel CONNECT est disponible à la fois en tant qu'utilitaire autonome et en tant que menu fixe. Vous pouvez choisir le mode le plus adapté à votre flux de travail.


L'image ci-après illustre les composants principaux de l'utilitaire Corel CONNECT :



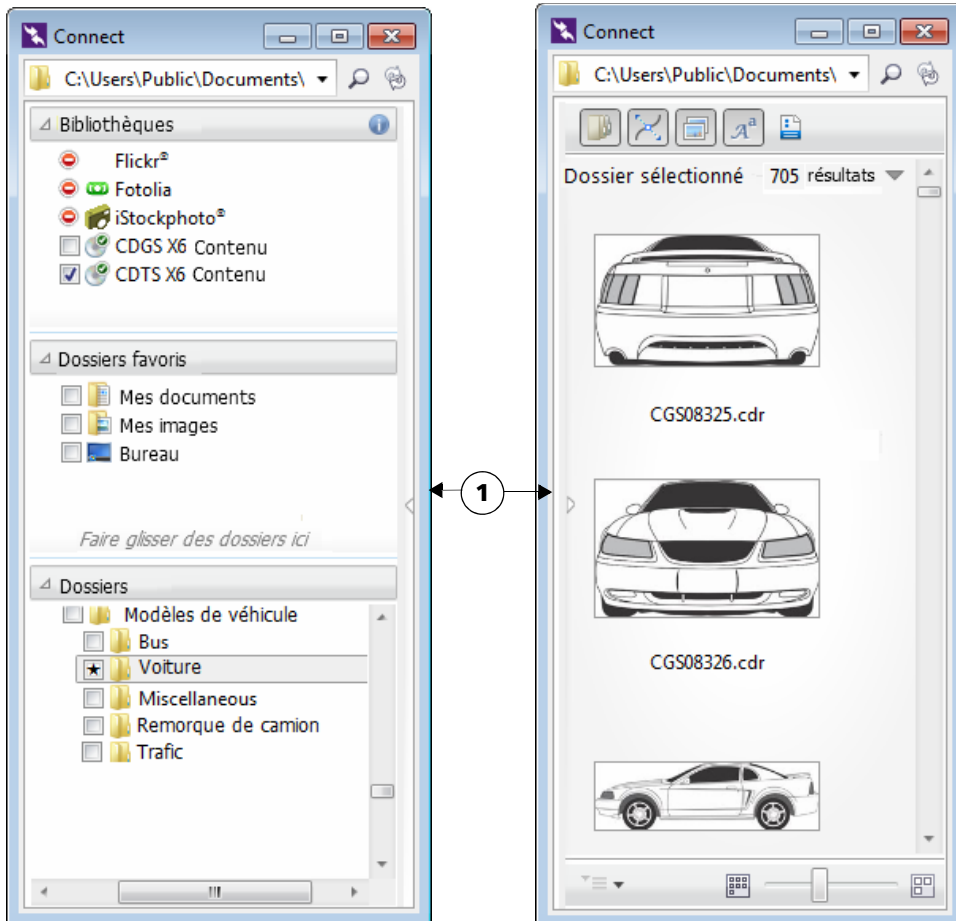
Composant

Description

1. Volet Bibliothèques	Permet d'accéder au contenu fourni par Corel et ses partenaires
2. Volet Dossiers favoris	Permet d'accéder rapidement aux dossiers fréquemment utilisés
3. Volet Dossiers	Affiche une représentation de la structure de fichier disponible sur votre ordinateur

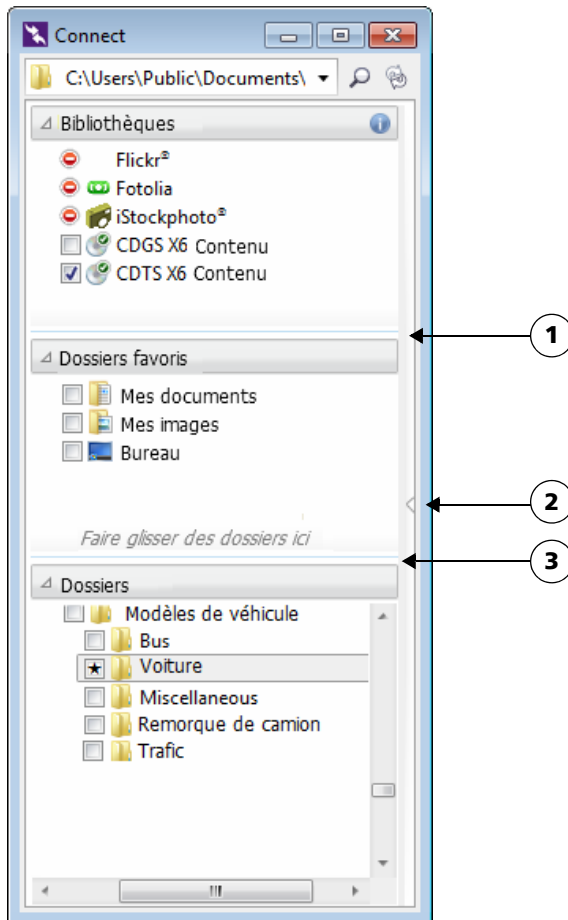
Composant	Description
4. Volet Bac	Vous permet de regrouper des fichiers d'un ou plusieurs dossiers
5. Curseur Zoom	Vous permet d'ajuster la taille des miniatures dans le volet d'affichage
6. Volet d'affichage	Vous permet d'afficher en miniature des fichiers de contenu
7. Bouton Aide et options	Vous permet d'ouvrir un menu de commandes pour accéder à l'Aide, configurer des bibliothèques de contenu, définir vos préférences et afficher des informations sur la version et la licence.
8. Bouton Accéder au dossier parent	Vous permet d'accéder à un dossier parent du dossier actuel
9. Bouton Actualiser/Annuler	Permet de réactualiser les résultats de votre dernière recherche ou d'initier une nouvelle recherche basée sur les critères que vous avez spécifiés. Lorsqu'une recherche est en cours, le bouton bascule vers le mode Annuler  , ce qui vous permet d'arrêter une recherche à tout moment.
10. Zone Recherche et adresse	Vous permet de rechercher des fichiers en utilisant des termes de recherche, en saisissant un chemin de dossier ou en indiquant une adresse Web
11. Barre d'outils Filtre	Vous permet de choisir le type de contenu à afficher dans la zone d'affichage : des dossiers, des images vectorielles, des images bitmap, des polices ou des fichiers enregistrés sous des formats de fichier qui ne sont pas pris en charge par la suite
12. Bouton Configurer des bibliothèques de contenu	Vous permet d'activer l'accès à des bibliothèques de contenu locales et en ligne
13. Bouton Suivant	Vous renvoie à la page suivante du contenu
14. Bouton Précédent	Vous renvoie à la page précédente du contenu

L'utilitaire de recherche comprend deux composants lorsqu'il est en mode menu fixe : Menus fixes **Connexion** et **Bac**. Le menu fixe **Connexion** 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 **Connexion** : volet d'affichage masqué (gauche) et volet de navigation masqué (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 également personnaliser la taille et l'affichage des volets individuels.



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 démarrer Corel CONNECT

Pour	Procédez comme suit
Démarrer l'utilitaire autonome	Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur Démarrer ▶ Tous les programmes ▶ CorelDRAW Technical Suite X6 ▶ Corel CONNECT .
Afficher ou masquer le menu fixe Connect	Dans Corel DESIGNER, sélectionnez Fenêtre ▶ Connexion .
Afficher ou masquer le menu fixe Bac	Dans Corel DESIGNER, cliquez sur Fenêtre ▶ Bac .

Pour redimensionner un volet

- Pointez le curseur sur la zone de préhension du volet et lorsque celui-ci prend l'apparence d'une flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord du volet.

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 **Favoris** en cliquant 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 de la souris sur un emplacement du volet **Dossiers favoris**, puis cliquez sur **Supprimer des favoris**.

Accès au contenu

CorelDRAW Technical Suite fournit une bibliothèque de contenu qui comporte des images clipart, des polices, des photos, des cadres, des surfaces à motif et plus encore. Pour accéder à ce contenu, installez la bibliothèque de contenu sur votre ordinateur pendant l'installation du produit. La bibliothèque de contenu est installée dans le dossier **Public\Documents publics\Corel\Content X6**, ce qui vous facilite l'accès au contenu à partir de Corel DESIGNER, Corel CONNECT de CorelDRAW et de Corel PHOTO-PAINT. Vous pouvez également accéder à la bibliothèque de contenu de CorelDRAW Technical Suite à partir du DVD du produit.

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 le contenu.

Vous pouvez également trouver du contenu sur des sites Web de fournisseurs de contenu en ligne, tels que Flickr®, Fotolia et iStockphoto®. Vous pouvez désactiver ou rétablir l'accès à un fournisseur de contenu à tout moment. 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 102.


Pour accéder à un contenu en ligne, vous devez accepter les conditions générales des fournisseurs de contenu. Notez que le contenu en ligne n'est pas disponible dans les lieux de travail disposant d'un accès Internet restreint.

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

- 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 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.

- 2 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**.

Activer l'accès au contenu en ligne

- 1 Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu**.
- 2 Dans le volet d'affichage, cliquez sur un fournisseur de contenu en ligne.
- 3 Cliquez sur **Activer**.
- 4 Consultez les conditions générales du fournisseur de contenu en ligne, puis cliquez sur **Accepter**.

Vous pouvez également

Désactiver l'accès à un fournisseur de contenu en ligne

Décochez la case **J'ai lu et j'accepte les conditions d'utilisation de tout contenu provenant de ce fournisseur**.

Le nom du fournisseur de contenu disparaît du volet **Bibliothèques**.

Rétablir l'accès à un fournisseur de contenu en ligne

Cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu**, puis activez l'accès.

Parcourir et rechercher un contenu

Du menu fixe de Corel CONNECT, vous pouvez parcourir du contenu ou 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 fleur 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 l'adresse Web. 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. Vous pouvez affiner les résultats de la recherche en excluant certains contenus. 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

- 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 la structure de dossier disponible sur l'ordinateur

Vous pouvez également

Indiquer 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**.



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

Pour rechercher un contenu


- 1 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 un contenu dans la structure de dossier disponible sur l'ordinateur
- 2 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 correspondant à un emplacement

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

Définir le nombre de résultats de recherche en ligne à afficher

Cliquez sur un fournisseur de contenu en ligne dans le volet **Bibliothèques**, puis saisissez un nombre dans la zone **Résultats de la recherche** dans la liste. 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**.

Vous pouvez également

Affiner une recherche à l'aide d'opérateurs booléens

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

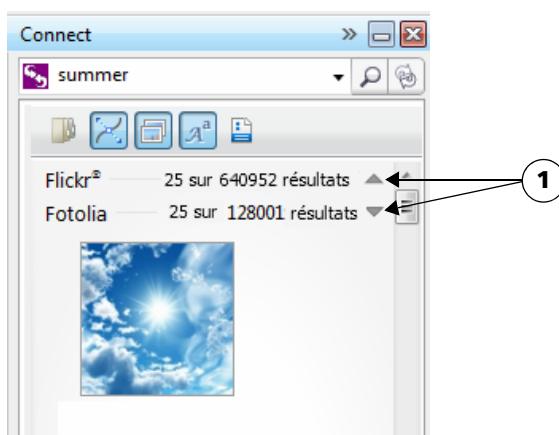
AND : vous permet de rechercher un contenu comportant tous les termes de recherche dans la zone **Recherche et adresse**. Vous pouvez également utiliser le signe plus (+) à la place de l'opérateur AND.

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 plus (-) à la place de l'opérateur NOT.

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

Modifier les options de Windows Search

Dans le volet d'affichage, cliquez sur **Configurer Windows Search**.



*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 de la souris sur le fichier, puis cliquez sur **Ouvrir à l'emplacement de la source**.

Pour rechercher toutes les images sur une page Web

- Saisissez une adresse Web (par exemple, www.corel.com) dans la zone **Recherche et adresse**.

Pour affiner la recherche

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



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

Pour accéder au contenu affiché précédemment

- Cliquez sur le bouton **Précédent**  ou le bouton **Suivant** .



Vous pouvez également revenir aux résultats de recherche précédents en appuyant sur la touche **Retour arrière**.

Vous pouvez également accéder au contenu précédemment affiché en cliquant sur la flèche déroulante de la barre **Recherche et adresse**. Choisissez ensuite un emplacement dans la liste. La barre **Recherche et adresse** conserve uniquement le suivi des emplacements que vous saisissez manuellement.

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 le nom du fichier, la taille du fichier, 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

- 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 les augmenter.

Utilisation d'un contenu

Si vous souhaitez afficher ou modifier un fichier avant de l'intégrer dans votre projet, vous pouvez l'ouvrir dans CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel PHOTO-PAINT ou les applications associées.

Vous pouvez insérer et placer un contenu dans votre document. Les images obtenues à partir de sources en ligne, telles qu'iStockphoto et Fotolia, 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 avez le droit de les utiliser et les acheter, le cas échéant. Vous pouvez ensuite remplacer les images de maquette détaillée dans votre document par les images achetées. Vous pouvez également afficher une liste de toutes les images de maquette détaillée d'un document.

En outre, dans Corel CONNECT, vous pouvez effectuer de nombreuses tâches (par exemple, renommer des fichiers, les imprimer, les compresser, les envoyer par courrier électronique ou les télécopier) qui sont disponibles par le biais du système d'exploitation Windows. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier dans le volet d'affichage, puis choisissez une commande.

Pour ouvrir un fichier




- Sélectionnez une miniature, puis choisissez une action dans le tableau suivant.

Pour

Procédez comme suit



Ouvrir un fichier à l'aide de l'utilitaire Corel CONNECT

Cliquez sur l'un des boutons suivants :


- **Ouvrir**  : vous permet d'ouvrir un fichier dans l'application à laquelle il est associé ou d'accéder à la page Web source d'une image en ligne
- **Ouvrir dans CorelDRAW ou Importer dans CorelDRAW**  : vous permet d'ouvrir ou d'importer un fichier dans CorelDRAW
- **Ouvrir dans Corel DESIGNER ou Importer dans Corel DESIGNER** : vous permet d'ouvrir ou d'importer un fichier dans Corel DESIGNER
- **Ouvrir dans Corel PHOTO-PAINT**  : vous permet d'ouvrir un fichier dans Corel PHOTO-PAINT

Ouvrir un fichier à l'aide du menu fixe Connexion

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- En mode d'affichage intégral, cliquez sur le bouton **Ouvrir** .
- En mode 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 de la souris, puis en choisissant 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 de l'utilitaire Corel CONNECT



Faites glisser un fichier à partir du **Bac** ou du volet d'affichage vers le document actif.

Pour

Procédez comme suit



Insérer un fichier dans un document actif à l'aide du menu fixe **Connexion**

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser un fichier depuis le volet d'affichage du menu fixe **Connexion** 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**  et 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** :

- **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 le bouton **Importer** n'est pas disponible 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 le redimensionner.
- 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 de la souris sur le fichier 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 avec le bouton droit de la souris sur une image de maquette détaillée, puis cliquez sur **Ouvrir la source de la maquette détaillée**.
- 2 Sur le site Web du fournisseur de contenu en ligne, vérifiez si l'image fait l'objet d'un copyright et de restrictions d'utilisation. Si l'image est payante, vous devez l'acheter.
- 3 Dans votre document, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image de maquette détaillée, puis cliquez sur **Remplacer l'image de maquette détaillée**.
- 4 Accédez à l'image achetée, puis cliquez sur **OK**.



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 comp 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 surfaces à motif et de polices

Vous pouvez installer les images bitmap et les graphiques vectoriels (clipart) disponibles sous forme de surfaces à motif pour les utiliser ultérieurement. Vous pouvez également installer les polices que vous trouvez.

Pour savoir comment trouver les surfaces à motif et les polices, voir « Pour parcourir un contenu » à la page 97 et « Pour rechercher un contenu » à la page 98.

Pour installer un contenu comme une surface à motif

Pour installer

Procédez comme suit

Une surface à motif bitmap

Dans le volet d'affichage de Corel CONNECT ou le menu fixe **Connect**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la miniature d'une image bitmap, puis cliquez sur **Installer en tant que motif bitmap**.

Une surface à motif vectoriel

Dans le volet d'affichage, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la miniature d'un graphique vectoriel, puis cliquez sur **Installer en tant que motif vectoriel**.



Les surfaces à motif bitmap sont installées dans le dossier **Utilisateurs**\[Nom de l'utilisateur]\Documents\Corel\CorelDRAW Graphics Suite\Bitmap Patterns.

Les surfaces à motif vectoriel sont installées dans le dossier **Utilisateurs**\[Nom de l'utilisateur]\My Documents\Corel\Corel Content\Vector Patterns.

Pour installer une police

- 1 Dans Corel CONNECT ou le menu fixe **Connect**, naviguez ou recherchez la police que vous voulez installer.
- 2 Dans le volet d'affichage, cliquez droit sur une miniature de police, puis cliquez sur **Installer**.

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



Pour désinstaller une police, cliquez droit sur la miniature correspondante, puis cliquez **Désinstaller**.

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 créer des bacs de façon à pouvoir organiser votre contenu. Les bacs sont enregistrés dans votre dossier utilisateur et possèdent l'extension de fichier **.Tray**. Vous pouvez modifier le dossier par défaut dans lequel les bacs sont enregistrés. Par exemple, vous pouvez enregistrer un bac dans un dossier réseau pour le partager avec d'autres utilisateurs.

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 un contenu à un bac

- 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 à partir d'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 sur votre ordinateur.




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

Pour supprimer 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** , qui est situé dans l'angle inférieur droit du volet Bac.

Par défaut, le bac est enregistré dans le dossier **Utilisateurs\{Nom de l'utilisateur}\My Documents\Corel\Corel Content\Trays**.



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

Pour modifier le dossier dans lequel les bacs sont enregistrés

- 1 Cliquez sur la flèche située sur le bouton **Aide et options**, puis cliquez sur **Options**.
- 2 Saisissez un chemin dans la zone **Emplacement du bac par défaut**.



Pour accéder à un dossier, cliquez sur le bouton **Parcourir** en regard de la zone **Emplacement du bac par défaut**.

Pour partager un bac, vous pouvez l'enregistrer dans un dossier réseau.

Pour utiliser des bacs

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner un bac	Cliquez sur l'onglet Bac.

Pour	Procédez comme suit
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.
Naviguer entre plusieurs bacs	Maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur la touche Tab .
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**.



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
- Utilisation de repères dynamiques
- Utilisation des guides d'alignement
- Utilisation des touches de contrainte
- Utilisation des coordonnées d'objet

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 ».

Le champ d'attraction de chaque point magnétique a un rayon de 10 pixels par défaut. 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.

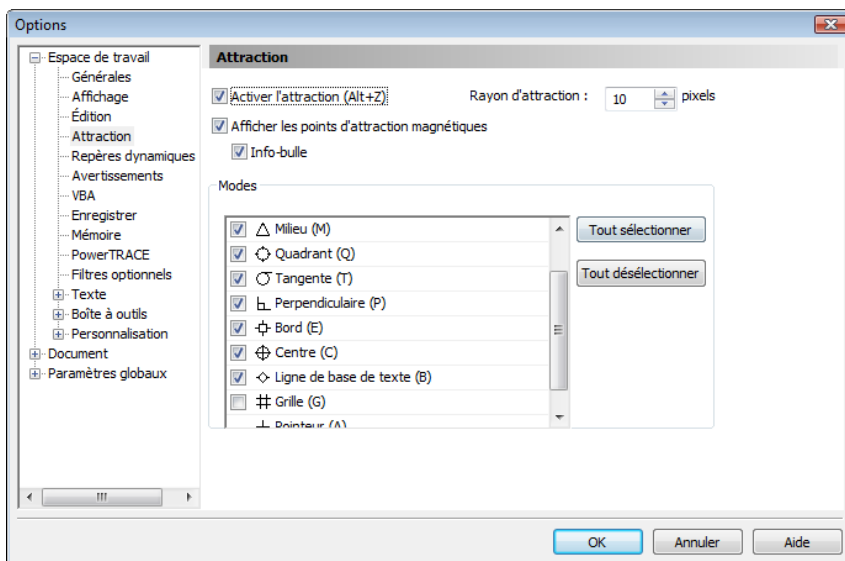
Les raccourcis clavier d'attraction vous permettent d'activer un seul type d'attraction magnétique. Par défaut, les raccourcis clavier d'attraction sont les premières lettres des noms des candidats d'attraction magnétique. Lorsque vous maintenez enfoncée une touche de raccourci d'attraction, tous les autres points d'attraction magnétique deviennent inactifs. Par exemple, si vous maintenez 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	Attraction magnétique indicateur source	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		I
Milieu	Milieu du segment de ligne		M
Quadrant	Points à 0 °, 90 °, 180 ° et 270 ° sur un cercle, une ellipse ou un arc		Q

Candidat d'attraction magnétique	Description	Attraction magnétique indicateur source	Touche de raccourci d'attraction
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
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.
- 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 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**.
- 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 .

Pour**Procédez comme suit**

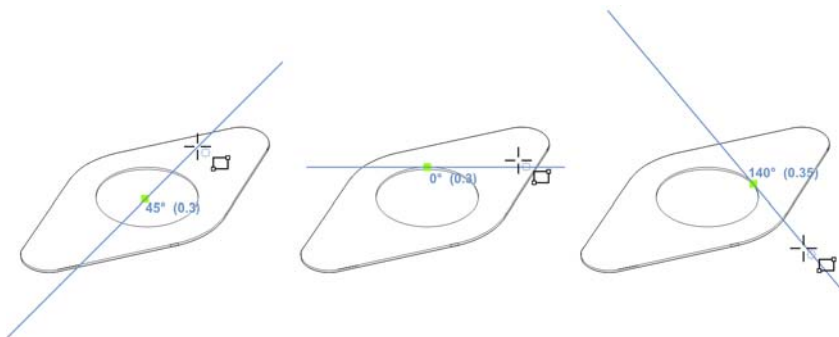
Changer la taille du champ d'attraction autour des candidats d'attraction magnétique

Entrez une valeur dans la zone **Rayon d'attraction**.

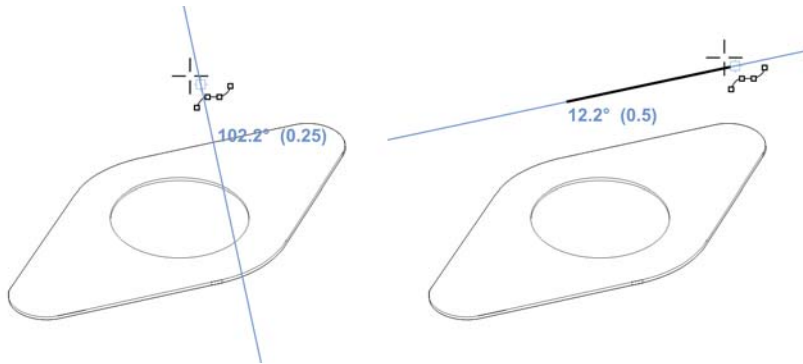
Utilisation de repères dynamiques

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 des repères temporaires que vous pouvez afficher à partir des points d'attraction dans les objets : centre, point 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 111.

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.

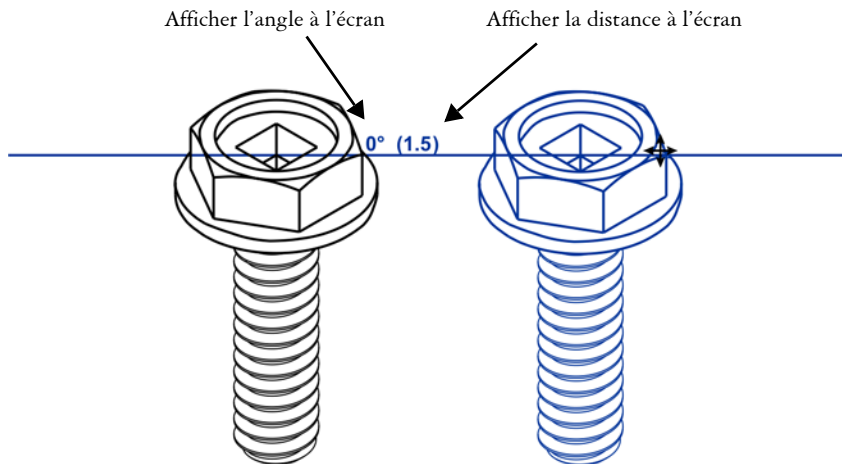


*De gauche à droite : L'outil **Rectangle par 2 points** est utilisé pour afficher les repères dynamiques depuis un point d'attraction de centre, de quadrant et de tangente.*



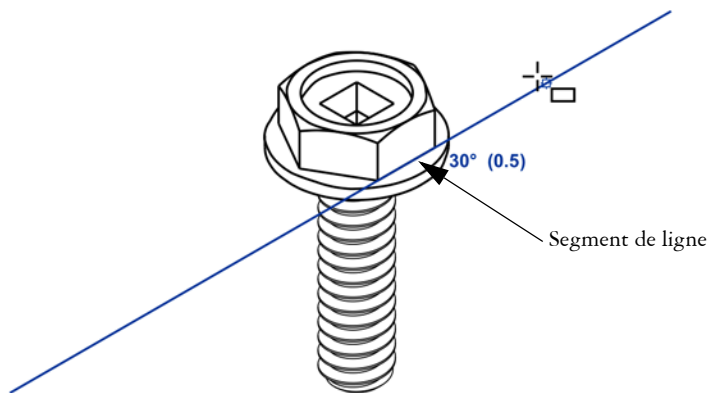
Repère dynamique perpendiculaire (à gauche) et repère dynamique parallèle (à droite)

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 3,8cm 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. Il est possible aussi de changer le style de ligne de même que la couleur des repères. 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** ► **Guides dynamiques et d'alignement**, puis sur le bouton **Repères dynamiques** .
- 2 Dans le menu fixe **Guides 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 est mis 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.

Vous pouvez également

Afficher un repère dynamique parallèle à un segment de ligne

Procédez comme suit

Cliquez sur **Outils** ► **Guides 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** ► **Guides dynamiques et d'alignement**, puis sur le bouton **Repères dynamiques**, et cliquez sur le bouton **Prolonger le long des droites**. 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 111.



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.






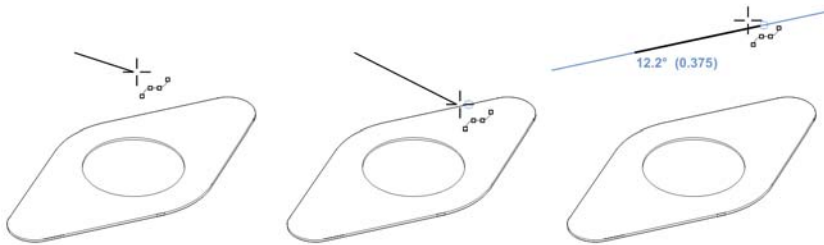
Les points magnétiques de point nodal, de centre, de quadrant et de ligne de base de texte s'affichent uniquement lorsque les modes d'attraction magnétique leur correspondant sont activés. Pour plus d'informations sur les points magnétiques et les modes d'attraction magnétique, reportez-vous à la section « Utilisation de l'attraction magnétique » à la page 111.

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** ► **Guides 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, reprenez 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.

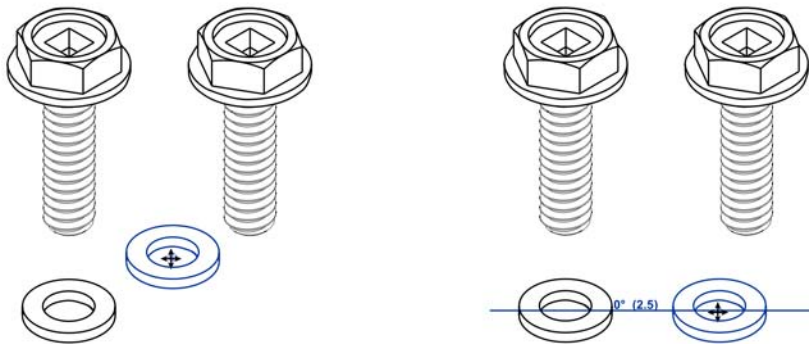
Pour positionner un objet à l'intersection de repères dynamiques

- 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.

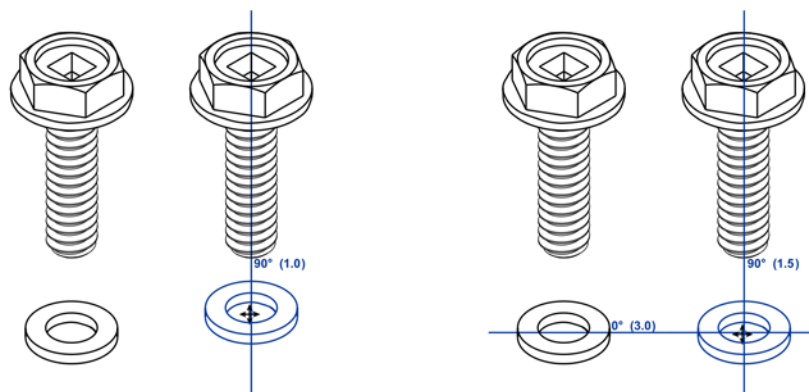
Ne relâchez pas le bouton de la souris.




- 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.



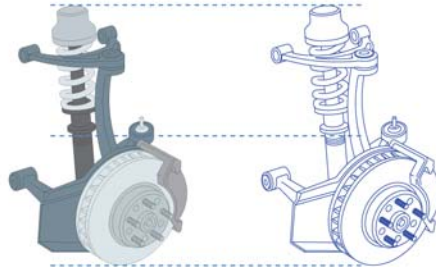
Pour définir des options pour les guides dynamiques

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Guides dynamiques et d'alignement**.
- 2 Dans le menu fixe **Guides 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 guides dynamiques	Ouvrez le sélecteur Style de ligne et choisissez un style de ligne.
Modifier la couleur des guides 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 guide dynamique.	Cliquez sur le bouton Afficher les info-bulles  .
Aligner sur les divisions invisibles spécifiées le long du guide dynamique	Cliquez sur le bouton Aligner à l'espacement de bord et <input type="checkbox"/> entrez une valeur dans la zone Espacement de bord .
Choisir les angles d'affichage des guides dynamiques	Cochez ou décochez les cases d'angle. Lorsque vous cochez une case d'angle, un aperçu du guide 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 guides dynamiques dans tous les angles disponibles	Cliquez sur le bouton Tout sélectionner  .
Désactiver les guides dynamiques dans tous les angles disponibles	Cliquez sur le bouton Tout désélectionner  .

Utilisation des guides d'alignement

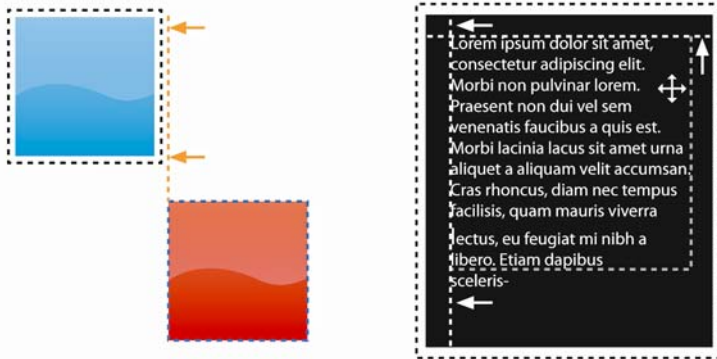
Vous pouvez aligner des objets de manière interactive sur la page de dessin grâce aux repères d'alignement. Les repères d'alignement sont des repères temporaires qui apparaissent lorsque vous créez, redimensionnez ou déplacez des objets par rapport aux objets adjacents. Bien que les repères dynamiques fournissent des mesures précises pour certaines illustrations techniques, les guides 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 guides 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 guides d'alignement de marges, en plus des autres guides d'alignement, ou désactiver tous les autres guides d'alignement et n'afficher que les guides d'alignement de marges.

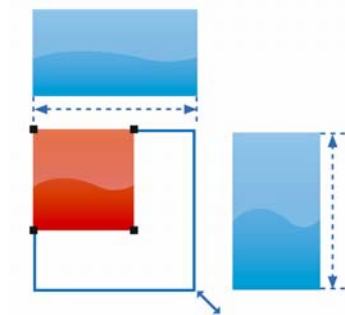
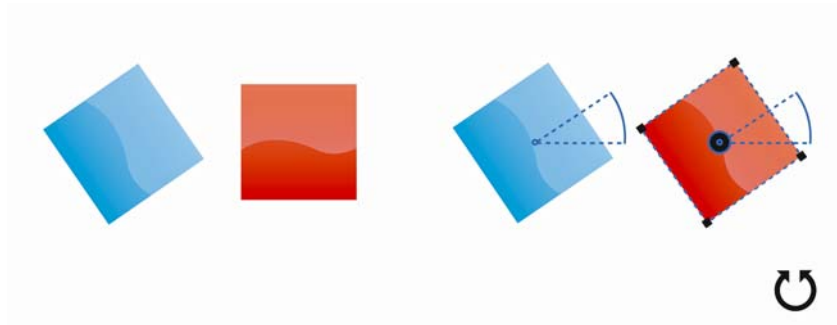
Les guides d'alignement des marges vous permettent d'utiliser des marges décalées, des marges incrustées ou les deux. Deux commandes distinctes pour les guides d'alignement des marges horizontale et verticale vous permettent de modifier les paramètres de l'une sans affecter l'autre.



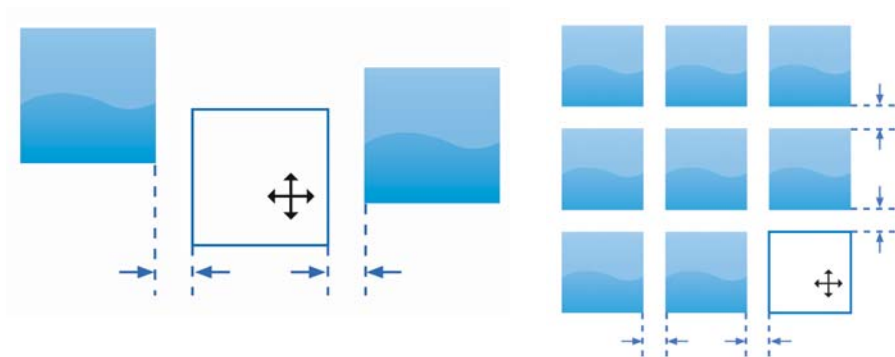
Vous pouvez décaler (gauche) et incruster (droite) des guides d'alignement de la marge.

Les guides d'alignement sont désactivés par défaut. Vous pouvez facilement activer ou désactiver les repères d'alignement aussi bien que modifier leurs paramètres par défaut. Vous pouvez choisir de faire apparaître 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** vous permet d'arranger et de positionner avec précision un objet en lien avec d'autres objets à l'écran tandis que la **Cotation intelligente** vous 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 des repères d'alignement


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






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

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

Pour modifier les paramètres des guides d'alignement


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

Pour	Procédez comme suit
Modifier la couleur des guides d'alignement	Ouvrez le sélecteur Couleur de ligne et choisissez une couleur.
Modifier le style de ligne des guides 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  .

Pour

Procédez comme suit


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 guides d'alignement sur la barre d'outils **Mise en page** en cliquant sur le bouton **Barre d'outils Mise en page**




Pour ajouter des guides d'alignement de la marge

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

Pour

Procédez comme suit

Ajouter des guides d'alignement de la marge

Cochez la case **Marges**. Si la case **Marges** ne s'affiche pas, cliquez sur la flèche  située au bas de la section **Guides d'alignement**.

Modifier la couleur de ligne des marges

Ouvrez le sélecteur **Couleur de la ligne de marge** et choisissez une couleur.




Pour**Procédez comme suit**

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 :


- **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 :



- **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** 

Afficher uniquement les guides d'alignement de la marge

Désactivez les boutons **Bords d'objet** , **Centre d'objet** , **Espacement intelligent**  et **Cotation intelligente** , respectivement.

Pour	Procédez comme suit
Désactiver les marges horizontales	Cliquez sur le bouton Marge horizontale et sélectionnez Aucune marge horizontale  .
Désactiver les marges verticales	Cliquez sur le bouton Marge verticale , puis sélectionnez Aucune marge verticale  .

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.

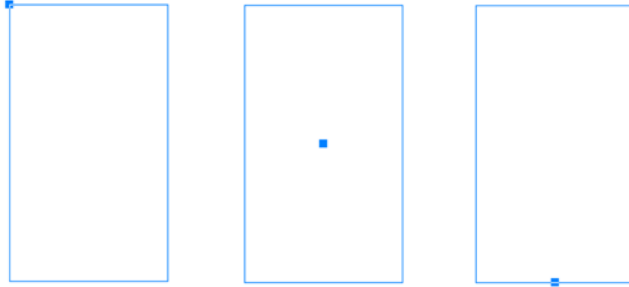
Vous pouvez saisir des valeurs de coordonnées pour indiquer la position exacte, les dimensions et l'angle de rotation d'un objet. Vous pouvez également définir les attributs d'objet de manière interactive en les faisant glisser dans la fenêtre de dessin.

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.



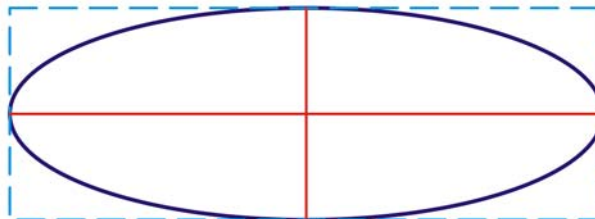
Gauche : Le point d'origine d'un rectangle apparaît sous la forme d'un point nodal dans l'aperçu direct. Vous pouvez sélectionner le point central, un angle ou le point intermédiaire comme point d'origine.

Tracé d'ellipses et de cercles

Pour tracer une ellipse avec précision, vous pouvez indiquer un point d'origine qui est 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.

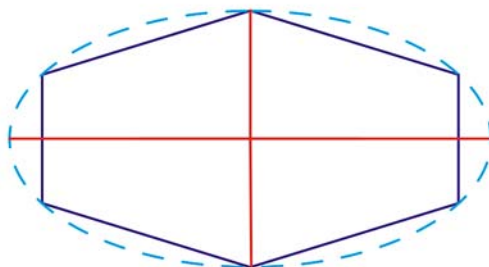


Vous pouvez indiquer la largeur et la hauteur du périmètre de sélection pouvant être dessiné autour d'une ellipse.

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 en bas du bouton **Rectangle**, puis 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, entrez une valeur dans la zone **Taille de l'objet**.
 - Pour faire pivoter le carré 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 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, entrez 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, entrez 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 droite du périmètre de sélection autour d'une ellipse

Dans la zone **Périmètre de sélection**, entrez 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. Le deuxième ensemble de zones contrôle la position de l'angle supérieur droit du périmètre de sélection.

Cette méthode de tracé des ellipses n'est disponible que si aucune rotation n'est appliquée à l'ellipse.


Définir les angles inférieur gauche et supérieur droit du périmètre de sélection d'une ellipse 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 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 en bas du bouton **Rectangle**, puis 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 le diamètre d'un cercle, entrez une valeur dans la zone **Taille de l'objet**.
 - Pour faire pivoter le cercle selon un angle défini, entrez 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 rectangle 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 section **Taille de l'objet**, entrez 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, entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.
 - Pour spécifier le centre du polygone, entrez 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, entrez 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 rectangle 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 en bas du bouton **Polygone**, puis sur le bouton **Polygone régulier** .
- 3 Dans la section **Taille de l'objet**, entrez une valeur dans la zone **Points** ou **côtés**.
- 4 Entrez 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, entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.
- Pour spécifier le centre du polygone, entrez 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 rectangle 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, entrez 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**, entrez une valeur dans la zone **Longueur de la ligne**.
Entrez 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 multipoint 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 **Ligne multipoints** .

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 dans le menu fixe Coordonnées de l'objet et cliquez sur le bouton Supprimer le 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 multipoint rapidement :

- Pour ajouter un point, cliquez dans la zone **Points** et appuyez sur la touche **Insérer**.
- 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, appuyez sur la touche **Tab** plusieurs fois.
- Pour passer d'une zone **x** à une zone **y** des points disponibles, appuyez sur la touche **Tab** plusieurs fois.
- Pour activer le bouton **Définir le point interactivement**, cliquez deux fois sur un point du menu fixe.



Collaboration

ConceptShare™ vous permet de partager des dessins et des idées avec vos clients et collègues dans un environnement Web. Vous pouvez créer des espaces de travail multiples, charger vos dessins et inviter d'autres personnes à faire des commentaires.

Cette section contient la rubrique « Utilisation de ConceptShare » à la page 145.

Utilisation de ConceptShare

Vous pouvez accéder à ConceptShare depuis Corel DESIGNER en ouvrant un compte ConceptShare. Une fois que vous vous êtes connecté à votre compte et que vous avez créé un ou plusieurs espaces de travail, vous pouvez charger votre document dans l'un des espaces de travail créés. Chaque espace de travail peut contenir plusieurs documents ou créations. Vous pouvez ensuite inviter les autres utilisateurs dans un ou plusieurs de vos espaces de travail. Chaque espace de travail a des autorisations d'utilisateur séparées et les personnes qui ont accès à un espace de travail ont accès à tous les documents figurant dans cet espace de travail.

Chaque personne autorisée à entrer dans votre espace de travail peut visualiser et annoter les éléments de la création que vous avez mis en ligne. Les utilisateurs peuvent également écrire des commentaires ou répondre à des commentaires précédemment postés par les autres utilisateurs. Si plusieurs utilisateurs sont connectés en même temps, ils peuvent interagir en temps réel, fournissant des commentaires instantanés. Pour plus d'informations, visitez le site Web de ConceptShare.

Pour ouvrir un compte ConceptShare

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ ConceptShare**.
Le menu fixe ConceptShare s'ouvre.
- 2 Cliquez sur le bouton **S'inscrire**.
- 3 Suivez les instructions.



Il se peut que le contenu en ligne de ConceptShare ne soit pas disponible dans toutes les langues. Certaines langues, actuellement non disponibles, pourront l'être à une date ultérieure.

Pour vous connecter à ConceptShare

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ ConceptShare**.
Le menu fixe **ConceptShare** s'ouvre.
- 2 Entrez votre adresse électronique et votre mot de passe dans les zones de texte.
- 3 Cliquez sur le bouton **Soumettre**.



Il se peut que le contenu en ligne de ConceptShare ne soit pas disponible dans toutes les langues. Certaines langues, actuellement non disponibles, pourront l'être à une date ultérieure.



Vous pouvez également accéder à votre compte ConceptShare en ligne sur le site Web de ConceptShare.

Pour publier la page actuelle dans un espace de travail ConceptShare

- 1 Assurez-vous d'être bien connecté à votre compte ConceptShare.
Si vous vous êtes connecté depuis un navigateur et que vous souhaitez publier un document depuis Corel DESIGNER, vous devez vous connecter à nouveau depuis Corel DESIGNER.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre ▶ ConceptShare**.
Le menu fixe **ConceptShare** s'ouvre.
- 3 Choisissez un espace de travail et cliquez sur le lien **Pублиer la page**.



Vous pouvez également publier la page actuelle vers un espace de travail en cliquant sur **Fichier ▶ Publier la page sur ConceptShare**, en cliquant droit sur l'onglet de la page au bas de l'écran et en choisissant **Pублиer la page sur ConceptShare**, ou en cliquant droit sur la page dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** et en choisissant **Pублиer la page sur ConceptShare**.



Lignes, formes et contours

Utilisation de lignes, de contours et de coups de pinceau	149
Tracé de formes	195
Mise en forme d'objets	211
Projection d'objets	259



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
- Tracé de lignes
- Fermeture de plusieurs segments de ligne
- Tracé de légendes
- Tracé de lignes de connexion
- Tracés de lignes de cote
- Formatage de lignes et de contours
- Ajout de pointes de flèche aux lignes et aux courbes
- Tracé de lignes calligraphiques, sensibles à la pression et prédéfinies
- Application de coups de pinceau de motif linéaire
- Vaporisation de motifs linéaires le long d'une ligne

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 Conserv 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. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement des paramètres par défaut » à la page 947.

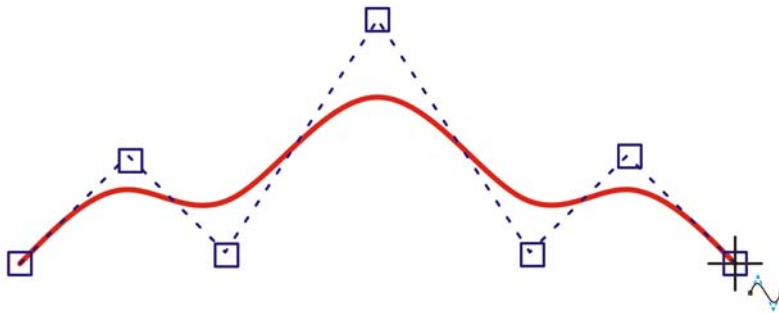
Tracé de lignes

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 avec 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 par défaut flottants, mais vous pouvez les fixer 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.

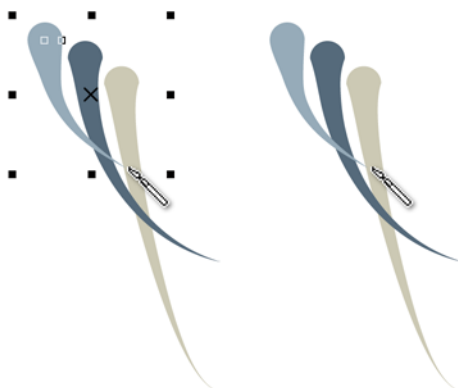


Le tracé d'une courbe B-spline est déterminé par les points de contrôle que vous définissez.

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 en savoir plus sur les types de points nodaux, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets courbes » à la page 211.


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 « Surface des objets » à la page 399.

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 le bouton **Outils Courbe**, puis 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 contraindre une ligne par deux points à être horizontale et verticale, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous faites glisser la souris. Vous pouvez changer l'angle de cette ligne en cliquant sur **Outils ▶ Options**, puis sur **Édition** dans la liste des catégories **Espace de travail** et en changeant la valeur de la case **Angle de contrainte**.

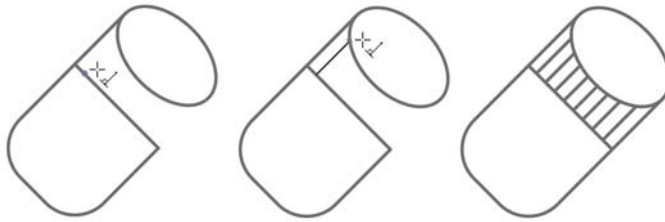
Vous pouvez utiliser le magnétisme pour définir les points de début et de fin des lignes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Travail de précision » à la page 111.

Pour tracer une ligne perpendiculaire

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Courbe**, puis 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.



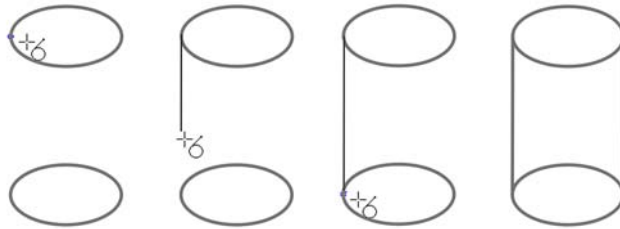
Vous pouvez également effectuer le tracé depuis une courbe existante pour tracer une ligne perpendiculaire.

Pour tracer une ligne tangentielle

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Courbe**, puis sur l'outil **Ligne à 2 points** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Ligne tangentielle 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 le bouton **Outils Courbe**, puis 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.

Vous pouvez également

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 courbe. 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.

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 fermer une courbe ouverte, vous pouvez cliquer sur **Disposition ► Joindre courbes**. La distance entre les points de départ et 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 le bouton **Outils Courbe**, puis sur l'outil **Courbe par 3 points** .
- 2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la courbe commence, puis faites glisser la souris vers l'endroit où elle doit se terminer.
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 tracer une B-spline


- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Courbe**, puis 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.
Le fait d'appuyer 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.
Rendre un point de contrôle flottant	Sélectionnez la ligne avec l'outil Forme  , cliquez sur un point de contrôle fixe, puis sur le bouton Faire flotter le point de contrôle  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 Fixer des points 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.

Vous pouvez également

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.

En choisissant **Disposition ► Conversion en courbes**, vous pouvez convertir une ligne B-spline en courbe et la remodeler à l'aide de points nodaux. 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 le bouton **Outils Motif linéaire**, puis cliquez sur l'outil **Motif linéaire, Présélection** .
- 2 Sélectionnez une ligne prédéfinie dans la zone de liste **Traits prédéfinis**.
- 3 Faites glisser la souris pour donner à la ligne la forme souhaitée.
Pour définir la largeur 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 de courbe

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'un des outils de courbe suivants :
 - Outils **Motif linéaire**
 - **Main levée**
 - **Ligne à 2 points**

- courbe de Bézier
- Plume
- B-splines
- Ligne multipoints
- Courbe par 3 points

2 Cliquez sur le bouton **Périmètre de sélection**  de la barre de propriétés.



Si vous masquez le périmètre de sélection lors de l'utilisation d'un outil de courbe, celui-ci 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**.

Fermeture de plusieurs segments de ligne









La commande **Disposition ▶ 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 en savoir plus sur la fermeture de plusieurs segments de ligne, consultez la rubrique « Pour joindre des courbes » à la page 214.

Tracé de légendes

Vous pouvez tracer des légendes; il s'agit de lignes qui identifient des 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	

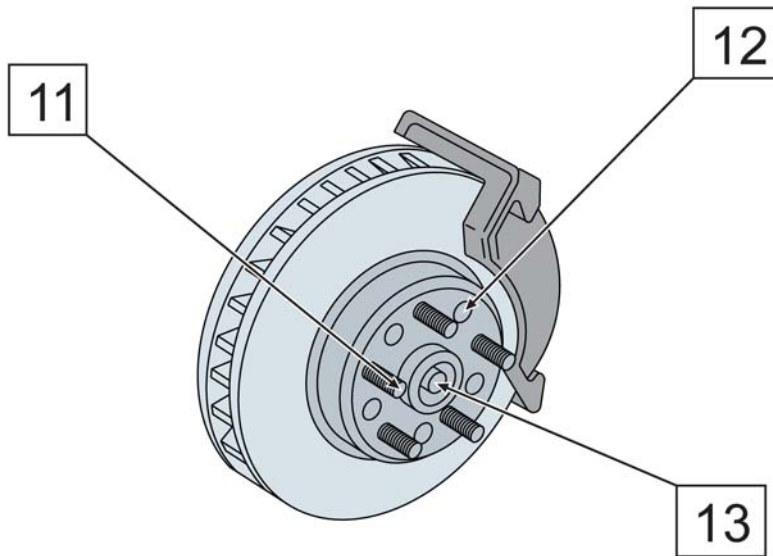
Vous pouvez améliorer les légendes de plusieurs manières. Par exemple, vous pouvez changer l'épaisseur et la couleur de la ligne, et ajuster l'espace entre la ligne et le texte.

Vous pouvez saisir du texte, mais vous pouvez également l'insérer depuis le Presse-papiers ou depuis les propriétés d'objet, ou encore ajouter une valeur et l'augmenter lorsque vous ajoutez des légendes. Pour en savoir plus sur les propriétés d'objets, reportez-vous à la section « Manipulation des données des objets » à la page 351.

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.

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'objet** (**Fenêtre ▶ Styles d'objet**). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier les propriétés d'objet par défaut » à la page 637.

Pour tracer une légende






- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Légende**, puis cliquez sur l'un des outils de légende 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 que la ligne commence, puis là où vous souhaitez que se termine le premier segment.

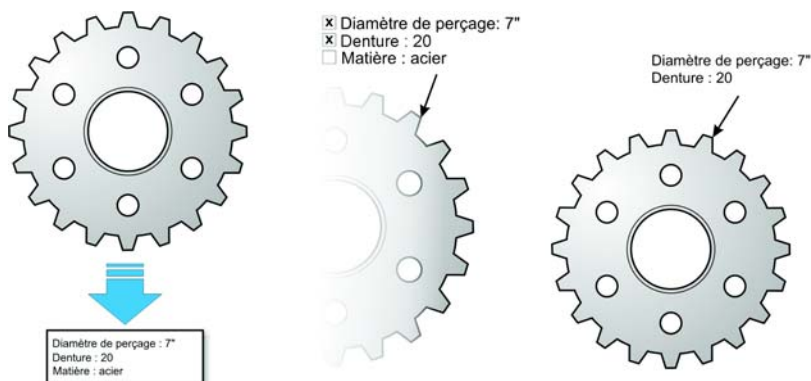
- 3 Cliquez pour terminer chaque segment de ligne.
- 4 Ajoutez le texte de légende.

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 ajouter du texte à une légende

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Légende**, puis sur l'outil **Source de texte** .
- 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 une propriété d'objet que vous choisissez, par exemple le nom de l'objet, à la légende Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour dessiner une légende affichant les propriétés de l'objet » à la page 164.
 -  **Incrément** : ajoute une valeur numérique à la légende. La valeur est augmentée lorsque vous ajoutez des légendes et vous pouvez indiquer la valeur de début et le montant d'incrément pour 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 liée

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Légende**, puis cliquez sur l'un des outils de légende suivants :
 - **Ligne de légende à 1 segment**
 - **Ligne de légende à 2 segment**
 - **Ligne de légende à 3 segment**
- 2 Cliquez sur le bouton **Lier la légende** de 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 liée** : 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 vous souhaitez que le premier segment de ligne se termine.
- 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 une version antérieure à Corel DESIGNER.




Pour rompre le lien entre une légende et un objet, cliquez sur le bouton **Lier la légende**  de la barre de propriétés et choisissez **Rompre la liaison de lien**. 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 le bouton **Outils Légende**, puis sur l'outil **Source de texte** .
- 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 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, sélectionnez une légende.
- 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 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 un halo d'un objet, sélectionnez le halo, cliquez sur le bouton **Propriétés du halo** et désélectionnez la case **Options de halo**.

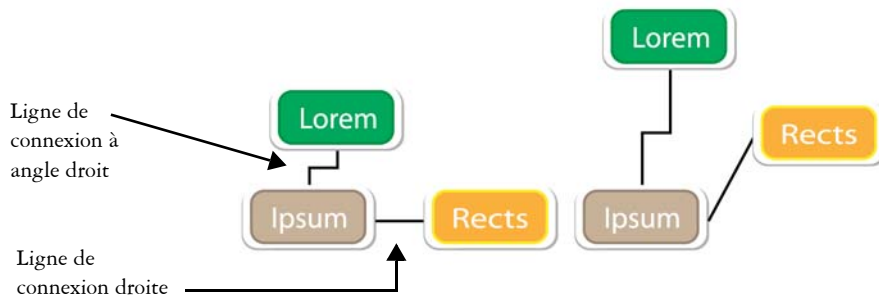
Pour scinder une légende

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la légende, puis cliquez sur **Scinder la légende**.

Tracé de lignes de connexion

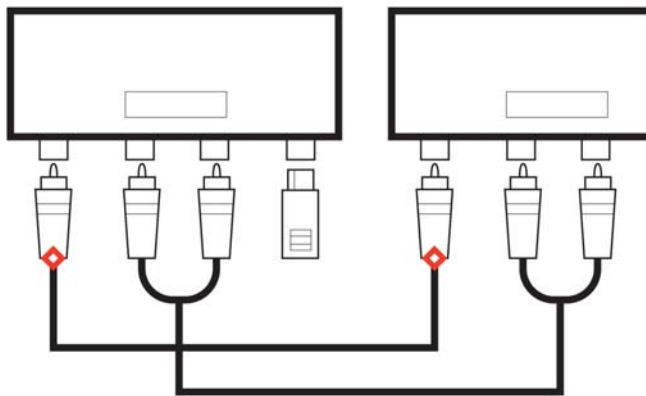
Vous pouvez tracer des lignes de connexion, appelées également « lignes de flux » dans des organigrammes et des schémas de câblage pour lier des formes et présenter les liens entre les différents éléments du dessin. Lorsque vous joignez une ligne de connexion à un objet, elle reste jointe à l'objet même 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'organigrammes, reportez-vous à la section « Tracé de formes prédéfinies » à la page 204.

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 **Ligne de connexion B-Spline** ou **Ligne de connexion de 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, la ligne de connexion 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. Les halos vous permettent également de modifier une ligne de connexion sans qu'il soit nécessaire d'apporter d'autres modifications aux points nodaux.



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 le bouton **Outils Connecteur** et sélectionnez 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 le bouton **Outils Connecteur**, puis sur l'outil **Connecteur à angle droit**  ou l'outil **Ligne de connexion à angle droit**  arrondi. 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 courbe

Cliquez sur le bouton **Outils Connecteur**, puis **Outil Connecteur en B-Spline**  ou **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 pour terminer la ligne de connexion à l'intérieur de l'objet lorsque vous tracez une ligne.


Pour changer l'orientation d'une ligne de connexion

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Connecteur**, puis sur **Outil Édition de points 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 le bouton **Outils Connecteur**, puis sur **Outil Édition de points d'ancrage** .
- 2 Cliquez deux fois sur un objet pour ajouter le 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**  de la barre de propriétés.

Par défaut, la position du point d'ancrage est calculée par rapport à sa position 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.
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 **Disposition ► Convertir en connecteur**.



Pour ajouter un libellé de texte à une ligne de connexion

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Connecteur** et 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

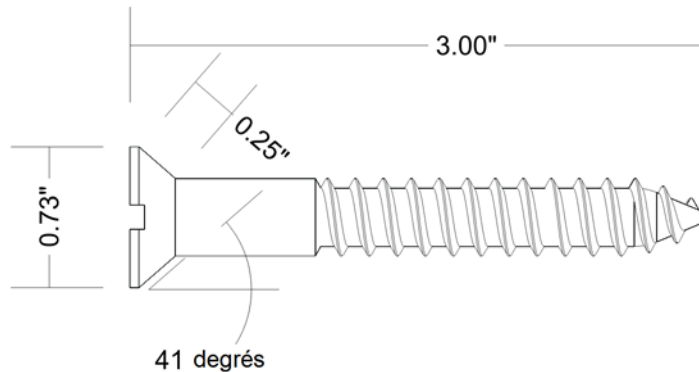
- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, , sélectionnez la ligne de connexion.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le menu contextuel **Propriétés du halo** .
- 3 Cochez la case **Options de halo**.
- 4 Modifiez les paramètres suivants selon vos besoins :
 - **Largeur** : vous permet de préciser 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 supprimer un halo d'une ligne, sélectionnez la ligne, cliquez sur le bouton Propriétés du halo  et désactivez la case Options du halo.

Tracés de lignes de cote

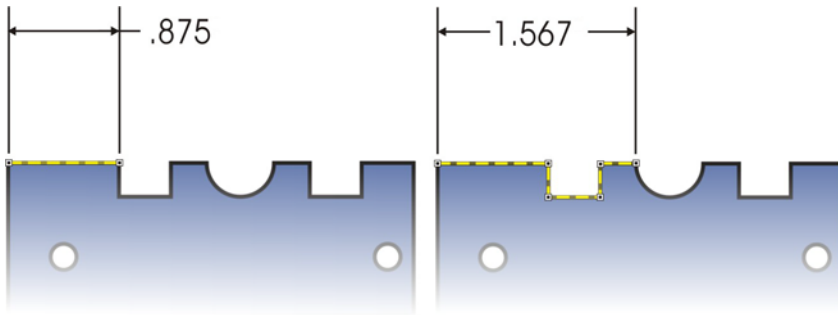
Vous pouvez tracer des lignes de cote pour indiquer les mesures des objets d'un dessin telles que la longueur, la largeur, la profondeur et la distance.



Les lignes de cote peuvent indiquer les mesures des objets d'un dessin.

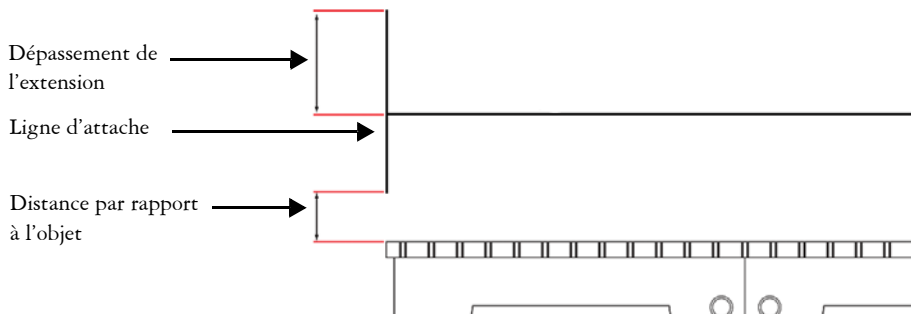
Vous pouvez ajouter plusieurs types de lignes de cote :

- 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.



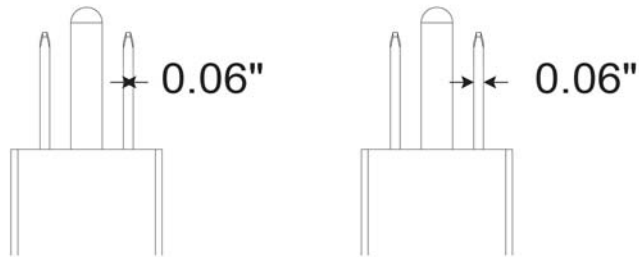
Vous pouvez mesurer la distance entre les points nodaux d'extrémité d'un segment (à gauche) ou entre les deux points nodaux les plus éloignés dans plusieurs segments (à droite).

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 à jour automatiquement 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 conduite.



Les flèches sont inversées lorsqu'une cote est trop petite.


Pour plus d'informations sur le formatage de lignes, reportez-vous à la section « Formatage de lignes et de contours » à la page 177.

Pour tracer une ligne de cote verticale, horizontale ou parallèle


- 1 Cliquez sur le bouton **Outils Cote**, puis **Cote horizontale ou verticale**  ou **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 le bouton **Outils Cote**, puis 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 le bouton **Outils Cote**, puis 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.

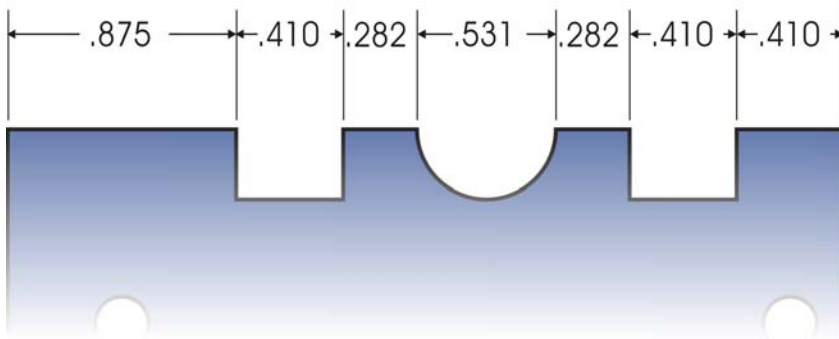
Vous pouvez également

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**  de 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 le bouton **Outils Cote**, puis sur l'outil **Cote radiale**  ou **Cote de diamètre** .

2 Cliquez sur un cercle ou un arc circulaire, puis faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez que la ligne change d'orientation.

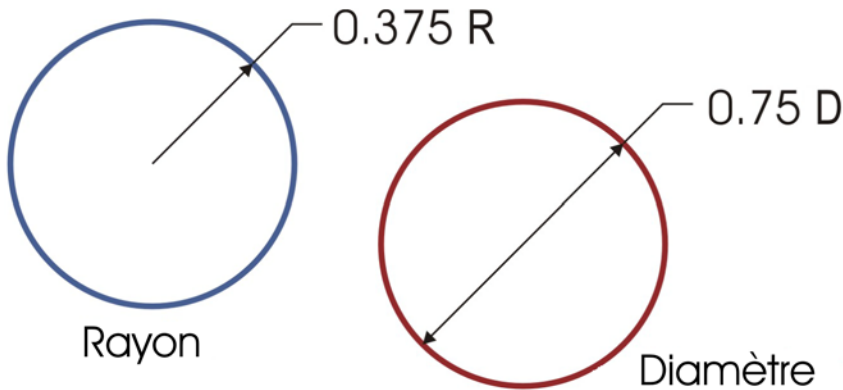
Vous pouvez maintenant appuyer sur la touche de contrainte enfoncée tout en faisant glisser le pointeur afin de restreindre la ligne de conduite à l'angle de contrainte courant.

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 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**



Vous pouvez également

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 de liste Police , puis entrez une valeur dans la zone Taille de police .
Définir le préfixe ou le suffixe d'un texte de cote	Entrez un préfixe ou un suffixe dans la zone Préfixe ou Suffixe de la barre de propriétés.
Masquer ou afficher un zéro de début avec une valeur de cote	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  de 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 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**.

Formatage de lignes et de contours

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 un contour, et créer votre propre ligne ou style de contour.

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 « Surface des objets » à la page 399.

La définition de la limite des sommets pour les contours vous permet d'indiquer si un angle aigu est pointu (joint) ou 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.

