

CorelDRAW[®]
Graphics Suite X7
Guide de démarrage rapide

CoreIDRAW Graphics Suite X7

CoreDRAW® Graphics Suite X7 offre des applications entièrement intégrées et des modules optionnels qui traitent tous les aspects depuis l'illustration vectorielle et la présentation de la page jusqu'à la retouche de photos, la conversion d'images bitmap en images vectorielles et la conception des sites Web.

Espace de travail de CoreIDRAW X7

Barre de titre : Affiche le titre du document ouvert.

Règles : Lignes étalonnées avec des marqueurs permettant de déterminer la taille et la position d'objets sur un dessin.

Barre d'outils standard : Barre amovible contenant des raccourcis vers un menu et d'autres commandes, telles que l'ouverture, l'enregistrement et l'impression.

Barre de menus : Zone contenant des commandes et des options déroulantes.

Boîte à outils : Contient des outils permettant de créer et de modifier les objets d'un dessin.

Fenêtre de dessin : Zone délimitée par les barres de défilement et les commandes de l'application. Elle comprend la page de dessin et la zone qui l'entoure.

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.

Palette du document : Barre fixe contenant des témoins de couleur pour le document actuellement ouvert.

Navigateur de document : Zone contenant des commandes permettant de basculer entre les pages et d'ajouter des pages.

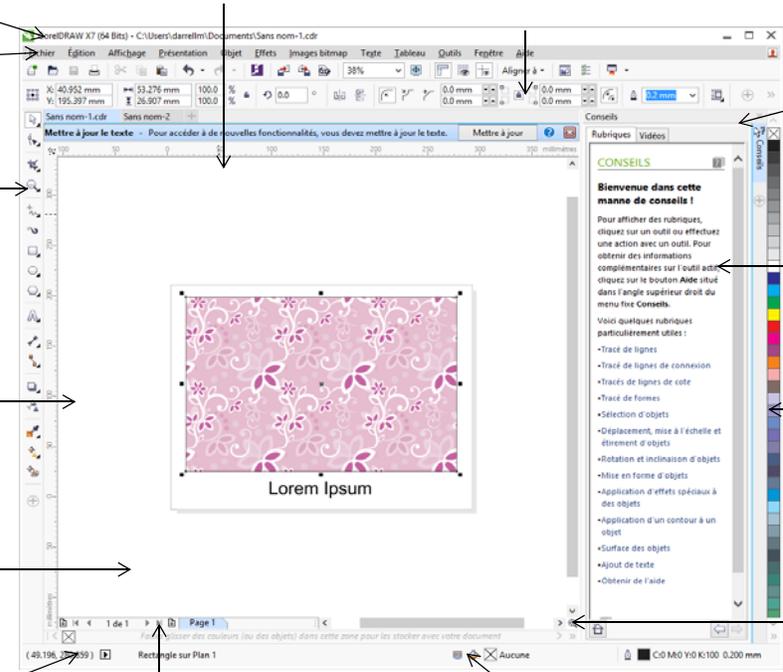
Barre d'état : Contient des informations sur les propriétés d'un objet, telles que le type, la taille, la couleur, la surface et la résolution. La barre d'état indique également la position actuelle de la souris.

Barre de propriétés : Barre amovible contenant des commandes associées à l'outil ou à l'objet actif.

Menu fixe : Fenêtre contenant les commandes et paramètres disponibles relatifs à un outil ou à une tâche spécifique.

Palette de couleurs : Barre fixe contenant des témoins de couleur.

Navigateur : Bouton qui permet d'ouvrir une plus petite zone d'affichage pour vous aider à déplacer un dessin.



Écran d'accueil

L'écran d'accueil est un emplacement centralisé depuis lequel vous pouvez accéder à des ressources didacticielles, des informations sur l'abonnement et d'autres espaces de travail applicatifs. Vous pouvez également y découvrir de nouvelles fonctionnalités, recevoir les dernières mises à jour de produit et consulter des designs créés par les utilisateurs CoreIDRAW du monde entier.



Sélection d'espace de travail

Améliorez votre productivité grâce à un ensemble d'espaces de travail spécialisés qui facilitent l'accès aux outils que vous utilisez le plus souvent pour les tâches ou les workflows spécifiques.

Les espaces de travail disponibles sont les suivants : Par défaut, Lite, Classique, Illustration, Présentation de la page et Adobe® Illustrator®.

Pour sélectionner un espace de travail, cliquez sur Fenêtre ► Espace de travail, ou sélectionnez-en un parmi les espaces de travail disponibles à l'écran d'accueil.

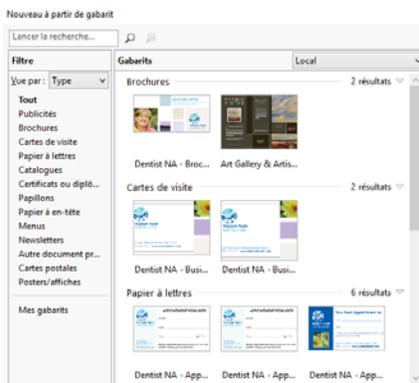
Pour ajouter des outils ou des commandes à un espace de travail actif, cliquez sur le bouton Personnalisation rapide .

