



# CorelDRAW<sup>®</sup>

## GRAPHICS SUITE **X6**

GUIDE

Copyright © 2012 Corel Corporation. Tous droits réservés.

## Guide de CorelDRAW® Graphics Suite 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, le logo de la montgolfière Corel, Corel CAPTURE, Corel CONNECT, Corel DESIGNER, Corel Digital Studio, CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT, Corel VideoStudio, Corel WinDVD, Painter, PaintShop Pro, PowerClip, PowerTRACE, Smart Carver (Graveur intelligent), WinZip et WordPerfect sont des marques commerciales ou des marques déposées de Corel Corporation et/ou de ses filiales au Canada, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres noms de produits, de polices et de sociétés ainsi que les logos sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

Toutes les images contenues dans cette publication sont attribuées aux artistes qui les ont créées. Sur une même page, les images peuvent avoir été recadrées et/ou redimensionnées, des arrière-plans peuvent avoir été ajoutés et des images peuvent avoir été combinées avec d'autres images. Dans la section Galerie, les noms des artistes ont été ajoutés aux images et les éléments de l'image contenant des noms de marque et des logos ont été supprimés.

111020

# Vue d'ensemble

## 1<sup>re</sup> partie : Introduction

Chapitre 1: Bienvenue . . . . .	3
Chapitre 2: Installation et prise en charge . . . . .	11
Chapitre 3: Nouveautés . . . . .	15

## 2<sup>e</sup> partie : Premiers pas

Chapitre 4: Fonctions de base de CorelDRAW . . . . .	29
Chapitre 5: Fonctions de base de Corel PHOTO-PAINT . . . . .	51

## 3<sup>e</sup> partie: Utilisation des couleurs, du texte et des styles

Chapitre 6: Concepts de base des couleurs . . . . .	77
Chapitre 7: Utilisation de texte . . . . .	97
Chapitre 8: Styles et jeux de styles . . . . .	111

## 4<sup>e</sup> partie : Guide sur le contenu numérique

Chapitre 9: Recherche et gestion d'un contenu . . . . .	123
---	-----

## 5<sup>e</sup> partie : Galerie . . . . . 129

Index . . . . .	165
-----------------	-----





Image créée par  
Joseph Diaz  
États-Unis

# 1<sup>re</sup> partie

## Introduction





# Chapitre 1 : Bienvenue

Nouveautés de CorelDRAW Graphics Suite X6 **4**

À propos de ce guide **4**

Conventions utilisées dans ce guide **5**

Autres ressources didacticielles **5**

# Chapitre 1 : Bienvenue

Bienvenue dans CorelDRAW® Graphics Suite X6, une solution logicielle complète de conception graphique, de mise en page et de retouche de photos.

## Nouveautés de CorelDRAW Graphics Suite X6

CorelDRAW Graphics Suite X6 inclut les applications suivantes :

- CorelDRAW®
- Corel® PHOTO-PAINT™
- Corel CAPTURE™
- Corel® CONNECT™
- Bitstream® Font Navigator®

## CorelDRAW

CorelDRAW est une application graphique intuitive et polyvalente de création d'illustrations vectorielles, de logos et de mises en page de haute qualité.

## Corel PHOTO-PAINT

Corel® PHOTO-PAINT™ est un éditeur complet d'images et de photos qui vous permet de retoucher et d'améliorer vos photos et de créer des illustrations et des dessins bitmap originaux. Vous pouvez facilement corriger les problèmes liés aux yeux rouges ou à l'exposition, retoucher des fichiers bruts d'appareil photo ou préparer des images pour le Web.

## Corel CAPTURE

Corel CAPTURE est une application facile d'emploi qui permet de capturer des images à partir de l'écran de votre ordinateur.

## Corel CONNECT

Corel® CONNECT™ est une application qui permet d'accéder facilement à du contenu, tel que des images clipart, des photos, des polices et bien plus encore.

## Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator est une application de navigation, organisation et gestion des polices.

## À propos de ce guide

Ce guide est conçu pour enrichir votre expérience sur l'utilisation de CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT et vous incite à vous surpasser. Chaque chapitre présente l'espace de travail d'une application et propose des conseils et techniques susceptibles de vous aider, indépendamment de votre niveau de connaissances.

Ce guide comprend cinq parties.

### 1re partie : Introduction

Les chapitres 1 à 3 décrivent les nouvelles fonctions de CorelDRAW Graphics Suite X6, ainsi que les ressources didactielles disponibles en ligne et dans chaque application.

## 2e partie : Premiers pas

Les chapitres 4 et 5 contiennent des informations élémentaires sur CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT, y compris la visite guidée des espaces de travail qui décrit les principaux outils de chaque application.

## 3e partie : Couleurs, types et styles

Les chapitres 6 à 8 décrivent les concepts de couleurs fondamentaux et montrent comment utiliser des couleurs et du texte et formater des objets à l'aide de styles et de jeux de styles.

## 4e partie : Guide sur le contenu

Le chapitre 9 fournit des informations relatives à l'utilisation de Corel CONNECT et présente le contenu disponible, comme les images clipart, les photos et les polices.

## 5e partie : Galerie

Une collection exceptionnelle d'illustrations originales, créées dans la CorelDRAW Graphics Suite par des professionnels du monde de l'illustration et du graphisme, est disponible dans cette dernière partie du guide.

 Pour accéder à ce guide au format PDF, cliquez sur **Aide ▶ Guide**.

## Conventions utilisées dans ce guide

Les conventions suivantes facilitent la localisation des informations dans ce guide.

## Références à l'interface de l'application

Les références aux éléments d'interface de l'application, comme les commandes de menu, sont indiquées en gras. Par exemple,

« Cliquez sur **Fichier ▶ Ouvrir** » signifie que vous devez cliquer sur **Fichier** dans la barre de menus, puis sur la commande **Ouvrir**.

## Conseils

Ce guide contient des conseils concis qui peuvent mettre en valeur des parties de votre workflow, souligner des idées créatives que vous pouvez essayer ou fournir des informations sur l'exécution d'une tâche. Ces conseils sont mis en retrait et indiqués par une icône spéciale  pour faciliter leur consultation.

## Pages avec code de couleur

Chaque partie de ce guide est codée, pour faciliter son accès en tant qu'outil de référence, au moyen d'une bande distincte de couleur située dans la partie supérieure gauche ou droite de la page.

## Références croisées

Pour en savoir plus sur un sujet spécifique, vous pouvez utiliser les références croisées. Deux types de références croisées sont utilisés dans ce guide :

- les références croisées vers l'aide d'une application,
- les références croisées vers une page spécifique du guide.

Si une référence croisée pointe vers l'aide, vous pouvez accéder aux informations en démarrant l'application correspondante. Pour ce faire, cliquez sur **Aide ▶ Rubriques d'aide**, puis recherchez la rubrique appropriée.

## Autres ressources didactielles

Outre ce guide, de nombreuses autres ressources didactielles peuvent vous aider à faire vos premiers pas dans

CorelDRAW Graphics Suite X6. Par exemple, vous pouvez utiliser l'aide pour découvrir les outils et techniques de base, visiter la communauté CorelDRAW.com pour poser des questions et obtenir de l'aide et des conseils de la part des autres utilisateurs ou visionner des didacticiels vidéo pour visualiser la conception graphique en action.

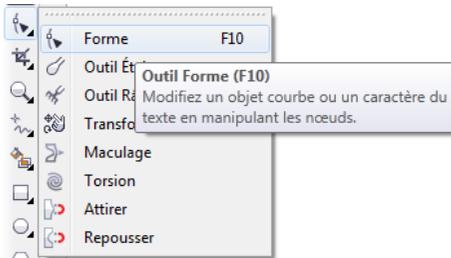
## Aide

L'aide est accessible depuis l'application et fournit des informations détaillées sur les fonctions du produit. Vous pouvez parcourir une liste de rubriques, rechercher des outils et des rubriques dans l'index ou rechercher des termes spécifiques.

 Pour accéder à l'aide, cliquez sur **Aide** ▶ **Rubriques d'aide**. L'application affiche l'aide disponible sur le Web si une connexion Internet est disponible. Dans le cas contraire, elle affiche l'aide locale.

## Infobulles

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.



Exemple d'info-bulle

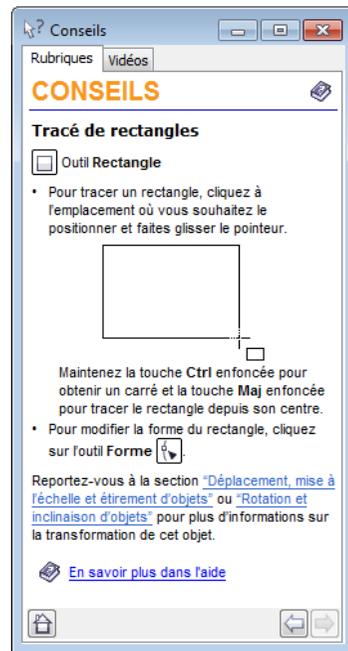
## Conseils

Les conseils fournissent des informations instantanées sur les outils de la barre d'outils. Lorsque vous cliquez sur un outil, un conseil

sur l'utilisation de l'outil sélectionné s'affiche. Les conseils sont affichés par défaut dans le menu fixe **Conseils** situé à droite de la fenêtre de l'application. Vous pouvez cependant les masquer lorsque vous n'en avez plus besoin.

 Pour afficher ou masquer les conseils, cliquez sur **Aide** ▶ **Conseils**.

Pour obtenir des informations supplémentaires sur un outil, vous pouvez consulter la rubrique d'aide correspondante en cliquant sur le bouton **Aide**  dans l'angle supérieur droit du menu fixe **Conseils**.



Menu fixe **Conseils** dans CorelDRAW

## Écran d'accueil

L'écran d'accueil vous permet d'accéder rapidement aux ressources des applications et d'exécuter rapidement des tâches courantes, telles que l'ouverture de fichiers et la création

de fichiers à partir de gabarits. Vous pouvez également obtenir des renseignements sur les nouvelles fonctions de CorelDRAW Graphics Suite X6 et vous laisser inspirer par les dessins présentés sur les pages Galerie. Enfin, vous pouvez y trouver des didacticiels et des astuces, ainsi qu'obtenir les dernières mises à jour.

 Pour accéder à l'écran d'accueil, cliquez sur **Aide ▶ Écran d'accueil**.

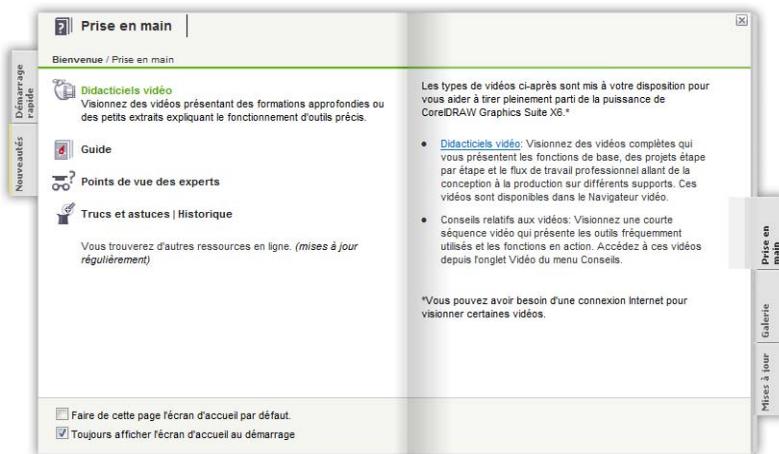
## Vidéos

Les vidéos de courte durée vous indiquent comment réaliser les tâches de base, qui

consistent entre autres à dessiner, à mettre en forme ou à colorer des objets dans CorelDRAW, ou encore à effectuer un masquage et un recadrage dans Corel PHOTO-PAINT. En outre, les didacticiels vidéo, d'une durée plus longue, présentent l'environnement de travail de CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT et vous guident tout au long de tâches et techniques spécifiques.

 Pour accéder aux vidéos de courte durée, cliquez sur l'onglet **Vidéos** du menu fixe **Conseils**.

Pour accéder aux didacticiels vidéo, cliquez sur **Aide ▶ Didacticiels vidéo**.



Écran d'accueil dans CorelDRAW

## Ressources Web

Les ressources suivantes sont disponibles sur le site Web de Corel ([www.corel.com](http://www.corel.com)) pour vous aider à tirer le meilleur parti de CorelDRAW Graphics Suite X6 :

- **Base de connaissances Corel** : les articles disponibles dans cette base de données ont été écrits par l'équipe des services d'assistance technique Corel en

réponse aux questions des utilisateurs de CorelDRAW Graphics Suite.

- **Communauté CorelDRAW.com** : cet environnement en ligne permet 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.
- **Trucs et astuces** : ces informations précieuses sont fournies par l'équipe de

documentation Corel pour vous aider à tirer le meilleur parti des fonctions du produit.

- **Didacticiels** : ces didacticiels détaillés vous permettent de découvrir les connaissances et les techniques des experts de CorelDRAW Graphics Suite.
- **Ressources tierces** : pour de plus amples informations sur les outils intégrés à la suite, vous avez accès à des ressources papier et en ligne tierce qui couvrent de nombreux domaines de la conception graphique.

## Guide de programmation de macros

Le *guide de programmation de macros de CorelDRAW Graphics Suite X6* propose une approche pédagogique rationnelle pour la programmation des macros dans CorelDRAW Graphics Suite X6. En créant des macros avec CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez automatiser les tâches et fournir des solutions personnalisées. Vous pouvez également utiliser Microsoft® Visual Basic for Applications (VBA) ou Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) pour créer des macros.

 Si votre installation de CorelDRAW Graphics Suite X6 inclut VBA ou VSTA, vous pouvez accéder au guide de programmation des macros en cliquant sur **Démarrer ▶ Tous les programmes ▶ CorelDRAW Graphics Suite X6 ▶ Documentation**.

## Guide de déploiement réseau

Le *guide de déploiement de CorelDRAW Graphics Suite X6* (disponible en anglais seulement) constitue une ressource étape par étape pour le déploiement de CorelDRAW Graphics Suite X6 en réseau. Ce guide est

fourni aux clients qui achètent une licence multiposte de CorelDRAW Graphics Suite X6 pour leur entreprise.

 Pour acheter une licence multiposte de CorelDRAW Graphics Suite X6 et obtenir le *guide de déploiement de CorelDRAW Graphics Suite X6*, contactez les services d'assistance technique Corel ([www.corel.com/support](http://www.corel.com/support)).

## Ressources de formation et d'intégration personnalisées

Corel Corporation a conclu des accords de formation avec des organismes indépendants et propose des ressources aux développeurs et consultants.

## 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 peuvent vous aider 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](http://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, visitez notre site [www.corel.com](http://www.corel.com).

## 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 requis pour concevoir, développer, tester et commercialiser des solutions personnalisées en rapport avec les produits Corel.

Pour plus d'informations sur les partenaires technologiques de Corel, contactez Corel Corporation par courrier électronique à l'adresse **[techpartner@corel.com](mailto:techpartner@corel.com)**.





## Chapitre 2 : Installation et prise en charge

Installation des applications de CorelDRAW  
Graphics Suite X6 **12**

Changement de langue **12**

Mise à jour des produits Corel **13**

Service d'assistance technique Corel **13**

À propos de Corel Corporation **13**

## Chapitre 2 : Installation et prise en charge

CorelDRAW Graphics Suite X6 est facile à installer, à enregistrer et à personnaliser.

### Installation des applications de CorelDRAW Graphics Suite X6

L'assistant d'installation facilite l'installation des applications et composants de la suite graphique CorelDRAW. Vous pouvez installer les applications en utilisant les paramètres par défaut ou personnaliser l'installation en choisissant différentes options.

Lorsque vous insérez le disque d'installation dans le lecteur de DVD, l'assistant d'installation démarre automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer l'installation.

 (Windows® 7 et Windows Vista) Si l'assistant d'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur **Démarrer** dans la barre des tâches de Windows, puis saisissez **X:\autorun.exe** dans la zone de recherche, **X** étant la lettre correspondant au lecteur de DVD.

(Windows XP) Si l'assistant d'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.

Après avoir installé les applications, vous pouvez également utiliser l'assistant d'installation pour effectuer les opérations suivantes :

- ajouter et supprimer des composants dans l'installation actuelle ;
- réparer l'installation actuelle en réinstallant l'ensemble des fonctions de l'application ;
- désinstaller la suite graphique CorelDRAW.

 Avant de réparer une installation, essayez de rétablir les paramètres par défaut de l'espace de travail actif. Pour cela, maintenez la touche **F8** enfoncée au démarrage de l'application.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Installation des applications de la CorelDRAW Graphics Suite » dans l'Aide.

### 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.

 Pour changer la langue de l'application, cliquez sur **Outils ▶ Options**. Dans la liste des catégories, cliquez sur **Paramètres globaux** et choisissez une langue dans la zone de liste **Sélectionner la langue de l'interface**. Redémarrez l'application pour appliquer les nouveaux paramètres de langue.

Si vous n'avez pas installé de langue en particulier lors de la première installation du produit, vous pourrez le faire ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la

rubrique « Changement de langue » dans l'Aide.

## Mise à jour des produits Corel

Pendant l'installation du produit, vous pouvez choisir de télécharger les mises à jour du produit.

 Pour rechercher des mises à jour du produit à tout moment, cliquez sur **Aide ▶ Mises à jour**.

## Service d'assistance technique Corel

Le Service d'assistance technique de Corel permet d'obtenir rapidement des informations précises sur les fonctions, les spécifications, les prix, la disponibilité, les services et l'assistance technique relatifs aux produits Corel.

Pour obtenir les toutes dernières informations sur le Service d'assistance technique disponible pour votre produit Corel, visitez le site **[www.corel.fr/support](http://www.corel.fr/support)**.

## À propos de Corel Corporation

Corel est l'un des premiers fabricants de logiciels du monde, avec plus de 100 millions d'utilisateurs actifs dans plus de 75 pays. Nous développons des logiciels qui permettent aux utilisateurs d'exprimer leurs idées et de partager avec passion leurs histoires de manière créative et convaincante. Au cours des années, nous nous sommes bâtis une réputation de concepteur de produits innovants et fiables, à l'apprentissage facile et qui permettent aux utilisateurs d'atteindre des niveaux de productivité sans égale. L'industrie a réagi positivement en accordant des centaines de prix récompensant l'innovation, le design et l'expertise.

Notre portefeuille de produits primés comprend certaines des marques de logiciel les plus célèbres et les plus largement reconnues au monde : CorelDRAW Graphics Suite, Corel® Painter™, Corel DESIGNER® Technical Suite, Corel® PaintShop™ Pro, Corel® VideoStudio®, Corel® WinDVD®, Corel® WordPerfect® Office et WinZip®. Notre siège social international se trouve à Ottawa, au Canada et nous disposons d'importants bureaux aux États-Unis, au Royaume-Uni, en Allemagne, en Chine, à Taïwan et au Japon.





## Chapitre 3 : Nouveautés

Gains de vitesse et d'efficacité au travail **16**

Exécution aisée de mises en page **20**

Design, style et créativité **23**

## Chapitre 3 : Nouveautés

Les nouvelles fonctionnalités et les fonctionnalités améliorées de CorelDRAW Graphics Suite X6 vous aident à exprimer vos idées créatives d'une manière fascinante.

 Pour accéder à la liste des nouveautés de l'application, cliquez sur **Aide ▶ Nouveautés**.

Pour découvrir les nouveautés par rapport aux versions antérieures de CorelDRAW Graphics Suite, cliquez sur **Aide ▶ Mettre en évidence les nouveautés** et choisissez une version. Les commandes de menu et les outils correspondant aux nouvelles fonctionnalités ou aux fonctions améliorées dans cette version sont mis en valeur.

### Gains de vitesse et d'efficacité au travail

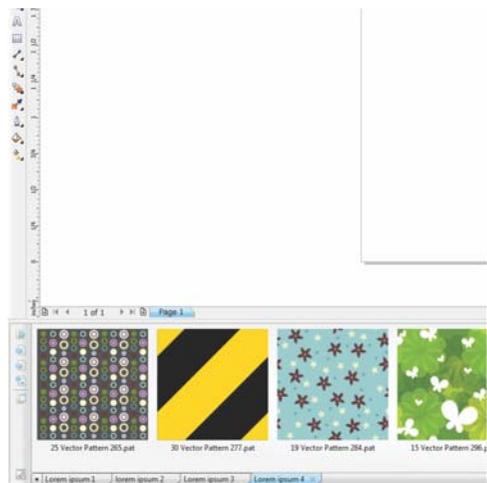
CorelDRAW Graphics Suite X6 propose plusieurs innovations en matière de flux de travail qui vous permettent d'être plus efficace et plus productif et comprennent l'organisation des ressources de projets, l'accès à une large collection de contenu, l'identification rapide des options de formatage disponibles et la suppression des zones superflues dans les photos.

### Disponibilité de plusieurs bacs dans Corel CONNECT (Nouveauté !)

Corel® CONNECT™ vous permet désormais de travailler simultanément avec plusieurs bacs et de bénéficier ainsi d'une flexibilité accrue pour

organiser les ressources de plusieurs projets. Les bacs vous permettent de rassembler du contenu à partir de divers dossiers ou sources en ligne. Ils sont partagés entre CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT et Corel CONNECT.

Vous pouvez utiliser et gérer des bacs distincts pour les différents types de contenus. Il est par exemple possible de travailler sur un projet nécessitant des photos, des images vectorielles et des icônes bitmap. Organiser ces types de contenus dans des bacs différents permet de retrouver vos ressources rapidement et facilement. Pour une utilisation plus pratique, vous pouvez ouvrir les fichiers à partir du bac pour obtenir un aperçu en taille réelle. Vous pouvez également renommer les bacs et modifier le dossier par défaut dans lequel ces derniers sont enregistrés.



*La disponibilité de plusieurs bacs vous permet de retrouver vos ressources facilement et rapidement.*

## Fonctionnalités de recherche dans Corel CONNECT *(Nouveauté !)*

La nouvelle barre d'outils de recherche de Corel CONNECT permet d'extraire instantanément des images à partir d'un site Web. Il vous suffit de saisir une adresse Web dans la zone **Recherche et adresse** et Corel CONNECT rassemble immédiatement toutes les images identifiées par une balise HTML <img> dans le site Web. Vous pouvez ainsi récupérer rapidement et facilement des ressources de contenu provenant de sources en ligne. Vous pouvez également saisir des termes de recherche ou le chemin de dossier sur votre ordinateur, sur votre réseau ou dans d'autres ressources en ligne dans lequel Corel CONNECT doit chercher du contenu.

## Contenu *(Nouveau et amélioré !)*

La version améliorée de Corel CONNECT permet d'accéder rapidement à l'ensemble du contenu de CorelDRAW Graphics Suite X6, tout en facilitant l'acquisition de contenu supplémentaire auprès de fournisseurs en ligne.

La bibliothèque de contenu de la suite contient :

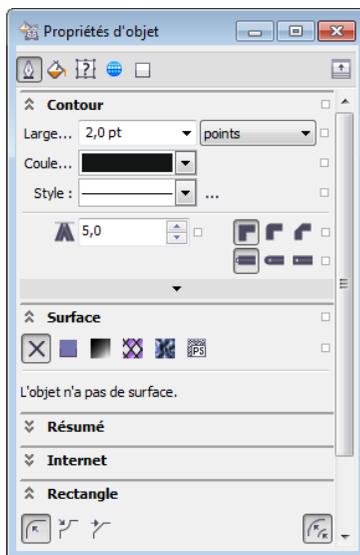
- 10 000 cliparts et images numériques de premier choix
- 1 000 photos numériques professionnelles haute résolution
- 1 000 polices OpenType® dont les polices de haute gamme telles que Helvetica®
- 350 modèles professionnels
- 2 000 modèles de véhicules
- 800 images et motifs
- Guide d'utilisation tout en couleurs, imprimé et cartonné, offrant des conseils et des techniques d'expert sur la conception graphique
- Vidéo de formation de plus de 2 heures (connexion Internet nécessaire)



*Corel CONNECT vous permet d'accéder à d'innombrables contenus.*

## Menu fixe Propriétés d'objet *(Nouveauté !)*

Dans CorelDRAW X6, le menu fixe Propriétés d'objet a été reconçu et présente désormais uniquement 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 d'ajuster vos dessins plus rapidement que jamais.



*Le menu fixe **Propriétés d'objet** a été reconçu et regroupe tous les paramètres d'objet dans un seul emplacement.*

Par exemple, si vous créez un rectangle, le menu fixe Propriétés d'objet 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.

### **Graveur intelligent** *(Nouveauté !)*

Le nouvel outil Smart Carver™ (Graveur intelligent) de Corel PHOTO-PAINT X6 permet



*Le Graveur intelligent permet de supprimer facilement les zones superflues et d'ajuster les proportions de la photo.*

Vous pouvez également utiliser le Graveur intelligent pour modifier les proportions de la photo sans déformer aucun élément qui y figure. Par exemple, si vous souhaitez redimensionner une photo pour l'imprimer à une taille donnée, vous pouvez sélectionner les personnes de la photo, puis utiliser les présélections du Graveur intelligent pour réduire ou agrandir l'arrière-plan, verticalement et horizontalement.

### **Outils Forme** *(Nouveauté !)*

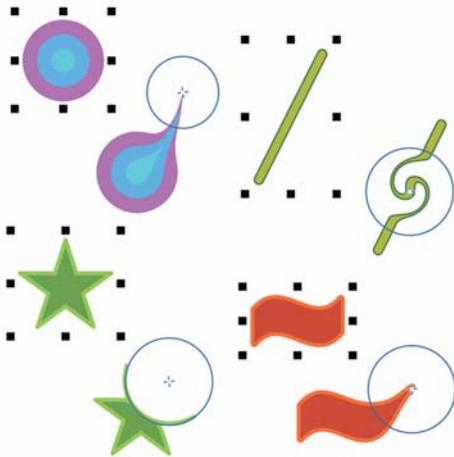
CorelDRAW X6 intègre quatre outils de forme supplémentaires qui vous offrent de nouvelles options créatives pour améliorer les objets vectoriels. Le nouvel outil Maculage permet de former un objet en tirant sur ses extensions ou

de supprimer facilement les zones superflues d'une photo et d'ajuster simultanément les proportions de la photo. Il est possible par exemple de définir sur une photo la zone que vous souhaitez conserver ou supprimer ; par exemple, une personne sur la photo. Le pinceau Suppression d'objet est un outil polyvalent qui vous permet de sélectionner la zone de la photo à conserver ou la zone à supprimer.

en créant des retraits le long de son contour. La taille de la pointe du pinceau et le paramètre Pression vous permettent de contrôler l'intensité de l'effet. En outre, vous pouvez choisir entre des courbes lisses et des courbes avec des angles aigus. Vous pouvez également utiliser la pression de votre stylet numérique pour définir l'intensité de l'effet de maculage.