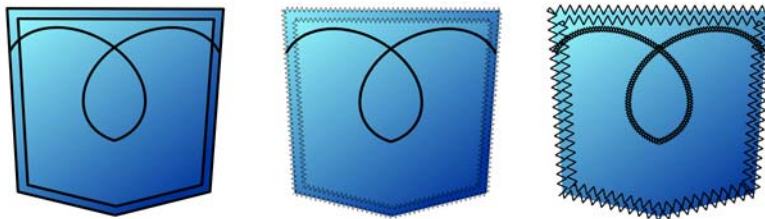
Les styles de ligne standard sont constitués exclusivement de tirets et d'espaces. Les tirets et les espaces varient pour créer des motifs différents. Vous pouvez utiliser un motif prédéfini ou créer un motif personnalisé. Chaque motif de style de ligne est défini par des unités. Il existe cinquante 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.*

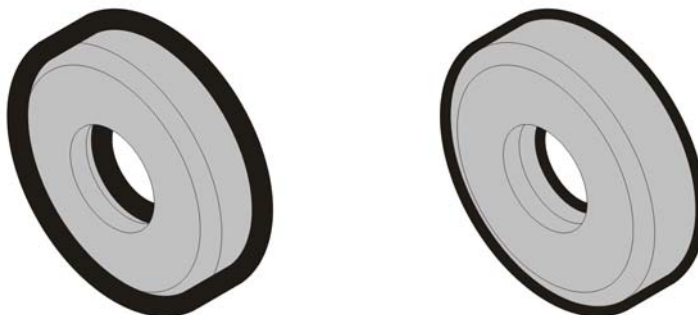
Les styles de ligne améliorés sont constitués de formes, de zigzags ou de plusieurs lignes pour créer des motifs divers. Vous pouvez modifier un style de ligne amélioré en changeant la largeur des lignes ou celle du motif global.

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). La surface est toujours contenue dans le tracé de l'objet, pas sur le contour de l'objet.

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.



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.

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 .
Changer la longueur d'un motif standard	Dans la section Style de motif , entrez une valeur dans la zone Longueur .
Changer la largeur d'un motif amélioré	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.
Mettre la ligne ou le contour à l'échelle automatiquement si un objet est redimensionné	Activez la case Mettre à l'échelle avec l'image .
Positionner le contour en dessous de la surface	Cochez la case Derrière la surface .
Définir l'angle limite des sommets	Entrez une valeur dans la zone Angle limite des sommets .




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 277.

Pour convertir un contour en objet

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **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

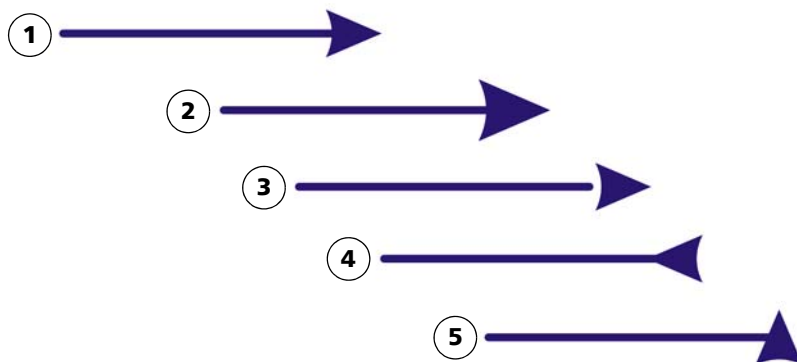
- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Sur la barre de propriétés, choisissez **Aucune** dans la zone de liste **Épaisseur de contour**.



Vous pouvez également supprimer le contour d'un objet en sélectionnant l'objet. Puis cliquez droit -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 de 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 Permuter les couleurs .
---	--

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**.

Pour	Procédez comme suit
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	<p>Cochez la case Enregistrer en tant que pointe de flèche prédéfinie.</p> <p>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.</p>



La spécification des attributs d'une pointe de flèche ne change pas la pointe de flèche prédéfinie 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 183.



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, sensibles à la pression 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.

En utilisant une souris ou une plume sensible à la pression et une tablette graphique, vous pouvez créer 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 en savoir plus sur l'utilisation d'une plume sensible à la pression sur une tablette graphique, reportez-vous aux instructions du fabricant.

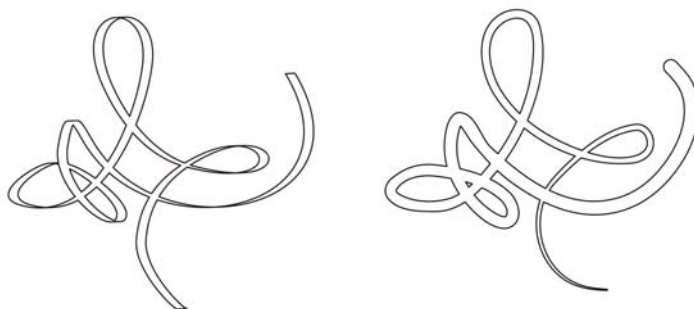





Image dessinée à l'aide de deux types de lignes à motif linéaire : lignes calligraphiques (à gauche) et lignes prédéfinies plates (à droite).

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 « Surface des objets » à la page 399.

Pour tracer une ligne calligraphique

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Motif linéaire**, puis sur l'outil **Calligraphique** .
- 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 coup de pinceau à l'échelle de l'objet  de la barre de propriétés.
Cacher le périmètre de sélection lors du dessin	Cliquez sur le bouton Périmètre de sélection  de 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 sensible à la pression

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Motif linéaire**, puis sur **Pression** .
Si vous utilisez la souris, appuyez sur les touches de direction **Haut** et **Bas** pour simuler des changements dans la pression de la plume et, par conséquent, changer la largeur de la ligne.
- 2 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 coup de pinceau à l'échelle de l'objet  de la barre de propriétés.
Cacher le périmètre de sélection lors du dessin	Cliquez sur le bouton Périmètre de sélection  de la barre de propriétés.





La largeur définie représente l'épaisseur maximale de la ligne. L'amplitude de la pression appliquée détermine sa largeur réelle.

Pour tracer une ligne prédéfinie

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Motif linéaire**, puis sur **Motif linéaire prédéfini** .

- 2 Choisissez un pré-réglage dans la zone de liste **Coup de pinceau pré-réglé** 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 coup de pinceau à l'échelle de l'objet  de la barre de propriétés.
Cacher le périmètre de sélection lors du dessin	Cliquez sur le bouton Périmètre de sélection  de 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 Cliquez sur le bouton **Outils Motif linéaire**, puis cliquez sur l'outil **Pinceau à 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

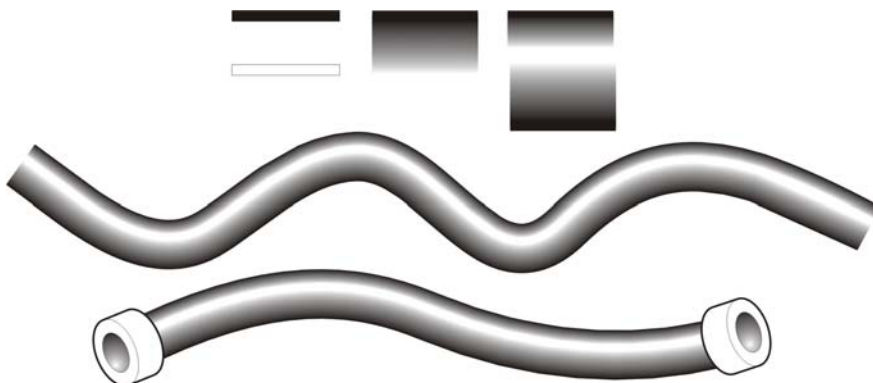
Définir la largeur du coup de pinceau	Entrez une valeur dans la zone Largeur de trait de la barre de propriétés.
Lisser les bords du coup de pinceau	Entrez une valeur dans la zone Lissage main levée de la barre de propriétés.
Appliquer les transformations à l'épaisseur du coup de pinceau lors de la mise à l'échelle	Cliquez sur le bouton Mettre le coup de pinceau à l'échelle de l'objet  de la barre de propriétés.
Cacher le périmètre de sélection lors du dessin	Cliquez sur le bouton Périmètre de sélection  de 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 le bouton **Outils Motif linéaire**, puis 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



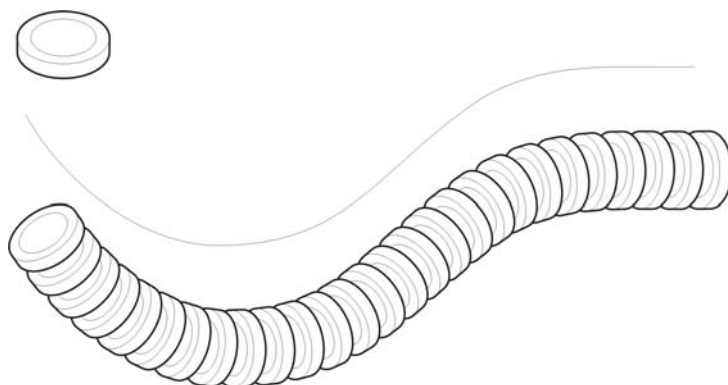
Vous pouvez créer des coups de pinceau personnalisés en cliquant sur **Fenêtre ► Motifs linéaires**, puis en indiquant dans le menu fixe **Motifs linéaires** les paramètres désirés.

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.



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 façon à ce que le carré apparaisse en premier, suivi du triangle et enfin de l'étoile. Le programme permet en outre de décaler la position des objets sur une ligne vaporisée en les faisant pivoter le long du tracé ou en les décalant dans 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 le bouton **Outils Motif linéaire**, puis 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.

Vous pouvez également


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.
Rétablir 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 coup de pinceau à l'échelle de l'objet  de la barre de propriétés.
Cacher le périmètre de sélection lors du dessin	Cliquez sur le bouton Périmètre de sélection  de 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 303.


Pour faire pivoter les objets à vaporiser

- 1 Sélectionnez une liste de vaporisation.
- 2 Cliquez sur le bouton **Rotation**  de 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 chemin** : 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**  de 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 **Créer un nouveau 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**.



Tracé de formes

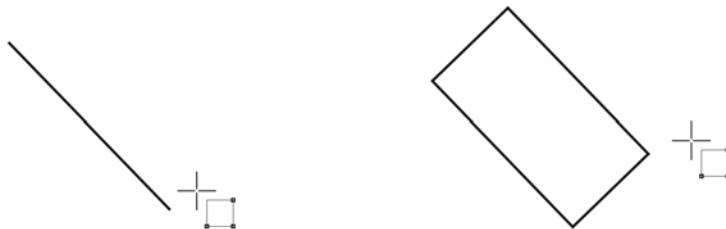
Corel DESIGNER permet de tracer des formes simples que vous pouvez ensuite modifier à l'aide d'effets spéciaux et d'outils de façonnage.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Tracé de rectangles et de carrés
- Tracé d'ellipses, de cercles, d'arcs et de diagrammes circulaires
- Tracé de polygones et d'étoiles
- Tracé de grilles
- Tracé de formes prédéfinies
- Tracé de formes
- Dessiner à l'aide de la reconnaissance de forme

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.

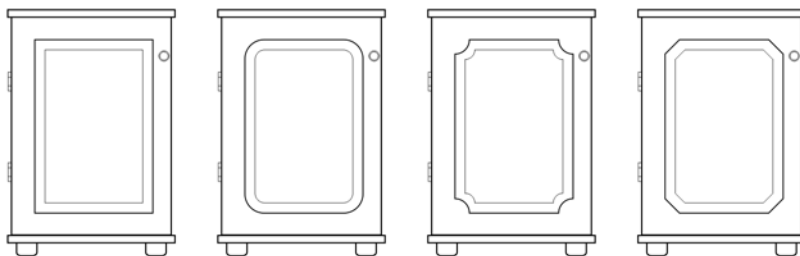


Vous pouvez créer un rectangle par 3 points en commençant par tracer sa ligne de base puis sa hauteur. Le rectangle qui en résulte est incliné.

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.

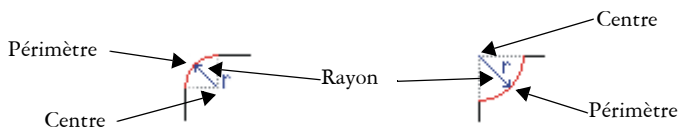
Mieux comprendre les angles arrondis, avec bavure et avec chanfrein

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.



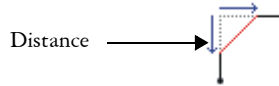
Les portes de l'armoire ont des styles différents appliqués aux angles. De gauche à droite : angles standard non modifiés, angles avec filet, angles avec bavure et angles avec chanfrein.

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 courbés 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 des objets courbes » à la page 228..


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.
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 131.

Pour tracer un rectangle ou un carré aux angles arrondis, avec bavure ou chanfrein


- 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**  de 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**  de la barre de propriétés.



Si vous modifiez les angles d'un rectangle ou d'un carré puis sauvegardez le fichier dans le format d'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 de 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. Pour plus d'instructions, reportez-vous à « Pour convertir une courbe en ellipse » à la page 214.

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 cliquez 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 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 131. 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 tracer un arc ou un diagramme circulaire

- Cliquez sur le bouton **Outils Cercle** ou **Outils Ellipse**, puis cliquez 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**  de 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

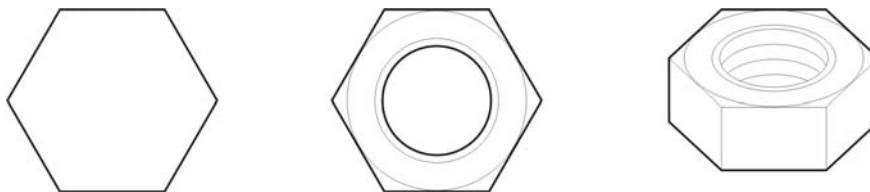
Corel DESIGNER vous permet de tracer des polygones et deux types d'étoiles : parfaites et complexes. Vous pouvez tracer des polygones et des étoiles puis en modifier la forme. Par exemple, vous pouvez convertir un polygone en étoile en faisant glisser ses points nodaux ; vous pouvez également changer 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 205.

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 nœud à l'un des côtés, en faisant glisser le curseur depuis 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 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 de l'objet. 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.


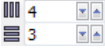


Le mouvement du point nodal est limité lorsque vous utilisez l'outil **Forme** pour remodeler une étoile parfaite. Par ailleurs, vous ne pouvez ni ajouter ou supprimer des points nodaux sur les étoiles parfaites, ni convertir des segments de ligne en courbes.

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 les 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 **Disposition** ▶ **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 des 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 un glyphe jusqu'à ce que la forme ait l'apparence souhaitée.



Les triangles rectangles, les explosions et les organigrammes ne contiennent pas de glyphes.

Pour ajouter du texte à une forme prédéfinie

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** .
- 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 le texte et formatez la police à l'intérieur de la forme.

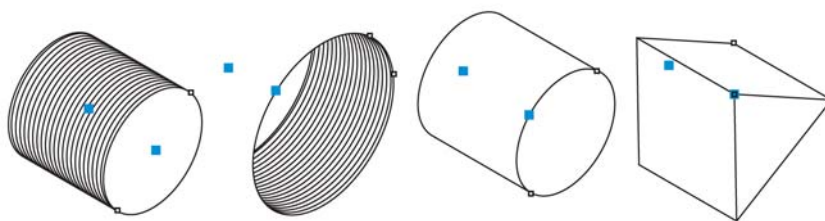
Tracé de formes

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 qui est, dans l'espace projeté, la distance séparant un filet d'un autre.

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 le bouton des outils **Formes projetées**, puis 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 déplacer le pointeur pour définir la longueur, et cliquez dessus.

Pour modifier une forme projetée

- 1 Cliquez sur le bouton des outils **Formes projetées**, puis 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	Entrez une valeur dans la zone Pas .
Définir la distance entre le début de la forme filetée 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 filetée 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 .

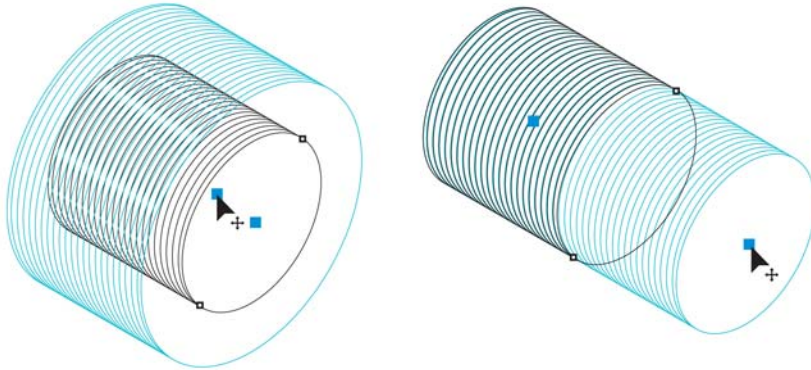


Les valeurs de rayon, de longueur et de distance sont appliquées à l'espace projeté.

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 rayon.
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 forme

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 avez la possibilité de 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 avec 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 le bouton **Outils Courbe**, puis 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 le bouton **Outils Courbe**, puis 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 179.



Mise en forme d'objets

Vous pouvez mettre en forme des objets de plusieurs manières.

Cette section contient les rubriques suivantes :

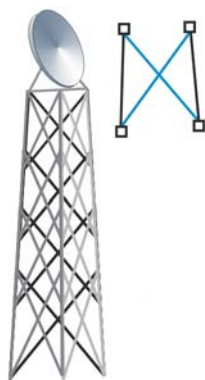
- Utilisation d'objets courbes
- Mise en forme d'objets courbes à l'aide du mode Réflexion des points nodaux
- Recadrage, séparation et gommage d'objets
- Découpe d'objets
- Application d'un filet, d'une bavure et d'un chanfrein aux angles des objets courbes
- Soudure et intersection d'objets
- Création de nouveaux objets à partir de limites
- Création d'objets PowerClip™
- Application d'un effet d'étalement et un maculage à des objets
- Ajout d'effets de torsion
- Application de l'effet de rugosité à des objets
- Mise en forme d'objets en attirant ou en éloignant des points nodaux
- Application d'effets de distorsion
- Mise en forme d'objets à l'aide d'enveloppes

Pour plus d'informations sur l'utilisation de tracés et de sections, reportez-vous à la section « Référence : Mise en forme d'objets » à la page 257.

Utilisation d'objets courbes

Les objets peuvent être mis en forme par la manipulation de leurs nœuds ou points nodaux et leurs segments. Les points nodaux d'un objet sont les petits carrés qui apparaissent sur son contour. La ligne qui rejoint deux points nodaux est un segment. Le déplacement de segments d'objets permet d'ajuster grossièrement la forme de l'objet, tandis que le changement de position de ses points nodaux permet d'apporter des ajustements de précision.

À l'exception des lignes à main levée et des courbes de Bézier, la plupart des objets ajoutés à un dessin ne sont pas des objets courbes. Par conséquent, pour personnaliser la forme d'un objet, il est recommandé de le convertir en objet courbe. En convertissant des objets en courbes, vous pouvez les mettre en forme en ajoutant, supprimant, positionnant ou transformant leurs points nodaux. Vous pouvez joindre plusieurs courbes ou arcs ouverts pour les convertir en un seul objet courbe. Les objets courbes peuvent être convertis en ellipses s'ils ont une forme d'ellipse de base utilisable comme point de départ.



La jonction de plusieurs segments de ligne peut constituer le point de départ de tracés plus complexes.

Avant de manipuler les points nodaux d'un objet, vous devez les sélectionner. Lorsque vous utilisez des objets courbes, 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.

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.

Lorsque vous créez un objet, il est constitué d'un ou de plusieurs tracés. Si vous utilisez un objet ouvert, tel qu'une courbe à main levée, vous pouvez joindre les points nodaux de ses extrémités. Lorsque vous joignez les points nodaux des extrémités, les deux points nodaux sont assemblés pour créer un objet fermé. Vous pouvez ajouter de la couleur à l'intérieur des tracés fermés que vous créez. Pour plus d'informations sur l'application de surfaces, reportez-vous à la section « Surface des objets » à la page 399. Si les tracés se composent de plusieurs sections, vous pouvez les scinder afin d'extraire une section.

Pour plus d'informations sur la scission de tracés, reportez-vous à la section « Recadrage, séparation et gommage d'objets » à la page 219.

Après avoir créé un objet courbe, vous pouvez aligner ses points nodaux horizontalement ou verticalement.

Vous pouvez changer les points nodaux d'un objet courbe en quatre types de points nodaux différents : angulaire, lisse, symétrique ou linéaire. Avec les points nodaux angulaires, la ligne d'intersection prend la forme d'un angle ou d'un point lorsque vous ajustez la position des points de contrôle des points nodaux. Avec les points nodaux lisses, la ligne d'intersection prend la forme d'une courbe. Chaque point de contrôle peut être raccourci ou agrandi indépendamment, ce qui vous donne des angles plus petits ou plus grands. Avec les points nodaux symétriques, la ligne d'intersection prend la forme d'une courbe et croise le point nodal exactement au même angle. Les points nodaux linéaires vous permettent de mettre en forme des objets en modifiant la forme de leurs segments. Vous pouvez convertir un segment courbe en segment droit et réciproquement.

Vous pouvez modifier la direction d'un segment en inversant la position de ses points nodaux de début et de fin. L'effet est visible seulement si les extrémités d'un segment sont différentes.

Pour mettre en forme des objets, vous pouvez également 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. L'étirement, quant à lui, allonge un objet courbe pour que sa forme soit déformée. Vous pouvez également appliquer une rotation horaire ou anti-horaire à tout ou partie d'un objet courbe. Vous pouvez également incliner les points nodaux pour mettre en forme un objet courbe.


Pour convertir des objets en objets courbes

- 1 Sélectionnez l'objet.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ► **Convertir en courbes**.



Vous pouvez convertir du texte artistique en courbes afin de modifier les caractères individuellement.

Pour joindre des courbes

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , maintenez la touche **Maj** enfoncée et sélectionnez chaque objet.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Joindre courbes**.
- 3 Dans le menu fixe **Joindre courbes**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Étendre
 - Chanfrein
 - Filet
 - courbe de Bézier
- 4 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.

Vous pouvez également

Spécifiez la distance maximum entre les points d'extrémité

Saisissez une valeur dans la zone **Tolérance d'espacement**.

Définir le rayon

Entrez une valeur dans la zone **Rayon**.



Vous ne pouvez pas joindre des points intérieurs; les points d'extrémité sont les seuls à pouvoir être joints.

Les points d'extrémité doivent être compris dans la tolérance spécifiée pour 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,

Il est également possible de sélectionner des courbes à l'aide d'une zone de sélection. Si les courbes sont sélectionnées de cette façon, les propriétés de l'objet supérieur d'une couche sont utilisées. Vous pouvez vérifier dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** quel objet est dessus. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire d'objets**.

Pour convertir une courbe en ellipse

- 1 Sélectionnez l'objet courbe à convertir.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Convertir en ellipse**.

Pour sélectionner un point nodal

- 1 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 de 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 Rectangulaire dans la zone de liste Mode de sélection , puis tracez un cadre de sélection par glisser-déplacer autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner.
Sélectionner plusieurs points nodaux	Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur chaque point nodal.
Sélectionner tous les points nodaux d'une courbe sélectionnée	Cliquez sur Édition ▶ Tout sélectionner ▶ Points nodaux .
Désélectionner un point nodal	Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur un point nodal sélectionné.
Désélectionner plusieurs points nodaux	Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur chaque point nodal sélectionné.
Désélectionner tous les points nodaux	Cliquez sur un espace vide de la fenêtre de dessin.





Lorsqu'une courbe est sélectionnée à l'aide de l'outil **Forme**, vous pouvez sélectionner le premier point nodal d'un objet courbe en appuyant sur la touche **Origine** ou le dernier point nodal en appuyant sur la touche **Fin**.



Pour ajouter ou supprimer un point nodal

Pour	Procédez comme suit
Ajouter un point nodal	Cliquez sur l'outil Forme  , sélectionnez un objet courbe, puis cliquez deux fois à l'emplacement où vous souhaitez ajouter un point nodal.
Supprimer un point nodal	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 et 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 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur une section.
- 3 Cliquez sur le bouton **Fermer la courbe**  de la barre de propriétés.



Vous pouvez fermer plusieurs sections en cliquant sur **Disposition ► Joindre courbes**.



Pour joindre les points nodaux de plusieurs sections

- 1 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Appuyez sur la touche **Maj** 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 de fin des nouvelles sections. Pour plus d'informations sur la combinaison d'objets, reportez-vous à la section « Combinaison d'objets » à la page 297.

Pour aligner des points nodaux

- 1 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez un objet courbe.
- 3 Appuyez sur la touche **Maj**, puis sélectionnez les points nodaux à aligner.
- 4 Cliquez sur le bouton **Aligner les nœuds**  de la barre de propriétés.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Alignement de points nodaux**, activez les options d'alignement de votre choix.


Pour rendre un point nodal angulaire, lisse ou symétrique

- 1 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 






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 et inversement, cliquez sur le point nodal à l'aide de l'outil **Forme** et appuyez sur la touche **C**. Pour transformer un point nodal symétrique en point nodal lisse et inversement, cliquez sur le point nodal à l'aide de l'outil **Forme** et appuyez sur la touche **S**.




Pour manipuler les segments d'un objet courbe

- 1 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez un objet courbe.
- 3 Faites glisser un segment jusqu'à ce que sa forme vous convienne.

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.
Modifier la direction d'une courbe	Cliquez sur un segment, puis sur le bouton Inverser le sens  de la barre de propriétés.

Pour étirer, mettre à l'échelle, faire pivoter ou incliner des points nodaux

- 1 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.




Mise en forme d'objets courbes à l'aide du mode Réflexion des points nodaux

Le mode Réflexion des points nodaux vous permet de 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.

Ce procédé est utile lorsque vous souhaitez mettre en forme des objets courbes en reflétant les changements de gauche sur la droite et les changements de la partie supérieure sur la partie inférieure.

En général, vous commencerez avec un objet courbe plus ou moins symétrique, ou avec deux objets courbes, le deuxième ayant été créé par effet miroir du premier.

Pour mettre en forme un objet courbe à l'aide du mode Réflexion des points nodaux

- 1 Cliquez sur l'outil **Forme** .
- 2 Sélectionnez les points nodaux correspondants à gauche, à droite, en haut et en bas.
Pour sélectionner plusieurs points nodaux, faites glisser le pointeur pour les sélectionner ou cliquez sur un point nodal, maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur chaque point nodal supplémentaire.
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Bouton **Réfléchir les points nodaux verticalement** 
 - Bouton **Réfléchir les points nodaux horizontalement** 
- 4 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.

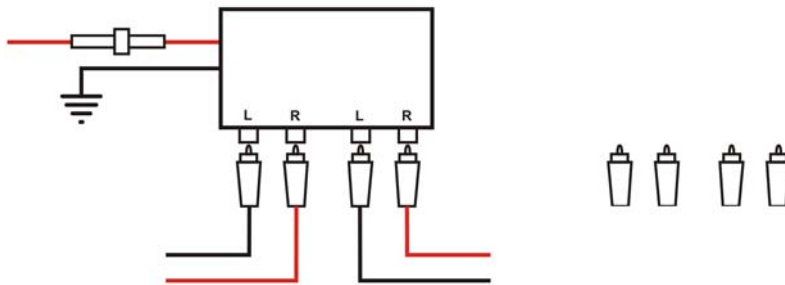
Recadrage, séparation et gommage d'objets

Il est possible de recadrer, séparer et gommer des parties d'objets.

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.



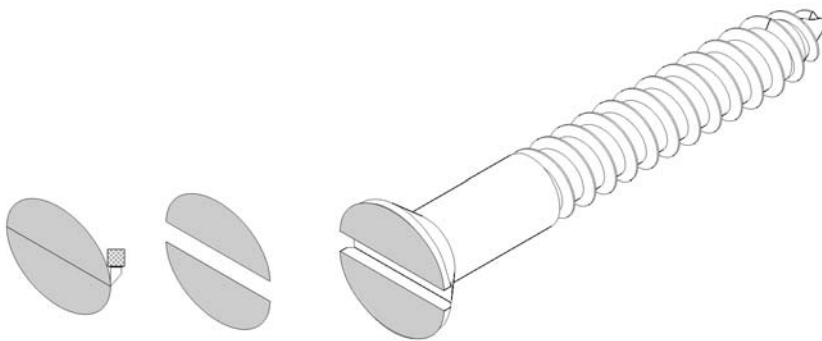
Recadrage d'objets

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.

Séparation d'objets

Vous pouvez séparer une image bitmap ou un objet vectoriel en deux et le remettre en forme en redessinant son tracé. Vous pouvez séparer un objet fermé le long d'une ligne droite ou irrégulière. Corel DESIGNER vous permet de choisir de séparer un objet en deux ou de conserver un même objet mais composé de deux sections ou plus. Vous pouvez également préciser si vous souhaitez fermer les tracés automatiquement ou les garder.




*L'outil **Couteau** crée deux objets distincts en coupant l'ellipse en deux. Les deux objets sont séparés et utilisés pour former la partie supérieure de la vis.*

Gommage de parties d'objets

Vous pouvez gommer des parties superflues d'images bitmap et d'objets vectoriels. Cette opération entraîne la fermeture automatique des tracés concernés et convertit l'objet en courbes. Si vous effacez les lignes de connexion, vous créez des sections plutôt que des objets individuels. Vous pouvez également supprimer des portions d'objets, appelées segments de ligne virtuels, se trouvant entre les intersections. Par exemple, vous pouvez supprimer les boucles d'une ligne courbe ou supprimer les lignes intérieures des formes qui se superposent.

Pour recadrer des objets

- 1 Sélectionnez les objets à recadrer.
Si aucun objet n'est sélectionné sur la page de dessin, tous les objets sont recadrés.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Suppression**, puis 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**.

Vous pouvez également

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 une valeur dans la zone Angle de rotation de la barre de propriétés.
Supprimer la zone de recadrage	Cliquez sur le bouton Effacer la maille de la barre de propriétés.



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 projections, dégradés et reliefs, sont automatiquement scindés.



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 la dimensionner, 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 fractionner un objet

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils suppression**, puis sur l'outil **Couteau** .
- 2 Placez l'outil **Couteau** sur le contour de l'objet, à l'endroit où vous souhaitez commencer à couper.
L'outil **Couteau** se met automatiquement en position verticale lorsqu'il est correctement en place.
- 3 Cliquez sur le contour pour commencer à couper.
- 4 Placez l'outil **Couteau** à l'endroit où vous souhaitez arrêter la découpe, puis cliquez une deuxième fois.

Vous pouvez également

Séparer un objet le long d'une courbe à main levée

Pointez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer à couper, puis faites-le glisser à l'endroit où vous voulez terminer le découpage.


Séparer un objet le long d'une ligne Bézier

Appuyez sur la touche **Maj** et maintenez-la enfoncée, cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer à couper l'objet, faites glisser la poignée de contrôle à l'endroit où vous souhaitez positionner le point nodal suivant puis cliquez. Continuez à cliquer pour ajouter plus de segments droits à la ligne.

Si vous souhaitez ajouter un segment courbé, placez le curseur de votre souris là où vous souhaitez positionner un point nodal et faites glisser pour former la courbe.

Pour contraindre la ligne à des incréments de 15 degrés, appuyez sur les touches **Maj + Ctrl** et maintenez-les enfoncées.

Fractionner un objet en deux sous-tracés

Cliquez sur le bouton **Garder en tant qu'objet unique**  de la barre de propriétés.

Fractionner un objet en n'en conservant qu'une seule partie

Cliquez sur le contour de l'objet, à l'endroit où vous souhaitez que le découpage commence, puis faites pointer la souris vers l'endroit où il doit se terminer. Appuyez sur la touche **Tab** une ou deux fois afin de ne sélectionner que la partie de l'objet à conserver, puis cliquez.



Par défaut, les objets se séparent en deux objets dont les tracés se ferment automatiquement.

Lorsque vous utilisez l'outil **Couteau** sur un objet sélectionné, celui-ci se transforme en objet courbe.

Pour diviser un objet en segments égaux

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez diviser.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **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 chaque segment

Si 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, désélectionnez la case **Supprimer les objets sélectionnés**.

- 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.

Pour scinder un tracé



Pour

Procédez comme suit


Scinder un tracé

Cliquez sur l'outil **Forme** . Sélectionnez un point nodal, puis cliquez sur le bouton **Disjoindre courbe**  de la barre de propriétés.

Extraire un tracé rompu d'un objet

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.

Pour gommer des parties d'un objet


- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils suppression**, puis sur l'outil **Gomme** .
- 3 Faites glisser le curseur sur l'objet.

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 **Forme de la gomme**  de la barre de propriétés.

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 Cliquez sur le bouton **Outils Suppression**, puis sur 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

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

Touche **Alt** enfoncée, faites glisser la souris pour tracer une courbe.

Souder des segments de ligne

Touche **Maj** enfoncée, 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.

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 lignes de cotes 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. Par exemple, si vous découpez un rectangle en utilisant un cercle, la zone du rectangle couverte par le cercle est supprimée, créant une forme irrégulière. L'objet cible conserve ses attributs de surface et de contour.

Corel DESIGNER propose plusieurs méthodes pour découper des objets. Vous pouvez utiliser un objet avant comme objet source pour découper un objet arrière, ou utiliser l'objet arrière pour découper un objet avant. 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.

Pour découper un objet

- 1 Sélectionnez à l'aide d'une zone de sélection les objets source et cible.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Forme** ▶ **Découpe**.
- 3 Dans le menu fixe **Forme**, cliquez sur **Indiquer la cible**.
- 4 Cliquez sur l'objet à découper.



SI vous ne souhaitez pas 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 **Disposition** ▶ **Forme**, puis sur l'une des options suivantes :

- **Arrière moins avant** : pour supprimer l'objet avant de l'objet arrière.
- **Avant moins arrière** : pour supprimer l'objet arrière de l'objet avant.

3 Cliquez sur **Appliquer** dans le menu fixe **Forme**.



Vous pouvez découper l'objet de contrôle d'un objet Vitrail afin que l'objet situé à l'intérieur de l'objet Vitrail s'adapte à la nouvelle forme du contenant Vitrail. Pour plus d'informations sur les objets PowerClip, reportez-vous à la section « Création d'objets PowerClip » à la page 234.

Le texte du tracé est converti en objet courbe avant sa découpe.

Pour découper des zones d'objets qui se chevauchent

- 1 Sélectionnez à l'aide d'une zone de sélection les objets à découper.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Forme** ▶ **Simplifier**.
- 3 Cliquez sur **Appliquer** dans le menu fixe **Forme**.

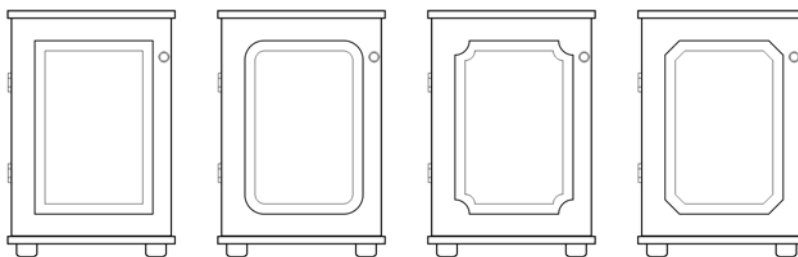


Vous pouvez découper l'objet de contrôle d'un objet Vitrail afin que l'objet situé à l'intérieur de l'objet Vitrail s'adapte à la nouvelle forme du contenant Vitrail. Pour plus d'informations sur les objets PowerClip, reportez-vous à la section « Création d'objets PowerClip » à la page 234.

Le texte du tracé est converti en objet courbe avant sa découpe.

Application d'un filet, d'une bavure et d'un chanfrein aux angles des objets courbes

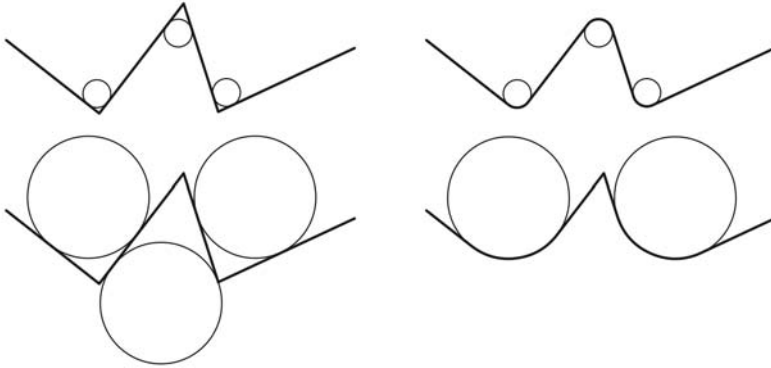
Il est possible d'appliquer un filet, une bavure ou un chanfrein à tout objet courbe, quelle que soit son origine (forme, lignes, texte ou image bitmap). L'application d'un filet produit un angle arrondi, celle d'une bavure arrondit et inverse l'angle pour créer une entaille et celle d'un chanfrein biseaute un angle pour qu'il apparaisse plat. En outre, Corel DESIGNER vous permet de prévisualiser les 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 195.



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.



Lorsque vous appliquez un filet, une bavure ou un chanfrein à des formes non courbes, ces formes sont automatiquement converties en courbes. Les objets texte doivent être convertis en courbes manuellement, à l'aide de la commande **Convertir en courbes**. Les modifications s'appliquent à l'ensemble des angles, sauf si vous sélectionnez des points nodaux spécifiques. 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.

Si la valeur de filet, bavure ou chanfrein est trop élevée, l'opération n'est pas réalisée sur tout ou partie des angles. Cela se produit lorsque les segments de ligne sont trop courts pour appliquer le rayon ou la distance du chanfrein. Même si les segments de ligne semblent assez longs au début de l'opération, gardez à l'esprit qu'ils se raccourcissent à mesure que le rayon ou les valeurs de chanfrein sont appliqués à l'objet.



Dans l'exemple ci-dessus, les cercles représentent les paramètres de rayon du filet. La ligne supérieure indique les filets proposés à gauche et les résultats correspondants à droite. Les lignes inférieures indiquent également 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 **Filet**.
- 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** est 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 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 **Chanfrein**.
- 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 le chanfrein soit 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**.

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 lignes 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 un objet

- 1 Sélectionnez l'objet source ou les objets source le cas échéant.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Forme** ▶ **Soudure**.
- 3 Dans le menu fixe **Forme**, cliquez sur **Indiquer la cible**.

4 Cliquez sur l'objet à souder.



SI vous ne souhaitez pas supprimer les objets, cochez la case **Objet(s) sélectionné(s)** ou **Objet(s) cible**.

Pour appliquer une intersection à un objet

- 1 Sélectionnez l'objet source ou les objets source le cas échéant.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **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.



SI vous ne souhaitez pas supprimer les objets, cochez la case **Objet(s) sélectionné(s)** ou **Objet(s) cible**.

Pour appliquer une intersection à plusieurs objets, sélectionnez les objets source à l'aide d'une zone de sélection.

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 fins de ligne ouverte.

Pour créer un nouvel objet à partir d'une limite

- 1 Sélectionnez les objets de la limite.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **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**.

3 Cliquez sur **Indiquer la cible**.

4 Cliquez sur un point à l'extérieur ou à l'intérieur des objets sélectionnés.



Si vous souhaitez supprimer les objets d'origine, sélectionnez l'option **Supprimer les objets sélectionnés**.

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.

Pour créer des objets Vitrail plus complexes, vous pouvez placer un objet Vitrail à l'intérieur d'un autre objet Vitrail afin de créer un objet Vitrail imbriqué. Il est également possible de copier le contenu d'un objet Vitrail dans un autre objet Vitrail.

Vous pouvez créer un contenant PowerClip vide à partir d'un objet ou reconvertir 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 507. 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.

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 apparaît.



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 apparaît 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 les contenants PowerClip, 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 **Effets ▶ 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 l'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 **Effets ▶ 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** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Disposition** ou **Disposition** ▶ **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 à partir de Corel CONNECT, directement, ou du menu fixe **Connect**.

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 **Édition** dans la liste de catégories **Espace de travail**, puis définissez les options que vous souhaitez dans la zone **Contenant PowerClip**.

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 de l'encadré 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 aussi reconvertir un encadré de texte en objet en cliquant sur le bouton **Aucun encadré** de la barre d'outils **Disposition**. Pour ouvrir la barre d'outils **Disposition**, cliquez sur **Affichage** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Disposition** ou **Disposition** ▶ **Barre d'outils** **Disposition**.

Pour sélectionner le contenu d'un objet PowerClip

- 1 Sélectionnez l'objet PowerClip.
La barre d'outils PowerClip apparaît.
- 2 Cliquez sur le bouton **Sélectionner du contenu PowerClip** de la barre d'outils PowerClip.

Pour positionner le 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 Effets ▶ PowerClip ▶ Centrer le contenu . <hr/>
Ajuster le contenu proportionnellement à l'intérieur du contenant PowerClip	Cliquez sur Effets ▶ PowerClip ▶ Ajuster le contenu proportionnellement . <p>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.</p> <hr/>
Remplir le contenant PowerClip proportionnellement	Cliquez sur Effets ▶ PowerClip ▶ Remplir le contenant proportionnellement . <p>Le contenu est redimensionné de façon à ce qu'il remplisse le contenant sans être déformé. Les proportions du contenu sont conservées. Le contenant est rempli, mais des parties du contenu peuvent se trouver à l'extérieur du contenant et ne sont pas visibles.</p> <hr/>

Pour

Procédez comme suit

Remplir le contenant PowerClip en étirant le contenu

Cliquez sur **Effets** ► **PowerClip** ► **Étirer le contenu pour remplir le contenant**.

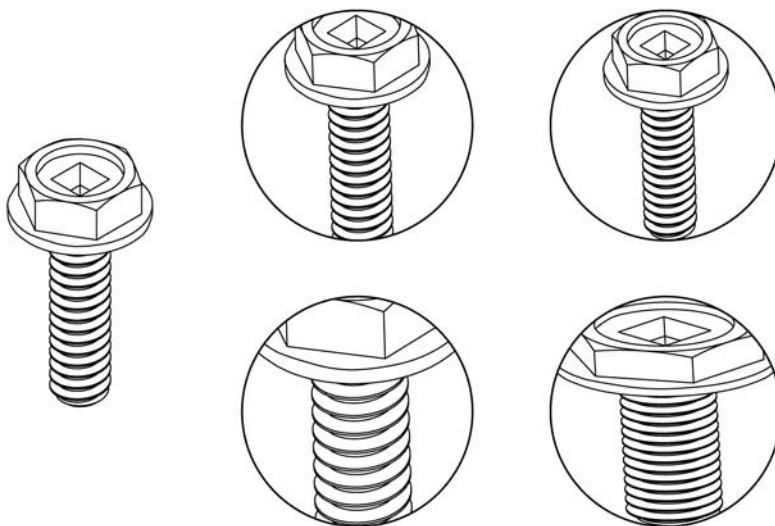
Le contenu est redimensionné et déformé de façon à ce qu'il remplisse le contenant. Les proportions du contenu ne sont pas conservées. Le contenant est rempli et tout le contenu est visible.



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 **Ajuster le contenu** 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 Vitrail

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **Copier l'effet** ▶ **PowerClip à partir de**.
- 3 Cliquez sur un objet Vitrail.

Pour modifier le contenu d'un objet vitrail

- 1 Sélectionnez un objet Vitrail.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **PowerClip** ▶ **Modifier l'objet PowerClip**.
- 3 Modifiez le contenu de l'objet vitrail.
- 4 Cliquez sur **Effets** ▶ **PowerClip** ▶ **Terminer l'édition de ce niveau**.



Pendant la modification, le contenant apparaît en mode Fil de fer et ne peut pas être sélectionné.

Pour verrouiller ou déverrouiller le contenu d'un objet PowerClip

- 1 Sélectionnez un objet PowerClip.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **PowerClip** ▶ **Verrouiller le contenu dans PowerClip**.



Lorsque le contenu est déverrouillé, il est séparé du contenant et ce dernier peut alors être déplacé de manière indépendante. 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 vitrail

- 1 Sélectionnez un objet Vitrail.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **PowerClip** ▶ **Extraire le contenu**.



Dans un vitrail imbriqué, vous devez extraire le contenu de chaque niveau.
Après l'extraction du contenu, le contenant PowerClip reste un contenant PowerClip vide.



Vous pouvez également cliquer droit sur un objet PowerClip et cliquer sur **Extraire le contenu** ou encore sélectionner l'objet PowerClip et cliquer sur le bouton **Extraire le contenu** de la barre d'outils PowerClip.

Pour définir les options par défaut pour les 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

Procédez comme suit

Définir le comportement par défaut pour faire glisser du contenu dans un contenant PowerClip

Dans la zone **Faire glisser du contenu à l'intérieur de PowerClip**, sélectionnez **PowerClip avec 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)
-

Pour

Procédez comme suit

Définir le comportement par défaut pour centrer le nouveau contenu dans un contenant PowerClip

Dans la zone **Centrer automatiquement le nouveau contenu**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Lorsque le contenu se trouve entièrement à l'extérieur du contenant** : 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.

Marquer les contenants PowerClip vides

Cochez la case **Afficher les lignes dans les contenants 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
-

Application d'un effet d'étalement et un 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

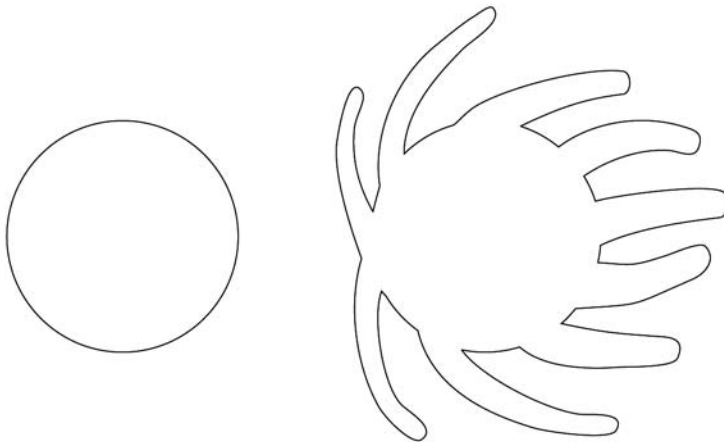
L'application d'un effet d'étalement permet de déformer un objet en faisant glisser son contour. Lorsque vous appliquez un effet d'étalement à un objet, vous pouvez contrôler l'étendue et la forme de la distorsion, en utilisant la tablette ou la souris.

L'effet d'étalement répond à la fois à l'angle de rotation (ou orientation) et à l'angle d'inclinaison du stylet (également appelé plume sensible à la pression). 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 via l'aplatissement de 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, entrez des valeurs réelles pour simuler la pression d'un stylet sur une tablette. 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.

Que vous utilisiez une tablette ou une souris, il est nécessaire de spécifier la taille de la pointe. Elle détermine la largeur de l'effet d'étalement appliqué à un objet.

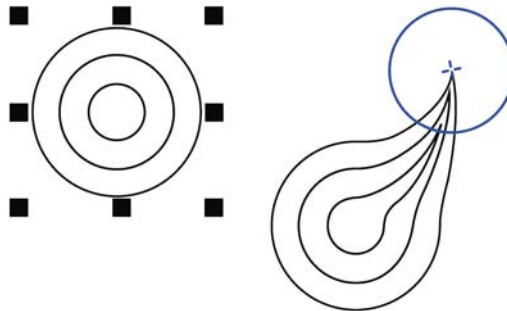
Vous pouvez appliquer un effet d'étalement à l'intérieur ou à l'extérieur d'un objet.



Application d'un effet d'étalement à des objets



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.

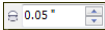




Maculage d'un objet



Pour appliquer un effet d'étalement à un objet


- 1 Sélectionnez un objet courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** de la boîte à outils, puis sur l'outil **Étalier** .
- 3 Faites glisser le contour afin de le déformer.



Vous pouvez également

Modifier la taille de la pointe du pinceau	Saisissez une valeur dans la zone Taille de la pointe  de la barre de propriétés.
Modifier la taille de la pointe du pinceau lorsque vous utilisez une tablette	Cliquez sur le bouton Pression de la plume  de la barre de propriétés et appliquez une pression à la plume.
Élargir ou rétrécir l'effet d'étalement	Saisissez une valeur comprise entre -10 et 10 dans la zone Dessécher  de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Spécifier la forme de l'effet d'étalement	Entrez une valeur comprise entre 15 et 90 dans la zone Incliner  90,0°  de la barre de propriétés.
---	---

Modifier la taille de l'étalement lorsque vous utilisez une tablette	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  0,0°  de la barre de propriétés.
--	--

Modifier l'angle de la forme de la pointe pour l'application de l'effet d'étalement lorsque vous utilisez une tablette	Cliquez sur le bouton Roulement du stylet  de la barre de propriétés.
--	---

Appliquer un effet d'étalement à l'intérieur d'un objet	Cliquez à l'extérieur de l'objet et faites glisser le pointeur vers l'intérieur.
---	--

Appliquer un effet d'étalement à l'extérieur d'un objet	Cliquez à l'intérieur de l'objet et faites glisser le curseur vers l'extérieur.
---	---





Il est impossible d'appliquer un effet d'étalement à des objets Internet ou incorporés, des images liées, des grilles, des masques, des objets à surface Maille ou à des objets présentant des effets de dégradé et de projection.






Pour voir les valeurs minimum et maximum des commandes d'application d'un effet d'étalement, cliquez droit sur la commande correspondante de la barre de propriétés, puis cliquez sur **Paramètres**.

Pour maculer un objet

- 1 Sélectionnez un objet courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** de la boîte à outils, puis sur l'outil **Étalier** .
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour appliquer un effet de maculage à l'extérieur d'un objet, cliquez à l'intérieur de ce dernier, à proximité de son bord, puis faites glisser la souris 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 pinceau vers l'intérieur.

Vous pouvez également

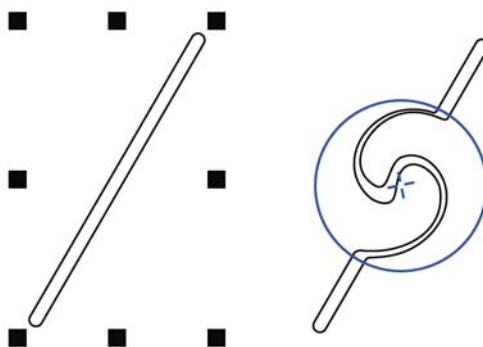
Modifier le rayon de la pointe du pinceau	Saisissez une valeur dans la zone Rayon de la pointe de la barre de propriétés.
Définir le niveau de maculage	Saisissez une valeur dans la zone Pression .
Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler le niveau de maculage	Cliquez sur le bouton Pression 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 de pression plus élevées.



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 courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** de la boîte à outils, puis sur l'outil **Étalier** .
- 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	Saisissez une valeur dans la zone Rayon 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 10 dans la zone Dessécher 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  .
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.

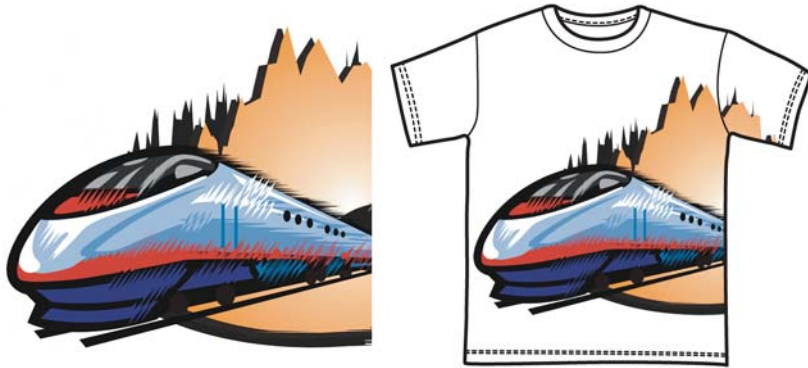
Application de l'effet de rugosité à des objets

L'effet de rugosité vous permet d'appliquer un bord dentelé ou pointu à des objets, notamment à des lignes, des courbes et du texte. Vous pouvez contrôler la taille, l'angle, la direction et le nombre des indentations, en utilisant une tablette ou une souris.

L'effet de rugosité est déterminé par les mouvements du stylet (ou d'une plume sensible à la pression), 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 pics. 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 vous permet d'appliquer des pics ou des dentelures à une partie d'un contour ou d'un tracé.

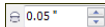

Pour appliquer l'effet de l'outil Râtelier à un objet

- 1 Sélectionnez un objet courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme**, puis cliquez sur l'outil **Râtelier** .
- 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


Entrez une valeur comprise entre 0,01 et 2,0 dans la zone **Dimension de la pointe**

 0.05 *  de la barre de propriétés.

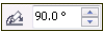
Modifier le nombre de pointes dans une zone à laquelle l'effet de l'outil Râtelier est appliqué


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 une tablette


Cliquez sur le bouton **Pression de la plume**  de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Spécifier la hauteur des pics de rugosité	Entrez une valeur comprise entre 0 et 90 dans la zone Incliner  90.0° 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  2 de la barre de propriétés.
--	--

Modifier la hauteur des pics de rugosité lorsque vous utilisez une tablette	Cliquez sur le bouton Roulement du stylet  de la barre de propriétés.
---	---

Spécifier le sens des pics de rugosité	Choisissez Direction fixe dans la zone de liste Sens des pics . Entrez une valeur comprise entre 0 et 359 dans la zone Roulement du stylet  Direction fixe 0.0° de la barre de propriétés.
--	---

Modifier la direction des pics de rugosité lorsque vous utilisez une tablette	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.

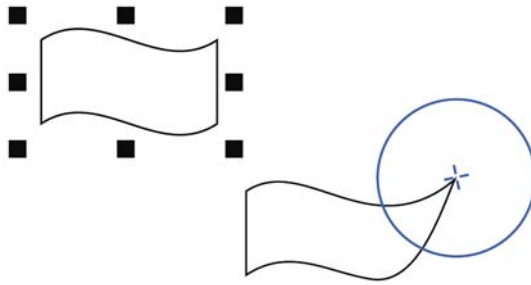


Pour faire réagir l'angle d'inclinaison et l'angle de roulement au stylet, cliquez droit sur l'objet rugueux avec l'outil **Râteau**, puis sélectionnez une commande dans le menu contextuel.

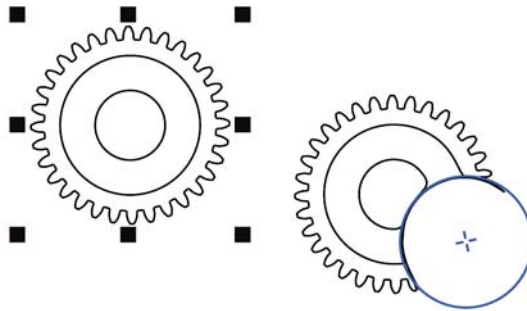
Pour voir les valeurs minimum et maximum des commandes de rugosité, cliquez droit sur la commande correspondante de la barre de propriétés, puis cliquez sur **Paramètres**.

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 en attirant des points nodaux



- 1 Sélectionnez un objet courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** de la boîte à outils, puis sur l'outil **Étalier** .

- 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	Saisissez une valeur dans la zone Rayon de la pointe de la barre de propriétés. Pour changer 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 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 en éloignant des points nodaux

- 1 Sélectionnez un objet courbe à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils Forme** de la boîte à outils, puis sur l'outil **Étalier** .
- 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


Saisissez une valeur dans la zone **Rayon de la pointe** de la barre de propriétés.

Pour changer 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 Repousser

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 en forme des objets.

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 dents de scie aux bords de l'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'origine, 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 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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 supprimer une distorsion

- 1 Sélectionnez un objet déformé.
- 2 Cliquez sur **Effets ▶ Supprimer la distorsion**.



Cette méthode de suppression annule la dernière distorsion appliquée.




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 d'attributs**  permet également de copier l'effet. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour copier des propriétés d'un objet à l'autre » à la page 277.

Mise en forme d'objets à l'aide d'enveloppes






Corel DESIGNER permet de mettre en forme des objets, y compris des lignes, du texte artistique et des encadrés de texte courant, 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. Vous pouvez appliquer une enveloppe de base qui épouse les formes de l'objet ou une enveloppe prédéfinie. Après l'application d'une enveloppe, il est possible de la modifier ou d'ajouter une nouvelle enveloppe pour continuer à modifier la forme de l'objet. Corel DESIGNER permet en outre de copier et de supprimer des enveloppes.

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 en outre 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 211.

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 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis cliquez sur l'outil **Distorsion** .
- 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	Choisissez une présélection dans la zone de liste Présélection de la barre de propriétés.
Appliquer une enveloppe à un objet qui en comporte déjà une	Cliquez sur le bouton Ajouter une 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 ▶ Supprimer l'enveloppe .



Activez le bouton **Conserver les lignes**  de la barre de propriétés pour ne pas convertir les lignes droites de l'objet en courbes.


Pour copier une enveloppe

- 1 Sélectionnez l'objet sur lequel vous souhaitez copier 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.




Vous pouvez également copier une enveloppe en sélectionnant un objet avec l'enveloppe à copier. Puis, cliquez sur le bouton **Copier les propriétés de l'enveloppe** de la barre de propriétés, lorsque l'outil **Enveloppe** est actif, et sélectionnez l'objet auquel vous voulez appliquer l'effet.

Pour modifier les points nodaux et les segments d'une enveloppe

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis cliquez sur l'outil **Distorsion** .
- 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.

Vous pouvez également



Sélectionner plusieurs points nodaux en créant une zone de sélection à main levée

Dans la barre de propriétés, sélectionnez **Rectangulaire** dans la zone de liste **Mode de sélection**, puis tracez un cadre de sélection par glisser-déplacer autour des points nodaux que vous souhaitez sélectionner.




Déplacer des points nodaux opposés d'une distance égale et dans la même direction

Appuyez sur la touche **Maj**, sélectionnez deux points nodaux opposés et faites-les glisser vers leur nouvel emplacement.



Déplacer des points nodaux opposés d'une distance égale et dans des directions opposées

Cliquez sur le bouton **Mode arc simple**  ou **Mode arc double**  de la barre de propriétés, afin qu'il apparaisse relevé, puis appuyez sur la touche **Maj** et faites glisser l'un des nœuds vers son nouvel emplacement.


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, puis sur un segment de ligne et le bouton **Convertir en ligne**  ou le bouton **Convertir en courbe** .

Pour changer le mode de mappage

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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 points de contrôle des points nodaux.



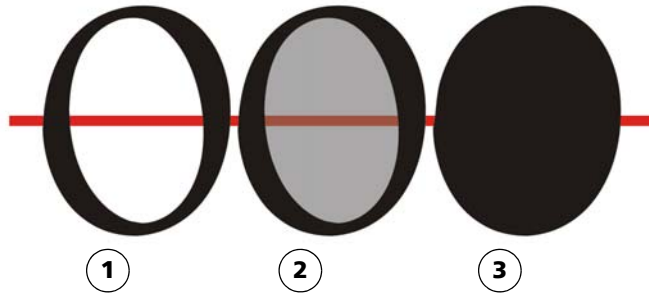
Vous ne pouvez pas modifier le mode de mappage des encadrés de texte courant auxquels vous avez appliqué une enveloppe.

Référence : Mise en forme d'objets

Les objets créés dans Corel DESIGNER suivent un tracé qui définit leur forme. Si ce tracé est interrompu ou coupé, les sections sont conservées.

Tracés et sections

- Les tracés délimitent la forme des objets et se présentent généralement sous la forme d'une ou de 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 séparés : la section extraite et l'objet à partir duquel elle a été extraite.
- 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 vous permet de produire des objets comportant des trous.



1) The letter "O" is converted to curves. 2) The resulting subpaths are the outside ellipse that defines the shape of the letter and the inside ellipse (tinted gray) that defines the hole. 3) In comparison, the black ellipse consists of a single path and cannot contain a "hole."



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
- Utilisation de modes de dessin par projection
- Personnalisation des profils de dessin

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.

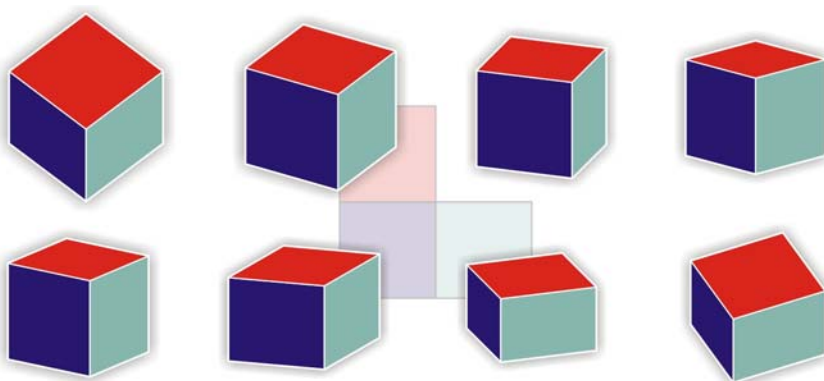
Corel DESIGNER fournit 11 profils de dessin prédéfinis :

- 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 264.

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).



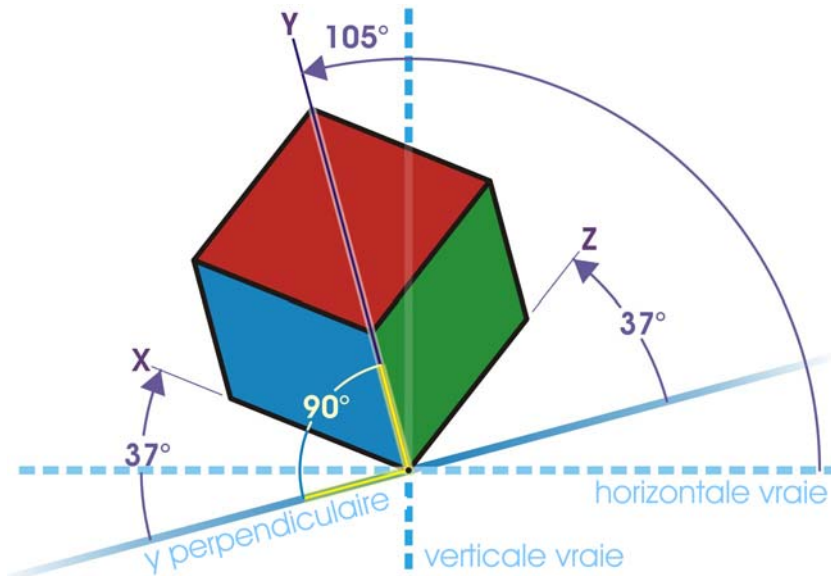
*Cette image présente un cube affiché avec huit profils de dessin différents.
Rangée supérieure, de gauche à droite : **Dimétrique** (37,90,37) ;
Dimétrique (16,90,37) ; **Dimétrique** (7,90,45) ; **Dimétrique**
(15,90,15).
Rangée inférieure, de gauche à droite : **Trimétrique** (12,90,23) ;
Trimétrique (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 degrés 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 degrés, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de l'horizontale réelle. L'axe Z se trouve à 37 degrés 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 **Haut**, **Avant** ou **Droite**.
- 3 Tracez un objet.

Pour projeter un objet sur un plan de dessin



- 1 Sélectionnez un objet.
 - 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Transformations** ▶ **Projet**.
 - 3 Dans le menu fixe **Transformations**, choisissez un **projet** dans la zone de liste.
 - 4 Dans la zone **Plan**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Haut** : l'objet est projeté sur le plan supérieur
 - **Avant** : l'objet est projeté sur le plan avant
 - **Droite** : l'objet est projeté sur le plan de droite
 - 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 zone **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 original et appliquer la transformation à une copie, entrez 1 dans la case **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 lier 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 **Disposition** ▶ **Transformations** ▶ **Projet**.
- 3 Dans le menu fixe **Transformations**, choisissez **Annuler la projection** dans la zone de liste.
- 4 Dans la zone **Plan**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Haut** : la projection de l'objet depuis le plan supérieur est annulée
 - **Avant** : la projection de l'objet depuis le plan avant est annulée
 - **Droite** : la projection de l'objet depuis le plan de droite est annulée

- 5 Pour spécifier un point d'origine sur le dessin par rapport auquel il faut annuler la projection de l'objet sélectionné, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Saisissez des valeurs dans les zone **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 original et appliquer la transformation à une copie, entrez 1 dans la case **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 259. 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 projets par projection 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 défini par l'utilisateur**  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 **Axonométrie automatique**. Notez que la case **Axonométrie 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	269
Utilisation de symboles	303
Création d'objets pour le Web	317
Utilisation de plans	335
Liaison et incorporation d'objets	347
Manipulation des données des objets	351



Utilisation d'objets

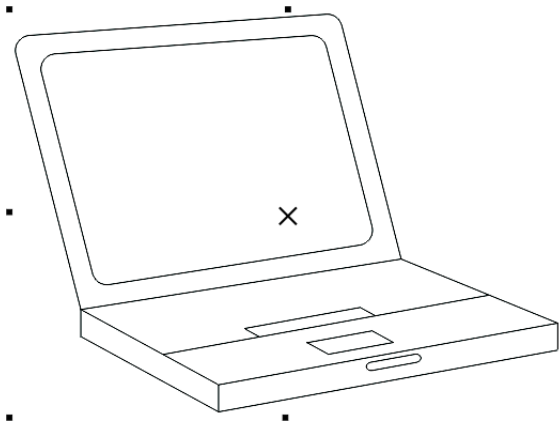
Les objets tiennent une place essentielle dans la création de dessins.