Boîte à outils de CorelDRAW X7

- ① Le menu contextuel de l'outil **Sélecteur** permet d'accéder aux outils **Sélecteur** et **Sélection à main levée** et
- ② Transformation libre.
- ③ Le menu contextuel **Édition de formes** permet d'accéder aux outils **Forme**, **Lissage**, **Maculage**, **Torsion**, **Attirer**, **Repousser**, **Flou** et **Râteau**.
- ④ Le menu contextuel de l'outil **Recadrer** permet d'accéder aux outils **Recadrer**, **Couteau**, **Suppression de segment virtuel** et **Gomme**.
- ⑤ Le menu contextuel de l'outil **Zoom** permet d'accéder aux outils **Zoom** et **Panoramique**.
- ⑥ Le menu contextuel **Courbe** permet d'accéder aux outils **Main levée**, **Ligne à 2 points**, **Bézier**, **Plume**, **B-Spline**, **Polygones**, **Courbe par 3 points** et **Dessin assisté**.
- ⑦ L'outil **Support artistique** permet d'accéder aux outils **Présélection**, **Pinceau**, **Vaporisateur**, **Calligraphique** et **Pression**.
- ⑧ Le menu contextuel **Rectangle** permet d'accéder aux outils **Rectangle** et **Rectangle par 3 points**.
- ⑨ Le menu contextuel **Ellipse** permet d'accéder aux outils **Ellipse** et **Ellipse par 3 points**.
- ⑩ Le menu contextuel **Objet** permet d'accéder aux outils **Polygone**, **Étoile**, **Étoile complexe**, **Papier millimétré**, **Spirale**, **Formes de base**, **Formes de flèches**, **Formes d'organigrammes**, **Formes de bannières** et **Formes de légendes**.
- ⑪ L'outil **Texte** permet de saisir des mots directement à l'écran sous forme de texte artistique ou courant. L'outil **Tableau** permet de tracer des tableaux et de les modifier.
- ⑫ Le menu contextuel des outils **Cotes** permet d'accéder aux outils **Cote parallèle**, **Cote horizontale ou verticale**, **Cote angulaire**, **Cote de segment** et **Légende à 3 points**.
- ⑬ Le menu contextuel des outils **Connecteur** permet d'accéder aux outils **Connecteur de ligne droite**, **Connecteur à angle droit**, **Connecteur d'angles droits arrondis** et **Modifier l'ancrage**.
- ⑭ Le menu contextuel des outils **interactifs** permet d'accéder aux outils **Ombre portée**, **Projection**, **Dégradé**, **Distorsion**, **Enveloppe** et **Relief**.
- ⑮ L'outil **Transparence** permet d'appliquer des transparences aux objets.
- ⑯ Le menu contextuel **Pipette** permet d'accéder aux outils **Pipette de couleurs** et **Pipette d'attributs**.
- ⑰ Le menu contextuel **Interactif Surface** permet d'accéder aux outils **Interactif Surface** et **Surface Maille**.
- ⑱ L'outil **Surface intelligente** permet de créer des objets à partir de zones fermées, puis de leur appliquer une surface.
- ⑲ Le bouton **Personnalisation rapide** permet d'ajouter des outils à la boîte à outils.

Gabarits

Commencez un nouveau projet en toute facilité en utilisant un gabarit. Vous pouvez parcourir, prévisualiser ou rechercher les gabarits par nom, catégorie, mot-clé ou notes du créateur.



Tracé de lignes

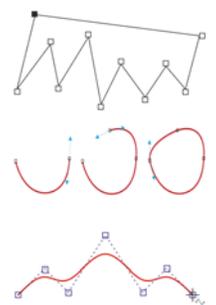
Les outils de dessin du menu contextuel **Courbe** permettent de tracer des droites et des courbes, ainsi que des lignes composées à la fois de segments droits et courbes. Les segments de ligne

sont reliés par des points nodaux, représentés par des petits carrés.

Les outils **Main levée** et **Polygones** vous permettent de tracer des lignes à main levée, comme si vous dessiniez un croquis sur un carnet.

Les outils **Bézier** et **Plume** vous permettent de tracer des lignes segment par segment, en plaçant chaque point nodal avec précision et en contrôlant la forme de chaque segment courbe.

L'outil **B-Spline** permet de créer des courbes lisses comprenant moins de points nodaux que les courbes tracées à main levée.

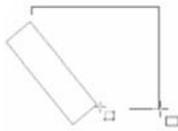


Tracé de formes

CorelDRAW offre une vaste palette d'outils permettant de tracer des formes.

Rectangles

Faites glisser l'outil **Rectangle**  en diagonale pour tracer un rectangle ou un carré (en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée). L'outil **Rectangle par 3 points**  permet de tracer rapidement des rectangles en biais.



Ellipses

Vous pouvez tracer une ellipse en faisant glisser l'outil **Ellipse**  en diagonale. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pour obtenir un cercle. L'outil **Ellipse par 3 points**  permet de tracer rapidement une ellipse au niveau d'un angle.



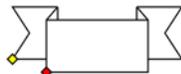
Pour tracer un arc ou un diagramme circulaire, cliquez sur le bouton **Arc** ou **Diagramme circulaire** de la barre de propriétés, puis faites glisser le curseur.

Formes complexes

Vous pouvez utiliser le menu contextuel **Objet** pour tracer des polygones, des grilles, des spirales et deux types d'étoiles (parfaite et complexe). Utilisez la barre de propriétés pour modifier le nombre de côtés d'un polygone, de pointes d'une étoile, de colonnes d'une grille ou de révolutions d'une spirale.

Formes parfaites

Le menu contextuel **Objet** permet également de tracer des formes de base, de flèches, d'organigrammes, de bannières et de légendes. Sélectionnez une forme prédéfinie dans la barre de propriétés, puis faites glisser la poignée en forme de losange (un glyphe) pour modifier l'aspect de certaines formes.



Texte

Il existe deux types de texte qu'il est possible d'ajouter aux dessins : le texte courant et le texte artistique. Vous pouvez également importer le texte existant depuis un fichier externe ou coller du texte provenant du Presse-papiers.

Texte courant

Le texte courant est utilisé pour les corps de texte plus grands qui nécessitent un formatage plus élaboré. Avant d'ajouter du texte courant, vous devez faire glisser l'outil **Texte**  pour créer un encadré de texte.



Pour insérer du texte de paramètre fictif, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'encadré de texte, puis cliquez sur **Insérer un texte de paramètre fictif**. Le texte de paramètre fictif permet ainsi d'évaluer plus facilement l'apparence de votre document avant de finaliser son contenu.

Texte artistique



Le texte artistique sert à ajouter de courtes lignes de texte auxquelles vous pouvez appliquer une large gamme d'effets, tels que des ombres portées ou des projections.

Il est également possible d'ajouter du texte artistique à un tracé ouvert ou fermé.