Le nouvel outil Torsion permet d'appliquer des effets de torsion à des objets. La taille de la pointe du pinceau vous permet de définir la taille des torsions et le paramètre Débit vous permet de contrôler la vitesse de l'effet. Vous pouvez également choisir d'appliquer la torsion dans le sens horaire ou anti-horaire.

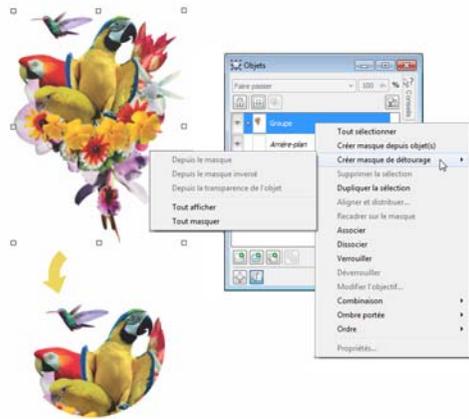
En outre, les nouveaux outils Attirer et Repousser vous permettent d'ajuster la forme des courbes en attirant les points nodaux ou en les éloignant d'autres points nodaux se trouvant à proximité. Pour contrôler l'effet de forme, vous pouvez ajuster la taille de la pointe du pinceau et la vitesse à laquelle les points nodaux sont attirés ou repoussés.



Les nouveaux outils de forme vous offrent des options créatives pour améliorer les objets vectoriels.

### Création de masques de détourage pour des groupes d'objets (Nouveauté !)

Avec Corel PHOTO-PAINT X6, vous pouvez désormais appliquer un masque de détourage à un groupe d'objets sans modifier les objets individuels du groupe. Par exemple, vous pouvez régler les niveaux de transparence de l'ensemble du groupe sans modifier les pixels des objets individuels.



Vous pouvez appliquer un masque de détourage à un groupe d'objets.

### Mode fusion généralisée (Nouveauté !)

Corel PHOTO-PAINT X6 intègre un nouveau mode de fusion généralisée que vous pouvez appliquer à des groupes pour bénéficier d'un contrôle accru lors de l'application d'un objectif ou d'un effet spécial. Si vous choisissez le Mode fusion généralisée, l'objectif ou l'effet sera appliqué à tous les objets, y compris ceux qui se trouvent sur un plan en dessous du groupe.

### Prise en charge des processeurs multicœurs (Nouveauté !)

CorelDRAW Graphics Suite X6 a été optimisée 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.

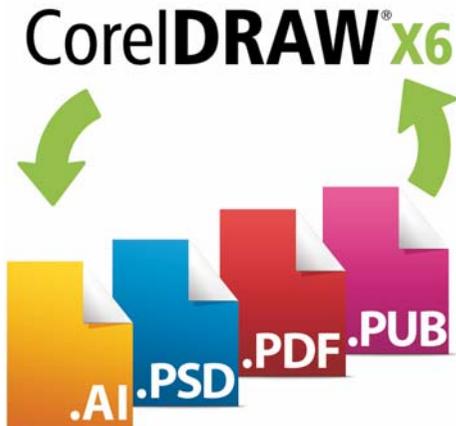
## Prise en charge native 64 bits

*(Nouveauté !)*

CorelDRAW Graphics Suite X6 fournit une prise en charge des processeurs 64 bits. Vous pouvez ainsi travailler plus rapidement que jamais avec des fichiers volumineux dans CorelDRAW et de grandes images dans Corel PHOTO-PAINT.

## Prise en charge d'Adobe CS5 et de Microsoft Publisher 2010 *(Améliorée !)*

La prise en charge améliorée de l'importation et de l'exportation pour Adobe® Illustrator® CS5 et Adobe® Photoshop® CS5 et la prise en charge de l'importation pour Adobe® Acrobat® X et Microsoft® Publisher 2010 vous permettent d'échanger des fichiers avec vos collègues et vos clients.



La prise en charge améliorée pour les fichiers Adobe CS5, Adobe Acrobat et Microsoft Publisher facilite l'échange de fichiers avec vos collègues et vos clients.

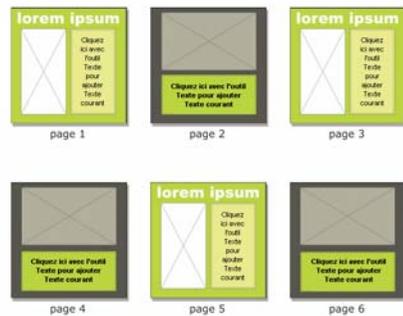
## Exécution aisée de mises en page

CorelDRAW Graphics Suite X6 facilite plus que jamais la présentation de votre projet, grâce à

la nouvelle fonctionnalité Plan principal, aux nouveaux repères d'alignement temporaires, à la nouvelle prise en charge des fonctionnalités OpenType avancées et à la prise en charge améliorée de scripts complexes qui vous permettent de travailler avec du texte en langue étrangère.

## Plans principaux *(Nouveaux et améliorés !)*

Avec CorelDRAW 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 d'utiliser des en-têtes différents sur les pages paires et impaires.



Exemples de mises en page CorelDRAW X6 comportant des plans principaux différents pour les pages paires et impaires

## Numérotation des pages *(Nouveauté !)*

La nouvelle commande Insérer le numéro de page de CorelDRAW X6 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 d'utilisation est idéale lorsque vous travaillez sur plusieurs fichiers CorelDRAW dans le but de les réunir dans 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.

### Repères d'alignement (Nouveauté !)

Les nouveaux repères d'alignement permettent de positionner plus rapidement les objets. Ils apparaissent à la volée et affichent des suggestions d'alignement pour les objets figurant sur votre page. Ces repères d'alignement temporaires apparaissent lorsque vous créez, redimensionnez ou déplacez des objets par rapport aux objets adjacents. Les repères d'alignement relient de manière interactive les centres et les bords des objets. Vous pouvez également choisir d'afficher les repères d'alignement à partir des bords d'un objet vers le centre d'un autre objet.

Vous pouvez modifier les paramètres par défaut des repères d'alignement en fonction de vos besoins. Par exemple, si vous travaillez sur un groupe d'objets, vous pouvez afficher des repères d'alignement pour les objets individuels du groupe ou pour le groupe dans son ensemble. En outre, vous pouvez définir des marges pour les repères d'alignement. Cela vous aidera à aligner les objets à une distance définie du bord d'un autre objet. Vous pouvez également préciser si les repères d'alignement

doivent suivre uniquement les marges ou également les bords réels de l'objet.



*Utilisation des repères d'alignement pour positionner rapidement des objets*

### Cadres interactifs (Nouveauté !)

CorelDRAW X6 fournit des cadres interactifs qui permettent de créer efficacement des maquettes d'idées de création. La nouvelle fonctionnalité de création d'un contenant PowerClip™ vide ou d'un encadré de texte vide vous permet de remplir vos créations avec des contenants PowerClip et des encadrés de texte fictifs. Vous pouvez ainsi consulter plus facilement un aperçu de la mise en page avant de finaliser chaque composant de contenu correspondant.

Vous pouvez désormais faire glisser du contenu vers un contenant PowerClip, puis choisir d'ajouter le contenu au contenant ou de remplacer n'importe quel contenu existant dans le contenant. Les contenants PowerClip vous permettent désormais de centrer le contenu dans le contenant ou de le mettre à l'échelle afin de l'adapter proportionnellement au contenant. En outre, vous pouvez créer facilement des encadrés de texte à partir de n'importe quel objet courbe fermé, puis modifier l'encadré pour lui donner toutes les formes imaginables.

La fonctionnalité relative aux cadres interactifs a également été implémentée dans une

collection de cadres préconçus et fournis avec la Suite. Vous disposez ainsi de ressources de création élégantes, prêtes à l'emploi et facilement personnalisables.

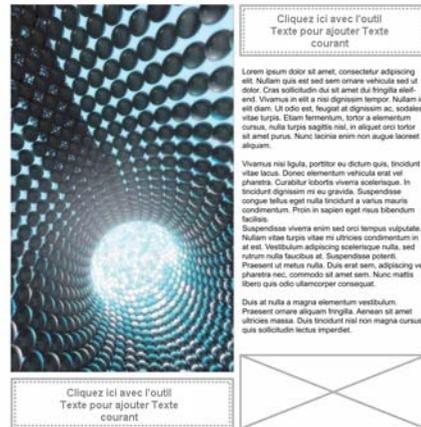


Faites votre choix parmi une collection de cadres interactifs préconçus pour décorer votre image.

### Texte de paramètre fictif (Nouveauté !)

Grâce à la nouvelle commande Insérer un texte de paramètre fictif de CorelDRAW X6, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel encadré de texte et le remplir immédiatement avec un 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 CorelDRAW. 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. CorelDRAW X6 utilise alors ce texte chaque fois que vous sélectionnez la commande Insérer un texte de paramètre fictif.



Vous pouvez créer un texte de paramètre fictif personnalisé pour vos documents.

### Prise en charge des fonctionnalités OpenType avancées (Nouveauté !)

Le moteur de texte a été remanié et vous permet de 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 plate-forme de travail. En outre, les jeux de caractères étendus offrent une prise en charge linguistique exceptionnelle.

Les fonctionnalités OpenType sont accessibles à partir du menu fixe Propriétés d'objet. 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. De plus, vous pouvez permettre à CorelDRAW X6 de vous prévenir lorsqu'une fonctionnalité OpenType est disponible pour le texte sélectionné en activant l'option OpenType interactif.

1234567

Lorem Ipsum 123456789

Lorem Ipsum 123456789

Lorem Ipsum ½ ¼ 256

1<sup>er</sup> 2<sup>e</sup> 3<sup>r</sup>

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

## Prise en charge de scripts complexes

(Améliorée !)

Remanié pour prendre en charge des scripts complexes, le nouveau moteur de texte de CorelDRAW X6 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 garantissent que les glyphes multilingues s'affichent correctement dans vos documents.

## Design, style et créativité

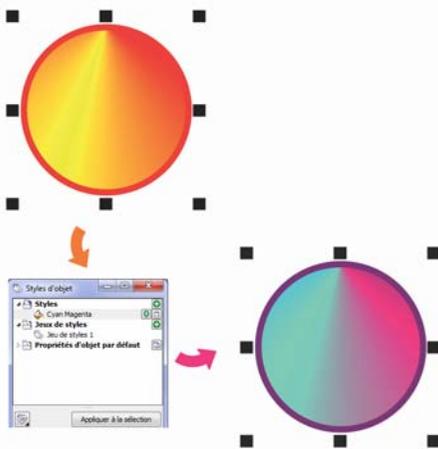
CorelDRAW Graphics Suite X6 vous permet d'imprégner vos créations de votre sens du style grâce au nouveau moteur de styles, au nouveau menu fixe Styles d'objet, à l'implémentation de nouveaux styles de couleurs, à la nouvelle fonctionnalité d'harmonisation des couleurs et aux cadres prêts à l'emploi.

## Moteur de styles et menu fixe Styles

(Nouveauté !)

Dans CorelDRAW X6, le moteur de styles a été remanié et intègre un nouveau menu fixe Styles d'objet qui simplifie la création, l'application et la gestion des styles. Un style est un ensemble de propriétés qui détermine l'aspect des objets. CorelDRAW X6 comprend également de nouveaux jeux de styles. Ces groupes de styles permettent d'obtenir facilement un formatage cohérent sur plusieurs objets, de réaliser des versions itératives et d'appliquer rapidement une mise en forme cohérente.

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.



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

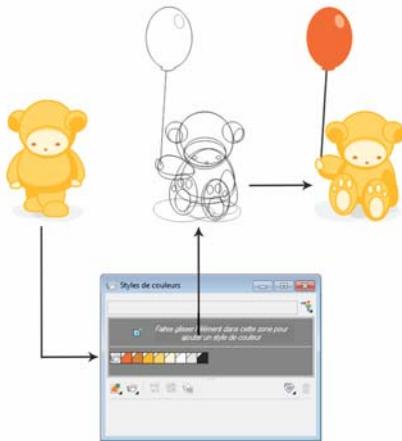
Les jeux de styles vous permettent de combiner plusieurs styles. Vous pouvez ainsi associer des propriétés provenant de types de styles différents. Par exemple, vous pouvez utiliser un jeu de styles pour définir les propriétés de surface et de contour d'un objet graphique ou définir les styles de caractères 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.

## 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 Styles de couleurs. Si vous appliquez ce style de couleurs à d'autres objets, vous pouvez modifier rapidement le style de couleurs 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.

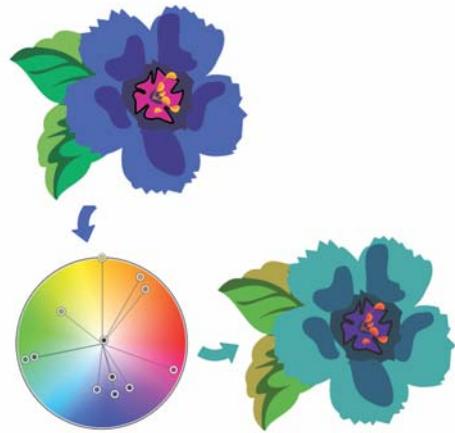


Gestion des couleurs du document à l'aide du menu fixe **Styles de couleurs**

## Harmonisation des couleurs

(Nouveauté !)

Avec la nouvelle fonctionnalité d'harmonisation des couleurs, vous pouvez regrouper les styles de couleurs d'un document de façon à pouvoir rapidement et facilement 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 simultanément 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.



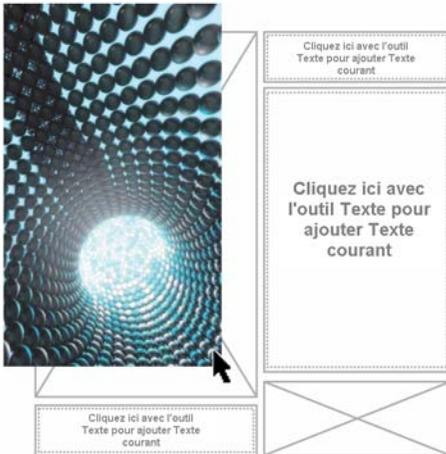
L'harmonisation des couleurs vous permet de modifier facilement la combinaison des couleurs.

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.

## Cadres préconçus prêts à l'emploi

*(Nouveauté !)*

Dans CorelDRAW Graphics Suite X6, la collection de cadres fournie dans la bibliothèque de contenu a été améliorée pour prendre en charge la nouvelle fonctionnalité relative au contenant PowerClip vide. Vous pouvez désormais remplir instantanément les cadres avec des photos ou des graphiques, plus vite et plus efficacement. En outre, certains des cadres fournis sont prêts à accueillir du texte et vous pouvez donc ajouter immédiatement votre message texte personnalisé.



*Ajout d'une image à l'aide de la fonctionnalité de contenant PowerClip vide.*



Image créée par  
**Gabriel González Díaz**  
Mexique

# 2<sup>e</sup> partie

## Premiers pas





## Chapitre 4 : Fonctions de base de CorelDRAW

Présentation de l'espace de travail **30**

Création d'un document **35**

Utilisation des fonctions de zoom, de panoramique et de défilement **36**

Création d'objets **36**

Utilisation d'images bitmap **39**

Sélection, dimensionnement et transformation d'objets **40**

Options de couleurs et de styles d'objets **41**

Positionnement d'objets **45**

Association et combinaison d'objets **46**

Organisation d'objets **47**

Utilisation de pages **47**

Partage de votre travail **48**

Configuration des préférences **49**

# Chapitre 4 : Fonctions de base de CorelDRAW

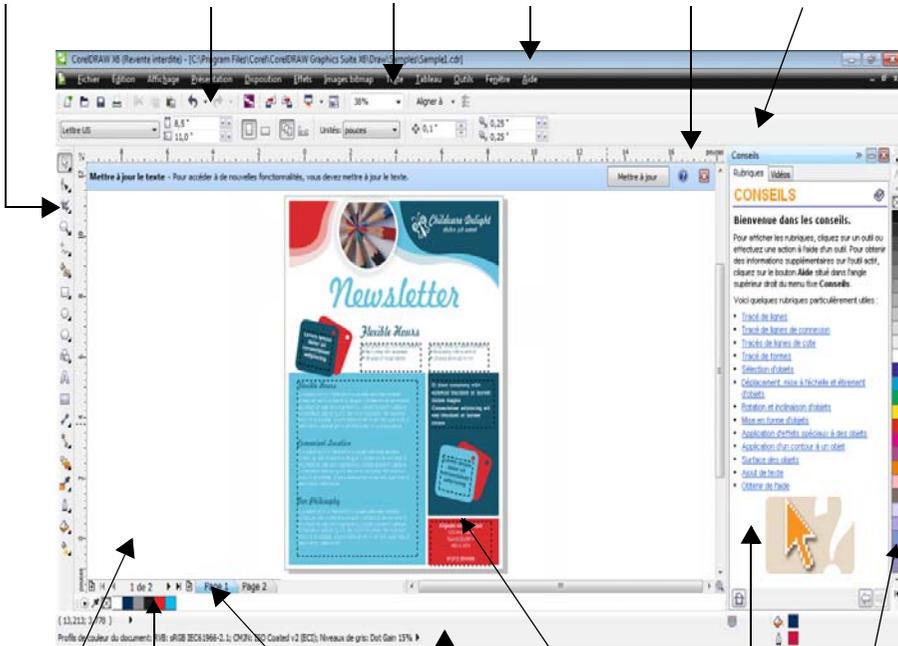
Ce chapitre vous présente l'espace de travail CorelDRAW®, ainsi que ses fonctions de base, telles que le démarrage et l'affichage de documents, la modification et l'organisation d'objets et la création de mises en page. Vous apprendrez également à partager votre travail et à définir vos préférences. Au fur et à mesure que vous apprenez à utiliser CorelDRAW X6, ce chapitre peut vous aider à identifier les tâches et les fonctions que vous souhaitez approfondir dans l'Aide.

## Présentation de l'espace de travail

L'espace de travail CorelDRAW X6 fournit une grande variété d'outils et de commandes permettant de créer des dessins uniques. Cette section décrit la fenêtre d'application et la boîte à outils.

### Fenêtre d'application

Boîte à outils    Barre d'outils standard    Barre de menus    Barre de titre    Règles    Barre de propriétés



Fenêtre du document    Palette du document    Navigateur de document    Barre d'état    Page de dessin    Menu fixe    Palette de couleurs

La liste suivante décrit les principaux composants de la fenêtre d'application CorelDRAW.

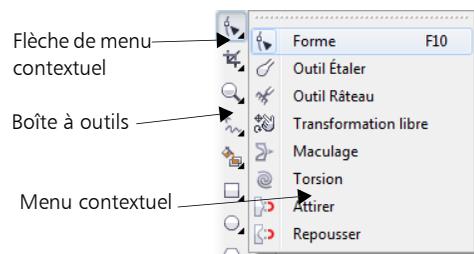
- La **boîte à outils** contient des outils permettant de créer, de remplir et de modifier des objets dans un document.
- La **barre d'outils standard** contient des raccourcis vers des menus et des commandes de base, tels que l'ouverture, l'enregistrement et l'impression de documents. D'autres barres d'outils contiennent des raccourcis vers des tâches plus spécifiques.
- La **barre de menus** contient des menus déroulants de commandes associées.
- La **barre de titre** affiche le titre du document en cours.
- La **barre de propriétés** contient des commandes qui changent selon l'outil actif. Par exemple, lorsque vous utilisez l'outil **Texte**, la barre de propriétés affiche les contrôles de création et de modification du texte.
- Le **menu fixe** permet d'accéder aux commandes et paramètres associés à un outil ou à une tâche spécifique.
- Les **règles** horizontale et verticale permettent de définir la taille et la position des objets dans un document.
- Le **navigateur de document** permet d'ajouter des pages à un document ou de passer d'une page à l'autre au sein d'un document.
- La **fenêtre du document** correspond à la zone de l'espace de travail délimitée par des barres de défilement et d'autres commandes. Elle comprend la page de dessin et la zone qui l'entoure.
- La **page de dessin** correspond au rectangle qui représente la section imprimable de la fenêtre du document.

- La **palette du document** permet de savoir quelles couleurs sont utilisées dans un document.
- La **palette de couleurs** est une barre fixe contenant les témoins de couleurs.
- La **barre d'état** affiche des informations sur les propriétés d'un objet, comme le type, la taille, la couleur et la surface. Elle indique également l'état de l'épreuve de couleur, les profils des couleurs et d'autres informations sur les couleurs du document.

## Boîte à outils

La boîte à outils contient toute une gamme d'outils que vous pouvez utiliser pour effectuer des tâches précises de dessin et de modification. Certains outils permettent de dessiner des formes, d'autres permettent d'appliquer des couleurs, des motifs et d'autres types de surfaces aux objets.

Certains outils sont compris dans des menus contextuels, c'est-à-dire des groupes d'outils associés. Une petite flèche située à l'angle inférieur droit du bouton de la boîte à outils indique que l'outil appartient à un menu contextuel. Le dernier outil utilisé dans le menu contextuel s'affiche sur le bouton. Pour accéder aux outils dans un menu contextuel, cliquez sur la flèche interactive.



*Dans l'espace de travail par défaut, cliquez sur la flèche interactive de l'outil **Forme** pour ouvrir un menu contextuel d'outils associés.*

La section suivante résume les catégories principales des outils disponibles dans la boîte à outils. Pour plus d'informations sur certains

outils, reportez-vous à la rubrique « Outils de l'espace de travail » dans l'Aide.

## Outil sélecteur



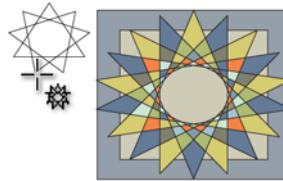
Les outils **Sélecteur** et **Sélection à main levée** permettent de sélectionner des objets, de définir leur taille, de les incliner et de les faire pivoter.



## Outils Forme



Les outils Forme permettent de dessiner différentes formes, notamment des rectangles, des ellipses, des étoiles, des polygones et des spirales. D'autres outils de cette catégorie (non illustrés ici) permettent de dessiner des formes telles que des émoticônes, des flèches, des bannières et des organigrammes.



## Outils Édition de formes



Les outils d'édition des formes permettent de modifier la forme d'un objet existant.



---

## Outils Courbe

---



Les outils Courbe permettent de tracer des lignes et des courbes, telles que des lignes à main levée, des lignes droites et des courbes de Bézier. Vous pouvez également utiliser l'outil **Support artistique** pour vaporiser des images, tracer des lignes calligraphiques ou ajouter des coups de pinceau.



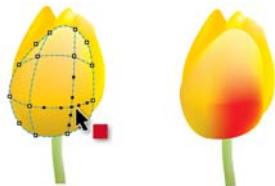
---

## Outils Surface

---



Les outils Surface permettent d'appliquer diverses surfaces à des objets, telles que des surfaces uniformes, dégradées et Maille.



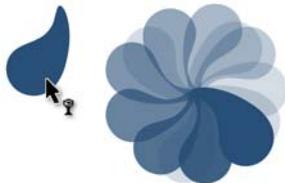
---

## Outils interactifs

---



Les outils interactifs permettent d'appliquer des effets spéciaux à des objets, tels que des dégradés, des projections, des ombres portées, des reliefs et des transparences.



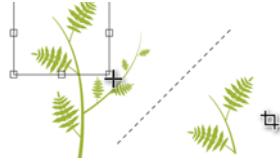
---

## Outils de recadrage et de gommage

---



Les outils de recadrage et de gommage permettent de supprimer des parties d'un document.



---

## Outils Cote

---



Les outils Cote permettent de tracer des lignes de cote obliques, droites et angulaires pour mesurer certaines parties d'objets dans un document.



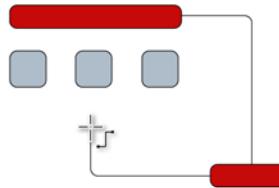
---

## Outils Connecteur

---



Les outils Connecteur permettent de tracer des lignes reliant les objets dans des schémas et des organigrammes.



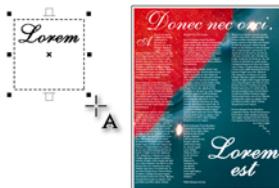
---

## Outil Texte

---



L'outil **Texte** permet de saisir du texte directement à l'écran, en tant que texte artistique ou texte courant.



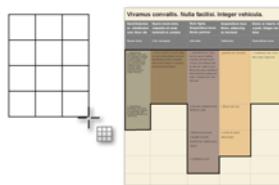
---

## Outil Tableau

---



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



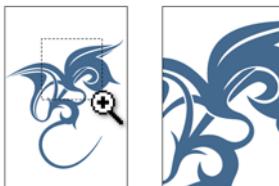
---

## Outil Zoom

---



L'outil **Zoom** permet de modifier le niveau d'agrandissement dans la fenêtre du document.



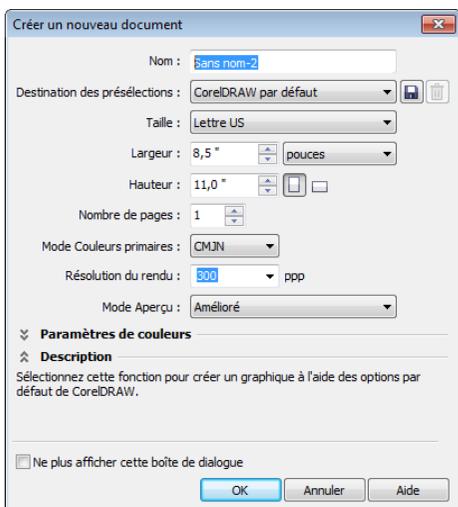
---

Pour plus d'informations sur les composants de l'espace de travail, reportez-vous à la rubrique « Visite guidée de l'espace de travail CorelDRAW » dans l'Aide.

## Création d'un document

Lorsque vous créez un document (**Fichier ▶ Nouveau**), vous pouvez définir différentes propriétés de document dans la boîte de dialogue **Créer un nouveau document**.

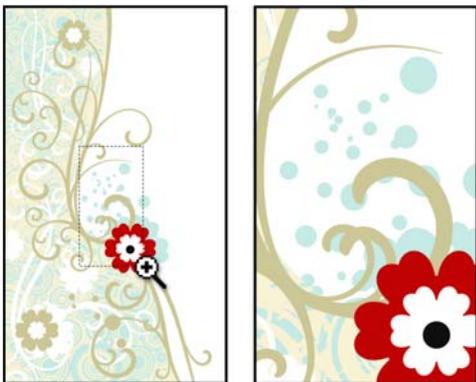
Vous pouvez nommer le document, définir la taille de la page, sélectionner un mode de couleur, tel que CMJN ou RVB, et définir les profils des couleurs.



La boîte de dialogue **Créer un nouveau document** permet de définir un grand nombre de propriétés de document.

## Utilisation des fonctions de zoom, de panoramique et de défilement

Vous pouvez modifier l'affichage d'un document 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.



À gauche : l'outil **Zoom** sert à sélectionner une zone à agrandir. À droite : la zone est agrandie.