Cette section contient les rubriques suivantes :

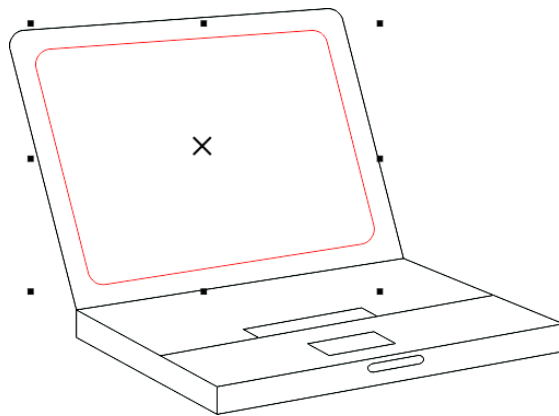
- Sélection d'objets
- Modification des propriétés d'un objet
- Copie, duplication et suppression d'objets
- Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets
- Clonage d'objets
- Déplacement d'objets
- Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets
- Rotation d'objets
- Application d'un effet miroir aux objets
- Inclinaison d'objets
- Alignement et distribution d'objets
- Modification de l'ordre des objets
- Association d'objets
- Combinaison d'objets
- Verrouillage d'objets
- Recherche et remplacement d'objets
- Accès et affichage d'informations géométriques sur les objets
- Insérer des codes à barres

Sélection d'objets

Pour modifier un objet, vous devez d'abord 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 111 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  .
Plusieurs objets	Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur chaque objet à sélectionner.
Sélectionner des objets grâce à une zone de sélection de forme irrégulière	<p>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.</p> <p>Les objets qui ne sont que partiellement inclus dans la zone de sélection ne sont pas sélectionnés.</p> <p>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.</p> <p>Maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant l'opération si vous souhaitez que la zone de sélection soit de forme rectangulaire.</p>
Un objet en commençant par le premier objet créé et en se déplaçant vers le dernier objet créé	Appuyez sur les touches Maj et Tab jusqu'à ce qu'une zone de sélection s'affiche autour de l'objet à sélectionner.

Pour sélectionner

Procédez comme suit

Sélectionner un objet en commençant par le dernier objet créé et en se déplaçant vers le premier objet créé

Appuyez sur la touche **Tab** jusqu'à ce qu'une zone de sélection s'affiche autour de l'objet à sélectionner.

Tous les objets

Appuyez sur **Ctrl + A**.

Ou cliquez sur **Édition ▶ Tout sélectionner ▶ Objets**.

Un objet dans un groupe

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur un objet d'un groupe.

Un objet dans un groupe imbriqué

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur l'objet à sélectionner jusqu'à ce qu'une zone de sélection l'entoure.

Un objet masqué

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.

Plusieurs objets masqués

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.

Un objet masqué dans un groupe

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 masqué 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 cliquer 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 de valeurs de propriété par défaut, reportez-vous à la section « Définition de valeurs de propriété par défaut » à la page 149.

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 en savoir plus, consultez la section « Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets » à la page 277.

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.

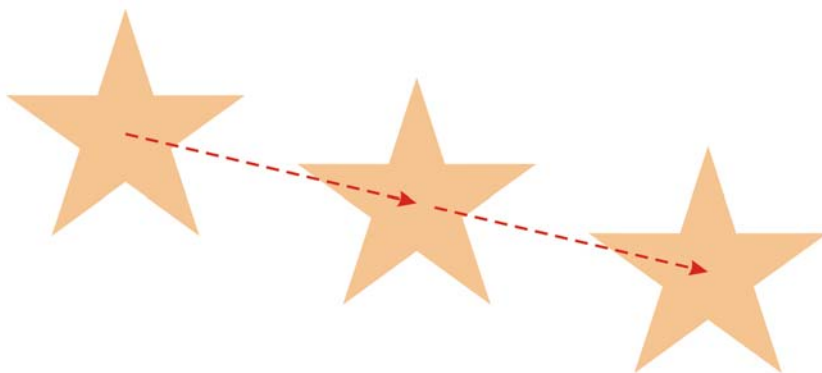
Coupe, copie et collage

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, entrez 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 132.

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**.

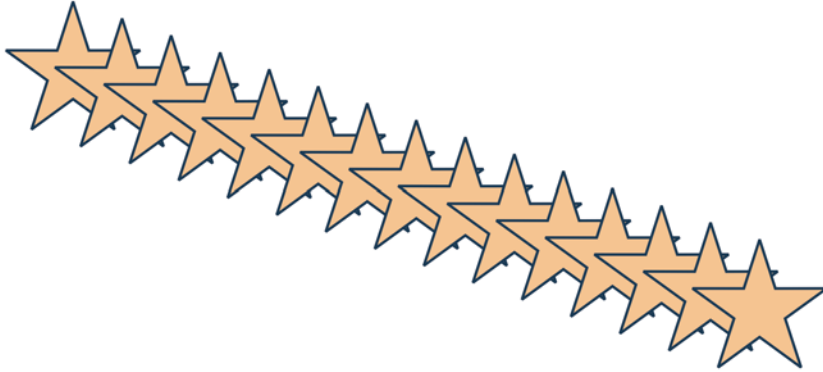


Vous pouvez aussi supprimer un objet, en cliquant dessus et en appuyant sur Suppr.

Pour créer des copies d'un objet à une position spécifique

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Reprendre et affiner**.
- 3 Dans le menu fixe **Reprise affinée**, entrez 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, entrez 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, entrez 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 entrez 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 **Édition ▶ 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.

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 vous 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 303.

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 de la souris sur le clone, puis cliquez sur **Sélectionner l'objet de base**.

Vous pouvez également

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 **Disposition** ▶ **Transformations** ▶ **Faire pivoter**.
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 le bouton **Définir la distance interactivement** , puis faites glisser le pointeur dans la fenêtre de dessin pour indiquer 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 l'angle 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.



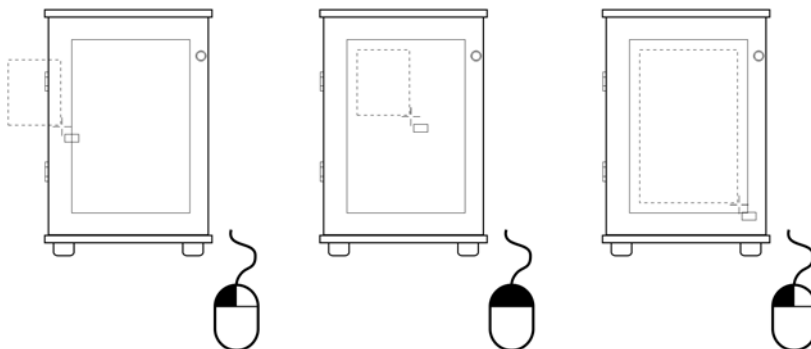
Vous pouvez également déplacer l'objet sélectionné en le faisant glisser vers une autre position dans le dessin.

Vous pouvez indiquer un emplacement précis 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**.

Vous pouvez user de l'attraction magnétique pour déplacer un objet avec précision. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Travail de précision » à la page 111.

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 Entrez 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 transformer la copie 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 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**.


Vous pouvez également

Définissez la taille d'un objet à l'aide du menu fixe Transformations .	Cliquez sur Disposition ► Transformations ► Taille , puis entrez 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 .
Faire pivoter l'objet sélectionné autour de l'un de ses points	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 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	Procédez comme suit
Dimensionner un objet sélectionné	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 à l'échelle 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 **Mise à l'échelle libre**  de la barre de propriétés.
Si vous voulez modifier le point de référence de l'objet que vous utilisez en mettant à l'échelle l'objet, recherchez l'icône **Origine de l'objet**  de la barre de propriétés et cliquez sur la case qui correspond au point de référence que vous voulez définir.
- 4 Sur la barre de propriétés, entrez les 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 Disposition ► Transformations ► Mise à l'échelle et miroir , puis entrez dans les cases X et Y les valeurs permettant la mise à l'échelle horizontale ou verticale de l'objet.
Définir une zone rectangulaire dans laquelle mettre l'objet à l'échelle	Dans le menu fixe Transformation , activez l'option Ajuster à la zone de sélection .
Conservez le rapport hauteur/largeur original lorsque vous transformez l'objet.	Dans le champ Transformations , cochez la case Proportionnel .
Faire pivoter l'objet sélectionné autour de l'un de ses points	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 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






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.
Si vous voulez modifier le point de référence de l'objet que vous utilisez en mettant à l'échelle l'objet, recherchez l'icône **Origine de l'objet**  de la barre de propriétés et 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 **Transformation**


Cliquez sur **Disposition ▶ Transformations ▶ Faire pivoter**.

Vous pouvez également


Indiquer deux points de l'angle en faisant glisser la souris

Dans le menu fixe **Transformations**, cliquez sur le bouton **Définir l'angle interactivement**  situé à côté de la zone **Angle**, 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** .

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.

Entrez 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 **Disposition** ▶ **Transformations** ▶ **Mettre à l'échelle**.
- 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. Si vous souhaitez incliner un objet et modifier son point de référence, recherchez l'icône **Origine de l'objet**  de 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 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 de propriétés.

Incliner un objet à l'aide du menu fixe **Transformations**

Cliquez sur **Disposition ▶ Transformations ▶ Inclinaison**, puis entrez les valeurs dans les cases **X** et **Y** pour incliner l'objet horizontalement ou verticalement.

Faire pivoter 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 qui correspond 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 **Disposition ▶ 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**.

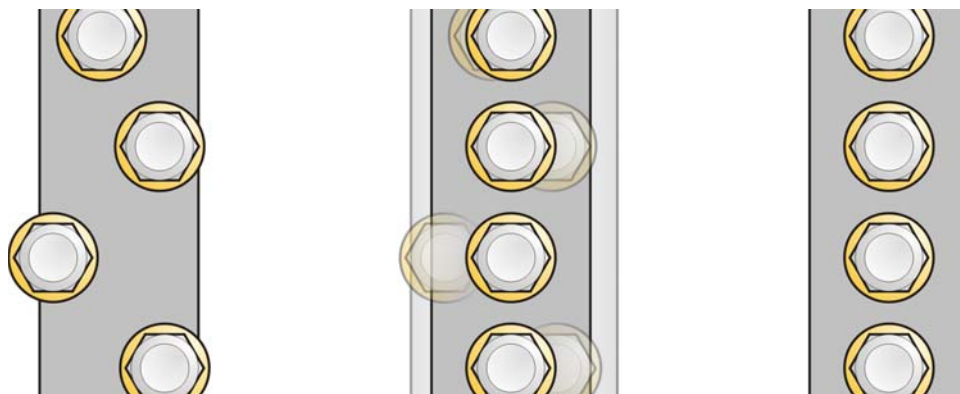
Alignement et distribution d'objets

Corel DESIGNER permet d'aligner et de distribuer avec précision les objets dans 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 aligner des objets avec un point de référence en spécifiant ses coordonnées x et y exactes.








Corel DESIGNER permet d'aligner horizontalement ou verticalement plusieurs objets sur le 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 des objets

- 1 Sélectionnez les objets.
 - 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Aligner et distribuer** ▶ **Alignement et distribution**.
 - 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 à**, effectuez l'une des tâches suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Aligner un objet avec un objet spécifique	<p>Cliquez sur le bouton Objets actifs .</p> <p>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.</p>
Aligner un objet avec le bord de la page	<p>Cliquez sur le bouton Bord de la page .</p>
Aligner un objet avec le centre de la page	<p>Cliquez sur le bouton Vers le centre .</p> <p>Pour aligner le centre de l'objet avec le centre de la page, assurez-vous que les boutons Aligner au centre horizontalement  et Aligner au centre verticalement  dans la zone Alignement sont activés.</p>
Aligner un objet avec la ligne de grille la plus proche	<p>Cliquez sur le bouton Grille .</p>
Aligner un objet avec un point spécifié	<p>Cliquez sur le bouton Emplacement spécifié  et entrez les valeurs dans les zones Indiquer les coordonnées.</p> <p>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.</p>

Pour

Procédez comme suit

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 **Disposition** ▶ **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 **Aligner à 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 en savoir plus, reportez-vous à la section « Travail de précision » à la page 111.

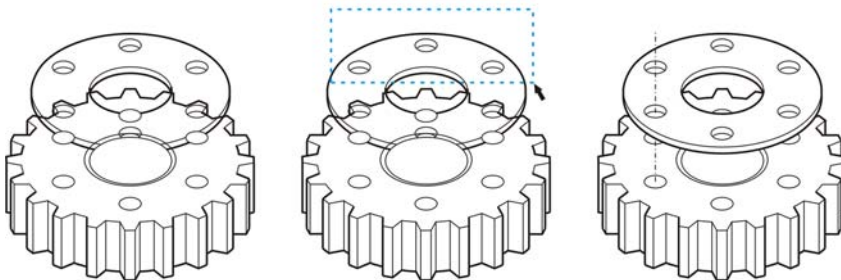
Pour distribuer des objets

- 1 Sélectionnez les objets.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Aligner et distribuer** ▶ **Alignement et distribution**.
- 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.

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 **Disposition** ► **Ordre**, puis sur l'une des options suivantes :
 - **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 345.

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.

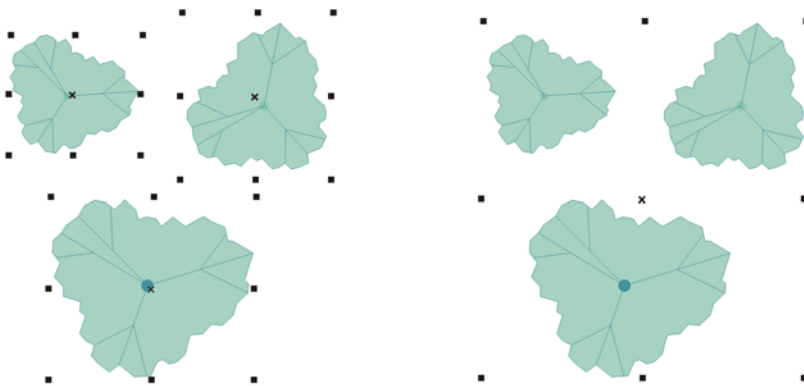
Pour inverser l'ordre de plusieurs objets

- 1 Sélectionnez les objets.

2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Ordre** ▶ **Ordre inverse**.

Association d'objets

Lorsque vous associez des objets, ils sont considérés comme une entité unique. Cela vous permet d'appliquer simultanément le même formatage ainsi que 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 associer des objets

- 1 Sélectionnez les objets.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Associer**.

Vous pouvez créer un groupe imbriqué en sélectionnant au moins deux groupes d'objets, puis en cliquant sur **Disposition** ▶ **Associer**.



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 **Édition** ► **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 d'un groupe.
- 3 Modifiez l'objet.



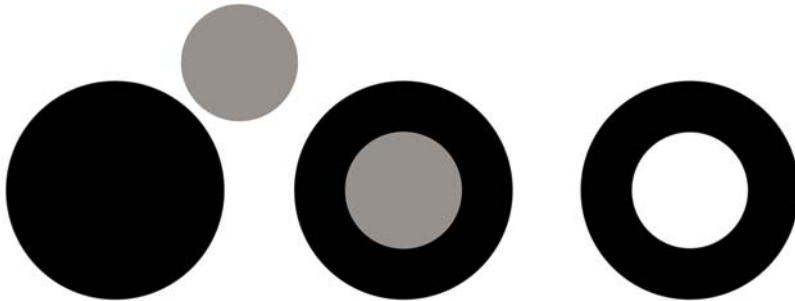
Pour sélectionner un objet du groupe, vous pouvez également cliquer sur son nom dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Pour accéder au menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire d'objets**.

Pour dissocier des objets

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs groupes.
- 2 Cliquez sur **Disposition**, puis sur l'une des commandes 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 232.

Pour combiner des objets

- 1 Sélectionnez les objets.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **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 **Disposition** ▶ **Scinder courbe**.



Lorsque vous éclatez 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 Sélectionnez un segment, un nœud ou un groupe de nœuds dans un objet combiné à l'aide de l'outil **Forme** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Extraire une 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 depuis plusieurs sections, l'outil sera désactivé.



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, redimensionnement, transformation, application de surface ou 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 **Disposition ► Verrouiller l'objet**.



Pour verrouiller un objet, vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et cliquer sur **Verrouiller l'objet**.

Pour déverrouiller des objets

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs objets.
- 2 Cliquez sur **Disposition** 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 en savoir plus, consultez la section « Recherche, modification et conversion de texte » à la page 521.

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.



Si 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**

La réactivation d'une recherche ancienne qui a été enregistrée peut être effectuée de la manière suivante : cliquer sur **Édition** ▶ **Rechercher et remplacer** ▶ **Rechercher des objets**, activer l'option **Charger la 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.

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).



Vous pouvez copier les informations géométriques et les afficher dans un nouvel emplacement dans la fenêtre de dessin en cliquant sur **Copie** dans la boîte de dialogue **Informations géométriques**, puis en cliquant sur **Édition** ▶ **Collage**.

Insérer des codes à barres

L'Assistant de code-barre de Corel DESIGNER permet d'ajouter des codes à barres aux dessins. Un code à 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 à 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 à barres. Durant le processus, des informations supplémentaires sont également disponibles à partir de l'Aide de l'Assistant de code-barre.

Pour insérer un code à barres

- 1 Cliquez sur **Édition** ► **Insérer un code-barre**.
- 2 Suivez les instructions de l'Assistant de code-barre.



Un code à barres est inséré dans un dessin en tant qu'objet.



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 une 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
- Gestion de collections et de bibliothèques
- Création, modification et suppression de symboles
- Partage de symboles entre des dessins

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 314.

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

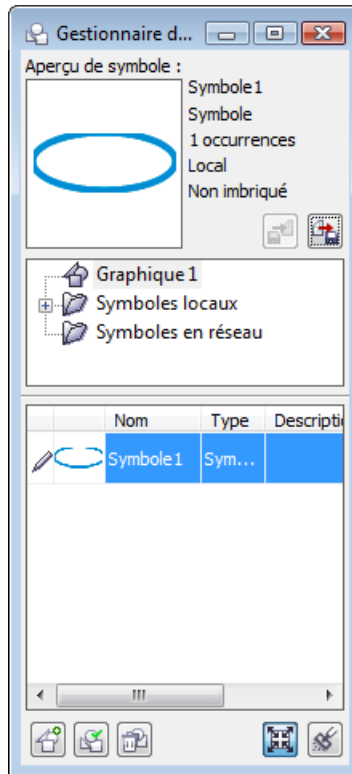
n'ait d'incidence sur la définition du symbole dans la bibliothèque. Par exemple, vous pouvez modifier la taille et la position d'une occurrence de symbole, sans aucune incidence sur la définition du symbole. L'occurrence du symbole peut également être redimensionnée automatiquement pour s'ajuster à 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 314.

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.

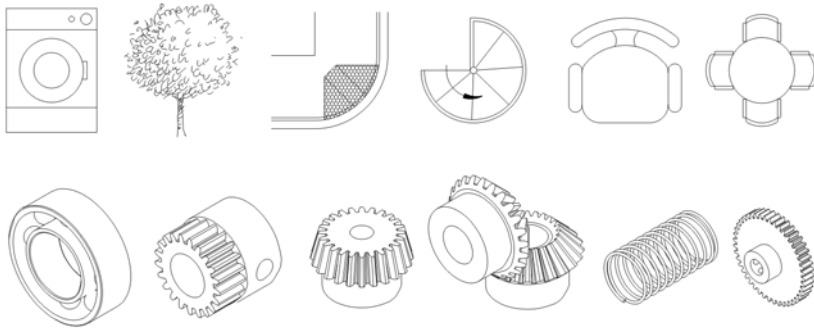


Menu fixe Gestionnaire de symboles

La zone d'aperçu affiche un symbole et les informations correspondantes, notamment :

- nom
- le nombre d'occurrences dans le document actif
- le type de lien :
 - lié : la définition du symbole est ajoutée depuis un fichier de bibliothèque
 - interne : le symbole a été créé dans le document actif ou est devenu interne par 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 interne 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 **Édition** ▶ **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 **Édition** ▶ **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 314.

Pour mettre à jour un lien

- 1 Sélectionnez un symbole dans le document actif.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Symbole** ▶ **Mise 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 reconverter une occurrence de symbole en un ou plusieurs objets

- 1 Sélectionnez une occurrence de symbole.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Symbole** ▶ **Rétablir en objets**.



La définition du symbole reste dans le document actif.



Vous pouvez également reconverter une occurrence de symbole en un objet en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'occurrence de symbole, puis en cliquant 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 Localisez 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 **Données d'application** pour votre inscription), cochez la case **Copie locale de 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

Les symboles internes peuvent être créés de trois manières : en créant un symbole sur une page de dessin vierge, en convertissant en symboles un ou plusieurs objets existants, ou en convertissant un symbole lié en symbole interne en rompant son lien.

Il est possible de modifier un symbole ; toutes les modifications apportées affectent toutes les occurrences du symbole existant dans un dessin. 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 lié ou non lié en observant la zone d'aperçu du menu fixe **Gestionnaire de symboles**.

Si un symbole imbriqué contient une définition interne, vous pouvez modifier le symbole interne dans le dessin. Les symboles externes dans des symboles imbriqués peuvent également être modifiés, mais vous devez d'abord convertir les symboles externes en symboles internes. Pour plus d'informations sur la conversion de symboles externes en symboles internes, reportez-vous à la section « Pour rendre un symbole lié interne » à la page 310..

Vous pouvez également supprimer un symbole du dessin et supprimer toutes les occurrences.

Pour convertir un objet en symbole

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs objets.
- 2 Cliquez sur **Édition ▶ Symbole ▶ Nouveau symbole**.
- 3 Saisissez un nouveau 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 335.



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 interne


- 1 Sélectionnez un symbole.
- 2 Cliquez sur **Édition ▶ Symbole ▶ Rompre le lien**.

S'il se trouve dans le dessin d'autres occurrences du symbole, le lien associé à toutes les occurrences sera rompu.



Pour rendre un symbole lié interne, cliquez sur le symbole avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Rompre le lien**.

Pour modifier un symbole imbriqué

- 1 Dans le menu fixe **Gestionnaire de symboles**, cliquez sur le document actif et sélectionnez un symbole dans la liste **Symboles**.
Pour nommer ou renommer le symbole, cliquez deux fois sur la zone de nom du symbole, puis entrez un nom.
- 2 Cliquez sur le bouton **Modifier un symbole** .
- 3 Modifiez les objets dans la page de dessin.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Terminer la modification de l'objet** situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de dessin.



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**.
Pour renommer un symbole, cliquez de nouveau sur son nom et entrez-en un nouveau.
- 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 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 le 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 en savoir plus, consultez la section « Copie, duplication et suppression d'objets » à la page 273.

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 le ou les symboles dans la liste Symboles , cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, 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 le bouton **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 en savoir plus, consultez la section « Déplacement d'objets » à la page 280.
Taille	Entrez des valeurs de largeur et de hauteur dans les zones Taille des objets de la barre Transformation . Pour en savoir plus, consultez la section « Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » à la page 283.
Inclinaison	Reportez-vous à la section « Inclinaison d'objets » à la page 288.

Propriété	Remarques
Angle de rotation	Entrez une valeur dans la zone Angle de rotation de la barre d'outils Transformation . Pour en savoir plus, consultez la section « Rotation d'objets » à la page 286.
Transparence	<p>Transparence uniforme uniquement. Cliquez sur l'onglet Symbole dans le menu fixe Gestionnaire de propriétés, puis déplacez le curseur Transparence. Pour en savoir plus, consultez la section « Application de transparences » à la page 487.</p> <p>Le curseur Transparence est désactivé si le symbole contient un objet auquel une transparence a déjà appliquée.</p>
Effet miroir	Reportez-vous à la section « Application d'un effet miroir aux objets » à la page 287.
Habillage de 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 527.
Ordre	Reportez-vous à la section « Modification de l'ordre des objets » à la page 293.
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	

Type d'objet non pris en charge	Remarques
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 convertir l'objet sans l'ombre portée.
Images bitmap liées	
Fichiers PDF ou EPS placés	
Objet verrouillé	Il est nécessaire de déverrouiller l'objet.
Texte courant	
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. Il est également possible de l'exporter au format HTML. Pour en savoir plus, consultez la section « Exportation au format HTML » à la page 859.

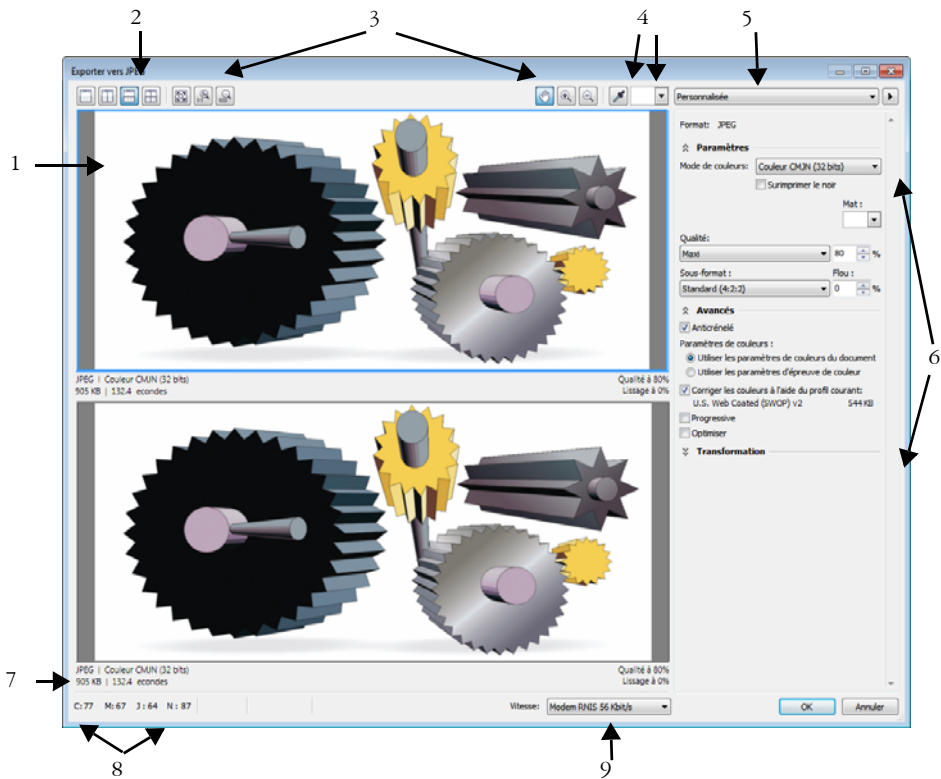
Cette section contient les rubriques suivantes :

- Exportation d'images bitmap pour le Web
- Enregistrement et application de présélections Web
- Exportation d'objets aux couleurs et à l'arrière-plan transparents
- Création de boutons réactifs
- Ajout de signets et d'hyperliens à des documents
- Ajout de zones actives et de texte de remplacement aux objets

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.

Lors de la définition des options d'exportation, vous pouvez prévisualiser une image selon 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

Description

1. Fenêtre d'aperçu	Affiche un aperçu du document.
2. Modes d'aperçu	Permet de prévisualiser les réglages dans un cadre unique ou divisé.
3. Outils Zoom et Panoramique	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.
4. Outil Pipette et échantillons de couleurs	Permet d'échantillonner une couleur et d'afficher l'échantillon de couleur.

Composant	Description
5. Zone de liste Présélection	Permet de choisir les paramètres présélectionnés d'un format de fichier.
6. Paramètres d'exportation	Permet de personnaliser les paramètres d'exportation comme la couleur, les options d'affichage et la taille.
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>



Format de fichier	Idéal pour
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 327.

Pour ajuster la prévisualisation de l'exportation d'objets

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter au 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  .

Pour	Procédez comme suit
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 au 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 **Corriger les couleurs à l'aide du profil courant**.



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 .

Pour	Procédez comme suit
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	Procédez comme suit
Contrôler la qualité du document	Dans la zone Paramètres , choisissez une option de qualité dans la zone de liste Qualité ou entrez une valeur de pourcentage.
Choisir un paramètre de codage	Dans la zone Paramètres , choisissez une option dans la zone de liste Sous-format .
Rendre flou la transition entre les pixels adjacents de différentes couleurs	Dans la zone Paramètres , entrez une valeur dans la zone Flou .
Charger le fichier JPEG progressivement dans certains navigateurs pour afficher uniquement les parties de l'image avant que celle-ci ne soit complètement chargée	Dans la zone Avancé , cochez la case Progressive .
Utiliser des méthodes de codage optimisées afin de produire un fichier de la plus petite taille possible	Dans la zone Avancé , cochez la case Optimiser .

Vous pouvez également

Appliquer les paramètres de couleurs du document	Dans la zone Avancé , cochez la case Utiliser les paramètres de couleurs du document .
--	--

Vous pouvez également

Appliquer les paramètres d'épreuve de couleur au document	Dans la zone Avancé , activez l'option Utiliser les paramètres d'épreuve de couleur .
Activer la surimpression du noir lors d'une exportation vers CMJN	Dans la zone Paramètres , cochez la case Surimprimer en noir .
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 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	Procédez comme suit
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.
Lisser les bords de l'objet	Dans la zone Avancé , cochez la case Anticrénelé .
Charger le fichier progressivement dans certains navigateurs pour afficher uniquement les parties de l'image avant que celle-ci ne soit complètement chargée	Dans la zone Avancé , cochez la case Entrelacé .

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 .
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.
Corriger les couleurs à l'aide du profil courant	Dans la zone Avancé , cochez la case Corriger les couleurs à l'aide du profil courant .

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 .
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  .
Ajouter ou modifier des couleurs	Cliquez deux fois sur l'échantillon de couleur dans la palette de couleurs.
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

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.



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 327.

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**.

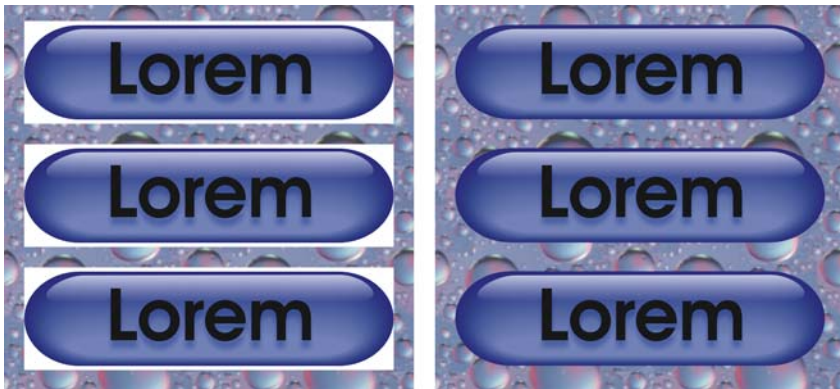
Pour appliquer une présélection à utiliser pour exporter des images compatibles pour le Web

- 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 le fond de 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 une image 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 fichier de 256 couleurs, par exemple un fichier GIF ou PNG 8 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**.

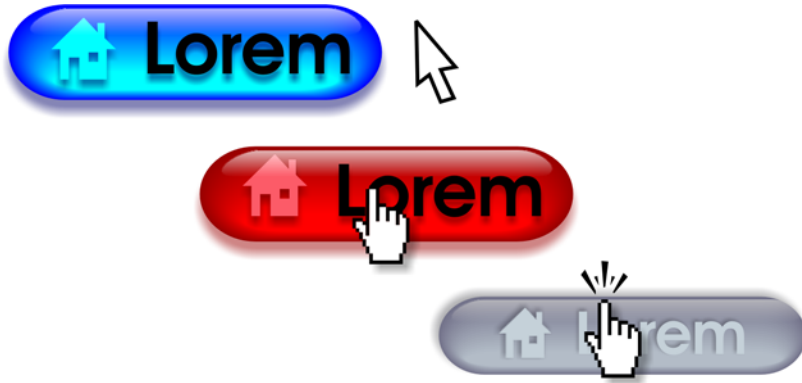
Création de boutons réactifs

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** (gauche), **Passage** (centre) et **Cliqué** (droite).*


Pour ajouter un objet de bouton réactif à une conception Web, vous devez d'abord enregistrer le bouton réactif au format SWF Macromedia® Flash®. 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 269.

Pour créer un bouton réactif




- 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 **Fenêtre** ▶ **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**
 - **Bas**
- 5 Modifiez les propriétés de l'objet, comme la 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 Supprime l'état du bouton réactif  .
Dupliquer un état de bouton réactif	Dans la barre d'outils Internet , cliquez sur le bouton Dupliquer l'état  .
Annuler un bouton réactif	Dans la barre d'outils Internet , cliquez sur le bouton Extraire tous 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 « Insertion d'hyperliens, de signets et de miniatures dans des fichiers PDF » à la page 842.

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.

Les hyperliens sont conservés lorsque vous exportez des fichiers vers des profils CGM Version 4. Pour plus d'informations sur l'exportation de fichiers CGM, reportez-vous à la section « Métafichier graphique (CGM) » à la page 875.

Pour affecter un signet

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Liens et signets**.
- 2 Dans l'espace de travail, cliquez sur l'objet auquel vous souhaitez affecter un 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://	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 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 également définir une zone active qui suit le contour de l'objet ou qui remplit le périmètre de sélection de l'objet. Corel DESIGNER applique un motif de hachures croisées aux objets qui comportent un lien. Il est possible de modifier la couleur du motif de hachures croisées et de sa surface d'arrière-plan. 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 **Fenêtre ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Internet** .
- 3 Sélectionnez **Lien** dans la zone de liste **Comportement**, puis saisissez une adresse Web dans la zone **URL**.
- 4 Dans la zone **Définir la zone active à l'aide de**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Forme** : permet de définir la zone active à l'aide de la forme de l'objet
 - **Sélection** : permet de définir la zone active à l'aide du périmètre de sélection de l'objet
- 5 Ouvrez le sélecteur de couleur **Hachures** , cliquez sur une couleur.
- 6 Ouvrez le sélecteur **Couleur d'arrière-plan** , puis cliquez sur une couleur.



Si vous sélectionnez d'abord un objet comportant un hyperlien, puis modifiez les couleurs de hachures croisées et d'arrière-plan de la zone active, les modifications s'appliquent uniquement à l'objet sélectionné.

Pour ajouter du texte de remplacement à un objet

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Internet** .
- 3 Entrez le texte de remplacement dans la zone de texte **Commentaires ALT**.



Utilisation de plans

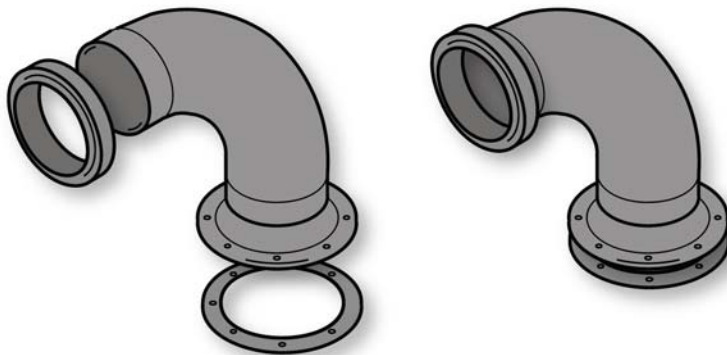
Vous pouvez utiliser des plans pour faciliter l'organisation et la disposition des objets dans des illustrations complexes.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Création de plans
- Modification des propriétés d'un plan
- Déplacement et copie de plans et d'objets

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.



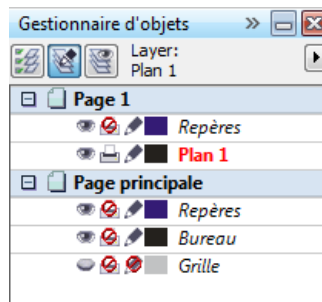
Les dessins peuvent être assemblés en plaçant les objets sur différents niveaux ou plans.

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 des 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 trouve 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. Les plans que vous ajoutez à la page principale apparaissent au premier plan de l'ordre d'empilage à moins que celui-ci n'ait été modifié dans la vue **Page et plans en cours uniquement** du menu fixe **Gestionnaire d'objets** (accessible au clic sur le bouton **Vue du Gestionnaire de plans**).


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 **Outils** ► **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 .

Pour**Procédez comme suit**

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 l'angle 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 l'angle 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 pages principales impaires et paires seront converties 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 81.



Pour ajouter un plan, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Nouveau plan**  du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Pour créer des plans principaux, vous pouvez également cliquer sur le bouton correspondant dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** : **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 de la souris 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 **Outils** ► **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 l'objet en cours de sélection, apparaissent dans la barre de statut 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 **Outils** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.


Pour	Procédez comme suit
Afficher des pages	Cliquez sur le bouton de menu contextuel  , puis sur Afficher les pages .

Pour	Procédez comme suit
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 .
Afficher tous les plans et objets sur toutes les pages	Cliquez sur le bouton Vue du Gestionnaire de plans  , puis sur Tous les plans, objets et pages .
Afficher des objets	Cliquez sur le bouton de menu contextuel  , puis sur Agrandir pour afficher sélection .



Le nom du plan actif, ainsi que l'objet en cours de sélection, apparaissent dans la barre de statut 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 **Outils** ► **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.

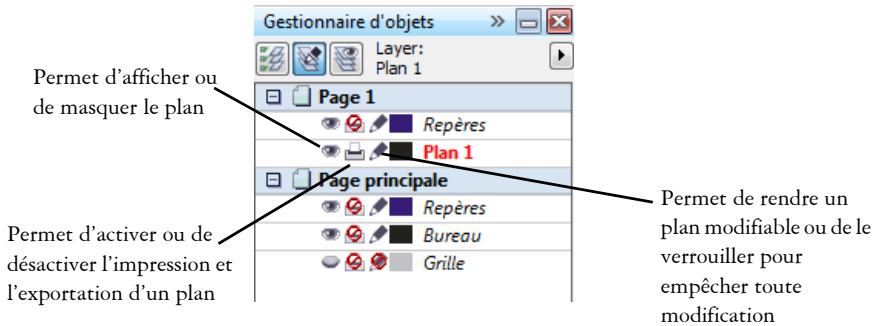
Vous pouvez supprimer tout plan déverrouillé à l'exception des plans par défaut suivants : **Grille de document**, **Bureau**, **Repères** et **Repères (toutes pages)**. Pour en savoir plus sur le verrouillage et le déverrouillage des plans, reportez-vous à la section « Pour définir les propriétés de modification d'un plan » à la page 343.



Pour supprimer un plan, vous pouvez également cliquer sur son nom avec le bouton droit de la souris dans le menu fixe **Gestionnaire d'objetset** 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 335.



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.

Changement du nom des plans

Il est possible de renommer des plans afin de préciser leur contenu, leur position dans l'ordre d'empiilage 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 **Outils** ▶ **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le plan, puis cliquez sur **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 **Outils** ▶ **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 afficher ou masquer un plan, vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit de la souris dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, puis cliquer sur **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 **Outils** ► **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 plein écran. Pour plus d'informations sur les aperçus plein écran, reportez-vous à la section « Aperçu de dessins » à la page 75.



Pour activer ou désactiver l'impression et l'exportation d'un plan, vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit de la souris dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, puis cliquer sur **Imprimable**.

Pour définir les propriétés de modification d'un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Outils** ► **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

Procédez comme suit

Verrouiller ou déverrouiller un plan

Cliquez sur l'icône **Verrouiller** ou **déverrouiller**  en regard du nom du plan.


Autoriser la modification sur tous les plans

Cliquez sur le bouton de menu contextuel , puis sur **Modifier sur plusieurs plans**.

Pour

Procédez comme suit

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** afin de 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 dessus avec le bouton droit de la souris dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, puis cliquer sur **Modifiable**.

Pour renommer un plan

- 1 Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Outils** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom du plan, puis sur **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 de la souris 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 **Outils ▶ 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 **Outils ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans la liste des plans, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le plan à copier, puis cliquez sur **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 **Outils** ▶ **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 de prendre 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
- Modification d'objets liés ou incorporés

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 **Édition** ▶ **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 **Édition** ▶ **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 zone de 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 d'objets liés ou incorporés

Vous pouvez modifier un objet lié ou incorporé. Un objet lié peut être modifié depuis son fichier source. Tout changement apporté au fichier source est automatiquement appliqué 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 modifier les objets OLE uniquement 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 de type Vitrail. 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 **Édition ▶ 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.



Manipulation des données des objets

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.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Configuration de la base de données d'un projet
- Gestion des données d'objet
- Application de données CGM aux objets

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 875.

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 920.

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 354. 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	<p>Sélectionnez le champ de données auquel vous souhaitez ajouter un enfant, puis cliquez sur Nouveau champ enfant.</p> <p>Le champ choisi comme champ parent doit prendre en charge la création d'un champ enfant.</p>
Changer le format d'un champ de données	<p>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.</p>
Créer un format personnalisé pour un champ de données	<p>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 créer.</p> <p>Entrez le format dans la zone Créer, puis appuyez sur la touche Entrée.</p>

Vous pouvez également

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 875.

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 920.

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** 
- 4 Entrez le texte dans la colonne **Valeur** du champ, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
- 5 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**.
- 6 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  .

Vous pouvez également

Copier les données d'un autre objet dans l'objet sélectionné

Cliquez sur le bouton **Copier les données de** , 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
- Exemples de commandes ActiveCGM
- Exemples de commandes WebCGM S1000D



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

Lorsque vous choisissez un événement comme le type, seules une ou plusieurs commandes Active CGM peuvent fonctionner comme étant la valeur.

Exemples de commandes WebCGM

`button1press`

- **Type** : événement
- **Description** : Se déclenche lorsque vous cliquez sur l'un des membres du groupe.
- **Valeur** : `WebCGM_button1press` 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.
Par 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.

Par 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 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 de l'utilisateur
Par 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).
Par 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).
Par 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 342822 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 de l'utilisateur en tant que chaîne unique associée à un objet graphique ou un groupe
Par exemple : **"Voici une info-bulle"**
- **Contrainte** : aucune

viewcontext

- **Type** : nombre
- **Description** : Permet à l'utilisateur 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.
Par 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.
Par exemple : **'eraseusertip;execute -extension "linkuri"'**
- **Valeur** : **eraseusertip;execute -ext**
- **Contrainte** : aucune

WebCGM_cursorenter

- **Type** : action
- **Description** : Affiche la valeur usertip indiquée.
Par 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** : `PushButton1` 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 de l'utilisateur
Par exemple : **"description de produit"**
- **Contrainte** : fixe

Exemples de commandes WebCGM S1000D

desc

- **Type** : texte
- **Description** : Ce comportement est indéfini.
- **Valeur** : saisie de l'utilisateur
Par 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.
Par 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.
Par 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 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).
Par 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).
Par 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 342822 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 de l'utilisateur en tant que chaîne unique associée à un objet graphique ou un groupe
Par exemple : "Voici une info-bulle"
- **Contrainte** : aucune

viewcontext

- **Type** : nombre
- **Description** : Permet à l'utilisateur 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.
Par exemple : -925688030 586990613 -799207691 509452731
- **Valeur** : saisie de l'utilisateur
- **Contrainte** : aucune



Couleur et surfaces

Utilisation des couleurs	367
Surface des objets	399
Utilisation de la gestion des couleurs	427



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 également créer et enregistrer des couleurs pour une utilisation ultérieure grâce aux styles de couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des styles de couleurs » à la page 643.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Mieux comprendre les modèles colorimétriques
- Mieux comprendre la profondeur de couleur
- Choix de couleurs
- Utilisation de la palette du document
- Création et modification des palettes de couleurs personnalisées
- Organisation et affichage des palettes de couleurs
- Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes
- Définition des propriétés des palettes de couleurs

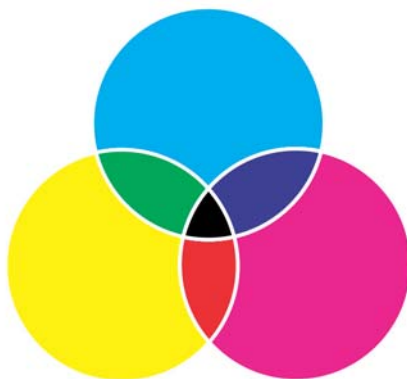
Mieux comprendre les modèles colorimétriques

Les modèles colorimétriques proposent diverses méthodes 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, parce que l'encre noire est plus neutre et plus foncée 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.

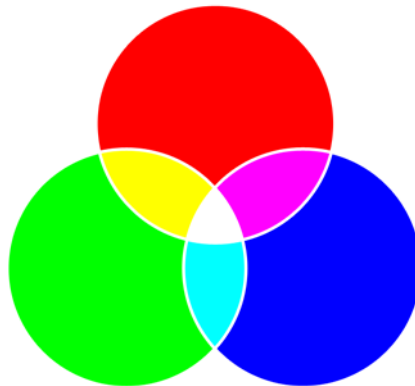


Le noir résulte de la combinaison des trois couleurs CMJ à leur intensité maximale.

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.



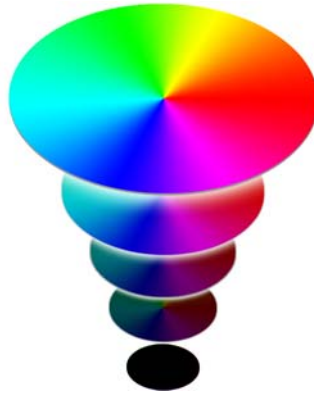
Le blanc résulte de la combinaison des trois couleurs RVB à leur intensité maximale.

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.

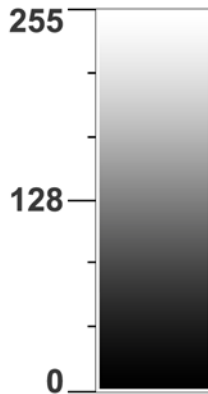
La saturation décrit l'aspect vif ou terne d'une couleur. Les valeurs de saturation sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage (plus la valeur est élevée, plus la couleur est vive). La luminosité décrit la quantité de blanc dans la couleur. Tout comme les valeurs de saturation, les valeurs 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 permet de définir une couleur à l'aide d'une seule composante appelée luminance. Elle se mesure par des valeurs comprises entre 0 et 255. Pour une même nuance de niveau de gris, les composantes rouge, verte et bleue correspondant au modèle colorimétrique RVB ont la même valeur. 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 de 8 bits peut contenir jusqu'à 256 couleurs, mais une image JPEG 24 bits peut contenir environ 16 millions de couleurs.

D'ordinaire, 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'affichage de l'image est limité 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 de 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. Lorsque vous voulez utiliser une couleur que contient un objet ou un document, vous pouvez l'échantillonner avec l'outil **Pipette de couleur** 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 399 et « Formatage de lignes et de 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 643.

Palette de couleurs par défaut

Une palette de couleurs est un ensemble d'échantillons de couleurs. Dans certains programmes, 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 367. 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 383.

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, HKS® Colors 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 de séparations de couleurs » à la page 806.

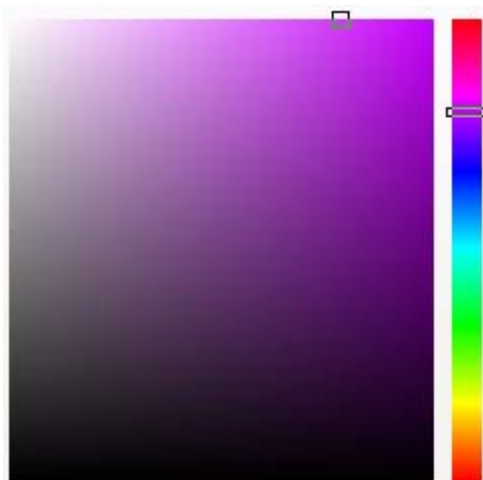
Les palettes de couleurs personnalisées peuvent contenir les couleurs d'un modèle colorimétrique quelconque, notamment les palettes des bibliothèques de palettes (palette de couleur non quadri par exemple). Vous pouvez enregistrer une palette de couleurs personnalisée en vue d'une utilisation ultérieure. 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 387 et « Organisation et affichage des palettes de couleurs » à la page 391.

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

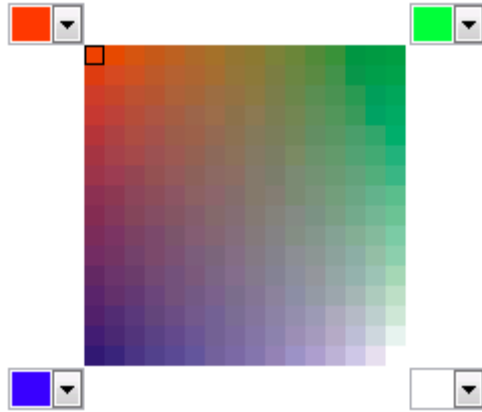
Les visionneuses de couleurs fournissent une représentation d'une gamme de couleurs à l'aide de formes à une ou trois dimensions. La visionneuse de couleurs par défaut est basée sur le modèle colorimétrique TSL, mais vous pouvez l'utiliser pour choisir des couleurs CMJN, CMJ ou RVB. Pour plus d'informations sur les modèles colorimétriques, reportez-vous à la section « Mieux comprendre les modèles colorimétriques » à la page 367.



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).

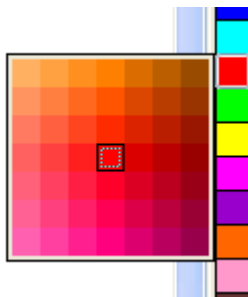
Pour choisir une couleur à l'aide de la palette de couleurs par défaut

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.
Effectuer votre choix parmi 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.




Vous pouvez afficher les valeurs d'une couleur en pointant sur un échantillon.

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, cliquez 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 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface** , puis cliquez sur **Boîte de dialogue Couleur de surface**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Palettes**.
- 4 Sélectionnez une palette de couleurs dans la zone de liste **Palette**.
- 5 Déplacez le curseur de couleur pour définir la gamme affichée dans la zone de sélection des couleurs.
- 6 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 427.




Pour afficher ou masquer les noms des couleurs dans les boîtes de dialogue de surface, il vous suffit de cliquer sur **Options**, puis **Afficher le nom des couleurs**.

Pour intervertir l'**Ancienne** couleur (de l'objet sélectionné) et la **Nouvelle** couleur (choisie dans la zone de sélection), cliquez sur **Options**, puis **Permuter les couleurs**.


Pour accéder aux palettes de couleurs à partir du menu fixe **Couleur**, cliquez sur le bouton **Afficher les palettes de couleurs**  et choisissez une palette dans la zone de liste. Si le menu fixe **Couleur** est fermé, cliquez sur **Fenêtre ▶ Couleur**.

Pour choisir une couleur à l'aide d'une visionneuse de couleurs

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface** , puis cliquez sur **Boîte de dialogue Couleur de surface**.
- 3 Sur la page **Modèles**, sélectionnez un modèle colorimétrique dans la zone de liste **Modèle**.
- 4 Cliquez sur **Options**, puis **Visionneuses de couleurs**, et sélectionnez une visionneuse.
- 5 Déplacez le curseur de couleurs.
- 6 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.


Vous pouvez également

Choisir une couleur de contour

Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour** . Dans la zone **Contour** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur.

Si vous souhaitez voir plus options de couleur, cliquez sur **Autre** pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**.

Échantillonner une couleur du dessin ou du bureau

Dans la boîte de dialogue **Surface uniforme**, cliquez sur le bouton **Pipette** , puis sur le dessin ou le bureau.

Vous pouvez également

Permuter des couleurs


Cliquez sur **Options**, puis **Permuter les couleurs**. Cela permet d'intervertir l'**Ancienne** couleur (la couleur actuelle de premier plan ou d'arrière-plan) et la **Nouvelle** couleur (choisie dans la zone de sélection des couleurs).

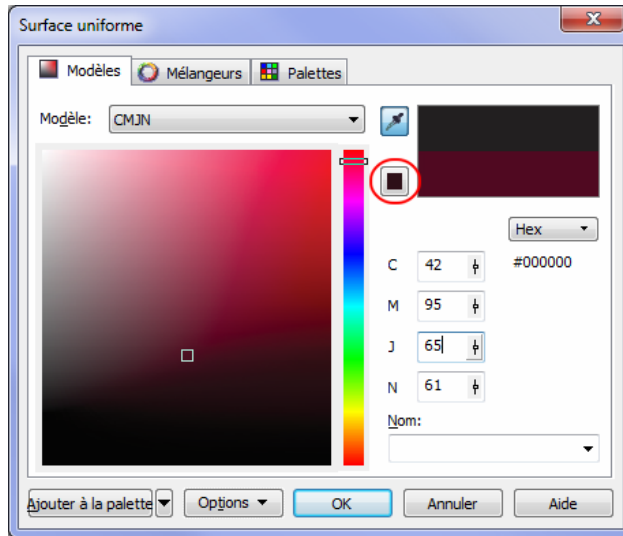


Si vous choisissez une couleur hors la gamme de l'imprimante, Corel DESIGNER vous permet de la remplacer par une couleur figurant dans la gamme de l'imprimante. Pour remplacer la couleur, cliquez sur l'échantillon **Ajouter la couleur à la gamme**, qui s'affiche à gauche de l'échantillon **Nouvelle couleur**. Pour plus d'informations sur la correction des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation de la gestion des couleurs » à la page 427.

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.




Pour accéder aux modèles colorimétriques à partir du menu fixe **Couleur**, vous pouvez cliquer sur le bouton **Afficher les visionneues de couleurs**  et choisir un modèle colorimétrique dans la zone de liste. Si le menu fixe **Couleur** est fermé, cliquez sur **Fenêtre ► Couleur**.




*Lorsque vous choisissez une couleur ne figurant pas dans la gamme de couleurs de l'imprimante, l'échantillon **Ajouter la couleur à la gamme** apparaît sous le bouton **Pipette**.*

Pour choisir une couleur à l'aide des dégradés de couleurs

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface** , puis cliquez sur **Boîte de dialogue Couleur de surface**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Mélangeurs**.
- 4 Cliquez sur **Options**, puis **Mélangeurs**, et cliquez sur **Dégradé de couleurs**.
- 5 Ouvrez chaque sélecteur de couleurs, puis cliquez sur une couleur.
- 6 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.


Vous pouvez également

Choisir une couleur de contour

Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour** . Dans la zone **Contour** de la boîte de dialogue **Plume de contour**, choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur.

Si vous souhaitez voir plus options de couleur, cliquez sur **Autre** pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**.

Échantillonner une couleur du dessin ou du bureau

Dans la boîte de dialogue **Surface uniforme**, cliquez sur le bouton **Pipette** , puis 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 une palette de couleurs personnalisée » à la page 393.



Vous pouvez changer la taille des cellules de la grille de couleurs. Pour cela, déplacez le curseur **Taille**.

Pour intervertir l'**Ancienne** couleur (de l'objet sélectionné) et la **Nouvelle** couleur (choisie dans la zone de sélection), cliquez sur **Options**, puis **Permuter les couleurs**.

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

Pour échantillonner une couleur à l'extérieur de la fenêtre de dessin, cliquez sur le bouton **Sélectionner à partir du bureau** de la barre de propriétés, puis sur une couleur du bureau.

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 dessus 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 se transforme en forme de contour  , cliquez dessus pour appliquer la couleur échantillonnée.
Ajouter la couleur échantillonnée à la palette du document	Dans la barre de propriétés, cliquez sur Ajouter à la palette et choisissez 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	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.

Vous pouvez également

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** ▶ **Couleur**.
- 3 Dans le menu fixe **Couleurs**, sélectionnez **RVB** dans la zone de liste.
- 4 Entrez ou collez une valeur dans la zone **Valeur hex**.

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 à l'aide de la boîte de dialogue **Sélection de couleurs** (dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Plume de contour**, ouvrez le sélecteur de couleur dans la boîte de dialogue **Plume de contour** et cliquez sur **Autre**) et la boîte de dialogue **Surface uniforme** (dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface** et choisissez **Boîte de dialogue Couleur de surface**), qui vous permet de

visualiser et de copier les équivalents hexadécimaux des valeurs non hexadécimales des couleurs.

Utilisation de la palette du document

Lorsque vous commencez un nouveau dessin, une palette de couleurs vide, appelée palette du document, s'affiche dans le coin 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.



Exemple de palette du document avant (ci-dessus) et après (ci-dessous) l'ajout de couleurs à un document.

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.

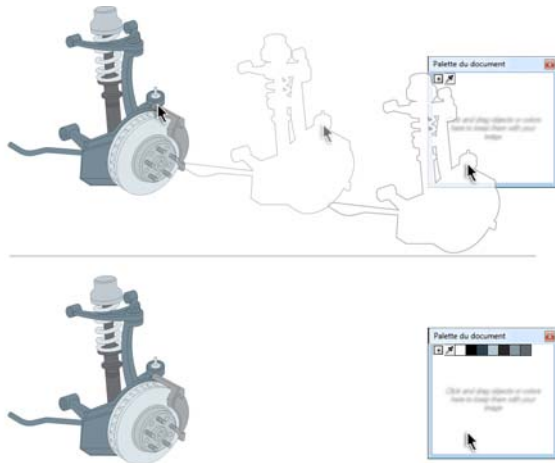



Image bitmap déplacée vers la palette du document en vue d'ajouter des couleurs.

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 dans la partie inférieure de la fenêtre d'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  , enfoncez la touche Ctrl et, sans la relâcher, cliquez sur l'image pour 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 témoin de couleur, puis sur la flèche en regard du bouton Ajouter à la palette , Palette du document et, enfin Ajouter à la palette .
Déplacer un échantillon de couleurs	Faites glisser un échantillon de couleurs vers une nouvelle position.



Lorsque vous faites glisser des objets vectoriels vers la palette, pour la plupart, vous y ajoutez toutes les couleurs de l'objet. 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 dans la partie inférieure de la fenêtre d'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 dans la partie inférieure de la fenêtre d'application.



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**.


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.

Pour supprimer 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 la couleur**.

Par défaut, la palette du document est ancrée au-dessus de la barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre d'application.



Vous pouvez également supprimer de la palette du document toutes les couleurs qui ne sont plus utilisées. Pour cela, cliquez sur le bouton du menu contextuel , choisissez **Palette** et cliquez sur **Réinitialiser la palette**.

Pour réinitialiser la palette du document

- Dans la palette du document, cliquez sur le bouton du menu contextuel , choisissez **Palette** et cliquez sur **Réinitialiser la palette**.

Par défaut, la palette du document est ancrée au-dessus de la barre d'état située dans la partie inférieure de la fenêtre d'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 de 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 d'une 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 avec d'autres utilisateurs. 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 ▶ Gestionnaire de palettes de couleur.
- 2 Cliquez sur le bouton Créer une palette de couleurs vide .
- 3 Entrez un nom de fichier 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 Éditeur de palette, cliquez sur Ajouter une couleur.



- 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 , choisissez Non quadri sur la liste Traiter comme .
Traiter la couleur comme une couleur quadri	Dans la zone Couleur sélectionnée de la boîte de dialogue Éditeur de palette , choisissez Quadri sur la liste Traiter comme .
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 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 la couleur que vous voulez ajouter.
Ajouter plusieurs couleurs à partir d'une image	Dans la palette personnalisée, cliquez sur le bouton Pipette  , enfoncez la touche Ctrl et, sans la relâcher, cliquez sur l'image pour 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.

Pour**Procédez comme suit**

Ajouter une couleur à partir d'une boîte de dialogue relative aux couleurs

Dans la boîte de dialogue, cliquez sur un témoin de couleur, puis sur la flèche en regard du bouton **Ajouter à la palette**, choisissez sur la liste le nom de votre palette personnalisée, puis cliquez sur **Ajouter à la palette**.

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**.

Déplacer un échantillon de couleurs

Faites glisser un échantillon de couleurs vers une nouvelle position.



Lorsque vous faites glisser des objets vectoriels vers la palette, pour la plupart, vous y ajoutez toutes les couleurs de l'objet. 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 ▶ Palette 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 , cliquez sur l'onglet Modèles , puis une couleur dans la zone de sélection de couleurs et 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 , choisissez Non quadri sur la liste Traiter comme .
Traiter une couleur comme une couleur quadri	Dans la zone Couleur sélectionnée de la boîte de dialogue Éditeur de palette , choisissez Quadri sur la liste Traiter comme .
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 une autre couleur dans la zone de sélection de 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, enfoncez la touche **Maj** ou **Ctrl** et, sans la relâcher, sélectionnez les couleurs à supprimer, puis cliquez sur **Supprimer la 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

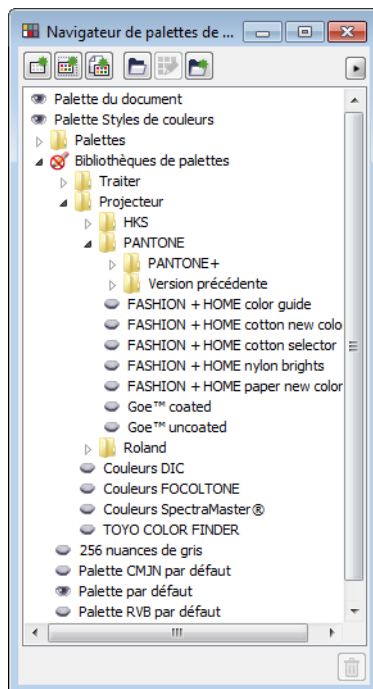
- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de palettes de couleur**.
- 2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une palette personnalisée, puis cliquez sur **Renommer**.
- 3 Entrez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour supprimer une palette de couleurs personnalisée

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de palettes de couleur**.
- 2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit de la souris 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**.



Navigateur de palette de couleurs



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 dans 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 couleur des 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 394.


Pour ouvrir le navigateur de palette de couleurs

- Cliquez sur Fenêtre ► Gestionnaire de palettes de couleur.

Pour afficher 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 comme palette par défaut, cliquez sur le bouton du menu contextuel  de la palette personnalisée, puis 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**.



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 la choisissant dans la liste.

Lorsque vous ouvrez un fichier (.cpl) de palette personnalisée héritée, celui-ci est automatiquement converti en fichier .xml. La version .XML est stockée dans le dossier `x:\Documents and Settings\Nom\Mes documents` et s'affiche également dans le dossier Palettes du navigateur de palette de couleurs.

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 nouveau 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 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**.

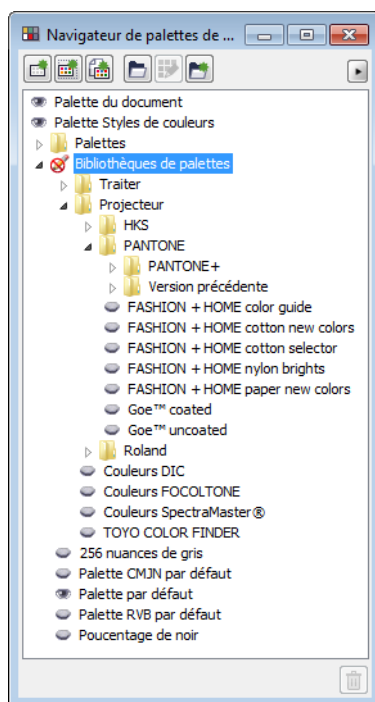
Pour copier une palette des bibliothèques de palettes en vue de sa modification

- 1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.
- 2 Faites glisser une palette des **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 les palettes de couleurs Par défaut RGB et Par défaut CMYK. Les palettes de couleurs non quadri et quadri sont au nombre des principales bibliothèques de palettes incluses.

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 se révéler utiles lorsque vous devez appliquer des couleurs spécifiques approuvées par la société aux 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 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 Rangées , et choisissez une option dans la liste.



Vous pouvez également changer le nombre de rangées d'une palette de couleurs fixe. Pour cela, cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**, puis **Palette de couleurs** dans la liste des catégories **Personnalisation** et entrez 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 en cliquant sur le bouton du menu contextuel , puis **Afficher le nom des couleurs**.



Surface 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.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Application de surfaces uniformes
- Application de surfaces dégradées
- Application de surfaces hachurées
- Application de surfaces à motif
- Application de surfaces à texture
- Application de textures Postscript
- Application de surfaces Maille
- Application de surfaces à des zones
- Utilisation des surfaces

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 ou de palettes de couleurs. Pour plus d'informations sur la création de couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation des couleurs » à la page 367.



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.



Vous pouvez également choisir d'appliquer une surface uniforme en cliquant sur

- Bouton **Surface uniforme**  de la section **Surface** du menu fixe **Propriétés d'objet**
- l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, puis l'outil **Surface dégradée** , et en choisissant **Surface uniforme** dans la zone de liste **Type de surface** 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, radiale, conique ou carrée. 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 radiale suit des rayons à partir du centre de l'objet et une surface dégradée carrée suit des carrés concentriques à partir du centre de l'objet.


Vous pouvez appliquer des surfaces dégradées prédéfinies, bicolores et personnalisées à des objets. Les surfaces dégradées personnalisées contiennent deux couleurs ou plus, qui peuvent être placées n'importe où dans la progression des couleurs. Il est possible d'enregistrer une surface dégradée personnalisée que vous avez créée en tant que surface dégradée prédéfinie.

Lorsque vous appliquez une surface dégradée, vous pouvez définir les attributs du type de surface choisi, tels que la direction des dégradés de couleurs, l'angle, le point central, le milieu et le remplissage de la surface. Vous pouvez également 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 779.