Accolage de texte à un tracé

Pour accoler du texte à un tracé, sélectionnez le texte, puis cliquez sur **Texte** ► **Accoler le texte au tracé**. Déplacez le pointeur sur un tracé et utilisez la fenêtre de prévisualisation dynamique pour positionner le texte. Cliquez pour associer le texte au tracé.



Pour saisir du texte sur un tracé, cliquez sur l'outil **Texte**  et pointez sur le tracé.



Lorsque le pointeur se transforme en pointeur d'accolage à un tracé, cliquez pour ajouter le texte.

Fonctionnalités OpenType interactives

Les fonctionnalités OpenType permettent de choisir d'autres apparences des caractères individuels, ou glyphes, à condition toutefois que la police et les caractères sélectionnés prennent en charge ces fonctionnalités.



Les fonctionnalités OpenType comprennent, entre autres, des fractions, des ligatures, des ordinaux, des ornements, des petites majuscules et des lettres ornées. Les polices OpenType sont basées sur la norme Unicode, ce qui les rend idéales pour les travaux de conception multilingues et multiplateformes. En outre, CorelDRAW propose des fonctionnalités OpenType que vous pouvez appliquer à votre texte.

Expérimentation des polices

Le menu fixe **Expérimentation des polices** (**Texte** ► **Expérimentation des polices**) permet d'afficher le même texte d'exemple dans différentes polices et tailles afin de vous aider à choisir les polices pour votre projet. Vous pouvez prévisualiser les exemples de texte prédéfinis, ou vous



pouvez saisir ou coller du texte. Le menu fixe Expérimentation des polices offre également l'accès aux fonctionnalités avancées des polices OpenType.

Menu fixe Insérer un caractère

Le menu fixe **Insérer un caractère** (Texte ► Insérer un caractère) comprend tous les caractères, symboles et glyphes associés à la police sélectionnée, ce qui simplifie la recherche et l'insertion des caractères dans vos documents. Une option de filtre permet d'afficher uniquement les sous-ensembles de caractères de votre choix. Par exemple, vous pouvez afficher uniquement les symboles et caractères cyrilliques d'une police sélectionnée.



Identification simple des polices

CorelDRAW permet d'identifier rapidement une police dans les documents de vos clients en prélevant un échantillon et en l'envoyant à la page WhatTheFont du site Web MyFonts (site disponible en anglais uniquement).

www.myfonts.com/WhatTheFont/

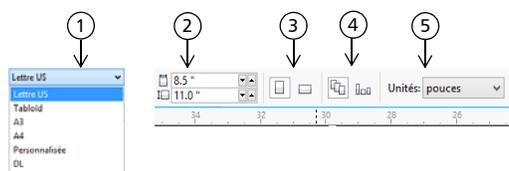
Pour identifier une police, cliquez sur **Texte ► WhatTheFont?!**, faites glisser la zone de sélection autour du texte, puis appuyez sur **Entrée** pour terminer la capture. Enfin, suivez les instructions du site Web.

Présentation de la page

La barre de propriétés Page permet de régler les paramètres de page, tels que le format de page, les cotes, l'orientation (paysage ou portrait), les unités de mesure, la distance de décalage et la distance de duplication.

Pour accéder à cette barre de propriétés, cliquez sur l'outil **Sélecteur** [F5], puis sur une zone vide dans la fenêtre de dessin.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un onglet de page pour ouvrir un menu contextuel où vous pouvez renommer, supprimer ou dupliquer la page en cours ou insérer de nouvelles pages.



① Sélectionnez un format de page prédéfini dans la zone de liste **Taille de la page**.

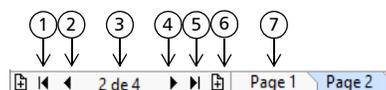
② Indiquez la largeur et la hauteur de la page personnalisées dans les zones **Dimensions de la page**.

③ Définissez l'orientation de la page sur **Paysage** ou **Portrait**.

④ Cliquez sur le bouton **Page actuelle** pour appliquer le format de page uniquement à la page en cours.

⑤ Sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Unités de dessin**.

Pour naviguer entre les pages d'un document, utilisez le navigateur de document dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de l'application.



① Accédez à la première page.

② Accédez à la page précédente.

③ Ouvrez la boîte de dialogue **Atteindre une page**.

④ Accédez à la page suivante.

⑤ Accédez à la dernière page.

⑥ Ajoutez une nouvelle page.

⑦ Cliquez sur un onglet de page pour accéder à la page en question.

Pour insérer des numéros de page, cliquez sur **Disposition ► Paramètres de la numérotation des pages**, puis sélectionnez les paramètres de votre choix.

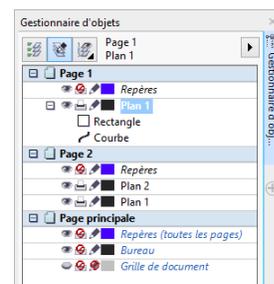
Outils de présentation de la page

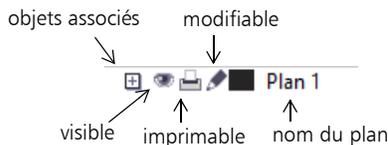
Il est possible d'afficher des règles, des grilles et des repères qui vous aident à organiser les objets et à les positionner à des emplacements précis.

Pour afficher ou masquer les grilles, les repères et les règles, cliquez sur le menu **Affichage**, puis sélectionnez les éléments que vous voulez afficher.

Plans

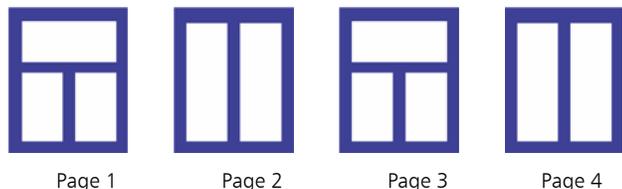
L'ensemble du contenu est placé sur un plan. Le contenu qui s'applique à une page spécifique est placé sur un plan local. Le contenu qui s'applique à toutes les pages d'un document peut être placé sur un plan global nommé plan principal. Les plans principaux sont conservés sur une page virtuelle que l'on appelle la Page principale.