Les méthodes de panoramique et de défilement permettent également d'afficher des zones spécifiques d'un document. Lorsque vous travaillez à un niveau d'agrandissement élevé ou sur des documents de grande taille, vous risquez de ne pas voir le contenu dans sa totalité. Le panoramique permet « d'attraper » le document et de le déplacer dans la fenêtre du document afin de mettre en valeur la zone souhaitée. Le défilement permet de déplacer le document vers le haut, vers le bas ou vers les côtés dans la fenêtre du document afin d'afficher les zones masquées.

## Création d'objets

Les objets constituent les briques de construction d'un document. Vous pouvez créer différents types d'objets à l'aide des outils de la boîte à outils : formes, lignes, courbes, textes et tableaux.

### Tracé de formes courantes

CoreDRAW fournit de nombreux outils permettant de tracer des formes courantes, telles que des rectangles, des cercles, des étoiles et des flèches. Après avoir créé une forme, vous pouvez la modifier en l'étirant, en appliquant une surface à motif ou en ajoutant une ombre portée.

La forme la plus simple à créer est un rectangle.

Cliquez sur l'outil **Rectangle**  dans la boîte à outils. Dans la page de dessin, faites glisser la souris pour dessiner le rectangle.



L'outil **Rectangle** sert à tracer un seul rectangle (à gauche) qui peut ensuite être utilisé en tant qu'élément graphique dans un projet fini (à droite).

Vous pouvez créer des objets de différentes formes à l'aide des outils suivants :

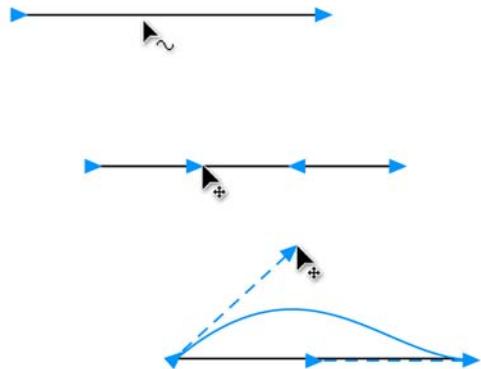
- L'outil **Ellipse** permet de tracer des cercles et des ellipses.
- L'outil **Polygone** permet de tracer des polygones.
- L'outil **Papier millimétré** permet de tracer des grilles.
- L'outil **Spirale** permet de tracer des spirales symétriques et logarithmiques.
- L'outil **Formes de base** permet de tracer un ensemble complet de formes, telles que des hexagrammes, des émoticônes et des triangles à angle droit.
- 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.

## Création de lignes et de courbes

Pour créer des formes uniques, utilisez l'un des outils Courbe. Ces outils vous permettent de dessiner un nombre de formes pratiquement illimité. Avant de commencer, toutefois, nous

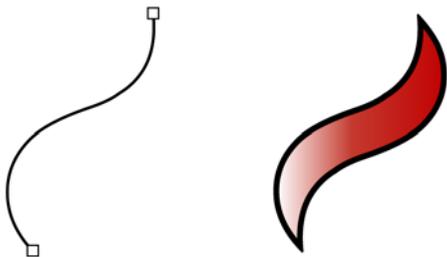
vous conseillons de vous familiariser avec les concepts de base suivants.

Après avoir tracé une ligne, vous pouvez la convertir en courbe. Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez apporter des modifications détaillées à la forme de base d'une ligne. Lorsque vous convertissez une ligne en courbe, vous la transformez avant tout en une série de points appelés points nodaux. En déplaçant les points nodaux, vous modifiez la forme des lignes.



En haut : ligne droite. Au milieu : la ligne a été convertie en courbe et contient désormais des points nodaux de courbe. En bas : il est possible de changer la forme de la courbe en manipulant les points nodaux.

Une ligne dans laquelle le point de début et le point limite ne se rencontrent pas s'appelle un tracé ouvert. Vous pouvez relier les points afin de créer un tracé fermé. Cela vous permet d'ajouter une surface à la zone entourée par la ligne.



À gauche : tracé ouvert. À droite : tracé fermé avec surface.

CorelDRAW fournit de nombreux outils permettant de tracer des lignes et des courbes, notamment :

- L'outil **Main levée** permet de faire glisser ou d'utiliser une tablette numérique pour tracer des segments de lignes et des courbes.
- L'outil **Support artistique** permet d'accéder à quatre outils supplémentaires :
  - l'outil **Pinceau** qui permet de tracer des lignes ressemblant à des coups de pinceau,
  - l'outil **Vaporisateur** qui permet de vaporiser des objets, tels que des flocons de neige ou des bulles, le long d'un tracé,
  - l'outil **Calligraphique** qui permet de tracer des lignes donnant l'impression d'avoir été créées à l'aide d'une plume calligraphique, et
  - l'outil **Pression** qui permet de tracer des lignes donnant l'impression d'avoir été créées à l'aide d'une plume sensible à la pression.
- L'outil **Plume** permet de tracer des courbes et des lignes droites segment par segment.

## Création de texte

Vous aurez peut-être besoin d'ajouter du texte dans vos documents. CorelDRAW permet de créer deux types de texte :

- Le *texte courant* est compris dans un encadré de texte. Vous pouvez modifier de nombreuses propriétés de mise en forme courantes, notamment le type et la taille de police, la couleur du texte, le gras et l'italique. Le texte courant est idéal pour les blocs de texte importants.
- Le *texte artistique* n'est pas compris dans un encadré de texte. Vous pouvez y ajouter des effets spéciaux, tels qu'une projection et des ombres portées. Le texte artistique est idéal pour les logos, les bannières et les gros titres.



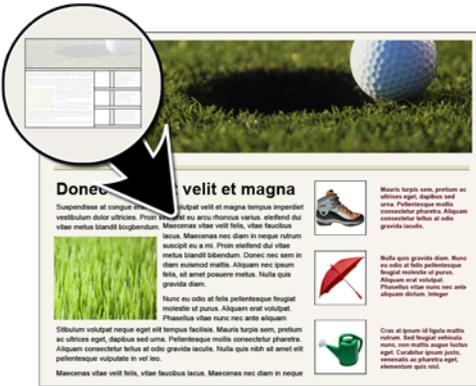
À gauche : texte courant. À droite : texte artistique, au format de logo.

Vous pouvez créer du texte courant et du texte artistique à l'aide de l'outil **Texte**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de texte » à la page 97.

## Création de tableaux

Pour organiser des images et des objets texte dans un document, vous pouvez créer un tableau et insérer les objets dans les cellules. Les tableaux offrent un moyen rapide de créer

une mise en page agréable pour vos documents.



L'outil **Tableau** a été utilisé pour concevoir cette page web.

Vous pouvez créer des tableaux à l'aide de l'outil **Tableau**. Lorsque vous sélectionnez l'outil **Tableau**, les commandes correspondantes deviennent disponibles dans la barre de propriétés. Après avoir indiqué le nombre de rangées et de colonnes, il vous suffit de faire glisser l'outil en diagonale sur la page de dessin pour créer le tableau.

## Utilisation d'images bitmap

Le document que vous créez dans CorelDRAW est un graphique vectoriel. Les graphiques vectoriels sont indépendants de la résolution, ce qui signifie que le graphique n'est pas compromis en cas de mise à l'échelle ou de distorsion. Les graphiques vectoriels reposent sur des équations mathématiques qui demeurent identiques quelles que soient les modifications apportées.

Lorsque vous importez une photo dans CorelDRAW, la photo est importée en tant qu'image bitmap. Les images bitmap reposent sur des pixels, de minuscules unités de couleurs. Si cela peut vous aider, un graphique vectoriel est composé de lignes et de surface, et

une image bitmap est composée d'une mosaïque de couleurs.



À gauche : image vectorielle avec lignes lisses. À droite : image bitmap pixelisée qui prouve la nature de « mosaïque » des fichiers bitmap.

Vous pouvez utiliser les images bitmap de deux manières dans CorelDRAW : vous pouvez insérer une image bitmap dans votre document et ouvrir Corel PHOTO-PAINT depuis CorelDRAW pour modifier une image bitmap.

## Insertion d'images bitmap

Lorsque vous importez une image bitmap dans CorelDRAW X6, vous pouvez l'intégrer ou la lier à un fichier externe. Lorsque vous créez un lien vers un fichier externe, toutes les modifications apportées au fichier externe s'appliquent automatiquement au fichier importé dans CorelDRAW. Après l'importation d'une image bitmap, la barre d'état fournit des détails sur le mode de couleurs, la taille et la résolution de l'image bitmap. Lorsque vous importez l'image bitmap dans le document, vous pouvez apporter des modifications à l'image bitmap à l'aide de la fonction **Modifier le bitmap** dans CorelDRAW.

## Modification d'images bitmap

Il est possible d'accéder au logiciel de retouche d'images bitmap complet Corel PHOTO-PAINT

à partir de CorelDRAW. Après avoir modifié une image bitmap, vous pouvez reprendre rapidement la tâche en cours dans CorelDRAW.

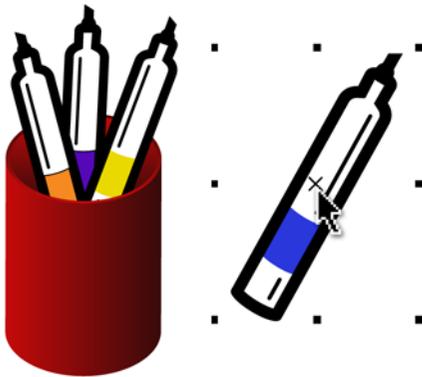
 Pour ouvrir une image bitmap dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur le bouton **Modifier le bitmap** de la barre de propriétés.

## Sélection, dimensionnement et transformation d'objets

Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier l'objet ajouté à votre document. CorelDRAW propose plusieurs outils permettant de sélectionner, de redimensionner ou de transformer des objets.

Pour modifier un objet, vous devez commencer par le sélectionner. Vous pouvez sélectionner un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur**.

Après avoir sélectionné un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur**, un périmètre de sélection apparaît autour de l'objet et une croix « X » s'affiche au centre. Le périmètre de sélection contient des poignées de contrôle qui vous permettent de transformer l'objet.



*L'objet à droite a été sélectionné, ce que vous pouvez voir à l'aide du périmètre de sélection et du « X » au milieu.*

Vous pouvez modifier la taille d'un objet, incliner l'objet, l'étirer, le faire pivoter ou y appliquer un effet miroir.

- Le **redimensionnement** vous permet de modifier la largeur et la hauteur d'un objet.



- L'**inclinaison** vous permet d'incliner un objet dans une direction.



- L'**étirement** vous permet de modifier la hauteur et la largeur d'un objet de façon non proportionnelle.



- La **rotation** vous permet de faire pivoter un objet autour de son centre de rotation ou d'un point relatif à sa position.

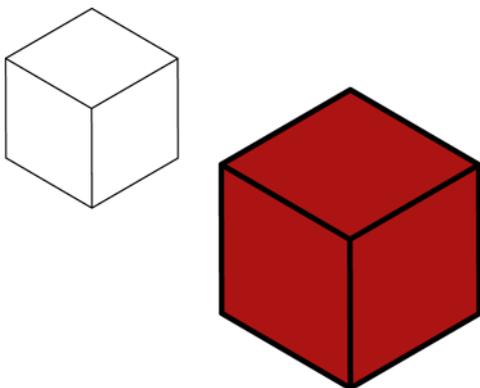


- La **mise en miroir** vous permet de créer une image miroir horizontale ou verticale d'un objet.



## Options de couleurs et de styles d'objets

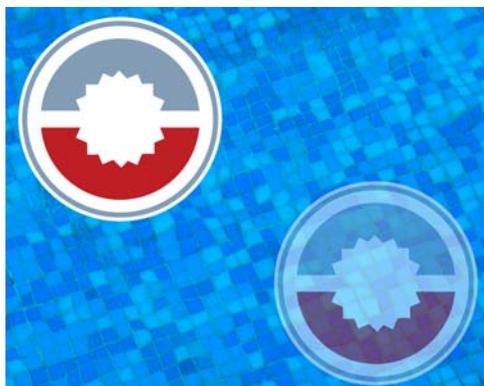
Non seulement vous pouvez transformer les objets, mais vous pouvez également leur donner un style artistique. Vous pouvez, par exemple, appliquer un contour ou une surface unique, ou encore ajouter une ombre portée afin de créer une illusion de profondeur. Vous pouvez également rendre les objets transparents.



*Une surface rouge unie a été ajoutée au cube inférieur.*



*Une surface bleue et une ombre portée ont été appliquées au rectangle inférieur, lui donnant un aspect tridimensionnel.*

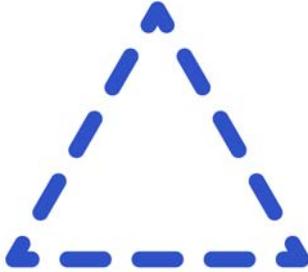
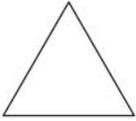


*Un effet de transparence a été appliqué au cercle inférieur, de sorte à donner l'impression qu'il se trouve sous l'eau.*

## Mise en forme des contours

Vous pouvez modifier le contour d'un objet de différentes manières. Selon vos besoins, vous pouvez choisir une couleur, une épaisseur ou un style de contour différents (comme une ligne hachurée ou pointillée).

- ✎ Pour modifier l'aspect des contours, vous pouvez utiliser les commandes de la boîte de dialogue **Plume de contour**, la page **Contour** du menu fixe **Propriétés d'objet** ou la barre de propriétés.

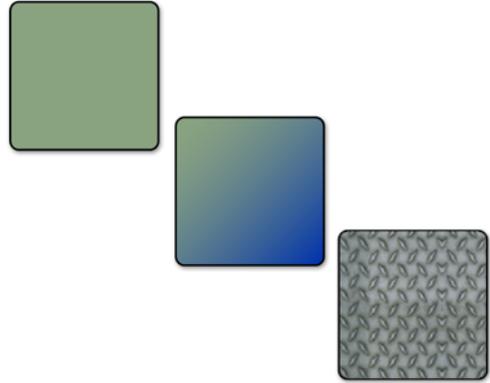


En haut à gauche : contour d'un triangle sans aucun formatage. En bas à droite : contour de triangle avec couleur et motif hachuré.

Une liste de pointes de flèche prédéfinies est également disponible. Pour ajouter des pointes de flèche au point de début ou au point limite d'une ligne, vous pouvez faire votre choix dans la liste des pointes prédéfinies ou vous pouvez personnaliser une pointe.

## Sélection des surfaces

CorelDRAW fournit une grande variété de surfaces pour vous aider à ajouter des motifs et des textures à vos objets. Vous pouvez remplir un objet d'une couleur ou d'un mélange de plusieurs couleurs. Sinon, vous pouvez sélectionner une surface plus complexe, comme une texture ou un motif, ou encore créer votre propre surface.



De haut en bas : surface uniforme, surface dégradée et surface à motifs appliqués aux objets.

 Pour ajouter une surface à un objet, cliquez sur l'outil **Surface** ou sur l'outil **interactif Surface**.

L'outil **Surface** permet de choisir l'un des cinq types de surface, offrant chacun une grande variété d'options. L'outil **interactif Surface** permet d'appliquer une surface de façon dynamique à l'aide des commandes de la barre de propriétés, tout en dessinant sur la page du document. La liste suivante décrit les types de surfaces disponibles avec chaque outil.

### Outil Surface

- La **surface uniforme** permet de remplir l'objet d'une seule couleur.
- La **surface dégradée** est un mélange de plusieurs couleurs.
- La **surface à motif** permet de remplir l'objet avec un motif, comme du papier-peint à fleurs.
- La **surface à texture** applique un effet de texture qui imite différentes surfaces, telles que le marbre, l'eau de l'océan et la lune.
- La **surface PostScript** permet d'appliquer un effet de transparence dans de nombreux motifs.

## Outil interactif Surface

- L'outil **interactif Surface** permet de créer une surface dégradée et d'y appliquer des modifications en temps réel.
- La **surface Maille** permet de manipuler une grille à mailles afin de contrôler les couleurs et les mélanges d'une surface dégradée personnalisée.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Surfaces d'objets » dans l'Aide.

## Ajout de transparence

Vous pouvez appliquer une transparence pour créer un rendu réaliste d'objets tels que de l'eau et du verre. Lorsque vous ajoutez une transparence à un objet, tous les éléments qui se trouvent derrière l'objet se voient.



Une transparence a été ajoutée à l'objet à gauche pour créer l'illusion de l'eau, et à l'objet à droite pour créer l'illusion du verre. L'outil **Ombre portée** a permis d'intensifier l'effet sur les deux objets.

Vous pouvez régler l'intensité de la transparence pour déterminer l'opacité de l'objet. Un objet entièrement opaque cache tous les éléments se trouvant derrière lui. Un objet entièrement transparent est invisible.

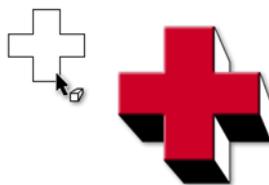
Il existe plusieurs manières d'appliquer une transparence à un objet. Vous pouvez utiliser l'outil **Transparence interactive** pour appliquer une surface de transparence ou vous pouvez utiliser un effet d'objectif de transparence. Par ailleurs, vous pouvez

contrôler la façon dont la transparence est appliquée à l'objet et vous pouvez copier les transparences d'un objet à un autre. Vous pouvez également indiquer si vous souhaitez appliquer la transparence à la surface ou au contour de l'objet, ou aux deux.

## Ajout d'effets

CorelDRAW propose une grande variété d'outils permettant d'ajouter des effets tridimensionnels aux objets.

### • Reliefs



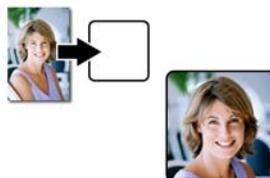
### • Ombres portées



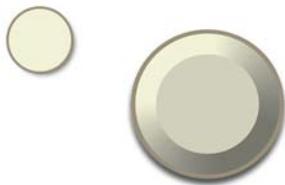
### • Projections



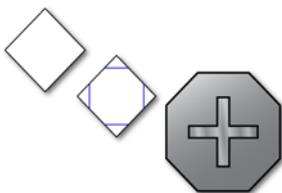
### • Vitraux



- **Biseaux**



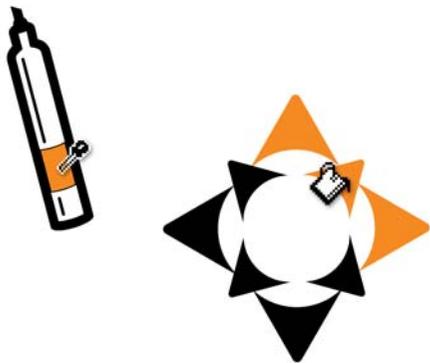
- **Chanfreins**



## Réutilisation de couleurs et d'objets

Pour gagner du temps et pour que votre document soit uniforme, vous pouvez réutiliser les couleurs et les objets.

Vous pouvez prélever une couleur de n'importe quel endroit de votre document puis copier cette couleur sur un autre objet.

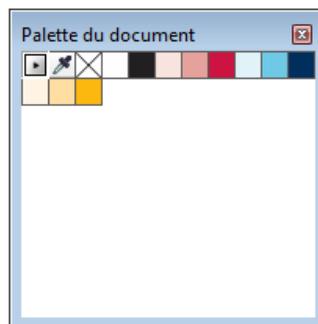


*La couleur orange a été prélevée du graphique à gauche et appliquée au graphique à droite.*

 Pour échantillonner une couleur, cliquez sur l'outil **Pipette de couleurs**, puis sur la couleur. L'outil **Pipette de couleurs** passe automatiquement en mode **Appliquer la**

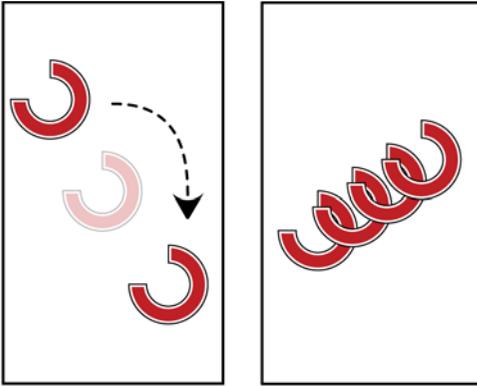
**couleur**. Pour appliquer la couleur, placez le pointeur sur un objet et cliquez dessus.

Lorsque vous utilisez une couleur dans votre document, la couleur est ajoutée à la palette du **document** qui s'affiche lorsque vous créez un document ou ouvrez un document existant. Les couleurs sont ajoutées à la palette **Document** lorsque vous ajoutez une couleur provenant de l'une des bibliothèques de couleurs, lorsque vous prélevez une couleur dans un autre document ou une autre application, et lorsque vous appliquez des surfaces à des objets.



*La palette **Document** est automatiquement mise à jour au fur et à mesure que vous ajoutez des couleurs à votre document. Vous pouvez utiliser cette palette pour créer un jeu de couleurs pour votre projet.*

Pour réutiliser des objets dans vos documents, vous pouvez soit copier et coller les objets, soit les dupliquer. Si vous suivez la première méthode, vous pouvez copier un objet dans le presse-papiers, puis le coller dans votre document. La deuxième méthode permet de créer rapidement plusieurs copies d'un objet et de les placer dans votre document.



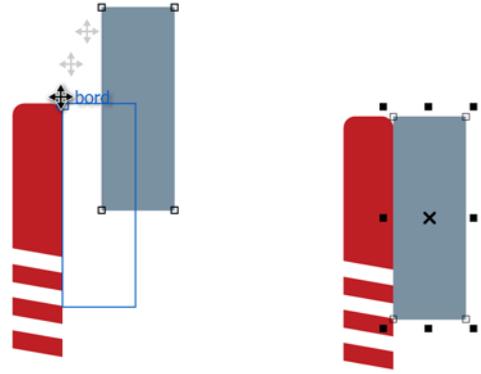
À gauche : l'objet a été copié et collé. À droite : l'objet a été dupliqué.

 Pour créer une copie d'un objet, cliquez sur **Édition ▶ Copier**. Pour créer une série de copies, cliquez sur **Édition ▶ Reprendre et affiner**.

## Positionnement d'objets

CorelDRAW X6 fournit plusieurs outils permettant de positionner et d'aligner vos objets sur une page. Vous pouvez utiliser ces outils pour éviter les petits écarts ou les problèmes d'alignement qui ne se voient pas à l'écran, mais qui sont visibles sur la version imprimée.

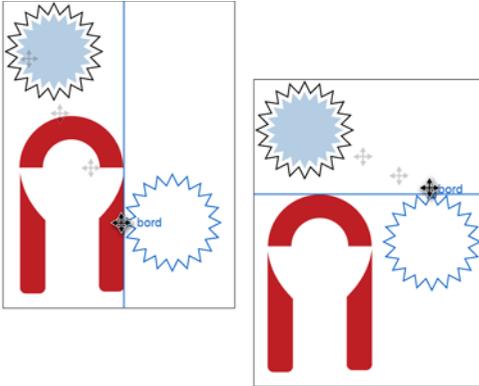
Vous pouvez utiliser la magnétisation pour aligner un objet sur un autre dans un document. Lorsque l'option de magnétisation est activée, des points magnétiques apparaissent à divers endroits autour d'un objet, comme dans le coin, au centre ou sur les bords.



À gauche : le rectangle bleu est glissé vers le bas pour être aligné au rectangle rouge. À droite : les deux objets sont alignés.

 Pour activer la magnétisation de l'objet, cliquez sur **Affichage ▶ Objets magnétiques**.

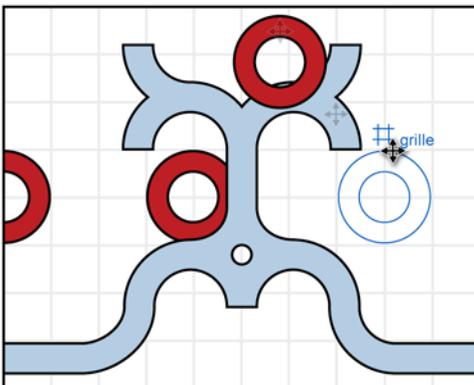
Si vous souhaitez aligner un objet sur un autre, mais que vous ne souhaitez pas le magnétiser directement, vous pouvez utiliser des repères dynamiques. Les repères dynamiques sont des directives temporaires reposant sur l'un des points magnétiques suivants d'un objet : centre, point nodal, quadrant ou ligne de base du texte. Vous pouvez faire glisser l'objet le long du repère dynamique. La distance par rapport à l'objet de base est mesurée au fur et à mesure que vous déplacez l'objet.



À gauche : un repère dynamique vertical est utilisé pour aligner les objets. À droite : un repère dynamique horizontal est utilisé pour aligner les objets.

✎ Pour activer les repères dynamiques, cliquez sur **Affichage ▶ Repères dynamiques**.

Vous pouvez également utiliser une grille pour aligner les objets dans la fenêtre du document. Une grille est constituée d'une série de lignes qui se croisent. Chaque petit carré de la grille sert de point d'attraction magnétique. Vous pouvez réduire la taille de ces carrés pour obtenir un alignement plus précis dans votre document.



Vous pouvez placer des objets sur la page de dessin en les alignant sur une grille.

✎ Pour afficher la grille, cliquez sur **Affichage ▶ Grille**.

## Association et combinaison d'objets

Vous pouvez apporter des modifications à un groupe d'objets ou les déplacer sans modifier leur position les uns par rapport aux autres. CorelDRAW permet de regrouper des objets afin de les gérer plus facilement. Lorsque vous regroupez des objets, chaque objet conserve ses propriétés. Lorsque vous avez fini de travailler sur un groupe d'objets, vous pouvez dissocier ceux-ci pour travailler dessus séparément.



Les trois chaises sont sélectionnées en tant que groupe.

✎ Pour regrouper des objets, vous pouvez les sélectionner dans une zone de sélection et cliquer sur **Disposition ▶ Associer**.

En combinant deux objets ou plus, vous pouvez créer un seul objet courbe présentant les attributs de surface et de contour du dernier objet sélectionné. Vous pouvez modifier cet objet courbe lorsque cela est nécessaire. Par ailleurs, vous pouvez combiner des objets de sorte à créer des objets comportant des trous.

✎ Pour combiner des objets, cliquez sur **Disposition ▶ Combiner**.

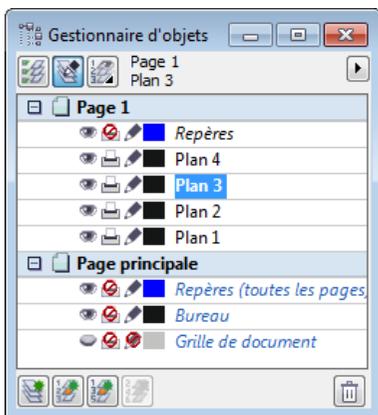
Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Combinaison d'objets » dans l'Aide.

## Organisation d'objets

Plus vous ajoutez d'objets à votre document, plus il est difficile de retrouver et de sélectionner certains objets. Pour organiser vos objets, vous pouvez ajouter des plans à votre document. Les plans permettent d'afficher et de travailler plus facilement avec plusieurs objets à la fois.