Pour appliquer une surface dégradée prédéfinie

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Propriétés d'objet**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface dégradée**  pour afficher les options de surface dégradée.
- 4 Sélectionnez un type de surface dégradée.
- 5 Cliquez sur la flèche  pour afficher davantage d'options de surface.
- 6 Sélectionnez une surface dans la zone de liste **Présélections de surfaces**.




Vous pouvez ajouter une couleur à une surface dégradée en cliquant sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, puis l'outil **Surface dégradée** , et en faisant glisser une couleur de la palette de couleurs à la poignée vectorielle interactive d'un objet.

Pour appliquer une surface dégradée bicolore


- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Propriétés d'objet**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface dégradée**  pour afficher les options de surface dégradée.
- 4 Sélectionnez un type de surface dégradée.
- 5 Activez l'option **Dégradé bicolore**.
- 6 Ouvrez le sélecteur de couleur **De**, puis cliquez sur une couleur.
- 7 Ouvrez le sélecteur de couleur **À** et cliquez sur une couleur.
- 8 Déplacez le curseur du milieu de la surface pour ajuster la progression des couleurs entre les couleurs de début et de fin d'une surface.
- 9 Cliquez sur la flèche  pour afficher davantage d'options de surface.
- 10 Indiquez les paramètres souhaités.



Pour appliquer une surface dégradée bicolore, vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, puis l'outil **Surface dégradée** , et choisir une surface dégradée dans la zone de liste **Type de surface** de la barre de propriétés.

Pour mélanger des couleurs dans une surface dégradée bicolore, cliquez sur l'outil **Surface dégradée** et sélectionnez l'une des poignées vectorielles interactives, enfoncez la touche **Ctrl** et cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs. Pour ajouter une couleur à une surface dégradée, faites glisser une couleur de la palette vers la poignée vectorielle interactive d'un objet.

Pour appliquer une surface dégradée personnalisée

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition** ► **Propriétés d'objet**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface dégradée**  pour afficher les options de surface dégradée.
- 4 Sélectionnez un type de surface dégradée.
- 5 Activez l'option **Dégradé de couleurs personnalisé**.
- 6 Cliquez sur le témoin de couleur de départ au-dessus de la bande de couleur, ouvrez le sélecteur de couleur **Actuel**, puis cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs.
- 7 Cliquez sur le témoin de couleur de fin au-dessus de la bande de couleur, ouvrez le sélecteur de couleur **Actuel**, puis cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs.
- 8 Pour ajuster le milieu des couleurs, cliquez deux fois entre les deux témoins de couleurs dans la bande de couleur, puis faites glisser le nouveau témoin de couleur. Si vous souhaitez préciser la position exacte du milieu, saisissez une valeur dans la zone **Position**.
- 9 Cliquez sur la flèche pour afficher davantage d'options de surface.
- 10 Indiquez les attributs souhaités.

Vous pouvez également


Ajouter une couleur intermédiaire

Cliquez sur un témoin de couleur intermédiaire au-dessus de la bande de couleur, ouvrez le sélecteur de couleur **Actuel**, puis cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs.

Vous pouvez également


Remplacer une couleur	Cliquez sur le témoin de couleur correspondant au-dessus de la bande de couleur, ouvrez le sélecteur de couleur Actuel , puis cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs.
Supprimer une couleur intermédiaire	Cliquez deux fois sur le témoin de couleur correspondant.
Modifier la position d'une couleur intermédiaire	Faites glisser le témoin de couleur vers un nouvel emplacement, au-dessus de la bande de couleur ou saisissez une valeur dans la zone Position .
Définir d'autres attributs de surface	Cliquez sur la flèche-bouton <input type="checkbox"/> en bas de la zone Surface pour afficher d'autres options de surface, puis indiquez les attributs souhaités.
Enregistrer la surface en tant que présélection	Saisissez un nom dans la zone Présélections de surfaces , puis cliquez sur le bouton Ajouter une présélection <input type="checkbox"/> . Si la zone Présélections de surfaces ne s'affiche pas, cliquez sur la flèche <input type="checkbox"/> en bas de la section Surface .



Vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, puis l'outil **Surface** , et faire glisser des couleurs de la palette de couleurs dans la fenêtre de document aux poignées interactives vectorielles de l'objet.

Pour modifier la qualité d'impression et d'affichage d'une surface dégradée

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil interactif **Surface**, puis l'outil **Surface**.
- 3 Dans la zone de liste **Type de surface** de la barre de propriétés, choisissez l'une des surfaces dégradées suivantes :
 - Linéaire
 - Concentrique

- Conique
 - Carré
- 4 Cliquez sur le bouton **Verrouiller les étapes de dégradé**  de la barre de propriétés, entrez une valeur dans la zone **Étapes de dégradé**, puis appuyez sur la touche **Entrée**.



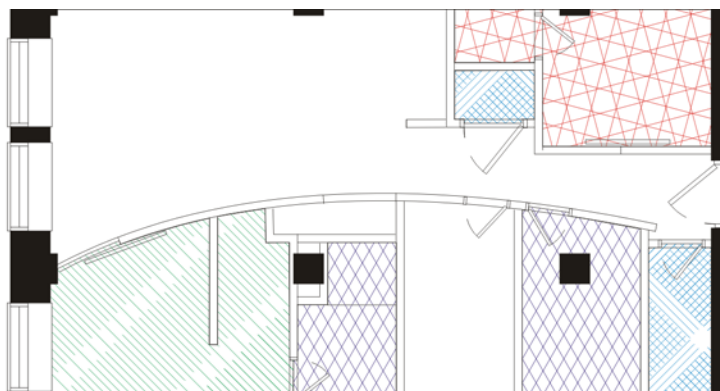
Lorsque la zone **Étapes de dégradé** est verrouillée, le nombre d'étapes de la surface dégradée imprimée est déterminé par la valeur spécifiée dans la boîte de dialogue **Impression**. Pour plus d'informations sur la définition des étapes d'une surface dégradée en vue de l'impression, reportez-vous à la section « Ajustement d'un travail d'impression » à la page 779.

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.

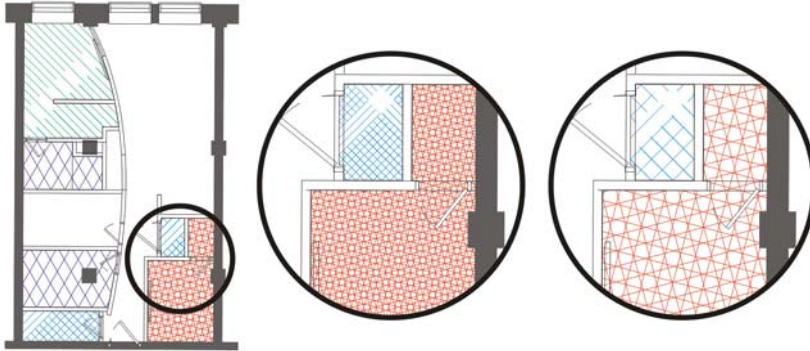
Les surfaces hachurées sont composées de lignes vectorielles. Vous pouvez utiliser des surfaces hachurées prédéfinies ou modifier les surfaces en définissant des couleurs et des motifs de lignes différents pour le premier plan, ou encore en modifiant la couleur de l'arrière-plan. Lorsque vous modifiez 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

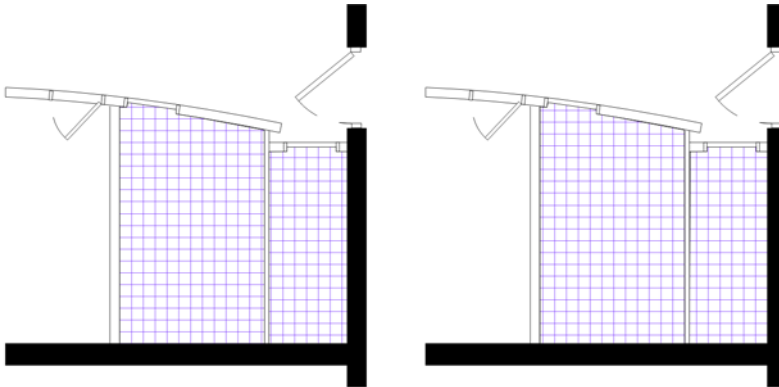
Les surfaces hachurées peuvent conserver leurs propriétés indépendamment des modifications apportées à l'objet; elles peuvent également être transformées et mises à l'échelle avec l'objet. Si vous choisissez de transformer la surface hachurée avec l'objet, seules les transformations que vous appliquez 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 auquel vous voulez appliquer ou modifier une surface hachurée.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Propriétés d'objet**.

- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface hachurée**  pour afficher les options de surface hachurée.
- 4 Cliquez sur le bouton **Propriétés de surface hachurée** .
- 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 afficher un aperçu de la surface sur l'objet, cliquez sur **Aperçu**.


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** de la boîte à outils. Ensuite, cliquez sur l'outil **Surface dégradée**  et choisissez **Surface hachurée** dans la zone de liste **Type de surface** de la barre de propriétés et indiquez les propriétés souhaitées.

Pour créer une surface hachurée personnalisée

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface hachurée**  pour afficher les options de surface hachurée.
- 3 Cliquez sur le bouton **Propriétés de surface hachurée** .
- 4 Dans la boîte de dialogue **Surface hachurée**, 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 Entrez une valeur dans la zone **Décalage** pour décaler chaque occurrence d'une 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 des lignes.


La distance entre les lignes est définie depuis le tracé de la ligne, pas depuis le bord du contour. Si la valeur de **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 **Édition** ▶ **Propriétés d'objet**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface hachurée**  pour afficher les options de surface hachurée.
- 4 Cliquez sur le bouton **Propriétés de surface hachurée** .
- 5 Dans la boîte de dialogue **Surface hachurée**, activez l'une des options suivantes :

- **Transformer la surface 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 menu contextuel **Surface** , puis choisissez **Boîte de dialogue Surface dégradée**.
- 3 Activez l'option **Utiliser les coordonnées universelles**.

Application de surfaces à motif

Vous pouvez appliquer une surface à motif bicolore, multicolore ou bitmap à un objet.

Une surface à motif bicolore se compose uniquement des deux couleurs que vous avez choisies. Une surface à motif en couleur (également appelé « motif vectoriel ») est un graphique vectoriel plus complexe qui peut se composer de lignes et de surfaces. Une surface en couleur 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.

Corel DESIGNER fournit une série de surfaces à motif en couleur (vecteur) et bitmap que vous pouvez rechercher et utiliser. Vous pouvez prévisualiser les miniatures des surfaces à motif disponibles. Pour en savoir plus, consultez la section « Accés au contenu » à la page 95.



Vous pouvez également créer vos propres surfaces à motif. Par exemple, il est possible de créer des surfaces à motif à partir d'objets que vous avez dessinés ou d'images que vous avez importées.

Vous pouvez modifier la taille des mosaïques des surfaces à motif. Vous pouvez aussi définir exactement l'endroit où ces surfaces commencent en définissant l'origine de la mosaïque. Corel DESIGNER vous 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 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.

Pour appliquer une surface à motifs bicolores




- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface à motif**  pour afficher les options de surface à motif.
- 4 Dans la zone **Type**, cliquez sur le bouton **Surface à motifs bicolores** .
- 5 Choisissez une surface dans le sélecteur de **surface à motif**.
- 6 Ouvrez le sélecteur **Couleur de premier plan** et cliquez sur une couleur.
- 7 Ouvrez le sélecteur **Couleur d'arrière-plan** et cliquez sur une couleur.




Pour mélanger des couleurs dans une surface à motif bicolore, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur une couleur de la palette.

Pour appliquer une surface à motif, vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, puis l'outil **Surface** , et choisir **Motif bicolore** dans la zone de liste **Type de surface** de la barre de propriétés. Pour modifier les couleurs de la surface, faites glisser des couleurs de la palette de couleurs aux poignées interactives. Vous pouvez mélanger les couleurs en appuyant sur la touche **Ctrl** alors que vous faites glisser une couleur aux poignées interactive.



Pour appliquer une surface à motif multicolore ou bitmap

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface à motif**  pour afficher les options de surface à motif.
- 4 Dans la zone **Type**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **Surface à motif en couleur** 
 - **Surface de motif bitmap** 
- 5 Choisissez une surface dans le sélecteur de **surface à motif**.



Pour appliquer une surface en couleur ou une surface à motif bitmap, vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, puis l'outil **Surface dégradée** , et choisir une option dans la zone de liste **Type de surface** de la barre de propriétés.

Pour créer une surface à motifs bicolores

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface**  et choisissez la boîte de dialogue **Surface à motif** .
- 3 Activez l'option **Bicolore**.
- 4 Ouvrez les sélecteurs de couleurs suivants, puis cliquez sur une couleur :
 - **Avant** : permet de choisir la couleur du premier plan.
 - **Arrière** : permet de choisir la couleur de l'arrière-plan.
- 5 Cliquez sur **Créer**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Éditeur de motifs bicolores**, activez l'une des options suivantes dans la zone **Taille de bitmap** :
 - **16 x 16** : attribue à la grille une résolution de 16 x 16 carrés.
 - **32 x 32** : attribue à la grille une résolution de 32 x 32 carrés.
 - **64 x 64** : attribue à la grille une résolution de 64 x 64 carrés.
- 7 Dans la zone **Taille de plume**, activez l'une des options suivantes :
 - **1 x 1** : attribue à la plume une taille de 1 x 1 carré.
 - **2 x 2** : attribue à la plume une taille de 2 x 2 carrés.
 - **4 x 4** : attribue à la plume une taille de 4 x 4 carrés.
 - **8 x 8** : attribue à la plume une taille de 8 x 8 carrés.
- 8 Cliquez sur la grille pour activer un carré. Pour désactiver un carré, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.
Les carrés qui sont activés constituent le premier plan. Ceux qui sont désactivés constituent l'arrière-plan.



Vous pouvez également créer un motif de premier plan en faisant glisser la souris à l'intérieur de la grille.

Pour créer une surface à motifs bicolores à partir d'une image

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Créer** ▶ **Surface à motif**.

- 2 Activez l'option **Bicolore**.
- 3 Dans la zone **Résolution**, activez l'une des options suivantes :
 - **Basse** : permet de créer un motif bicolore de résolution faible.
 - **Moyenne** : permet de créer un motif bicolore de résolution moyenne.
 - **Haute** : permet de créer un motif bicolore de résolution élevée.
- 4 Cliquez sur **OK**.
- 5 Sélectionnez l'image ou la zone de l'image que vous souhaitez utiliser dans le motif.



Pour créer une surface à motif multicolore à partir d'une image

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Créer** ▶ **Surface à motif**.
- 2 Sélectionnez l'option **En couleur**.
- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Sélectionnez l'image ou la zone de l'image que vous souhaitez utiliser dans le motif.
- 5 Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Enregistrement de motif vectoriel**, saisissez un nom pour le motif dans la zone **Nom de fichier**.




Les motifs en couleur peuvent avoir un arrière-plan transparent ou coloré.

Pour créer une surface à motif à partir d'une image importée

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface**  et choisissez la boîte de dialogue **Surface à motif** .
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - **Bicolore**
 - **En couleur**
 - **Bitmap**
- 4 Cliquez sur **Parcourir**.
- 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 la taille des mosaïques d'un motif

- 1 Sélectionnez un objet.

- 2 Cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface à motif**  pour afficher les options de surface à motif.
- 4 Sélectionnez un type de surface à motif.
- 5 Pour afficher davantage d'options de surface dégradée, cliquez sur la flèche située en dessous des boutons correspondant à la taille de la mosaïque.
- 6 Entrez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Largeur de mosaïque** : vous permet de modifier la largeur des mosaïques d'un motif
 - **Hauteur de mosaïque** : vous permet de modifier la hauteur des mosaïques d'un motif

Vous pouvez également

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 .
--	---

Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque	Activez l'option Décalage entre rangées ou Décalage entre colonnes , puis saisissez une valeur dans la zone % de la taille de mosaïque .
---	---


Faire pivoter le motif selon un angle indiqué	Saisissez une valeur dans la zone Faire pivoter le motif .
---	---


Modifier la forme du motif	Saisissez une valeur dans la zone Incliner le motif .
----------------------------	--

Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cochez la case Surface miroir .
--	--

Appliquer les modifications apportées à l'objet à la surface à motif	Cochez la case Transformation d'objet .
--	--



Pour modifier la taille des mosaïques de motif, vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, puis l'outil **Surface dégradée** , et sélectionner un objet, puis cliquer sur le bouton **Petite mosaïque pour motif**, **Mosaïque moyenne pour motif** ou **Grande mosaïque pour motif** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également incliner les mosaïques ou les faire pivoter en cliquant sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils et sur l'outil **Surface dégradée** . Ensuite, choisissez un objet et faites glisser les poignées d'inclinaison ou de rotation pour changer l'apparence du motif.

Application de surfaces à texture

Une surface à texture est une surface générée de façon aléatoire qui permet de donner aux objets un aspect naturel. Corel DESIGNER offre des textures prédéfinies et chaque texture est dotée d'options que vous pouvez modifier. Pour personnaliser les textures, vous pouvez utiliser les couleurs des différents modèles colorimétriques et des différentes palettes à votre disposition. 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 la définition des couleurs. Pour plus d'informations sur les modèles colorimétriques, reportez-vous à la section « Mieux comprendre les modèles colorimétriques » à la page 367.

Vous pouvez modifier la taille des mosaïques d'une texture. En augmentant la résolution des mosaïques d'une texture, vous augmentez la précision de la surface. Vous pouvez aussi définir exactement l'endroit où ces surfaces commencent en définissant l'origine de la mosaïque. Corel DESIGNER vous 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 créer une surface personnalisée.

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 **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.

- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface à texture**  pour afficher les options de surface à texture.
- 4 Sélectionnez une bibliothèque de textures dans la zone de liste **Surface à texture**.
- 5 Sélectionnez une texture dans le sélecteur de **surface à texture**.

Pour créer une surface à texture personnalisée

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface**  et choisissez la boîte de dialogue **Surface à motif** .
- 3 Choisissez une bibliothèque de textures dans la zone de liste **Bibliothèques de textures**.
- 4 Choisissez une texture dans la liste **Texture**.
- 5 Indiquez les paramètres à appliquer dans la zone correspondant aux attributs de texture.

Vous pouvez également

Modifier la taille des mosaïques d'une texture	Cliquez sur Mosaïque , puis entrez des valeurs dans les zones Largeur et Hauteur .
--	---

Déplacer le centre de la surface à texture vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Cliquez sur Mosaïque , puis entrez des valeurs dans les zones X et Y de la zone Origine .
--	---

Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque	Cliquez sur Mosaïque , puis activez l'option Rangée ou Colonne . Saisissez une valeur dans la zone % de la taille de mosaïque .
---	---

Faire pivoter la surface à texture selon un angle indiqué	Cliquez sur Mosaïque , puis entrez une valeur dans la zone Faire pivoter .
---	--

Modifier la forme de la texture	Cliquez sur Mosaïque , puis entrez une valeur dans la zone Incliner .
---------------------------------	---

Appliquer les modifications apportées à l'objet à la surface à texture	Cliquez sur Mosaïque , puis cochez la case Surface miroir .
--	---

Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur Mosaïque , puis cochez la case Surface miroir .
--	---





S'il est possible de modifier une texture choisie dans la bibliothèque de textures et de l'enregistrer dans une autre bibliothèque, vous ne pouvez cependant pas enregistrer des textures dans la bibliothèque de textures, ni écraser des textures de cette bibliothèque.



Il est possible d'enregistrer une texture personnalisée. Pour ce faire, cliquez sur le signe plus (+) dans la boîte de dialogue **Surface à texture** et entrez un nom dans la zone **Nom de texture**.

Vous pouvez supprimer des mosaïques d'une texture en entrant « 0 » dans les zones **X** et **Y** de la section **Origine**.


Vous avez également la possibilité de modifier une surface à texture dans la section **Surface** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**. Cliquez sur le bouton **Surface à texture**  pour afficher les options de surface à texture, puis sur le bouton **Propriétés de la surface à texture**  pour ouvrir la boîte de dialogue **Surface à texture**. Indiquez les paramètres souhaités.


Application de textures Postscript

Il est possible d'appliquer des textures PostScript à des objets. Une 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 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 80.


Lorsque vous appliquez une texture PostScript, vous pouvez changer plusieurs propriétés, telles 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 texture PostScript

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Surface Postscript**  pour afficher les options prévues.
- 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 **Propriétés de la surface PostScript** , puis indiquez les paramètres souhaités.



Pour appliquer une surface PostScript, vous pouvez également cliquer sur l'outil interactif **Surface** de la boîte à outils, cliquer sur l'outil **Surface dégradé**  et choisir **Surface PostScript** dans la zone de liste **Type de surface** de la barre de propriétés, puis choisir 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.

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 234.

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 interactif **Surface**, puis 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 à l'objet.


Vous pouvez également

Supprimer un point nodal ou une intersection

Cliquez une fois à l'intérieur de la grille, puis sur le bouton **Ajouter une intersection** de la barre de propriétés.

Vous pouvez aussi ajouter un point nodal ou d'intersection en cliquant deux fois à l'intérieur d'une grille.


Supprimer un point nodal ou une intersection

Cliquez sur un point nodal, puis sur le bouton **Supprimer les nœuds**  de 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, cliquez deux fois à l'endroit où vous souhaitez la placer. 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 interactif **Surface** , puis 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 d'intersection d'une surface Maille

Cliquez sur un nœud, puis une couleur dans la palette de couleurs.

Vous pouvez également faire glisser une couleur de la palette vers un point d'intersection.

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 zone 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 lisser l'apparence de la couleur dans une surface Maille

- 1 Sélectionnez un objet à surface Maille.

- 2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil interactif **Surface**, puis l'outil **Surface Maille** .
- 3 Assurez-vous que le bouton **Lisser la couleur de la maille** , de la barre de propriétés, est activé.

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 interactif **Surface**, puis 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.

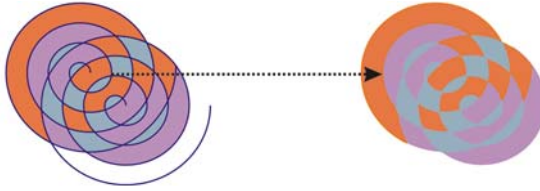
Application de surfaces à des zones

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 la 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. Il est possible d'appliquer une surface à une zone entièrement délimitée par les tracés d'un ou de plusieurs objets.



*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 et un contour spécifiques 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 les zones de l'objet sont détectés, que la zone donnée apparaisse opaque 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 interactif **Surface**, puis l'outil **Surface intelligente** .
- 2 Sur la barre de propriétés, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Options de surface** :
 - **Par défaut** : permet d'appliquer le paramètre de contour 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 **Options de contour**, choisissez l'une des options suivantes :
 - **Par défaut** : permet d'appliquer le paramètre 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 lui 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 294.

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.


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 la boîte de dialogue **Couleur de surface** .
- 4 Dans la boîte de dialogue **Surface uniforme**, indiquez les paramètres de surface souhaités.





Pour modifier la couleur de surface par défaut, modifier les jeux de styles par défaut dans le menu fixe **Styles d'objet**. Pour en savoir plus, consultez la section « Gestion des propriétés d'objet par défaut » à la page 637.



Pour supprimer une surface

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition ▶ Propriétés d'objet**.
- 3 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Aucune surface** .




Vous ne pouvez pas supprimer les surfaces maille de cette manière. Pour supprimer une surface maille d'un objet, sélectionnez l'objet avec l'outil **Surface Maille**  et cliquez sur le bouton **Effacer la maille**  de 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 le premier objet vers l'objet de destination, auquel vous souhaitez appliquer la surface.
Un contour bleu du premier objet suit le pointeur vers l'objet de destination.
- 3 Lorsque le pointeur se transforme en réticule , relâchez la bouton de la souris, puis sélectionnez l'option **Copier le contour ici**, dans le menu contextuel.



Vous pouvez également utiliser l'outil **Pipette d'attributs**  pour copier une surface. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour copier des propriétés d'un objet à l'autre » à la page 277.

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 en savoir plus, consultez la section « Pour échantillonner une couleur » à la page 380.

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**.



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 les faites sortir sur des périphériques différents.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Mieux comprendre la gestion des couleurs
- Introduction à la gestion des couleurs dans Corel DESIGNER
- Installation, chargement et intégration de profils de couleurs
- Affectation de profils de couleurs
- Conversion de couleurs en d'autres profils de couleurs
- Sélection de paramètres de conversion des couleurs
- Épreuve à l'écran
- Utilisation de présélections de gestion des couleurs
- Utilisation de politiques de gestion des couleurs
- Gestion des couleurs à l'ouverture de documents
- Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers
- Gestion des couleurs pour une impression
- Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé
- Gestion des couleurs pour l'affichage en ligne

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 ?
- Qu'est-ce que la gestion des couleurs ?
- Pourquoi ai-je besoin de la gestion des couleurs ?
- Comment démarrer la gestion des couleurs ?
- Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ?

- Dois-je affecter un profil de couleurs ou convertir des couleurs en profil de couleurs ?
- Qu'est-ce qu'une intention de rendu ?

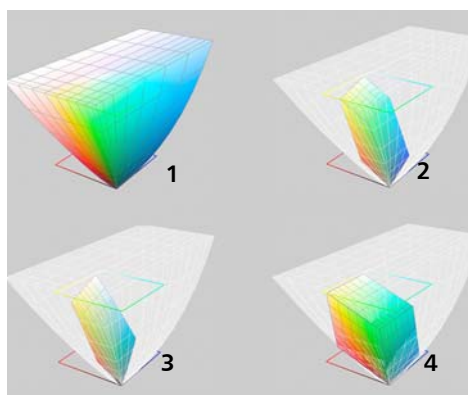
Pourquoi les couleurs ne correspondent-elles pas ?

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. Prenons par exemple une couleur parmi celles de l'espace couleur de votre appareil photo numérique : une couleur bleue RVB intense ayant comme valeurs : Rouge = 0, Vert = 0 et Bleue = 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 éprouvage 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 431.
- 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 439.
- 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 434.
- Faites l'éprouvage à l'écran des documents pour prévisualiser les résultats finaux à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Éprouvage à l'écran » à la page 444.
- 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 439.

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.

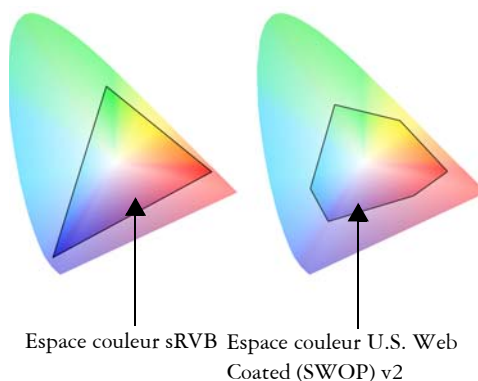
Dois-je affecter un profil de couleurs ou convertir des couleurs en profil de couleurs ?

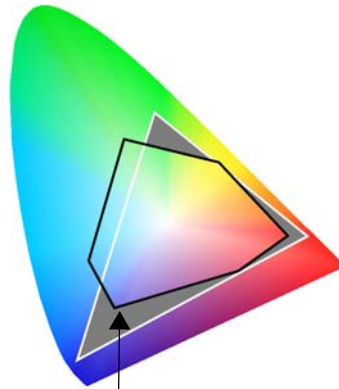
Lorsque vous affectez un profil de couleurs, les valeurs ou les numéros de la couleur ne sont pas modifiés dans le document. L'application utilise plutôt le profil de couleurs pour interpréter les couleurs du document. Cependant, lorsque vous convertissez des couleurs en profil de couleurs différent, 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 de profils de couleurs » à la page 441 et « Conversion de couleurs en d'autres profils de couleurs » à la page 442.

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.





Couleurs hors gamme

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 et autres graphiques qui ne contiennent que quelques 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 **perceptuelle** est adaptée aux photos et images bitmap qui contiennent de nombreuses 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. Gauche : L'intention de rendu **Colorimétrique relative** est adaptée pour cette photo qui contient un faible pourcentage de couleurs hors gamme. 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.

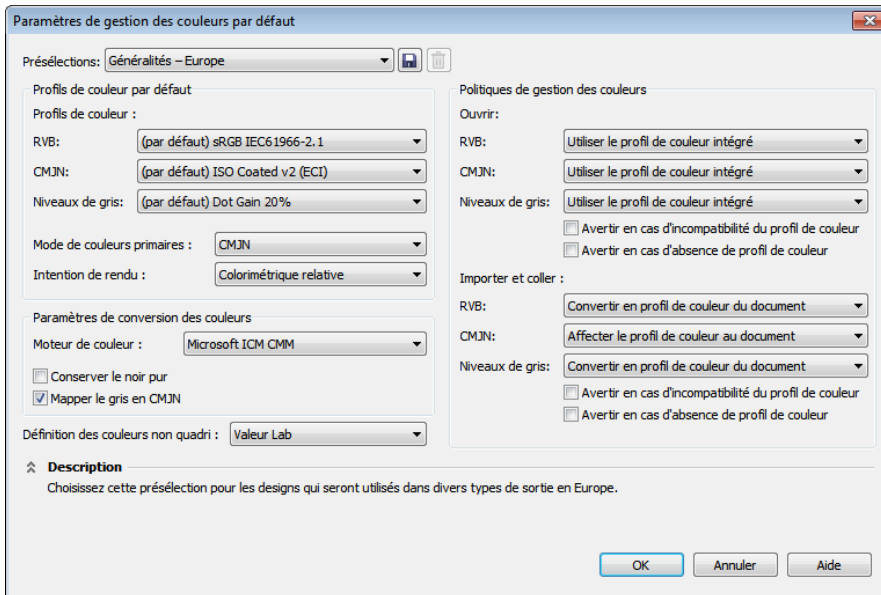
Paramètres par défaut de la gestion des couleurs

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 de gestion des couleurs » à la page 448.
- **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** : vous 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 432.
- **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 443.
- **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 de politiques de gestion des couleurs » à la page 450.



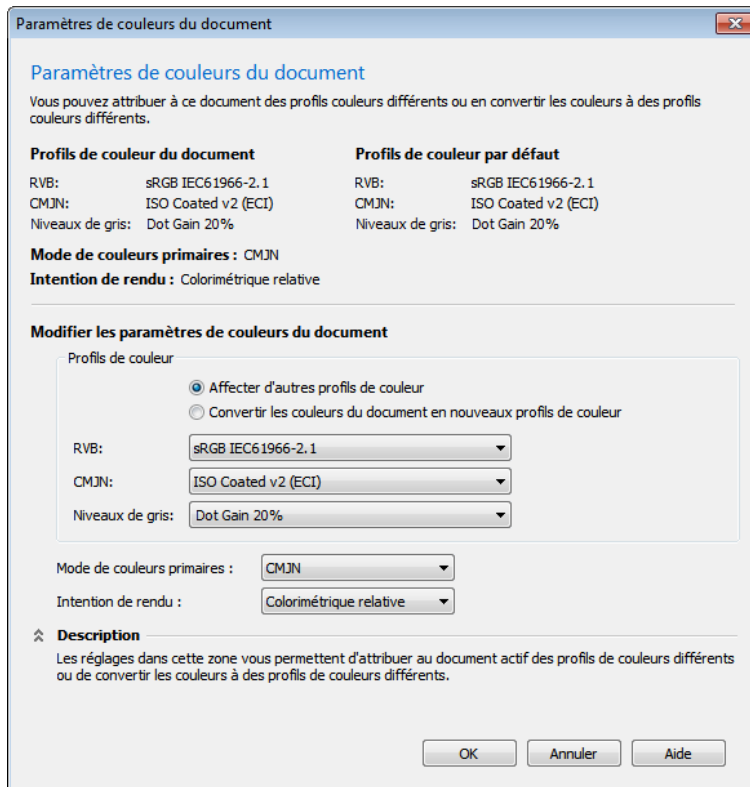
Boîte de dialogue *Paramètres de gestion des couleurs par défaut*

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 de profils de couleurs » à la page 441. 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 d'autres profils de couleurs » à la page 442.



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 de couleurs du document

- Cliquez sur Outils ▶ Gestion des couleurs ▶ Paramètres de document.



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**.

La barre d'état affiche les profils de couleurs qui sont utilisés dans le document actif.

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 de moniteur principal qui est affecté au 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 431.
- 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 de 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 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) et 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 431.

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, il est ajouté au dossier **Couleur** du système d'exploitation. Lorsque vous chargez un profil de couleurs, il est ajouté au dossier **Couleur** de l'application. CorelDRAW Graphics Suite permet d'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 de Windows, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un profil de couleurs, puis cliquez sur **Install profile** (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**
 - **Exporter pour le Web**
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cochez la case **Corriger les couleurs à l'aide du profil courant**.



Lorsque vous enregistrez ou exportez un fichier au format de fichier **DES** (Corel DESIGNER) ou **PDF** (Adobe Portable Document Format), vous pouvez intégrer jusqu'à trois profils de couleurs.

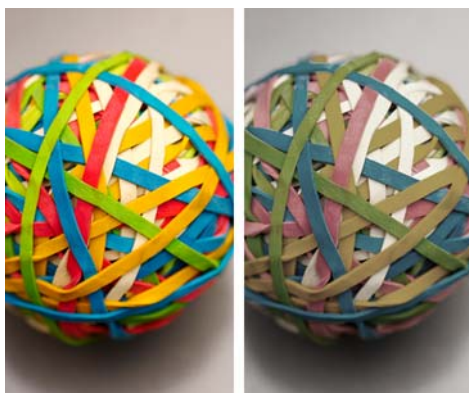
La taille d'un document augmente à la suite de l'intégration d'un profil de couleurs. Pour éviter une augmentation inutile de la taille du fichier, Corel DESIGNER prend en charge uniquement l'intégration de profils de couleurs qui sont utilisés dans le document. Par exemple, si votre document contient uniquement des objets **RVB**, seul le profil de couleurs **RVB** est intégré.

Affectation de 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.



Gauche : Le profil de couleurs SWOP 2006_Coated3v2.icc est affecté au document actif. 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 de 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 d'autres 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 les couleurs du document 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 443.

Pour convertir des couleurs en d'autres profils de couleurs

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Gestion des couleurs** ▶ **Paramètres de 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 432.

Sélection de paramètres de conversion des couleurs

Lorsque vous choisissez des profils de couleur, 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 ».

Sous Windows Vista, vous pouvez également utiliser le module de gestion des couleurs WCS (Windows Color System). Par ailleurs, vous pouvez utiliser le module de gestion des couleurs Adobe® s'il est installé sur votre ordinateur. Pour télécharger et installer le CMM Adobe, visitez le site web d'Adobe.

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

Procédez comme suit

Conserver le noir pur de l'espace couleur source dans l'espace couleur cible

Cochez la case **Conserver le noir pur**.

Mapper des couleurs de niveaux de gris avec du noir CMJN lors de la conversion

Cochez la case **Mapper le gris en CMJN**.

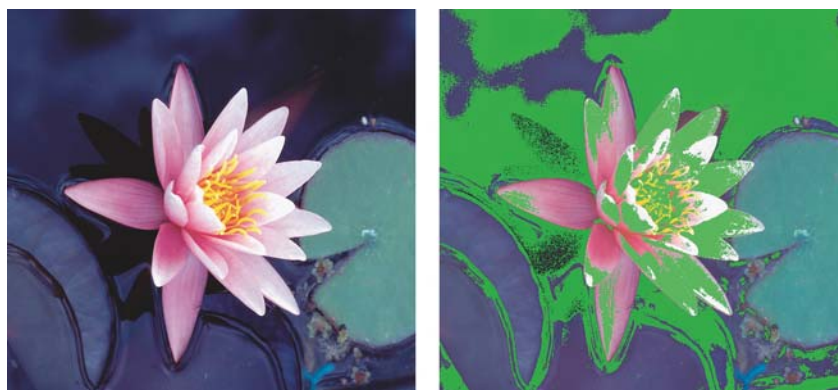
Épreuve à l'écran

L'épreuve 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 « épreuve sur papier » utilisée dans un workflow d'impression traditionnel, l'épreuve 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 432.

Vous pouvez conserver les valeurs des couleurs RVB, CMJN ou de niveaux de gris du document lors d'un épreuve à l'écran. Par exemple, si vous effectuez l'épreuve à l'écran d'un document à imprimer sur une presse d'imprimerie, vous pouvez conserver les valeurs des couleurs CMJN du document d'origine dans la prévisualisation. Dans ce cas, toutes les couleurs sont mises à jour à l'écran, mais seules les valeurs des couleurs de niveaux de gris et RVB du document sont modifiées dans la prévisualisation. La conservation des valeurs des couleurs CMJN permet d'éviter des conversions de couleurs imprévues lors de l'impression finale.

Si vous devez effectuer régulièrement l'épreuve de documents à l'écran pour une sortie spécifique, vous pouvez créer et enregistrer des présélections personnalisées d'épreuve. Vous pouvez supprimer à tout moment celles qui ne sont plus utilisées.

Vous pouvez enregistrer des prévisualisations en les exportant au format de fichier JPEG, TIFF, PDF (Adobe Portable Document Format) ou CPT (Corel PHOTO-PAINT). Vous pouvez également imprimer les épreuves.

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 Outils ► 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 spécifier des paramètres de prévisualisation

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Paramètres d'épreuve de couleur**.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Simuler l'impression sur un périphérique spécifique	Dans la zone de liste Simuler l'environnement , sélectionnez le profil de couleurs du périphérique.
Conserver les valeurs des couleurs spécifiques	Cochez la case Conserver les nombres . En fonction du profil de couleurs de la zone Simuler l'environnement , la case à cocher vous permet de conserver les valeurs des couleurs CMJN, RVB ou de niveaux de gris.
Modifier l'intention de rendu	Choisissez une intention de rendu dans la zone de liste Intention de rendu .
Activez l'avertissement de gamme	Dans la zone Avertissement de gamme , cochez la case Couleurs hors gamme .
Modifier la couleur du recouvrement hors gamme	Dans la zone Avertissement de gamme , sélectionnez une couleur dans le sélecteur de couleur.
Modifier la transparence du recouvrement hors gamme	Dans la zone Avertissement de gamme , entrez une valeur dans la zone Transparence . La valeur doit être comprise entre 1 et 100.
Enregistrer une présélection personnalisée de l'épreuve	Choisissez les paramètres que vous souhaitez, cliquez sur le bouton Enregistrer  , puis entrez un nom dans la boîte de dialogue Enregistrer la présélection sous . Les paramètres hors gamme ne sont pas inclus dans la présélection de l'épreuve.
Choisir une présélection d'épreuve	Dans la zone de liste Présélection de l'épreuve , choisissez une présélection.
Supprimer une présélection d'épreuve	Cliquez sur le bouton Supprimer  .



La précision de la simulation dépend de facteurs tels que la qualité de votre moniteur, le profil de couleurs du moniteur et du périphérique de sortie et la lumière ambiante de votre lieu de travail.

Pour exporter une prévisualisation

- 1 Cliquez sur Outils ► Paramètres d'épreuve de couleur.
- 2 Sur le menu fixe Paramètres d'épreuve de couleur, cliquez sur le bouton Exporter la prévisualisation.
- 3 Entrez un nom dans la zone Nom de fichier.
- 4 Dans la zone de liste Type de fichier, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - JPG - Bitmaps JPEG
 - PDF - Adobe Portable Document Format
 - TIF - TIFF Bitmap
 - CPT - Image Corel PHOTO-PAINT
- 5 Sélectionnez les paramètres de votre choix dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

Pour imprimer une épreuve

- 1 Cliquez sur Outils ► Paramètres d'épreuve de couleur.
- 2 Sur le menu fixe Paramètres d'épreuve de couleur, cliquez sur le bouton Imprimer l'épreuve.

Pour activer l'épreuvage 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 de 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 Gestion des couleurs désactivée** : produit les résultats de la conversion de couleurs par la présélection **Gestion des couleurs désactivée** disponible dans les versions antérieures de Corel DESIGNER
 - **Simuler CorelDRAW Technical Suite X4** : affiche les couleurs telles qu'elles apparaissent dans CorelDRAW 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 de 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, ou ils peuvent contenir des profils de couleurs incompatibles avec les 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 de 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 à utiliser pour importer et coller des 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 des messages d'avertissement 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 de 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 des messages d'avertissement de profils de couleurs incompatibles ou manquants » à la page 452.

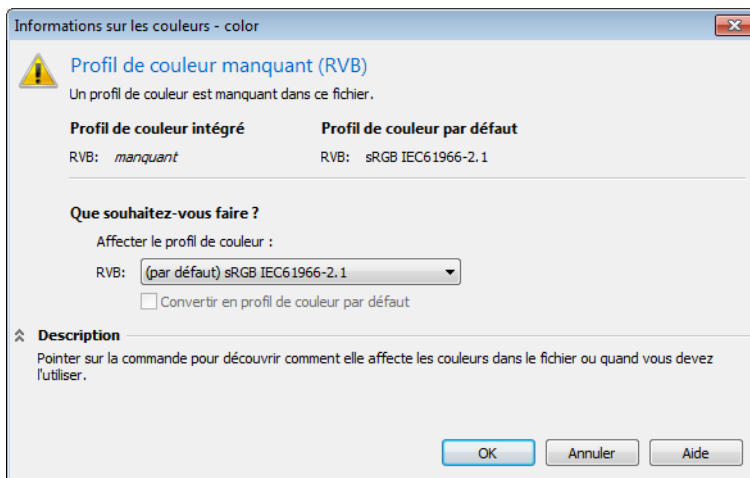
Ouverture de documents avec des profils de couleurs manquants

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 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.



Corel DESIGNER affiche cette boîte de dialogue d'avertissement s'il manque un document dans un profil de couleurs RVB.

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 et 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 de politiques de gestion des couleurs » à la page 450.

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 des messages d'avertissement de profils de couleurs incompatibles ou manquants » à la page 452.

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 et 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 une 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 une impression, reportez-vous à la section « Impression précise des couleurs » à la page 781.

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 848.

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 l'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 des fichiers sont ignorés.

Lorsque vous créez des documents à utiliser exclusivement sur le Web, nous vous conseillons d'utiliser le profil de couleurs sRGB pour vos documents 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 848.

Lorsque vous créez un document qui est destiné à un affichage en ligne, vous pouvez choisir une présélection qui vous permettra d'obtenir de bons résultats de couleur. 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 449.



Effets spéciaux

Ajout d'effets 3D à un objet	461
Modification de la transparence des objets	487
Utilisation d'objectifs sur des objets	495



Ajout d'effets 3D à un objet

Vous pouvez créer une illusion de profondeur tridimensionnelle (3D) dans les objets en leur appliquant des effets de projection, de perspective, de relief, de biseau ou d'ombre portée.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Projection d'objets
- Application d'une perspective à des objets
- Création de reliefs
- Création d'effets de biseau
- Création d'ombres portées
- Dégradés d'objets

Projection d'objets

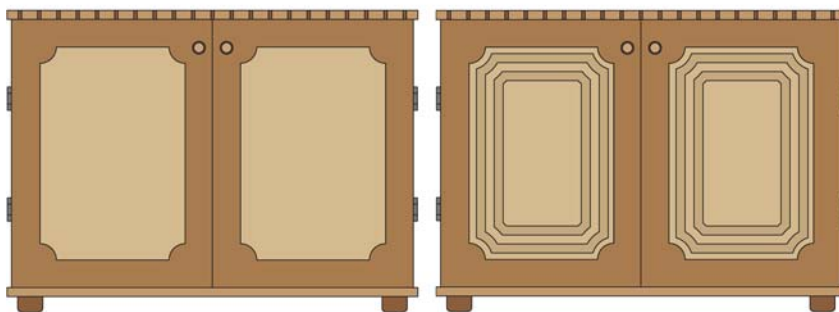
La projection d'un objet permet de créer des lignes concentriques qui progressent vers l'intérieur vers l'extérieur de celui-ci, Corel DESIGNER vous permet également de définir le nombre de lignes de projection ainsi que la distance qui les sépare.

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.

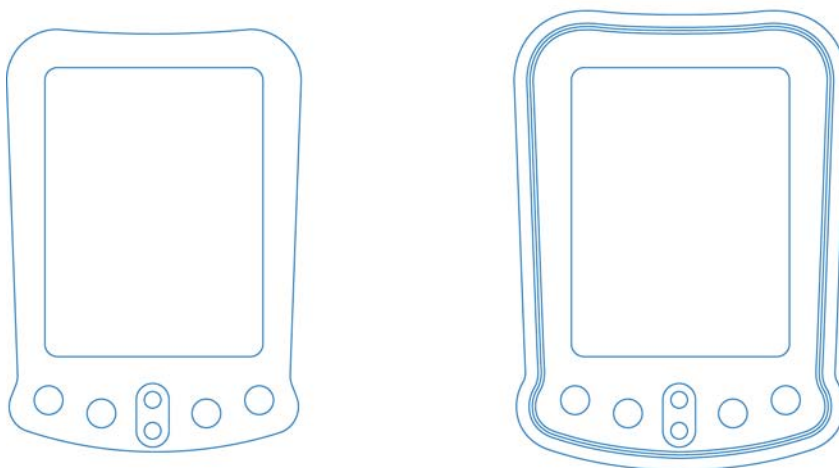
Après l'application d'un effet de projection à un objet, vous pouvez copier ou cloner ses paramètres de projection vers un autre objet. Avec le clonage, les modifications apportées à l'objet de base s'appliquent automatiquement au clone. Vous pouvez également changer la couleur de la surface comprise entre les lignes de projection, ainsi que celle du contour des lignes de projection. Vous pouvez définir une progression de couleurs dans un effet de projection de sorte qu'une couleur s'harmonise avec une autre. Cette progression de couleur peut suivre un tracé en ligne droite, en sens horaire ou en sens anti-horaire dans la gamme de couleurs de votre choix.

Vous pouvez également choisir l'apparence des coins 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 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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 de la barre de propriétés.
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 278.


Pour définir la couleur de surface d'un objet de projection

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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** est 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 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis sur l'outil **Projection** .
- 2 Sélectionnez un objet de projection.
- 3 Ouvrez le sélecteur de couleur **Contour** de la barre de propriétés, puis cliquez sur une couleur.

Pour définir la progression de la surface

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis sur l'outil **Projection** .
- 2 Sélectionnez un objet de projection.
- 3 Cliquez sur l'un des boutons suivants de la barre de propriétés :

- Couleurs de projection linéaires 
- Couleurs de projection dans le sens horaire 
- Couleurs de projection dans le sens antihoraire 

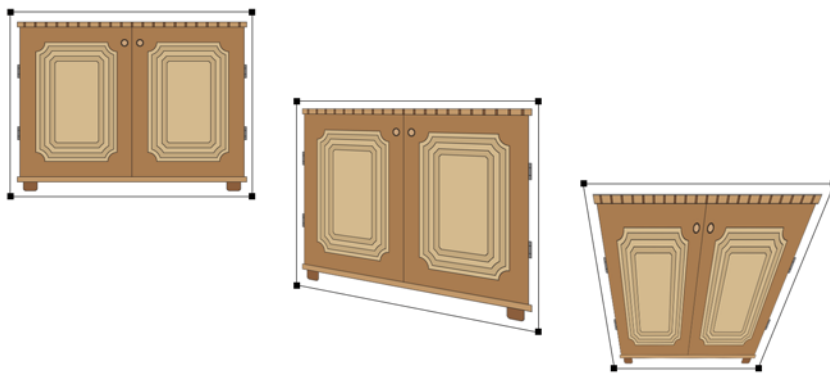
Pour séparer un objet de ses lignes de projection

- 1 À l'aide de l'outil Sélectionner , sélectionnez un objet projeté.
- 2 Cliquez sur Disposition ▶ Scinder projection de groupe.

Application d'une perspective à des objets

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.

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. Il est en revanche impossible d'en appliquer au texte courant, aux images bitmap ou aux symboles.



Le graphique d'origine (à gauche) avec application d'une perspective à un point (au centre) et à deux points (à droite).

Après avoir appliqué un effet de perspective, vous pouvez le copier sur d'autres objets du dessin, l'ajuster ou le supprimer de l'objet.

Pour appliquer une perspective

Pour

Appliquer une perspective à un point	Cliquez sur Effets ► Ajouter une perspective . Appuyez sur la touche Ctrl et faites glisser un nœud.
Appliquer une perspective à deux points	Cliquez sur Effets ► Ajouter une perspective . Faites glisser les nœuds à l'extérieur de la grille pour appliquer l'effet souhaité.



Pour limiter le mouvement du point nodal à ses axes horizontal et vertical et créer un effet de perspective à un point, appuyez sur la touche **Ctrl**.




Pour déplacer des points nodaux opposés de la même distance dans des directions opposées, faites-les glisser en maintenant les touches **Ctrl** et **Maj**.


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.



Vous pouvez aussi utiliser l'outil **Pipette d'attributs**  pour 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 278.

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.



Vous pouvez également ajuster une perspective en faisant glisser l'un des points de fuite ou les deux.

Pour déplacer des points nodaux opposés de la même distance dans des directions opposées, faites-les glisser en maintenant les touches **Ctrl + Maj** enfoncées.

Pour supprimer 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

Vous pouvez donner un aspect tridimensionnel aux objets en y créant des reliefs, c'est-à-dire en projetant des points d'un objet et les joignant, ce qui donne une illusion tridimensionnelle Corel DESIGNER et vous permet aussi d'appliquer un relief vectoriel à un objet d'un groupe.

Après avoir créé un relief, vous pouvez copier ou cloner ses attributs et les appliquer à 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.

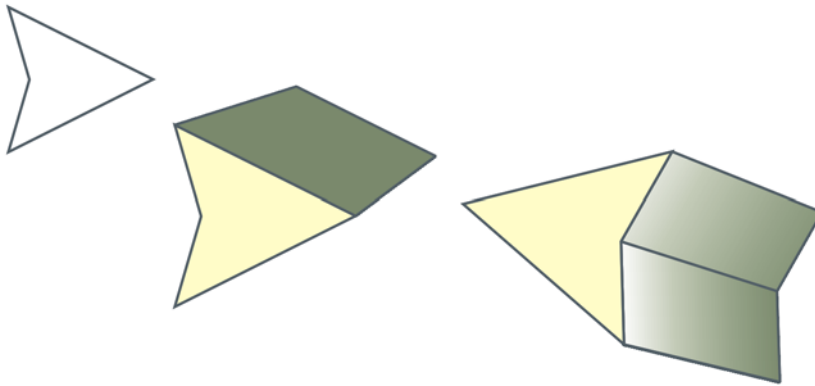
Biseaux

Un bord biseauté, appliqué à un relief, crée aussi l'illusion tridimensionnelle du fait que le biseau donne l'impression que les bords en relief de l'objet sont coupés à 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 473.

Surfaces de relief

Il est possible d'appliquer des surfaces à un relief, dans son ensemble, ou uniquement aux surfaces en relief. Vous pouvez couvrir chaque plan de façon individuelle avec la surface ou draper la surface de manière à ce qu'elle couvre l'intégralité de l'objet sans en altérer le motif ou la texture.



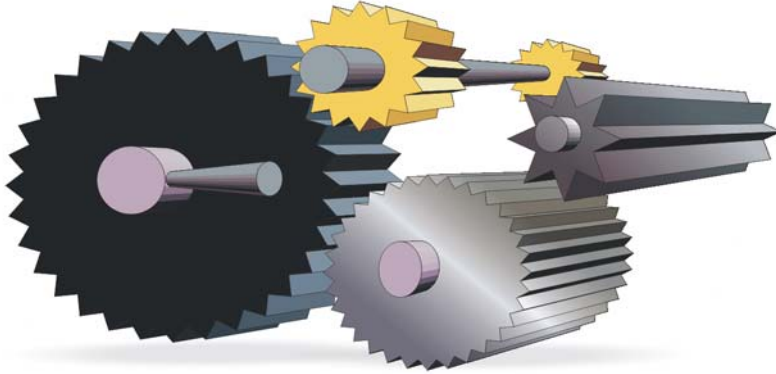
De gauche à droite : forme simple, forme à laquelle une surface unie en relief a été appliquée, forme à laquelle une surface dégradée en relief a été appliquée et qui a fait l'objet d'une rotation.

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, elles peuvent être supprimées.

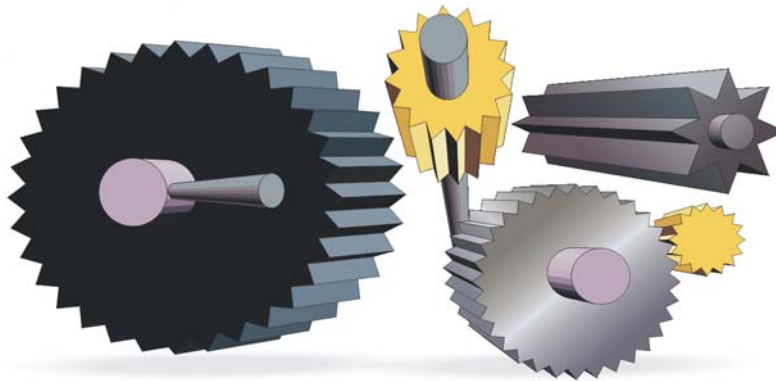
Points de fuite

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.





Reliefs ayant le même point de fuite

Il est possible d'attribuer différents points de fuite à deux reliefs.



Reliefs ayant des points de fuite différents

Pour créer un relief


- 1 Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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.
- 5 Sélectionnez un objet.

- Faites glisser les poignées de sélection de l'objet pour définir la direction et la profondeur du relief.
Pour réinitialiser le relief, appuyez sur la touche **Échap** avant de relâcher le bouton de la souris.





Pour copier ou cloner un relief

- Sélectionnez l'objet à mettre en relief.
- 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**
- Cliquez sur un objet dont vous souhaitez copier les propriétés de relief.



L'outil **Pipette d'attributs**  sert également à 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 278.


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 supprimer 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 avec 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 à un objet un motif ou une texture, sans rupture, en cochant 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 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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 du relief**  de la barre de propriétés.
- 3 Cliquez sur l'un des trois boutons **Éclairage** .
Les sources d'éclairage apparaissent dans la fenêtre d'aperçu sous forme de cercles numérotés.
- 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.

Pour**Procédez comme suit**

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.

Un effet de biseau peut être supprimé à tout moment.

Les effets de biseau peuvent être appliqués aux objets vectoriels et au texte, 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 en biseau

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 (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. Lorsque variée, l'intensité du spot fait éclaircir ou assombrir les 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 de 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 .
Définir la position du spot	Déplacez l'un des curseurs suivants : <ul style="list-style-type: none"> • Direction • Altitude Les valeurs de direction sont comprises entre 0 et 360°, tandis que les valeurs d'altitude sont comprises entre 0 et 90°.



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.

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.

Plus le spot est proche du plan de l'objet (faible altitude), plus l'effet de la couleur de l'ombre est marqué.

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 de **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. Les 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 supprimer un effet de biseau

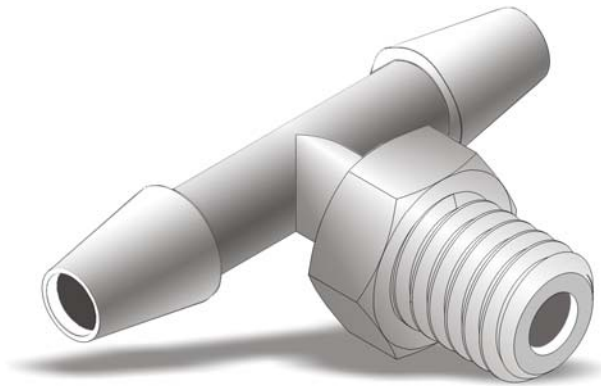
- 1 Sélectionnez un objet auquel un effet de biseau a été appliqué.
- 2 Cliquez sur **Effets ▶ Supprimer l'effet**.

Création d'ombres portées

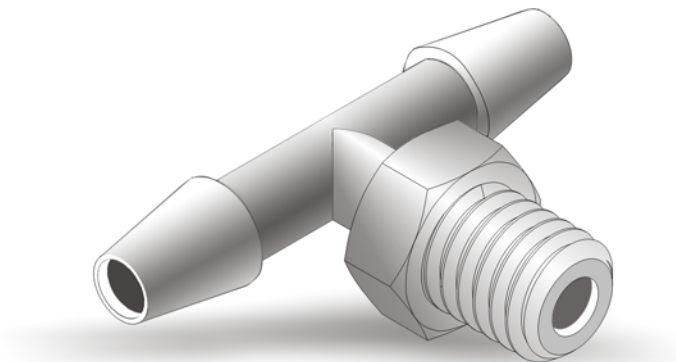
Les ombres portées simulent l'effet d'une lumière sur un objet suivant l'une de ces cinq perspectives particulières : à plat, droite, gauche, inférieure et supérieure. Vous pouvez

ajouter des ombres portées à la plupart des objets ou groupes d'objets, notamment au texte artistique, au texte courant et aux images bitmap.

Les ombres portées créées dans Corel DESIGNER sont particulièrement adaptées aux impressions, mais elles 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 dupliquer l'objet, remplir l'objet dupliqué avec une couleur foncée, puis placer cet objet 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.


Après avoir créé une ombre portée, vous pouvez la copier vers un autre objet sélectionné ou la cloner. Lorsque vous copiez une ombre portée, l'original et la copie ne sont pas reliés et peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre. Le clonage, en revanche, permet d'appliquer automatiquement les attributs d'ombre portée de l'objet de base à son clone.

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 « Application de transparences » à la page 487.


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 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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 **Motif linéaire**, **Pinceau** , ni à d'autres ombres portées.


Pour ajouter une ombre découpable

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur **Édition** ▶ **Dupliquer**.
- 3 Cliquez sur une couleur foncée dans la palette de couleurs.
- 4 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Ordre** ▶ **Derrière**, puis cliquez sur l'original pour placer l'objet dupliqué derrière l'objet original.
- 5 Définir la position de l'objet dupliqué.

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 278.

Pour séparer une ombre portée d'un objet

- 1 Sélectionnez l'ombre portée d'un objet.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Scinder le groupe d'ombres portées**.
- 3 Faites glisser l'ombre portée.

Pour appliquer un mode de fusion à une ombre portée

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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 **Opération de transparence** de la barre de propriétés.




Le mode de fusion par défaut **Multiplier** produit des ombres portées d'aspect naturel.

Pour supprimer une ombre portée

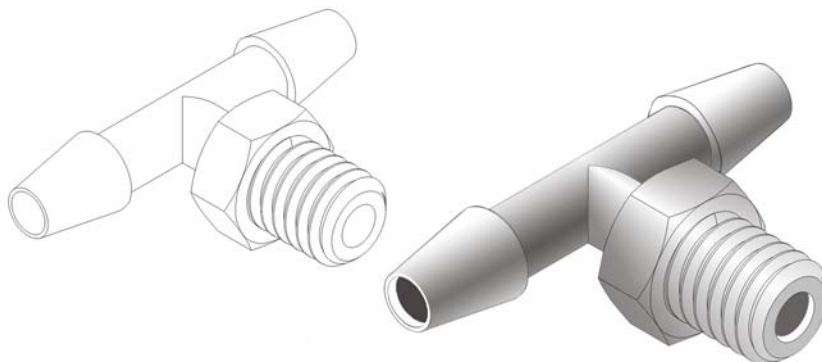
- 1 Sélectionnez l'ombre portée d'un objet.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **Supprimer l'ombre portée**.



Pour supprimer une ombre portée d'un objet, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer l'ombre portée**  de la barre de propriétés.

Dégradés d'objets

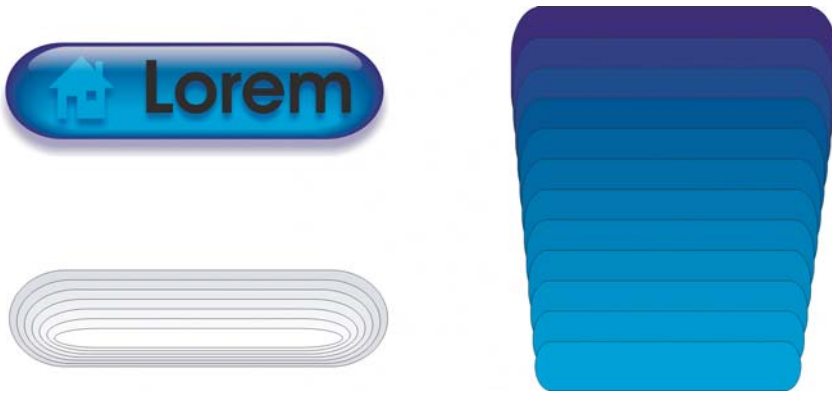
Corel DESIGNER permet de créer des dégradés, tels que les dégradés sur ligne droite ou le long d'un tracé, et les dégradés composés. Les dégradés sont souvent utilisés pour créer des ombres et des éclairages réalistes dans les objets.



Les zones claires et les ombres de l'objet à droite ont été créées à l'aide de dégradés.

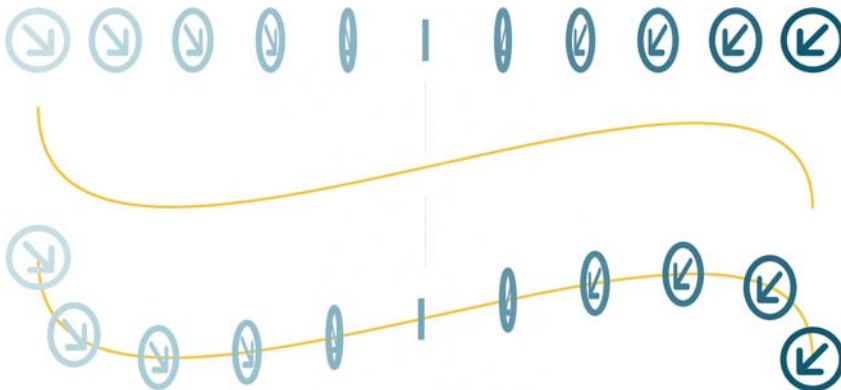
Un dégradé sur ligne droite présente une progression de forme et de taille d'un objet à un autre. Les couleurs de contour et de surface des objets intermédiaires progressent sur un tracé en ligne droite dans toute la gamme des couleurs. Les contours des objets intermédiaires présentent une progression 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 (appelé aussi 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

Procédez comme suit



Appliquer un dégradé le long d'une droite

Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis 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

Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis cliquez sur l'outil **Dégradé** . Sélectionnez le premier objet. Enfonchez la touche **Alt** et, sans la relâcher, faites glisser le curseur pour dessiner une ligne jusqu'au deuxième objet.


Accoler un dégradé à un tracé

Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis cliquez sur l'outil **Dégradé** . Cliquez sur le 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.

Pour

Procédez comme suit

Étirer le dégradé sur l'intégralité du tracé

Sélectionnez un dégradé déjà accolé à un tracé. Cliquez sur le bouton **Autres options de fusion**  de la barre de propriétés, puis cochez la case **Dégradé sur tout le tracé**.

Créer un dégradé composé

À l'aide de l'outil **Dégradé**, faites glisser un objet vers l'objet de début ou de fin d'un autre 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 277.


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 **Dégradé 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 fusionnés contenant des surfaces bitmap, des textures, des surfaces de motifs ou des surfaces 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 ou sur Nouvelle fin . Cliquez sur l'objet en dehors du dégradé à utiliser comme objet de début ou de fin du dégradé.
Fusionner l'objet de début ou de fin d'un dégradé composé ou séparé	Appuyez sur la touche Ctrl et, sans la relâcher, 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 **Disposition** ▶ **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 cliquez 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 nœuds du tracé.



Pour sélectionner le tracé du dégradé, cliquez sur le bouton **Propriétés du tracé** , puis cliquez 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

Vous pouvez appliquer une transparence à un objet afin de laisser transparaître tous les objets se trouvant derrière. L'application 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.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Application de transparences
- Application de modes de fusion

Application de transparences


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, texture et motif. Pour plus d'informations sur ces surfaces, reportez-vous à la section « Surface des objets » à la page 399.

Par défaut, le programme applique toutes les transparences à la surface et au contour de l'objet. Toutefois, vous pouvez choisir d'appliquer la transparence uniquement au contour ou à la surface de l'objet.

Vous pouvez également copier une transparence d'un objet à l'autre.

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.

Pour appliquer une transparence uniforme


- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis cliquez sur l'outil **Transparence** .
- 3 Dans la barre de propriétés, sélectionnez l'option **Uniforme** de la zone de liste **Type de transparence**.

- 4 Entrez une valeur dans la zone **Transparence de départ** de la barre de propriétés, puis appuyez sur la touche **Entrée**.




Cliquez sur une couleur de la palette de couleurs pour l'appliquer à la transparence.


Pour appliquer une transparence dégradée

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis cliquez sur l'outil **Transparence** .
- 3 Dans la barre de propriétés, sélectionnez l'une des options de transparence dégradée suivantes dans la zone de liste **Type de transparence** :
 - Linéaire
 - Concentrique
 - Conique
 - Carré
- 4 Repositionnez les poignées vectorielles interactives qui apparaissent ou pointez sur l'endroit de l'objet où la transparence doit commencer, puis faites glisser la souris jusqu'à l'endroit où elle doit se terminer.
Pour réinitialiser la transparence, appuyez sur la touche **Echap** avant de relâcher le bouton de la souris.
- 5 Entrez une valeur dans la zone **Point central de transparence** de la barre de propriétés, puis appuyez sur la touche **Entrée**.