Plans principaux

Un éventail de plans principaux pour les pages impaires, les pages paires et toutes les pages facilite la création de modèles spécifiques à la page pour les documents de plusieurs pages, notamment les brochures à 16 ou 32 pages. Par exemple, il se peut que vous vouliez qu'un autre en-tête ou pied de page s'affiche sur les pages paires et impaires.



Échelle du dessin

Vous pouvez sélectionner une échelle de dessin prédéfinie ou personnalisée de sorte que les distances du dessin soient proportionnelles aux distances réelles. Par exemple, vous pouvez spécifier qu'une distance de 1 po (2,5 cm) sur le dessin équivaille à 1 m dans la réalité.

- Pour définir une échelle du dessin, cliquez deux fois sur une règle pour afficher la boîte de dialogue **Options**. Cliquez sur **Modifier l'échelle**, puis sélectionnez une échelle prédéfinie ou personnalisée.

Grille et grille de ligne de base

La grille est constituée d'un quadrillage de points ou de lignes en pointillés qui permettent d'aligner et de positionner avec précision des objets dans la fenêtre de dessin. La grille de ligne de base comprend des lignes qui suivent le modèle d'une feuille lignée, vous aidant ainsi à aligner les lignes de base du texte.

- Pour configurer une grille ou une grille de ligne de base, cliquez sur **Outils** ► **Options**, puis sur **Grille** dans la liste des catégories **Document**.

Repères



Les repères sont des lignes qui peuvent être placées n'importe où dans la fenêtre de dessin pour faciliter le positionnement d'objets. Vous pouvez sélectionner, déplacer, faire pivoter, verrouiller ou supprimer un repère. Vous

pouvez également modifier sa couleur ou le motif de ligne en pointillés.

- Pour ajouter un repère, faites glisser le pointeur depuis la règle verticale ou horizontale vers la fenêtre du dessin, ou cliquez sur **Outils** ► **Options** et sélectionnez **Repères** dans la liste des catégories **Document**.

Magnétisation

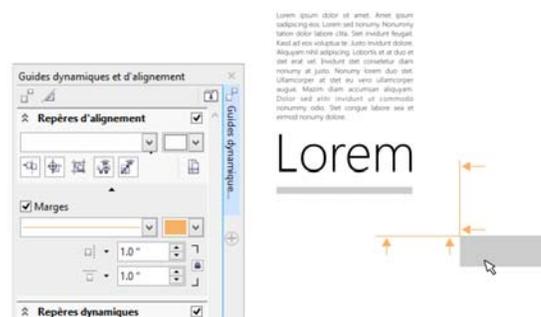
Lorsque vous déplacez ou dessinez un objet, vous pouvez le magnétiser sur un autre objet du dessin, sur des éléments de la page (par exemple, le centre de la page), sur la grille du document, sur la grille de pixels, sur la grille de ligne de base ou sur les repères. Lorsqu'un objet est placé en regard d'un point magnétique, il est verrouillé sur ce dernier.

- Pour activer ou désactiver la magnétisation, cliquez sur **Magnétique** de la barre d'outils standard, puis activez ou désactivez la magnétisation des éléments de page de votre choix.

Guides d'alignement

Les guides d'alignement permettent de placer des objets plus rapidement. Ces guides d'alignement temporaires s'affichent lorsque vous créez, redimensionnez ou déplacez des objets par rapport au centre ou aux bords des objets adjacents.

- Pour afficher les guides d'alignement, cliquez sur **Affichage** ► **Guides d'alignement**. Pour modifier les paramètres des guides d'alignement, cliquez sur **Fenêtre** ► **Menus fixes** ► **Guides dynamiques et d'alignement**, puis sélectionnez les options de votre choix.



Utilisation d'objets

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

- Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur** pour activer les poignées de sélection. Faites glisser une poignée d'angle pour modifier les dimensions de l'objet proportionnellement. Faites glisser une poignée centrale pour modifier les dimensions de l'objet non proportionnellement.
- Pour sélectionner plusieurs objets, maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur chaque objet.

Cliquez deux fois sur l'objet pour activer les poignées de rotation. Faites glisser une poignée d'angle pour faire pivoter l'objet dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse. Faites glisser une poignée centrale pour incliner l'objet de manière interactive. Faites glisser le centre pour définir le centre relatif de l'objet.

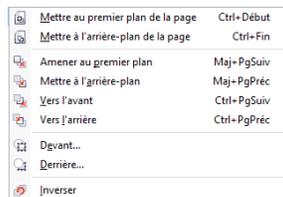


Pour déplacer un objet sélectionné, pointez sur son centre, puis faites glisser l'objet vers le nouvel emplacement. Appuyez sur les touches de **direction** pour décaler les objets d'une distance prédéfinie. Pour décaler d'une fraction de la distance prédéfinie, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, puis appuyez sur une touche de **direction**. Pour décaler d'un multiple de la distance prédéfinie, maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis appuyez sur une touche de **direction**.

Lorsque vous associez des objets, ils sont considérés comme une entité unique. L'association permet d'appliquer le même formatage à tous les objets du groupe.

Pour associer ou dissocier les objets sélectionnés, cliquez sur **Objet ▶ Groupe**, puis sélectionnez l'option de votre choix.

Les objets d'un dessin sont placés dans l'ordre d'empilage (en règle générale, dans l'ordre dans lequel ils sont créés ou importés).



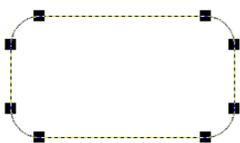
Pour modifier l'ordre des objets sélectionnés, cliquez sur **Objet ▶ Ordre**, puis sélectionnez une option dans le menu.

Pour sélectionner les objets dans l'ordre dans lequel ils ont été créés, appuyez sur la touche **Tab**.

Mise en forme d'objets

Vous pouvez modifier la forme d'un objet à l'aide de l'outil **Forme** . Il est possible de mettre en forme différents types d'objet de plusieurs manières.