Le menu fixe **Gestionnaire d'objets** permet d'ajouter, de déplacer et de supprimer des plans sur un document. Vous pouvez configurer des plans avant de commencer à travailler sur votre document, ou vous pouvez les ajouter au fur et à mesure puis déplacer les objets existants dans les nouveaux plans.

 Pour ouvrir le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur **Outils ▶ Gestionnaire d'objets**.

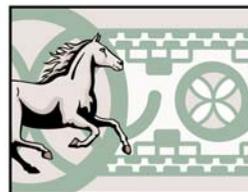


Le menu fixe **Gestionnaire d'objets** permet de sélectionner et de modifier les plans de la page.

Pour plus d'informations sur les plans, reportez-vous à la rubrique « Utilisation de plans » dans l'Aide.

## Utilisation de pages

Selon le résultat souhaité, vous pouvez personnaliser l'aspect de vos pages en indiquant différentes mises en page, comme fascicule, cavalier ou dépliant. Vous pouvez également choisir l'orientation de la page (paysage ou portrait) et vous pouvez créer une taille de page personnalisée.



À gauche : orientation portrait. À droite : orientation paysage.

 Pour définir la taille de la page, cliquez sur **Présentation ▶ Mise en page**. Vous pouvez faire votre choix parmi une longue liste de tailles de papier courantes, comme légal, carte de visite et différentes tailles d'enveloppe.

Vous pouvez indiquer le fond de vos pages. Un fond consiste en une couleur ou une image bitmap qui s'affiche en mosaïque en fonction de la taille de la page.



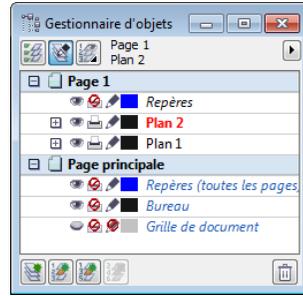
À gauche : page avec un fond rouge uni. À droite : page avec une image bitmap en mosaïque en fond.

 Pour ajouter un fond à votre page, cliquez sur **Présentation ▶ Fond de page**.

## Partage de votre travail

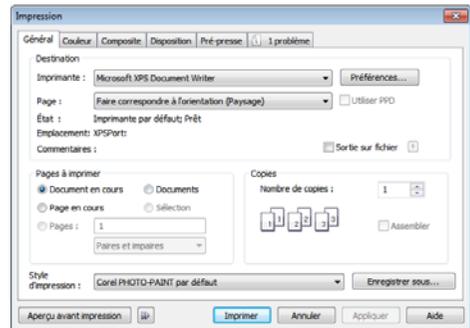
Pour partager votre document fini avec d'autres personnes, vous pouvez en imprimer un exemplaire sur une imprimante personnelle. Si vous souhaitez obtenir un résultat de grande qualité, comme pour des panneaux ou des publicités à coller sur des voitures, vous pouvez envoyer votre document sur une imprimante commerciale. Vous pouvez également exporter votre travail sous un format de fichier différent, tel qu'Adobe® Portable Document Format (PDF) ou Adobe® Illustrator® (AI).

Si votre document comporte plusieurs plans et que vous ne souhaitez pas tous les imprimer, vous pouvez préciser les plans à imprimer. Assurez-vous que les plans à imprimer sont visibles et que leur impression est activée dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.



Dans cet exemple, les objets du Plan 2 sont visibles dans la fenêtre du document et leur impression est activée. Les objets du Plan 1 sont visibles, mais n'apparaîtront pas dans la version imprimée du document.

 Pour imprimer votre travail sur une imprimante personnelle, cliquez sur **Fichier ▶ Imprimer**. Dans la boîte de dialogue **Impression**, sélectionnez une imprimante dans la liste **Imprimante** et sélectionnez une option d'impression.



Vous pouvez définir vos préférences d'impression de votre document dans la boîte de dialogue **Impression**.

Vous pouvez faire un aperçu avant impression de votre travail pour vous assurer que tout apparaît comme vous le souhaitez.

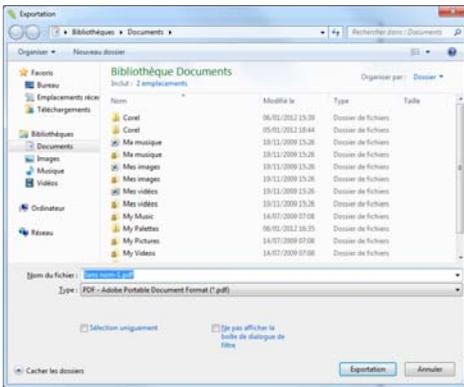
 Pour prévisualiser un travail d'impression, cliquez sur **Fichier ▶ Aperçu avant impression**.

Si vous utilisez un fournisseur de services d'impression, assurez-vous que votre document respecte les critères du fournisseur.

Contactez le fournisseur si vous ne disposez pas de ces informations de sorte à savoir quelles options à activer dans le document.

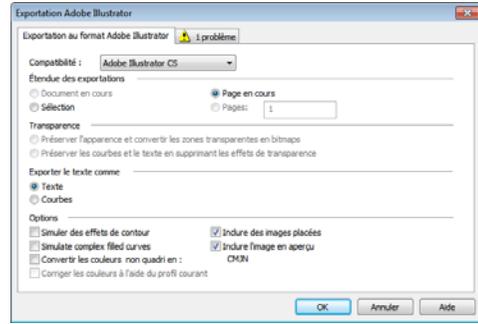
✎ Pour préparer une impression effectuée par un fournisseur de service d'impression, cliquez sur **Fichier ► Collecter pour la sortie**. Suivez les instructions de l'assistant **Rassembler les éléments pour la sortie**.

✎ Pour exporter votre travail sous un autre format de fichier, cliquez sur **Fichier ► Exporter** et sélectionnez le format de fichier.



Boîte de dialogue **Exporter**

Selon le format de fichier sélectionné lors de l'exportation d'un fichier, vous pouvez définir d'autres options. Par exemple, avec le format de fichier Adobe Illustrator (AI), vous pouvez choisir une version spécifique d'Adobe Illustrator dans la boîte de dialogue **Exporter**.



Vous pouvez définir les options d'exportation des fichiers Adobe Illustrator.

Lorsque vous enregistrez votre travail en tant que fichier PDF, vous pouvez utiliser les présélections PDF qui optimisent le fichier pour différents types de sortie, tels que la distribution de documents, l'option pré-presses et le Web.

✎ Pour enregistrer votre travail en tant que fichier PDF, cliquez sur **Fichier ► Exporter**. Dans la liste **Type de fichier**, sélectionnez **PDF - Adobe Portable Document Format**.

## Configuration des préférences

Vous pouvez définir de nombreuses préférences dans CorelDRAW afin de personnaliser les fonctions. Le tableau suivant décrit trois exemples de préférences.

<b>Préférence</b>	<b>Description</b>	<b>Comment définir</b>
Unité de mesure	Unité de mesure sélectionnée pour les règles horizontale et verticale. Ex. : pouces, pixels ou points	Cliquez sur <b>Affichage ▶ Définir ▶ Configurer la grille et la règle</b> , puis sur <b>Règles</b> . Dans la zone <b>Unités</b> , sélectionnez une unité de mesure pour les règles horizontale et verticale.
Fichiers de sauvegarde	Emplacement du dossier où enregistrer les fichiers de sauvegarde et tous les paramètres de sauvegarde automatique	Cliquez sur <b>Outils ▶ Options</b> dans la liste de catégories <b>Espace de travail</b> , puis sur <b>Enregistrer</b> pour accéder aux paramètres du fichier de sauvegarde.
Distance de décalage	Valeur d'incrément du déplacement d'un objet lorsque vous appuyez sur une touche fléchée	Cliquez sur <b>Affichage ▶ Définir ▶ Configurer la grille et la règle</b> , puis sur <b>Règles</b> . Entrez une valeur dans la zone <b>Décalage</b> .



## Chapitre 5 : Fonctions de base de Corel PHOTO-PAINT

- Présentation de l'espace de travail **52**
- Acquisition d'images **61**
- Recadrage et rotation **61**
- Modification de la taille et de la résolution de l'image **62**
- Modification des modes de couleurs **65**
- Retouche d'images **65**
- Ajustement de la couleur et du ton **67**
- Utilisation de masques **69**
- Utilisation d'objets et d'objectifs **70**
- Partage de votre travail **71**
- Configuration des préférences **72**

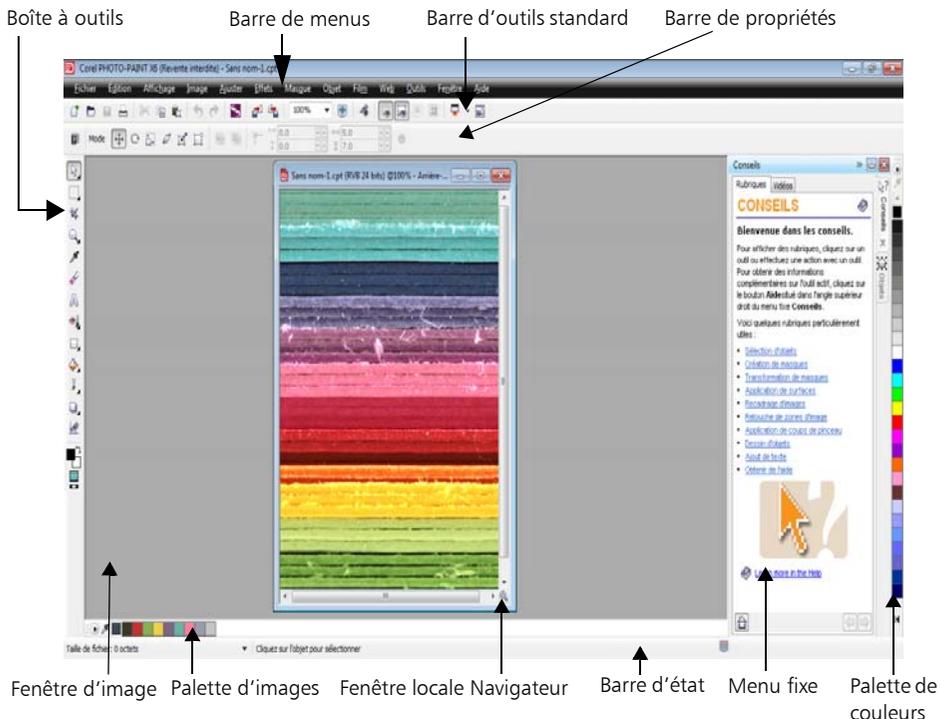
# Chapitre 5 : Fonctions de base de Corel PHOTO-PAINT

Ce chapitre vous présente l'espace de travail Corel PHOTO-PAINT ainsi que ses fonctions de base, telles que l'importation d'images à partir de votre scanner ou appareil photo numérique, le réglage de la taille et de la résolution des images et la retouche d'images pour résoudre les problèmes courants. Vous apprendrez également à utiliser les masques, les objets et les objectifs pour modifier vos images et à partager des travaux en les exportant dans différents formats de fichiers ou à l'aide de ConceptShare™. Au fur et à mesure que vous apprenez à utiliser Corel PHOTO-PAINT, ce chapitre peut vous aider à identifier les tâches et les fonctions que vous souhaitez approfondir dans l'Aide.

## Présentation de l'espace de travail

L'espace de travail Corel PHOTO-PAINT fournit une grande variété d'outils et de commandes permettant d'afficher et de modifier les images. Cette section décrit la fenêtre d'application et la boîte à outils.

### Fenêtre d'application



La liste suivante décrit les principaux composants de la fenêtre d'application Corel PHOTO-PAINT.

- La **boîte à outils** contient des outils permettant de modifier, de créer et d'afficher des images, ainsi que la zone de contrôle des couleurs où vous pouvez sélectionner les couleurs et les surfaces.
- La **barre de menus** contient des menus déroulants de commandes associées.
- La **barre d'outils standard** contient des raccourcis vers des commandes de menu de base, telles que l'ouverture, l'enregistrement et l'impression. D'autres barres d'outils contiennent des raccourcis vers des tâches plus spécifiques.

 Pour accéder à une barre d'outils, cliquez sur **Fenêtre ▶ Barres d'outils**, puis sur le nom d'une barre d'outils.

- La **barre de propriétés** contient des commandes qui changent selon l'outil actif. Par exemple, lorsque vous utilisez l'outil **Zoom**, la barre de propriétés affiche les contrôles du zoom.
- La **fenêtre d'image** est l'endroit où l'image active s'affiche.
- La **barre d'état** affiche des informations sur l'image active, l'outil actif, la mémoire disponible sur votre ordinateur et le statut d'épreuve des couleurs. La barre d'état affiche également des conseils concernant l'outil actif.
- Le bouton de **fenêtre locale Navigateur** vous permet de vous focaliser sur une zone précise de l'image. Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'il est impossible de voir l'ensemble de l'image en une seule fois.

- La **palette d'images** permet de savoir quelles couleurs sont utilisées dans une image.
- Le **menu fixe** permet d'accéder à des commandes supplémentaires et à des informations sur l'image.

Vous pouvez laisser les menus fixes ouverts pendant que vous travaillez dans une image. Vous pouvez également les attacher (fixes) sur l'un des côtés de la fenêtre d'application, ou les laisser flotter (non fixes) et les déplacer à n'importe quel endroit où vous en avez besoin. Vous pouvez également réduire les menus fixes afin d'avoir plus de place à l'écran.

 Pour ouvrir un menu fixe, cliquez sur **Fenêtre ▶ Menus fixes** puis sur un menu fixe.

- Une **palette de couleurs** est un ensemble d'échantillons de couleurs. Vous pouvez modifier la couleur du premier plan et d'une surface à l'aide de la palette de couleurs par défaut qui s'affiche à droite de la fenêtre d'application.

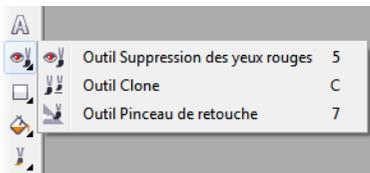
 Pour accéder à des palettes de couleurs supplémentaires, cliquez sur **Fenêtre ▶ Palettes de couleurs** puis sur une palette de couleurs.

## Boîte à outils

La boîte à outils contient des outils permettant de modifier, de créer et d'afficher des images. Certains outils sont compris dans des menus contextuels, c'est-à-dire des groupes d'outils associés. Une petite flèche située à l'angle inférieur droit du bouton de la boîte à outils indique que l'outil appartient à un menu contextuel. Le dernier outil utilisé dans le menu contextuel s'affiche sur le bouton. Pour

accéder aux outils dans un menu contextuel, cliquez sur la flèche interactive.

La section suivante décrit brièvement les outils de la boîte à outils.



Exemple de menu contextuel

## Outils Sélecteur



L'outil **Sélecteur** permet de sélectionner, de positionner et de transformer des objets.



L'outil **Transformation masque** permet de placer, de dimensionner et de tourner des zones modifiables.



## Outils Masque



L'outil **Masque rectangle** et l'outil **Masque ellipse** permettent de définir des zones modifiables rectangulaires et elliptiques.



L'outil **Masque à main levée** permet de définir des zones modifiables de forme irrégulière ou polygonale





L'outil **Masque lasso** permet de définir des zones modifiables de forme irrégulière et entourées de pixels de couleurs similaires.



L'outil **Masque magnétique** permet de placer une zone de sélection de masque le long du bord d'un élément d'image. Un bord est signalé par un contour d'une autre couleur que la zone qui l'entoure.



L'outil **Masque baguette magique** permet de définir des zones modifiables de forme irrégulière. Les pixels situés à côté du premier pixel sur lequel vous cliquez, et les pixels de couleur similaire sont inclus dans la zone modifiable.



L'outil **Masque pinceau** permet de définir une zone modifiable en la peignant à l'aide d'un pinceau.



## Outil Recadrer



L'outil **Recadrer** permet de supprimer les zones superflues et de redresser les images penchées.

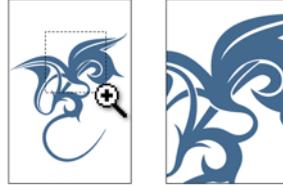


## Outils Zoom

---



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



L'outil **Panoramique** permet de faire glisser des zones d'une image pour les visualiser lorsque l'image est plus grande que la fenêtre d'image.

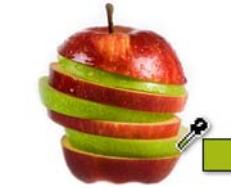


## Outil Pipette

---



L'outil **Pipette** permet de prélever des couleurs dans une image.



## Outil Gomme

---



L'outil **Gomme** permet d'effacer des zones d'objets ou d'images afin d'afficher l'objet ou l'arrière-plan qui se trouve derrière.



## Outil Texte

---



L'outil **Texte** permet d'ajouter du texte à une image et de modifier les objets de texte existants.

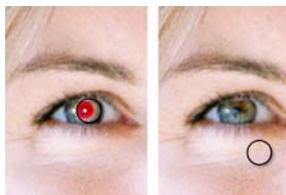


## Outils Retouche

---



L'outil **Suppression des yeux rouges** permet de supprimer l'effet yeux rouges sur une photo.



L'outil **Clone** permet de dupliquer une partie d'une image et de l'appliquer à une autre partie de la même image ou à une autre image.



L'outil **Pinceau de retouche** vous permet de supprimer les imperfections d'une image, telles que les déchirures, les éraflures et les ondulations, en appliquant un dégradé de textures et de couleurs.

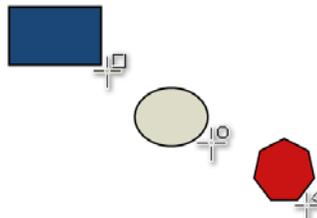


## Outils Forme

---



L'outil **Rectangle**, l'outil **Ellipse** et l'outil **Polygone** permettent de tracer des rectangles, des carrés, des ellipses, des cercles et des polygones.

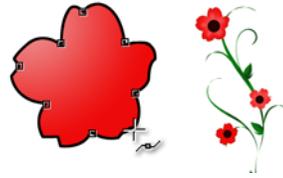


L'outil **Ligne** permet de tracer des segments de lignes droites simples ou reliées en utilisant la couleur de premier plan.





L'outil **Tracé** permet de créer et de modifier un tracé.



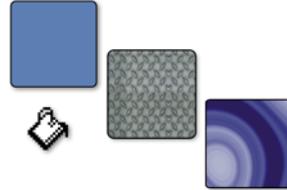
---

## Outils Surface

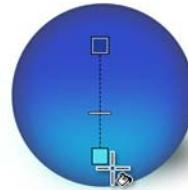
---



L'outil **Surface** permet de remplir des zones avec l'un des quatre types de surface suivants : uniforme, dégradée, bitmap ou texture.



L'outil **Interactif Surface** permet d'appliquer une surface à une image, un objet ou une sélection, puis de régler la surface directement dans la fenêtre d'image.



---

## Outils Pinceau

---



L'outil **Peinture** permet de dessiner sur une image à l'aide de la couleur de premier plan.



L'outil **Effet** permet de corriger la couleur et le ton.





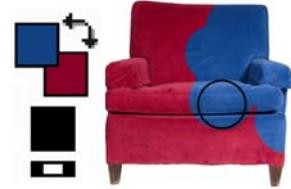
L'outil **Vaporisateur d'image** permet de charger une ou plusieurs images et de les appliquer par répétition au fur et à mesure que vous dessinez.



L'outil **Annuler pinceau** permet de restaurer l'apparence de certaines zones de l'image telles qu'elles étaient avant le dernier coup de pinceau.



L'outil **Couleur d'arrière-plan** permet de remplacer la couleur de premier plan d'une image par la couleur d'arrière-plan.



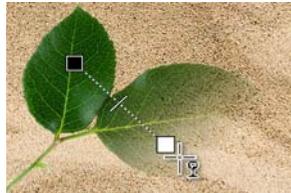
## Outils interactifs et de transparence



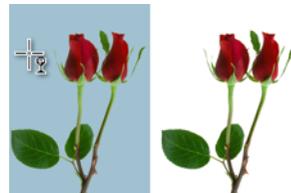
L'outil **Ombre portée** permet d'ajouter des ombres aux objets.



L'outil **Transparence d'objet** permet d'estomper progressivement les couleurs d'un objet vers la couleur d'arrière-plan d'une image.



L'outil **Couleur de transparence** permet de rendre transparents certains pixels d'un objet, selon la valeur de leur couleur.





L'outil **Pinceau Transparence d'objet** permet de peindre des zones d'un objet afin d'augmenter leur transparence.



## Outil Tranchage d'image



L'outil **Tranchage d'image** permet de couper une image volumineuse en sections plus petites pouvant être utilisées sur le Web.



## Zone de contrôle des couleurs

La **couleur de premier plan** est la couleur que vous appliquez à une image ou à un texte à l'aide des outils Pinceau. La **couleur d'arrière-plan** est la couleur qui apparaît lorsque vous effacez des parties de l'arrière-plan ou lorsque vous augmentez la taille du papier. La **couleur de surface** est la couleur que vous appliquez à l'aide des outils Forme et Surface.

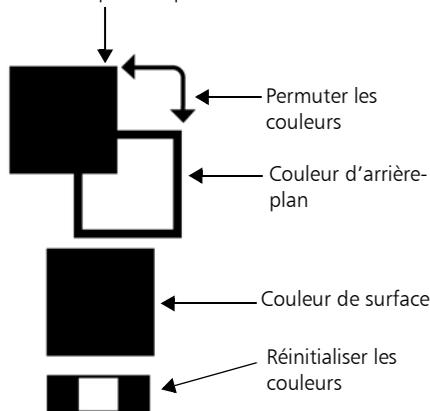


La flèche **Permuter les couleurs** permet de permuter les couleurs de premier plan et d'arrière-plan.

Cliquez deux fois sur le témoin de couleur correspondant pour modifier la couleur de premier plan, d'arrière-plan ou de surface.

L'icône **Réinitialiser les couleurs** permet de retrouver les couleurs par défaut : noir pour les couleurs de premier-plan et de surface et blanc pour la couleur d'arrière-plan.

Couleur de premier plan



Pour plus d'informations sur les composants de l'espace de travail, reportez-vous à la rubrique « Visite guidée de l'espace de travail Corel PHOTO-PAINT » de l'Aide.

## Acquisition d'images

Pour acquérir des photos depuis votre appareil photo numérique, branchez votre appareil photo ou un lecteur de carte multimédia à votre ordinateur puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- si votre appareil photo numérique ou le lecteur de carte s'affiche en tant que lecteur sur votre ordinateur, vous pouvez copier les images directement sur un dossier de votre disque dur puis les ouvrir dans Corel PHOTO-PAINT ;
- vous pouvez charger des images directement dans Corel PHOTO-PAINT à l'aide de l'option Windows Image Acquisition (WIA) ou du pilote TWAIN de votre appareil photo numérique ; WIA est une interface et un pilote standard de chargement des images à partir de périphériques tels que des scanners ou des appareils photo numériques ;
- vous pouvez utiliser le logiciel fourni avec votre appareil photo numérique pour enregistrer les images sur votre ordinateur, puis ouvrir les images dans Corel PHOTO-PAINT. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation fournie avec votre appareil photo numérique.

Vous pouvez scanner des images et des pages dans Corel PHOTO-PAINT à l'aide de l'option WIA, du pilote TWAIN ou du logiciel de votre scanner. Parfois, les images scannées contiennent des lignes, des moirés (motif ondulé) ou du bruit (aspect tacheté). Vous pouvez supprimer ces défauts à l'aide de filtres d'effets spéciaux. Pour plus d'informations,

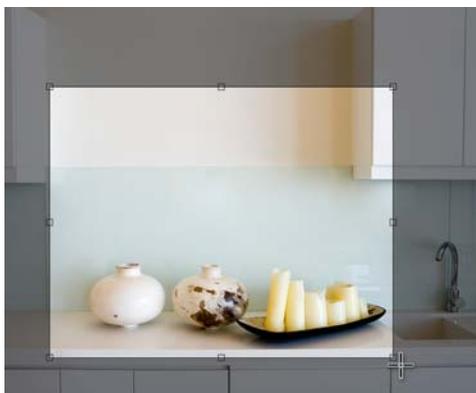
reportez-vous à la section « Retouche d'images » à la page 65.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Acquisition d'images à partir de scanners et d'appareils photo numériques » dans l'Aide.

## Recadrage et rotation

Le recadrage permet de supprimer des zones superflues sur des images pour en améliorer la composition.

 Pour recadrer une image, cliquez sur l'outil **Recadrer**  dans la boîte à outils et faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.



*La zone sélectionnée indique la partie de l'image conservée. La zone située en dehors de la sélection sera supprimée.*

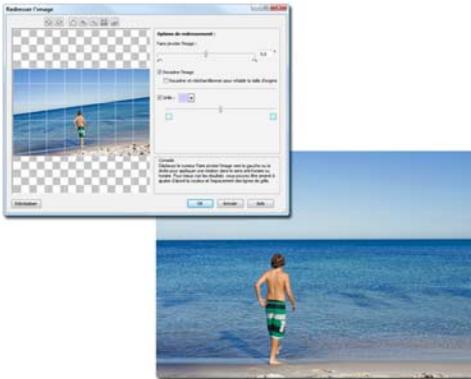
Souvent, vous devez pivoter une image pour en modifier l'orientation Portrait ou Paysage.

 Pour faire pivoter une image, cliquez sur **Image ► Faire pivoter**, puis sur une commande de menu.



En haut : l'image a été sélectionnée pour être pivotée.  
En bas : l'image a été pivotée.

Si vous avez besoin de redresser des photos prises ou numérisées en biais, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue **Redresser l'image (Ajuster ► Redresser l'image)**.



En haut : la boîte de dialogue **Redresser l'image** affiche une image penchée. En bas : l'image a été redressée.

## Modification de la taille et de la résolution de l'image

Le terme « taille de l'image » se rapporte souvent aux dimensions en pixels, c'est-à-dire à la hauteur et à la largeur de l'image exprimées en pixels. La résolution de l'image se rapporte au nombre de pixels par pouce (ppp) au sein

d'une image. La mesure pixels par pouce correspond à la mesure points par pouce (ppp, ou dpi en anglais) dans les discussions sur l'impression et la numérisation. Veuillez noter que la taille de l'image en pixels diffère de la taille du fichier qui se mesure en kilooctets (Ko), mégaoctets (Mo) ou giga-octets (Go).

La résolution de l'image détermine la netteté et le détail d'une image lorsqu'elle est affichée sur un écran ou lorsqu'elle est imprimée. La résolution que vous choisissez dépend du mode de sortie de l'image. En général, les images créées pour être affichées à l'écran d'un ordinateur ou sur le Web mesurent 96 ou 72 ppp. Les images qui doivent être imprimées sur des imprimantes de bureau ont généralement une résolution de 150 ppp, tandis que les images destinées à une impression professionnelle ont une résolution de 300 ppp ou supérieure.