Pour créer une transparence dégradée personnalisée, faites glisser les couleurs, dont les nuances sont convertibles en nuances de gris, de la palette de couleurs vers les poignées vectorielles interactives de l'objet .

Pour appliquer une transparence de texture


- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs** de la Boîte à outils, puis cliquez sur l'outil interactif **Transparence** .
- 3 Sélectionnez l'option **Texture** dans la zone de liste **Type de transparence** de la barre de propriétés.

- 4 Choisissez un échantillon dans la zone de liste **Bibliothèque de textures** de la barre de propriétés.
- 5 Ouvrez le sélecteur **Modèle de transparence** de la barre de propriétés, puis cliquez sur une texture.
- 6 Sur la barre de propriétés, entrez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Transparence de départ** : permet de modifier l'opacité de la couleur de départ.
 - **Transparence d'arrivée** : permet de modifier l'opacité de la couleur d'arrivée.

Pour appliquer une transparence à motif

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs** de la Boîte à outils, puis cliquez sur l'outil interactif **Transparence** .
- 3 Dans la zone de liste **Type de transparence** de la barre de propriétés, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Motif bicolore** : image simple composée de pixels activés ou désactivés. Les seules couleurs incluses dans l'image sont celles que vous avez choisies.
 - **Motif en couleur** : image composée de lignes et de surfaces à la place de points de couleur tels que les images bitmap. Ces graphiques vectoriels sont plus réguliers et plus complexes que les images bitmap. Ils sont en outre plus faciles à manipuler.
 - **Motif bitmap** : image couleur composée de motifs constitués de pixels clairs et foncés ou de différentes couleurs dans un tableau rectangulaire.
- 4 Ouvrez le sélecteur **Modèle de transparence** de la barre de propriétés, puis cliquez sur un motif.
- 5 Sur la barre de propriétés, entrez des valeurs dans les zones suivantes :
 - **Transparence de départ**
 - **Transparence d'arrivée**

Pour spécifier l'étendue d'une transparence



- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs** de la Boîte à outils, puis cliquez sur l'outil interactif **Transparence** .
- 2 Sélectionnez un objet auquel a été appliquée une transparence.
- 3 Dans la zone de liste **Cible de la transparence** de la barre de propriétés, choisissez l'une des options suivantes :
 - **Surface**

- Contour
- Tout

Pour copier une transparence sur un autre objet

- 1 Sélectionnez l'objet vers lequel vous souhaitez copier la transparence.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **Copier l'effet** ▶ **Objectif à partir de**.
- 3 Cliquez sur l'objet à partir duquel vous souhaitez copier la transparence.

Pour geler le contenu d'une transparence

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs** de la Boîte à outils, puis cliquez sur l'outil interactif **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.

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	Description
Normal	Applique la couleur de transparence sur la couleur de base.
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.

Mode de fusion	Description
Différencier	Soustrait la couleur de transparence de la couleur de base, puis multiplie le résultat par 255. Si la valeur de la couleur de transparence est 0, le résultat est toujours égal à 255.
Multiplier	Multiplie la couleur de base par la couleur de transparence, puis divise le résultat par 255. L'effet obtenu est un assombrissement de la transparence, sauf si vous appliquez une couleur sur 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.

Mode de fusion	Description
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.
Inversion	Utilise la couleur complémentaire de la couleur de transparence. Si la valeur d'une couleur de transparence est 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.

Mode de fusion	Description
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.
Bleu	Applique la couleur de transparence à la composante bleue des objets RVB.

Pour appliquer un mode de fusion à une transparence

- 1 Cliquez sur le bouton **Outils interactifs**, puis cliquez sur l'outil **Transparence** .
- 2 Sélectionnez un objet comportant une transparence.
- 3 Choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Opération de transparence** de la barre de propriétés.



Utilisation d'objectifs sur 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
- Modification d'objectifs

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.

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.

Objectif	Description
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.
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.

Objectif	Description
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.

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.



Texte

Ajout et manipulation de texte	503
Formatage de texte	535
Utilisation de texte de langues différentes	577
Gestion des polices	585
Utilisation des outils d'écriture	591



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 en savoir plus, consultez la section « Formatage de texte » à la page 535.

Cette section contient les rubriques suivantes :

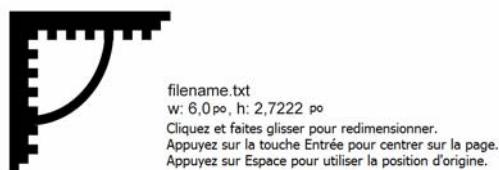
- Importation et collage de texte
- Ajout de texte artistique
- Ajout de texte courant
- Ajout de colonnes à des encadrés de texte
- Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant
- Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base
- Sélection du texte
- Recherche, modification et conversion de texte
- Décalage, rotation, application d'un effet miroir et retournement du texte
- Déplacement de texte
- Habillage de texte
- Accolage de texte à un tracé
- Incorporation de graphiques et ajout de caractères spéciaux
- Utilisation d'un texte d'une version précédente

Importation et collage de texte

Vous pouvez importer du texte dans un document nouveau ou existant. Cela vous permet de créer du texte dans un logiciel de traitement de texte puis de l'ajouter à un Corel DESIGNER document. Corel DESIGNER prend en charge les formats de fichiers 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 274.




Le curseur d'importation de texte vous permet d'insérer du 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 en savoir plus, consultez la section « Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant » à la page 514.

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'espace 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 865.

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 en savoir plus, consultez la section « Substitution de polices » à la page 585.

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 573.



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 à un tracé. Pour en savoir plus, consultez la section « Accolage de texte à un tracé » à la page 528.

De plus, vous pouvez affecter des hyperliens au texte. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour affecter un hyperlien à du texte » à la page 332.

Pour ajouter du texte artistique

- Sélectionnez l'outil **Texte** , 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 ▶ Convertir en texte courant**.

Ajout de texte courant

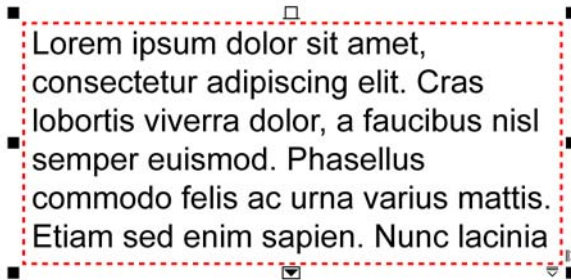
Pour ajouter du texte courant dans un document, vous devez utiliser des encadrés de texte. Le texte courant, également appelé « bloc de texte », est généralement réservé aux corps de texte plus grands qui nécessitent un formatage plus élaboré. Ainsi, vous pouvez utiliser du texte courant lorsque vous 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 reconvertir 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.

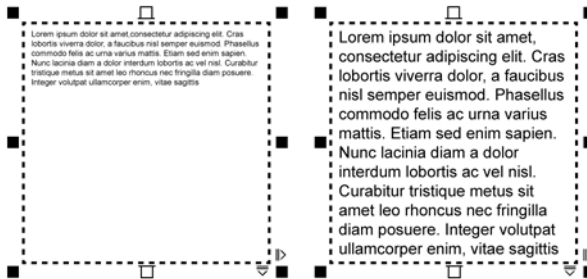
Par défaut, un encadré de texte a une taille fixe, quelle que soit la quantité de texte que vous ajoutez. Vous pouvez augmenter ou réduire la taille de l'encadré, afin que le texte soit ajusté à ce dernier. Si vous ajoutez plus de texte que ce qu'un encadré ne peut contenir, le texte dépasse la limite 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 en savoir plus, consultez la section « Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant » à la page 514.



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.

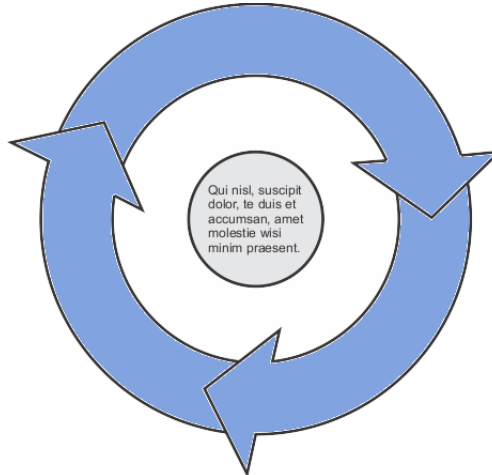


La taille en points du texte de l'encadré (gauche) a été automatiquement ajustée pour qu'il entre parfaitement dans l'encadré (droite).

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 517. 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 en savoir plus, consultez la section « Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base » à la page 518.

De plus, vous pouvez affecter des hyperliens au texte courant. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour affecter un hyperlien à du texte » à la page 332. Vous pouvez également modifier l'orientation du texte asiatique. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour sélectionner l'orientation du texte asiatique » à la page 578.




Texte courant placé à l'intérieur d'un objet.

Pour ajouter du texte courant

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** .
- 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**. 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 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 514. 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 **Forme**.
- 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 apparaît 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** ou **Disposition** ► **Barre 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 de l'encadré est supprimé lorsque ce dernier redevient un objet ordinaire.



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** ► **Barres d'outils** ► **Disposition** ou **Disposition** ► **Barre 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 **Disposition** ► **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 : My Documents\Coreel\Coreel 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**foncée, 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**.

Pour annuler l'insertion d'un texte de paramètre fictif, cliquez sur **Édition** ▶ **Annuler l'insertion de paramètre fictif**.

Pour ajuster le texte de façon à remplir l'encadré de texte

- 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 514.



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 Cliquez sur le bouton **Paramètres de colonnes** .
- 5 Saisissez une valeur dans la zone **Nombre de colonnes** de la boîte de dialogue **Paramètres de colonnes**.

Pour redimensionner les colonnes d'un encadré de texte

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte**  et sélectionnez un encadré de texte avec colonnes.

2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

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 recommandé 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 ou d'afficher ces flèches.




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 est fusionné à nouveau dans le premier encadré. Si vous supprimez la liaison d'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 et sélectionnez les encadrés de texte suivants à l'aide de l'outil **Sélecteur** .

2 Cliquez sur **Disposition**, puis sur l'une des options suivantes :



- **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 existant 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 l'encadré 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 517.

Pour lier correctement des encadrés de texte, assurez-vous de désactiver le dimensionnement automatique des encadrés. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour ajouter du texte courant » à la page 509.

Pour rediriger le flux de texte vers un autre encadré de texte courant 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

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un encadré lié, puis cliquez sur **Annuler la liaison des encadrés de texte courant**.



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 **Disposition ▶ Scinder 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 **Appliquer le formatage des encadrés de texte**, activez l'une des options suivantes :
 - **À 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.
 - **Aux encadrés sélectionnés uniquement** : permet d'appliquer le formatage aux encadrés de texte sélectionnés uniquement.
 - **Aux encadrés sélectionnés et aux 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**. Activez la liste de contrôle **Afficher les encadrés de textes**.

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**.

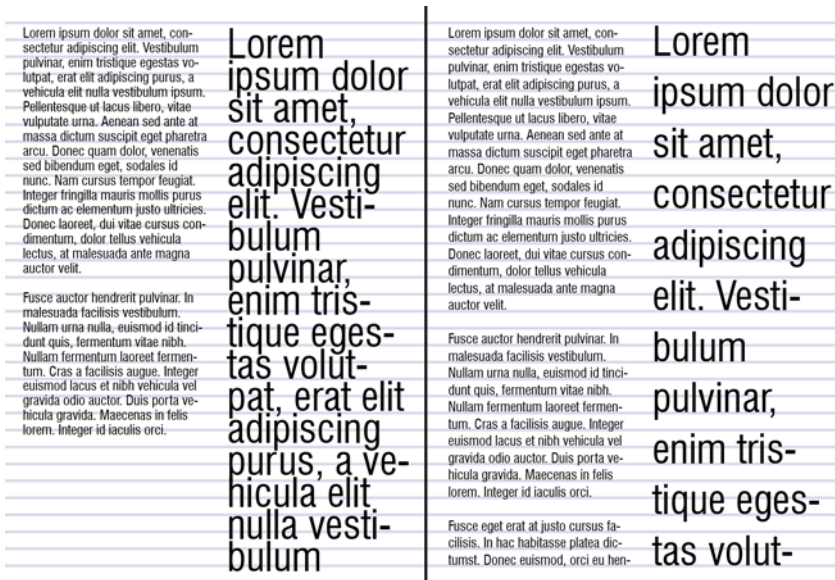
Veiller à ce que tous les encadrés de texte soient compatibles avec le Web

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 670.



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 557.

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 514.

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. Touche **Maj** enfoncée, 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 voulez 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 211.

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 535.

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 du 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 Saisissez le texte de remplacement dans la zone **Remplacer par**.
- 4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - **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	Procédez comme suit
Modifier un texte artistique	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** et modifiez le texte dans la boîte de dialogue **Modifier le texte**.


Pour convertir du texte

Pour	Procédez comme suit
Convertir du texte courant en texte artistique	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 Disposition ▶ Convertir en courbes .



Il est impossible de convertir du texte courant en texte artistique lorsqu'il se trouve dans un encadré lié 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 530.

lorem
IPSUM





lorem
IPSUM

Caractères après rotation


Pour décaler ou faire pivoter un caractère

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez le ou les caractères.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Caractère**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
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 Entrez 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 anti-horaire, tandis qu'un nombre négatif les fait pivoter dans le sens horaire.





Vous pouvez également utiliser l'outil **Forme**  pour décaler ou faire pivoter des caractères. Sélectionnez le nœud ou les points nodaux des caractères, puis entrez les valeurs dans la zone **Décalage horizontal** , **Décalage vertical**  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**.

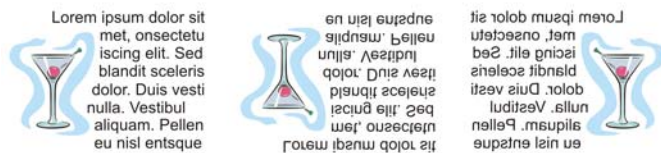
Pour appliquer un effet miroir au texte

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, sélectionnez un objet texte.
- 2 Cliquez sur **Affichage** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Transformation**.
- 3 Dans la barre d'outils **Filtre**, 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 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.

Vous pouvez également retourner le texte accolé à un tracé. Pour en savoir plus, consultez la section « Pour appliquer un effet miroir à du texte accolé à un tracé » à la page 531.



De gauche à droite : texte au format d'origine, texte avec effet miroir vertical et texte avec effet miroir horizontal


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 vous permet de déplacer du texte courant d'un encadré à l'autre et du texte artistique d'un objet de texte artistique à l'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	Procédez comme suit
Déplacer du texte dans le même objet texte	Faites glisser le texte vers un nouvel emplacement dans l'objet texte. Le curseur de texte apparaît pour indiquer le point d'insertion.
Déplacer le texte vers un autre objet texte.	Faites glisser le texte vers un autre objet texte. Le curseur de texte apparaît pour indiquer le point d'insertion.
Déplacer ou copier le texte sélectionné vers un autre objet texte	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

Pour

Déplacer librement chaque caractère dans la fenêtre de dessin

Procédez comme suit

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.

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.




Duis in ex luptatum consequatvel laoreet. Commodo consectetur et dignissim aliquam odio wisi facilisis wisi dolor, nulla eum. Wisi eum et in exerci vel dolore? Erat accumsan sciusur ut luptatum ut quis nisl dolore minim ipsum enim? Duis in ex luptatum consequatvel laoreet. Duis in ex luptatum consequatvel laoreet. Duis in ex luptatum consequatvel laoreet. Duis in ex luptatum consequatvel laoreet. Duis in ex luptatum consequatvel laoreet.

Texte habillé autour d'un objet à l'aide du 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 l'onglet **Résumé**.
- 4 Choisissez un style d'habillage dans la zone de liste **Habillage de texte**.

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 habillage de texte**.

- 5 Cliquez sur l'outil **Texte**  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 l'onglet **Résumé**.
- 4 Choisissez **Aucun** dans la zone de liste **Habillage de texte**.

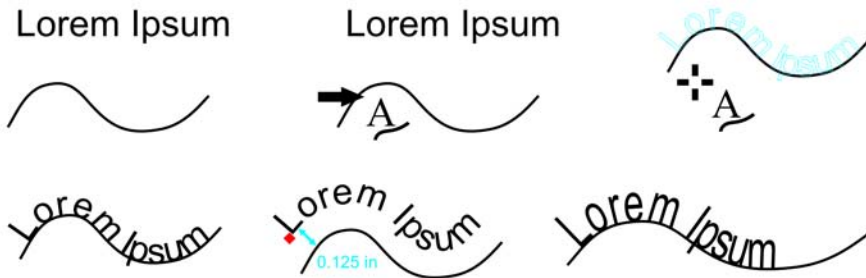
Accolage de texte à un tracé

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 vous 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 l'outil 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**  et pointez sur le tracé. Lorsque le pointeur devient un pointeur **Accolage 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 en dessous du texte d'origine.

Modifier la position horizontale du texte accolé

Avec l'outil **Forme** , sélectionnez le texte et faites glisser les points nodaux des caractères à repositionner.




Vous pouvez également

Déplacer le texte accolé le long ou à côté du tracé

Passant à l'outil **Sélecteur** , faites glisser le glyphe rouge qui apparaît 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 zone **Texte miroir** de 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 **Disposition** ▶ **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 **Disposition** ▶ **Éclatement du texte**.
- 3 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Sélecteur**.
- 4 Cliquez sur **Texte** ▶ **Redresser le texte**.

Incorporation de graphiques et ajout de caractères spéciaux



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.

Vous pouvez ajouter des caractères spéciaux, sous forme d'objets texte ou d'objets graphiques. Lorsque vous ajoutez des caractères spéciaux en tant que texte, vous pouvez les formater de la même manière qu'un texte ordinaire. Les caractères spéciaux ajoutés en tant qu'objets graphiques sont des courbes. Il est possible par conséquent de les modifier comme tous les autres objets graphiques.


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**.

Pour ajouter un caractère spécial en tant qu'objet texte

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter le caractère spécial.
- 2 Cliquez sur **Texte** ▶ **Insérer un caractère spécial**.
- 3 Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police dans la zone de liste **Police**.

4 Cliquez deux fois sur un caractère dans la liste.

La taille du caractère est déterminée par la taille de police du texte.



Le menu fixe **Insérer un caractère** présente les raccourcis clavier à votre disposition pour ajouter des caractères spéciaux.

Pour ajouter un caractère spécial en tant qu'objet graphique

- 1 Cliquez sur **Texte ► Insérer un caractère spécial**.
- 2 Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police dans la zone de liste **Police**.
- 3 Saisissez une valeur dans la zone **Taille du caractère**.
- 4 Faites glisser un caractère spécial depuis la liste vers la page de dessin.



Le caractère spécial inséré utilise le style de graphique par défaut. Pour plus d'informations sur les styles de graphiques, reportez-vous à la section « Utilisation des styles et des jeux de styles » à la page 629.

Utilisation d'un texte d'une version précédente

Si un document contient du texte et a été créé dans une version antérieure de Corel DESIGNER, telle que Corel DESIGNER X5, vous devez actualiser le texte afin que vous puissiez tirer par des options OpenType, notamment l'alignement du texte à la grille de ligne de base. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Utilisation des fonctionnalités OpenType » à la page 547 et « Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base » à la page 518.

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.



Lorsqu'un texte hérité d'une ancienne version est mis à jour, le déroulé et la mise en page pourraient 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
- Formatage de caractères
- Modification de la couleur du texte
- Créneau d'une sélection de caractères
- Modification de la casse du texte
- Utilisation des fonctionnalités OpenType
- Ajustement de l'espacement des caractères et des mots
- Ajustement de l'interlignage et de l'espacement entre les paragraphes
- Ajouts de puces au texte
- Insertion de lettrines
- Modification de la position et de l'angle des caractères
- Alignement de texte
- Ajout de tabulations et de retraits
- Utilisation des styles de texte
- Application d'une césure
- Insertion de codes de formatage
- Affichage de caractères non imprimables

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. Dans Corel DESIGNER, vous pouvez choisir le type de caractère qui convient le mieux 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 547. 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 « Prévisualisation et affichage des polices » à la page 587.

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, 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 vous 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 dresse une liste de quelques exemples de types de caractères et de police. Tout comme en typographie, la police est un mécanisme de distribution, alors que le type de caractère est une œuvre créative.

Type de caractère (famille de polices)	Police
--	--------

Helvetica	Helvetica Bold-Italic
-----------	-----------------------

Times New Roman	Normal
-----------------	--------

Verdana	Verdana Bold-Italic
---------	---------------------



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 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 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 .
Définir la taille de la police	Saisissez une valeur dans la zone Taille de la police .
Changer le style de police	Choisissez un style dans la zone de liste Style de police .

Pour

Procédez comme suit

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'y faire un zoom avant.



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 le bouton **Gras** , **Italique**  ou **Souligné**  de la barre de propriétés.

Pour redimensionner du texte


- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte grâce à l'outil **Texte** .
- 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 d'un paragraphe 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**  pour sélectionner le texte. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et appuyez sur **8** sur le pavé numérique.

Vous pouvez également

Diminuer la taille du texte

Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** . 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 de catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Texte**, puis saisissez une valeur dans la zone **Incrément de texte clavier**.

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 en savoir plus, consultez la section « Utilisation des fonctionnalités OpenType » à la page 547.

■ ■ Lorem ipsum dolor ■ ■ sit amet, consectetur adipiscing ■ ■ ← 2

■ ■ Lorem ipsum dolor ■ ■ sit amet, consectetur adipiscing ■ ■ ← 1

Texte artistique après application des indices (1) et exposants (2)

Vous pouvez également ajouter des lignes de soulignement, de formatage barré ou de surlignement à des caractères sélectionnés.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. ← 1

~~Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.~~ ← 2

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. ← 3



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 629 et « Copie d'effets, de transformations et de propriétés d'objets » à la page 277.

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 du 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 de caractères sélectionnés.




Pour insérer du texte en exposant ou en indice


- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Position**.
 - **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 pourraient sembler offrir certaines caractéristiques qui ne sont pas prises en charge. Tel est le cas, par exemple, des indices et des exposants qui ne sont pas pris en charge. Si vous appliquez l'une des ces polices OpenType, Corel DESIGNER ne peut en fournir une version synthétisée.

Pour souligner, surligner ou barrer du texte

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 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 caractères 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 :
 - **Mise en évidence des changements 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.


Lorem Ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit, sed
do eiusmod tempor incididunt ut
labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum



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 de 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 droit 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 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 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 couleur de surface	Dans la zone Couleur du texte , cliquez sur le bouton Type de surface , choisissez une surface, cliquez sur le sélecteur Couleur du texte , puis cliquez sur une couleur.
Modifier les paramètres de surface	Dans la zone Couleur de texte , cliquez sur le bouton Paramètres de surface  , puis modifiez les paramètres dans la boîte de dialogue.

Pour	Procédez comme suit
Choisir une couleur de surface d'arrière-plan	Dans la zone Couleur du texte, cliquez sur le bouton Type de surface , choisissez une surface, cliquez sur le sélecteur Couleur du texte , puis cliquez sur une couleur.
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 une couleur d'arrière-plan au texte

Pour	Procédez comme suit
Ajoutez 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 de zone de texte de la barre de propriétés, puis cliquez sur une couleur.
Ajoutez une couleur d'arrière-plan aux caractères spécifiques	Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil Sélecteur  . Ouvrez le sélecteur de couleur d'arrière-plan de zone de texte de 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 d'objets**.



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** , 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 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 vous 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 PRÉCISES en salle 132.



Petites majuscules

Le cours commence à 9 h 00 PRÉCISES 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 modifier la casse du texte

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **Majuscules**, puis cliquez sur 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 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 pourraient sembler offrir certaines caractéristiques qui ne sont pas prises en charge.

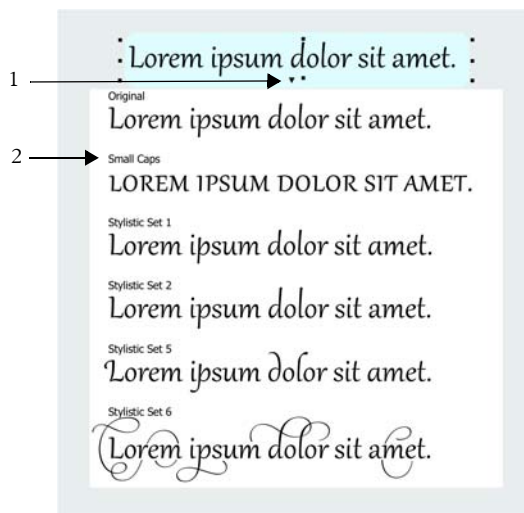


Vous pouvez aussi modifier la casse du texte en sélectionnant un caractère ou un bloc de texte, en cliquant sur **Texte ► Changer la casse**, puis en activant une option dans la boîte de dialogue **Changer la casse**.

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**. Vous pouvez aussi laisser Corel DESIGNER vous demander 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 :

- la prise en charge multiplateforme (Windows et Mac)
- 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 produit 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	LOREM Petites majuscules
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.	Lore^m Exposant
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

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
Styles numériques : Alignement 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 : Alignement 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



Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
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 afficher les fractions non standard sous forme de fractions.	
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.	

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
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 italiques 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 script pour lui donner une apparence plus naturelle.	Non disponible
Formes sensibles à la casce	Modifie la position des marques de ponctuation de manière à les aligner sur du texte en majuscules ou sur des nombres alignés	Non disponible

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
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

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur un bouton de fonctionnalité OpenType, puis choisissez si possible une fonctionnalité dans la liste.




Certaines polices OpenType pourraient sembler offrir certaines caractéristiques qui ne sont pas prises en charge.

Pour activer l'indicateur de fonctionnalités OpenType à l'écran

- Cliquez sur l'outil **Texte** , puis sur le bouton **OpenType interactif**  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.

Vous pouvez également

Appliquer une fonctionnalité OpenType à une sélection de texte

Placez le curseur sur une option de la liste de fonctionnalités OpenType et cliquez sur une option.

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 vous 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.

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 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 en savoir plus, consultez la section « Crénage d'une sélection de caractères » à la page 545.

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 :
 - Avec l'outil **Texte** , placez le curseur dans un bloc de texte.
 - Passant à l'outil **Sélecteur** , cliquez sur un objet texte artistique ou 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 **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 %.





Pour modifier l'espacement des caractères, vous pouvez également cliquer sur l'outil **Forme** , puis sélectionner l'objet texte et faire glisser la flèche interactive **Espacement horizontal**  située dans l'angle inférieur droit de l'objet texte.

Pour ajuster l'espacement des mots

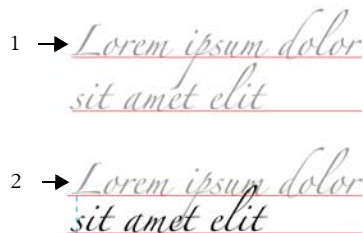
- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Avec l'outil **Texte** , placez le curseur dans un bloc de texte.
 - Passant à l'outil **Sélecteur** , cliquez sur un objet texte artistique ou sur un encadré de texte.Si le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **Gestionnaire de propriétés**.
- 2 Dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton **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 ». Lorsque vous modifiez l'interlignage d'un texte artistique, votre modification s'applique uniquement aux lignes de texte séparées par un retour forcé. L'interlignage du texte courant ne s'applique qu'aux lignes de texte faisant partie du même paragraphe.



*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 :
 - **% hauteur caract** : vous permet de définir une valeur de pourcentage relative à la taille des caractères
 - **Points** : vous 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 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 Entrez une valeur dans l'une des zones suivantes :
 - **Espacement avant le paragraphe** : vous permet de définir l'espace à insérer avant le texte courant
 - **Espacement après le paragraphe** : vous 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 vous 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 en savoir plus, consultez la section « Pour ajuster l'interlignage » à la page 558.




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 des puces

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez 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 en bas de la zone **Paragraphe** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Cochez la case **Puces**.
- 5 Cliquez sur le bouton **Paramètres des 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 .

Pour	Procédez comme suit
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  , puis cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs.
Supprimer les puces	Dans la zone Paragraphe du menu fixe Gestionnaire de propriétés , décochez la case 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 en savoir plus, consultez la section « Pour ajuster l'espacement entre les paragraphes » à la page 559.

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.




*V*ivamus
scelerisque enim
et est ullamcorper a
fringilla lectus dictum.

*V*ivamus scelerisque
enim et est
ullamcorper a
fringilla lectus
dictum.

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** .
- 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 en 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

Spécifier le nombre de lignes apparaissant à côté de la lettrine

Procédez comme suit :

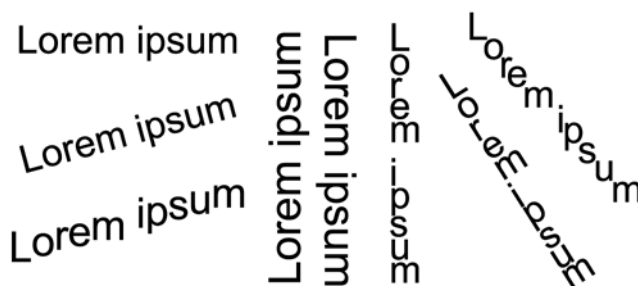
Dans la zone **Aspect**, saisissez une valeur dans le champ **Nombre de lignes** à côté de la lettrine.

Pour	Procédez comme suit :
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 , décochez la case 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.





Plusieurs exemples de texte ayant subi des rotations

Pour décaler un caractère




- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche  situé en bas de la zone **Caractère** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

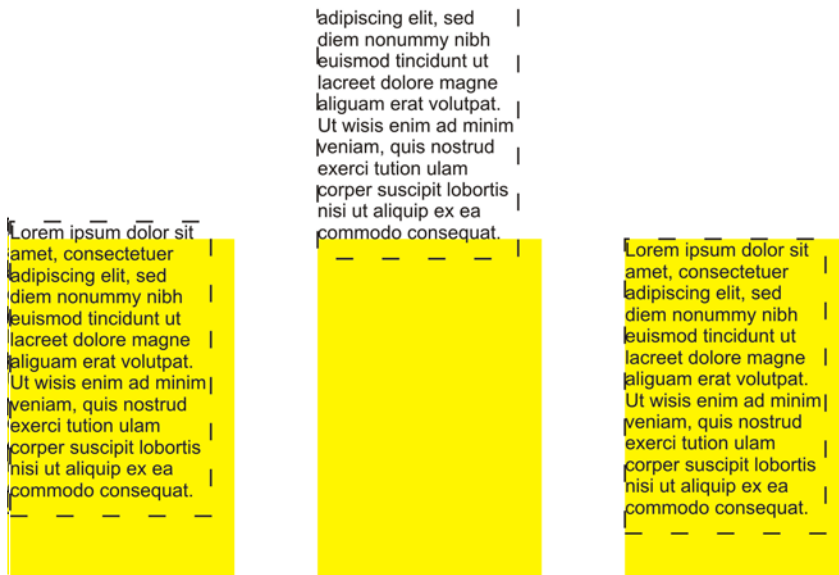
Pour	Procédez comme suit
Décaler des caractères horizontalement	Saisissez une valeur dans la zone Décalage horizontal des caractères .
Décaler des caractères verticalement	Saisissez une valeur dans la zone Décalage vertical des caractères .

Pour faire pivoter un caractère

- 1 Sélectionnez un caractère ou un bloc de texte 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**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, cliquez sur le bouton-flèche  situé en bas de la zone **Caractère** pour afficher des options supplémentaires.
- 4 Saisissez une valeur dans la zone **Angle des caractères**.

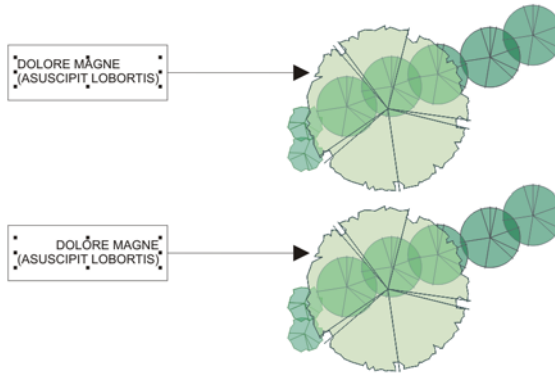
Alignement de texte

Corel DESIGNER vous 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 518. 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 **Propriétés d'objet**, cliquez sur l'un des boutons suivants :



- **Aucun** : 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, avec les côtés gauche et droit de l'encadré de texte
- **Justification forcée** : aligne le texte, y compris la dernière ligne, avec les côtés gauche et droit de l'encadré de texte



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** de 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** , gardez la touche **Maj** appuyée, cliquez sur l'objet texte puis cliquez sur l'objet.
- 2 Cliquez sur **Disposition** ► **Aligner et distribuer** ► **Aligner et distribuer**.
- 3 Dans la zone **Plan**, 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.



Si vous avez appliqué une transformation linéaire, telle qu'une rotation, et que vous procédez à un alignement des objets sur une ligne de base, les objets s'alignent sur le point de ligne de base du premier bord de l'objet texte.

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 en 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 666.

Pour ajouter un taquet de tabulation

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez le texte courant.

- 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 en 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 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez le texte courant.
- 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 **Propriétés d'objet**, 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 le chiffre zéro (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 en savoir plus, consultez la section « Utilisation des styles et des jeux de styles » à la page 629.

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 des mots spécifiques que vous saisissez, collez ou importiez ces mots dans l'application.

Pour appliquer automatiquement une césure à du texte courant

- 1 Avec 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 en 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 598.

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 Avec 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 en 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 .

Pour	Procédez comme suit
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 zone Césure des mots et critères , entrez une valeur dans la case 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 Dans la zone **Mot**, entrez le mot pour lequel vous souhaitez définir la césure.
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 521 et « Pour rechercher et remplacer du texte » à la page 522.

Insertion de codes de formatage


Il est possible d'insérer des codes de formatage tels que des tirets cadratins 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
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 951.

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 521 et « Pour rechercher et remplacer du texte » à la page 522.

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 spécial**, 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 lorsque 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 choisissant **Texte** dans la liste des catégories **Espace de travail** et en cochant la case **Afficher les caractères non imprimables**.



Utilisation de texte de langues différentes

Si vous exploitez Corel DESIGNER sur un système d'exploitation asiatique ou si votre système d'exploitation prend en charge les langues asiatiques, vous pouvez tirer profit des fonctions de formatage de texte asiatique que propose Corel DESIGNER.


Cette section contient les rubriques suivantes :

- Formatage de texte asiatique
- Utilisation des règles de retour à la ligne pour le texte asiatique
- Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique
- Formatage de texte multilingue
- Affichage correct de texte dans toutes les langues

Formatage de 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 choisir une police asiatique par défaut

- 1 Cliquez sur l'outil Texte .
- 2 Appuyez sur **Esc** pour vous assurer qu'aucun objet n'a été 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 de 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 de retour à la ligne pour le texte asiatique

Corel DESIGNER comporte des règles relatives aux sauts de ligne à utiliser avec le texte asiatique lorsque vous employez un système d'exploitation asiatique. Dans la plupart des langues asiatiques, une ligne de texte peut être coupée en deux caractères quelconques, exception faite de certains types de caractères. En effet, certains caractères ne peuvent pas figurer en début de ligne. Ces caractères s'appellent « 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 ou encore 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 pour les textes asiatiques**, 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 ou supprimez les caractères dans la zone appropriée.



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 au texte asiatique les fonctionnalités typographiques OpenType avancées. Celles-ci sont accessibles depuis la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés** (Fenêtre ► **Gestionnaire de propriétés**). 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 pour le texte vertical, souvent en les faisant pivoter à 90 degrés

Fonctionnalité OpenType

Description



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 coréen dans un document contenant à la fois du texte anglais et coréen, vous pouvez sélectionner le type de script asiatique, puis modifier la taille de la police. La nouvelle taille de police est appliquée au texte coréen 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 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez 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 **Caractère**  pour afficher les options qui se rattachent au caractère.
- 3 Dans la zone **Caractère** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, sélectionnez dans la zone **Groupe de langues et liste de scripts** l'une des options linguistiques suivantes :
 - 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 encadré de texte

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Avec l'outil **Texte** , placez le curseur dans un bloc de texte.
 - Passant à l'outil **Sélecteur** , cliquez sur un objet texte artistique ou 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 **Paragraphe**  pour afficher les options de paragraphe.
- 3 Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Gestionnaire de propriétés**, choisissez une option dans la zone **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 514.

Pour définir l'espacement entre un texte latin et un texte asiatique

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez le paragraphe qui réunit à la fois du texte latin et 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 entre les 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 correct 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 reconvertir 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 60.

Pour afficher le texte correctement dans toutes les langues

- 1 À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez l'objet texte qui s'affiche mal.
- 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.



Gestion des polices

Corel DESIGNER vous permet de gérer vos polices.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Substitution de polices
- Prévisualisation et affichage des polices
- Utilisation de Bitstream Font Navigator

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 dessin, mais qui ne sont pas installées 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 au dessin.

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 entre deux plates-formes, car il arrive parfois que l'orthographe 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 un dessin.

Si le dessin contient des polices manquantes, 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'une des options suivantes :
 - **Temporaire** : remplace la police manquante par celle de substitution pour la session en cours du dessin.
 - **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 un dessin.

Si le dessin contient des polices manquantes, 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 dessin 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 dessin.
- **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**.

Prévisualisation et affichage des polices

Corel DESIGNER vous permet de prévisualiser les polices avant de les utiliser. Vous pouvez par ailleurs prévisualiser une police dans tous ses styles disponibles, notamment le gras et l'italique.

Pour prévisualiser une police

- 1 Cliquez sur l'outil **Texte** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur la zone de liste **Police**.
Le nom de la police s'affiche dans la police correspondante.




Le nom des polices de symboles s'affiche dans la police par défaut de l'interface utilisateur ; des exemples de la police de symbole apparaissent à droite de son nom.



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 afficher les polices d'un document

- 1 Cliquez sur **Texte** ► **Options de la liste des polices**.
- 2 Cochez la case **Afficher uniquement les polices du document**.

Seules les polices utilisées dans le dessin actif apparaissent dans la zone de liste **Police** de la barre de propriétés lorsque l'outil **Texte**  est actif.



Les dernières polices utilisées apparaissent en haut de la zone de liste **Police**. Par défaut, la liste affiche les cinq dernières polices utilisées. Pour modifier le nombre de polices affichées dans cette liste, entrez une valeur dans la zone **Nombre de polices utilisées et affichées les plus récemment**. Il est possible d'afficher un maximum de 20 polices récemment utilisées.

Utilisation de Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator est le système de gestion de polices fourni avec votre application. Il vous permet de stocker jusqu'à 2 000 polices dans une base de données (« catalogue »). Vous pouvez accéder rapidement aux polices, les organiser et les afficher avant de les utiliser. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Aide de Bitstream Font Navigator.

Pour démarrer Bitstream Font Navigator

- Depuis la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ► **Programmes** ► **CorelDRAW Technical Suite X6** ► **Bitstream Police Navigateur**.

Pour accéder à l'Aide de Bitstream Font Navigator

- Dans Bitstream Font Navigator, cliquez sur Aide ► Rubriques d'aide.



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 Correction rapide
- Utilisation du correcteur d'orthographe et de Grammatik
- Utilisation du dictionnaire des synonymes
- Utilisation des langues
- Personnalisation des outils d'écriture
- Utilisation des styles de vérification
- Utilisation des catégories d'erreurs
- Analyse d'un dessin
- Utilisation des listes de mots
- Consultation des statistiques

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 612.

Utilisation de 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 qui sont appliqués au texte varient en fonction de la langue que vous avez sélectionnée. Vous pouvez personnaliser les guillemets pour différentes langues en utilisant QuickCorrect. Par exemple, vous pouvez modifier le style des guillemets doubles, simples et droits pour une langue.

L'ajout de mots à Correction rapide vous 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 en savoir plus, consultez la section « Pour modifier la casse du texte » à la page 546.

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 vous 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 607.

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 **Démarrage 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, vous devez cliquer 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 607.

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 apparaît lorsque le mot que vous souhaitez remplacer s'écrit de la même façon au présent et au passé (par exemple, «finir»),

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 apparaît 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. Ceci 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 « Changement de langue » à la page 5.

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 (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 en savoir plus, consultez la section « Pour personnaliser les guillemets pour différentes langues » à la page 592.

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 vous 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
- Grammaire instantanée™

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**, désélectionnez les cases à cocher de 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**, entrez 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**, entrez une valeur dans une ou plusieurs des zones suivantes :

- Groupes prépositionnels
- Mots vagues
- Phrase longue
- Vérifier les chiffres inférieurs ou égaux à
- Non utilisé



Définissez la valeur **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'erreur au cours de 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**, cochez les cases en regard des catégories de la liste **Catégories d'erreurs** 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 d'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 vous 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 n'apparaît.



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 apparaissent 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 ▶ Liste 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** ► **Liste 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 apparaissent dans la zone **Remplacements**.



Cliquez sur **Ajouter** dans l'onglet **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** ► **Liste 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 ▶ Liste 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 ▶ Liste 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

Notation utilisée dans Grammatik

Des informations supplémentaires sur les catégories syntaxiques sont disponibles dans la section suivante :

- Analyse des parties d'une phrase

Analyse des parties d'une phrase

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: «He waits.» «She brushes her hair.» «Does it sing?»
<>	punctuation	La punctuation 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».

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
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 • 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 ».

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
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. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Robert «lui» a donné une pomme. • Je «lui» ai envoyé une carte postale.
inf	infinitif coupé	<p>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».</p>
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. 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. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • devra • doit • peut • devrait • pourrait
num	nombre	<p>Un nombre exprime une quantité. 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. Examples : <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. Example : 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. Example : 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».

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
prn	pronom	<p>Un pronom remplace un nom. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • I • moi • toi • le mien • toi-même • ces • qui • que
vp	passé	<p>Le passé exprime des actions qui se sont déjà produites. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il « écrivit » un livre. • Nous « allâmes » au magasin.
proposition relative	proposition relative	<p>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.</p>
prn rel	pronom relatif	<p>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.</p>
ns	nom singulier	<p>Un nom singulier correspond au nom d'une personne, d'un lieu, d'une chose ou d'un concept. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tom • Le Canada • stylo • santé

Notation dans Grammatik	Terme grammatical	Commentaire
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 paieras ».
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 « groupe verbal » lorsque le verbe comporte plusieurs mots. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • Jean « a couru ». • Il « est parti ».
proposition interrogative	proposition interrogative	Une proposition interrogative est une proposition subordonnée qui commence par un adjectif interrogatif tel que « quand », « où », « pourquoi » ou « comment ». Une proposition interrogative peut se comporter comme un nom, un adjectif ou un adverbe. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • Saviez-vous « où elle irait » ? • Peux-tu me dire « quand tu viendras » ?



Gabarits et styles

Utilisation de gabarits	621
Utilisation des styles et des jeux de styles	629
Utilisation des styles de couleurs	643



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
- Utilisation de gabarits
- Création de gabarits
- Modification des gabarits

Recherche de gabarits

Corel DESIGNER vous 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 entrez «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.

Par défaut, l'application recherche tous les emplacements que la fonction Recherche instantanée (sous Windows 7 et Vista) ou Windows® Desktop Search (sous Windows XP) est configuré pour indexer. Vous pouvez également parcourir les gabarits dans d'autres emplacements que la fonction Recherche instantanée ou Windows Search ne doit pas indexer. Pour plus d'informations sur la configuration de la recherche instantanée sous Windows 7 et Vista, reportez-vous à l'aide de Windows. Pour plus d'informations sur la fonction Windows Search, consultez le site Web de Microsoft®.

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 tous les gabarits (les gabarits inclus dans Corel DESIGNER, ceux créés par des créateurs tiers et ceux créés par vous-même ou par d'autres), 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 à la catégorie, 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).

Si vous utilisez Windows XP et que vous n'avez pas installé la fonction Windows Search, l'application effectue une recherche par nom de fichier uniquement dans les dossiers et sous-dossiers suivants :

Si vous utilisez Windows XP et que vous installez Windows Search après avoir installé Corel DESIGNER, vous devez ajouter l'emplacement de l'installation de CorelDRAW Technical Suite aux emplacements indexés de Windows Search. Pour plus d'informations sur la modification des options de recherche dans Windows Search, reportez-vous à la section consacrée à la définition des emplacements de recherche dans l'Aide de Windows Search.

Vous pouvez télécharger Windows Search gratuitement depuis le Centre de téléchargement de Microsoft. Pour plus d'informations, consultez la page <http://www.microsoft.com/windows/desktopsearch/downloads/default.aspx>.





Pour démarrer une recherche, vous pouvez également saisir le terme à rechercher dans la zone de recherche et 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.

Pour	Procédez comme suit
Afficher des détails sur un gabarit	<p>Cliquez sur une miniature dans le volet Gabarits. Les détails du gabarit s'affichent dans le volet Détails du gabarit.</p> <p>Si le volet Détails du gabarit est masqué, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les détails du gabarit  pour l'afficher.</p>
Afficher les notes du créateur	<p>Cliquez sur une miniature dans le volet Gabarits. Les notes du créateur s'affichent dans le volet Notes du créateur.</p>
Imprimer les notes du créateur	<p>Cliquez sur le bouton Imprimer les notes du créateur  dans l'angle inférieur gauche du volet Notes du créateur.</p> <p>S'il n'y a pas de notes associées à un gabarit, le bouton Imprimer les notes du créateur est désactivé.</p>

Utilisation de gabarits

Lorsque vous créez un document à partir d'un gabarit au moyen de la commande **Fichier ▶ Nouveau à partir du gabarit**, Corel DESIGNER effectue la mise en page en fonction des paramètres de mise en page du gabarit, puis charge l'ensemble des objets et styles du gabarit 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 vide à l'aide de la commande **Fichier ▶ Ouvrir**.

Par ailleurs, vous pouvez à tout moment importer les styles figurant dans un gabarit dans un document.

Pour commencer un dessin à partir d'un gabarit

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Nouveau à partir du 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 622.

Pour créer un document à partir d'un gabarit, vous pouvez également cliquer sur **Fichier ▶ Ouvrir**, rechercher le gabarit, cliquer deux fois dessus et cochez la case **Nouveau à partir du gabarit** dans 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 dans un document

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 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 en 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.

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 choisissez **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** : entrez 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 CorelDRAW Technical Suite (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 prévoyez 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 entrer 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 choisissez un gabarit et souhaitez l'améliorer, 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 635. 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 653.

Pour modifier un gabarit

1 Cliquez sur **Fichier** ► **Ouvrir**.

Si vous utilisez Windows XP, choisissez **CDT – Gabarit CorelDRAW** dans la zone de liste **Type de fichier**.

2 Recherchez le dossier dans lequel se trouve le gabarit.

Si vous utilisez Windows XP, vous pouvez prévisualiser le contenu d'un gabarit en cochant la case **Aperçu**.

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 ainsi que des jeux de styles à plusieurs types d'objets : objets graphiques, texte artistique et courant, légendes et cotes, ainsi que tout objet créé 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.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Création de styles et de jeux de styles
- Application de styles et de jeux de styles
- Modification de styles et de jeux de styles
- Gestion des propriétés d'objet par défaut
- Exportation et importation de feuilles de style
- Attribution de raccourcis clavier à des styles ou à des jeux de styles
- Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique
- Rupture du lien entre des objets et des styles ou des jeux de styles

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 choisir entre autres le type de police, le style et la taille de la police, la couleur du texte et de l'arrière-plan du texte, la position des caractères ainsi que l'utilisation des majuscules ou des minuscules. Corel DESIGNER vous permet de créer et d'appliquer des styles de surface, de contour, de paragraphe, de caractère et d'encadré de texte.

Corel DESIGNER vous permet de regrouper des styles en jeux de styles. Un jeu de styles est une collection de styles vous permettant 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**, puis **Nouveau style à partir de**, et cliquez sur un type de style.
- 3 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**.



Vous pouvez aussi créer un style à partir d'un objet en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le dossier **Styles** du menu fixe **Styles d'objet**, en sélectionnant **Nouveau à partir de l'objet sélectionné**, puis en sélectionnant 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 Cliquez sur **Styles d'objet**, puis sur **Nouveau jeu de styles à partir de**.
- 3 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** ► **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur le bouton **Nouveau style** , puis sélectionnez un type de style.

Le style apparaît 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 : <ul style="list-style-type: none">• Sélectionnez un style dans le dossier Styles, puis cliquez sur le bouton Supprimer .• 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 : <ul style="list-style-type: none">• 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** ► **Gestionnaire d'objets**.

- 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 : <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez un jeu de styles dans le dossier Jeux de styles, puis cliquez sur le bouton Supprimer . • 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 : <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez un jeu de styles dans le dossier Jeu 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 grâce aux menus fixes **Styles d'objet** et **Propriétés d'objet**.

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 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 ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 3 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, sélectionnez un style ou un jeu de styles, puis cliquez sur le bouton **Appliquer à la sélection**.



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 **Propriétés d'objet**, 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 sur un jeu de styles.
- Cliquez droit sur l'objet, sélectionnez **Styles d'objet**, puis **Appliquer le style**, et sélectionnez un style ou un jeu de styles dans la liste.
- Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur un style ou sur 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 ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 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 ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 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 sélectionnez 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 **Fenêtre ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Modifiez les propriétés de l'objet dans le menu fixe **Gestionnaire de propriétés**.
- 4 Dans la fenêtre du document, cliquez droit sur l'objet, sélectionnez **Styles d'objet** dans le menu contextuel, puis **Appliquer le 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 ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 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 sur 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 **Fenêtre ▶ Gestionnaire de propriétés**.
- 3 Dans le menu fixe **Propriétés d'objet**, 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 l'attribut de l'objet 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 , puis sélectionnez **Revenir**.
- Dans la fenêtre du document, cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris à l'aide de l'outil **Sélecteur** , sélectionnez **Styles d'objet** dans le menu contextuel, puis sélectionnez **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 créerez ultérieurement, vous pouvez définir ces paramètres comme paramètres par défaut.

Vous pouvez définir les styles d'objet, jeux de styles, styles de couleurs ou 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 ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, ouvrez le dossier **Propriétés d'objet par défaut** puis sélectionnez l'un des types d'objets 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 comme 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 cliquez sur **Définir comme valeurs par défaut des 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 ► Gestionnaire d'objets.
- 2 Dans le menu fixe Styles d'objet, cliquez sur le bouton **Importer, exporter ou enregistrer les valeurs par défaut** , puis sur **Définir comme valeurs par défaut des nouveaux documents**.
- 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 en savoir plus, consultez la section « Enregistrement des paramètres par défaut » à la page 947.

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 ► Gestionnaire d'objets.
- 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** ▶ **Gestionnaire d'objets**.
- 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 CorelDRAW existant en sélectionnant le fichier dans la boîte de dialogue Corel DESIGNER Importer feuille de style, puis en cliquant sur le bouton 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 950.

Pour attribuer un raccourci clavier à un style ou à un jeu de styles

- 1 Cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Gestionnaire d'objets**.
- 2 Dans le menu fixe **Styles d'objet**, cliquez sur un style ou sur 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 à cette commande.

Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique

Corel DESIGNER vous 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 ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 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 mettez un style de couleurs à jour, tous les objets utilisant ce style de couleurs 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 :

- Création et application de styles de couleurs
- Modification de styles de couleurs
- Exportation et importation de styles de couleurs
- Rupture du lien entre un style de couleurs et un objet

Création et application de 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.

Après avoir créé un style de couleurs, vous pouvez l'appliquer aux objets du document. Corel DESIGNER vous permet d'accéder aux styles de couleurs disponibles à l'aide de différentes commandes : le menu fixe Styles de couleurs, le menu fixe Styles d'objet, le menu fixe Gestionnaire de propriétés, la palette Styles de couleurs et la Palette du document. (Un style de couleurs est automatiquement ajouté à la Palette du 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.

Corel DESIGNER vous permet de créer un type d'harmonie de couleurs spéciale 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 de la souris 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 couleur


- 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**.



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 de la souris à l'aide de l'outil **Sélecteur** , puis sélectionnez **Styles de couleurs ▶ Nouveau à partir du document**.
- Dans la palette **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton en forme de flèche , puis sélectionnez **Ajouter à partir du document**.




Vous pouvez aussi créer un style de couleurs en cliquant sur le bouton **Nouveau style de couleurs** , en choisissant **Nouveau style de couleurs**, puis 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 367.

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 le dossier correspondant dans le menu fixe **Styles de couleurs**. Puis, cliquez sur le bouton **Nouvelle harmonie de couleurs**  et sélectionnez **Dupliquer l'harmonie**.


Vous pouvez redimensionner la zone **Harmonisation des couleurs** afin que vous puissiez voir les harmonies de couleurs disponibles, sans les parcourir, en pointant le curseur sur la zone de préhension du volet et, lorsque celui-ci devient une flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord du volet.

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 l'une des palettes **Styles de couleurs** ou **Document**, cliquez sur un style de couleurs avec le bouton gauche de la souris 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 les sections **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 de 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.

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 367.

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 contraindre le mouvement de l'anneau de sélection, enfoncez la touche **Ctrl** pendant que vous le faites glisser et préservez ainsi la saturation d'origine, ou encore la touche **Maj** afin de 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 367.
- 4 Dans l'**Éditeur d'harmonie**, déplacez le curseur **Luminosité** pour modifier la teinte de la couleur.

Si vous souhaitez préciser la position exacte du milieu, saisissez une valeur dans la zone **Luminosité**.



Pour modifier un style de couleurs individuel dans l'harmonie, sélectionnez le 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 redimensionner la zone **Harmonisation des couleurs** afin que vous puissiez voir les harmonies de couleurs disponibles, sans les parcourir, en pointant le curseur sur la zone de préhension du volet et, lorsque celui-ci devient une flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord du volet.

Vous pouvez réorganiser les harmonies de couleurs en les faisant glisser.


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 387, « Gestion des propriétés d'objet par défaut » à la page 637 et « Exportation et importation de feuilles de style » à la page 639.

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 du 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 de la souris sur un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** , 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 les sections **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	653
Utilisation de tableaux	679



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 des 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 totalement personnalisables et peuvent s'utiliser par défaut pour d'autres dessins.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Définition de la mise en page
- Choix d'un fond de page
- Ajouter, dupliquer, renommer et supprimer des pages
- Insertion de numéros de page
- Utilisation des règles
- Étalonnage des règles
- Configuration de la grille de document
- Configuration de la grille de ligne de base
- Configuration des repères
- Modification de repères
- Définition de l'échelle de dessin

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 une taille d'image dans la zone de liste Taille .
Faire correspondre la taille et l'orientation de la page aux paramètres d'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 .
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 un type de papier 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**.

La boîte de dialogue **Options** apparaît et présente la page **Taille de la page**.

2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Disposition**.

3 Choisissez 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  nommez ce nouveau style d'étiquette 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 façon 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 en cours 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**.

Ajouter, dupliquer, renommer et supprimer des 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 également 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 335.

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 une taille d'image dans la zone de liste Taille .
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 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 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur le nom de la page que vous souhaitez dupliquer.
Si le **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 2 Cliquez sur **Présentation ▶ Dupliquer une page**.
- 3 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**
- 4 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** ▶ **Renommer 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 .
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 335.

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 503.

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 se révèle particulièrement utile si vous souhaitez créer plusieurs fichiers Corel DESIGNER qui seront rassemblés 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, la page 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 une version antérieure de Corel DESIGNER, 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, consultez la section
Redimensionner et mettre à l'échelle un numéro de page	« Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » à la page 283
Faire pivoter un numéro de page	« Rotation d'objets » à la page 286
Appliquer un effet miroir à un numéro de page	« Application d'un effet miroir aux objets » à la page 287
Modifier la couleur d'un numéro de page	« Choix de couleurs » à la page 371
Appliquer une texture à un numéro de page	« Application de surfaces à texture » à la page 415
Appliquer une ombre portée à un numéro de page	« Création d'ombres portées » à la page 476

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.
 - **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 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 pages paires.

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. Le curseur étant 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 **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ► **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.

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 280.

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

- Touche **Maj** enfoncée, 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 de 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**.

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 666.

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/Main**.
- 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'entrecoupant, 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 78.

Vous pouvez également magnétiser des objets sur la grille de document ou la grille de pixels pour qu'ils s'accrochent aux lignes lorsque vous les déplacez.

Pour afficher ou masquer la grille de document

- Cliquez sur **Affichage** ▶ **Grille** ▶ **Grille de ligne de base**.

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 667.

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 de 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 à outils standard, cliquez sur **Magnétiser**, puis activez la case **Aligner à la grille** du 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 à outils standard, cliquez sur **Magnétiser**, puis activez la case **Aligner au pixel**.
- 2 Déplacez les objets à l'aide de l'outil **Sélecteur** .



Cette option est disponible uniquement lorsque l'affichage des pixels est activé. Pour en savoir plus, consultez la section « Choix d'un mode d'affichage » à la page 78.

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 en savoir plus, consultez la section « Alignement de texte à l'aide de la grille de ligne de base » à la page 518.

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 . 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.
Définir une couleur	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 à outils standard, cliquez sur **Magnétiser**, puis activez la case **Aligner** sur la 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 de trois sortes : horizontal, vertical et 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 336.

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 en savoir plus sur les paramètres des règles, reportez-vous à la section « Pour personnaliser les paramètres des règles » à la page 667.

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 accéder également au menu fixe **Repères** en cliquant droit sur une règle, puis en cliquant sur **Configurer les repères**.

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 **Fenêtre ▶ Gestionnaire d'objets**.
- 2 Faites glisser l'objet que vous souhaitez utiliser en tant que repère et positionnez-le.

Pour définir des repères pour le document dans son ensemble

- 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 **Fenêtre ▶ 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 les valeurs dans les zones **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 l'outil **Sélecteur**, puis sur **Supprimer**.

Pour supprimer un repère prédéfini, cliquez sur **Outils ▶ Options**. Dans la liste de catégories **Document**, **Repères**, cliquez sur **Présélections**. Désélectionnez la case située à côté du repère prédéfini que vous souhaitez supprimer.


Pour aligner des objets sur les repères

- 1 Dans la barre à outils standard, cliquez sur **Magnétiser**, puis activez la case **Aligner aux repères**.

- 2 Faites glisser l'objet au repère.

Pour magnétiser le centre d'un objet à un repère, sélectionnez l'objet, puis déplacez-le au-dessus du repère jusqu'à ce que son centre de rotation s'accrole au repère.




Vous pouvez également aimanter des objets et des zones modifiables à un repère en cliquant sur **Outils ▶ Repères**, puis sur le bouton **Aligner aux repères** .

Modification de repères


Une fois que vous avez ajouté le repère, vous pouvez le sélectionner, le déplacer, le faire pivoter, le verrouiller en position ou le supprimer. Il est possible aussi de changer le style de ligne de même que la couleur des repères.

Pour modifier un repère

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner un seul repère	Cliquez sur le repère à l'aide de l'outil Sélecteur  .
Sélectionnez tous les repères d'une page	Cliquez sur Édition ▶ Tout sélectionner ▶ Repères . Les repères locaux et les repères principaux sont sélectionnés.

Pour 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 . Faites 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 . Cliquez deux fois sur le repère à l'aide de l'outil Sélecteur  , puis faites pivoter le repère lorsque les poignées d'inclinaison s'affichent.

Pour verrouiller ou déverrouiller des repères

- Cliquez droit sur le repère, puis cliquez sur **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 de 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 « Tracés de lignes de cote » à la page 171.

Pour choisir une échelle de dessin prédéfinie

- 1 Cliquez sur **Outils ▶ Options**.
- 2 Dans la liste de 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 de 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 changeant 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
- Sélection, déplacement et exploration des éléments d'un tableau
- Insertion et suppression de rangées et de colonnes
- Redimensionnement des cellules, rangées et colonnes de tableau
- Formatage des tableaux et des cellules
- Utilisation de texte dans des tableaux
- Conversion de tableaux en texte
- Fusion et fractionnement des tableaux et des cellules
- Manipulation des tableaux en tant qu'objets
- Ajout d'images, de graphiques et d'arrière-plans aux tableaux
- Importation de tableaux dans un dessin


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 entrez les 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 en savoir plus, consultez la section « Pour convertir un tableau en texte » à la page 692.




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 .


Pour	Procédez comme suit
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 la 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 .
Sélectionner des cellules adjacentes dans un tableau	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.
Sélectionner des cellules non adjacentes dans un tableau	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**  vous 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 de 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 .

Pour	Procédez comme suit
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 , entrez une valeur dans la zone Nombre de colonnes , puis activez l'option À gauche de la sélection .

Pour**Procédez comme suit**

Insérer plusieurs colonnes à droite de la colonne sélectionnée

Cliquez sur **Tableau ▶ Insérer ▶ Insérer des colonnes**, entrez 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 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

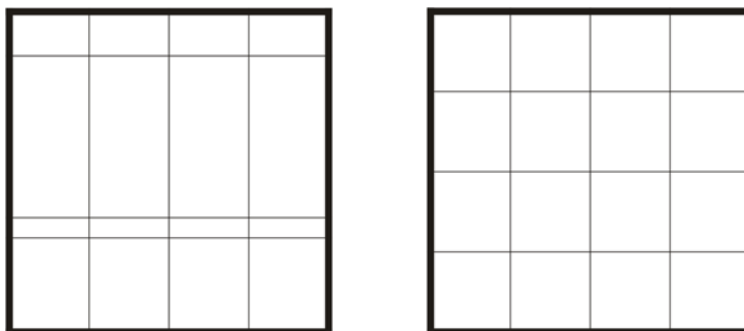
Cliquez sur **Tableau ▶ Supprimer ▶ Colonne**.



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, rangées et 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.

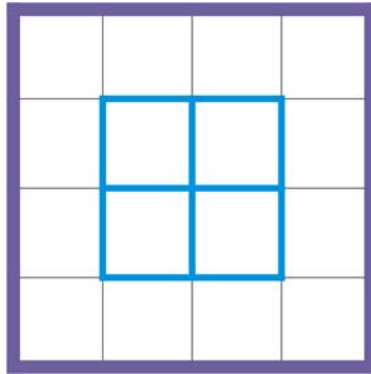
Pour distribuer les rangées et colonnes d'un tableau

- 1 Sélectionnez les cellules de tableau à distribuer.
- 2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Uniformiser la hauteur des rangées sélectionnées	Cliquez sur Tableau ▶ Distribuer ▶ Rangées égales .
Uniformiser la largeur des colonnes sélectionnées	Cliquez sur Tableau ▶ Distribuer ▶ Colonnes égales .

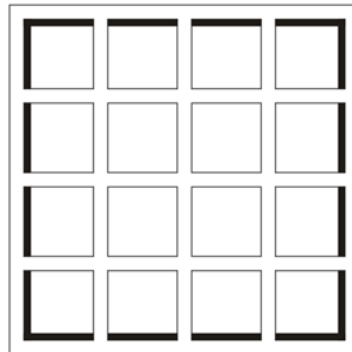
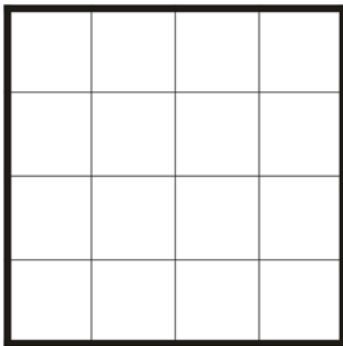
Formatage des tableaux et des cellules

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	Procédez comme suit
Modifier l'épaisseur de la bordure	Sélectionnez une épaisseur de bordure dans la zone de liste Épaisseur de contour de la barre de propriétés.
Modifier la couleur de la bordure	Cliquez sur le sélecteur Couleur de contour de la barre de propriétés, puis sur une couleur dans la palette.
Modifier le style de ligne de la bordure	Cliquez sur le bouton Plume de contour  de la barre de propriétés, puis définissez les propriétés de contour dans la boîte de dialogue Plume de contour .


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 Entrez une valeur dans la zone **Marge supérieure**.

Par défaut, la valeur saisie dans la case **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 des 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 535.

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 en savoir plus, consultez la section « Pour sélectionner un tableau, une rangée ou une colonne » à la page 681.


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 684.

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 680.

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 scinder 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, consultez la section
Redimensionner et mettre à l'échelle un tableau	« Dimensionnement et mise à l'échelle d'objets » à la page 283
Faire pivoter un tableau	« Rotation d'objets » à la page 286
Appliquer un effet miroir à un tableau	« Application d'un effet miroir aux objets » à la page 287
Verrouiller un tableau	« Verrouillage d'objets » à la page 298

Vous pouvez

Pour plus d'informations, consultez la section

Convertir un tableau en image bitmap

« Conversion de graphiques vectoriels en images bitmap » à la page 699

Scinder un tableau

« Pour convertir des objets en objets courbes » à la page 213

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 **Arrière-plan** de la barre de propriétés, puis sur une couleur dans la palette de couleurs.

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 de bitmaps	699
Utilisation des modes couleur bitmap	731
Vectorisation de bitmaps et édition des résultats	741
Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo	759



Utilisation de bitmaps

Vous pouvez convertir un graphique vectoriel en image bitmap. En outre, il est possible d'importer et de recadrer des images bitmap dans Corel DESIGNER.