Rectangles



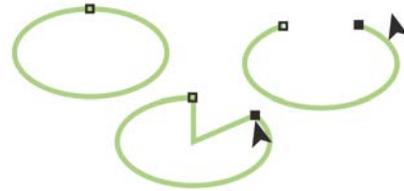
Faites glisser un angle d'un rectangle à l'aide de l'outil **Forme** pour arrondir tous les angles.

Vous pouvez également créer des angles coupés, festonnés ou arrondis depuis la barre de propriétés en cliquant sur l'outil **Rectangle** . Le rayon d'origine d'un angle est conservé lors de la mise à l'échelle. De plus, vous pouvez étirer les rectangles avec des angles coupés, festonnés et arrondis sans déformer ces derniers.



Ellipses

Pour obtenir un diagramme circulaire à partir d'une ellipse, faites glisser le point nodal de l'ellipse à l'aide de l'outil **Forme** en maintenant le pointeur à l'intérieur de l'ellipse. Pour obtenir un arc à partir d'une ellipse, faites glisser le point nodal en maintenant le pointeur à l'extérieur de l'ellipse.



Polygones et étoiles

Pour modifier la forme d'un polygone ou d'une étoile, cliquez sur l'outil **Forme** , puis faites glisser un point nodal dans la direction de votre choix. Pour créer une étoile à partir d'un polygone, faites glisser un point nodal vers le centre.



Autres outils de mise en forme

Outre l'outil **Forme** , le menu contextuel **Édition de formes** comprend des outils qui offrent des options créatives permettant d'affiner les objets vectoriels.

L'outil **Lissage** permet de lisser des objets courbes pour supprimer les bords irréguliers et pour réduire le nombre de points nodaux. Les outils **Maculage** et **Flou** permettent de mettre en forme un objet en tirant les extensions ou en créant des retraits le long de son contour.

Grâce à l'outil **Torsion** , vous pouvez cliquer sur un objet et, en maintenant le bouton enfoncé, appliquer un effet de torsion. Les outils **Attirer** et **Repousser** permettent de mettre en forme des objets en attirant ou en éloignant des points nodaux. L'outil **Râteau** permet de faire glisser le pointeur le long du bord d'un objet pour appliquer un bord dentelé ou pointu.



Pour chaque outil, les commandes de la barre de propriétés permettent de définir la taille de la pointe du pinceau et l'intensité de l'effet.

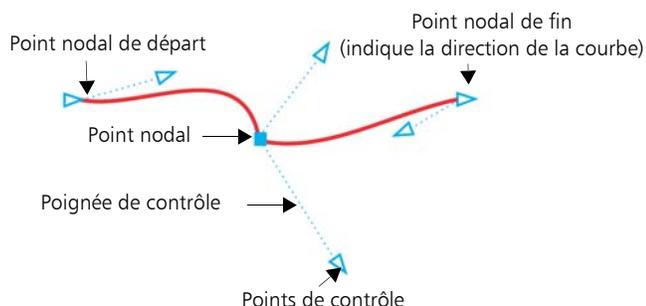
Conversion d'objets en courbes

Pour pouvoir modifier les points nodaux individuellement, vous devez d'abord convertir les objets créés à l'aide des outils de mise en forme, tels que l'outil **Rectangle** et **Ellipse** , en courbes

(Objet ► Convertir en courbes ou Ctrl + Q). Une exception à cette règle sont des objets créés à l'aide de l'outil Polygone .

Mise en forme de lignes et de courbes

Il est possible de mettre en forme des objets courbes et lignes en manipulant leurs points nodaux et leurs segments à l'aide de l'outil Forme , et en ajoutant et supprimant des points nodaux.



 Pour ajouter un point nodal, cliquez deux fois sur le tracé ou cliquez sur le tracé, puis cliquez sur le bouton **Ajouter des nœuds** de la barre de propriétés.

 Pour supprimer un point nodal, cliquez deux fois dessus ou sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Supprimer les nœuds** de la barre de propriétés.

 Pour réduire le nombre de points nodaux, sélectionnez-les à l'aide de la zone de sélection de l'outil Forme , puis cliquez sur **Réduire les nœuds** de la barre de propriétés.

Effets

Vous pouvez créer une illusion de profondeur tridimensionnelle dans les objets en appliquant des effets de projection, d'ombre portée ou de biseau.

Projection

La projection d'un objet permet de créer des lignes concentriques qui progressent vers l'intérieur ou l'extérieur de celui-ci.



 Pour appliquer une projection, sélectionnez un objet, cliquez sur **Effets ► Projection**, choisissez les paramètres dans le menu fixe **Projection**, puis cliquez sur **Appliquer**.

Ombre portée

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. 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.

 Pour appliquer une ombre portée, sélectionnez un objet, cliquez sur l'outil **Ombre portée** , puis faites glisser le pointeur depuis le centre de l'objet. Spécifiez ses attributs dans la barre de propriétés.

Effet Biseau

Un effet de biseau (**Effets ► Biseau**) donne une profondeur 3D à un objet graphique ou texte en faisant apparaître ses bords inclinés. Les effets de biseau, pouvant contenir à la fois des couleurs non quadri et des couleurs quadri (CMJN), sont parfaitement adaptés à l'impression. Le style de biseau **En relief** fait apparaître un objet en relief. Le style **Bords adoucis** crée des surfaces qui apparaissent nuancées dans certaines zones.



Surfaces et contours

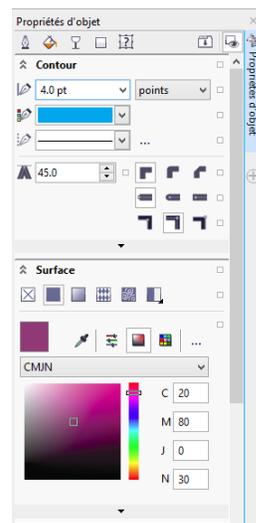
Il est possible d'appliquer des surfaces de couleur, à motif, à texture et bien d'autres types de surfaces à l'intérieur des objets et des autres zones fermées, ainsi que de modifier la couleur des contours de l'objet.

Menu fixe Propriétés d'objet

Le menu fixe **Propriétés d'objet** (**Fenêtre ► Menus fixes ► Propriétés d'objet**) contient des propriétés et des options de formatage liées aux objets.