Résolution de 72 ppp (à gauche) et de 300 ppp (à droite)

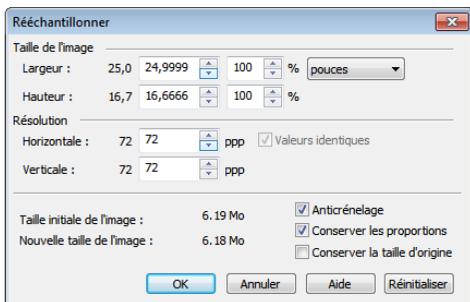
La taille (dimensions en pixels) et la résolution de l'image déterminent la quantité de données d'image dans un fichier. Plus une image contient de pixels, plus sa qualité est élevée. Toutefois, une image volumineuse crée un fichier volumineux. Vous devez souvent régler la taille ou la résolution de l'image pour en

optimiser la qualité sans pour autant créer un fichier ingérable.

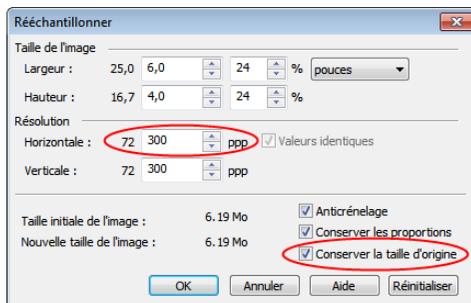
## Augmentation de la résolution de l'image pour l'impression

Les images devant être imprimées doivent présenter une résolution d'image élevée. Pour préparer une photo prise avec un appareil photo numérique à être imprimée, vous devez conserver la taille d'image d'origine et augmenter la résolution de sorte qu'elle mesure au moins 300 ppp. Grâce à cette méthode, la largeur et la hauteur de l'image diminuent, ce qui crée un meilleur résultat à l'impression. Vous pouvez également indiquer une largeur et une hauteur plus petites, ce qui augmente automatiquement les valeurs de résolution.

 Vous pouvez augmenter la résolution de l'image dans la boîte de dialogue **Rééchantillonner (Image ▶ Rééchantillonner)**.



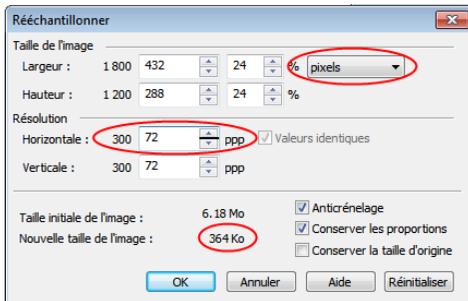
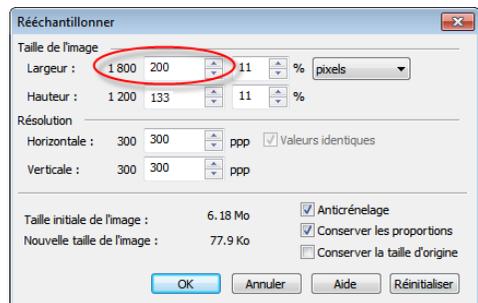
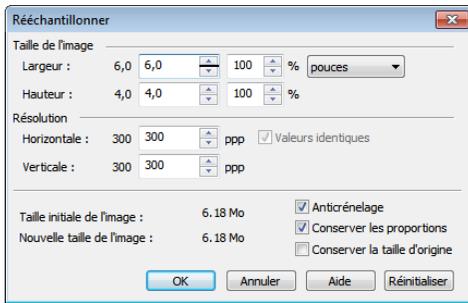
La boîte de dialogue **Rééchantillonner** (en haut) indique que la photo (en bas) présente une résolution de 72 ppp, ce qui est trop faible pour l'impression.



Pour augmenter la résolution de l'image à imprimer, cochez tout d'abord la case **Conserver la taille d'origine**. Ensuite, augmentez la résolution à 300 ppp. La largeur et la hauteur de l'image sont automatiquement ajustées.

## Réduction de la taille du fichier et des dimensions de l'image

Si vous souhaitez utiliser une image sur une page Web, vous devez réduire la taille du fichier. Pour ce faire, vous pouvez procéder à un rééchantillonnage, un processus qui modifie la résolution de l'image. Le rééchantillonnage (également appelé sous-échantillonnage ou suréchantillonnage) entraîne souvent un effet de flou. Vous pouvez limiter cet effet en appliquant le filtre **Masquage flou (Effets ▶ Accentuation ▶ Masquage flou)** à l'image rééchantillonnée.



Dans cet exemple, la largeur de la photo est passée de 1800 pixels à 200 pixels. La hauteur de la photo diminue automatiquement, proportionnellement à la largeur, car la case **Conserv. les proportions** a été cochée.

## Conseils pour le redimensionnement d'images

- Évitez d'augmenter la taille de l'image de plus de 125 %, sans quoi les images risquent de paraître étirées et pixélisées.
- Redimensionnez une image après l'avoir retouchée et corrigée.
- Redimensionnez une image après avoir supprimé les zones superflues. En diminuant la taille de l'image après le recadrage, vous vous assurez que l'image présente autant d'informations utiles que possible.
- La taille de l'image 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, la taille d'une image affichée à l'écran peut être différente de celle d'une version imprimée.

En haut : la boîte de dialogue **Rééchantillonner** affiche une photo ne pouvant pas être utilisée sur le Web. En bas : pour préparer la photo pour le Web, modifiez l'unité de mesure de sorte qu'elle indique des pixels. La résolution de l'image passe ensuite à 72 ppp, ce qui diminue automatiquement la largeur et la hauteur de l'image, ainsi que la taille du fichier.

La photo que vous préparez pour le Web peut nécessiter une largeur ou une hauteur en pixels spécifiques. Vous pouvez indiquer les dimensions exactes dont vous avez besoin dans la boîte de dialogue **Rééchantillonner**. Lorsque vous indiquez ces paramètres, la résolution de l'image et la taille du fichier sont automatiquement ajustées.

Pour plus d'informations sur la modification de la taille et de la résolution de l'image, reportez-vous à la rubrique « Modification des dimensions d'une image, de sa résolution et du format de papier » dans l'Aide.

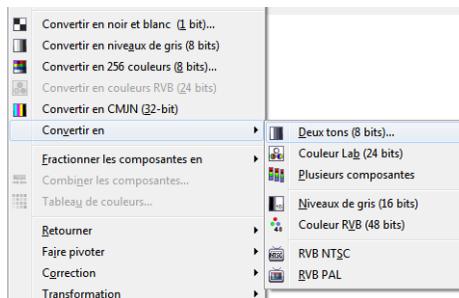
## Modification des modes de couleurs

Un mode de couleurs définit 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. Vous pouvez convertir les images en différents modes de couleurs, en fonction de l'usage que vous voulez en faire. Par exemple, il est recommandé d'utiliser le mode de couleurs CMJN pour les images à envoyer en impression commerciale. Le mode de couleurs RVB est idéal pour les photos sur le Web et le mode de couleurs 256 couleurs est idéal pour les images GIF.

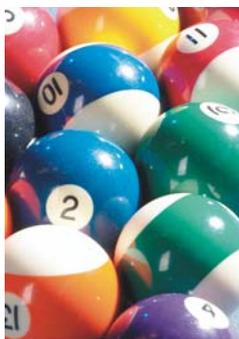
Chaque conversion d'image risque d'entraîner une perte d'informations relatives aux couleurs. Pour cette raison, vous devez terminer les modifications et enregistrer une

copie de l'image avant de la convertir dans un autre mode de couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Modification des modes de couleurs » de l'Aide.

✎ Pour passer à un autre mode de couleurs, cliquez sur **Image**, puis sur une commande **Convertir en**.



Commandes **Conversion** disponibles



Original RVB



Convertie en mode CMJN



Convertie en niveaux de gris

## Retouche d'images

Corel PHOTO-PAINT permet de corriger des problèmes courants rencontrés dans les photos numériques et les images scannées à l'aide d'outils et de filtres d'effets spéciaux.

Les photos présentent un problème courant, les yeux rouges, qui se produit lorsque la lumière du flash se reflète dans le fond de l'œil d'une personne.

✎ Pour supprimer les yeux rouges, commencez par effectuer un zoom sur l'œil. Puis cliquez sur l'outil **Suppression**

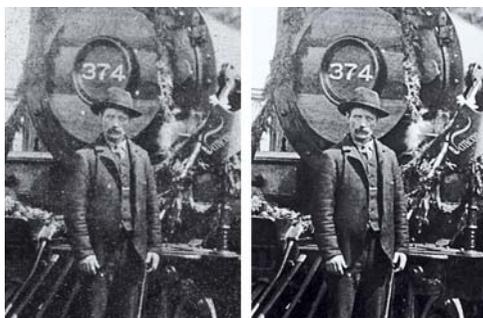
**des yeux rouges**, réglez la taille du pinceau de sorte qu'il corresponde à la taille de l'œil et cliquez sur l'œil.



L'outil **Suppression des yeux rouges** a été utilisé sur la personne de la photo pour corriger l'œil droit et sélectionner l'œil gauche.

Les marques de poussière et d'éraflures constituent un autre problème courant rencontré dans les images. Vous pouvez les supprimer en appliquant un filtre à l'ensemble de l'image. Si une image présente une ou plusieurs éraflures sur une zone précise, vous pouvez créer un masque autour des éraflures et appliquer le filtre aux zones modifiables.

✎ Pour supprimer les marques de poussière et d'éraflures, cliquez sur **Image ▶ Correction ▶ Poussière et éraflures**.

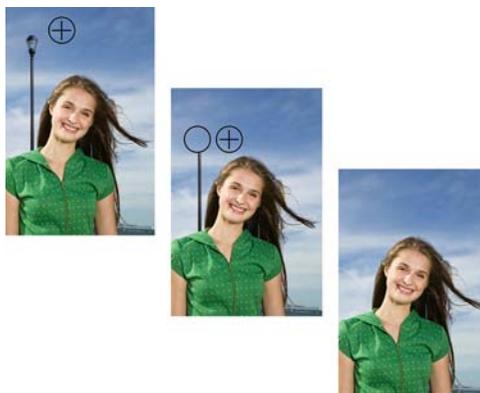


À gauche : les marques de poussière réduisent la qualité de l'image. À droite : les marques de poussière ont été effacées sur l'image retouchée.

Si une éraflure ou un défaut est relativement grand ou placé dans une zone présentant

d'importantes variations de couleur et de texture (des feuilles d'arbre, par exemple), le clonage d'une zone de l'image vous permettra d'obtenir de meilleurs résultats. Le clonage consiste à copier les pixels d'une zone de l'image à l'autre.

✎ Pour cloner des zones d'une image, cliquez sur l'outil **Clone** et sélectionnez **Cloner** dans le sélecteur **Catégorie de pinceau : clone** de la barre de propriétés. Cliquez ensuite pour définir le point source et faites glisser la souris à l'endroit où vous souhaitez appliquer les pixels depuis le point source. Pour réinitialiser le point source, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone à cloner.



À gauche : le point source est défini de sorte à cloner les zones du ciel. Au milieu : les zones du ciel clonées sont copiées sur le lampadaire. À droite : image retouchée.

Utilisez un pinceau à bords adoucis et une valeur de transparence plus élevée pour insérer sans encombre les zones clonées dans l'image.

Les photos provenant d'appareils numériques contiennent souvent des taches de couleurs aléatoires que l'on appelle couramment « bruit ». Un mauvais éclairage ou un capteur d'appareil photo limité entraînent ces taches. Pour supprimer le bruit des photos numériques

ou des images scannées, cliquez sur **Effets** ▶ **Bruit** ▶ **Supprimer le bruit**.

 Pour supprimer le bruit et les artéfacts des photos au format JPEG, cliquez sur **Effets** ▶ **Flou** ▶ **Flou intelligent**.



À gauche : le bruit apparaît sous forme de couleurs marbrées et interfère avec la clarté de la photo. À droite : le bruit a été supprimé, ce qui permet d'obtenir une photo plus claire.

En plus du bruit, les images numérisées peuvent contenir des lignes ou du moiré (motif ondulé).

 Pour supprimer les lignes d'une image numérisée, cliquez sur **Image** ▶ **Transformation** ▶ **Désentrelacer**.

Pour supprimer le moiré, cliquez sur **Effets** ▶ **Bruit** ▶ **Suppression du moiré**.

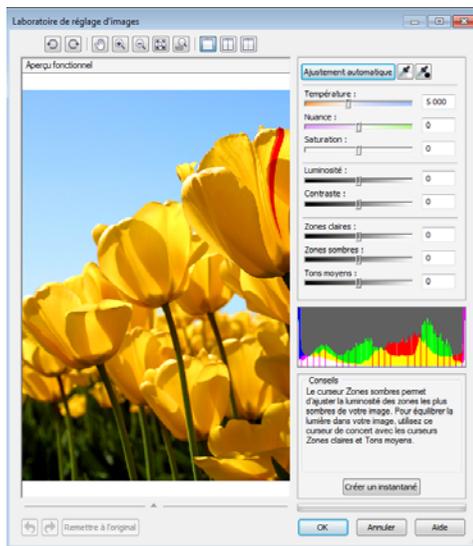


À gauche : l'image contient du moiré, ce qui apparaît sous forme de grille ondulée de lignes décolorées. À droite : le moiré a été supprimé.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Retouche d'images » dans l'Aide.

## Ajustement de la couleur et du ton

Lorsque vous avez besoin d'ajuster la couleur et le ton de photos, arrêtez-vous immédiatement au Laboratoire de réglage d'images (**Ajuster** ▶ **Laboratoire de réglage d'images**). Cet outil vous permet d'éclaircir ou d'assombrir une photo, d'en améliorer le contraste, de dévoiler les détails de l'image et de corriger les couleurs délavées. Vous pouvez essayer plusieurs réglages et les capturer sous forme d'instantanés de sorte à pouvoir comparer différentes versions et choisir le meilleur résultat. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Ajustement de la couleur et du ton » dans l'Aide.



Laboratoire de réglage d'images

Le tableau suivant décrit et illustre quelques corrections de couleurs courantes.

---

**Correction de couleurs****Avant****Après**

---

Vous pouvez corriger des photos présentant une nuance de couleur générale à cause de laquelle la photo semble recouverte d'une couleur. Notez la nuance de couleur bleue sur la photo Avant. La nuance bleue a été corrigée sur la photo Après.



Vous pouvez augmenter la saturation des couleurs de photos qui contiennent des couleurs ternes. Sur la photo Avant, les couleurs sont atténuées. Sur la photo Après, la saturation des couleurs a été augmentée pour créer des couleurs plus vives.



Si une photo contient des zones sombres assombrissant les personnes de la photo, vous pouvez éclaircir la photo en éclaircissant les ombres. Sur la photo Avant, les ombres assombrissent l'herbe et les personnes de la photo. Sur la photo Après, les ombres ont été éclaircies pour que les personnes soient plus visibles.



## Utilisation de masques

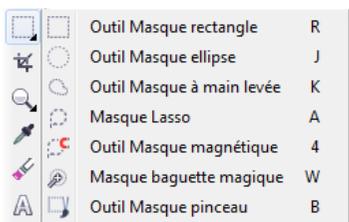
En édition d'image, un masque sert à isoler une zone en particulier (la zone modifiable) sans influencer les autres parties (la zone protégée). Les zones modifiables sont parfois appelées « sélections » dans d'autres applications.

Vous pouvez afficher un recouvrement de masque qui apparaît uniquement sur les zones protégées pour vous permettre de distinguer facilement les zones protégées et les zones modifiables. La bordure séparant une zone modifiable de la zone protégée correspondante est indiquée par un contour en pointillé, appelé zone de sélection de masque. Vous pouvez afficher la zone de sélection du masque uniquement lorsque la zone de recouvrement du masque est masquée.



À gauche : recouvrement de masque. À droite : zone de sélection de masque.

Vous pouvez définir les zones modifiables à l'aide des outils Masque de la boîte à outils.



Outils Masque

Après avoir défini une zone modifiable, vous souhaitez peut-être régler la forme et la position de la zone. Si vous souhaitez supprimer des éléments dans une zone modifiable ou en ajouter, vous pouvez accéder aux modes de masque depuis la barre de propriétés lorsqu'un outil Masque est actif.



À gauche : la zone modifiable inclut une partie de l'aile. Au milieu : la partie restante de l'aile est ajoutée à la zone modifiable, avec un fond bleu. À droite : le fond bleu est supprimé de la zone modifiable.

Par ailleurs, vous pouvez régler les bords d'une zone modifiable de sorte qu'elle s'insère sans encombre dans les zones protégées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Ajustement des bords des zones modifiables » dans l'Aide.

Il est possible d'inverser un masque de façon à ce que la zone protégée devienne modifiable et que la zone modifiable devienne protégée. Par exemple, si vous souhaitez modifier le sujet d'une photo placée sur un arrière-plan uni, il est plus facile de sélectionner l'arrière-plan puis d'inverser le masque, comme sur l'illustration suivante.



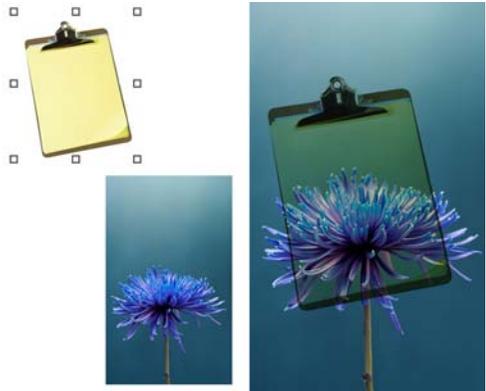
À gauche : l'outil **Masque baguette magique** est utilisé pour sélectionner l'arrière-plan. À droite : le masque est inversé pour sélectionner le papillon.

Pour plus d'informations sur les masques, reportez-vous à la rubrique « Utilisation de masques » dans l'Aide.

## Utilisation d'objets et d'objectifs

Les objets sont des couches transparentes qui flottent au-dessus de l'arrière-plan et qui s'empilent les unes sur les autres. Par exemple, lorsque vous ouvrez une photo, elle devient l'arrière-plan. Tout nouvel objet s'empile au-dessus de l'arrière-plan au fur et à mesure de sa création.

L'utilisation d'objets offre de nombreux avantages. Les objets peuvent être replacés, redimensionnés, pivotés et modifiés sans influencer d'autres objets ou l'arrière-plan. De plus, vous pouvez placer un objet derrière ou devant d'autres objets et utiliser les modes de fusion pour contrôler la façon dont l'objet se mélange aux objets sous-jacents ou à l'arrière-plan.

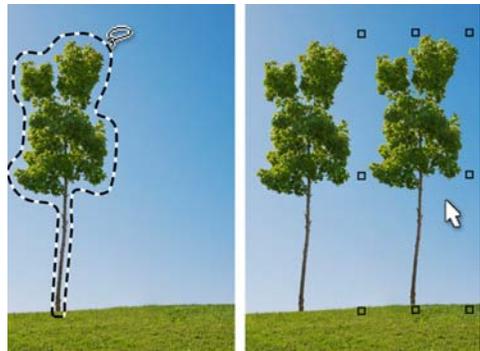


À gauche : le mode **Multiplier les fusions** est utilisé pour mélanger deux objets. À droite : image fusionnée.

Pour créer des objets à l'aide de coups de pinceau et de formes, cliquez sur **Objet ▶ Créer ▶ Nouvel objet** et dessinez ou tracez quelque chose sur la fenêtre de l'image.

Pour créer un objet à partir d'une zone modifiable, cliquez sur **Objet ▶ Créer ▶ Objet: copier sélection**.

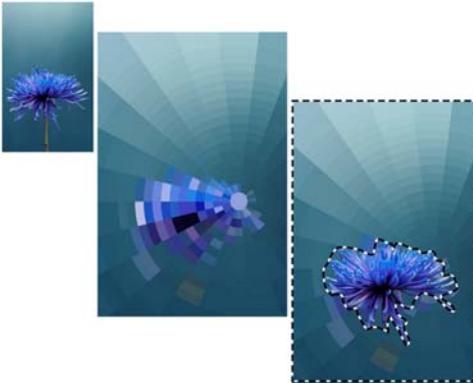
Pour créer un objet à partir de l'arrière-plan, cliquez sur **Objet ▶ Créer ▶ Créer depuis l'arrière-plan**.



Une zone modifiable est sélectionnée et copiée (à gauche) pour créer un nouvel objet (à droite).

Les objectifs, également connus sous le nom de « plans d'ajustement », sont des objets spéciaux qui vous permettent d'essayer des effets spéciaux et des ajustements d'image sans modifier les pixels de l'image de façon définitive.

 Pour créer un objectif qui couvre l'ensemble d'une image ou la zone modifiable d'un masque, cliquez sur **Objet**  
**► Créer ► Nouvel objectif.**



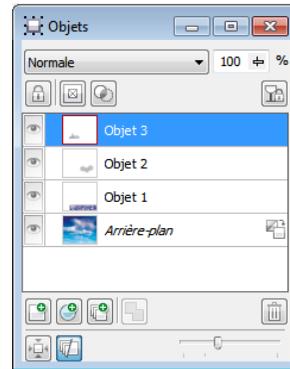
À gauche : image d'origine. Au milieu : un objectif est appliqué à l'ensemble de l'image. À droite : un objectif est appliqué à une zone modifiable.

Vous pouvez appliquer plusieurs objectifs pour voir l'effet de plusieurs ajustements d'image.

L'outil **Sélecteur d'objet** et le menu fixe **Objets** peuvent vous aider à sélectionner, à transformer et à organiser des objets et des objectifs dans une image.



Commandes de l'outil **Sélecteur d'objet** et de la barre de propriétés



Menu fixe **Objets**

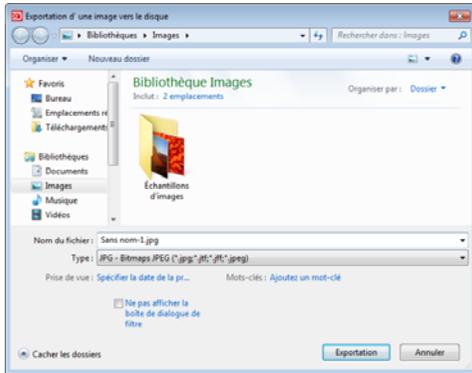
## Partage de votre travail

Pour partager vos images avec d'autres personnes, vous pouvez les enregistrer ou les exporter sous d'autres formats de fichiers (TIFF, JPEG ou PDF par exemple), les imprimer ou les charger sur ConceptShare. Quelles que soient vos intentions d'utilisation d'une image, ce n'est pas une mauvaise idée de conserver une copie du fichier dans le format de fichier Corel PHOTO-PAINT (CPT). En enregistrant le fichier au format CPT, vous conservez toutes les propriétés de l'image : objets, masque le plus récent, composantes alpha, grilles, repères et informations sur les couleurs.

Pour modifier le format de fichier d'une image, vous pouvez l'enregistrer (**Fichier ► Enregistrer sous**) ou l'exporter (**Fichier ► Exporter**) sous un format de fichier différent. Lorsque vous utilisez la commande **Enregistrer sous**, l'image s'affiche dans la fenêtre d'image dans le nouveau format de fichier. Lorsque vous exportez une image, l'image reste ouverte dans la fenêtre d'image dans son format d'origine.

Pour préparer une image à imprimer, vous pouvez l'enregistrer ou l'exporter au format TIFF. Pour préparer une image pour le Web,

vous pouvez l'exporter au format JPEG, PNG ou GIF. Les formats de fichiers JPEG et PNG sont parfaits pour les photos qui contiennent en général des dégradés de couleurs. Le format de fichier GIF convient aux images qui contiennent des couleurs unies.



Boîte de dialogue **Exporter**

 Pour enregistrer rapidement une image en format PDF, cliquez sur **Fichier ▶ Publier au format PDF**. La boîte de dialogue **Publication au format PDF** permet d'accéder aux paramètres du PDF qui optimisent le fichier PDF en fonction de l'usage que vous voulez en faire. Par exemple : **Diffusion de documents, Pré-presse** ou **Web**.

Corel PHOTO-PAINT propose de nombreuses options d'impression. La boîte de dialogue **Impression (Fichier ▶ Imprimer)** permet de définir la mise en page et l'échelle d'une impression, d'obtenir un aperçu des travaux d'impression et de définir différentes options de pré-presses, telles que l'impression de repères de coupe et de marques de repérage. Vous pouvez également obtenir un résumé de problèmes, ainsi que des suggestions permettant de les résoudre. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Impression » dans l'Aide.

Grâce à ConceptShare (**Fichier ▶ Publier l'image sur ConceptShare**), vous pouvez publier une image dans un environnement Web afin de partager vos dessins et vos idées avec des clients et des collègues. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Collaboration » dans l'Aide.

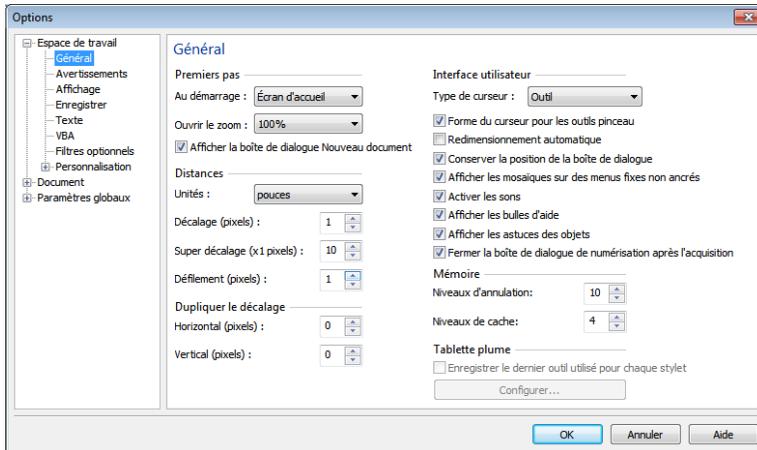
## Configuration des préférences

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez modifier les paramètres par défaut de l'espace de travail et d'autres options en fonction de vos préférences. Vous pouvez définir des paramètres, tels que l'unité de mesure, le type de curseur et le niveau de zoom par défaut. En outre, vous pouvez indiquer les paramètres d'enregistrement automatique ou définir les options d'affichage pour sélectionner la couleur des tracés, la couleur des masques, les repères et les motifs de grille de transparence.

 Pour définir les préférences, cliquez sur **Outils ▶ Options**.

Pour restaurer à tout moment les options et les paramètres par défaut de l'espace de travail, redémarrez Corel PHOTO-PAINT tout en maintenant la touche **F8** enfoncée.

Pour plus d'informations sur la configuration des préférences, reportez-vous à la rubrique « Définition des options » dans l'Aide.