Vous pouvez appliquer des masques de couleur ou des effets spéciaux, et modifier la couleur et le ton de ces images.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Conversion de graphiques vectoriels en images bitmap
- Importation d'images bitmap
- Recadrage d'images bitmap
- Modification des dimensions et de la résolution des images bitmap
- Redressement d'images bitmap
- Utilisation de filigranes Digimarc pour identifier les images bitmap
- Suppression des traces de poussière et des éraflures
- Application d'effets spéciaux à des images bitmap
- Utilisation des couleurs contenues dans les images bitmap
- Utilisation du laboratoire de réglage d'images
- Ajustement de la couleur et du ton
- Utilisation du filtre Courbe de teinte
- Transformation de la couleur et du ton
- Modification des images bitmap avec Corel PHOTO-PAINT

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. La conversion d'un graphique vectoriel en image bitmap s'appelle également « 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 731.

Vous pouvez également spécifier des paramètres pour des commandes telles que la juxtaposition, l'anticrénelage, la surimpression du noir, 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 827.

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 812.

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** : 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 812.

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 un 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 331.

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 825 et « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 826.

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 des objets » à la page 221. 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 recadrer.
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 nœuds 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 pixélisée.

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 de 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 résolution.

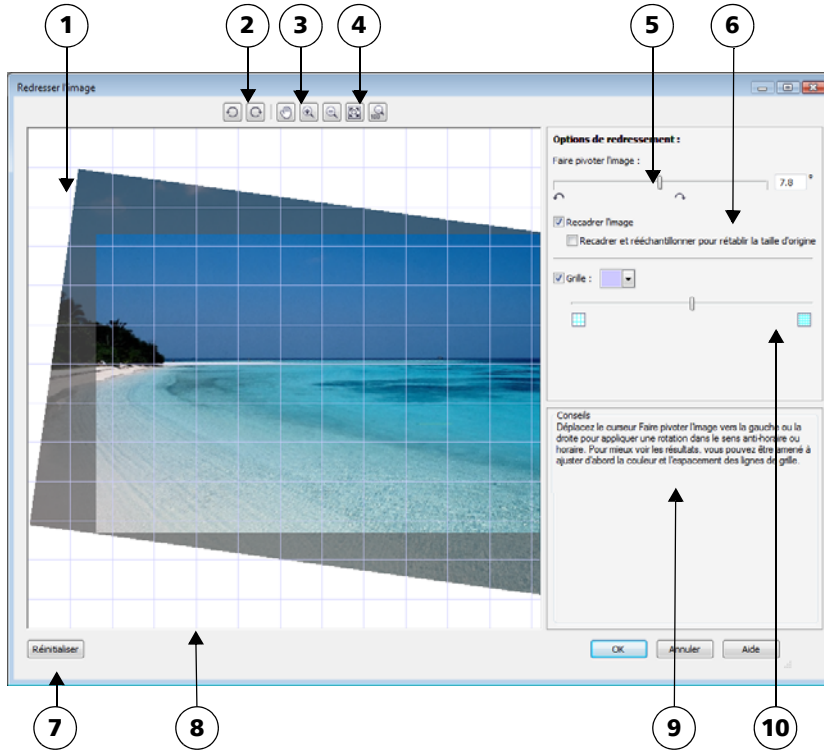


Pour rééchantillonner une image bitmap sélectionnée, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Rééchantillonner**  de la barre de propriétés.

Cochez la case **Anticrénelage** pour minimiser l'apparence irrégulière des courbes.

Redressement d'images bitmap

La boîte de dialogue **Redresser l'image** vous permet de redresser rapidement des images bitmap. Cette fonctionnalité est pratique pour redresser des photos prises ou scannées en biais.



Boîte de dialogue *Redresser l'image*

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. Fenêtre d'aperçu | 6. Options de recadrage et de rééchantillonnage |
| 2. Outils de rotation | 7. Bouton Réinitialiser |
| 3. Outil Panoramique | 8. Grille |
| 4. Outils Zoom | 9. Conseil pour la commande active |
| 5. Commandes de rotation d'image | 10. Commande de la grille |

Pour accéder à la boîte de dialogue **Redresser l'image**, cliquez sur **Images bitmap** ► **Redresser l'image**. Pour en savoir plus sur la boîte de dialogue **Redresser l'image** reportez-vous à la section « Redressement d'images bitmap » à la page 705.

La boîte de dialogue **Redresser l'image** vous 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 horaire ou dans le sens antihoraire.

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 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.

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**.
- 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, sélectionnez la case **Recadrer et rééchantillonner à la taille originale**. L'image finale est ainsi rééchantillonnée.

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 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 informations de contact 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.



Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de CorelDRAW Technical Suite.

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)**, entrez 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** si vous souhaitez confirmer les informations fournies aux utilisateurs lorsqu'ils détectent le filigrane.



Dans la zone **Copyright year(s)**, vous ne pouvez pas saisir une année antérieure à 1922 ou postérieure à l'année en cours. 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 297.

Suppression des traces de poussière et des éraflures

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 du contraste que vous avez indiqué. 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 supprimer 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.

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.

Catégorie d'effets spéciaux	Description
Effets 3D	Permet de créer une illusion de profondeur. Ces effets comprennent Estampage, Recourbement de page et Perspective.

Catégorie d'effets spéciaux	Description
Coups de pinceau artistiques	Permet d'appliquer des techniques de peinture à la main. Ces effets comprennent Crayons de couleurs, Impressionnisme, Pastels, Aquarelle et Stylo et encre.
Flou	Permet de rendre l'image floue en simulant le mouvement, l'effet de tacheture ou la modification progressive. Ces effets comprennent Flou gaussien, Flou de mouvement et Zoom.
Caméra	Permet de simuler l'effet produit par un objectif de diffusion
Transformation de couleur	Permet de créer des illusions photographiques par la diminution ou le remplacement de couleurs. Ces effets comprennent Trames simili, Psychédélique et Solarisation.
Projection	Permet d'accentuer et de mettre en évidence les bords d'une image. Ces effets comprennent Détection des bords et Vectorisation du contour.
Créatifs	Permet d'appliquer un grand choix de textures et de formes à une image. Ces effets comprennent Tissus, Brique de verre, Cristallisation, Vortex et Vitrail.
Déformation	Permet de déformer les surfaces d'une image. Ces effets comprennent Ondulations, Blocs, Tourbillon et Mosaïque.
Bruit	Permet de choisir la granulosité d'une image. Ces effets comprennent Ajout de bruit, Suppression du moiré et Suppression du bruit.
Accentuation	Permet d'ajouter un effet d'accentuation pour améliorer la netteté et accentuer les bords. Ces effets comprennent Flou adaptatif, Passe-haut et Masquage flou.

Catégorie d'effets spéciaux	Description
Filtres optionnels	Permet d'appliquer des effets à des images bitmap dans Corel DESIGNER à partir d'un filtre provenant d'un fabricant tiers. Les filtres optionnels installés apparaissent dans la partie inférieure du menu Images bitmap .

Si vous ajoutez de 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.

Corel DESIGNER agrandit automatiquement l'image bitmap afin d'appliquer un effet spécial à toute l'image. Vous pouvez désactiver l'agrandissement automatique et définir manuellement les dimensions de l'image bitmap agrandie.

Pour appliquer un effet spécial

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap**, sélectionnez un type d'effet spécial, puis cliquez sur un effet.
- 3 Réglez les paramètres de l'effet spécial.

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.



Pour supprimer un filtre optionnel, faites-le glisser sur un dossier de filtre dans la liste **Dossiers des filtres optionnels**, puis cliquez sur **Supprimer**.

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.
- 4 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**.


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 pour 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

Enregistrer un masque de couleur bitmap

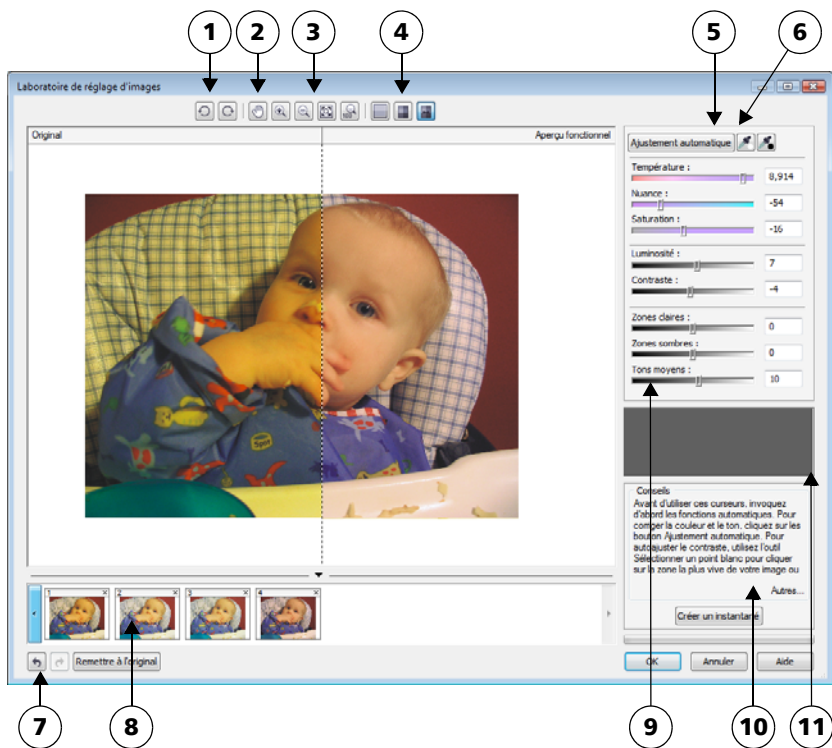
Cliquez sur le bouton **Enregistrer le masque** . Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le masque de couleur actuel. Entrez le nom du fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**. Cliquez sur **Enregistrer**.



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 de 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 apparaissent 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 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 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 **Teinte** et **Température** pour ajuster une image avec précision.
- 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.

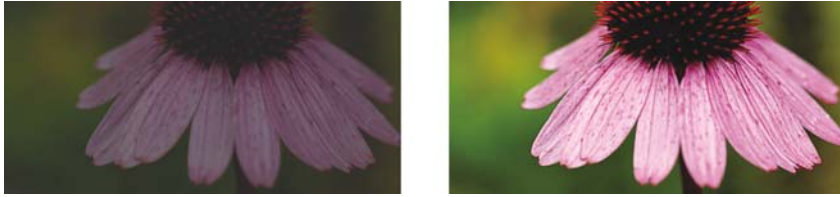


Correction d'une nuance de couleur. La photo de droite représente la version corrigée.

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 fera ressortir plus de détails de l'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 estompe 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 parties 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, parce que 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 de la couleur et du ton » à la page 723.

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.
Éclaircir ou assombrir une image	Déplacez le curseur Luminosité vers la droite ou vers la gauche pour respectivement éclaircir ou assombrir l'image.
Améliorer la netteté d'une image par ajustement du ton	Déplacez le curseur Contraste vers la droite pour éclaircir les zones claires et assombrir les zones foncées.

Pour**Procédez comme suit**

Éclaircir ou assombrir des zones spécifiques



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.



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 courante de l'image. Les miniatures des instantanés apparaissent dans une fenêtre située sous l'image. Chaque instantané est numéroté séquentiellement et peut être supprimé si vous cliquez sur le bouton **Fermer** situé à l'angle supérieur droit de la barre de titre correspondante.



Pour annuler ou rétablir la dernière correction effectuée, cliquez sur le bouton **Annuler**  ou le bouton **Rétablir** . 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**Procédez comme suit**

Faire pivoter l'image

Cliquez sur le bouton **Faire pivoter à gauche**  ou **Faire pivoter à droite** .

Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image

À l'aide de l'outil **Panoramique** , faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone à afficher soit visible.

Pour	Procédez comme suit
Effectuer un zoom avant ou arrière	Sélectionnez 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  .
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 de la couleur et du ton

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 715.

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
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 histogramme peut également être ajusté en échantillonnant les valeurs de l'image bitmap.
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. Pour accentuer le contraste, définissez la hauteur et la largeur autour de la zone.
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.
Courbe de teinte	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 726.
Luminosité/Contraste/Intensité	Permet de régler la luminosité de toutes les couleurs, ainsi que la différence entre les zones claires et foncées.
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.

Effet	Description
Gamma	Permet d'accentuer les détails des zones à faible contraste sans affecter les zones sombres ou claires.
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.
Couleur sélective	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. Par exemple, si le pourcentage de magenta dans le spectre des rouges diminue, les couleurs se rapprochent du jaune.
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.
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.

Effet	Description
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.

Pour ajuster automatiquement la couleur et le ton

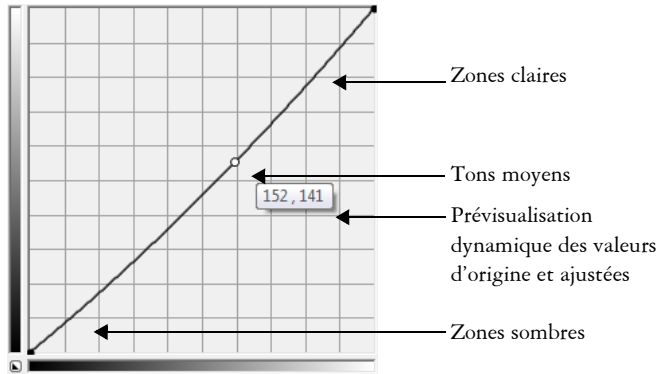
- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ▶ **Ajustement automatique**.

Pour ajuster la couleur et le ton à l'aide d'un filtre d'ajustement

- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Effets** ▶ **Ajuster**, puis sélectionnez un filtre d'ajustement.
- 3 Indiquez les paramètres souhaités.

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). 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). 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.



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.

Vous pouvez réparer des zones problématiques en ajoutant des points nodaux à la courbe de teinte et en faisant glisser la courbe. Si vous voulez ajuster des zones spécifiques dans une image, vous pouvez utiliser l'outil **Pipette** et sélectionner les zones dans la fenêtre de l'image. Vous pouvez ensuite faire glisser les points nodaux qui apparaissent sur la courbe de teinte pour obtenir l'effet que vous souhaitez.

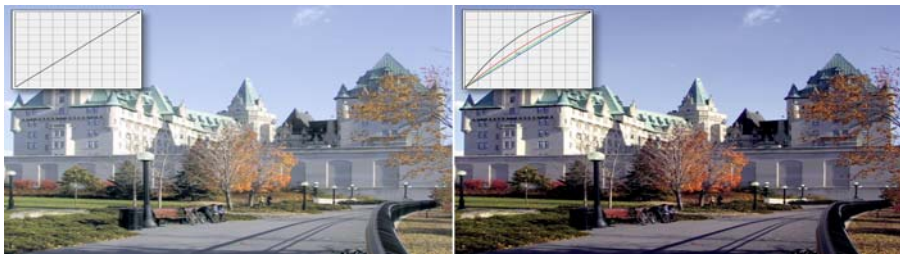


Image originale (à gauche), image avec plage de tons ajustée (à droite)

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 720.

Pour régler avec précision vos ajustements, vous pouvez choisir un style de courbe à partir de la zone de liste **Style**. Par exemple, vous pouvez redessiner la courbe en utilisant des lignes à main levée ou des segments droits.

Vous pouvez ajuster la couleur et le ton d'une image en appliquant une présélection. Pour accéder à une présélection, cliquez sur le bouton **Ouvrir** à droite de la zone **Présélections**. Vous pouvez également enregistrer les paramètres des tons comme présélections à utiliser avec d'autres images.

De plus, vous pouvez égaliser la plage des tons d'une image en cliquant sur **Équilibrage automatique de la teinte**. Pour définir les pixels isolés (pixels rognés) à chaque extrémité de la plage des tons, vous pouvez cliquer sur **Paramètres** et entrer les valeurs dans la boîte de dialogue **Ajustement automatique de la gamme**.

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.
- **Inversion** : permet d'inverser les couleurs d'une image. L'image ressemble alors à un négatif photographique.
- **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.

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
 - Inversion
 - Postérisation

Modification des images bitmap avec Corel PHOTO-PAINT


Il est possible d'accéder au logiciel de retouche d'image 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, vous pouvez cliquer sur le bouton **Modifier le bitmap** dans la barre des propriétés, ou utiliser la commande **Modifier le bitmap** dans le menu **Images bitmaps**. 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'information sur la modification d'images dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Aide ▶ Rubriques d'aide** 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 est affichée 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 ▶ Edition 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.



Utilisation des modes couleur bitmap

Lorsque vous changez le mode couleur 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
- Conversion d'images bitmap en images en noir et blanc
- Conversion d'images bitmap en images deux tons
- Conversion d'images bitmap en mode 256 couleurs

Modification du mode de couleurs des images bitmap

Les couleurs des images sur lesquelles vous travaillez dans Corel DESIGNER reposent sur des modes couleur, c'est-à-dire les caractéristiques propres aux couleurs des images et qui sont identifiées par leurs composantes 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 d'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 367.

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 couleur.



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.

Conversion

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 du mode de couleurs suivantes correspondent au nombre d'encres 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 en vue 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 fichiers 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 ton (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. Vous pouvez ajouter 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 737. 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 387.

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 méthode 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

méthode 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.

Spécification d'une couleur de sensibilité de gamme

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, 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. Vous pouvez également choisir une couleur de sensibilité pour la palette. Cette palette de couleurs est la plus répandue pour les photographies.

Type de palette	Description
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.
Compatible 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 de bitmaps et édition des résultats

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 59.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Vectorisation d'images bitmap
- Commandes PowerTRACE
- Prévisualisation des résultats de la vectorisation
- Ajustement des résultats de la vectorisation
- Ajustement des couleurs dans le résultat de la vectorisation
- Définition d'options de vectorisation par défaut
- Conseils pour la vectorisation d'images bitmap et la modification des résultats de la vectorisation

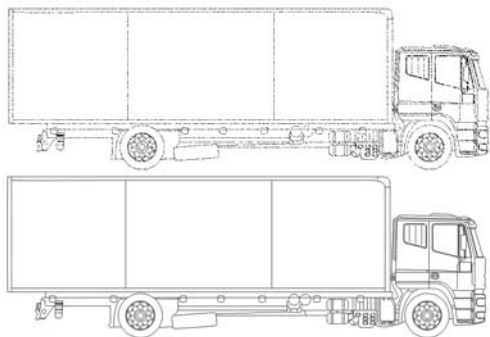
Vectorisation d'images bitmap

Vous pouvez vectoriser une image bitmap en une seule étape, à l'aide de la commande de vectorisation rapide. Sinon, vous pouvez choisir la méthode de vectorisation qui vous convient et sélectionner un style prédéfini, puis utiliser les commandes PowerTRACE pour prévisualiser et ajuster le résultat de la vectorisation. Corel DESIGNER propose deux méthodes de vectorisation des 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.



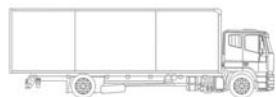
La méthode de vectorisation de l'axe a été utilisée pour convertir l'image bitmap d'origine (en haut) en graphique vectoriel (en bas).

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 748 et « Ajustement des couleurs dans le résultat de la vectorisation » à la page 752.

Pour vectoriser une image bitmap avec la vectorisation rapide

- 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 en savoir plus, consultez la section « Définition d'options de vectorisation par défaut » à la page 755.

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 du menu contextuel **Vectoriser un bitmap** de la barre de propriétés.

Pour vectoriser une image bitmap à l'aide de la méthode Vectorisation du contour

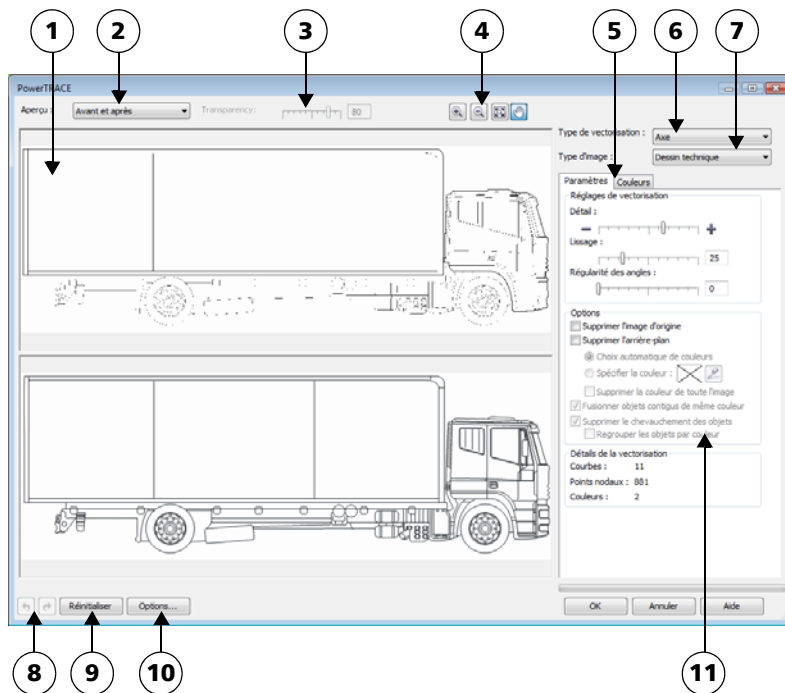
- 1 Sélectionnez une image bitmap.
- 2 Cliquez sur **Images bitmap** ► **Vectorisation des contours**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Dessin au trait** : pour vectoriser des esquisses et des illustrations en noir et blanc.
 - **Logo** : pour vectoriser des logos simples avec peu 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	<p>Permet de choisir l'une des options d'aperçu suivantes :</p> <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 en savoir plus, consultez la section « Ajustement des couleurs dans le résultat de la vectorisation » à la page 752.
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.

Commande	Description
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 en savoir plus, consultez la section « Définition d'options de vectorisation par défaut » à la page 755.
11. Page Paramètres	<p>Contient des commandes permettant d'ajuster les résultats de la vectorisation. La zone de détails des résultats de la vectorisation de la page Paramètres vous permet de connaître le nombre d'objets, de points nodaux et de couleurs de l'image vectorisée pendant que vous effectuez des ajustements.</p> <p>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 748.</p>

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**.

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.



De gauche à droite : Image d'origine (à gauche) ; vectorisation des contours avec une faible quantité de détails (au centre) ; vectorisation avec une grande quantité de détails (à droite)

Achèvement 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 fonction 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 barre **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 , désactivez la case Supprimer l'image d'origine .
Supprimer ou conserver l'arrière-plan dans le résultat de la vectorisation	Activez ou désactivez la case Supprimer l'arrière-plan .

Vous pouvez également

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 de 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.

Ajustement des 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.



De gauche à droite : Image d'origine (gauche) ; image vectorisée qui contient 152 couleurs (centre) ; image vectorisée qui contient 5 couleurs (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 d'options de vectorisation par défaut » à la page 755.

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)	Entrez 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 .

Pour


Procédez comme suit

Supprimer une couleur d'un résultat de vectorisation (Vectorisation des contours)

Sélectionnez une couleur, puis cliquez sur le bouton **Supprimer une couleur** .

La couleur supprimée est remplacée par la couleur suivante sur la palette.


Utiliser une palette de couleurs personnalisée

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 750.

Définition d'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 vectorisation haute qualité exigent des images bitmap source haute qualité, souvent très volumineuses. Plus l'image source est volumineuse, plus le programme consomme de 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 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.

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner une méthode de vectorisation rapide	Dans la boîte de dialogue de la méthode Vectorisation rapide , sélectionnez un style prédéfini ou les derniers paramètres utilisés.
Déterminer le niveau de performances et la qualité d'un résultat de vectorisation	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.

Pour**Procédez comme suit**

Choisir le mode de fusion des couleurs d'un résultat de vectorisation

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.




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 bitmaps** ► **Vectoriser un bitmap**.
- Si des détails importants ont été supprimés dans le résultat, vous pouvez désélectionner 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 de fichiers bruts d'appareil photo
- Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel DESIGNER
- Ajuster la couleur et le ton des fichiers d'appareil photo RAW
- Mettre au point et réduire le bruit des fichiers d'appareils photo RAW
- Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image

Utilisation de 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 demandent 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 retraitées 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 d'appareils photo RAW, il est nécessaire de paramétrer l'appareil photo afin que les fichiers soient enregistrés au format brut (RAW). Corel DESIGNER permet d'importer les fichiers d'appareils photo RAW à

partir des modèles pris en charge. Pour voir une liste des appareils photo pris en charge, consultez la Base de connaissances Corel.

Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel DESIGNER

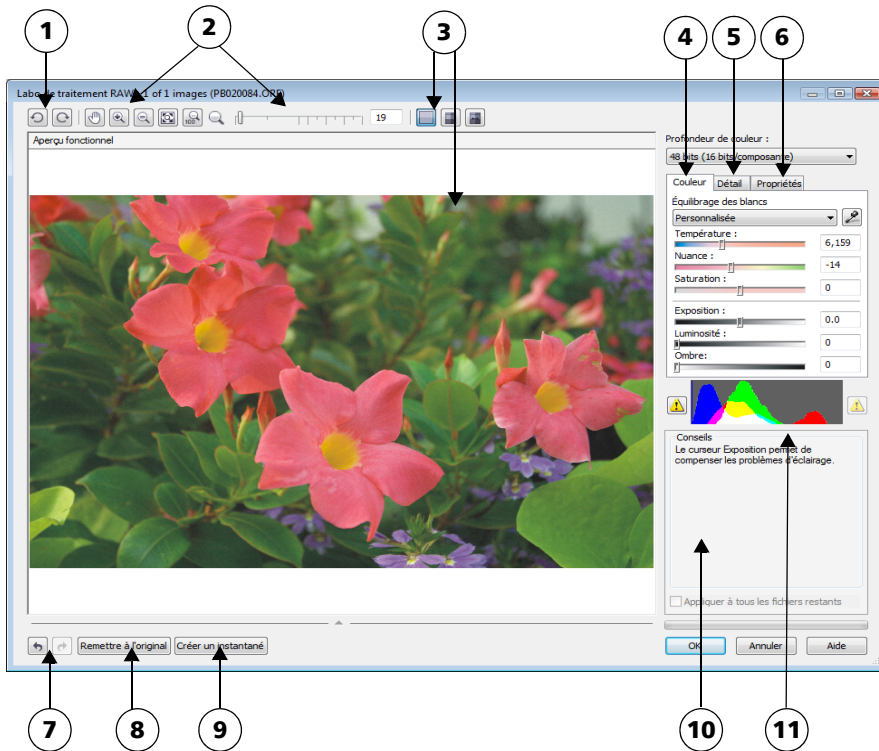
Lorsqu'un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo sont ouverts dans Corel DESIGNER, ils apparaissent avant tout dans le Labo de traitement RAW. Les commandes du Lab des fichiers d'appareils photo RAW permettent d'ajuster la couleur et le ton des images d'appareils photo RAW. Si les ajustements d'un 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 d'appareils photo RAW

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 recommandé 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 d'appareil photo RAW » à la page 763. Pour plus d'informations sur la page Détail, reportez-vous à la section « Mettre au point et réduire le bruit des fichiers d'appareils photo RAW » à la page 767.



Labo de traitement RAW : les nombres cerclés correspondent aux nombres du tableau suivant qui décrit les principaux composants du laboratoire.

Composant	Description
1. Outils de rotation	Permet de faire pivoter l'image à 90 degrés, dans le sens horaire ou anti-horaire.
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.



Composant	Description
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.
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 de 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 apparaissent 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 le ou les 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 d'appareil photo RAW

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 48 bits ou 24 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 des couleurs d'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, l'équilibre des blancs peut être ajusté 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 **Teinte** et **Température** pour ajuster une image avec précision.

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 gamme de 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 le ou les 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 détourage sombres	Cliquez sur le bouton à gauche de l'histogramme.
Afficher les zones de détourage claires	Cliquez sur le bouton à droite de l'histogramme.



Cliquez sur **Créer un instantané** pour capturer la version courante 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.

Mettre au point et réduire le bruit des fichiers d'appareils photo RAW

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 le ou les 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 le ou les 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 prévisualisation 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 le ou les 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	Procédez comme suit
Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image	Sélectionnez l'outil Panoramique  , puis faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone que vous souhaitez 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. 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  .

Pour**Procédez comme suit**

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 le ou les 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 fabriquant 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	773
Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression .	797



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
- Mise en page de travaux d'impression
- Prévisualisation des travaux d'impression
- Application de styles d'impression
- Ajustement d'un travail d'impression
- Impression précise des couleurs
- Impression sur une imprimante PostScript
- Utilisation d'une fusion
- Afficher des résumés de vérification

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 fonctions 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 Dans la zone **Destination**, sélectionnez le format et l'orientation de la page dans la zone de liste **Page**.
- 5 Dans la zone **Copies**, entrez une valeur dans le champ **Nombre d'exemplaires**.
Pour assembler les copies, cochez la case **Assembler**.
- 6 Dans la zone **Pages à imprimer**, cochez 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 de 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 en savoir plus, consultez la section « Utilisation des mises en page d'imposition » à la page 798.

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 entrez 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 couleurs**  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 de styles d'impression

Un style d'impression est un ensemble d'options d'impression enregistrées. Chaque style d'impression figure dans un fichier séparé. 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 nouveau style d'impression ou de modifier un style d'impression, 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 Choisissez 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 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le style d'impression.
- 6 Dans la zone **Nom de fichier**, entrez un nom pour le style.



Lorsque vous enregistrez un style d'impression, une boîte de dialogue s'affiche et elle comporte une section intitulée **Paramètres à inclure**, qui indique 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** et **Enregistrer le style d'impression sous**.


Pour modifier un style d'impression

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Imprimer**.
- 2 Choisissez 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. Comme il se peut que vous rencontriez des problèmes 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 en savoir plus, consultez la section « Impression précise des couleurs » à la page 781.

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 des 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 des 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 le seuil et le chevauchement des blocs

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux**, puis cliquez 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 que 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 des 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 entrez 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 précise des couleurs

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 rien que 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**. Pour en savoir plus, consultez la section « Utilisation de la gestion des couleurs » à la page 427.

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 en savoir plus, consultez la section « Mieux comprendre la gestion des couleurs » à la page 427.

Pour plus d'informations sur la gestion des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation de la gestion des couleurs » à la page 427.

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** n'apparaît 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 sur 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 choisissez le mode de couleurs approprié dans la zone de liste Couleur de sortie en tant que zone de liste .
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 de couleur .
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 de couleur .

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 sur une imprimante PostScript.

Comment	Dans la boîte de dialogue Imprimer
Imprimer le document avec les couleurs d'origine	Cliquez sur l'onglet Couleur , puis choisissez Natif dans la zone de liste Couleurs de sortie en tant que .

Comment

Dans la boîte de dialogue Imprimer

Imprimer un document qui contient plusieurs modes de couleurs à l'aide d'un seul mode de couleurs

Cliquez sur l'onglet **Couleur**, puis choisissez un mode de couleurs approprié dans la zone de liste **Couleurs de sortie en tant que**.

Si l'imprimante ne prend pas en charge qu'un seul mode de couleurs, vous pouvez contrôler la version 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 de couleur.

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 des 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 en tant que**.

Cette opération vous 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 de couleur**.

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 de couleur**.
- 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 :
 - **Colorimétrique relative** : permet de produire des épreuves sur des imprimantes sans conserver le point blanc.
 - **Colorimétrique absolue** : permet de conserver le point blanc et l'épreuve.

- **Perception** : adapté à un grand nombre d'images, tout particulièrement les images bitmap et les 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 utilisées pour effectuer le rendu de 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 prévenu lorsqu'un travail d'impression dépasse un nombre donné de polices ou de couleurs non quadri.

Par défaut, le pilote télécharge des polices 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. Pour plus d'informations sur la sélection d'un format de fichier, reportez-vous à la section « Pour imprimer dans un fichier » à la page 797.

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 des 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**, puis cliquez 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 deux 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 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 Type1 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.

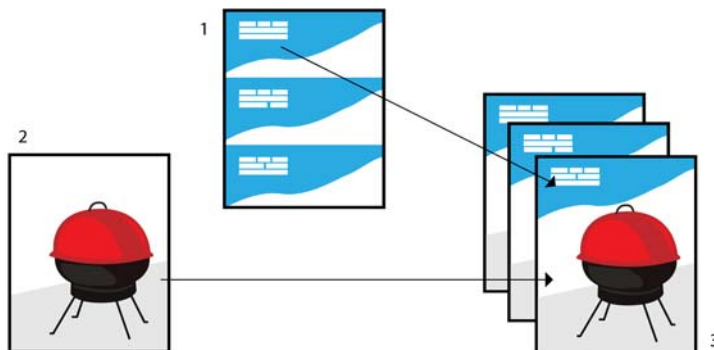
Pour définir le nombre maximum de polices bitmap

- 1 Cliquez sur **Outils ▶ Options**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux**, puis cliquez 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

Corel DESIGNER vous 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 créer des documents personnalisés (listes de publipostage, questionnaires, documents marketing ciblés, etc.), chaque document imprimé contenant des informations spécifiques à partir 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 supporte 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 s'organisent en 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. Vous pouvez 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. L'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 Corel DESIGNER fichier. Vous pouvez utiliser ce fichier pour avoir un aperçu du résultat final et effectuer de petits ajustements avant l'impression. Pour des modifications importantes, comme l'ajout ou le repositionnement de champs de fusion ou l'ajout de nouveaux enregistrements, vous devez travailler dans 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 des 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**.

Incrémentation automatique de 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** :

- **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 :

- **Premier enregistrement** 
 - **Enregistrement suivant** 
 - **Enregistrement précédent** 
 - **Dernier enregistrement** 
-

Vous pouvez également

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**.



Vous pouvez modifier les champs et enregistrements d'un fichier de source de données existant en cliquant sur **Fichier** ▶ **Fusion** ▶ **Modifier les champs de fusion** et en suivant 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 September 2007\Mr. Randy Harris\
\Shirley Wilkinson\13 January 2007\Ms. 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** et 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 dans l'Assistant de **fusion** pour associer le dessin à un fichier de source de données, puis quittez l'Assistant de **fusion**.

La barre d'outils **Fusion** apparaît.

- 4 Sur la barre d'outils **Fusion**, choisissez un nom de champ dans la zone de liste **Champ** et 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**.
 - Sur 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**.

Afficher des résumés de vérification

La vérification permet de contrôler l'état du fichier avant de l'imprimer. Elle fournit un résumé des problèmes potentiels 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 des paramètres de vérification particuliers, 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 777.
- 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 854.

- Pour vérifier les problèmes relatifs à l'exportation d'un fichier SWE, reportez-vous à la section « Pour afficher le résumé des problèmes affectant un fichier Adobe Flash » à la page 928.
- Pour vérifier les problèmes relatifs à l'exportation d'un fichier SVG, reportez-vous à la section « Graphiques vectoriels dimensionnables (SVG) » à la page 920.



Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression

Grâce à Corel DESIGNER, vous pouvez préparer un travail d'impression à envoyer à un fournisseur d'impression.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression
- Utilisation des mises en page d'imposition
- Impression des marques d'imprimante
- Conservation des liens OPI
- Impression de séparations de couleurs
- Utilisation du recouvrement des couleurs et de la surimpression
- Spécification des paramètres de recouvrement RIP
- Impression sur un film
- Travailler avec un fournisseur de service d'impression

Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression

Vous pouvez sortir un dessin vers un fichier, ce qui permet au fournisseur de service d'impression d'envoyer directement le fichier 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 « Travailler avec un fournisseur de service d'impression » à la page 817.

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 des 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**  : vous 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 marges 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 repères de coupe/marques de 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 repères de coupe/marques de pliure sur le bord extérieur de la page de manière à ce que tous soient supprimés après la découpe. Vous pouvez également ajouter des repères de coupe/marques de pliure autour de chaque rangée et chaque colonne. Les repères de coupe et marques 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.
- **Information 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 801.

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**, puis cliquez 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 des marques de repérage

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Imprimer**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Pré-press**.
- 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 recadrage, 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-press**.
- 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 des numéros de pages

- 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 le 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 de l'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 de l'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-press** 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 que marques de réservation pour les images haute résolution qui apparaissent 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 serveurs 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 de séparations de couleurs

Lorsque vous envoyez un travail couleur à un fournisseur de service 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 de couleurs » à la page 371.

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 809.

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 de couleur.

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 78. 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 « Spécification 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 des composites**.
- 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 **Édition**, 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.

Spécification 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 PostScript3 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 des composites**.
- 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 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 des composites**.
- 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 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, activez l'option **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 des composites**.
- 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 3**.
- 8 Cliquez sur **Paramètres**.
- 9 Entrez une valeur dans l'une des cases suivantes ou dans les deux :
 - **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 des composites**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 5 Cochez la case **Recouvrement In-RIP PostScript 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 des composites**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Composite**.
- 5 Cochez la case **Recouvrement In-RIP PostScript 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**.

Travailler avec un fournisseur de service 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	831
Exportation au format PDF	837
Utilisation d'applications de bureautique	857
Exportation au format HTML	859
Formats de fichiers pris en charge	865



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
- Exportation de fichiers

Importation de fichiers

Vous pouvez importer des fichiers créés dans d'autres applications. Ainsi, il est possible d'importer un fichier Portable Document Format (PDF), JPEG ou Adobe Illustrator (AI). Vous pouvez importer un fichier et le placer dans la fenêtre de l'application active 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 que vous importez provient d'une version antérieure 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 codes afin de garantir un 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 en regard de la zone **Nom de fichier** (Windows 7 et Windows 8) ou la zone de liste **Type de fichier** (Windows XP).
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 code** (Windows 7 et Windows 8) ou **Page de codes** (Windows XP) afin de garantir un affichage correct des noms d'objets, des mots-clés et des commentaires.
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'espacement 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 sur **Importer comme image avec liaison externe** (Windows 7 et Windows 8) ou cochez la case **Bitmap avec liaison externe** (Windows XP).

Pour afficher une liste des images liées, cliquez sur **Fenêtre** ► **Menus fixes** ► **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 sur **Importer comme fichier haute résolution pour la sortie sur OPI** (Windows 7 et Windows 8) ou cochez la case **Lier à un fichier haute résolution pour une sortie OPI** (Windows XP).

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 fichier.

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 fichier.

Vous pouvez également

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 fichier.

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 fichier.

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**. Cette option n'est disponible que pour le format de fichier TIFF.

Ouvrir seulement une partie de l'image (Windows 7 et Windows 8)

Dans la boîte de dialogue **Charger un fichier partiel**, tapez les séquences d'images à ouvrir dans la zone de **Charger une image**.



Les options d'importation ne sont pas toutes disponibles pour tous les formats de fichiers.



Vous pouvez importer plusieurs fichiers. Touche **Maj** enfoncée, cliquez pour sélectionner plusieurs fichiers consécutifs dans une liste. Touche **Ctrl** enfoncée, 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez sur le bouton **Importation**, puis sur **Rééchantillonner et charger**.
 - (Windows XP) Sélectionnez l'option **Rééchantillonner** de la zone de liste en regard de la zone de liste **Type de fichier** puis cliquez sur **Importation**.
- 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 dans la page de dessin.

Vous pouvez également

Conserver le rapport largeur/hauteur de l'image

Cochez la case **Conserver les proportions**.

Vous pouvez également

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 865.

Les options d'importation ne sont pas toutes 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Cliquez sur le bouton **Importation**, puis sur **Recadrer et charger**.
 - (Windows XP) Sélectionnez l'option **Recadrer** de la zone de liste en regard de la zone de liste **Type de fichier** puis cliquez sur **Importation**.
- 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 dans 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 est immédiatement affiché dans la fenêtre de dessin. Il est recommandé d'effectuer une sauvegarde préalable de votre fichier au format Corel DESIGNER, car certains formats de fichier ne prennent pas en charge toutes les caractéristiques incluses 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 de fichier 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 865.

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 701.

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 en savoir plus, consultez la section « Pour activer ou désactiver l'impression et l'exportation d'un plan » à la page 343.



Pour exporter un fichier vers Microsoft Office ou WordPerfect Office

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter vers 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 (96 ppp).
 - **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 pour** 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 de fichier 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

Entrez vos commentaires dans la zone **Ajouter des commentaires** (Windows 7 et Windows 8) ou la zone **Commentaires** (Windows XP).

Ajouter des mots-clés

Entrez vos mots clés dans la zone **Ajouter une balise** (Windows 7 et Windows 8) ou la zone **Mots-clés** (Windows XP).



Les options et types de compression de la boîte de dialogue **Enregistrement de dessin** ne sont pas tous disponibles pour tous les formats de fichiers.



Utilisation de modèles 3D

CorelDRAW Technical Suite X6 comprend un logiciel qui vous permet d'ajouter trois modèles tridimensionnels (3D) à vos illustrations techniques. Avec XVL Studio 3D Corel Edition, une application auteur 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
- Importation de modèles 3D
- Insérer et ajuster des modèles 3D

Installation de XVL Studio 3D Corel Edition

Pour utiliser les modèles 3D, vous devez installer XVL Studio 3D Corel Edition, l'application auteur 3D comprise dans CorelDRAW Technical Suite X6.

Vous pouvez installer XVL Studio 3D Corel Edition en installant CorelDRAW Technical Suite X6 ou actualiser plus tard votre installation pour y incorporer XVL Studio 3D Corel Edition.

Lorsque vous passez de XVL Studio 3D Corel Edition à XVL Studio 3D CAD Corel Edition, vous bénéficierez des apports exclusifs suivants :

- 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 IGES, STEP et JT
- Sortie de fichiers 3D en format U3D (pour 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, rendez-vous sur www.corel.com/designer.

La version d'essai de CorelDRAW Technical Suite X6 comprend XVL Studio 3D CAD Corel Edition, en version d'essai, qui deviendra inactive à la fin de la période d'essai. Si vous pérennisez la version d'essai, c'est-à-dire que CorelDRAW Technical Suite X6 devient une licence pleinement acquise, XVL Studio 3D Corel Edition sera disponible. Pour adopter XVL Studio 3D CAD Corel Edition, vous pouvez en acheter la clé d'extension à la boutique corel.com ou lancer XVL Studio 3D Corel Edition, puis cliquer sur Aide ► XVL Studio 3D CAD Corel Edition.

Pour actualiser une installation de CorelDRAW Technical Suite X6 pour y incorporer XVL Studio 3D Corel Edition

- 1 Fermez tous les programmes en cours d'exécution.
- 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows Vista) Cliquez sur Désinstaller un programme.
 - (Windows XP) Cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.
- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Sous Windows 7 ou Windows 8), cliquez deux fois sur CorelDRAW Technical Suite X6 dans la page Désinstaller ou modifier un programme.
 - (Windows XP) Choisissez CorelDRAW Technical Suite X6 dans la liste Programmes actuellement installés, puis cliquez sur Modifier/Supprimer.
- 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'ajouter à vos illustrations des modèles 3D sous forme d'images 2D. Avant d'importer un graphique dans Corel DESIGNER, vous devez l'ouvrir avec XVL Studio 3D Corel Edition. Après avoir ouvert l'image 3D, vous pouvez la prévisualiser de différents 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 sous forme d'image 2D dans le dessin actif 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)
- 3ds Max® (3DS)
- VRML
- Universal 3D (U3D)

Si vous voulez exploiter d'autres formats de fichiers, vous pouvez passer à XVL Studio 3D CAD Corel Edition, qui prend en charge les formats de fichiers CAO 3D, notamment CATIA®, SolidWorks®, Autodesk® Inventor® et NX™. Cette application supporte également les formats de fichiers d'échange CAO 3D comme JT, IGES, STEP, SAT et Parasolid®.

Pour une liste détaillée des formats de fichiers CAO 3D que prend en charge XVL Studio 3D CAD Corel Edition, consultez la rubrique Aide dans XVL Studio 3D Corel Edition.

Pour importer un modèle 3D

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Importation 3D**.

Si cette commande de menu n'est 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**.

Si vous voulez 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 .
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 Corel PHOTO-PAINT	Cliquez sur Fichier ▶ Envoyer vers ▶ Corel PHOTO-PAINT .

Insérer et ajuster des modèles 3D

Vous pouvez insérer et visualiser dans Corel DESIGNER des modèles 3D, grâce à XVL Player, une visionneuse 3D de fichiers XVL®, embarquée dès l'interface. 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 différent).

Les modèles 3D insérés sont liés aux fichiers 3D source de sorte que toutes les modifications apportées à un fichier inséré se répercute sur le fichier source. Bien entendu, vous pouvez, à tout moment, rompre le lien entre les fichiers insérés et les fichiers 3D source.

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 XVL Player. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier une installation de CorelDRAW Technical Suite ou la réparer » à la page 4.

2 Localisez et ouvrez le fichier XVL que vous souhaitez insérer.

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 de fichier XVL®. Pour insérer un modèle 3D de format différent, vous devez d'abord l'importer

(Fichier ► Importation 3D), l'enregistrer comme fichier XVL (instantanés, animations et sections transversales compris), puis l'insérer.


Pour ajuster un modèle 3D

- 1 Cliquez deux fois sur le graphique dans la fenêtre de dessin.
- 2 À l'aide des commandes de XVL Player, effectuez l'une des actions suivantes :
 - Panoramiqez 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**.

Pour rompre le lien entre un modèle 3D inséré et son fichier source

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur**, sélectionnez le graphique inséré.
- 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
- Insertion d'hyperliens, de signets et de miniatures dans des fichiers PDF
- Réduction de la taille des fichiers PDF
- Utilisation de texte et de polices dans des fichiers PDF
- Définition d'un format de codage pour des fichiers PDF
- Définition d'une option d'affichage pour les fichiers EPS
- Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF
- Définition des options de protection des fichiers PDF
- Optimisation de fichiers PDF
- Affichage des résumés de vérification de fichiers PDF
- Préparation de fichiers PDF pour un prestataire d'impression

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 placer un fichier PDF sur un réseau 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 protection du fichier PDF ne sont pas enregistrés avec la présélection PDF. Pour en savoir plus sur les options de protection des fichiers PDF, reportez-vous à la section « Définition des options de protection des fichiers PDF » à la page 849.

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 303.

Pour exporter un document au format PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Exporter**.

Vous pouvez également enregistrer un fichier au format PDF en cliquant sur **Fichier ▶ Enregistrer sous**.

- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.

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 CoreIDRAW** : 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 Choisissez 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 comparaison avec les 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, 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
- **Diffusion 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, convertit tous les objets dans l'espace de 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-presse** : 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 prestataire 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.



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 854. 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 **Paramètres de publication au format 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 rapidement un document au format 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**.
Pour modifier les paramètres du fichier PDF, cliquez sur **Paramètres**.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour exporter plusieurs documents sous la forme d'un seul fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Exporter**.
Vous pouvez également exporter un fichier au format PDF en cliquant sur **Fichier** ▶ **Enregistrer sous**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Dans l'onglet **Général**, sélectionnez l'option **Documents** dans la section **Étendue des exportations**.
- 7 Cochez les cases associées aux documents à enregistrer.

Pour créer une présélection PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF**, indiquez les paramètres souhaités.
- 7 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 8 Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection PDF** situé à côté de la zone de liste **Présélection PDF**.
- 9 Dans la zone de liste **Enregistrer la présélection PDF sous**, entrez le nom du style.



Si vous souhaitez supprimer un style PDF, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Supprimer la présélection PDF** situé à côté de la zone de liste **Présélection PDF**.

Pour modifier une présélection PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
- 6 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF**, indiquez les paramètres souhaités.
- 7 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 8 Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection PDF** situé à côté de la zone de liste **PDF**.

- 9 Sélectionnez le style que vous souhaitez modifier dans la zone de liste **Enregistrer la présélection PDF** sous.



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.

Insertion d'hyperliens, de signets et de 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** ▶ **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Document**.
- 7 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**.

Réduction de la taille des fichiers PDF

Il est possible de compresser des images bitmap, du texte et des dessins au trait afin de réduire la taille d'un fichier PDF. 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.

Utiliser des symboles dans un dessin peut vous aider à réduire la taille du fichier PDF lorsque vous publiez au format PDF. Pour en savoir plus, consultez la section « Utilisation de symboles » à la page 303.

Pour définir la compression des images bitmap dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 7 Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de compression** :
 - **Aucun**
 - **LZW**
 - **JPEG**
 - **ZIP**
 - **JP2**



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 du dessin au trait dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 7 Cochez la case **Compresser le texte et le dessin au trait**.

Pour sous-échantillonner des images bitmap dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 7 Cochez l'une des cases suivantes et entrez une valeur dans la zone correspondante :
 - **Couleur**
 - **Niveaux de gris**
 - **Monochrome**



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 de texte et de polices dans des fichiers PDF

Vous pouvez prédéterminer 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** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Objets**.

- 7 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**.



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 ▶ Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

- 6 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 7 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**.



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 ▶ Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

- 6 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 7 Cochez la case **Exporter tout le texte sous forme de courbes**.

Définition d'un format de codage pour des 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, mais 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** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Document**.
- 7 Activez l'une des options suivantes :
 - **ASCII 85**
 - **Binaire**

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** ▶ **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s’affiche.
- 6 Cliquez sur l’onglet **Objets**.
- 7 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.

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 de couleurs 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** ▶ **Exporter**.

- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
- 7 Dans la zone **Gestion des couleurs**, sélectionnez l'option **Utiliser les paramètres de couleurs du document**.
- 8 Sélectionnez une option de profil de couleurs dans la zone de liste **Couleurs de sortie** :
 - **RVB**
 - **CMJN**
 - **Niveaux de gris**
 - **Natif**



Si vous sélectionnez l'option **Natif** dans la zone de liste **Couleur de sortie en tant que**, trois espaces de couleurs maximum sont affichés ou intégrés dans le fichier PDF.

Définition des options de protection des fichiers PDF

Vous pouvez définir des options de sécurité pour protéger les fichiers PDF que vous créez. Ces options vous 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 852.

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 entrer 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 de fichiers PDF, reportez-vous à la section « Adobe Portable Document Format (PDF) » à la page 910.

Pour définir les autorisations d'accès à un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Sécurité**.
- 7 Cochez la case **Mot de passe autorisant l'accès**.
- 8 Entrez un mot de passe dans la zone **Mot de passe**.
- 9 Saisissez à nouveau le mot de passe dans la zone **Confirmer le mot de passe autorisant l'accès**.
- 10 Dans la zone des **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.

11 Dans la zone des **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 l'extraction des pages** : 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, activez la case **Autoriser la copie de textes, d'images et autres contenus**.



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 comme PDF/X-3 et PDF/A-1b, ne vous 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 852.

Pour définir un mot de passe d'utilisateur pour un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Sécurité**.

- 7 Cochez la case **Mot de passe d'ouverture**.
- 8 Entrez un mot de passe dans la zone **Mot de passe**.
- 9 Entrez à nouveau le mot de passe dans la zone **Confirmer le mot de passe d'ouverture**.



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, 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 5.0 ou 6.0 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. 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 en savoir plus, consultez la section « Définition des options de protection des fichiers PDF » à la page 849.

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 ▶ Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.

- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Général**.
- 7 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 ▶ Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
- 6 Cliquez sur l'onglet **Document**.
- 7 Cochez la case **Optimiser pour un affichage Web rapide**.

Pour convertir des surfaces complexes en images bitmap

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

- 6 Cliquez sur l'onglet **Objets**.
- 7 Cochez la case **Rendu des surfaces complexes sous forme d'images bitmap**.

Affichage des résumés de vérification de fichiers PDF

Avant d'enregistrer un document au format de fichier PDF, 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 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** ▶ **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

- 6 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 à côté 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-press ouverte (OPI) permet d'utiliser des images basse résolution en tant que marques de réservation pour les images haute résolution qui apparaissent dans le travail final. Lorsque le prestataire d'impression reçoit votre fichier, le serveur OPI remplace les images basse résolution par les images haute résolution.

Les marques de l'imprimante fournissent au prestataire 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 :

- **Repères de coupe** : ces marques représentent la taille du papier et s'impriment dans les angles de la page. Il vous est possible d'ajouter ces repères de coupe 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 repères de coupe sur le bord extérieur de la page de manière à ce que tous soient supprimés après la découpe. Vous pouvez également ajouter des repères de coupe autour de chaque rangée et chaque colonne. Un débordement détermine la distance au-delà des repères de coupe à laquelle peut s'étendre une image. Un débordement nécessite que le papier utilisé pour l'impression soit plus grand que la taille finale souhaitée et que l'image s'étende au-delà du bord de la taille finale du papier.
- **Marques de repérage** : ces marques sont nécessaires pour aligner le film, les épreuves analogiques ou les plaques d'impression 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.
- **Information sur le fichier** : peuvent être imprimées, y compris le profil de couleurs, le nom, la date et l'heure de création de l'image et le numéro de page.

Pour conserver les liens OPI dans un fichier PDF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Exporter**.
- 2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

5 Cliquez sur **Exporter**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

6 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.

7 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** ▶ **Exporter**.

2 Sélectionnez le format de fichier **PDF - Adobe Portable Document Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.

3 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

5 Cliquez sur **Exporter**.

La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

6 Cliquez sur l'onglet **Vérification**.

7 Cochez l'une des cases suivantes :

- **Repères de coupe**
- **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 des 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
- Exportation de fichiers vers des applications de bureautique
- Ajout d'objets à des documents

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 « WordPerfect Document (WPD) » à la page 932 et « Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF) » à la page 881.

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 828.

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 273.

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 de contenu » à la page 89. Pour plus d'informations sur l'insertion d'objets dans des documents créés à l'aide d'une application de bureautique, reportez-vous à la section « Insertion d'objets liés ou incorporés » à la page 347 ou à l'Aide de l'application en question.



Exportation au format HTML

Pour vous assurer que vos fichiers et vos objets Corel DESIGNER sont correctement publiés au format HTML, vous pouvez définir les éléments d'un document dans un format compatible HTML, sélectionner les paramètres de votre choix et effectuer des tests de vérification. Vous pouvez ensuite les publier au format HTML. Le code et les images HTML résultants sont utilisables dans un logiciel d'auteur HTML, en vue de la création d'un site ou d'une page Web.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Définition des préférences relatives à l'exportation d'images au format HTML
- Création de texte compatible pour le Web
- Prévisualisation et vérification des fichiers avant leur exportation au format HTML
- Exportation au format HTML

Définition des préférences relatives à l'exportation d'images au format HTML

Vous pouvez définir vos préférences en matière d'exportation des images destinées à l'affichage sur le Web. Par exemple, vous pouvez configurer les options de mise en page, comme la taille et la position de l'espace blanc de l'image.

Vous pouvez également publier votre document sous forme d'image simple, à partir de laquelle l'application crée une image à zones actives. Une image à zones actives est un hypergraphique dont les zones actives mènent vers différentes URL (notamment des pages, emplacements et images) lorsque vous visualisez le document HTML dans un navigateur. Notez que les images à zones actives volumineuses risquent de ralentir les téléchargements si vous disposez d'une connexion Internet lente.

Pour définir vos préférences en matière d'exportation d'images au format HTML

- 1 Cliquez sur Outils ► Options.

- 2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Document**, puis une fois sur **Exporter HTML**.
- 3 Définissez des options d'images bitmap.

Vous pouvez également

Indiquez le nombre de pixels utilisés pour décaler automatiquement le texte afin d'éviter l'ajout de rangées ou de colonnes dont la taille n'excède pas quelques pixels.	Entrez une valeur de tolérance dans la zone Tolérance de la position .
Spécifier le nombre de pixels qui peuvent se trouver dans une cellule vide avant qu'elle ne fusionne avec la cellule voisine	Entrez une valeur dans la zone Espace blanc de l'image . Cette option permet d'éviter de diviser un graphique qui s'étend sur des cellules adjacentes.
Spécifier la quantité d'espaces blancs autorisés dans une image	Entrez une valeur dans la zone Espace de la position .
Créer une zone active côté serveur	Dans la zone Type de mappage de l'image , cochez la case Serveur et sélectionnez un format.


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. Si vous exportez du texte au format HTML, vous pouvez modifier les caractéristiques de la police du texte, notamment le type, la taille et le style de police. Les tailles de texte compatible pour le Web, numérotées de 1 à 7, correspondent à des tailles comprises entre 10 et 48 points. Pour plus d'informations sur le formatage de texte, reportez-vous à la section « Formatage de texte » à la page 535.

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.

Si du texte non compatible avec le Web figure dans votre dessin, il est converti en images bitmap lorsque vous le publiez sur Internet au format HTML.

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 ▶ Compatibilité 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 521.

Prévisualisation et vérification des fichiers avant leur exportation au format HTML

Vous pouvez prévisualiser vos fichiers et objets dans un navigateur avant de les exporter au format HTML. Vous pouvez également identifier tout problème potentiel d'exportation en effectuant des tests de vérification.

Pour prévisualiser une page Web

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Exporter HTML**.

- 2 Cliquez sur **Aperçu navigateur**.

Pour définir les options de la vérification HTML

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Exporter HTML**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Problèmes**.
- 3 Cliquez sur **Paramètres**.
- 4 Dans la liste **Problèmes à vérifier**, développez l'arborescence **Publication sur le Web**.
- 5 Désélectionnez les problèmes que vous ne souhaitez pas vérifier.

Exportation au format HTML

Lorsque vous publiez un document ou une sélection sur le Web, vous pouvez définir plusieurs options, telles que le format d'image, la mise en page HTML, la plage d'exportation et les paramètres de site FTP (protocole de transfert de fichiers) pour le téléchargement de vos fichiers.

Pour exporter au format HTML

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Exporter HTML**.
- 2 Définissez les options suivantes dans la boîte de dialogue **Exporter HTML** :
 - **Général** : contient les options de mise en page HTML, des dossiers pour les images et fichiers HTML, le site FTP et la plage d'exportation. Vous pouvez également sélectionner, ajouter et supprimer des présélections.
 - **Détails** : comprend les détails des fichiers HTML produits et permet de changer le nom de la page et du fichier.
 - **Images** : répertorie toutes les images de l'exportation HTML en cours. Vous pouvez définir chaque objet aux formats JPEG, GIF et PNG. Cliquez sur **Options** pour choisir des présélections pour chaque type d'image.
 - **Avancé** : propose des options pour générer des paramètres JavaScript pour les boutons réactifs et les feuilles de style en cascade, tout en conservant les liens vers des fichiers externes
 - **Aperçu** : affiche des statistiques relatives aux fichiers en fonction de diverses vitesses de téléchargement.
 - **Problèmes** : affiche une liste de problèmes potentiels, accompagnés d'explications, de suggestions et d'astuces.



Corel DESIGNER ajoute l'extension **.htm** aux documents publiés au format HTML. Par défaut, les fichiers HTML portent le même nom que les fichiers source Corel DESIGNER (DES) et sont enregistrés dans le dernier dossier utilisé pour le stockage des documents exportés sur le Web.



Formats de fichiers pris en charge

Le format d'un fichier définit la façon dont une application stocke des informations dans ce fichier. 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 fichiers de formats.

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 à jour votre installation de CorelDRAW Technical Suite X6. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier une installation de CorelDRAW Technical Suite ou la réparer » à la page 4.

- Formats de fichiers pris en charge
- Adobe Illustrator (AI)
- Police Adobe Type 1 (PFB)
- Bitmap Windows (BMP)
- Bitmap OS/2 (BMP)
- Métafichier graphique (CGM)
- CorelDRAW (CDR)
- Corel Presentation Exchange (CMX)
- Corel PHOTO-PAINT (CPT)
- Bibliothèque de symboles Corel (CSL)
- Ressource curseur (CUR)
- Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)
- Microsoft Publisher (PUB)

- Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 ou DRW)
- AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)
- PostScript encapsulé (EPS)
- PostScript (PS ou PRN)
- GIF
- HTML
- JPEG (JPG)
- JPEG 2000 (JP2)
- Kodak Photo CD Image (PCD)
- PICT (PCT)
- PaintBrush (PCX)
- Adobe Portable Document Format (PDF)
- Fichier traceur HPGL (PLT)
- Graphique réseau portable (PNG)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Corel Painter (RIF)
- Graphiques vectoriels dimensionnables (SVG)
- Adobe Flash (SWF)
- TARGA (TGA)
- TIFF
- Police TrueType (TTF)
- Fichiers Visio (VSD)
- WordPerfect Document (WPD)
- Graphique WordPerfect (WPG)
- Formats de fichiers bruts d'appareil photo
- Bitmap compressé Wavelet (WI)
- Windows Metafile Format (WMF)
- Formats de fichiers supplémentaires
- Formats recommandés pour l'importation d'images
- Formats recommandés pour l'exportation d'images
- Notes générales sur l'importation des fichiers texte

Formats de fichiers pris en charge

Les fichiers 3D contiennent des modèles 3D des objets. D'ordinaire, les fichiers 3D sont construits de polygones et de surfaces et incluent des descriptions des éléments connexes, tels que la couleur, la texture et les reflets. Le logiciel auteur 3D compris dans CorelDRAW Technical Suite X6 ne prend en charge que des polygone de modèle 3D.

Corel DESIGNER vous permet d'importer les fichiers de type 3D suivants :

- AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) Pour en savoir plus, consultez la section « AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) » à la page 887.
- 3DS
- OBJ
- STL
- Universal 3D (U3D)
- VRML
- XVL

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 savoir comment exploiter les modèles 3D, consultez la section « Utilisation de modèles 3D » à la page 831.

Adobe Illustrator (AI)

Le format de fichier Adobe Illustrator (AI) a été développé par Adobe Systems, Incorporated pour les plates-formes Windows et Macintosh®. Il s'agit avant tout d'un format vectoriel, même si des 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 exclusion 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 la forme de courbes.
 - **Texte** : permet d'exporter le texte sous la 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.)
--	---

Vous pouvez également

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 pour créer un objet fermé sans surface adoptant la forme du contour	Dans la zone Options , cochez la case Simuler des effets de contour .
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 Corriger les couleurs à l'aide du profil courant .
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 pour 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 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 format texte ou 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 **Disposition ► Dissocier** pour manipuler des objets au sein de l'image importée. Si vous ouvrez un fichier AI au lieu de l'importer, il n'est pas nécessaire de dissocier les objets.
- Pour les fichiers AI CS4 et CS5, 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 de groupes Live Color (jeux de couleurs) apparaissent correctement dans Corel DESIGNER, mais les groupes Live Color ne sont pas conservés en tant que styles de couleur.

- Certains paramètres de compression dans Adobe Illustrator peuvent réduire la taille du fichier en le compressant, le rendant difficile à ouvrir dans Corel DESIGNER. Pour éviter ce problème, ouvrez le fichier dans Adobe Illustrator et changez les paramètres du document de façon à désactiver la compression.
- 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 en vue de l'imprimer dans d'autres applications, telles qu'Adobe® PageMaker®, exportez-le de préférence à l'aide du filtre PostScript encapsulé (EPS) et non du 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 la forme d'une 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 et CS6, chaque page est exportée en tant que maquettes. Elles sont également disposées suivant le format **Ranger par ligne**.
- Si vous exportez des fichiers Corel DESIGNER multipages au format CS4, les objets placés hors de la page sont supprimés.

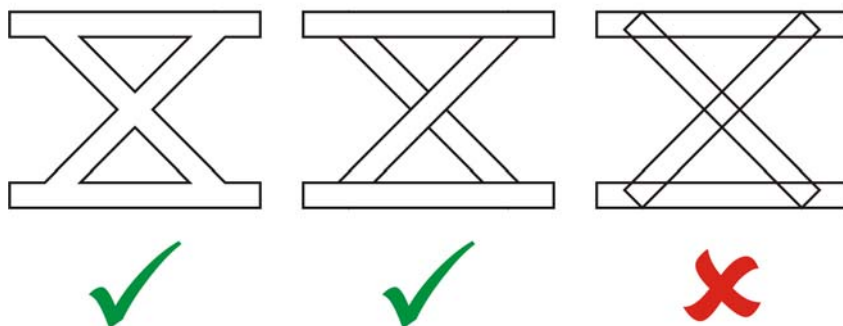
Police Adobe Type I (PFB)

Le format Police Adobe Type I (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 I

- Les polices Adobe Type 1 exportées de Corel DESIGNER ne sont pas accompagnées de « hints ».
- Chaque caractère exporté constitue un objet unique. Avant d'exporter plusieurs objets, combinez-les en cliquant sur **Disposition ► Combiner**. Il est impossible d'exporter des objets multiples 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 fichiers Windows® bitmap (BMP) est une norme de représentation d'images sous forme de points sous 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **BMP - Windows bitmap (*.bmp; *.dib; *.rle)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **BMP - Bitmap Windows** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans 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 × 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.
- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes pour l'importation et l'exportation de fichiers BMP : 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 utilisée, qui 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 d'images.

Corel DESIGNER prend en charge les formats CGM versions 1 et 3, ainsi que trois profils CGM version 4 : ACGM, WebCGM, S1000D et GREX. 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 particulièrement 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 de contenu d'images WebCGM. Il prend également en charge les polices Unicode et Web. Le profil WebCGM est largement utilisé dans les documents électroniques Web.
- **Profil WebCGM S1000D** : un standard définissant les normes de création de graphiques compatible avec S1000D. S1000D est un standard international basé sur SGML/XML permettant la création et la gestion de publications techniques. Il a été développé à l'origine par l'Aerospace and Defense Industries Association of 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 par de nombreuses industries pour la création de publications techniques.

- **GREX (ATA GREXCHANGE)** : très semblable à WebCGM en ce qui concerne les règles des éléments graphiques. Contrairement à WebCGM, ce profil ne prend en charge que le codage des langues occidentales et quelques polices de base. Il ne prend pas en charge les liens URL, mais prend en charge les références qui peuvent être résolues en externe. Le profil GREX est largement utilisé dans les secteurs de l'automobile, de l'aérospatiale et de la défense.