Par exemple, si vous créez un rectangle, le menu fixe **Propriétés d'objet** présente automatiquement les options de contour, de surface et de transparence, ainsi que les propriétés du rectangle.

Si vous créez un encadré de texte, ce menu fixe affiche instantanément les options de formatage du caractère, du paragraphe et de l'encadré, ainsi que les propriétés de l'encadré de texte.

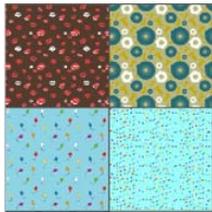


Types de surface

Vous pouvez appliquer à des objets une surface uniforme, dégradée, à motif, à texture, PostScript et maille.



Les surfaces uniformes sont des couleurs unies que vous pouvez choisir ou créer à l'aide de modèles colorimétriques ou de palettes de couleurs. Les surfaces dégradées sont une progression régulière entre deux couleurs (ou plus). Vous pouvez également appliquer une surface à des objets comprenant des graphiques vectoriels (des surfaces à motif vectoriel) ou des images bitmap (surfaces à motif bitmap).



Les surfaces à texture peuvent simuler la présentation des matériaux naturels, tels que l'eau, les nuages et une pierre. Les surfaces PostScript sont des surfaces à texture complexes conçues à l'aide du langage PostScript.

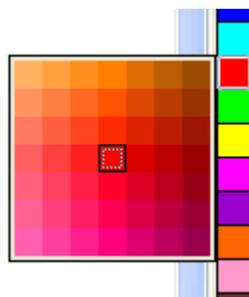
Les surfaces Maille créent des transitions de couleurs progressives pour donner aux objets du volume et des effets 3D réalistes.



Pour appliquer une surface à un objet, sélectionnez le type de surface de votre choix dans la zone **Surface** du menu fixe **Propriétés d'objet**, puis sélectionnez les options de surface. Pour appliquer une surface Maille, utilisez l'outil **Surface Maille**.

Choix des couleurs

Une palette de couleurs est un ensemble de nuances de couleurs. 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.



- Pour appliquer une surface à un objet d'une couleur unie (uniforme), cliquez sur un échantillon de couleur dans la palette de couleurs, ou faites glisser une couleur vers l'objet.
- Pour modifier la couleur du contour, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un échantillon de couleur dans la palette de couleurs, ou faites glisser une couleur vers le contour de l'objet.
- Pour mélanger des couleurs, sélectionnez un objet de couleur, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur une autre couleur de la palette.

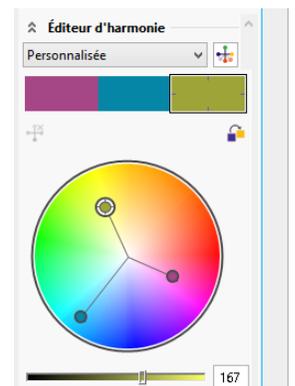
Pour choisir parmi les différentes nuances d'une couleur, cliquez sur un échantillon de couleur en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

Vous pouvez également choisir des couleurs de surface et de contour dans les boîtes de dialogue de couleur en cliquant deux fois sur le bouton **Surface** ou **Contour** dans la barre d'état.

Styles et harmonies de couleurs

Le menu fixe **Styles de couleurs** permet d'ajouter les couleurs utilisées dans un document en tant que styles de couleurs. Pour créer un style de couleurs à partir d'un objet, il vous suffit de faire glisser l'objet vers le menu fixe **Styles de couleurs**. Chaque fois que vous mettez un style de couleurs à jour, tous les objets utilisant ce style de couleurs sont aussi mis à jour.

Une harmonie de couleurs est un groupe de styles de couleurs correspondants associés pour produire un jeu de couleurs. Vous pouvez appliquer une règle à une harmonie de couleurs pour décaler toutes les couleurs ensemble et créer divers jeux de couleurs.



Outil Pipette

Lorsque vous échantillonnez une couleur avec l'outil **Pipette**, ce dernier bascule automatiquement en mode **Appliquer la couleur** afin que vous puissiez rapidement appliquer la couleur échantillonnée. Pour activer facilement l'outil **Pipette**, appuyez sur **Ctrl + Maj + E**.

L'outil **Pipette** est également facile d'accès dans les différentes boîtes de dialogue de couleur qui permettent d'échantillonner et de faire correspondre les couleurs d'un document sans refermer la boîte de dialogue.

Accès à d'autres palettes de couleurs

Le menu fixe **Navigateur de palette de couleurs** (Fenêtre ► Menus fixes ► **Navigateur de palette de couleurs**) facilite la création, l'organisation et l'affichage ou le masquage des palettes de couleurs par défaut ou personnalisées. Vous pouvez créer des palettes RVB propres au Web ou des palettes CMJN propres à l'impression. Vous pouvez également ajouter des palettes de couleurs tierces. Le menu fixe **Navigateur de palette de couleurs** comprend des profils PANTONE®, tels que le système PANTONE® Goe™ et la palette Fashion + Home.

Gestion des couleurs

La gestion des couleurs garantit une représentation plus précise des couleurs lorsqu'un document est affiché, modifié, partagé, exporté dans un autre format ou imprimé. Vous pouvez utiliser des paramètres de gestion des couleurs spécifiques à des documents ou par défaut pour définir des profils, des polices et des rendus de couleurs. Lorsque vous travaillez sur ce fichier, les

paramètres spécifiques à des documents remplacent les paramètres d'application par défaut.

 Pour accéder aux paramètres de gestion des couleurs spécifiques à des documents, cliquez sur **Outils ▶ Gestion des couleurs**.

Codes QR

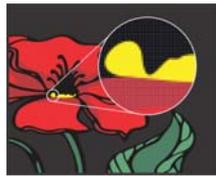
Répandus dans les domaines de publicité et de conditionnement, les codes QR (Quick Response, réponse rapide) offrent aux utilisateurs de Smartphones l'accès rapide à un site Web de la marque qui propose des informations supplémentaires sur un produit.