Page **Générale** de la boîte de dialogue **Options**





# Art Work

Image créée par  
Om Prakash Thapa  
Inde

## 3<sup>e</sup> partie

### Couleurs, types et styles





## Chapitre 6 : Concepts de base des couleurs

Comment les couleurs sont-elles définies ? **78**

Choix d'un mode de couleurs **81**

Utilisation des couleurs quadri et non quadri **83**

Choix de couleurs **84**

Utilisation des styles de couleurs et des harmonies **88**

Utilisation de la palette du document, de la palette Styles de couleurs et de la palette de l'image **91**

Affichage et organisation des palettes de couleurs **93**

Création de palettes personnalisées **95**

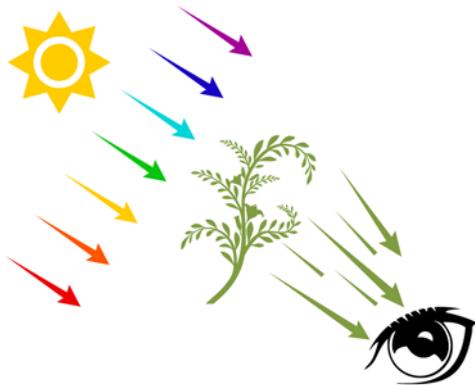
# Chapitre 6 : Concepts de base des couleurs

Dans CorelDRAW ou dans Corel PHOTO-PAINT, le choix d'une couleur est un élément essentiel de votre workflow. La couleur est un élément conceptuel important, car elle vous aide à définir un ton ou à indiquer une signification particulière.

Ce chapitre présente les différentes méthodes permettant de choisir et d'utiliser une couleur dans CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT.

## Comment les couleurs sont-elles définies ?

La couleur est une question de point de vue. La perception de la couleur est le résultat de la réponse de l'œil humain à la lumière et de l'interprétation de cette réponse par le système nerveux.



*La perception de la couleur dépend de la réponse de l'œil à la lumière.*

Les modèles colorimétriques ont permis de définir mathématiquement ce processus complexe. Les modèles colorimétriques

permettent aux utilisateurs des applications logicielles (notamment CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT) et des périphériques numériques (tels que les ordinateurs, les moniteurs, les appareils photo numériques et les imprimantes) de stocker, de manipuler et de reproduire avec précision la couleur.

Les modèles colorimétriques, tels que Lab, RVB, CMJN, et TSL, permettent d'organiser et de reproduire systématiquement une large gamme de couleurs à partir d'un petit ensemble de couleurs primaires. Chaque couleur est définie de façon numérique. Grâce aux valeurs numériques, les couleurs peuvent être interprétées, communiquées et reproduites par un grand nombre de périphériques et d'applications.

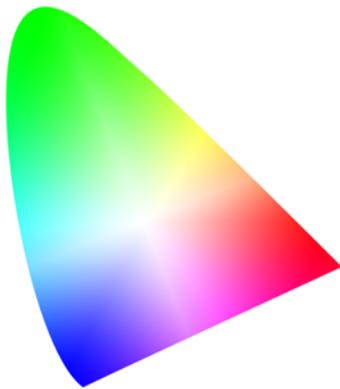
Chaque modèle colorimétrique utilise sa propre méthode pour définir les couleurs de façon numérique.

## Modèle colorimétrique Lab

Le modèle colorimétrique Lab a été développé par la Commission internationale de l'éclairage (CIE). Contrairement aux modèles colorimétriques RVB et CMJN, le modèle colorimétrique Lab est basé sur la façon dont l'œil humain perçoit la couleur, plutôt que sur la façon dont les moniteurs, les imprimantes, les appareils photo numériques et les autres périphériques la reproduisent. Pour cette raison, le modèle colorimétrique Lab est appelé modèle colorimétrique indépendant du périphérique. Les modèles RVB et CMJN sont considérés comme des modèles

colorimétriques dépendants du périphérique. En effet, les mêmes couleurs semblent différentes lorsqu'elles sont imprimées ou affichées sur des périphériques différents.

Dans le modèle colorimétrique Lab, l'étendue (ou la gamme) des couleurs visibles est représentée par une figure en forme de fer à cheval. Cette figure est souvent utilisée comme référence pour comparer la gamme de couleurs pouvant être produite par d'autres modèles colorimétriques. Dans la gestion des couleurs, le modèle Lab est également utilisé comme référence pour convertir des couleurs d'un espace couleur à un autre.



Modèle colorimétrique Lab

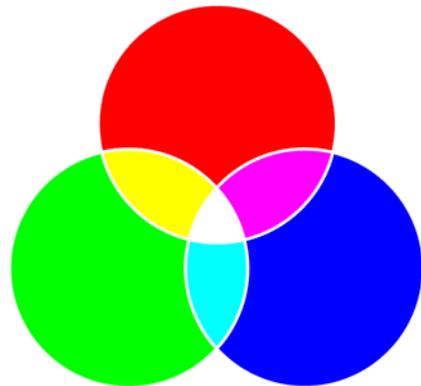
## Modèle colorimétrique RVB

Le modèle colorimétrique RVB utilise les composantes rouge (R), vert (V) et bleu (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 modèle RVB est le modèle colorimétrique le plus fréquemment utilisé, car il permet de stocker et d'afficher une large gamme de couleurs.

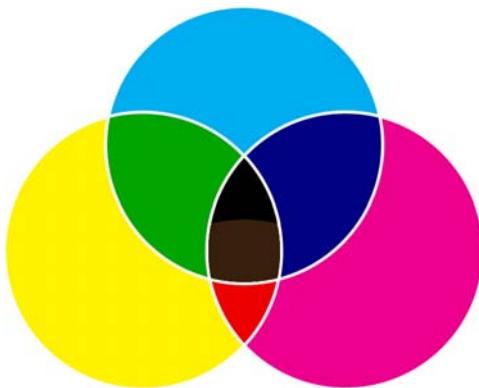


Modèle colorimétrique RVB. Le blanc résulte de la combinaison des trois couleurs RVB à leur intensité maximale.

## Modèle colorimétrique CMJN

Le modèle colorimétrique CMJN, utilisé dans le domaine de l'impression, définit la couleur au moyen 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, par exemple 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. Lorsque la valeur de chaque composante (C, M, J) est égale à 100, la couleur obtenue est le noir. Aucune couleur n'est ajoutée à la surface lorsque la valeur de chaque composante est égale à 0. Ainsi, la surface elle-même apparaît, dans ce cas il s'agit du blanc. Le noir (N) est inclus dans le modèle colorimétrique à des fins d'impression. En effet, l'encre noire est plus neutre et plus 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.

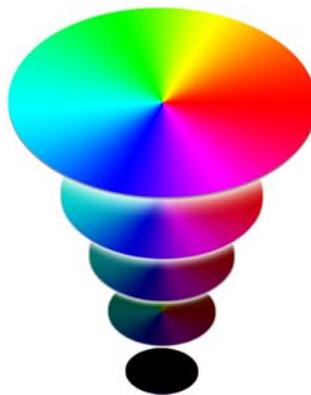


*Modèle colorimétrique CMJN Le noir résulte de la combinaison des trois couleurs RVB à leur intensité maximale.*

### Modèle colorimétrique TSL

Le modèle colorimétrique TSL définit la couleur à l'aide des composantes teinte (T), saturation (S) et luminosité (L). Le modèle TSL est également appelé TSV (avec les composantes teinte, saturation et valeur). La teinte décrit le pigment d'une couleur et est exprimée en degrés pour représenter son emplacement sur

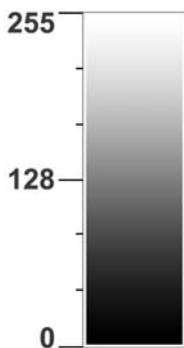
la roue chromatique standard. Par exemple, le rouge est à 0 degré, le jaune à 60 degrés, le vert à 120 degrés, le cyan à 180 degrés, le bleu à 240 degrés et le magenta à 300 degrés. La saturation décrit l'aspect vif ou terne d'une couleur. Les valeurs de saturation sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage (plus la valeur est élevée, plus la couleur est vive). La luminosité décrit la quantité de blanc dans la couleur. Tout comme les valeurs de saturation, les valeurs de luminosité sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage (plus la valeur est élevée, plus la couleur est lumineuse).



*Modèle colorimétrique TSL*

### Modèle colorimétrique Niveaux de gris

Le modèle colorimétrique Niveaux de gris définit la couleur à l'aide d'une seule composante appelée luminance. Elle se mesure par des valeurs comprises entre 0 et 255 dans les images 8 bits. Les valeurs varient en fonction du taux de bits de l'image. Les composantes rouge, verte et bleue correspondant au modèle colorimétrique RVB sont de valeur égale pour chaque nuance en niveaux de gris.



Modèle colorimétrique Niveaux de gris

## Choix d'un mode de couleurs

Lorsque vous créez un document CorelDRAW ou une image Corel PHOTO-PAINT, vous devez choisir un mode de couleurs, de préférence en fonction du modèle colorimétrique correspondant à la destination du projet. Le mode de couleurs permet de déterminer les couleurs à utiliser dans l'application. Par exemple, vous pouvez utiliser le mode de couleurs RVB si votre projet est destiné au Web. Si vous choisissez le mode de couleurs approprié lorsque vous démarrez un projet, vous pouvez vous renseigner avec précision sur les couleurs proposées. Ainsi, vous pouvez reproduire avec plus de précision les couleurs utilisées dans vos projets.



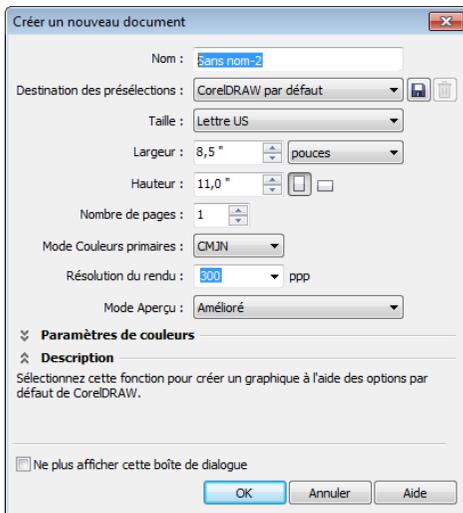
Le mode de couleurs CMJN est recommandé pour les documents imprimés. En revanche, le mode de couleurs RVB est recommandé pour les documents à afficher en ligne.

Si vous ignorez quelle sera l'utilisation finale de votre projet ou si ce dernier est destiné à être à la fois imprimé et affiché en ligne, vous devez choisir le mode de couleurs RVB. Ce mode de couleurs vous permet de stocker une large gamme de couleurs et peut être facilement converti en mode CMJN pour l'impression.

## Choix d'un mode de couleurs pour un document CorelDRAW

Dans CorelDRAW, les modes de couleurs primaires déterminent les couleurs de la palette par défaut, ce qui vous permet de trouver plus facilement les couleurs appropriées. Le mode de couleurs primaires est utilisé en tant que mode de couleurs par défaut lorsque vous exportez un document sous forme d'image bitmap ou au format de fichier Adobe® Illustrator® (AI). Par exemple, si vous définissez le mode de couleurs RVB en tant que mode de couleurs primaires et que vous exportez un document au format JPEG, le mode de couleurs est automatiquement défini sur RVB.

 Pour définir le mode de couleurs d'un nouveau document CorelDRAW, choisissez un élément dans la zone de liste **Mode couleurs primaires** de la boîte de dialogue **Créer un nouveau document**.



Le mode de couleurs primaires d'un nouveau document CorelDRAW est défini sur RVB.

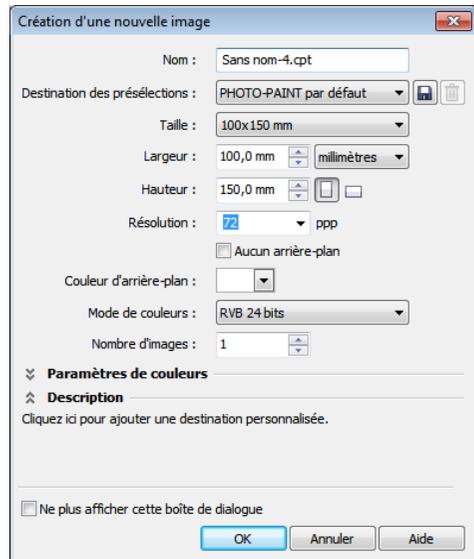
Le mode couleurs primaires de CorelDRAW n'impose aucune restriction quant au type de couleurs pouvant être appliqué à un dessin. Par exemple, si vous définissez le mode de couleurs sur RVB, vous pouvez continuer à appliquer et à restituer fidèlement les couleurs d'une palette CMJN dans le document.

## Choix d'un mode de couleurs pour une image Corel PHOTO-PAINT

Dans Corel PHOTO-PAINT, le mode de couleurs choisi pour une nouvelle image permet de déterminer la palette de couleurs par défaut. Par exemple, si vous choisissez le mode de couleurs RVB, la palette de couleurs par défaut n'affiche que les couleurs RVB, ce qui vous permet de choisir et d'appliquer facilement les couleurs appropriées.

 Pour définir le mode de couleurs d'une nouvelle image Corel PHOTO-PAINT, choisissez un élément dans la zone de liste **Mode de couleurs** de la boîte de

dialogue **Création d'une nouvelle image**.



Le mode de couleurs d'une nouvelle image Corel PHOTO-PAINT est défini sur le mode RVB 24 bits.

Contrairement au mode de couleurs primaires de CorelDRAW, le mode de couleurs de Corel PHOTO-PAINT permet de déterminer et de limiter les couleurs pouvant être appliquées à une image. Par exemple, si vous choisissez le mode de couleurs RVB, vous pouvez appliquer uniquement les couleurs RVB à l'image. Lorsque vous choisissez une couleur dans une autre palette, telle que CMJN, cette couleur est convertie en RVB lorsqu'elle est appliquée à l'image. Si vous balisez une composante spécifique à l'aide d'une couleur non quadri, vous pouvez appliquer cette dernière à la composante. Cependant, si vous appliquez une couleur non quadri à l'arrière-plan de l'image, la couleur est convertie en mode de couleurs RVB.

## Utilisation des couleurs quadri et non quadri

Lorsque vous envoyez un document à un fournisseur de service d'impression, vous pouvez indiquer la méthode à utiliser pour l'impression des couleurs : couleur quadri ou couleur non quadri. La différence principale entre ces deux méthodes est le nombre d'encre (ou séparations) qui doivent reproduire les couleurs.

### Couleurs quadri

Un projet standard peut contenir des centaines de couleurs, mais vous n'avez pas besoin d'utiliser des centaines de séparations de couleurs lorsque vous l'imprimez. Quatre encres (cyan, magenta, jaune et noir) suffisent pour imprimer des documents en couleurs. Les couleurs obtenues à partir de la combinaison de ces encres d'imprimerie standard sont appelées couleurs quadri. Si vous choisissez des couleurs dans l'une des palettes de CorelDRAW Graphics Suite X6, vous pouvez utiliser des couleurs quadri dans vos projets.

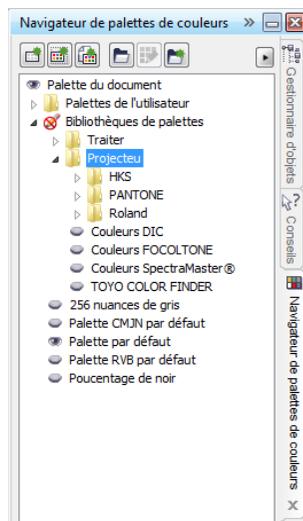


Les séparations de couleurs cyan (C), magenta (M), jaune (J) et noir (N) permettent de reproduire des images en couleurs.

### Couleurs non quadri

En général, les couleurs non quadri sont des encres personnalisées qui ont été mélangées au préalable et qui requièrent des plaques d'impression distinctes. Elles sont souvent utilisées en complément des couleurs quadri. Vous pouvez par exemple ajouter une couleur non quadri à un projet CMJN si cette couleur ne peut pas être reproduite à l'aide des valeurs CMJN.

Vous pouvez choisir une couleur non quadri dans l'une des palettes de couleurs non quadri qui s'affichent dans le dossier **Bibliothèques de palettes** du **navigateur de palette de couleurs**. PANTONE®, HKS® et TOYO sont des exemples de palettes de couleurs non quadri.



Les palettes de couleurs non quadri sont stockées dans le dossier **Non quadri** du menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs**.

## Conseils sur l'utilisation des couleurs quadri et non quadri

Pour obtenir de l'aide relative à l'utilisation des couleurs non quadri et quadri dans un projet, considérez les points suivants :

- Pour réduire les coûts d'impression, utilisez les couleurs quadri pour les projets contenant de nombreuses couleurs et les couleurs non quadri pour les projets comportant peu de couleurs.
- Si vous devez imprimer avec précision une couleur spécifique (par exemple, la couleur d'un logo d'entreprise dans une brochure), utilisez une couleur non quadri plutôt qu'une couleur quadri.
- N'oubliez pas que même si vous pouvez définir des couleurs quadri à l'aide des valeurs RVB, le document imprimé utilise des encres CMJN. Étant donné que les couleurs RVB sont converties en CMJN avant que l'encre ne soit appliquée au papier, un décalage des couleurs peut être observé.

## Choix de couleurs

CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT proposent plusieurs outils et fonctions vous permettant de choisir les couleurs les mieux adaptées à vos projets. Vous pouvez choisir des couleurs à l'aide des palettes de couleurs, des visionneuses de couleurs, de l'harmonisation des couleurs et des outils Pipette disponibles avec les composantes suivantes de l'espace de travail :

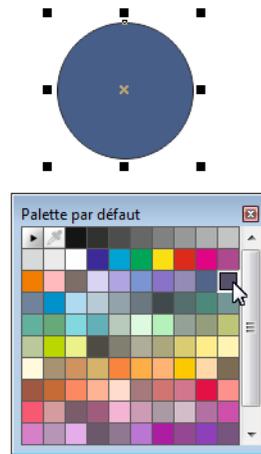
- palette de couleurs par défaut
- Menu fixe **Propriétés d'objet** (CorelDRAW)
- Menu fixe **Styles de couleurs** (CorelDRAW)
- Boîte de dialogue **Surface uniforme**.

- Menu fixe **Couleurs**
- Outil **Pipette de couleurs** (CorelDRAW)
- Outil **Pipette** (Corel PHOTO-PAINT)

## Palettes de couleurs

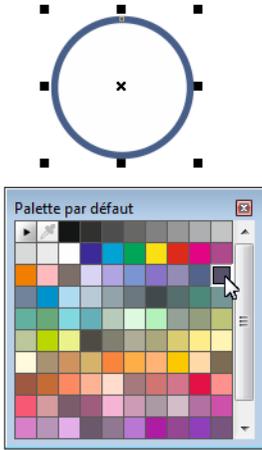
La palette de couleurs par défaut de CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT fournit 99 échantillons de couleurs basés sur le mode de couleurs du document ou de l'image. Les échantillons de couleur proposent à leur tour un vaste choix de nuances et de tons.

 Pour remplir un objet avec une couleur dans CorelDRAW, sélectionnez-le, puis cliquez sur une couleur dans la palette par défaut.



Si vous cliquez sur l'échantillon de couleur bleu dans la palette **par défaut**, la couleur bleue est utilisée pour remplir le cercle.

 Pour modifier la couleur de contour de l'objet dans CorelDRAW, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur dans la palette par défaut.



Avec un clic droit sur l'échantillon de couleur bleu dans la palette **par défaut**, la couleur de contour du cercle devient bleue.

✎ Pour modifier la couleur d'arrière-plan dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur une couleur dans la palette par défaut.



Si vous cliquez sur l'échantillon de couleur rouge dans la palette **par défaut**, la couleur d'**arrière-plan** devient rouge.

✎ Pour modifier la couleur de surface dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur dans la palette **par défaut**.



Avec un clic droit sur l'échantillon de couleur rouge dans la palette **par défaut**, la couleur **de surface** devient rouge.

✎ Pour accéder à plusieurs nuances d'une couleur, maintenez le curseur sur un échantillon de couleur jusqu'à ce qu'une palette de couleurs s'affiche.

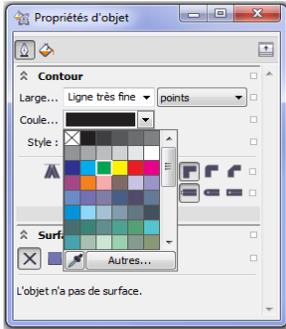


Si vous maintenez le curseur sur l'échantillon de couleur rouge, la palette de couleurs contextuelle affiche plusieurs tons de rouge.

## Menu fixe Propriétés d'objet

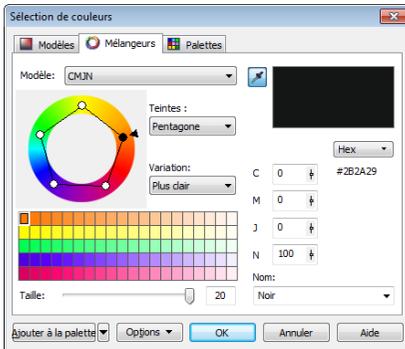
Le menu fixe **Propriétés d'objet** (Fenêtre ▶ **Menus fixes ▶ Propriétés de l'objet**) de CorelDRAW vous permet de définir les propriétés d'objet, telles que le contour et la surface. Il vous permet aussi bien de sélectionner une couleur de contour ou de surface à partir du sélecteur de couleur standard, que de créer une couleur personnalisée à partir de modèles colorimétriques, de mélanges et d'autres

palettes disponibles à partir de la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**.



Les sélecteurs de couleur du menu fixe **Propriétés d'objet** vous permettent de sélectionner une couleur ou de créer une couleur personnalisée pour le contour et la surface de l'objet.

 Pour afficher la boîte de dialogue **Sélection de couleurs** dans CorelDRAW, ouvrez le sélecteur de couleur des sections **Contour**, **Surface** ou **Caractère** du menu fixe **Propriétés d'objet**, puis cliquez sur **Plus**.

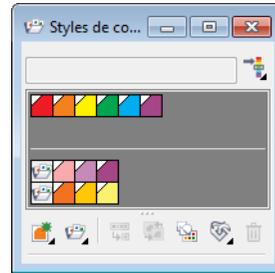


Page **Mélangeurs** de la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**

## Menu fixe Styles de couleurs

Le menu fixe **Styles de couleurs** vous permet de créer, d'appliquer et de modifier des styles de couleurs. Lorsque vous appliquez un style de couleurs à un certain nombre d'objets, il est

possible de mettre à jour tous ces objets en modifiant le style de couleurs. Le menu fixe **Styles de couleurs** vous permet aussi d'organiser les styles de couleurs en groupes nommés harmonies. Une harmonie vous permet de lier les styles de couleurs selon une relation colorimétrique spécifique, de manière à ce que la modification d'un style de couleurs de l'harmonie mette à jour tous les autres styles de couleurs sans altérer la relation entre les couleurs. Cette fonctionnalité est idéale pour prévisualiser une mise en page avec différents jeux de couleurs, ou pour modifier rapidement la composition des couleurs d'un dessin. Pour plus d'informations sur l'utilisation des styles de couleurs et des harmonies, reportez-vous à la section « Utilisation des styles de couleurs et des harmonies » à la page 88.



La section supérieure de la liste des styles de couleurs contient les styles de couleurs indépendants, tandis que la section inférieure contient les dossiers d'harmonies de couleurs.

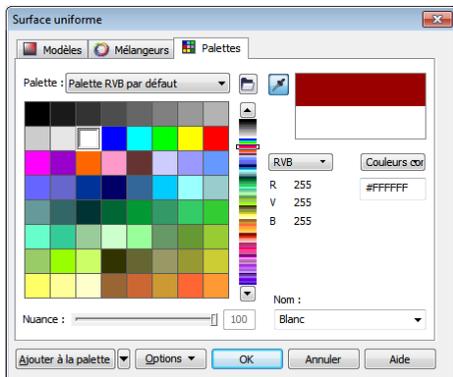
 Pour appliquer un style de couleurs dans CorelDRAW, sélectionnez un objet à l'aide de l'outil Sélection , puis, dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez deux fois sur un style de couleurs pour appliquer une surface, ou cliquez sur un style de couleurs avec le bouton droit de la souris pour appliquer un contour.

## Boîte de dialogue Surface uniforme

Grâce à la boîte de dialogue **Surface uniforme**, vous pouvez accéder à des palettes

de couleurs supplémentaires et utiliser plusieurs méthodes permettant de choisir et de modifier des couleurs. Vous pouvez par exemple utiliser les visionneuses de couleurs ou les mélangeurs de couleurs pour sélectionner la couleur de votre choix.

 Pour afficher la boîte de dialogue **Surface uniforme** dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Surface** de la boîte à outils, puis sur **Surface uniforme**.

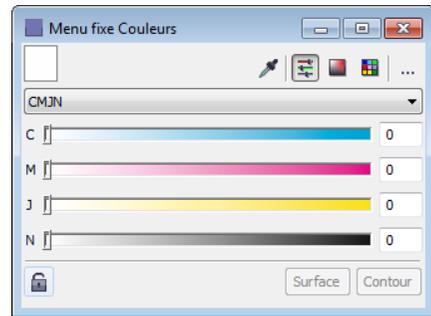


Boîte de dialogue **Surface uniforme**.

## Menu fixe Couleurs

Le menu fixe **Couleurs** offre la même gamme de mélangeurs, de visionneuses et de palettes de couleurs que la boîte de dialogue **Surface uniforme**, ainsi que des commandes supplémentaires comme les curseurs de couleurs. Ce menu fixe a un avantage de plus que la boîte de dialogue **Surface uniforme** : vous pouvez l'afficher à tout moment.

 Pour afficher le menu fixe **Couleurs**, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Menus fixes** ▶ **Couleurs**.

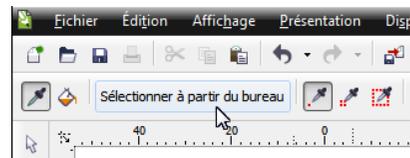


Menu fixe **Couleurs**

## Outils Pipette

Les outils Pipette vous permettent de sélectionner rapidement une couleur d'une zone du document ou de l'image et de l'appliquer à une autre zone. Ces outils sont utiles lorsque vous souhaitez garantir une correspondance exacte avec une couleur existant dans votre projet. Ils vous permettent également de faire correspondre les couleurs des images sur le bureau ou à l'extérieur de l'image, du document ou de l'application.

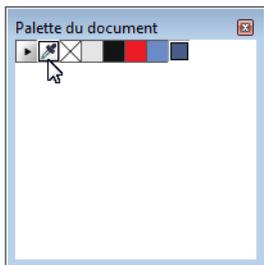
 Pour choisir une couleur à partir d'un élément du bureau, cliquez sur l'outil **Pipette de couleurs** de la boîte à outils, CorelDRAW puis cliquez sur **Sélectionner à partir du bureau**. Cliquez ensuite sur une couleur du bureau.



Cliquez sur le bouton **Sélectionner à partir du bureau** de la barre de propriétés pour sélectionner une couleur à l'extérieur de CorelDRAW.