Pour importer un fichier CGM

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **CGM - Métafichier graphique (*.cgm)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **CGM - Métafichier graphique** dans la zone de liste **Type 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 d'exportation**.

Si la version sélectionnée prend en charge le codage de texte, activez l'une des options de codage suivantes :

- **Texte**
- **Binaire**

Sélectionnez un type de codage dans la zone de liste **Type**.

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 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 WebCGM S1000D dans Corel DESIGNER, les attributs d'objet stockés dans un fichier XML d'accompagnement (XCF) sont aussi importés.

Exportation d'un fichier CGM

- Corel DESIGNER peut exporter les fichiers CGM, versions 1.3 et 4, et les fichiers WebCGM 1.0.
- Lorsque vous exportez au format WebCGM, vous avez le choix entre trois options de codage de texte : UTF-8, UTF-16 et ISO 8859-1.
- Vous pouvez exporter des fichiers WebCGM (Version 2.0 et 2.1) ou S1000D avec des attributs d'objet stockés dans un fichier d'XML d'accompagnement (XCF).
- Vous disposez de l'option de compresser les fichiers WebCGM 2.1 lors de l'exportation.
- Les fichiers CGM peuvent être enregistrés au format texte ou binaire. 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **CDR - CorelDRAW (*.cdr)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **CDR - CorelDRAW** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans 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 **Disposition** ▶ **Dissocier** pour manipuler chaque objet au sein de 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **CMX - Corel Presentation Exchange (*.cmx)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **CMX - Corel Presentation Exchange** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans 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 **CMX - Corel Presentation Exchange** 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 Corel Presentation Exchange (CMX)

- Les versions suivantes sont prises en charge : 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 et X6.
- Corel DESIGNER importe les fichiers Corel Presentation Exchange (CMX) sous forme d'images bitmap.
- Lorsque vous importez un fichier CMX d'une version antérieure, les arrière-plans de couleur de 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 la 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, 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 308.

Ressource curseur (CUR)

Le format de fichier Windows® 3.x/NT Cursor Resource (.cur) est le format servant à créer les 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 × 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)


Il est possible d'importer les types de fichiers Microsoft Word suivants :

- Les 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.
- 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 au format Windows Metafile (WMF) incorporés 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 tentez d'importer un texte.

Pour importer un fichier Microsoft Word.

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez le format de fichier **DOC**, **DOCX - MS Word** ou **RTF - Rich Text Format** dans la zone de liste **Tous les formats de fichiers**.
 - (Windows XP) Sélectionnez le format de fichier **DOC**, **DOCX - MS Word** ou **RTF - Rich Text Format** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 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 d'installation 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'espacement** afin de positionner le texte importé à 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**, puis cliquez sur **Avertissements** et cochez la case **Installer le pack de compatibilité pour DOC et DOCX** dans la zone de liste **Afficher les avertissements quand**.

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 de fichier associée au format sélectionné est ajoutée automatiquement au nom de 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 des lignes, des courbes ou des rectangles, sont perdus au cours de la conversion et n'apparaissent pas dans le fichier. Pour exporter les graphiques, 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 tentez d'importer un 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 redispósé 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 page actuelle, ce qui peut toucher 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 PUB est le format natif des fichiers créés dans l'application Microsoft® Publisher, logiciel de la famille Microsoft Office conçu pour créer des publications et des supports de marketing.

Notes techniques sur le format Microsoft Publisher (PUB)

- Il est possible d'importer des fichiers Microsoft Publisher versions 2002, 2003, 2007 et 2010 dans Corel DESIGNER.
- 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 plusieurs 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) 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**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **DSF, DRW, DST, MGX - Corel/Micrografx Designer** ou **DES - Corel DESIGNER** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez deux fois sur le nom du fichier.
- 5 Réglez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Importation**.

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.
- Le bloc de texte dans les fichiers Corel DESIGNER 9 est converti en texte courant dans Corel DESIGNER X5. 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 tabulations 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 que celui-ci 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 dans une version antérieure de Corel DESIGNER.

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 un format de fichier 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.

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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **DWG - AutoCAD (*.dwg)** ou **DXF - AutoCAD (*.dxf)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **DWG - AutoCAD** ou **DXF - AutoCAD** dans la zone de liste **Type 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.
- 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

Pour réduire le nombre de points nodaux de l'objet importé, cochez la case **Réduction automatique des points nodaux**.
- 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 ne possède pas une police utilisée dans un fichier que vous importez, la boîte de dialogue **Correspondances de polices PANOSE** s'affiche

pour vous permettre de remplacer cette police manquante par une police similaire.

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 la forme de courbes.
 - **Texte** : permet d'exporter le texte sous la 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 2013.
- 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 en fichier le tracé de votre dessin. 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 : 150 × 150 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 de courbes, et non 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 2008 importés qui contiennent du texte courant 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 de **correspondance des polices PANOSE** lui permet de remplacer cette police par une police disponible.
- Les lignes ayant un nombre de points supérieur au nombre maximum pris en charge dans Corel DESIGNER seront divisées en plusieurs lignes et leur surface sera supprimée.
- Les objets solides 3D ne sont pas directement pris en charge dans Corel DESIGNER. Les utilisateurs peuvent importer les objets solides 3D grâce au 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 de texte n'est pas conservé.

Notes techniques sur le format AutoCAD Drawing Database (DWG)

- Corel DESIGNER peut importer les fichiers AutoCAD, de la version R2.5 à la version 2013, et exporter les fichiers AutoCAD, de la version R2.5 à la version 2013.
- 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.
- La protection par mot de passe n'est pas disponible dans les fichiers exportés.

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 un logiciel d'interprétation PostScript. Un fichier EPS sans image d'aperçu est représenté sous la forme d'une case grise dans les applications Corel.

Il est possible d'importer et d'exporter des fichiers EPS. Vous pouvez importer un fichier EPS sous la forme d'un groupe d'objets modifiables comme 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 de 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 Corel DESIGNER Technical Suite X5, vous avez la possibilité d'installer Ghostscript®. Il s'agit d'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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Choisissez **PS, EPS, PR - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Choisissez **PS, EPS, PR - PostScript** dans la zone de liste **Type 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 des parties spécifiques d'un 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 dans la page de dessin.



La modification des fichiers EPS importés au format modifiable est soumise à certaines restrictions. Pour en savoir plus, consultez la section « Notes techniques sur le format PostScript (PS ou PRN) » à la page 899.

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.

Pour

Procédez comme suit

Sélectionner un format de fichier pour prévisualiser l'image PostScript

Dans la zone **Aperçu de l'image**, sélectionnez l'une des options suivantes:

- **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** :

- **Courbes** : permet d'exporter le texte sous la forme de courbes.
- **Texte** : permet d'exporter le texte sous la forme de caractères modifiables.

Pour inclure des informations de polices PostScript dans votre fichier, cochez la case **Inclure les polices**.

Choisir une option de compatibilité

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.



Les objets sont toujours générés au format CMJN. Vous pouvez choisir différents modes de couleurs pour les images bitmaps.



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** de 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	Procédez comme suit
Indiquer le nom de l'auteur	Saisissez un nom dans la zone Auteur .
Appliquer la compression de l'image bitmap	<p>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.</p>
Appliquer une option de recouvrement	<p>Cochez l'une des options suivantes dans la zone Recouvrement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Pour définir la taille de police minimale à laquelle le grossissement automatique est appliqué, saisissez une valeur dans la zone Texte au-dessus.</p> <p>Si vous souhaitez que la largeur des contours soit identique pour chaque objet de la page, cochez la case Largeur fixe.</p>

Pour

Procédez comme suit

Appliquer un périmètre de sélection

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.
- **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 en cours d'exécution.
- 2 Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ► **Panneau de configuration**.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sous Windows 7 ou Windows 8, cliquez sur **Désinstaller un programme**.
 - Sous Windows XP, cliquez sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sous Windows 7 ou Windows 8, cliquez deux fois sur **CorelDRAW Technical Suite X6** dans la page **Désinstaller ou modifier un programme**.

- Sous Windows XP, sélectionnez CorelDRAW Technical Suite X6 dans la liste **Programmes actuellement installés**.
- 5 Cliquez sur **Modifier**.
 - 6 Cliquez sur l'onglet **Fonctions**.
 - 7 Cochez la case **Ghostscript GPL**.
 - 8 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 et complexes, vous pouvez 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. La résolution par défaut 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** et diminuez la résolution d'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 d'impression d'un dessin. Les en-têtes couleur sont utiles pour l'affichage de 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 **.prg**, communément appelés des fichiers d'imprimante (PR), 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'a pas été installée sur l'ordinateur.

Lors de l'installation de CorelDRAW Technical Suite X6, vous avez la possibilité d'installer Ghostscript. Il s'agit d'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 896.

Vous pouvez également importer les fichiers PostScript encapsulés (EPS). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « PostScript encapsulé (EPS) » à la page 891.

Pour importer un fichier PostScript (PS ou PR)

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Choisissez **PS, EPS, PR - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.

- (Windows XP) Choisissez **PS, EPS, PR - PostScript** dans la zone de liste **Type 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 dans 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 (PR), 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 × 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 que vous hésitez sur le format à utiliser, reportez-vous à la section « Exportation d'images bitmap pour le Web » à la page 317.

Pour importer un fichier GIF

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **GIF - Bitmap CompuServe (*.gif)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **GIF - Bitmap CompuServe** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans la page de dessin.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation » à la page 825.

Recadrer une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 826.



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 caractéristiques 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, y compris SimpleText et TextEdit. Les fichiers HTML sont conçus pour être affichés dans un navigateur Web.

Vous pouvez importer des fichiers HTML afin de modifier le texte et ajouter des objets Web, des signets, ainsi que des hyperliens. Pour plus d'informations sur la préparation des fichiers et des objets afin de les publier et les télécharger sur le Web, reportez-vous à la section « Exportation au format HTML » à la page 859.

Pour importer un fichier HTML

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows Vista) Sélectionnez **HTM - HyperText Markup Language (*.htm)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **HTM - HyperText Markup Language** dans la zone de liste **Type de fichier**.

Si cette option n'apparaît pas, vous devez d'abord ajouter le filtre HTML à votre installation de Corel DESIGNER Technical Suite X5. Pour plus d'informations sur

la modification de votre installation, reportez-vous à la section « Pour modifier une installation de CorelDRAW Technical Suite ou la réparer » à la page 4.

- 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 dans 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 les objets dans Corel DESIGNER en conservant la mise en page d'origine.
- Le filtre d'importation HTML extrait les informations modifiables d'un document Web et importe les 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.

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'export au format de fichier JPEG, reportez-vous à la section « Exportation d'images bitmap pour le Web » à la page 317.

Pour importer un fichier JPEG

- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Importer**.

- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **JPG - Bitmaps JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **JPG - Bitmaps JPEG** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans la page de dessin.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation » à la page 825.

Recadrer une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 826.



Vous pouvez cliquer dans la page de dessin et faire glisser le curseur 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 dimensions, 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **JP2 - Bitmaps JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **JP2 - Bitmaps JPEG 2000** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans 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 Sélectionnez une présélection **JPEG 2000** dans la zone de liste **Liste de présélections** dans l'angle 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 Corriger les couleurs à l'aide du profil courant .
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 CorelDRAW Technical Suite X6.

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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows Vista) Sélectionnez **PCD - Image Kodak Photo-CD (*.pcd)** dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **PCD - Image Kodak Photo-CD** dans la zone de liste **Type 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 de début d'emplacement de l'importation dans la fenêtre de dessin, puis cliquez.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation » à la page 825.

Vous pouvez également

Recadrer une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 826.



Vous pouvez cliquer dans la page de dessin et faire glisser le curseur 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, vous invitant à 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 × 2 048 pixels.
- Vous pouvez importer les modes de couleurs suivants : RVB (24 bits), 256 couleurs (8 bits) et niveaux de gris (8 bits).

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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez le format d'image **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez le format d'image **PCT - PICT Macintosh** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans 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.

PaintBrush (PCX)

Le format de fichier PaintBrush (PCX) est un format bitmap développé à l'origine par ZSoft Corporation pour le programme PC Paintbrush.

Pour importer un fichier PaintBrush

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **PCX - PaintBrush (*.pcx)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **PCX - PaintBrush** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans 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 - codage des répétitions) est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 × 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 × 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 de quatre plans chromatiques.

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 ou UNIX®.

Vous pouvez ouvrir et importer un fichier PDF. Un fichier PDF s'ouvre sous la forme d'un 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 protection des fichiers PDF » à la page 849.

Il est possible d'enregistrer un document au format PDF. Pour en savoir plus, consultez la section « Exportation au format PDF » à la page 837.

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 déjà 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 521.

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.

Pour importer un fichier Adobe Portable Document Format

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) 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**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **PDF - Adobe Portable Document Format** ou **Tous les formats de fichiers** dans la zone de liste **Type 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 à partir 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**.
- 7 Cliquez dans la page de dessin.



Si un bloc de texte est importé sous la forme d'objets texte distincts, vous pouvez combiner les objets texte : sélectionnez-les, puis cliquez sur **Disposition ▶ Combiner**.

Notes techniques sur le format Adobe Portable Document Format (PDF)

Publication d'un fichier PDF

- Les textures créées dans Corel DESIGNER sont exportées et importées en tant que motifs bitmap.

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 de fichier HPGL Plotter File (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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **PLT - Fichier traceur HPGL (*.plt; *.hgl)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **PLT - Fichier traceur HPGL** dans la liste **Type 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**, qui permet de redimensionner l'image importée.
- La valeur attribuée au facteur de résolution de courbe peut se situer entre 0 et 2,5 cm. La valeur peut être très précise, jusqu'à la 8e décimale. Un paramètre de 0,0

permet d'obtenir la résolution maximum, 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 des **couleurs personnalisées**, une boîte de dialogue de définition de couleur vous permet de définir 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 de **correspondance des polices PANOSE** permet de remplacer cette police par une police disponible.

Exportation d'un fichier PLT

- Dans Corel DESIGNER X6, vous avez la possibilité de définir le **point de départ de la table traçante** dans **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 pouvant être utilisées dans des logiciels de PAO et 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 en savoir plus, consultez la section « Exportation d'images bitmap pour le Web » à la page 317.

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 317.

Pour importer un fichier au format PNG

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **PNG - Graphique réseau portable (*.png)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **PNG - Graphique réseau portable** dans la zone de liste **Type de fichier**.

- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans la page de dessin.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour en savoir plus, consultez la section « Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation » à la page 825.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour en savoir plus, consultez la section « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 826.



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 × 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **PSD - Adobe Photoshop** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans la page de dessin.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour rééchantillonner une image bitmap lors de l'importation » à la page 825.

Recadrer une image lors de l'importation

Pour en savoir plus, consultez la section « Pour recadrer une image bitmap lors de l'importation » à la page 826.

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 ou tout autre paramètre.



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 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 490.
- 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 les éléments flottants.

Pour importer un fichier Corel Painter

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Importer**.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **RIFF - Painter (*.rif)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

- (Windows XP) Sélectionnez **RIFF - Painter** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
 - 5 Cliquez sur **Importer**.
 - 6 Cliquez dans la page de dessin.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier la résolution d'une image bitmap » à la page 704.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image bitmap » à la page 702.

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 sont importées en tant qu'objets RVB.
- Le tranchage 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'utiliser sur le Web toute la puissance des images vectorielles. 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 ont 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 d'options d'exportation prédéfinies

Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez utiliser des options d'exportation prédéfinies, ainsi que 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 434.

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 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 la 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

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 .
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.
Définir le nombre d'étapes de surfaces dégradées à exporter	Dans la zone Étapes de dégradé , entrez le nombre de niveaux de surface.
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 : <ul style="list-style-type: none">• 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  situé à côté de la zone de liste Présélections , puis entrez un nom pour les paramètres.
Afficher l'aperçu du fichier exporté	Cliquez sur Aperçu .



Il est conseillé d'incorporer des polices lorsque vous souhaitez afficher 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 la 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** ▶ **Autres palettes**.
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 un nom de 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.

Vous pouvez également

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.



Les champs qui ne contiennent aucune valeur sont ignorés lorsqu'un fichier est exporté au format SVG.

Notes techniques sur le format Graphiques vectoriels dimensionnables (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 détourés et masqués sont importés sous la 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 354..
- Tous les symboles Corel DESIGNER sont pris en charge en tant que symboles SVG lors de l'exportation.
- Les noms d'objets, de plans, de groupes et de symboles sont également pris en charge. Si les noms sont identiques, le fichier SVG ajoute des numéros uniques aux ID d'objets. 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 importez de nouveau 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** de 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 Macromedia® 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 si le fichier 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 de 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.

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 l'exportation, choisissez un type de compression dans la zone de liste **Type**.
- 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 caractéristiques 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 les fichiers en noir et blanc 1 bit, ni dans les fichiers en mode 256 couleurs 8 bits.
- La compression RLE est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 × 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 de fichiers TIFF, reportez-vous à la section « Pour importer un fichier dans un dessin actif » à la page 822.

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.

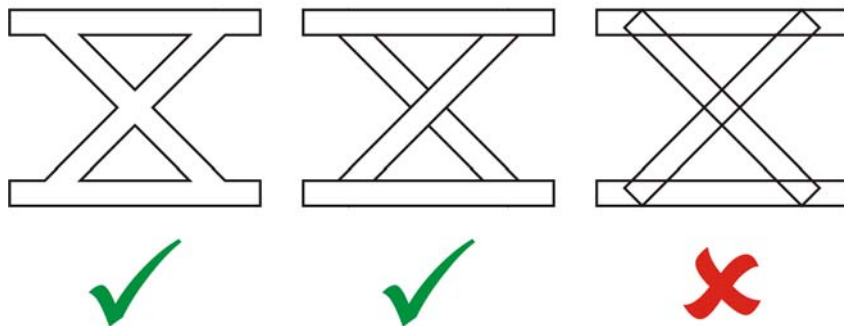
Police TrueType (TTF)

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 des 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 **Disposition ▶ Combiner**. Il est impossible d'exporter des objets multiples 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.

WordPerfect Document (WPD)

Le format WordPerfect Document (WPD) est le format de fichier natif de WordPerfect. Corel DESIGNER prend en charge les fichiers WPD créés dans les versions 4.2 à 14 de WordPerfect. Les fichiers créés dans la version 4 ou 5 de WordPerfect portent respectivement l'extension `.wp4` ou `.wp5`.

Pour en savoir plus, consultez la section « Notes générales sur l'importation des fichiers texte » à la page 938.

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 caractéristiques 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 d'équation 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 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows 7 et Windows 8) Sélectionnez **WPG - Graphique Corel WordPerfect (*.wpg)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
 - (Windows XP) Sélectionnez **WPG - Graphique Corel WordPerfect** dans la zone de liste **Type de fichier**.
- 4 Cliquez sur le nom du fichier.
- 5 Cliquez sur **Importer**.
- 6 Cliquez dans 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 la 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 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, tel que 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 en savoir plus, consultez la section « Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo » à la page 759.

Bitmap compressé Wavelet (WI)

Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite.

Importation d'un fichier WI

- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes pour l'importation de fichiers Bitmap compressé 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 est pris en charge 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 est en 16 bits, tandis que Corel DESIGNER est 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'établissement de l'épaisseur exacte des lignes.

Formats de fichiers supplémentaires

Corel DESIGNER prend également en charge les formats de fichiers suivants :

- Texte ANSI (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 de l'image.
- 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.
- 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.
- Métafichier vectoriel Frame (FMV) : format utilisé pour un fichier de type Métafichier vectoriel Frame.
- 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).
- Fichier GEM (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'icône de 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 × 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.
- Métafichier MET (MET) : format utilisé pour un Métafichier MET.
- Micrografx Picture Publisher 4 & 5 (PP4, PP5) : formats de fichier natifs de Micrographx Picture Publisher 4 et Micrographx Picture Publisher 5, respectivement. Ce format n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite.
- Picture Publisher File (PPF) : format de fichier natif de Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 et 10. Ce format n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite.
- 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.
- Pattern File (PAT) : format d'un fichier de motifs.
- 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.
- Image XPixmap (XPM) : format utilisé avec un fichier d'image XPixmap.

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

Application	Format d'importation recommandé
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 la forme de texte non reconnaissable.
- 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	943
Personnalisation Corel DESIGNER	947
Utilisation de macros pour l'automatisation des tâches	969



Configuration des préférences de base

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Désactivation des messages d'avertissement
- Affichage des informations relatives au système
- Gestionnaire de récupération d'application Corel (Windows XP)

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 sur votre ordinateur, ainsi que des informations sur 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.

Gestionnaire de récupération d'application Corel (Windows XP)

Le Gestionnaire de récupération des applications™ Corel® (C.A.R.M.) est un assistant en ligne qui vous permet d'enregistrer votre travail avant de quitter l'application si le programme devient instable. Vous pouvez également envoyer un rapport en ligne à Corel afin d'indiquer la nature du problème rencontré, ainsi que les événements qui l'ont généré. Veuillez noter que C.A.R.M. ne peut être utilisé que dans Windows XP.

L'assistant C.A.R.M. s'ouvre automatiquement en cas de défaillance d'un programme. Trois options vous sont alors proposées :

- enregistrer le dessin et fermer l'application,
- quitter l'application sans enregistrer le dessin,
- continuer à travailler.

Dans ce dernier cas, vous ne pourrez peut-être pas récupérer les modifications apportées à votre travail après le dernier enregistrement ou conserver le programme ouvert.

Une fois votre choix effectué, vous pouvez joindre à votre rapport un fichier journal du programme afin de signaler à Corel les détails du problème rencontré. Ce rapport est d'une importance capitale dans le cadre des efforts entrepris par Corel en vue d'améliorer la qualité de ses produits.

Vous pouvez désactiver le Gestionnaire de récupération d'application Corel mais vous risquez alors de perdre toutes les modifications apportées depuis le dernier enregistrement.

Pour désactiver le Gestionnaire de récupération d'application Corel

- 1 Cliquez sur Outils ► Options.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur Paramètres globaux.

3 Désactivez la case **Activer le Gestionnaire de récupération**.



La désactivation du Gestionnaire de récupération affecte toutes les applications Corel installées sur votre ordinateur.



Personnalisation Corel DESIGNER

Vous pouvez personnaliser votre application en réorganisant les barres de commandes et les commandes en fonction de vos besoins. 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 des paramètres par défaut
- Utilisation de plusieurs espaces de travail
- Personnalisation des raccourcis clavier
- Personnalisation des menus
- Personnalisation des barres d'outils
- Personnalisation de la barre de propriétés
- Personnalisation de la barre d'état
- Personnalisation des signaux sonores
- Personnalisation des filtres
- Personnalisation des associations de fichiers

Enregistrement 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.

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.

Utilisation de plusieurs espaces de travail

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 créer et supprimer des espaces de travail ainsi que choisir un des espaces de travail prédéfinis fournis avec l'application. Vous pouvez aussi réinitialiser l'espace de travail actuel avec les paramètres par défaut.

Il est également possible d'en importer ou d'en exporter depuis/vers des ordinateurs utilisant la même application. Par exemple, vous pouvez personnaliser un espace de travail et le partager avec un groupe d'utilisateurs.

Pour créer un espace de travail

- 1 Cliquez sur Outils ► Personnalisation.
- 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**.



Les espaces de travail personnalisés sont enregistrés sous la forme de fichiers XML et exportés sous la forme de fichiers XSLT basés sur le langage XML.

Pour sélectionner un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**.
- 3 Cochez la case située à côté d'un espace de travail dans la liste **Espace de travail**.
Pour pouvoir choisir un espace de travail dès le démarrage de l'application, assurez-vous de cocher la case **Sélectionner l'espace de travail au démarrage**.

Pour supprimer un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.
- 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.

Pour réinitialiser l'espace de travail actif

- 1 Quittez l'application.
- 2 Redémarrez l'application en maintenant la touche **F8** enfoncée.

Pour importer un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**.
- 3 Cliquez sur **Importer**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Importation de l'espace de travail**, cliquez sur **Parcourir**.
- 5 Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
- 6 Cliquez deux fois sur le fichier.
- 7 Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Pour exporter un espace de travail

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.

- 2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**.
- 3 Cliquez sur **Exporter**.
- 4 Cochez les cases situées à côté des éléments de l'espace de travail à exporter.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.
- 6 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 7 Entrez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.
- 9 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, la barre d'état et les touches de raccourci.

Les espaces de travail personnalisés sont exportés sous la forme de fichiers XSLT basés sur le langage XML. Il est possible d'utiliser un espace de travail enregistré au format XSLT lors de la configuration ou du déploiement d'espaces de travail personnalisés.



Pour joindre un espace de travail à un courrier électronique, cliquez sur le bouton **Courrier** dans la boîte de dialogue **Exportation de l'espace de travail**.

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 et aux styles de texte que vous utilisez le plus fréquemment, et vous pouvez aussi en supprimer. L'affectation d'un raccourci clavier à un style de texte vous permet de changer rapidement le style du texte sélectionné.

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 principal, qui contient toutes les touches de raccourcis ne s'appliquant pas au texte, et
- 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 de modification du 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 touches de raccourcis 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 réinitialiser tous les raccourcis clavier, cliquez sur le bouton **Tout réinitialiser**.

Pour afficher tous les raccourcis clavier existants, cliquez sur le bouton **Tout afficher**.

Pour affecter un raccourci clavier à un style de texte

- 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 **Application de styles** dans la zone de liste supérieure.
- 5 Sélectionnez l'un des styles de texte suivants dans la liste :
 - Texte artistique
 - Texte courant

Si des touches de raccourcis sont affectées pour appliquer le style sélectionné, elles s'affichent dans la zone **Touches de raccourcis courantes**.

- 6 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**.

- 7 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 réinitialiser tous les raccourcis clavier, cliquez sur le bouton **Tout réinitialiser**.

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 touches de raccourcis 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 de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Personnalisation des menus

Grâce aux fonctions de personnalisation de Corel, il est possible 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, ou encore ajouter et supprimer des séparateurs de 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 contextuels 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 de 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 d'un menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris 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.
La flèche noire affichée à côté d'un nom dans la liste indique qu'il s'agit d'un menu.
- 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 appeler 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.
La flèche noire affichée à côté d'un nom dans la liste indique qu'il s'agit d'un menu. Tous les autres éléments sont des commandes.

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 ajouter ou supprimer un séparateur de commandes dans un menu

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.
- 2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
Pour supprimer un séparateur de commandes d'un menu, cliquez sur le nom du menu, puis lorsque le menu s'affiche, faites glisser le séparateur de commandes en dehors du menu.
- 3 Sélectionnez **Menus de l'utilisateur** dans la zone de liste supérieure.

- 4 Cliquez sur **Séparateur** et faites glisser ce dernier vers un menu dans 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 commandes**.
- 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 désencrage d'une barre d'outils l'éloigne du bord de la fenêtre de l'application de manière à ce 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, en ajustant sa bordure 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. 

Si vous souhaitez 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	Cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils et faites glisser cette dernière 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 de l'application.
Désancrer une barre d'outils	Cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils et faites glisser cette dernière pour l'éloigner du bord de la fenêtre de l'application.

Pour**Procédez comme suit**

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**. Ensuite, cliquez sur **Barres de commandes**, puis activez ou désactivez la case située à côté du nom de la barre d'outils.

Rétablir les paramètres par défaut d'une barre d'outils

Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**. Ensuite, cliquez sur **Barres de commandes**, sur une barre d'outils, puis 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 961.

Pour ajouter, supprimer ou renommer une barre d'outils personnalisée

Pour**Procédez comme suit**

Ajouter une barre d'outils personnalisée

Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**. Ensuite, cliquez sur **Barres de commandes**, sur **Nouveau**, puis 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.

Supprimer une barre d'outils personnalisée

Cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**. Ensuite, cliquez sur **Barres de commandes**, sur une barre d'outils, puis sur **Supprimer**.

Pour**Procédez comme suit**

Renommer une barre d'outils personnalisée

Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.
Ensuite, 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 dans la fenêtre de l'application.
Pour supprimer 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 cliquez sur l'icône de cet élément.

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 commandes**.
- 3 Cliquez sur un nom de barre d'outils de 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 **Bordure**, cliquez sur une flèche pour indiquer une valeur comprise entre 1 et 10 pixels pour la bordure de la barre d'outils.
- 6 Dans la zone de liste **Aspect par défaut des boutons**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - titre sous l'image
 - 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 uniquement les versions correspondantes de l'image d'un bouton. 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 959.



Pour rétablir les paramètres par défaut des images de boutons de barres d'outils, cliquez sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut**.

Pour verrouiller ou déverrouiller des barres d'outils

- Cliquez sur **Affichage ▶ Barres 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 de la souris sur la barre d'outils puis cliquer sur **Verrouiller les barres d'outils**.

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 956.

Vous pouvez également définir une barre de propriétés personnalisée par l'ajout, la suppression ou la réorganisation des éléments de la barre d'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.

Pour positionner la barre de propriétés

Pour	Procédez comme suit
Déplacer la barre de propriétés	Cliquez sur la zone de préhension de la barre de propriétés, puis faites glisser cette dernière 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 de l'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 de l'application.

Pour ajouter ou supprimer un élément 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 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 de propriétés.
Pour supprimer un élément de la barre de propriétés, faites glisser l'icône correspondante en dehors de cette barre.



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.



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. Pour agrandir la fenêtre de l'application, masquez la barre d'état. 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.

Pour modifier les informations affichées par la barre d'état

- 1 Sur la première ligne de la barre d'état, cliquez sur le bouton  du menu contextuel en regard des informations affichées et sélectionnez l'une des options suivantes :
 - détails sur l'objet
 - informations sur l'objet sélectionné
- 2 Sur la deuxième ligne de 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
 - informations sur les couleurs

Pour redimensionner la barre d'état

- 1 Cliquez sur Outils ► Personnalisation.
- 2 Dans la liste des catégories Personnalisation, cliquez sur Barres de commandes.
- 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 masquer la barre d'état

- 1 Cliquez sur Outils ► Personnalisation.
- 2 Dans la liste des catégories Personnalisation, cliquez sur Barres de commande.
- 3 Désactivez la case située à côté de l'option Barre d'état.



Pour afficher/masquer la barre d'état, vous pouvez également cliquer sur **Affichage** ▶ **Barres d'outils** ▶ **Barre d'état**.

Pour masquer et afficher la barre d'état, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une barre d'outils, puis cliquez sur la barre d'état.

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 restaurer les paramètres par défaut de la barre d'état

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre d'état, puis cliquez sur **Personnaliser** ▶ **Barre d'état** ▶ **Réinitialiser les paramètres par défaut**.

Personnalisation des signaux sonores

Votre application prend en charge des sons par l'intermédiaire du système d'exploitation Windows. Ces signaux sonores sont associés à certains événements de l'interface utilisateur. Bien que votre application comporte des événements pouvant être accompagnés de signaux sonores, elle n'est fournie avec aucun son. Vous êtes libre d'affecter des signaux sonores à des événements particuliers. Une fois affectés, ils sont activés par défaut. Vous pouvez toutefois les désactiver.

Pour affecter des signaux sonores (Windows 7 et Vista)

- 1 Cliquez sur **Démarrer** ▶ **Panneau de configuration** dans la barre des tâches Windows.
- 2 Cliquez sur **Matériel et audio**.
- 3 Dans la zone **Son**, cliquez sur **Modifier les sons système**.
La boîte de dialogue **Sons** s'affiche.
- 4 Dans la liste **Événements**, sélectionnez un événement sous le nom de l'application.
- 5 Choisissez un son dans la zone de liste **Sons**.



Pour plus d'informations sur les sons, reportez-vous à l'aide de Windows.

Pour affecter des signaux sonores (Windows XP)

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows.
- 2 Cliquez sur **Panneau de configuration**.
- 3 Cliquez sur **Sons et périphériques audio**.
- 4 Cliquez sur **Sons, voix et périphériques audio**.
- 5 Dans la boîte de dialogue **Propriétés de Sons et périphériques audio**, cliquez sur l'onglet **Sons**.
- 6 Dans la liste **Événements**, choisissez un événement sous le nom de l'application.
- 7 Choisissez un son dans la zone de liste **Sons**.

Pour désactiver des signaux sonores

- 1 Cliquez sur **Outils** ▶ **Options**.
- 2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Générales**.

- 3 Décochez la case **Activer les sons**.



Vous devez redémarrer l'application pour que la désactivation des signaux sonores soit prise en compte.

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 une 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 le 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 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 fichier à associer.



(Windows 7 et Vista) Si vous associez un type de fichier à une application, cette dernière est ajoutée à la liste des programmes recommandés pour ouvrir ce type de fichier. Pour ouvrir un fichier d'un type de fichier associé dans Corel DESIGNER lorsque vous parcourez les fichiers sous Windows Vista, 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 cliquez 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, consultez le menu Aide de Windows.

Pour réinitialiser les associations de fichiers, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Pour annuler l'association d'un type de fichier 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 fichier à dissocier.



Pour réinitialiser les associations de fichiers, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.



Utilisation de macros pour l'automatisation des tâches

Les macros vous permettent d'accélérer des 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

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 : les outils de base permettant d'utiliser des macros sont à votre disposition dans la fenêtre d'application principale. Cependant, si vous souhaitez contrôler davantage vos macros, vous pouvez utiliser les environnements de programmation intégrés suivants :

- 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.

- 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.



Pour en savoir davantage sur les différences entre VBA et VSTA, consultez le fichier d'aide Macros de Corel DESIGNER (des_om.chm, situé dans le dossier Données du logiciel installé).

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.

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

Création de macros

Les macros sont enregistrées sous forme de 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). Un fichier GMS vous permet 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 « 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 « décharger ») des projets de macro 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 VBA 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.



Corel DESIGNER comporte des exemples de macros, qui fournissent une fonctionnalité supplémentaire, démontrent le mécanisme d'automatisation dans le logiciel et présentent un exemple de code. Pour en savoir plus sur ces échantillons macros, consultez le fichier d'aide Macros de Corel DESIGNER (`des_om.chm`, situé dans le dossier **Données** du logiciel installé).

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 actions 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

Corel DESIGNER fournit des ressources supplémentaires contenant des informations utiles sur les macros. Ces ressources supplémentaires, situées dans le dossier **Données** du logiciel installé, sont décrites dans le tableau suivant.

Ressource	Description et nom de fichier
Fichier d'aide Macros	Fournit des informations détaillées sur les fonctions permettant de créer des projets de macro dans Corel DESIGNER des_om.chm
Guide de programmation de macros	Fournit une approche pédagogique sur la création de projets de macro dans Corel DESIGNER Macro Programming Guide.pdf
Schéma du modèle d'objet	Fournit une représentation hiérarchique des fonctions pouvant être automatisées dans Corel DESIGNER Corel DESIGNER Object Model Diagram.pdf

Le fichier d'aide Macros inclut une documentation relative à chaque fonction pouvant être automatisée dans l'application. (Ces fonctions sont regroupées sous le nom « modèle d'objet ».) Vous pouvez facilement accéder au fichier d'aide Macros à partir de l'Éditeur de macros.



Pour plus d'informations sur VBA et l'environnement de programmation correspondant, consultez l'aide de Microsoft Visual Basic dans le menu d'aide de l'Éditeur de macros.

Pour obtenir des informations détaillées sur VSTA et l'environnement de programmation correspondant, consultez le menu d'aide de l'Éditeur VSTA.

Pour installer manuellement les fonctions de macro

- 1 Insérez le disque d'installation dans votre ordinateur.
Si l'assistant d'installation ne démarre pas automatiquement, recherchez et exécutez le fichier **Setup.exe** sur le disque d'installation.
- 2 Suivez les instructions affichées à l'écran pour modifier le logiciel.
- 3 Sur la page **Fonctions** du programme d'installation, cochez les cases suivantes dans la zone de liste **Utilitaires** :
 - **Visual Basic pour Applications**
 - **Outils Visual Studio pour les applications**





Les fonctions 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 supprimer cet éditeur de macros de la liste.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez cocher ou décocher la case **Trust access to Visual Basic project (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
Affichez la barre d'outils Macros	<p>Cliquez sur Affichage ▶ Barres d'outils ▶ Macros.</p> <p>Une coche en regard de la commande indique que la barre d'outils est affichée.</p>
Affichez le menu fixe Macro Manager	<p>Effectuez l'une des opérations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur Outils ▶ Macros ▶ Macro Manager. • Cliquez sur le bouton Macro Manager  de la barre d'outils Macros.
Affichez l'Éditeur de macros	<p>Effectuez l'une des opérations suivantes :</p> <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 de la souris sur Visual Basic pour Applications dans le menu fixe Macro Manager, puis cliquez sur Afficher l'IDE.

Affichez l'Éditeur VSTA

Cliquez sur **Outils** ▶ **Macros** ▶ **Éditeur VSTA**.

Pour créer un projet de macro

- Dans le menu fixe **Macro Manager**, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Visual Basic pour Applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouveau projet de macro**.
 - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Visual Basic pour Applications** dans la liste, puis cliquez sur **Nouveau projet de macro**.

Vous pouvez également

Ouvrir (ou « charger ») un projet de macro

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Visual Basic pour Applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Charger** et choisissez le projet.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Visual Basic pour Applications** dans la liste, cliquez sur **Charger le projet de macro** 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**.

Copier un projet de macro basé sur un fichier GSM



Cliquez avec le bouton droit de la souris 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** .

Vous pouvez également

Ajouter un module à un projet de macro	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• 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	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• 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 : <ul style="list-style-type: none">• 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 « télécharger ») 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 module 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 de la souris sur la macro dans la liste, puis cliquez sur **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 de la souris sur la macro dans la liste, puis cliquez sur **Supprimer**.
-



Certains projets de macro sont verrouillés et ne peuvent pas être modifiés.



Pour enregistrer une macro

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Outils** ▶ **Macros** ▶ **Commencer l'enregistrement** ou cliquez sur le bouton **Commencer l'enregistrement**  de la barre d'outils **Macros** pour stocker la macro dans le projet de macro par défaut des enregistrements.
 - Dans le menu fixe **Macro Manager**, cliquez sur le projet dans lequel stocker la macro, puis sur le bouton **Enregistrer** .

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 peuvent 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 actions à enregistrer.

L'application commence à enregistrer vos actions. Si vous souhaitez suspendre l'enregistrement, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Outils ► Macros ► Suspendre l'enregistrement**. Répétez cette étape pour reprendre l'enregistrement.
 - Cliquez sur le bouton **Suspendre l'enregistrement**  de la barre d'outils **Macros** ou du menu fixe **Macro Manager**. Répétez cette étape pour reprendre l'enregistrement.
- 5 Pour arrêter l'enregistrement, effectuez l'une des opérations suivantes :
- Cliquez sur **Outils ► Macros ► Arrêter l'enregistrement**.
 - Cliquez sur le bouton **Arrêter l'enregistrement**  de la barre d'outils **Macros** ou du menu fixe **Macro Manager**.



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.




Pour définir le projet de macro par défaut des enregistrements, cliquez avec le bouton de la souris sur le projet dans le menu fixe **Macro Manager**, puis cliquez sur **Définir comme projet d'enregistrement**. Cependant, 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 également

Enregistrer les actions de la liste **Annuler** en tant que macro VBA



Cliquez sur **Outils ► Annuler**, effectuez les actions à enregistrer et cliquez sur le bouton **Enregistrer la liste dans une macro VBA**

 du menu fixe **Annuler**.

Pour enregistrer une macro temporaire

- 1 Cliquez sur **Outils ▶ Macros ▶ Enregistrer une macro temporaire**.
- 2 Effectuez les actions à enregistrer.

L'application commence à enregistrer vos actions. Si vous souhaitez suspendre l'enregistrement, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Outils ▶ Macros ▶ Suspendre l'enregistrement**. Répétez cette étape pour reprendre l'enregistrement.
 - Cliquez sur le bouton **Suspendre l'enregistrement**  de la barre d'outils **Macros** ou du menu fixe **Macro Manager**. Répétez cette étape pour reprendre l'enregistrement.
- 3 Pour arrêter l'enregistrement, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Outils ▶ Macros ▶ Arrêter l'enregistrement**.
 - Cliquez sur le bouton **Arrêter l'enregistrement**  de la barre d'outils **Macros** ou du menu fixe **Macro Manager**.

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.




Pour définir le projet d'enregistrement par défaut, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le 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**.

Pour exécuter une macro

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Outils ▶ Macros ▶ Exécuter la macro** ou sur le bouton **Exécuter la macro**  de 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 indiquée 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 de la souris sur la macro indiquée dans la liste, puis cliquez sur **Exécuter**.

Pour exécuter une macro temporaire

- Cliquez sur **Outils** ▶ **Macros** ▶ **Exécuter la macro temporaire**.



Cette option n'est activée que lorsque vous enregistrez une macro temporaire.



Si vous avez créé plusieurs macros temporaires, vous devez indiquer le projet de macro qui contient celle que vous souhaitez exécuter. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le projet dans le menu fixe **Macro Manager**, puis cliquez sur **Définir comme projet d'enregistrement**.

Pour accéder au fichier d'aide Macros 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 **Corel DESIGNER** 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 le nom « modèle d'objet ».

- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Affichez la page d'accueil du fichier d'aide Macros en appuyant sur la touche **F1**. Pour consulter les documents afférents au modèle d'objet de l'application, reportez-vous à la section « Référence du modèle d'objet » du fichier d'aide.
 - Affichez la rubrique d'aide d'un élément spécifique de l'explorateur d'objets. Pour cela, cliquez sur cet élément et appuyez sur la touche **F1**.



Vous pouvez également afficher la rubrique d'aide d'un élément quelconque dans la fenêtre **Code** de l'Éditeur de macros. Pour cela, cliquez sur cet élément et appuyez sur la touche **F1**.



Référence

Comparatif des fonctionnalités	985
Glossaire	989



Comparatif des fonctionnalités

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 507)
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)
Édition d'images	Édition d'images bitmap
Filet	Angle arrondi

Terme technique de dessin	Fonction Corel DESIGNER
Texte libre	Texte artistique (voir « Ajout de texte artistique » à la page 506)
Fond en dégradé	Surface dégradée (voir « Application de surfaces dégradées » à la page 400)
Surface d'image	Surface à motif bitmap (voir « Application de surfaces à motif » à la page 410)
Attributs de ligne	Paramètres de ligne
Style de ligne, épaisseur globale	Largeur du motif
Style de ligne, épaisseur	Épaisseur de contour
Magnétisme	Attraction magnétique
Agrandissement	Objectif Agrandissement
Objet masqué	objet vitrail
Explorateur d'objet	Gestionnaire d'objets
Surface d'objet	Surface à motif bicolore ou à motifs en couleur (voir « Pour appliquer une surface dégradée bicolore » à la page 401)
Zones actives	Gestionnaire de données d'objet
Gestionnaire de pages	Vue Tri des pages
Fenêtre de palette	Boîte à outils
Texte tracé	Accoler le texte au tracé (voir « Accolage de texte à un tracé » à la page 528)
Point pivot	Centre de rotation
Zone d'invite et de rapport	Barre d'état
Réflexion	Retournement d'objets
Ruban	Barre de propriétés
Point de rotation	Centre de rotation

Terme technique de dessin	Fonction Corel DESIGNER
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 399)
Zone étirable	Sélection par zone de sélection (définition : sélection à l'aide d'une zone de sélection)
Affichage de la structure	Gestionnaire d'objets (voir Pour créer un plan)
Feuille cible	Plan actif
Conteneur de texte	Encadré de texte (voir « Combinaison et liaison d'encadrés de texte courant » à la page 514)

Glossaire

A

adoucissement

Niveau de netteté le long des bords d'une ombre portée.

aller-retour

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.

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, puis les collections et les 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 des définitions de symbole et des informations sur les occurrences.

bitmap

Image composée de grilles de pixels (ou points).

Voir aussi graphique vectoriel.

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 qu'il est devenu une source d'attraction.

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.

caractère

Lettre, chiffre, signe de ponctuation ou autre symbole.

centre de rotation

Point autour duquel un objet pivote.

champ d'attraction

Zone autour d'un candidat d'attraction. Lorsque le pointeur est à cette distance, une zone ou une info-bulle apparaît et une invite apparaît dans la barre d'état.

contour

Ligne définissant la forme d'un objet.

Correction rapide™

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 courantes de frappe ou d'orthographe. Il est possible, par exemple, de remplacer automatiquement « dqp » par « dès que possible » et « puor » par « pour ».

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.

couleurs quadri PANTONE

Couleurs disponibles avec le système de couleurs quadri PANTONE, basé sur le modèle colorimétrique CMJN.

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).

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.

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.

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 permet d'améliorer la lisibilité et de donner un aspect équilibré et proportionnel aux lettres, notamment avec des grandes tailles de polices.

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

écran d'accueil

Écran qui apparaît au démarrage de Corel DESIGNER. Celui-ci contrôle l'avancement du processus de lancement et fournit des informations relatives au copyright et à l'enregistrement.

effet vitrail

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 couleur

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.

gradation

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 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.

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 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'un des côtés d'un cube lorsqu'il est projeté. Les projections isométriques utilisent des angles qui sont des incréments de 30 degrés.

J

JavaScript®

Langage de script utilisé sur le Web pour ajouter des fonctions interactives aux pages HTML.

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.

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.

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.

K

knockout (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.

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 réfléchiée 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).

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 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. Exemple 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'ondes de la lumière réfléchiée 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).

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.

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 l'angle inférieur gauche de la fenêtre d'application. Elle contient des commandes permettant de naviguer entre les pages 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 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 toute 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

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 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.

objets vitrail imbriqués

Contenants qui comprennent d'autres contenants afin de former des objets vitrail complexes.

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.

objet vitrail

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

Terme générique désignant tout article créé ou placé dans une illustration. Parmi les objets figurent les lignes, formes, graphiques et texte.

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.

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 quel jeu de caractères ASCII ou ANSI est utilisé. 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

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.

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.

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.

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.

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.

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

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).

repères d'alignement

Repères temporaires vous permettant d'aligner les objets que vous créez, redimensionnez ou déplacez par rapport à d'autres objets avoisinants.

repères 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.

repère

Ligne horizontale, verticale ou oblique qui peut être placée n'importe où dans la fenêtre de dessin pour faciliter le positionnement des objets.

résolution de sortie

Nombre de points par pouce (ppp) pouvant être produits par le périphérique de sortie (photocomposeuse ou imprimante laser, par exemple).

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

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 Sélection 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 Sélection 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 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 de texte 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 motif

Surface constituée d'une série d'objets vectoriels ou d'images répétées.

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.

témoin de couleur

Cellule de couleur unie apparaissant sur une palette de couleurs.

témoin

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.

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 Sélectionneur 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.

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 par l'intermédiaire d'un jeu de codes 16 bits et 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

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.

ZIP

Technique de compression de fichier sans perte permettant d'obtenir un fichier de plus petite taille plus rapidement.

A

- accélération de couleur, dans les dégradés 483
- accolage de texte à un tracé 528
- acquisition d'images 67
- Actions
 - annulation et rétablissement dans PowerTRACE 751
- actions
 - annulation et rétablissement 69
 - automatisation. *Voir* macros
 - répétition 69
- ActiveCGM
 - données d'objet 354
- adoucissement (définition) 989
- affichage à l'écran 431
- Affichage du contour. *Reportez-vous au mode d'affichage Fil de fer*
- agrandissement
 - aperçu avant impression 777
 - dessins 71
 - objectifs 495
- agrandissement d'images bitmap 712
- Aide 26
 - accès 27
 - changement de langue 5
 - impression 27
 - recherche 28
- alignement
 - objets 289
 - objets avec le bord de la page 291
 - objets avec le centre de la page 291
 - objets avec précision 116
 - objets avec un point spécifique 291
 - objets les uns sur les autres 290
 - objets lors du tracé 121
 - objets sur d'autres objets 121
 - objets texte 292
 - points nodaux 217
 - texte 564
 - utilisation des repères d'alignement . 125
- aller-retour (définition) 989
- ancrage
 - Barre de propriétés 962
 - Barres d'outils 957
- angle limite des sommets
 - (définition) 989
 - paramètres 179
- angle:modification du texte 563
- angles
 - application d'un biseau 231
 - application d'une bavure 231
 - arrondissement 230
 - chanfrein 231
 - création de filet 230
- angulaire (définition) 989
- annulation d'actions
 - enregistrement comme des macros . 978
- annulation d'actions 69
 - paramètres de personnalisation 70
- annulation d'associations de fichiers . . . 968
- annulation de la projection d'objets . . . 263
- anticrénelage
 - (définition) 989
 - images bitmap 324
- aperçu
 - contour de page 77
 - dessins 75
 - objets sélectionnés 76

plein écran	77	images bitmap, exportation au format transparent	327
travaux d'impression	776	pour les pages	657
zone de débordement	77	tableaux	695
zone imprimable	77	arrondissement des angles	230
aperçu avant impression	776	rectangles et carrés	196
affichage du résumé des problèmes	777	association d'objets	
séparations de couleurs	777	ajout d'objets à un groupe	296
Zoom	777	dissociation	297
appareils photo numériques	67	modification d'un objet individuel .	296
chargement de photos	67	sélection d'objets dans un groupe . .	272
application	3	suppression d'objets d'un groupe . .	296
changement de langue	5	associations de fichiers	967
désinstallation	5	annulation	968
installation	3	personnalisation	967
mises à jour de produits	7	Associer des objets	295
modification des options de démarrage	6	attraction magnétique	111
personnalisation	947	activation ou désactivation	114
prise en charge	7	définition des options	115
termes et concepts	33	automatisation des tâches	969
utilisation de plusieurs espaces de travail	948	avec perte (définition)	989
application d'un biseau aux angles	231	avertissement de gamme	447
application d'un chanfrein aux angles .	228	avertissements	
rectangles et carrés	196	en cas de profils de couleurs incompatibles ou manquants	452
application d'un filet aux angles	228	axonométrique (définition)	990
rectangles et carrés	196	B	
application d'une bavure aux angles . .	228	bacs	10
rectangles et carrés	196	chargement	109
application d'une césure au texte	571	création	108
appliquer l'effet de rugosité à des objets	246	enregistrement	108
appliquer un effet d'étalement à des objets	241	fermeture	109
arborescence (définition)	989	navigation	109
arcs, tracés	201	ouverture	109
arrière-plan		renommer	109
dans le résultat de la vectorisation .	749	sélection	108

suppression	109	Verrouillage	961
Bandes sur des surfaces dégradées	786	barres d'outils	
Barre d'état	35	ajout et suppression	958
utilisation	57	ajout et suppression d'éléments	959
barre d'état		ancrage et désencrage	957
affichage ou masquage	963	déplacement	957
ajout et suppression d'éléments	964	déplacement et copie d'éléments	959
personnalisation	963	masquage et affichage	957
redimensionnement	963	modification des images des boutons	960
redimensionnement d'éléments	964	personnalisation	956
restauration des paramètres		personnalisation des boutons	959
par défaut	964	redimensionnement	957
Barre d'outils Fusion	38	réinitialisation	957
Barre d'outils Internet	38	renommer	958
Barre d'outils Macros	970	base de données d'un projet	351
barre d'outils Macros		bases de données	351
affichage	974	ajout de champs	352
Barre d'outils Plan de dessin	38	choix de gabarits	
barre d'outils Plan de dessin		354	
affichage ou masquage	262	gestion des données	354
Barre d'outils Texte	37	bibliothèque (définition)	990
Barre d'outils Transformation	38	bibliothèques de contenu	
Barre d'outils Zoom	37	à partir de versions précédentes	95
barre de menus	34	accès	96
Barre de propriétés	34	sur un CD ou un DVD	95
utilisation	55	Bibliothèques de palettes	394
barre de propriétés		affichage des palettes de couleurs à partir	
ajout et suppression d'éléments	962	de	395
ancrage et désencrage	962	bibliothèques de symboles	308
déplacement	962	ajout	308
personnalisation	961	ajout des symboles à	314
réorganisation des éléments	962	création	313
barre de titre	35	exportation	313
barres d'étalonnage des couleurs	802	modification	311
impression	804	partage	312
Barres d'outils	35	suppression	309
		biseaux, profondeur et angle	471
		boîte à outils	35

exploration	38	espacement entre <i>Voir</i> espacement, texte	
bookmarks	331	formatage	539
bordures		modification des propriétés	537
cellules de tableau	689	non imprimable	576
page	655	redressement	523
tableau	688	retour à la ligne de base	523
bordures de page, affichage	77	rotation	523, 564
Bouton Ajouter une présélection	56	spécial	576
Bouton Conserver les paramètres	56	caractères non imprimables	
Bouton Plume de contour	56	affichage	576
Bouton Propriétés géométriques	56	caractères spéciaux	532
Bouton Source du texte	47	cardinalité-distribution	
Bouton Supprimer la présélection	56	conversion en noir et blanc	733
Bouton Surface	56	carrés	195
Boutons réactifs		à l'aide des coordonnées d'objet ...	136
affichage des états	329	ajustement des angles	198
boutons réactifs	328	tracé	197
(définition)	990	casse, modification de texte	546
création	328	catégories d'erreurs	604
duplication des états	329	activation et désactivation	605
modification des états	329	ajout	605
prévisualisation	330	centre de rotation	991
suppression des états	329	centre de rotation (définition)	991
boutons, Web	328	cercles	199
bruit (définition)	990	à l'aide des coordonnées d'objet ...	139
B-splines, tracé	157	dessin	200
bureau (définition)	990	champ d'attraction (définition)	991
buse (définition)	990	Champs de données	351
C		champs de données ajout et	
C.A.R.M.	944	suppression	352
candidat d'attraction (définition)	990	Champs de fusion	792
caractères	535	champs de fusion	
(définition)	991	création de fichiers de source	
décalage	523, 563	de données	790
		insertion dans des formulaires ...	793
		modification de l'ordre	791

chargement	
bacs	109
photos	67
profils de couleurs	440
projets de macro	975
chiffrement des fichiers, PDF	849
clipart	
(définition)	992
parcourir	96
recherche	96
clonage	
dégradés	483
objets	279
ombres portées	479
projections	463
reliefs	470
clone (définition)	992
CMM	443
code de formatage	575
codes de formatage	
insertion	574
coins, tracé	201
collage	505
objets	274
texte	505
collection (définition)	993
collections de symboles	308
ajout	308
suppression	309
colorimétrie absolue	433
colorimétrie relative	433
columns, text	513
Combinaison	
objets	297
combinaison	
encadrés de texte courant	514
commentaires, ajout à des fichiers	830
comparaison des fonctions	985
compatibilité	857
exportation vers Microsoft Office	828
exportation vers WordPerfect Office	828
optimisation des fichiers PDF	852
pilotes d'imprimante	780
compatibilité du pilote d'imprimante	780
composante de couleur (définition)	993
compression	843
bitmaps dans les fichiers PDF	843
texte et dessin au trait dans des fichiers PDF	844
concave (définition)	993
ConceptShare	145
connexion	146
ouverture de compte	145
publication	146
conservation du noir pur	444
contenu	11
(définition)	993
gestion	107
insertion	103
ouverture	102
parcourir	89
placement	104
recherche	89
stockage	89
utilisation	102
contenu en ligne	95
accès	96
désactivation de l'accès	96
contour de page	655
contours	149
(définition)	991
application de l'effet de rugosité	246
conversion en objets	181

copie de couleur	180	enveloppes	255
copie vers des objets	277	objectifs	498
définition des paramètres	179	objets	274
enregistrement sous forme de styles	631	pages	659
formatage	177	palettes de couleurs verrouillées . . .	394
modification des formes	210	plans	345
suppression	181	projections	463
contraste		projets de macro	975
(définition)	993	propriétés d'objets	277
ajustement	718	reliefs	470
conventions de la documentation	26	surfaces	424
conversion		transformations d'objets	278
contours en objets	181	transparences	490
couleurs en profils de couleurs	442	Corel CONNECT	90
graphiques vectoriels en images		affichage et masquage de volets	94
bitmap	699	ajout d'emplacements au volet Favoris	94
objets en courbes	213	redimensionnement de volets	94
tableau en texte	692	suppression d'emplacements dans le volet	
texte en tableau	680	Favoris	94
conversion en mode point à point		Corel PHOTO-PAINT	
graphiques vectoriels	699	editing bitmaps in	729
pendant l'exportation	701	correction	
pour l'impression	780	couleur et ton d'images bitmap	715
surfaces complexes en fichiers PDF	853	texte	591
convexe (définition)	993	Correction rapide	591
coordonnées d'objet	132	ajout de mots	593
tracé d'ellipses	137	personnalisation	592
tracé de carrés	136	correction rapide	
tracé de cercles	139	(définition)	991
tracé de lignes droites	141	correspondance de polices	585
tracé de lignes multipoints	142	exceptions	587
tracé de polygones	139	correspondance des points nodaux dans les	
tracé de rectangles	135	dégradés	484
copie		correspondances de polices PANOSE .	585
contours d'objet	180	listes de substitution de polices	587
dégradés	483	préférences	585
effets d'objet	278	utilisation	586
effets de distorsion	253	couleur de base (définition)	991
effets de perspective	466		

couleur et ton	723	couleurs enfant	
effets spéciaux	728	(définition)	992
couleur, texte	543	couleurs non quadri	372
couleurs	367	(définition)	992
affichage des couleurs non quadri ou		affichage des palettes	395
quadri	395	conversion en couleurs quadri	808
affichage et masquage dans des images		définition des avertissements	
bitmap	714	d'impression	787
ajout aux surfaces mailles	420	séparations de couleurs	806
ajustement	715	couleurs par défaut	
ajustement dans les fichiers d'appareils		paramètres	434
photo RAW	763	profils	438
choix	371	couleurs parent	
contrôle dans le résultat de la		(définition)	992
vectorisation	752	couleurs quadri	806
couleurs Web	375	(définition)	992
dans les effets de biseau	474	affichage des palettes	395
dans les images bitmap	713	conversion en couleurs non quadri	808
définition de la progression dans les		séparations de couleurs	806
dégradés	484	couleurs quadri PANTONE (définition)	992
dégradés de couleurs	374	coups de pinceau	149
échantillonnage dans des images	374	application	188
harmonisation des couleurs	374	application de coups de pinceau	
impression	806	prédéfinis	188
impression précise	781	création de coups de pinceau person-	
mélange	379	nalisés	189
modification de texte	542	mise à l'échelle	188
palette de couleurs par défaut	375	courbe de teinte	726
palettes de couleurs	376	mode de couleurs deux tons	734
palettes personnalisées	387	courbes	
par défaut pour les surfaces	423	ouvrir, surface	425
permutation	371	courbes à main levée	155
pour les zones actives et les hyper-		Courbes de Bézier, tracé	155
graphiques	333	création de zones actives, Gestionnaire de	
projection de contour	464	données d'objet	351
reliefs vectoriels	471	crénage	545
séparations de couleurs	806	(définition)	993
surfaces de projection	464		
utilisation de l'histogramme	720		
visionneuses de couleurs	374		

curseur texte, modification	542	start objects	485
curves	521	suppression	486
converting text to	521	surfaces Maille	418
cylindres	206	dégradés de couleurs	374
D		choix des couleurs avec	379
débordement (définition)	994	degré de sensibilité	
décalage (définition)	994	(définition)	994
décalage d'objets	282	définition pour les images bitmap	737
modification de distance de décalage	282	démarrage	
décalage de la ligne de base (définition)	994	Corel CONNECT	94
Décalage de lignes vaporisées	193	CorelDESIGNER	60
décalage du texte	523, 563	dessins	60
déchargement		déplacement	
projets de macro	976	objets	280
découpe d'objets	227	objets au cours du dessin	282
avant et arrière	227	objets avec précision	116
zones de chevauchement	228	texte	526
défilement	71	Désélection	
dégradé composé (définition)	994	objets	273
dégradés	480	désinstallation d'applications	5
(définition)	994	dessin	
à propos de	643	Arcs	199
accélération de couleur	483	carrés à l'aide des coordonnées	
copie d'attributs	278	d'objet	132
copie et clonage	483	cercles	199
correspondance des points nodaux	484	cercles à l'aide des coordonnées	
création	482, 646	d'objet	133
définition de la distance entre les		diagrammes circulaires	199
objets	484	ellipses	199
définition de la progression des		ellipses à l'aide des coordonnées	
couleurs	484	d'objet	133
définition du nombre d'objets	483	étoiles	202
end objects	485	formes	195
enregistrement avec un fichier	83	grilles	204
modification du tracé	485	lignes à l'aide des coordonnées	
séparation	486	d'objet	134
		lignes parallèles	122
		objets projetés	259

polygones à l'aide des coordonnées d'objet	134	DeviceN (définition)	994
rectangles à l'aide des coordonnées d'objet	132	Dictionnaire des synonymes	597
rectangles et carrés	195	personnalisation	599
utilisation de la reconnaissance de forme	208	dictionnaire des synonymes	
dessin au trait		insertion de mots	598
conversion en noir et blanc	732	remplacement de mots	597
dessins	59	diffusion d'erreur	736
(définition)	994	dimensionnement	
ajout de tableaux	679	(définition)	995
choix d'une destination		objets	283
présélectionnée	63	disque d'échange (définition)	995
commencer à partir d'un gabarit	624	dissociation	
création	63	grilles	204
création d'une destination		objets	297
présélectionnée	65	Distorsion Glissière	251
défilement	74	Distorsion Pousser	251
enregistrement	82	Distorsion Tirer	251
enregistrement des paramètres par défaut		Distorsion Tornade	251
947		distribution d'objets	292
fermeture	88	division d'objets égale	224
insérer des codes à barres	302	données CGM	356
ouverture	65	application à des objets	356
panoramique	73	commandes WebCGM	356
partage de symboles	312	commandes WebCGM S1000D	362
prévisualisation	75	données d'objet	354
retour à la version enregistrée	70	ajout	355
utilisation des symboles	303	application de données CGM	356
Zoom	71	modification	355
destination présélectionnée	61	drawing	
Déverrouillage		formes prédéfinies	204
Barres d'outils	961	polygones	202
objets PowerClip	239	duplication	
repères	675	objets	275
déverrouillage		pages	660
objets	299		
plans	343		

E	
échantillonnage des couleurs	380
échelle de dessin	676
choix d'une présélection	676
création d'une échelle personnalisée	676
échelle densitométrique	802
dans des fichiers PDF	855
impression	804
échelle, dessin	
choix d'une présélection	676
création d'une échelle personnalisée	676
éclairage	
accentuation des reliefs	468
application aux reliefs	472
dans les effets de biseau	474
suppression des reliefs	472
écran d'accueil	28
écran d'accueil (définition)	995
Éditeur de macros	970
accès à l'Aide	980
affichage	974
Éditeur VSTA	970
affichage	975
effet d'estampage	476
effet de biseau à bords adoucis	474
effet miroir	
objets	287
texte accolé au tracé	531
effet vitrail (définition)	995
Effets	
projections	461
effets	461
3D	461
bevel	473
couleur et ton	723
distorsion	251
glissière	251
objectifs	497
pousser-tirer	251
tornado	251
effets 3D	461
effets de biseau	467
Bord adouci	474
Estampage	476
lumière et couleur	474
styles	473
suppression	476
effets de distorsion	251
application	252
copie	253
suppression	253
effets de ton	723
effets spéciaux	
application à des images bitmap	710
couleur et ton	728
filtres optionnels	712
objectifs	497
effets tridimensionnels	461
biseaux	473
dégradés	480
ombres portées	476
perspective	465
projections	461
reliefs	467
ellipses	133
à l'aide des coordonnées d'objet	137
conversion des courbes	214
dessin	200
encadré de page	655
encadrés de texte	
(définition)	995
ajout de colonnes	513
ajustement automatique	510
ajustement de texte	512

combinaison et scission	514	activation par défaut	448
formatage	514	conservation des valeurs des couleurs	447
liaison	514	paramètres	447
mise en forme à l'aide d'enveloppes	253	présélections	447
séparation d'un objet	511	épreuve	
taille fixe	514	surimpressions	810
texte courant : alignement	567	épreuve de couleur	
enregistrement		épreuve à l'écran	444
au format PDF	838	impression	784
dessins	82	éraflures, suppression dans une image bit-	
gabarits	626	map	710
macros	971	espace de travail	34
macros, utilisation temporaire	979	Barre d'état	57
macros, utilisation ultérieure	977	Barre d'outils standard	36
objets sélectionnés	83	Barre de propriétés	55
options avancées	83	Barres d'outils	37
paramètres par défaut	947	boîte à outils	38
présélections Web	326	choix	949
sauvegarde automatique	85	courrier électronique	950
sous des formats différents	830	création	948
vues	80	exportation	949
enregistrements	789	fenêtre d'application	34
affichage	791	importation	949
parcourir	791	les menus fixes,	56
suppression depuis des fichiers de source		Outils	36
de données	791	personnalisation	948
entrelacement		restauration des paramètres par	
(définition)	995	défaut	949
images bitmap	324	suppression	949
enveloppes	253	espacement	
(définition)	995	entre les langues	582
application	254	ligne	556, 557, 558
copie	255	texte	555, 564
copie d'attributs	278	texte courant	557, 564
modes de mappage	256	espacement des caractères	555
modification	255	espacement des lignes	556, 557, 558
suppression	254	espacement des mots	555
épreuve à l'écran	444	espacement entre les langues	582
activation ou désactivation	446		