Vous pouvez sélectionner les informations à inclure dans un code QR, telles qu'une URL, une adresse e-mail, un numéro de téléphone, un SMS, des coordonnées, un événement de calendrier ou un lieu géographique.

 Pour insérer un code QR, cliquez sur **Objet ▶ Insérer un code QR**. Dans la zone **Code QR** du menu fixe **Propriétés d'objet**, sélectionnez une option dans la zone de liste **Type de code QR**.

Vue Pixels



La vue Pixels affiche un rendu à base de pixels du dessin qui permet d'effectuer un zoom sur une zone d'un objet et d'aligner des objets avec plus de précision. Elle offre également une présentation plus précise de l'apparence du dessin sur le Web.

 Pour activer la vue Pixels, cliquez sur **Affichage ▶ Pixels**. Dans la zone de liste **Niveaux de zoom** de la barre de propriétés, choisissez **800 %**.

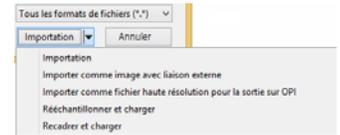
Importation de fichiers

CorelDRAW permet d'importer des fichiers (**Fichier ▶ Importer** ou **Ctrl + I**) créés dans d'autres applications à utiliser dans vos projets. Par exemple, vous pouvez importer des fichiers PDF (Portable Document Format), JPEG ou AI (Adobe® Illustrator®). Vous pouvez trier les types de fichier par plus récent, extension, texte ou description.

 Lorsque vous importez un fichier texte, cliquez sur l'outil **Texte**  pour filtrer tout type de fichier non texte dans la zone de liste.

Vous pouvez importer un fichier et le placer dans la fenêtre active de l'application en tant qu'objet. Vous pouvez également redimensionner un fichier et le centrer au moment de son importation.

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.



Retouche de photos

CorelDRAW Graphics Suite offre un large éventail de fonctionnalités qui permettent de retoucher des photos et d'autres images bitmap de manière efficace. Certaines de ces fonctionnalités sont disponibles uniquement dans Corel® PHOTO-PAINT™.

Suppression de zones indésirables dans les photos

Le laboratoire de détourage de Corel PHOTO-PAINT (**Image ▶ Labo de détourage**) permet de détourer des zones d'une image par rapport à l'arrière-plan environnant. Cette fonctionnalité permet d'isoler certaines zones de l'image tout en préservant le détail des bords, tels que les bords très fins ou flous.

Le Graveur intelligent (**Image ▶ Graveur intelligent**) permet de supprimer facilement les zones superflues d'une photo et d'ajuster simultanément les proportions de la photo sans déformer le contenu restant.

Fichiers bruts d'appareil photo

Lorsque vous importez des fichiers bruts d'appareil photo, vous pouvez consulter les informations sur les propriétés des fichiers et les paramètres de l'appareil, ajuster la couleur et les teintes de l'image, et améliorer la qualité de l'image.

Laboratoire de redressement d'images

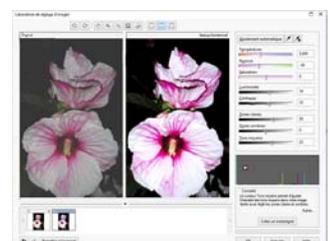
Dans la boîte de dialogue **Redresser l'image**, vous pouvez redresser des photos qui ont été prises ou numérisées en biais et supprimer des déformations de l'objectif en coussinet ou en barillet.



 Pour accéder au laboratoire de redressement d'images, cliquez sur **Images bitmap ▶ Redresser l'image** (CorelDRAW) ou **Ajuster ▶ Redresser l'image** (Corel PHOTO-PAINT).

Laboratoire de réglage d'images

Le Laboratoire de réglage d'images comporte des commandes automatiques et manuelles pour la correction d'image, organisées de manière logique, 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.

✎ Pour accéder au laboratoire de réglage d'images, cliquez sur **Images bitmap** ► **Laboratoire de réglage d'images** (CorelDRAW) ou **Ajuster** ► **Laboratoire de réglage d'images** (Corel PHOTO-PAINT).

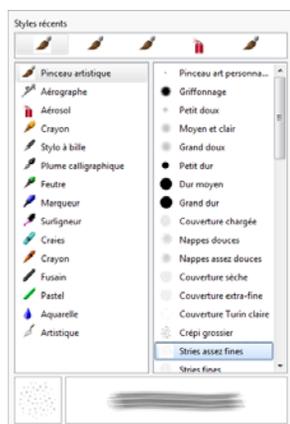
Effets spéciaux

Les effets d'appareil photo, tels que Flou Bokeh, Coloriser, Ton Sépia et Machine temporelle, offrent à vos photos une apparence visuelle unique et vous aident à recréer des styles photographiques utilisés par le passé. Les effets spéciaux sont accessibles depuis le menu **Images bitmap** de CorelDRAW ou le menu **Effets** de Corel PHOTO-PAINT.



Sélecteur Pinceau

Le sélecteur **Pinceau** de Corel PHOTO-PAINT permet de rechercher des pinceaux en réunissant toutes les catégories et tous les types de pinceau à un seul emplacement. Disponible dans la barre de propriétés des outils **Dessin** ▼, **Effet** ☑ et **Clone** ☑, le sélecteur **Pinceau** offre des aperçus de coup de pinceau et de pointe et stocke les paramètres des cinq pinceaux utilisés en dernier.



Menu fixe Gestionnaire d'objets

Le menu fixe **Gestionnaire d'objets** de Corel PHOTO-PAINT (**Fenêtre** ► **Menus fixes** ► **Gestionnaire d'objets**) permet d'afficher et de gérer les objets de l'image. Vous pouvez par exemple masquer, afficher, renommer ou modifier l'ordre d'empilage des objets. Vous pouvez également sélectionner un mode de fusion qui définit la façon dont un objet se combine aux objets sous-jacents.

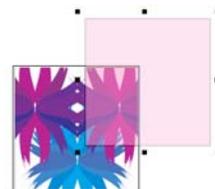
Ombre portée

Dans Corel PHOTO-PAINT, il est possible d'appliquer une ombre portée à n'importe quel type d'objet, notamment du texte. Vous pouvez changer la couleur, la position, la direction et la transparence d'une ombre portée directement dans la fenêtre d'image.