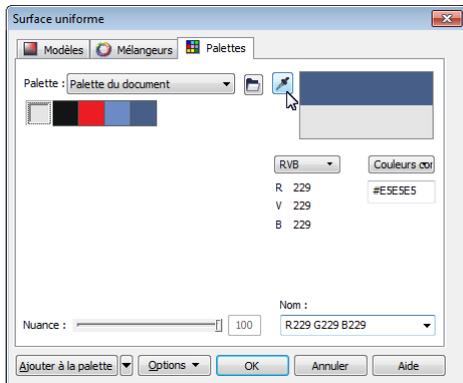
Vous pouvez également accéder aux outils Pipette si vous souhaitez ajouter des couleurs aux palettes de couleurs, aux menus fixes et aux boîtes de dialogue.

Pour ajouter une couleur à la palette **du document** dans CorelDRAW, cliquez sur le bouton Pipette correspondant, puis sur une couleur du document.



Bouton Pipette de la palette du **document**

Pour ajouter une couleur à la boîte de dialogue **Surface uniforme** de Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Surface**. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Uniforme** de la commande **Surface**, puis sur le bouton **Modifier la surface**. Cliquez ensuite sur le bouton **Pipette** de la boîte de dialogue, puis sur une couleur de l'image.



Bouton Pipette de la boîte de dialogue **Surface uniforme**

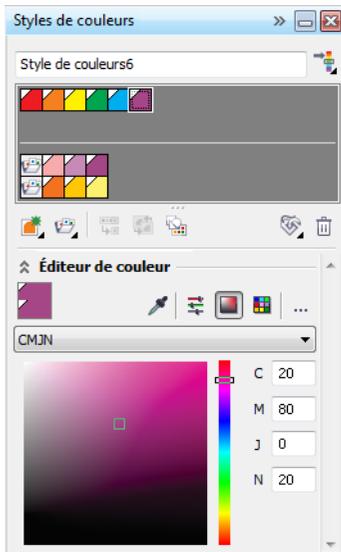
## Utilisation des styles de couleurs et des harmonies

Un style de couleurs correspond à une couleur enregistrée et appliquée aux objets dans votre document CorelDRAW. Le style de couleurs est réutilisable. En outre, chaque fois que vous le mettez à jour, tous les objets utilisant ce style de couleurs sont aussi mis à jour. Étant donné le nombre illimité de couleurs disponibles dans CorelDRAW, les styles de couleurs facilitent l'application d'une couleur précise.

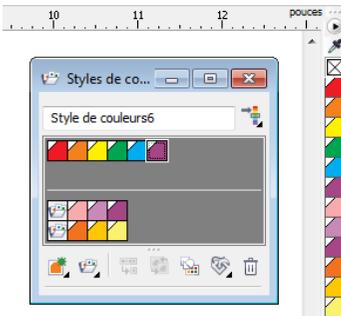
Vous pouvez créer un style de couleurs aussi bien à partir des couleurs d'un objet existant qu'à partir de zéro à l'aide du menu fixe **Styles de couleurs**. Lorsque vous créez un nouveau style de couleurs, celui-ci est enregistré dans le dessin actif ainsi que dans la palette **Styles de couleurs**. Vous pouvez distinguer un style de couleurs d'un témoin de couleur normal grâce au triangle blanc qui se trouve dans l'angle supérieur gauche de l'échantillon du style de couleurs.

Pour créer un style de couleurs, faites glisser un témoin depuis n'importe quelle palette ou faites glisser n'importe quel objet vers la partie supérieure grise du menu fixe **Styles de couleurs**.

Lorsque vous créez un style de couleurs, vous pouvez le modifier dans l'**Éditeur de couleur** grâce à plusieurs commandes comme les curseurs de couleur, les mélangeurs et les palettes personnalisées. La plupart de ces commandes sont disponibles dans les boîtes de dialogue **Sélection de couleurs** et **Surface uniforme**, ainsi que dans le menu fixe **Couleurs**.



Après avoir sélectionné un style de couleurs dans la liste des styles de couleurs, vous pouvez en modifier les propriétés dans l'**Éditeur de couleur**.



Lorsque vous créez un style de couleurs dans le menu fixe **Styles de couleurs** (à gauche), celui-ci est automatiquement ajouté à la palette **Styles de couleurs** (à droite). La palette **Styles de couleurs** n'est pas ouverte par défaut.

Vous pouvez sélectionner tous les styles de couleurs non utilisés dans le document ou fusionner les styles de couleurs non désirés avec d'autres. 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.

Pour sélectionner tous les styles de couleurs non utilisés dans le document, cliquez sur le bouton **Sélectionner les styles inutilisés** dans le menu fixe **Styles de couleurs**.

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.

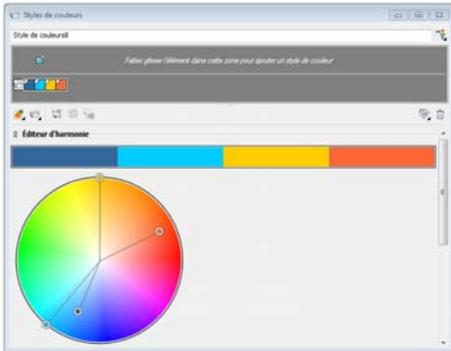
Vous pouvez créer une harmonie de couleurs à partir des couleurs d'un objet existant ou en partant de zéro.



Styles de couleurs groupés dans une harmonie

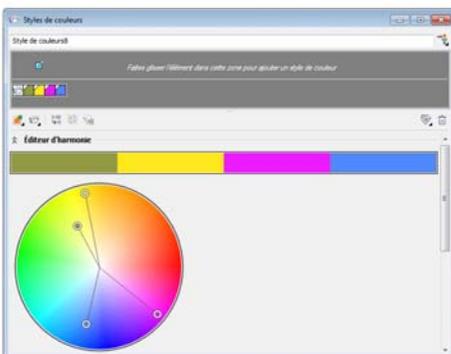
Pour créer une harmonie à partir de zéro, cliquez sur le bouton **Nouvelle harmonie de couleurs**, puis sélectionnez **Nouvelle harmonie de couleurs**. Faites ensuite glisser les témoins de couleurs depuis n'importe quelle palette vers le dossier de l'harmonie dans le menu fixe **Styles de couleurs**.

Pour créer une harmonie de couleurs à partir d'un objet existant, faites glisser ce dernier vers la partie inférieure grise du menu fixe **Styles de couleurs**, puis spécifiez les options dans la boîte de dialogue **Créer des styles de couleurs** qui s'affiche.



L'harmonie de couleurs a été créée en faisant glisser le clipart vers la section inférieure de la liste des styles de couleurs dans le menu fixe **Styles de couleurs**.

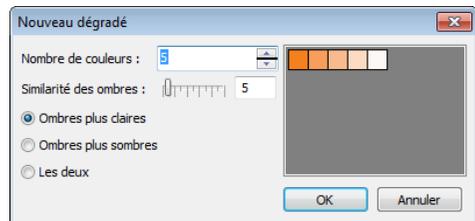
Lorsque vous modifiez une harmonie de couleurs, vous pouvez soit modifier simultanément les styles de couleurs en maintenant leur relation, soit modifier des styles de couleurs individuels dans l'harmonie sans affecter les autres styles.



Vous pouvez essayer différents jeux de couleurs grâce à l'**Éditeur d'harmonie**. En modifiant une couleur, vous pouvez aussi trouver les autres couleurs qui s'accordent avec celle-ci.

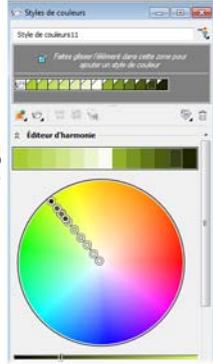
Il existe un type spécial d'harmonie de couleurs, le dégradé. Un dégradé est composé d'une couleur principale ainsi que d'un certain nombre de tons de ce style de couleurs. Dans la plupart des modèles et palettes de couleurs disponibles, les styles de couleurs dérivés présentent la même teinte que les 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.

✎ Pour créer un dégradé, sélectionnez un style de couleurs dans le menu fixe **Styles de couleurs**, cliquez sur le bouton **Nouvelle harmonie de couleurs**, puis sélectionnez **Nouveau dégradé**. Définissez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Créer un dégradé**.



La boîte de dialogue **Créer un dégradé** vous permet de spécifier le nombre et le type de nuances à créer à partir du style de couleurs principal.

Lorsque vous modifiez un dégradé en modifiant la teinte du style de couleurs principal, vous mettez automatiquement à jour les styles de couleurs dérivés en fonction de la nouvelle teinte ainsi que des valeurs de saturation et de luminosité d'origine.



Après avoir créé un dégradé, vous pouvez l'appliquer aux éléments de dessin de votre document.



En sélectionnant le dossier du dégradé et en faisant glisser n'importe lequel des anneaux de sélection dans la roue chromatique de l'**Éditeur d'harmonie**, vous pouvez prévisualiser en temps réel votre illustration avec différentes couleurs.

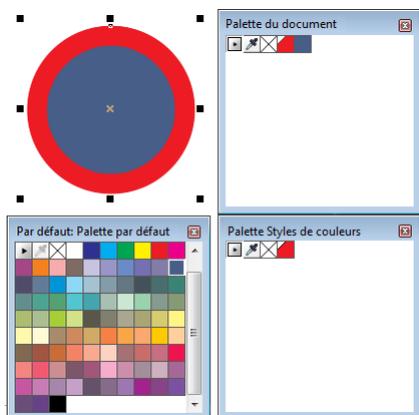
## Utilisation de la palette du document, de la palette Styles de couleurs et de la palette de l'image

Lorsque vous ouvrez un nouveau document dans CorelDRAW, la palette du **document** s'affiche. Lorsque vous commencez une nouvelle image dans Corel PHOTO-PAINT, la palette de l'**image** s'affiche. Ces palettes sont des palettes vides qui vous permettent de garder une trace des couleurs utilisées. La palette **Styles de couleurs** est une autre palette créée automatiquement dans CorelDRAW lorsque vous démarrez un nouveau document, mais elle ne s'affiche pas par défaut. Elle vous aide à garder une trace des styles de couleurs que vous créez.

### Ajout de couleurs aux palettes du document, des styles de couleurs et de l'image

Lorsque vous ajoutez une couleur à votre document, celle-ci est ajoutée automatiquement à la palette du **document** ou de l'**image**. Lorsque vous créez un style de couleurs dans votre document, il est ajouté à la palette **Styles de couleurs**, mais n'apparaît pas automatiquement dans la palette du **document**. Vous pouvez ajouter le style de couleurs à la palette du **document** en l'appliquant à un objet de votre document ou en le faisant glisser manuellement depuis le menu fixe **Styles de couleurs** ou depuis la palette **Styles de couleurs** vers la palette du **document**.

 Pour ajouter une couleur ou un style de couleurs à la palette du **document** dans CorelDRAW, sélectionnez un objet, puis cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs par défaut ou cliquez deux fois sur un style de couleurs dans la palette **Styles de couleurs**.



La couleur bleue appliquée à la surface du cercle a été insérée automatiquement dans la palette du **document**. Le style de couleurs rouge a été ajouté à la palette du **document** uniquement après avoir été appliqué au contour du cercle.

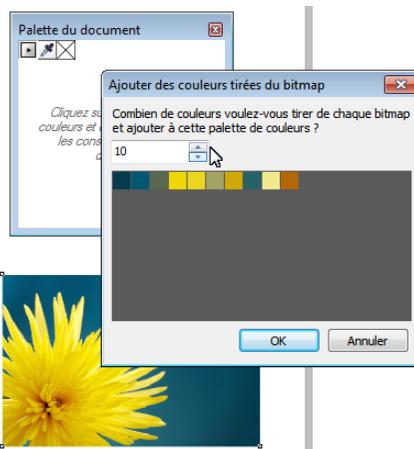
Si une image contient une couleur ou un style de couleurs que vous souhaitez réutiliser ultérieurement, vous pouvez ajouter cette couleur ou ce style de couleurs à la palette du **document**, des styles de couleurs ou de **l'image** à l'aide du bouton Pipette.

✎ Pour ajouter plusieurs couleurs à la palette de **l'image** dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur le bouton Pipette correspondant et, tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez sur les couleurs de l'image.



La pipette vous permet d'ajouter rapidement plusieurs couleurs à la palette de **l'image**.

✎ Pour ajouter rapidement les couleurs d'une image bitmap à la palette du **document** dans CorelDRAW, faites glisser l'image bitmap vers la palette du **document**.

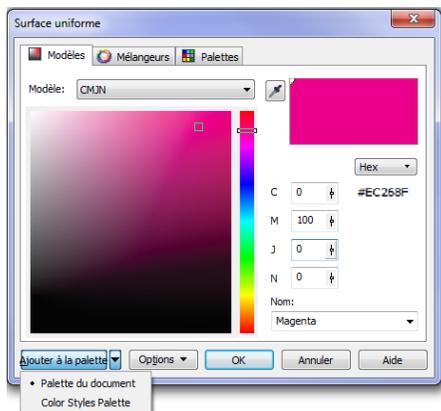


Lorsque vous faites glisser une image vers la palette du **document**, vous pouvez choisir le nombre de couleurs ajoutées.

Vous pouvez également ajouter des couleurs à la palette du **document**, des **styles de couleurs** ou de **l'image** à partir d'une boîte de dialogue relative aux couleurs, telles que les boîtes de dialogue **Surface uniforme** ou **Sélection de couleur**. Si vous déplacez les couleurs ou les styles de couleurs vers la palette, vous pouvez les enregistrer pour pouvoir les utiliser ultérieurement.

✎ Pour ajouter une couleur ou un style de couleurs aux palettes du **document** ou des **styles de couleurs** de CorelDRAW depuis la boîte de dialogue **Surface uniforme**, sélectionnez un objet, puis cliquez deux fois sur l'icône **Couleur de surface** dans la barre d'état. Dans la boîte de dialogue **Surface uniforme**, choisissez une couleur, cliquez sur la flèche en regard du bouton **Ajouter à la palette**, puis choisissez une palette. Cliquez ensuite sur

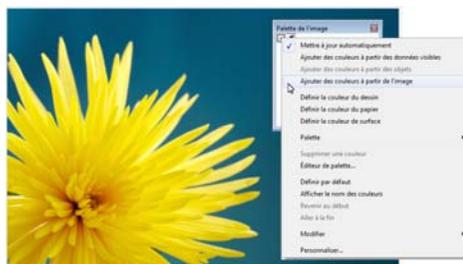
**Ajouter à la palette.** La palette **Styles de couleurs** est disponible dans la liste déroulante une fois affichée à l'écran.



Vous pouvez ajouter une couleur à la palette du **document** ou **des styles de couleurs** à partir de la boîte de dialogue **Surface uniforme**.

Dans CorelDRAW, lorsque vous ouvrez un document créé avec une version antérieure du logiciel, seules les couleurs non quadri personnalisées sont ajoutées à la palette du **document**. Dans Corel PHOTO-PAINT, lorsque vous ouvrez une image existante, telle qu'une photo, aucune couleur n'est affichée dans la palette de **l'image**.

✎ Pour ajouter les couleurs d'une photo à la palette de **l'image** dans Corel PHOTO-PAINT, ouvrez le fichier qui contient la photo, cliquez sur la flèche de la palette de **l'image**, puis sur **Ajouter des couleurs à partir de l'image**.



Pour ajouter rapidement les couleurs les plus dominantes d'une image à la palette de **l'image**, cliquez sur **Ajouter des couleurs à partir de l'image**.

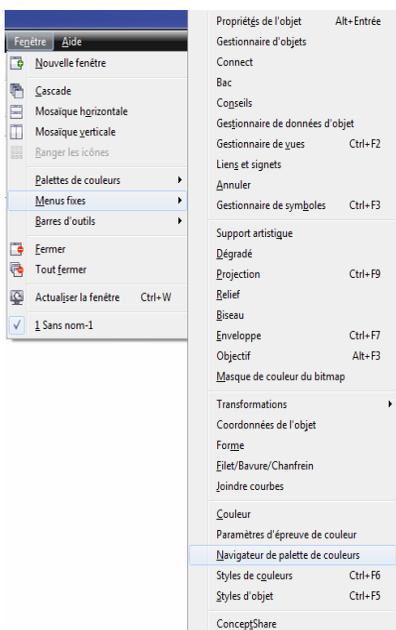
Dans CorelDRAW, vous pouvez réinitialiser la palette du **document** ou **des styles de couleurs** de façon à ne pas afficher les styles de couleurs ou les couleurs non utilisés dans le document.

✎ Pour supprimer les styles et les couleurs non utilisés dans le document courant de la palette du **document** ou **des styles de couleurs**, cliquez sur **Palette**, puis sur **Réinitialiser la palette**.

## Affichage et organisation des palettes de couleurs

Le **Navigateur de palettes de couleurs** est un menu fixe qui vous permet d'atteindre et d'afficher rapidement toutes les palettes de couleurs disponibles, notamment la palette du **document** ou la palette **Styles de couleurs** dans CorelDRAW, ou encore la palette de **l'image** dans Corel PHOTO-PAINT.

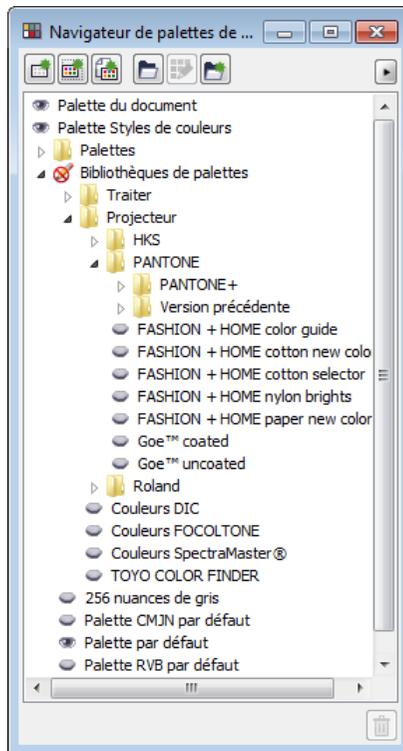
✎ Pour ouvrir le menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs** dans CorelDRAW, cliquez sur **Fenêtre ▶ Menus fixes ▶ Navigateur de palettes de couleurs**.



Ouverture du menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs** dans CorelDRAW.

Pour ouvrir le **Navigateur de palettes de couleurs** dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Fenêtre** ► **Palettes de couleurs** ► **Autres palettes**.

cliquez sur l'icône  située en regard de son nom.

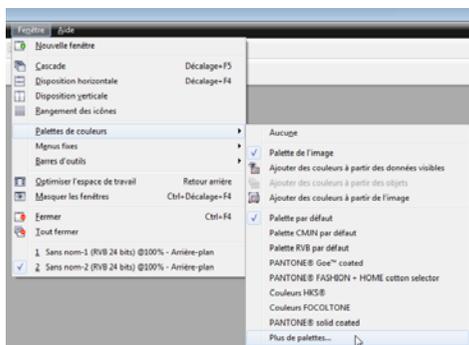


**Navigateur de palette de couleurs**

Les palettes de couleurs du menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs** sont divisées en deux dossiers principaux : **Palettes** et **Bibliothèques de palettes**.

## Dossier Palettes

Vous pouvez utiliser le dossier **Palettes** pour stocker toutes les palettes de couleurs personnalisées ou de styles de couleurs que vous créez. Vous pouvez stocker des dossiers supplémentaires et organiser ces palettes pour différents projets. Vous pouvez également copier ou déplacer une palette de couleurs ou de styles de couleurs dans un autre dossier.



Ouverture du menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs** dans Corel PHOTO-PAINT.

Pour afficher ou masquer une palette de couleurs dans le menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs** de CorelDRAW,

 Pour déplacer rapidement une palette d'un dossier vers un autre, faites-la glisser vers le nouveau dossier.

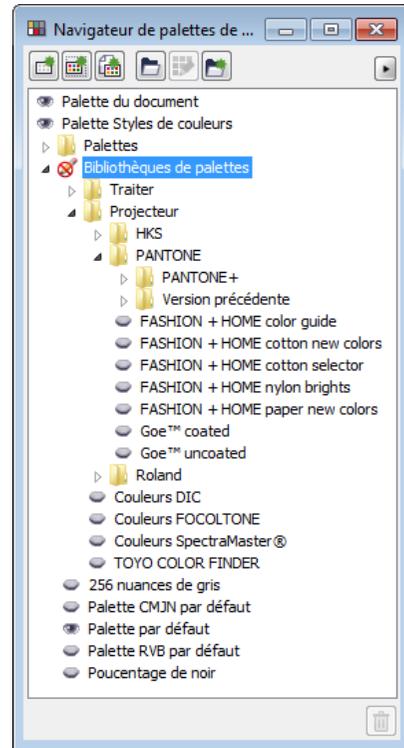
## Bibliothèques de palettes

Le dossier **Bibliothèques de palettes** du menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs** contient des collections de palettes de couleurs prédéfinies.

Les deux bibliothèques principales de palettes de couleurs sont les suivantes : **Quadri** et **Non quadri**. Les bibliothèques de palette de couleurs sont verrouillées et ne peuvent donc pas être modifiées. (Cependant, vous pouvez copier les palettes individuelles en tant que palettes personnalisées comme indiqué dans la section suivante.)

La bibliothèque **Quadri** contient les palettes de couleurs RVB, CMJN et Niveaux de gris par défaut. En outre, vous pouvez accéder à des palettes de couleurs prédéfinies, basées sur des thèmes spécifiques ou regroupées dans des dossiers tels que Nature and People (Nature et personne).

La bibliothèque **Non quadri** contient des palettes de couleurs fournies par des fabricants tiers, notamment HKS Colors, PANTONE, Focoltone® et TOYO. Vous pouvez utiliser ces palettes de couleurs lorsque vous devez appliquer des couleurs spécifiques approuvées par la société aux projets imprimés.



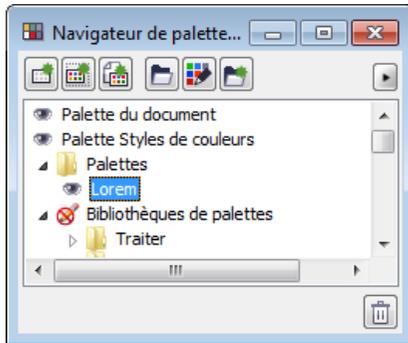
Le dossier **Bibliothèques de palettes** contient des palettes de couleurs non quadri et quadri.

## Création de palettes personnalisées

Vous pouvez créer une palette personnalisée pour y stocker toutes les couleurs ou styles de couleurs nécessaires à un projet (courant ou futur). Si vous créez des palettes personnalisées, vous pouvez facilement partager une collection de couleurs ou de styles de couleurs avec d'autres personnes. Vous pouvez accéder aux palettes personnalisées depuis le dossier **Palettes** du menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs**. Les palettes personnalisées peuvent contenir des couleurs ou des styles de couleurs d'un modèle colorimétrique quelconque (notamment des couleurs non quadri) ou

d'une palette de couleurs du dossier

## Bibliothèques de palettes.

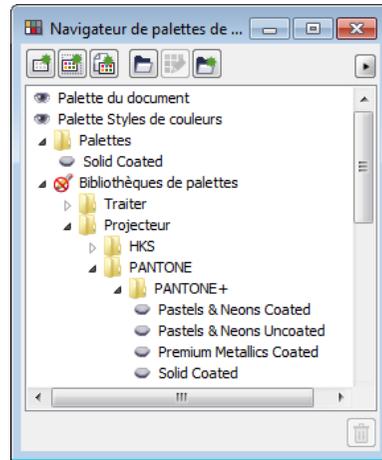


Une palette de couleurs personnalisée a été ajoutée au dossier **Palettes**.

Vous ne pouvez pas modifier une palette dans le dossier **Bibliothèques de palettes**.

Cependant, vous pouvez copier la palette afin de créer une palette personnalisée pouvant être modifiée.

 Pour copier une palette de couleurs à partir du dossier **Bibliothèques de palettes** du menu fixe **Navigateur de palettes de couleurs**, faites-la glisser depuis un dossier des **Bibliothèques de palettes** vers le dossier **Palettes**.



Une copie de la palette de couleurs non quadri **PANTONE solid coated** a été créée. Pour cela, la palette a été glissée depuis les **Bibliothèques de palettes** vers le dossier **Palettes**.



## Chapitre 7 : Utilisation de texte

Ajout de texte artistique et courant dans  
CorelDRAW **98**

Ajout de texte dans Corel PHOTO-PAINT **99**

Formatage de caractères **100**

Utilisation des polices OpenType **101**

Espacement du texte **102**

Alignement de texte **105**

Effets de texte supplémentaires **106**

Utilisation d'encadrés de texte **107**

Utilisation de texte à partir d'une ancienne  
version de CorelDRAW Graphics Suite **109**

## Chapitre 7 : Utilisation de texte

Le texte est un élément important dans la structure et la disposition des documents. Il transmet non seulement un message précis aux lecteurs, mais constitue également un élément de conception. CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT proposent un grand nombre d'outils vous permettant de manipuler et d'ajuster l'aspect d'un texte. Ce chapitre présente quelques-unes des options d'ajout et de mise en forme de texte.

### Ajout de texte artistique et courant dans CorelDRAW

Dans CorelDRAW, vous avez la possibilité de créer deux types d'objets texte : un texte artistique et un texte courant. L'option que vous sélectionnez dépend de vos besoins et de vos exigences.

Le **texte artistique** vous permet d'ajouter rapidement un seul mot ou une courte ligne de texte. Il est parfaitement adapté si vous envisagez d'insérer des titres ou d'ajouter un texte à un tracé.



Le texte artistique vous permet d'ajouter rapidement du texte à un document.

 Pour ajouter un texte artistique, cliquez sur l'outil **Texte** . Cliquez ensuite dans la fenêtre du document et saisissez votre texte.

Le **texte courant** vous permet d'ajouter de longs passages de texte qui nécessitent une mise en forme plus complexe. Il est contenu dans un encadré de texte et convient parfaitement si vous comptez créer des documents comme des brochures, des bulletins d'informations ou des catalogues.



Le texte courant vous permet d'ajouter de longs passages de texte à votre document.

 Pour ajouter un texte courant, cliquez sur l'outil **Texte** , faites-le glisser dans la fenêtre de dessin jusqu'à ce que l'encadré

ait la taille souhaitée, puis saisissez votre texte dans l'encadré.

Vous pouvez placer du texte à l'intérieur d'un objet graphique afin d'augmenter le nombre de formes différentes que vous pouvez utiliser comme encadrés de texte.

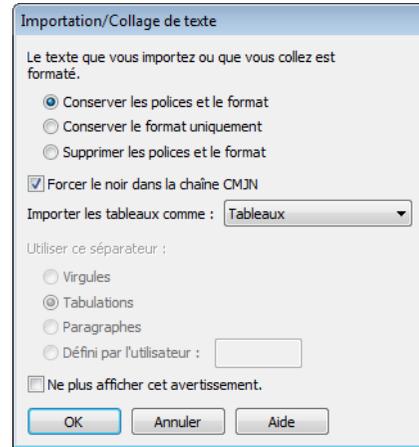


Vous pouvez convertir un objet graphique en encadré de texte.