Espacement intelligent	126	vers Microsoft Office	828
espaces de couleurs		vers PDF	837
(définition)	995	vers WordPerfect Office	828
estampage, biseaux	476	exportation de filtres	865
étalement (définition)	996	exposant	
étalonnage des règles	668	(définition)	996
étapes de dégradés	400	texte	541
(définition)	996	extraction	225
étiquettes	654	contenu du Vitrail	239
étirement de points nodaux	218	profil ICC incorporé	66
étoiles	202	tracés à partir des objets	225
dessin	203		
modification de la forme	203	F	
exécution		fenêtre de dessin	35
macros	972	(définition)	996
macros, enregistrés	979	fermeture	87
macros, temporaire	980	application	88
exécution de macros. Voir exécution de		dessins	88
macros		projets de macro	976
exportation	827	feuille de style en cascade (définition) .	996
convertir des graphiques vectoriels en im-		feuilles de calcul	
ages bitmap	701	importation en tant que tableaux ..	696
espace de travail	949	feuilles de style	639
fichiers	827	exportation	639
fichiers Adobe Illustrator (AI)	868	importation	640
fichiers vers Microsoft Office	857	fichier d'animation (définition)	996
fichiers vers WordPerfect Office ...	857	fichier de motif (PAT)	935
formats de fichiers pris en charge ..	865	fichier GEM (GEM)	935
formats de fichiers recommandés ..	938	fichier traceur HPGL (PLT)	913
images bitmap à l'arrière-plan		notes techniques	914
transparent	327	fichiers	821
images bitmap pour le Web	317	enregistrement sous des formats	
plans	343	différents	830
prévisualisations	448	exportation	827
styles d'objet	639	exportation vers Microsoft Office ..	828
sur le Web	862	exportation vers WordPerfect Office	828
texte sous forme de courbes dans des fich-		importation	821
iers PDF	846		

fichiers Adobe Flash (SWF)	927	ajustement de la couleur et du ton	763
affichage des problèmes	928	équilibre des blancs	763
notes techniques	928	mise au point	767
Fichiers Adobe Illustrator (AI)		ouverture et importation	760
affichage des résumés de vérification	869	prévisualisation	768
fichiers Adobe Illustrator (AI)	867	réduction du bruit	767
notes techniques	870	utilisation de l'histogramme	765
fichiers Adobe Photoshop (PSD)	917	fichiers bruts d'appareil photo prise en	
notes techniques	919	charge	934
fichiers Adobe Portable Document Format		fichiers bruts d'appareil photo	
(PDF)	910	utilisation	759
notes techniques	912	fichiers bruts d'appareil photos	
fichiers AI	867	propriétés d'affichage	768
fichiers ANSI Text (TXT)	935	fichiers CDR	878
fichiers AutoCAD Drawing Database		fichiers CDT	935
(DWG)	887	fichiers CDX	935
notes techniques	891	fichiers CGM	875
fichiers AutoCAD Drawing Interchange For-		fichiers CLK	935
mat (DXF)	887	fichiers CMX	878
notes techniques	889	fichiers Compression	
fichiers Bibliothèque de symboles Corel		CorelDRAW (CDX)	935
(CSL)	880	fichiers Corel ArtShow 5 (CPX)	935
fichiers Bitmap compressé		fichiers Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4	
Wavelet (WI)	934	ou DRW)	886
fichiers Bitmap compressés		notes techniques (fichiers DES)	887
CALS (CAL)	935	notes techniques (fichiers DSF)	886
fichiers Bitmap MacPaint (MAC)	935	fichiers Corel Painter (RIF)	919
fichiers Bitmap OS/2 (BMP)	874	notes techniques	920
notes techniques	875	fichiers Corel PHOTO-PAINT (CPT)	880
fichiers Bitmap SCITEX CT (SCT)	935	notes techniques	880
fichiers Bitmap Windows (BMP)	873	fichiers Corel Presentation Exchange	
notes techniques	874	(CMX)	878
fichiers BMP		notes techniques	879
bitmap OS/2	874	fichiers Corel Presentations (SHW)	935
Bitmap Windows	873	fichiers Corel R.A.V.E. (CLK)	935
fichiers bruts d'appareil photo	759	fichiers CorelDRAW (CDR)	878

notes techniques	878	fichiers FH	935
fichiers CPT	880	fichiers FlashPix (FPX)	935
fichiers CPX	935	fichiers FMV	935
fichiers CSL	880	fichiers FPX	935
fichiers CUR	881	fichiers Gabarit Corel DESIGNER (CDT)	935
fichiers DCS	935	fichiers Gabarit CorelDRAW (CDT) . .	935
fichiers de sauvegarde	85	fichiers GEM Paint (IMG)	935
paramètres de sauvegarde automatique	85	fichiers GIF	900
récupération	86	enregistrement avec un arrière-plan trans- parent	327
Fichiers de source de données	788	notes techniques	901
fichiers de source de données		fichiers GIMP (XCF)	935
affichage d'enregistrements	791	fichiers Graphic Interchange Format (GIF)	900
ajout de champs	792	fichiers Graphique réseau portable (PNG)	916
création à l'aide d'un éditeur de textes	792	fichiers Graphique WordPerfect (WPG)	932
création avec Corel DESIGNER . .	790	fichiers Graphiques vectoriels dimensionna- bles (SVG)	920
formatage de champs numériques .	791	ajout d'informations de référence . .	924
importation	792	choix des couleurs	924
importation de fichiers ODBC	793	notes techniques	925
incrémentation de champs numériques	791	fichiers ICO	935
modification de l'ordre des champs de fusion	791	fichiers IMG	935
parcourir les enregistrements	791	fichiers JPEG	902
suppression d'enregistrements	791	notes techniques	903
fichiers DES	886	fichiers Kodak Photo CD Image (PCD) .	905
fichiers DOC	881	notes techniques	907
fichiers DOCX	881	fichiers Lotus 1-2-3 (WK)	935
fichiers DRW	886	fichiers Lotus PIC (PIC)	935
fichiers DS4	886	fichiers Macromedia FreeHand (FH) . .	935
fichiers DSF	886	fichiers Métafichier MET (MET)	935
fichiers DWG	887	fichiers Métafichier NAP (NAP)	935
fichiers DXF	887		
fichiers EPS	891		
fichiers EXE	935		

fichiers Métafichier vectoriel Frame (FMV)	935	affichage dans des fichiers PDF	847
Fichiers Micrografx Designer (DSF ou DS4)	886	notes techniques	897
fichiers Micrografx Picture Publisher (PP4, PP5)	935	options d'exportation avancées	894
fichiers Microsoft Excel (XLSX ou XLSM)	935	options d'exportation générales	893
fichiers Microsoft PowerPoint (PPT)	935	fichiers PostScript interprété (PS ou PRN)	935
fichiers Microsoft Publisher (PUB)	885	fichiers PP4	935
notes techniques	885	fichiers PP5	935
fichiers Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)	881	fichiers PPF	935
notes techniques	883	fichiers PPT	935
fichiers PaintBrush (PCX)	909	fichiers PRN	898
notes techniques	910	fichiers PS	898
fichiers PCD	905	fichiers PSD	917
fichiers PCT	907	fichiers PUB	885
fichiers PCX	909	fichiers Quattro Pro (WB)	935
fichiers PFB	872	fichiers Ressource curseur (CUR)	881
fichiers PIC	935	notes techniques	881
fichiers PICT (PCT)	907	fichiers RIF	919
notes techniques	908	fichiers RTF	881
fichiers Picture Publisher File (PPF)	935	fichiers SHW	935
fichiers PLT	913	fichiers SVG	920
fichiers PNG	916	fichiers SWF	927
fichiers Police Adobe Type 1 (PFB)	872	fichiers TARGA (TGA)	928
notes techniques	872	notes techniques	929
fichiers Police TrueType (TTF)	930	fichiers TGA	928
notes techniques	931	fichiers TIFF	930
fichiers Portable Network Graphics (PNG) notes techniques	917	notes techniques	930
fichiers PostScript (PS ou PRN)	898	fichiers TTF	930
fichiers PostScript encapsulés (DCS)	935	fichiers TXT	935
fichiers PostScript encapsulés (EPS)	891	fichiers Visio (VSD)	935
		fichiers VSD	935
		fichiers WB	935
		fichiers WI	934

fichiers Windows Metafile		Floyd-Steinberg	
Format (WMF)	935	conversion en noir et blanc	733
notes techniques	935	flux, lignes de connexion	169
fichiers WK	935	Fonctionnalités OpenType	548
fichiers WMF	935	indicateur à l'écran	554
fichiers WordPerfect		pour texte asiatique	580
Document (WPD)	932	Fonctions Corel DESIGNER	
notes techniques	932	comparaison	985
fichiers WordPerfect Graphic (WPG)		fond de page	657
notes techniques	934	suppression	659
fichiers WordStar (WSD)	935	utilisation d'une couleur unie	658
fichiers WPD	932	utilisation d'une image bitmap	658
fichiers WPG	932	formatage	
fichiers WSD	935	caractères	539
fichiers XCF	935	caractères de texte	537
fichiers XLSM	935	texte multilingue	581
fichiers XLSX	935	formats de codage des fichiers PDF	847
fichiers XPixMap Image (XPM)	935	formats de fichiers	865
filigranes	708	modèles 3D	867
(définition)	997	recommandés pour l'exportation	938
détection	708	recommandés pour l'importation	937
incorporation	709	Formats de fichiers pris en charge	867
obtention d'un identificateur d'auteur		Formes	
Digimarc	709	dessin	195
vérification lors de l'importation	822	formes de cavité	206
Filigranes numériques Digimarc. Reportez-		formes filetées	206
vous à la section Filigranes		formes historiques, OpenType	554
film		formes projetées	206
impression sur un film	817	dessin	206
filtres	966	modification	206
(définition)	997	poignées de contrôle	207
ajout	966	formes sensibles à la casse, OpenType	552
modification de l'ordre	966	fraction, OpenType	550
personnalisation	966	FTP (définition)	1011
suppression	966	fusion	788
filtres optionnels, ajout et suppression	712	affichage d'enregistrements	791

création de fichiers de source	
de données	789, 790
création de formulaires	789, 793
enregistrement dans un	
nouveau fichier	794
formatage de champs numériques	791
importation de fichiers de source de données	792
importation de fichiers de source de données ODBC	793
impression	794
modification de l'ordre des champs	791
parcourir les enregistrements	791
suppression d'enregistrements	791
fusion de cellules de tableau	693
fusion de couleurs	
dans les résultats de la vectorisation	753
Fusion de documents	788
fusion de documents	
création de fichiers de source de données	
789	
création de formulaires	793
enregistrement dans un nouveau fichier	
794	
exécution d'une fusion	790
importation de fichiers de source de données	789
impression	794
insertion de champs de fusion	793
G	
gabarits	621
(définition)	997
affichage des détails	624
affichage des notes du créateur	624
ajout d'informations de référence	626
chargement de styles depuis	624
choix pour les bases de données	354
commencer des dessins	624
création	626
création de fichiers à partir	
de gabarits	624
importation de styles	625
impression des notes du créateur	624
modification	627
recherche	622
gamme de couleurs (définition)	997
Gestion de projets	351
gestion des couleurs	427, 429
dans des fichiers PDF	848
épreuve à l'écran	444
étalonnage et profilage de moniteur	431
FAQ	427
importation et collage de fichiers	454
ouverture de documents	452
paramètres du document	436
paramètres par défaut	434
pour l'affichage en ligne	457
pour les nouveaux documents	63
pour une impression	455
présélections	448
Gestionnaire de données d'objet	351
Gestionnaire de données d'objet	
ajout de champs	352
Gestionnaire de récupération d'application	
Corel	944
Gestionnaire de récupération d'applications	
Corel	
désactivation	944
GIF (définition)	997
glyphe (définition)	997
gommage	
Lignes droites	225
objets	219
gouttières	
(définition)	997
dans les mises en page d'imposition	801

graduation (définition)	997	guides d'alignement	125
graphiques vectoriels		ajout de marges	129
(définition)	998	guides dynamiques	116
compression lors de l'enregistrement	83	guillemets	
conversion en image bitmap lors de l'ex-		personnalisation	592
portation	701		
conversion en images bitmap	699	H	
présentation	59	habillage de texte	527
graphiques, ajout à des tableaux	695	halos	
gras	537	(définition)	998
grille	668	ajout à des légendes	164
(définition)	998	harmonies. <i>Voir</i> harmonisation des couleurs	
personnalisation de la grille de pixel	669	harmonisation des couleurs	16, 374
grille de document		à propos de	643
affichage et masquage	669	création	646
magnétiser des objets	670	création à partir d'objets	644
grille de ligne de base	670	modification	648
affichage et masquage	670	histogramme	720
configuration de l'espace et de la		HTML	859
couleur	671	(définition)	999
magnétiser des objets	671	alternate text	333
grille de pixel		définition des options de vérification	862
aimer les objets à	670	exportation	862
grille de pixels	668	notes techniques	902
changement de couleur et d'opacité	669	paramètres d'exportation d'images .	859
grilles		previewing files	861
dessin	204	prise en charge	901
dissociation	204	text	860
grossissement automatique	812	zones actives	333
groupe (définition)	998	hyperliens	331
groupe imbriqué (définition)	998	(définition)	999
guide de déploiement	29	affectation	331
guide de déploiement réseau	29	dans des fichiers PDF	842
guide de l'utilisateur	26	I	
accès	28	icône (définition)	999
guide de programmation de macros . . .	29	image à zones actives (définition)	999

image point à point (définition)	999	effets de couleur et de ton	728
image, page	655	effets spéciaux	710
Images	715	en tant que fond	658
numérisation	68	entrelacement	324
images		exportation avec un arrière-plan transpa- rent	327
affichage dans le Laboratoire de réglage d'images	722	extraction des profils de couleurs incor- porés	822
ajuster la couleur et le ton	715	importation	702
correction dans le Laboratoire de réglage d'images	721	impression de grandes images bitmap . . 779	
effets de couleur et de ton	728	incorporation à un texte	532
exportation		juxtaposition	736
au format HTML 859		liaison externe	822
insertion dans des tableaux	695	masques de couleur	713
mise à jour externe	824	modes de couleurs	731
images bitmap	699	optimisation pour le Web	317
(définition)	990	options d'affichage	324
affichage et masquage des couleurs .	714	présentation	59
agrandissement	712	recadrage	702
ajustement de la luminosité et du con- traste	718	recadrage lors de l'importation	826
ajustement des zones claires, zones som- bres et tons moyens	719	redimensionnement	704
ajuster la couleur et le ton	723	rééchantillonnage	704, 825
anticrênelage	324	sous-échantillonnage dans des fichiers PDF	844
application d'objectifs	495	sous-échantillonnage pour l'impression	781
avec liaison externe	824	suppression des traces de poussière et des éraflures	710
coloration monochrome	713	utilisation de l'histogramme	720
compression dans les fichiers PDF .	843	utilisation du laboratoire de réglage d'im- ages	715
compression lors de l'enregistrement .	83	utilisation en tant que surfaces	411
conversion de graphiques vectoriels	699	vectorisation	741
conversion de surfaces complexes en fich- iers PDF	853	vérification des filigranes	822
conversion en images deux tons . . .	733	images bitmap monochromes	713
conversion en images noir et blanc .	732	images de maquette détaillée	102
conversion en mode 256 couleurs . .	736	affichage d'une liste	105
couleur pour l'exportation	324	vérification et remplacement	105
création des objets Vitrail	234	images externes	824
editing in Corel PHOTO-PAINT .	729		

mise à niveau	824	gouttières	801
importation	821	grandes images bitmap	779
espace de travail	949	images négatives	817
fichiers	821	informations sur le fichier	802
fichiers Adobe Illustrator (AI)	868	intention de rendu	784
fichiers bruts d'appareil photo	760	limite de débordement	802
fichiers Microsoft Office	857	limite de la police bitmap	788
fichiers texte	938	marges	801
fichiers WordPerfect Office	857	marques d'imprimante	802
Formats de fichiers pris en charge	867	marques de recadrage/pliure	802
formats de fichiers pris en charge	865	marques de repérage	802
formats de fichiers recommandés	937	mise en page	775
images bitmap	702	mises en page d'imposition	798
modèles 3D	833	mosaïque, travaux d'impression	776
recadrage d'image bitmap	826	numéros de page	802
rééchantillonnage des images bitmap	825	organisation des pages	800
styles d'objet	639	personnalisation des trames simili	808
tableaux	696	plans	343
importation de filtres	865	préparation de travaux pour un fournis- seur de service d'impression	797
impression		prévisualisation des travaux d'impression	776
ajustement d'un travail d'impression	779	prévisualisations	448
application de styles	778	qualité de la surface dégradée	403
augmentation des étapes de dégradé	787	recherche de bandes dans les surfaces dégradées	786
barres d'étalonnage des couleurs	802	recouvrement des couleurs	809
compatibilité du pilote	780	recouvrement RIP	813
conservation des liens OPI	806	Rubriques d'aide	27
conversion de couleurs non quadri couleurs quadri	808	sélection d'une méthode de reliure	800
couleurs précises	781	séparations de couleurs	806
dans un fichier	797, 817	sur une imprimante PostScript	785
définition des avertissements	787	surimpression	809
définition des propriétés d'imprimante	773	vérification	794
désactivation des polices Type 1	787	impression professionnelle	
dessins	773	préparation de travaux pour un fournis- seur de service d'impression	797
documents fusionnés	788, 794	imprimantes PostScript	785
échelle densitométrique	802	inclinaison	
en tant que bitmap	780	(définition)	999
épreuve de couleur	784		
gestion des couleurs	455		

objets	288	dans un PDF	855
points nodaux	218	liaison d'images bitmap	822
incorporation		interface, changement de langue	5
filigranes	708	interlettrage	556, 558
polices dans des fichiers PDF	845	interlignage	564
profils de couleurs	440	(définition)	1000
indice		Internet	
(définition)	999	création d'objets	317
texte	541	définition d'options de vérification	862
infobulles	26	exportation au format	859
informations géométriques	300	images bitmap	317
informations sur le fichier	805	publication	862
impression	805	intersection d'objets	232
informations sur un dessin	86	isométrique (définition)	1000
accès	87	italique	537
ajout	87	J	
ajout lors de l'enregistrement	83	Jarvis	
modification	87	conversion en noir et blanc	733
informations système, affichage	943	JavaScript (définition)	1000
insertion (définition)	999	jeux stylistiques, OpenType	552
Insertion de modèles 3D	834	Jonction	
installation		courbes	214
applications	3	points nodaux de fin	216
fonctions de macro	973	points nodaux de sections	217
profils de couleurs	440	JPEG (définition)	1000
surfaces à motif	106	justification (définition)	1000
XVL Studio 3D Corel Edition	831	juxtaposition	736
Installation de XVL Studio 3D Corel Edition		(définition)	1000
installation	831	L	
instantanés dans le Laboratoire de réglage		Lab (définition)	1001
d'images	717	Labo de traitement RAW	760
intensité (définition)	1000	laboratoire de redressement d'images	705
intentions de rendu	432	Laboratoire de réglage d'images	715
pour impression	784		
interface pré-presse ouverte (OPI)	855		
conservation des liens OPI	806		
conservation des liens OPI			

affichage d'images	722	vers images externes	824
Correction de la couleur et du ton	721	liens source	349
création d'instantanés	717	ligatures contextuelles, OpenType	553
utilisation des commandes		ligatures discrétionnaires:OpenType	553
automatiques	717	ligatures historiques, OpenType	553
utilisation des commandes de correction		ligatures standard, OpenType	553
des couleurs	717	ligne Bézier (définition)	1001
langues	598	ligne de base (définition)	1001
ajout aux outils d'écriture	6	Ligne multipoints	
changement de la langue de l'interface et		tracé de lignes droites	152
de l'Aide	5	Lignes	
installation	5	légende	161
outils d'écriture	598	lignes	149
personnalisation des guillemets	592	à l'aide des coordonnées d'objet	141
texte : affichage correct	583	ajout de pointes de flèche	182
Légendes	159	angle limite des sommets	179
propriétés par défaut	637	calligraphiques	185
tracé	161	cote	171
légendes		courbes de Bézier	155
ajout de halos	164	d'attache	176
ajout de texte	162	décalage de lignes vaporisées	193
scission	165	définition des paramètres	179
légendes liées	163	formatage	177
Légendes Objets	163	masquage du périmètre de sélection	158
les menus fixes,	35	mise à l'échelle	185
utilisation	56	mise en forme à l'aide d'enveloppes	253
lettrines	562	parallèles	122
insertion	561	perpendiculaires	153
liaison		prédéfinition	185
images bitmap	822	rotation de lignes vaporisées	192
texte courant	516	sensibles à la pression	185
liaisons		tangentes	154
entre des encadrés de texte ou		tracé	150
des objets	514	tracé de B-splines	157
mise à jour en symboles	307	tracé de flux	167
liens		tracé de lignes courbes	155
affectation à des objets Web	331	tracé de lignes droites	152
suppression d'objets Web	332	tracé de lignes multipoints	142

tracé de lignes prédéfinies	158	tracé	187
vaporisation	190	lignes sensibles à la pression	
lignes calligraphiques, tracé	186	tracé	187
lignes courbes	150	lignes tangentes	154
ajout de pointes de flèche	182	limite de débordement	655
tracé	155	(définition)	802
lignes d'attache, personnalisation	176	dans des fichiers PDF	855
lignes de connexion	167	paramètres	804
conversion en courbes	170	limite de la police bitmap	788
dessin	167	limites	
flux	169	création d'objets à partir de	233
lignes de cote	171	liste d'images de maquette détaillée	105
(définition)	1001	listes de mots utilisateur	607
angulaires	173	ajout	608
diamétriques	174	ajout de mots	609
horizontales	173	désactivation	609
modification des unités l'affichage	175	modification	611
parallèles	173	propositions de mots	610
propriétés par défaut	637	suppression	609
radiales	174	suppression de mots	611
segment	173	listes de vaporisation	
tracé	171	création	193
verticales	173	définition de paramètres	191
lignes de cote angulaires	173	luminance (définition)	1001
lignes de cote diamétriques	174	luminosité	
lignes de cote horizontales	173	(définition)	1001
lignes de cote parallèles	173	ajustement dans des images bitmap	718
lignes de cote radiales	174	LZW (définition)	1002
lignes de cote segments	173	M	
lignes de cote verticales	173	macros	969
lignes de flux, tracé	167	accès à l'Aide	980
lignes multipoints		création	976
tracé de lignes courbes	155	création à partir de listes Annuler	978
lignes parallèles, tracé	122	enregistrement	971
lignes perpendiculaires	153	exécution	972
lignes prédéfinies	185	installation des fonctions	973

modification	977	masquage (définition)	1001
outils	974	masquer les couleurs	714
ressources	972	masques de couleur	713
spécification des options VBA	973	enregistrement	715
suppression	977	modification	715
macros temporaire		ouverture	714
enregistrement	979	Menu fixe Bac	90
macros temporaires		ajout de contenu à	107
exécution	980	suppression de contenu dans	108
Magnétisation		Menu fixe Connexion	90
sur la grille de document	670	affichage et masquage de volets	94
magnétisation		ajout d'emplacements au volet Favoris	94
(définition)	1002	redimensionnement de volets	94
aux pixels	670	suppression d'emplacements dans le volet	Favoris
objets lors du tracé	121	Favoris	94
objets sur d'autres objets	121	menu fixe Gestionnaire d'objets	
sur des repères	111	affichage des pages, plans et objets	339
sur des repères dynamiques	116	Menu fixe Gestionnaire de symboles	303
majuscules initiales, insertion	561	Menu fixe Liens et signets	307
majuscules, OpenType	549	Menu fixe Macro Manager	970
marges		affichage	974
cellules de tableau	689	menu fixe Projection axiale	
guides d'alignement	125	affichage ou masquage	264
page	801	Menu fixe Reprendre et affiner	276
marque diacritique (définition)	1002	menu fixe Styles d'objet	630
marques d'imprimante	802	menus	954
dans des fichiers PDF	855	ajout à la barre de menus	955
impression	802	ajout et suppression de commandes	955
positionnement	805	ajout et suppression de séparateurs	955
marques de pliure	802	modification de l'ordre	954
impression	803	personnalisation	954
imprimante composite	803	recherche de commandes	956
marques de recadrage	802	réinitialisation	956
marques de repérage		renommer	954
dans des fichiers PDF	855	suppression de la barre de menus	955
dans les travaux d'impression	802	messages d'avertissement	
impression	804	désactivation	943

métafichier graphique (CGM)	875	mises en page d'imposition	798
notes techniques	877	ajustement des marges	801
méthode de vectorisation rapide	743	choix	799
paramètres	756	modification	799
méthode Vectorisation du contour	744	modification des gouttières	801
méthode Vectoriser l'axe	744	organisation des pages	800
micro décalage (définition)	1002	sélection d'une méthode de reliure	800
Microsoft Office	857	mode 256 couleurs	736
copie d'objets	857	(définition)	1002
exportation de fichiers vers	828	palettes personnalisées	739
importation de fichiers	857	types de palettes	737
miniatures		mode aperçu plein écran	77
(définition)	1002	mode couleur noir et blanc	732
personnalisation	66	mode d'affichage Fil de fer simple (définition)	1003
mise à l'échelle		mode de couleur niveaux de gris	733
(définition)	1002	mode de couleurs CMJN	
coups de pinceau	188	(définition)	992
lignes	185	dans des fichiers PDF	848
lignes vaporisées	191	mode de couleurs deux tons	733
objets	283	(définition)	994
points nodaux	218	conversion d'images	735
mise en majuscules, texte	546	courbe de teinte	734
mise en page	653	enregistrement et chargement d'encres	734
choix d'un style	656	surimpression	734
gouttières	801	mode de couleurs indexé	736
marges	801	mode de couleurs niveaux de gris	
méthode de reliure	800	dans des fichiers PDF	848
mises en page d'imposition	798	deux tons	733
orientation	655	mode de couleurs noir et blanc	
paramètres par défaut	657	(définition)	1002
pour l'impression	775	mode de couleurs primaires	63
pour les nouveaux documents	63	mode de couleurs RVB	
styles	653	dans des fichiers PDF	848
mises à jour	7	mode Panoramique rapide	74
modification des paramètres	7	mode Réflexion des points nodaux	218
mises à jour de produits	7		
modification des paramètres	7		

mise en forme d'objets	219	modification d'images bitmap	729
Modèle colorimétrique CMJN	367	modules de code. <i>Voir</i> modules, code	
Modèle colorimétrique Niveaux de gris	367	modules macro. <i>Voir</i> modules, code	
Modèle colorimétrique RVB	367	modules, code	970
modèle colorimétrique soustractif (défini- tion)	1003	affichage ou masquage	975
Modèle colorimétrique TSL	367	création	976
modèle colorimétrique TSL		modification	976
(définition)	1019	renommer	976
modèles 3D	831	suppression	976
conversion à 2D	833	mosaïque	410
importation	833	(définition)	1003
insertion	834	travaux d'impression	776
modèles colorimétriques	367	moteurs de couleur	443
(définition)	1003	motif moiré (définition)	1003
modèles. <i>Voir</i> gabarits		motifs, ligne	179
modèles couleurs		mots de passe, ajout à des fichiers PDF	849
(définition)	1003	mots-clés, fichier	
choix pour les fichiers PDF	848	ajout lors de l'enregistrement	83
pour les nouveaux documents	63	ajout lors de l'exportation	830
modèles d'affichage	78	N	
choix	79	Navigateur	35
modèles de couleurs		utilisation	73
256 couleurs.	736	navigateur de document	35
black and white	732	(définition)	1003
deux tons	733	Navigateur de palette de couleurs	391
modification dans le résultat de la vectori- sation	753	création de dossiers	393
modification de bitmaps	731	ouverture	391
modèles de dégradé. <i>Voir</i> modes de fusion		navigation dans les dessins	73
modèles de dessin par projection	259	niveaux de gris (définition)	1004
objets	262	notes du créateur	624
présentation	259	affichage	624
spécification	261	ajout aux gabarits	626
modèles de fusion	490	impression	624
appliquer aux ombres portées	479	nouveautés	9
		nouvelles fonctionnalités	9

nuance (définition)	1004	alignement sur les repères	111
numérisation d'images	67	annulation de la projection	263
numéros de page	662	aperçu de la sélection	76
impression	805	Application d'un effet Étaler	241
insertion	664	application d'effets de distorsion	251
marques d'imprimante	802	application d'objectifs	495
masquage	665	application de l'effet de rugosité	246
paramètres	666	association et dissociation	295
numéros de pages	805	Clonage	279
O		collage dans des dessins	274
objectifs	495	combinaison	297
application	497	contrainte lors du tracé	131
copie	498	conversion de contours	181
copie d'attributs	278	conversion en symboles	309
modification	498	copie	273
objet cible (définition)	1004	copie : surfaces	424
objet combiné (définition)	1004	copie d'effets	278
objet de base (définition)	1005	copie d'une application à l'autre	857
objet de contrôle (définition)	1005	copie de propriétés	277
objet fermé (définition)	1005	copie de transformations	278
objet flottant (définition)	1005	copie vers un autre plan	346
objet ouvert (définition)	1005	courbe	211
objet source (définition)	1005	création à partir des limites	233
Objets		création d'objets activés pour le Web	317
copie du contour	180	création de palettes de couleurs	
recherche et remplacement	299	à partir de	389
objets	269	création depuis des occurrences de sym-	
(définition)	1006	bole	307
affichage	339	créer plusieurs copies	276
affichage d'informations		décalage	282
géométriques	300	Découpe	227
alignement du texte	567	définition de la distance de décalage	282
alignement et distribution	289	dégradé	480
alignement grâce aux repères d'aligne-		déplacement	280
ment	125	déplacement au cours du dessin	282
alignement sur d'autres objets	121	déplacement vers un autre plan	346
		déplacement vers une autre page	661
		désélection	273
		dessin par projection	263
		déverrouillage	299

dimensionnement et mise à l'échelle	283	utilisation des repères dynamiques	116
division de plusieurs objets	224	utilisation en tant que repères	673
division égale	224	vaporisation	190
duplication	273	Verrouillage	298
effet miroir	287	Vitrail	234
enregistrement de la sélection	83	Zoom	71
extraction de sections	298	objets courbes	211
formes	211	(définition)	1005
gommage	221	ajout et suppression de points	
gommage de parties	225	nodaux	216
habillage de texte	527	application d'un chanfrein aux	
inclinaison	288	angles	228
Intersection	232	application d'un filet aux angles	228
inversion de l'ordre	294	application d'une bavure aux angles	228
liaison avec des encadrés de texte	516	conversion d'objets	213
liaison et incorporation	347	conversion en ellipse	214
maculage	241	courbure d'un segment droit	218
magnétisation sur la grille de		jonction	214
document	670	mode Réflexion des points nodaux	218
magnétiser à la grille de pixel	670	modification des points nodaux	217
mise en forme à l'aide d'enveloppes	253	redressement des segments	218
modification de l'ordre	293	réduction du nombre de points	
modification des propriétés	273	nodaux	216
projection	259	objets incorporés	347
recadrage	219	édition	348
recherche avec styles	641	insertion	347
Retournement	287	objets liés	348, 349
rotation	286	édition	348
scission d'objets combinés	298	insertion	347
scission de tracés	225	objets masqués	271
sélection	269	Objets OLE	347
séparation	220	objets OLE	
soudure	232	édition	348
styles	629	insertion	347
suppression	275	objets PowerClip	234
suppression de contour	181	(définition)	1006
surface	399	ajout de contenu	236
surfaces	399	conversion de contenants en objets	236
tracé par rapport à d'autres objets	121	copie	239
tracés et sections	257		

copie d'attributs	278	ordre d'empilage	
création	235	des objets	293
création de contenants vides	235	des plans	345
extraction du contenu	239	Ordre des objets	293
modification de contenu	239	ordre des objets	
positionnement de contenu	237	inversion	294
sélection de contenu	237	modification	294
verrouillage et déverrouillage	239	orientation	
objets vectoriels		page	655
(définition)	1005	texte asiatique	578
objets vectoriels:		origine (définition)	1006
création des objets Vitrail	234	ornements, OpenType	552
objets vitrail imbriqués (définition)	1005	orthogonal (définition)	1006
objets Web		outil Attirer	41, 249
exportation	317	Outil Bézier	42
images bitmap	317	Outil B-Spline	42
occurrence de symbole (définition)	1006	Outil Calligraphique	51
ombres découpables	478	Outil Cavité	49
ombres portées	476	Outil Cercle depuis centre	44
(définition)	1006	Outil Cercle par 3 points	44
ajout	478	Outil Cercle par rayon	44
application du mode de fusion	479	Outil Connecteur à angle droit	48
copie d'attributs	278	Outil Connecteur à angle droit arrondi	48
copie et clonage	479	Outil Connecteur de ligne droite	48
séparation des objets	479	Outil Connecteur en B-Spline	48
suppression	479	Outil Connecteur en courbe Bézier	48
ombres, portées. Voir ombres portées		Outil Cote angulaire	46
opacité		Outil Cote de diamètre	47
(définition)	1006	Outil Cote de segment	46
définition	487	Outil Cote horizontale ou verticale	46
OpenType interactif, activation	554	Outil Cote parallèle	46
optimisation		Outil Cote radiale	46
fichiers PDF	852	Outil Courbe par 3 points	43
images bitmap pour le Web	317	utilisation	156
options de démarrage	6		
ordinaux, OpenType	551		
ordonnée, conversion en noir et blanc	732		

Outil Couteau	54	Outil Modifier l'ancrage	49
utilisation	222	Outil Motif linéaire prédéfini	51
Outil Cylindre	49	Outil Ombre portée	
Outil Déformation		utilisation	478
utilisation	252	outil Ombre portée	53
Outil Dégadé	52	Outil Panoramique	55
outil Dégadé		utilisation	73
utilisation	482	Outil Papier millimétré	
Outil Dessin assisté	43	utilisation	204
utilisation	209	outil Papier millimétré	44
Outil Distorsion	53	Outil Pinceau à motif linéaire	51
Outil Ellipse par 2 points	44	Outil Pipette d'attributs	55
Outil Ellipse par 3 points	45	outil Pipette de couleurs	55
Outil Enveloppe	52	utilisation	380
Outil Étaler	40	Outil Plume	43
utilisation	243	Outil Polygone depuis centre	45
Outil Étoile	45	Outil Pression	52
Outil Étoile complexe	45	Outil Prisme	49
Outil Filet	49	Outil Projection	53
Outil Forme	40	outil Projection	
outil Formes d'organigrammes	50	utilisation	463
outil Formes de base	50	Outil Râteau	41
outil Formes de flèches	50	Outil Recadrer	54
Outil Formes diverses	50	utilisation	221
Outil Gomme	53	outil Rectangle	
Outil Légende à 1 segment	47	utilisation	197
Outil Légende à 2 segment	47	Outil Rectangle par 2 points	43
Outil Légende à 3 segment	47	Outil Rectangle par 3 points	43
Outil Ligne à 2 points	42	utilisation	197
utilisation	152	Outil Relief	52
Outil Ligne multipoints	42	utilisation	469
utilisation	152	outil Repousser	41, 250
Outil Maculage	41, 244	Outil Sélection à main levée	40
Outil Main levée	42	Outil Suppression de segment virtuel ..	53

Outil Surface	400	Outils Formes projetées (catégorie) ...	49
outil Surface dégradée	54	Outils interactifs (catégorie)	52
Outil Surface intelligente	54	Outils Légende (catégorie)	47
utilisation	421	Outils Motif linéaire (catégorie)	51
outil Surface Maille	54	Outils Pipette (catégorie)	55
utilisation	418	Outils Polygone depuis centre (catégorie)	45
Outil Tableau	50	Outils Rectangle (catégorie)	43
outil Tableau		Outils Sélecteur (catégorie)	40
utilisation	680	Outils Suppression (catégorie)	53
Outil Texte	45	Outils Surface interactif (catégorie) ...	54
outil Texte		Outils Visual Studio pour les applications. <i>Voir VSTA</i>	
utilisation	506	ouverture	
outil Torsion	41, 246	contenu	102
Outil Transformation libre	40	dessins	65
Outil Transparence	52	fichiers bruts d'appareil photo ...	760
Outil Vaporisateur à motif linéaire ...	51	projets de macro	975
Outil Zoom	55	P	
outil Zoom		page de codes	
paramètres	74	(définition)	1006
utilisation	71	choix	66
Outils Cercle (catégorie)	44	page de dessin	35
outils Connecteur (catégorie)	48	(définition)	1007
outils Cote (catégorie)	46	page principale	
Outils Courbe (catégorie)	42	(définition)	1007
outils d'écriture	591	paramètres	342
changement de langue	6	plans	336
dictionnaire des synonymes ...	597	pages	653
langues	598	affichage	339
outils de courbe (catégorie)		Affichage de pages doubles ...	81
masquage du périmètre de sélection	158	ajout et suppression	659
Outils Ellipse (catégorie)	44	bordure	655
Outils Forme (catégorie)	40	correspondance avec les paramètres d'im- primante	655
Outils Formes de légendes	51		
Outils Formes parfaites (catégorie) ...	50		

déplacement d'objets	661	masquage	387
dimensionnement	653	réinitialisation	386
duplication	659	suppression de couleurs	386
fond	657	utilisation	383
gestion	662	Palettes de couleurs	
image	655	utilisation dans PowerTRACE	753
insertion de numéros de page	662	palettes de couleurs	35
limite de débordement	655	(définition)	1007
maintien lors de l'ouverture de dessins	66	ancrer ou désancrer	396
modification de l'ordre	661	Bibliothèque de palettes	372
orientation	653	Bibliothèques de palettes de couleurs	376
paramètres	653	choisir des couleurs avec	371
prévisualisation	77	copie de palettes verrouillées	394
renommer	661	création à partir d'objets	389
résolution de rendu	655	création à partir du résultat de la vectorisa-	755
styles de mise en page	653	tion	755
suppression	661	création de palettes personnalisées	387
tailles de page prédéfinies		Palette du document	372
personnalisées	656	personnalisation	396
tout afficher	81	personnalisation des échantillons de	
Zoom	71	couleurs	397
pages doubles, affichage	81	personnalisées	372
palette de couleurs		personnalisées, utilisation	376
création à partir de documents	389	utilisation	367
palette de type Adaptable	737	palettes de couleurs personnalisées	387
palette de type Compatible Web	738	affichage	393
palette de type Corps noir	738	ajout de couleurs	388
palette de type Niveau de gris	738	couper ou copier	394
palette de type Optimisée	737	modification	390
palette de type Personnalisée	738	ouverture des anciennes versions	393
palette de type Système	738	renommer	391
palette de type Uniforme	737	suppression	391
palette de type VGA standard	737	palettes de couleurs traitées	739
Palette du document	35	palettes de couleurs verrouillées	394
palette du document		copie	394
ajout de couleurs	385	palettes. Voir palettes de couleurs	367
choix des couleurs avec	372	panoramique	
		(définition)	1007
		dans des dessins	73

dans PowerTRACE	748
paramètres de	74
PANOSE (définition)	991
paramètres de conversion des couleurs	443
paramètres de couleurs du document .	436
paramètres de la molette de la souris .	75
paramètres de sauvegarde automatique	85
paramètres par défaut	947
enregistrement d'éléments	
personnalisés	948
enregistrement des éléments actifs .	948
restauration	3
paramètres par défaut, restauration . . .	3
parcourir un contenu	96
Partenaires en formation Corel	30
Partenaires technologiques de Corel . . .	30
PDF	910
affichage de fichiers EPS	847
ajout de liens	331
ajout de signets	331
bookmarks	842
chiffrement de fichiers	849
choix d'un mode de couleurs	848
compression bitmap	843
compression du texte et du	
dessin au trait	844
conversion de polices TrueType en police	
de Type 1	846
conversion de surfaces complexes en im-	
ages bitmap	853
creating presets	841
définition des options de	
compatibilité	852
définition des options de protection	
849	
définition du format de codage	847
définition du mot de passe	
d'utilisateur	851
enregistrement de fichiers	837
exportation au format	837
exportation de plusieurs documents sous	
la forme d'un seul fichier PDF	840
exportation de texte sous forme	
de courbes	846
hyperliens	842
inclusion des marques d'imprimante	
856	
incorporation de polices	845
liens OPI	855
miniatures	842
modification de présélections	841
notes techniques	912
optimisation	852
optimisation pour le Web	853
paramètres de pré-presse	855
polices et texte	845
réduction de la taille des fichiers . .	843
résumés de vérification	854
setting file permissions	850
sous-échantillonnage	
d'images bitmap	844
périmètre de sélection	
(définition)	1007
masquage	158
permutation des couleurs	371
Personnalisation	
palettes de couleurs des résultats	
de la vectorisation	753
personnalisation	947
application	947
associations de fichiers	967
Barre d'état	963
Barre de propriétés	961
Barres d'outils	956
césure	573
couleur de surface par défaut	423
filtres	966
grid	669
langue de l'interface	5
menus	954

miniatures	66	Plan Grille	335
molette de la souris	75	Plan Repères	335
nouveaux dessins prédéfinis	65	plans	335
options de démarrage	6	(définition)	1008
paramètres d'annulation	70	actifs	339
paramètres de sauvegarde		activation	343
automatique	85	affichage	339
profils de dessin	264	affichage et masquage	342
raccourcis clavier	950	conservation pendant l'importation des	
règles	667	fichiers	822
signaux sonores	965	copie	345
touches de contrainte	132	copie d'objets vers	346
zoom et panoramique	74	création	337
perspective	465	déplacement	345
à deux points (définition)	1007	déplacement d'objets vers	346
application à des effets	466	impression et exportation	343
copie d'attributs	278	maintien lors de l'ouverture de dessins	66
copie d'effets	466	modification	341
suppression	467	modification de l'ordre d'empilage .	345
perspective à deux points (définition)	1007	modification des couleurs	344
perspective à un point (définition) . .	1007	modifier l'ordre des objets	293
photocomposeuse (définition)	1007	Ordre d'empilage	335
photos	67	page principale	336
chargement à partir d'appareils photo		paramètres de page principale	342
numériques	67	propriétés	343
échantillonnage de couleurs	374	renommer	344
numérisation	68	suppression	340
parcourir	96	verrouillage et déverrouillage	343
recherche	96	plans de dessin	259
redressement	705	(définition)	1008
pixels	670	annulation de la projection d'objets	263
(définition)	1007	choix	262
affichage	78	projection d'objets	263
magnétisation des objets	670	spécification	261
placement de fichiers. Voir importation de		plans principaux	22
fichiers		(définition)	1008
plan actif, création	339	création	338
Plan Bureau	335	création de pages impaires	338
		création de pages paires	338

plans, dessin	262	dans les courbes	216
PNG (définition)	1008	rotation	218
poignées (définition)	1008	sélection et désélection	215
poignées de contrôle (définition)	1008	symétrique	217
point (définition)	1010	utilisation	211
point blanc		points nodaux angulaires	217
(définition)	1009	points nodaux lisses	217
point noir	717	points nodaux symétriques	217
pointes de flèche	182	polices	585
ajout de lignes	182	(définition)	1010
création de pointes prédéfinies	185	affichage	588
modification des options prédéfinies	184	conversion de TrueType en Type 1 dans des fichiers PDF	846
spécification d'attributs	183	dans des fichiers PDF	845
Points d'ancrage	165	définition des avertissements d'impression	787
points d'ancrage		dernières polices utilisées	588
(définition)	1009	désactivation du téléchargement de polic- es Type 1	787
déplacement	169	incorporation dans des fichiers PDF	845
suppression	169	installation	106
points de fuite	468	limite de la police bitmap	788
(définition)	1009	OpenType	547
points nodaux		prévisualisation	587
(définition)	1009	Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique	580
ajout et enlèvement	216	substitution	585
alignement	217	texte asiatique	577
angulaire	217	polices manquantes, substitution	586
attirer et repousser	249	polices OpenType	
conservation dans les zones effacées	225	application des fonctionnalités	547
correspondance dans les dégradés	484	polices TrueType (TTF)	846
édition dans les enveloppes	255	(définition)	1010
effet miroir	218	conversion en police de Type 1 dans des fichiers PDF	846
étirement	218	polices Type 1	
inclinaison	218	désactivation du téléchargement	787
jonction	216	politiques de gestion des couleurs	450
jonction de sections	217		
lisse	217		
Mise à l'échelle	218		
réduction du nombre de points nodaux			

à l'ouverture de documents	451	mises à jour de produits	7
pour importer et coller des fichiers .	451	prise en charge du format OpenType . .	18
polygones	134, 202	texte asiatique	580
à l'aide des coordonnées d'objet . . .	139	prismes	206
dessin	202	profils de couleur	
modification de la forme	203	(définition)	1010
tracé de polygones réguliers	140	dans des fichiers PDF	848
Position		pour les nouveaux documents	63
modification de texte	563	profils de couleurs	439
OpenType	549	affectation	441
PostScript (PS or PRN) files		conversion de couleurs en	442
notes techniques	899	incorporation	440
PowerTRACE	741	installation et chargement	440
boîte de dialogue	745	messages d'avertissement	452
fonctions de zoom et de		profils de couleurs incompatibles	
panoramique	748	à l'ouverture de documents	454
rétablissement d'actions	751	au collage de fichiers	455
vectorisation d'images bitmap	744	lors d'une importation de fichiers . .	455
ppp (définition)	1010	profils de couleurs manquants	
présélections		à l'ouverture de documents	452
épreuve à l'écran	447	au collage de fichiers	455
gestion des couleurs	448	lors d'une importation de fichiers . .	455
Presse-papiers (définition)	1010	profils de dessin	259
Prévisualisation		(définition)	1010
pages Web	861	choix	262
résultat de la vectorisation	747	choix d'une présélection	262
prévisualisation		création	265
fichiers bruts d'appareil photo	768	modification	265
prévisualisations		personnalisation	264
exportation	448	spécification	261
impression	448	suppression	265
print service providers		profils ICC	
utilisation	817	extraction lors de l'ouverture de	
prise en charge	7	dessins	66
mises à jour de produits	7	profils, dessin	259
prise en charge 64 bits	21	choix	262
prise en charge client	7	création	265
		modification	265

suppression	265
profondeur de bits (définition)	1010
profondeur de couleur	371
progressive (définition)	1011
projection d'objets	263
présentation	259
projections	461
(définition)	1011
application	463
copie d'attributs	278
copie et clonage	463
couleur de contour	464
définition de la progression de la surface	464
paramètres de couleur	464
séparation	465
projets de macro	970
affichage ou masquage de modules ..	975
ajout de modules	976
copie	975
création	975
fermeture	976
modification de modules	976
ouverture	975
renommer	975
renommer des modules	976
suppression de modules	976
propriétés du fichier	86
affichage	87
modification	87
protocole de transfert de fichiers (définition)	1011
puces	560
Q	
QuickCorrect	
guillemets	592

quitter CoreIDESIGNER	88
-----------------------------	----

R

raccourcis clavier	950
affectation à des commandes	951
affectation aux styles de texte	952
attribution à des styles	640
exportation de la liste	953
impression	953
personnalisation	950
suppression	953
rapport hauteur/largeur (définition) ..	1011
rayon (définition)	1011
recadrage	
(définition)	1012
images bitmap	702
images bitmap lors de l'importation ..	826
objets	219
Recherche	
objets	299
recherche	11
commandes de menu	956
de contenu	96
de gabarits	621
gabarits	622
recherche d'images sur une page Web	100
reconnaissance des formes	
correction	209
définition du délai de reconnaissance	209
modification de l'épaisseur de contour	210
recouvrement (définition)	1012
recouvrement des couleurs	809
(définition)	1012
grossissement automatique	812
overprinting black	812
recouvrement RIP	813

recouvrement hors gamme	447	reliefs	467
recouvrement RIP	813	(définition)	1012
emplacement du recouvrement . . .	814	bords biseautés	471
Encres	816	copie d'attributs	278
largeur du recouvrement	814	copie et clonage	470
réduction du recouvrement de		création	469
couleur	816	enregistrement avec un fichier	83
seuil	815	modification	470
rectangle		points de fuite	472
ajustement des angles	198	sources lumineuses	472
rectangles	195	suppression	471
à l'aide des coordonnées d'objet . .	135	surface	471
tracé par 2 points	197	remarques, ajout à des fichiers	83
tracé par 3 points	197	remplacement	
récupération		images de maquette détaillée	105
fichiers de sauvegarde	86	propriétés d'objets	299
travail	944	texte	522
redimensionnement		rendu (définition)	1012
exportation d'images bitmap	322	rendu perceptuel	433
images bitmap	704	repères	671
texte	538	(définition)	1013
redressement		affichage et masquage	672
images	705	ajout	672
rééchantillonnage (définition)	1012	ajout de repères prédéfinis	673
rééchantillonnage des images bitmap . .	703	alignement	111
lors de l'importation	825	angulaire	672
règles	35	définition de la couleur par défaut .	676
(définition)	1012	définition du style de ligne par	
déplacement	667	défaut	676
étaonnage	667	déplacement	675
personnalisation	667	document	673
utilisation	666	rotation	675
règles relatives aux sauts de ligne	578	sélection	675
activation et désactivation	579	suppression	674
ajout et suppression de caractères . .	579	utilisation d'objets en tant que	
caractères de tête	578	repères	673
caractères suivants	578	verrouillage et déverrouillage	675
		repères de coupe	
		dans des fichiers PDF	855

impression	803	fusion des couleurs adjacentes	751
imprimante composite	803	prévisualisation	747
repères dynamiques		regroupement d'objets par couleur	751
(définition)	1013	résultat de la vectorisation	
activation et désactivation	118	contrôle des couleurs	752
affichage	119	création de palettes de couleurs personnalisées	753
magnétiser des objets sur une		dépannage	757
intersection	122	fusion des couleurs	756
parallèles	119	modification	753
paramètres	124	modification du mode de couleur	753
perpendiculaires	119	résultats de recherche de contenu	
tangentes	119	affichage et masquage	98
tracé de lignes parallèles	122	affinage	99
repères, dynamiques	116	affinage et extension	100
repères. Voir repères		paramètres	98
Répétition d'actions	69	Rétablissement d'actions	69
résolution		rotation	
(définition)	1013	(définition)	1013
modification de bitmaps	703	lignes vaporisées	192
résolution d'image (définition)	1013	objets	286
résolution de rendu		points nodaux	218
pour le document en cours	655	texte	523, 564
pour les nouveaux documents	63	RVB (définition)	1013
résolution de sortie (définition)	1013	S	
Ressources		saisie. Voir texte	
formation	30	sans perte (définition)	1014
ressources		saturation	434
mises à jour de produits	7	(définition)	1014
Service d'assistance technique Corel	7	scission de dégradé (définition)	1014
ressources de formation	30	script CGI (définition)	1014
ressources didacticielles	25	sections	257
choix	25	(définition)	1014
Résultat de la vectorisation		extraction depuis des objets	
ajustement	748	combinés	298
conservation des zones de chevauchement		fermeture	216, 217
d'objets	751		
détermination de la qualité	756		

utilisation	211	simulation	
segments		(définition)	1015
(définition)	1014	texte	535
édition dans les enveloppes	255	simulation de surimpressions	78
suppression de ligne virtuelle	226	sortie de Corel DESIGNER	88
utilisation	211	soudure	
segments de ligne	159	(définition)	1015
ajout	152	objets	232
fermeture	159	soulignement du texte	537, 541
segments de ligne virtuels, suppression	226	source d'attraction (définition)	1015
Sélection		Source de données ODBC	793
objets	269	sous-échantillonnage des images bitmap	
sélection à l'aide d'une zone de sélection		dans des fichiers PDF	844
(définition)	1014	pour l'impression	781
points nodaux	215	sous-exposition (définition)	1015
sélection multiple (définition)	1014	statistiques, texte	611
séparation d'objets	219	Stucki	
séparation du texte d'un tracé	531	conversion en noir et blanc	733
séparations de couleurs	806	styles	14, 629
(définition)	1014	(définition)	1015
définition des avertissements		affectation de raccourcis clavier	640
d'impression	787	application	634
impression	807	chargement depuis des gabarits	624
prévisualisation	777	couleur <i>Voir</i> styles de couleurs	
surimpression	811	création	630
Service d'assistance technique Corel	7	création à partir d'objets	631
Services professionnels de Corel	30	création à partir de zéro	632
seuil (définition)	1015	effets de biseau	473
signaux sonores	965	étiquette	654
affectation à des événements	965	habillage de texte	527
désactivation	965	importation à partir de gabarits	625
Windows XP	965	importation et exportation	639
signets		impression	778
(définition)	1015	modification	635
affectation	331	PDF	841
dans des fichiers PDF	842	recherche d'objets	641
suppression	332		

styles:rupture des liens avec des objets	641	dégradée	400
styles d'impression	778	en relief	467
création	778	enregistrement sous forme de styles .	631
modification	779	hachurées	404
suppression	779	maille	418
styles de couleurs	16, 643	motif	410
application	643, 647	PostScript	417
création	643, 645	texture	415
création à partir d'objets	644	uniforme	399
création d'harmonies	646	surfaces à motif	410
dégradés, à propos de	643	application	410
dégradés, création	646	application d'image bitmap	411
harmonies, à propos de	643	application de deux couleurs	411
importation et exportation	650	choix des couleurs	411
modification	648	création à partir d'une image importée	413
rupture du lien avec un objet	650	création d'un motif bicolore	412
styles de ligne	180	création d'un motif bicolore à partir d'une image	412
création	180	création d'un motif en couleurs à partir d'une image	413
modification	180	dimensionnement	413
styles de texte	571	image bitmap	411
(définition)	1015	inclinaison	413
styles numériques, OpenType	549	installation	106
substitution de polices	585	modification des mosaïques d'un motif	413
correspondances de polices		rotation et application d'un effet miroir	413
PANOSE	586	taille des mosaïques	413
super décalage (définition)	1015	surfaces à texture	
surexposition (définition)	1016	(définition)	1016
surfaces	399	enregistrement avec un fichier	83
(définition)	1016	surfaces de motifs	
application aux reliefs	471	(définition)	1016
appliquer des surfaces à des zones extérieures aux objets,	421	surfaces de relief	467
copie	424	surfaces dégradées	400
copie vers des objets	277	(définition)	1016
dans des courbes ouvertes	425	application de deux couleurs	401
dégradé <i>Voir</i> surfaces dégradées			

application de surfaces personnalisées	402	éprouvage	810
appliquer des options prédéfinies	401	objets sélectionnés	811
augmentation des étapes durant l'impression	787	séparations de couleurs sélectionnées	811
définition de la qualité d'affichage	403, 404	surlignement du texte	541
qualité d'impression	403	Symboles	303
test d'impression	786	formatting codes	574
surfaces dégradées prédéfinies	401	reconversion d'occurrences en objets	307
surfaces dégradées progressives. Voir surfaces dégradées		symboles	
surfaces hachurées	404	(définition)	1017
alignement	410	ajout à des bibliothèques	314
application	406	bibliothèques	308
création	408	Collections	308
mise à l'échelle avec l'objet	409	conversion d'objets	309
modification	406	copie et collage	313
transformation avec l'objet	409	création	309
surfaces Maille	418	création de bibliothèques	313
(définition)	1016	exportation de bibliothèques	313
ajout de couleur	420	imbriqués	309
ajout et suppression de points nodaux	418	insertion	306
application à des objets	418	mise à jour de liens	307
appliquer des transparences	421	mise au point locale	310
lissage des couleurs	420	modification	307, 309
suppression	419	modification d'occurrences	314
surfaces PostScript		modification dans une bibliothèque	311
(définition)	1016	modification des symboles imbriqués	311
application	417	partage entre des dessins	312
surfaces uniformes	399	purge de définitions inutilisées	308
(définition)	1016	recherche	306
application	399	rupture de liens	310
surimpression	734, 809	suppression	312
(définition)	1016	suppression d'occurrences	307
affichage	78	types d'objets non pris en charge	315
black	812	utilisation dans des dessins	303
définition du seuil de noir	812	symboles imbriqués	309
		(définition)	1017
		T	
		tableau de raccourcis (définition)	1017
		tableaux	679

ajout à des dessins	679	colonnes	686
ajout de couleur d'arrière-plan	695	Verrouillage	694
bordures	688	tablettes	
conversion en image bitmap	694	appliquer l'effet de rugosité à	
conversion en texte	692	des objets	246
couper et coller des colonnes	683	appliquer un effet d'étalement à des objets	
couper et coller des rangées	683	241
création	680	tabulations de repère de	
création à partir de texte	680	texte (définition)	1017
déplacement de rangées et de		tabulations. Voir taquets de tabulation	
colonnes	683	taquets de tabulation	
distribution des rangées et colonnes	687	ajout à du texte	569
effet miroir	694	cellules de tableau	691
espacement des bordures de cellule .	689	modification	569
formatage	687	taquets de tabulation, ajout	568
fractionnement de cellules	692	teinte (définition)	1017
fractionnement en objets courbes . .	694	témoin (définition)	1017
fusion de cellules	692	témoin de couleur (définition)	1017
importation à partir de feuilles		température des couleurs	717
de calcul	696	termes techniques de dessin	985
importation à partir de fichiers texte	696	texte	503, 535
insertion d'images et de graphiques	695	accolage à un tracé	528
insertion de colonnes	685	affichage correct	583
insertion de rangées	684	ajout à des formes prédéfinies	205
insertion de taquets de tabulation . .	691	ajout à des légendes	162
insertion de texte	690	ajout dans des tableaux	690
marges des cellules	689	ajout de caractères spéciaux	532
navigation	681	ajout de colonnes	513
navigation dans les cellules	683	ajout de paragraphes	509
personnalisation de la navigation via la		ajout de puces	560
touche de tabulation	684	ajustement à un encadré	512
redimensionnement	694	ajustement de la position sur	
redimensionnement automatique des cel-		un tracé	530
lules	691	alignement	292, 564
redimensionnement des cellules, rangées		application des fonctionnalités	
et colonnes	687	OpenType	547
rotation	694	artistique. <i>Voir</i> texte artistique	
sélection	681	Asiatique	577
sélection de cellules	682		
sélection de rangées et de colonnes .	681		
suppression de rangées et de			

casse et mise en majuscules	546	modification de l'aspect	535
césure	571	modification de la couleur	543
changement de casse	546	modification des propriétés	
collage	505	des caractères	537
combinaison d'encadrés	514	multilingue	577
combinaison et scission d'encadrés .	515	polices TrueType (définition)	1010
compression dans les fichiers PDF .	844	position et angle	563
conversion de tableaux	691	recherche	521
conversion du texte artistique en		redimensionnement	538
courbes	213	redressement	531
conversion en tableau	680	retrait	570
copie	526	rotation	523
copie vers des objets	277	sélection	520
correction	591	séparation d'un tracé	531
couleur	542	simulation	538
crénage	545	soulignement	541
décalage	523	statistiques	611
déplacement	526	suppression de style d'habillage . . .	528
effet miroir	531	surlignement	541
enchaînement de texte de		texte de paramètre fictif	512
droite à gauche	582	texte: modification de l'unité	
espacement	564	de mesure	539
exportation sous forme de courbes dans		texte à puces	559
des fichiers PDF	846	texte artistique	506
exposant	541	(définition)	1017
exposant (définition)	996	accolage à un tracé	528
formatage	539	ajout	507
formatage barré	541	alignement	564
formatage multilingue	581	conversion en courbes	213
formatting codes	574	conversion en texte courant	523
gouttière (définition)	997	espacement	564
habillage	527	mise en forme à l'aide d'enveloppes	253
importation de fichiers texte	938	propriétés par défaut	637
indice (définition)	999	texte asiatique	
insérer des codes de formatage, . . .	575	choix d'une police par défaut	577
insertion dans un dessin	506	Fonctionnalités OpenType	580
insertion de caractères spéciaux . . .	532	formatage	577, 581
Insertion de lettrines	562	orientation	578
liaison avec des objets	516	prise en charge du format OpenType	580
mise en forme à l'aide d'enveloppes	253		

texte barré	541	ajustement	715
texte courant		ajustement dans les fichiers d'appareils photo RAW	763
(définition)	1018	tons moyens, ajustement	719
ajout	509	touches de contrainte	131
ajout de colonnes	513	(définition)	1018
ajustement à un encadré	512	modification	132
ajustement d'encadrés	510	utilisation	131
alignement	564	touches de direction (définition)	1018
conversion en texte artistique	523	tracé	
espacement	564	lignes	152
espacement précédant et suivant . . .	559	lignes de flux	165
habillage	527	lignes prédéfinies	158, 187
insertion dans un objet	511	lignes sensibles à la pression	187
modification des paramètres de césure	572	tracé fermé (définition)	1018
propriétés par défaut	637	tracés	257
retrait	570	(définition)	1018
séparation de l'encadré d'un objet . .	511	accolage de texte	528
texte de paramètre fictif	512	ajustement de texte	530
texte de paramètre fictif	512	annulation	225
texte de remplacement, HTML	333	application d'un effet miroir au texte	531
texte en cercle	528	extraction à partir d'objets	225
texte multilingue		fermés	1018
formatage	581	modification dans des dégradés	485
limitation des modifications de police	581	séparation des dégradés	485
texte riche (définition)	1018	séparation du texte	531
textures	415	traces de poussière, suppression dans une image bitmap	710
application	415, 416	trame simili	
création	416	(définition)	1018
mosaïque	416	conversion en noir et blanc	733
PostScript	417	transformations	
rotation, inclinaison et effet miroir .	416	copie	278
taille des mosaïques	416	Transparences	
textures PostScript	417	application de modes de fusion	490
tirets, facultatifs	573	transparences	487
ton		(définition)	1019
(définition)	1018	application	487

application à des contours ou à des surfaces	489	variantes stylistiques, OpenType	552
application à des objets Web	327	VBA	969
application de modes de fusion	490	<i>voir aussi</i> macros	
appliquer aux surfaces Maille	421	Vectorisation d'images bitmap	
copie	490	changement de méthode de	
dégradées	488	vectorisation	750
gel du contenu	490	en une seule étape	743
modification des couleurs	490	niveau de performances	756
motif	489	options par défaut	755
texture	488	styles	742
uniformes	487	vectorisation de l'axe	744
TWAIN (définition)	1019	vectorisation d'images bitmap	741
types de fichier	967	conseils	757
association avec Corel DESIGNER	967	Vectorisation des contours	744
types de palettes	737	vectorisation rapide	743
U		Vérificateur d'orthographe	
Unicode		dessin entier	594
(définition)	1019	vérification	794
unités de mesure		options pour le Web	862
affichage	592	résumés de fichiers PDF	854
pour les nouveaux documents	63	Vérification grammaticale	
texte	539	dessin entier	594
URL (définition)	1019	vérification grammaticale	606
V		affichage de l'analyse syntaxique	606
valeur de couleur (définition)	1019	affichage des dénombrements	607
valeurs de propriétés		affichage des erreurs détectées	607
changement des valeurs par défaut	150	analyse	612
objets	149	attribution de langues	599
valeurs hexadécimales	382	catégories d'erreurs	604
Vaporisation		comparaison de documents	607
lignes	190	ignorer les erreurs	596
variantes contextuelles, OpenType	552	listes de mots utilisateur	607
variantes de lettres italiques ornées, OpenType	552	niveau de langue	604
		personnalisation	600
		remplacement de mots	595
		remplacements automatiques	596
		styles de vérification	601
		vérification orthographique	594

ignorer les erreurs	596	exportation à	862
listes de mots utilisateur	607	image export options	859
personnalisation	600	images bitmap à l'arrière-plan	
remplacement de mots	595	transparent	327
remplacements automatiques	596	optimisation des fichiers PDF	853
Verrouillage		options de vérification	862
Barres d'outils	961	recherche d'images sur une page	
objets PowerClip	239	Web	100
verrouillage		WebCGM	875
objets	298	commandes	356
plans	343	données d'objet	354
visionneuses de couleurs	374	WebCGM S1000D	875
choix de couleurs	377	commandes	362
Visual Basic Editor. Voir Éditeur de macros		données d'objet	354
Visual Basic pour Applications. Voir VBA		WIA (définition)	1020
VSTA	969	WordPerfect Office	857
<i>voir aussi</i> macros		copie d'objets	857
vues	80	exportation de fichiers vers	857
Amélioré	78	importation de fichiers	857
basculément vers un enregistrement .	81	workflow CMJN sécurisé	456
Brouillon	78		
enregistrement	80	X	
Fil de fer	78	XVL Player	834
fil de fer simple	78	XVL Studio 3D Corel Edition	833
modification	77		
Normal	78	Z	
pages doubles	81	zéro barré, OpenType	551
Pixels	78	ZIP (définition)	1020
rastériser les effets complexes	78	zone critique (définition)	1020
simulation de surimpressions	78	zone de débordement, affichage	77
toutes les pages	81	zone de saisie (définition)	1020
W		zone de sélection (définition)	1020
Web	859	zone de sélection à main	
choix de couleurs	382	levée (définition)	1020
creating objects for	317	zone imprimable, affichage	77
enregistrement des éléments			
prédéfinis	326		

zones actives	
(définition)	1020
configuration	333
modification des couleurs	333
zones claires, ajustement	719
zones sombres, image	719
zoom	
(définition)	1020
aperçu avant impression	777
dans des dessins	71
dans PowerTRACE	748
paramètres de	74
sur des objets	71
sur des pages	71