✎ Pour créer une ombre portée, cliquez sur l'outil **Ombre portée** ☑, puis faites glisser le pointeur vers le centre ou le bord d'un objet.

Transparence

Vous pouvez changer la transparence d'un objet afin de laisser apparaître des éléments de l'image qui se trouvent en dessous. Vous pouvez appliquer des transparences uniformes, dégradées, à texture ou à motif bitmap.



✎ Pour appliquer la transparence sous Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet** ☑, puis utilisez les commandes de la barre de propriétés ou utilisez la commande **Transparence** du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

✎ Pour appliquer la transparence sous CorelDRAW, cliquez sur **Objet** ► **Propriétés d'objet**, puis utilisez les commandes de la zone **Transparence** du menu fixe **Propriétés d'objet**.

Vectorisation d'images bitmap

Vous pouvez vectoriser des images bitmap en une seule étape à l'aide de la commande de vectorisation rapide, ou vous pouvez utiliser les commandes **PowerTRACE** et ajuster les résultats de la vectorisation.

✎ Pour vectoriser une image bitmap, sélectionnez-la sous CorelDRAW, puis cliquez sur **Tracer le bitmap** dans la barre de propriétés.

Exportation de fichiers

Vous pouvez exporter (**Fichier** ► **Exporter** ou **Ctrl + E**) et enregistrer des images dans différents formats compatibles avec d'autres applications. Vous pouvez par exemple exporter un fichier au format AI (Adobe Illustrator), PDF ou JPEG. Certains formats de fichiers pouvant ne pas prendre en charge toutes les fonctionnalités d'un fichier CDR (CorelDRAW), il est préférable d'enregistrer le fichier d'origine au format CDR avant de l'exporter.

La boîte de dialogue **Exporter au Web** (**Fichier** ► **Exporter vers** ► **Web**) offre des commandes d'exportation standard, et permet de prévisualiser les résultats des différents paramètres de filtre avant l'exportation du fichier. De plus, vous pouvez spécifier la transparence des objets et définir l'aspect mat des couleurs pour les bords anticrênelés tout en visualisant vos modifications en temps réel.

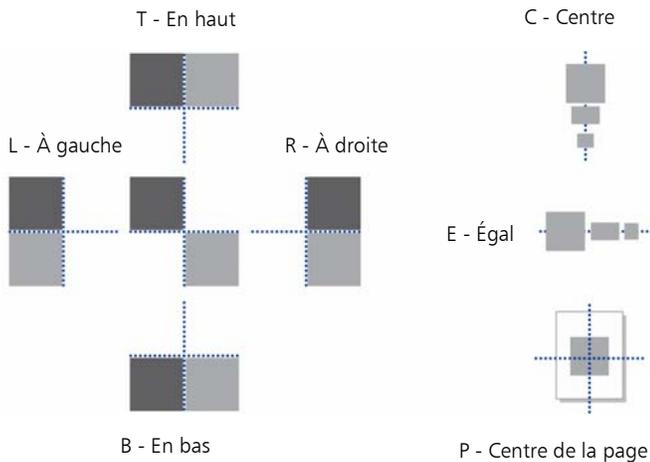
Raccourcis clavier

Pour consulter tous les raccourcis clavier, cliquez sur **Outils** ► **Personnalisation**. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**, sur l'onglet **Touches de raccourcis**, puis sur **Tout afficher**.

Vous pouvez utiliser des raccourcis clavier d'alignement pour positionner rapidement les objets sur la page.

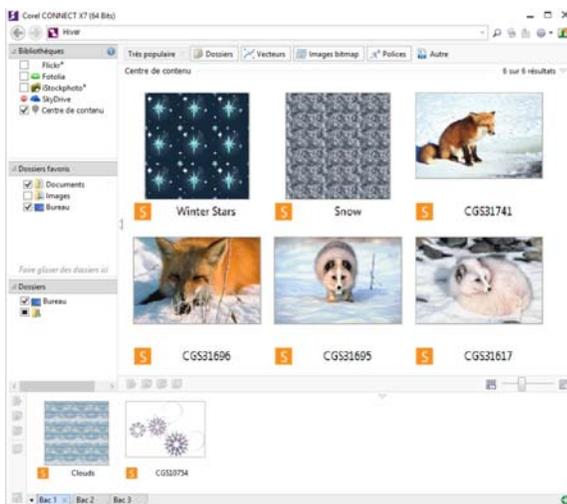
Website Creator

Corel® Website Creator™ offre une méthode rapide et facile pour développer, intégrer et gérer des sites Web. Pour télécharger Corel Website Creator, vous devez disposer d'une adhésion CorelDRAW et vous connecter à votre compte corel.com. Cliquez sur Aide ► Paramètres de compte pour accéder à la page [Votre compte](#), puis cliquez sur Téléchargements pour membres et abonnés.



Corel® CONNECT™

Corel CONNECT permet d'accéder au contenu Exchange, une collection en ligne d'images clipart, de photos, de polices, de symboles, d'encadrés, de motifs et de listes d'images accessibles par tout détenteur d'un compte corel.com.



Vous pouvez parcourir le contenu disponible, effectuer des recherches par mots-clés, définir vos favoris, voter pour le contenu que vous appréciez ou copier du contenu Exchange dans votre dossier personnel.

En outre, vous pouvez retrouver un contenu stocké dans un ordinateur, sur un réseau local ou sur les sites Web des fournisseurs de contenu en ligne sélectionnés. Une fois le contenu trouvé, vous pouvez l'importer dans votre document, l'ouvrir avec l'application associée ou le regrouper dans un bac afin de l'utiliser plus tard comme référence.



Corel Corporation
1600 Carling Ave.
Ottawa, ON
K1Z 8R7
Canada

Corel UK Limited
Sapphire Court
Bell Street
Maidenhead
Berkshire SL6 1BU
United Kingdom

Corel Taipei
5F, No. 18 Jihu Road
Neihu, Taipei 114
Taiwan