 Pour convertir un objet en encadré de texte, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet, puis cliquez sur **Type d'encadré** ▶ **Créer un encadré de texte vide**.

Vous pouvez saisir votre texte directement dans un encadré ou, si vous souhaitez utiliser un contenu existant, vous pouvez importer ou coller du texte à partir d'un fichier.

 Pour importer du texte, cliquez sur **Fichier** ▶ **Importer**. Sélectionnez un fichier texte, puis cliquez sur **Importer**. Indiquez toutes les options de mise en forme dans la boîte de dialogue **Importation/Collage de texte**. Placez le curseur d'importation dans la fenêtre de dessin, puis cliquez.



La boîte de dialogue **Importation/Collage de texte** vous permet d'indiquer les options de mise en forme pour l'importation du texte.

## Ajout de texte dans Corel PHOTO-PAINT

Pour améliorer vos images, vous pouvez ajouter de courtes lignes de texte, telles que des titres ou des légendes.

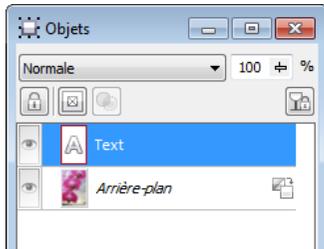


Texte ajouté à une image dans Corel PHOTO-PAINT

 Pour ajouter un texte à une image, cliquez sur l'outil **Texte** , cliquez dans l'image, puis saisissez votre texte.

Vous pouvez manipuler le texte, comme vous le feriez avec tout autre type d'objet. Vous

pouvez par exemple sélectionner, déplacer, redimensionner, mettre à l'échelle, faire pivoter et incliner un objet texte.



Le texte s'affiche sur un plan distinct dans le menu fixe **Objets** de Corel PHOTO-PAINT.

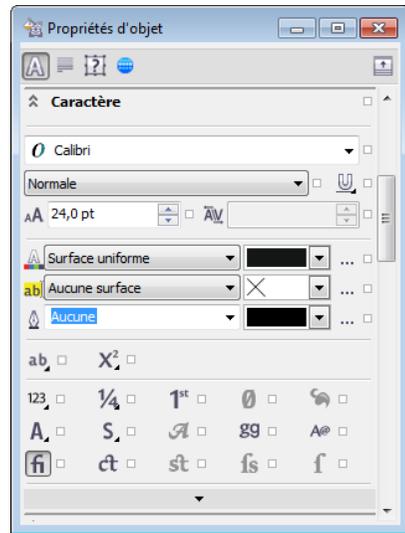
## Formatage de caractères

Pour améliorer l'aspect d'un texte, vous pouvez sélectionner et mettre en forme des caractères.

 Pour sélectionner un texte en vue de sa modification, cliquez sur l'outil **Texte** , puis faites-le glisser sur le texte.

Dans CorelDRAW, le menu fixe **Propriétés d'objet** vous permet de modifier les propriétés des caractères, notamment le type de police ou la couleur du texte. Par ailleurs, il donne accès à la plupart des options de formatage de paragraphe et des paramètres d'encadré de texte.

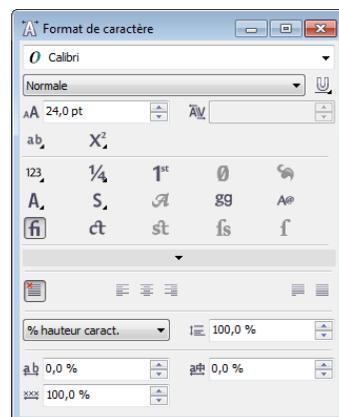
 Pour accéder aux options de formatage des caractères dans CorelDRAW, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Menus fixes** ▶ **Propriétés de l'objet**, puis sur le bouton **Caractère** .



Le menu fixe **Propriétés d'objet** de CorelDRAW X6 vous permet de définir des attributs de caractère.

Dans Corel PHOTO-PAINT X6, le nouveau menu fixe **Formatage des caractères** permet de définir les paramètres de formatage du texte.

 Pour accéder aux options de formatage des caractères dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Objet** ▶ **Texte** ▶ **Formatage des caractères**.



Le menu fixe **Formatage des caractères** de Corel PHOTO-PAINT vous permet de modifier les propriétés des caractères.

## Utilisation des polices OpenType

CorelDRAW Graphics Suite X6 vous permet d'utiliser les fonctionnalités typographiques avancées des polices OpenType.

La spécification de polices OpenType a été créée en collaboration par Adobe et par Microsoft. Les polices OpenType étendent les capacités des polices TrueType® et d'autres technologies de police plus anciennes.

Contrairement aux anciennes polices, une police OpenType peut stocker un grand nombre de fonctionnalités typographiques.



*Certaines polices OpenType comprennent des variantes stylistiques qui vous permettent de choisir un autre aspect pour un caractère sélectionné.*

Les avantages les plus évidents d'OpenType sont les suivants :

- 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
- la 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

 Pour accéder aux fonctionnalités OpenType de CorelDRAW, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Menus fixes** ▶ **Propriétés d'objet**.

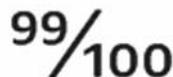
Cliquez ensuite sur le bouton **Caractère** .

Pour accéder aux fonctionnalités OpenType de Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Objet** ▶ **Texte** ▶ **Formatage des caractères**.



*Les fonctionnalités OpenType vous permettent d'appliquer d'autres apparences aux caractères sélectionnés.*

Les polices OpenType vous permettent de choisir un autre aspect pour un caractère (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.



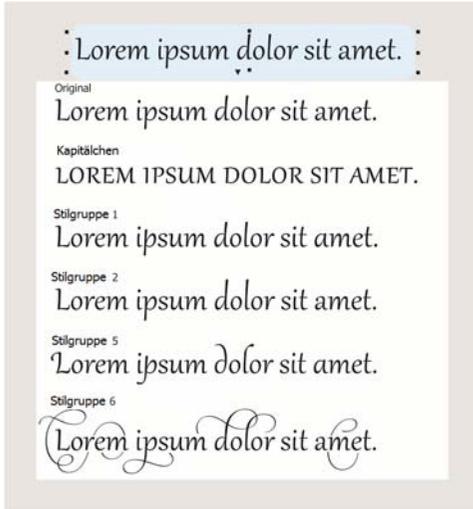
*Application d'une fonctionnalité de fraction OpenType sur du texte*

Il est important de noter que les fonctionnalités prises en charge par chaque police OpenType peuvent varier. Ainsi, une police peut contenir des ordinaux, mais pas de ligatures.

CorelDRAW Graphics Suite X6 ne prend en charge que les fonctionnalités disponibles dans une police. Pour découvrir rapidement les fonctionnalités OpenType applicables au texte sélectionné, activez l'option **OpenType interactif**. Un indicateur en forme de flèche s'affiche en dessous du texte. Cliquez sur cet indicateur pour accéder à la liste des fonctionnalités OpenType les plus communes disponibles pour le texte sélectionné.

 Pour activer la fonctionnalité **OpenType interactif**, sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** , puis activez le bouton **OpenType interactif**  de la barre d'outils.

 Pour afficher la liste des fonctionnalités OpenType les plus courantes, cliquez sur l'indicateur en forme de flèche  qui apparaît en dessous du texte. Pour appliquer rapidement une fonctionnalité, placez le curseur sur une option de la liste, puis cliquez dessus.



L'indicateur **OpenType interactif** s'affiche dans la fenêtre du document lorsqu'une fonctionnalité OpenType est disponible pour le texte sélectionné.

Si vous utilisez une police OpenType ne prenant pas en charge une fonctionnalité ou une police non-OpenType, CDGS X6 propose des versions synthétisées des exposants, des indices et des petites majuscules. Les caractères synthétisés sont créés en modifiant les caractéristiques du caractère par défaut.

**LOREM**

Une version synthétisée des petites majuscules a été appliquée aux caractères en rouge.

## Espacement du texte

Pour ajuster ou adapter un texte, vous devez généralement modifier l'espacement entre les caractères et les paragraphes. L'ajustement de l'espacement vous permet d'améliorer la lisibilité et d'obtenir un équilibre visuel. Lorsque les lettres, les mots ou les lignes sont trop proches ou trop éloignés les uns des autres, le texte devient difficile à lire.

Vous pouvez ajuster l'espacement de différentes manières :

- Le **crénage** consiste à repositionner deux caractères pour équilibrer l'espace optique les séparant. Par exemple, il est fréquemment utilisé pour réduire l'espace au sein des paires de caractères comme AW, WA, VA ou TA. Il permet d'équilibrer et de proportionner les lettres, notamment avec des tailles de police plus importantes.

 Pour appliquer un crénage au texte dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez les caractères auxquels vous souhaitez appliquer un crénage. Cliquez sur le bouton **Caractère** du menu fixe **Propriétés d'objet**. Saisissez une valeur dans la zone **Crénage de sélection**.

 Pour appliquer un crénage au texte dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez les caractères auxquels vous souhaitez appliquer un crénage. Cliquez sur **Objet** ▶ **Texte** ▶ **Formatage des caractères**. Saisissez une valeur dans la zone **Crénage de sélection** du menu fixe **Formatage des caractères**.

# SOLUTA SOLUTA

Texte sans et avec crénage

- **L'espacement entre les caractères**, également appelé espacement des lettres, vous permet de contrôler l'espacement entre les caractères d'un bloc de texte artistique ou courant.

 Pour ajuster l'espacement entre les caractères dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez le texte à modifier. Cliquez sur le bouton **Paragraphe**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Saisissez une valeur dans la zone **Espacement entre les caractères**.

 Pour ajuster l'espacement entre les caractères dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez les caractères à modifier. Cliquez sur **Objet** ▶ **Texte** ▶ **Formatage des caractères**. Saisissez une valeur dans la zone **Espacement entre les caractères** du menu fixe **Formatage 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 bloc de texte sans et avec espacement des caractères

- **L'espacement entre les mots** vous permet de modifier la taille des espaces figurant entre les mots. Cette option est

très utile si vous souhaitez réduire un espace ayant été inséré entre les mots d'un texte complètement justifié.

 Pour ajuster l'espacement entre les mots dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un objet texte. Cliquez sur le bouton **Paragraphe**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Saisissez une valeur dans la zone **Espacement des mots**.

 Pour ajuster l'espacement entre les mots dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez l'objet texte. Cliquez sur **Objet** ▶ **Texte** ▶ **Formatage des caractères**. Saisissez une valeur dans la zone **Espacement des mots** du menu fixe **Formatage 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.

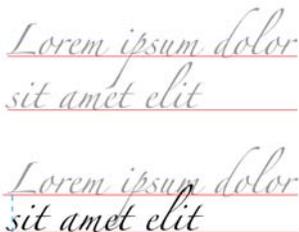
Vous pouvez modifier l'espacement entre les mots afin d'améliorer la lisibilité et la mise en page.

- **L'interligne**, également appelé interlignage ou espacement entre les lignes, vous permet d'ajuster la distance séparant les lignes d'un texte. Dans les objets texte de Corel PHOTO-PAINT et le texte artistique de CorelDRAW, les modifications apportées à l'interligne n'affectent que les lignes séparées par un retour forcé. Dans le texte courant de CorelDRAW, les modifications affectent les lignes du même paragraphe.

 Pour ajuster l'espacement des lignes dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un objet texte ou un bloc de texte. Cliquez sur le bouton

**Paragraphe**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Saisissez une valeur dans la zone **Espacement des lignes**.

 Pour ajuster l'espacement des lignes dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un objet texte. Cliquez sur **Objet** ▶ **Texte** ▶ **Formatage des caractères**. Saisissez une valeur dans la zone **Espacement des lignes** du menu fixe **Formatage des caractères**.



Bloc de texte sans et avec espacement entre les lignes

- L'option **espacement entre les paragraphes** est disponible uniquement dans CorelDRAW. Elle vous permet d'ajuster l'espacement entre les paragraphes d'un encadré de texte et facilite l'adaptation du texte. Elle peut vous aider à ajuster votre texte à une page ou un encadré ayant une taille fixe.

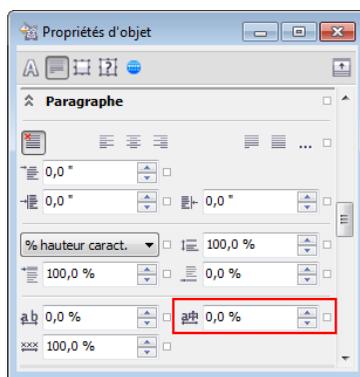
 Pour ajuster l'espacement entre les paragraphes dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un paragraphe. Cliquez sur le bouton **Paragraphe**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Saisissez des valeurs dans les zones **Espacement avant le paragraphe** et **Espacement après le paragraphe**.

- |  |  |
|--|--|
| ★ 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 paragraphes permet d'ajuster l'espacement entre les éléments d'une liste à puces.

- L'**espacement entre les langues** vous permet de contrôler l'espacement entre les mots écrits dans différentes langues, telles que les langues latines, asiatiques ou moyen-orientales. Vous pouvez par exemple définir l'espacement entre un mot en japonais et un mot en anglais apparaissant dans un objet texte.

 Pour ajuster l'espacement entre les langues dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un paragraphe. Cliquez sur le bouton **Paragraphe**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Modifiez la valeur dans la zone **Espacement entre les langues**.



Vous pouvez modifier l'espacement entre les mots dans différentes langues depuis la zone **Paragraphe** du menu fixe **Propriétés d'objet** de CorelDRAW.

 Pour ajuster l'espacement entre les langues dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un texte. Cliquez sur **Objet** ▶ **Texte** ▶ **Formatage des caractères**. Saisissez une valeur dans

la zone **Espacement entre les langues** du menu fixe **Formatage des caractères**.

## Alignement de texte

CorelDRAW Graphics Suite X6 propose différentes options pour l'alignement de texte. Vous pouvez aligner un texte en fonction de son encadré ou de son périmètre de sélection ou en fonction d'autres objets.

Dans CorelDRAW, vous pouvez aligner à la fois du texte courant et du texte artistique. Vous pouvez aligner un texte courant aussi bien horizontalement que verticalement par rapport à l'encadré de texte correspondant. Vous pouvez aligner un texte artistique uniquement à l'horizontale. Si vous n'avez pas déplacé les caractères horizontalement, l'absence d'alignement produit les mêmes résultats qu'un alignement à gauche.

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez aligner un objet texte uniquement à l'horizontale.

 Pour aligner un texte horizontalement dans CorelDRAW, sélectionnez le texte en question à l'aide de l'outil **Texte** , cliquez sur le bouton **Alignement horizontal**  de la barre d'outils, puis sélectionnez une option dans la liste.

 Pour aligner un texte horizontalement dans Corel PHOTO-PAINT, sélectionnez le texte en question à l'aide de l'outil **Texte** , cliquez sur le bouton **Alignement du texte**  de la barre d'outils, puis sélectionnez une option dans la liste.

 Pour aligner un texte courant verticalement dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Sélecteur** , puis sélectionnez un encadré de texte. Cliquez sur le bouton **Encadré**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Dans la zone **Encadré** du menu

fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur le bouton **Alignement vertical** et sélectionnez une option dans la zone de liste.

### PELLENTEQUE UT LACUS LIBERO

Fusce auctor hendrerit pulvinar. In malesuada facilisis vestibulum. Nullam urna nulla, euismod id tincidunt quis, fermentum vitae nibh. Nullam fermentum laoreet fermentum. Cras a facilisis augue. Integer euismod lacus et nibh vehicula vel gravida odio auctor. Duis porta vehicula gravida. Maeconas in felis lorem. Integer id iaculis orci.

Fusce eget orat at justo cursus facilisis. In hac habitasse platea dictumst. Donec euismod, orci eu hendrerit pharetra, mauris tortor pulvinar dui, ac suscipit lorem justo id nunc. Nulla facilisi. Quisque sit amet arcu at justo aliquet accumsan. Vestibulum sollicitudin justo a nibh vulputate ultrices.

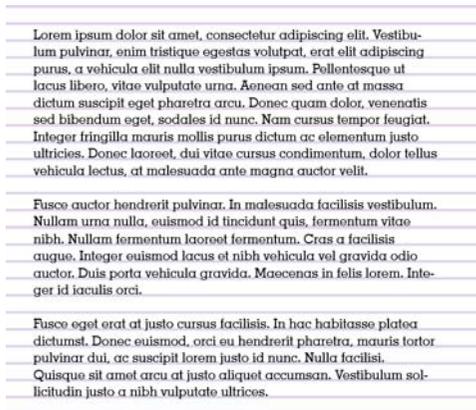
Duis mi turpis, aliquet vel faucibus non, elementum eget orci. Donec eu justo in enim convallis portitor. Suspendisse elit augue, viverra nec adipiscing quis, sagittis at est. Praesent ultricies fermentum pulvinar. Phasellus nisi urna, interdum vitae aliquet vitae, aliquet quis est.

*Le titre est centré dans l'encadré de texte. Le corps du texte est aligné à gauche dans l'encadré de texte. Le contenu de l'encadré de texte est centré verticalement.*

Dans CorelDRAW, 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. 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. Vous pouvez ajuster l'espacement de la grille de ligne de base.

 Pour aligner un texte courant sur la grille de ligne de base dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez le texte. Cliquez sur le bouton **Encadré**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Dans la zone **Encadré** du menu fixe **Propriétés**

**d'objet**, cliquez sur le bouton **Aligner sur la grille de ligne de base**.



Texte courant aligné sur la grille de ligne de base

Vous pouvez également aligner un texte sur un autre objet.

 Pour aligner un texte sur un objet dans CorelDRAW, cliquez sur l'outil **Sélecteur**  et maintenez la touche **Maj** enfoncée. Cliquez ensuite sur un objet texte, puis sur l'objet sur lequel vous souhaitez aligner le texte. Cliquez sur **Disposition ▶ Aligner et distribuer ▶ Alignement et distribution**, puis sélectionnez une option dans la liste.

 Pour aligner un texte sur un objet dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur l'outil **Sélecteur**  et maintenez la touche **Maj** enfoncée. Cliquez ensuite sur un objet texte, puis sur l'objet sur lequel aligner le texte. Cliquez sur **Objet ▶ Disposition ▶ Aligner et distribuer**, puis sélectionnez une option dans la boîte de dialogue **Alignement et distribution**.



Lorem ipsum

L'objet texte artistique est aligné sur l'objet sélectionné.

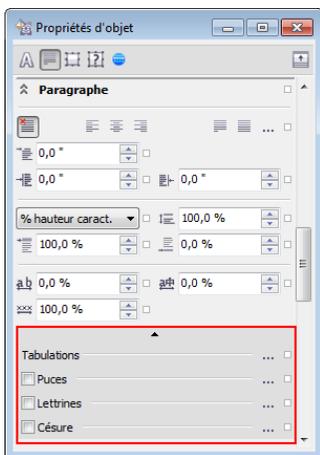
## Effets de texte supplémentaires

CorelDRAW propose également des options supplémentaires vous permettant d'améliorer votre texte de différentes manières.

Vous pouvez insérer une lettrine (également appelée majuscule initiale) au début d'un paragraphe afin d'attirer l'attention du lecteur et d'ajouter un style unique à votre document. Lorsque vous appliquez une lettrine, la première lettre du paragraphe s'affiche avec une police de plus grande taille et est incorporée dans le corps du texte courant.

 Pour ajouter rapidement une lettrine à un texte courant dans CorelDRAW, sélectionnez un encadré de texte à l'aide de l'outil **Texte** . Cliquez sur le bouton **Paragraphe**  du menu fixe **Propriétés d'objet**. Cliquez sur la flèche déroulante située en bas de la zone **Paragraphe** pour afficher les options supplémentaires. Cochez la case **Lettrines**.

Pour modifier une lettrine, cliquez sur le bouton **Paramètres des lettrines** situé à droite de la case **Lettrines**, dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Propriétés d'objet**.



Affichage d'options de formatage de paragraphe supplémentaires

*V*ivamus  
scelerisque enim  
et est ullamcorper a  
fringilla lectus dictum.

Lettrine appliquée à la première lettre d'un paragraphe

Pour distinguer visuellement les paragraphes et aider les lecteurs à lire rapidement votre document, vous pouvez organiser vos informations sous forme de listes à puces. Une puce est un symbole texte qui précède chaque élément d'une liste.

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
- Quisque tempor, nibh eget dapibus fringilla, felis nibh interdum quam.
- Nullam vel metus vel orci imperdiet vulputate.

Vous pouvez appliquer des puces à un texte courant existant.

Dans CorelDRAW, vous pouvez convertir rapidement un texte en liste à puces.

✎ Pour convertir un texte en liste à puces, sélectionnez un texte courant à l'aide de l'outil **Texte** . Cliquez sur le bouton **Paragraphe** du menu fixe **Propriétés d'objet**. Dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur la flèche déroulante située en bas de la zone pour afficher les options supplémentaires. Cochez la case **Puces**.

Pour modifier une puce, cliquez sur le bouton **Paramètres des puces** situé à droite de la case **Puces**, dans la zone **Paragraphe** du menu fixe **Propriétés d'objet**.

## Utilisation d'encadrés de texte

Dans CorelDRAW, vous pouvez personnaliser un encadré de texte en modifiant sa taille, sa position et ses paramètres.

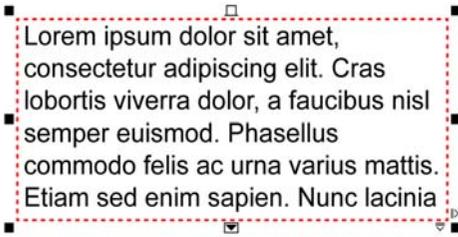
✎ Pour ajouter une couleur d'arrière-plan à un encadré, sélectionnez un encadré à l'aide de l'outil **Sélecteur** . Cliquez sur le bouton **Encadré** du menu fixe **Propriétés d'objet**. Dans la zone **Encadré** du menu fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur le bouton **Couleur d'arrière-plan**.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus convallis pellentesque lacus, ac lacinia ante scelerisque quis. Donec vel felis ac neque dictum sollicitudin ut in ante.

Ajout d'une couleur d'arrière-plan à un encadré de texte

Lorsque vous saisissez du texte dans un encadré, la taille de ce dernier ne s'ajuste pas automatiquement pour contenir le texte. Par

conséquent, si vous ajoutez plus de texte qu'un encadré ne peut en 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. L'icône associée à l'onglet de flux de texte situé en bas de l'encadré change également.



L'encadré devient rouge et l'icône associée à l'onglet de flux de texte apparaît pour vous indiquer que le texte déborde.

Vous pouvez corriger le débordement du texte de différentes façons :

- Redimensionnez l'encadré de texte

Pour redimensionner un encadré de texte, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur** , puis faites glisser l'une des poignées de sélection.



Utilisation d'une poignée de sélection pour modifier la largeur d'un encadré de texte.

- Ajustez la taille du texte

Pour ajuster la taille d'un texte, sélectionnez le texte de l'encadré à l'aide

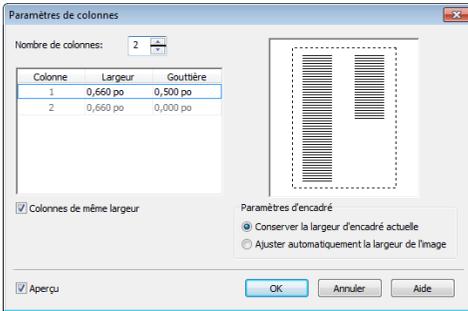
de l'outil **Texte** , cliquez sur la zone de liste **Taille de la police** de la barre de propriétés, puis sélectionnez une taille dans la liste.

- Liez l'encadré à un autre encadré de texte.

Pour diriger le débordement de texte vers un autre encadré, sélectionnez l'encadré de départ à l'aide de l'outil **Texte** , cliquez sur l'onglet **Flux de texte**  situé en bas de l'encadré et, lorsque le pointeur se transforme en pointeur **Lier à** , cliquez sur l'encadré dans lequel vous souhaitez continuer à afficher le flux de texte.

Vous pouvez présenter votre texte dans des colonnes. Ces dernières sont utiles si vous comptez concevoir des projets riches en texte, tels que des bulletins d'informations, des magazines et des journaux. Vous pouvez créer des colonnes de tailles égales ou différentes, ainsi que des gouttières.

Pour ajouter des colonnes à un encadré de texte, cliquez sur l'outil **Texte** , puis sélectionnez un encadré de texte. Cliquez sur le bouton **Encadré** du menu fixe **Propriétés d'objet**. Dans la zone **Encadré** du menu fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur le bouton **Paramètres de colonnes** et indiquez des paramètres de colonne dans la boîte de dialogue **Paramètres de colonnes**.

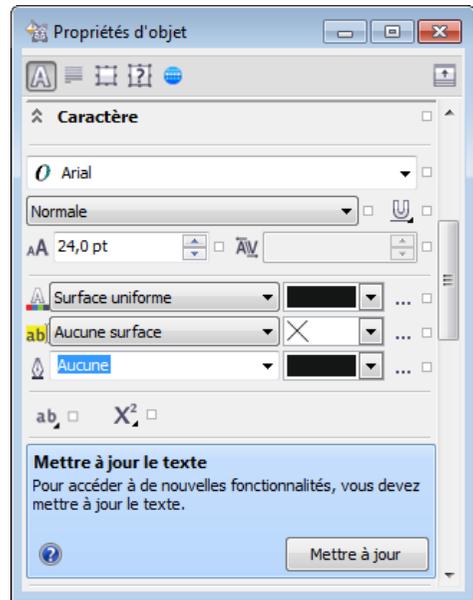


Boîte de dialogue Paramètres de colonnes

## Utilisation de texte à partir d'une ancienne version de CoreDRAW Graphics Suite

Si vous ouvrez un document contenant du texte créé dans une version précédente de CoreDRAW Graphics Suite, telle que CoreDRAW X5, vous devez mettre à jour le texte de l'ancienne version afin de pouvoir utiliser les nouvelles fonctionnalités de texte de CoreDRAW X6. Ces dernières vous permettent d'appliquer les fonctionnalités OpenType et d'utiliser la grille de ligne de base.

 Pour utiliser les toutes dernières fonctionnalités de texte, ouvrez un document contenant un texte de l'ancienne version, puis cliquez sur **Mettre à jour** dans la barre d'outils de **mise à jour** qui s'affiche en haut dans la fenêtre de dessin ou sur **Mettre à jour** dans le menu fixe Propriétés d'objet.



La barre d'outils de mise à jour s'affiche dans le menu fixe **Propriétés d'objet**.





## Chapitre 8 : Styles et jeux de styles

Présentation des styles et des jeux de styles **112**

Création de styles et de jeux de styles **114**

Application de styles et de jeux de styles **116**

Modification de styles et de jeux de styles **117**

Exportation et importation de feuilles de style **118**

Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique **119**

Rupture du lien entre un objet et un style ou un jeu de styles **120**

# Chapitre 8 : Styles et jeux de styles

CorelDRAW propose des fonctionnalités de style avancées qui vous permettent de mettre en forme vos documents avec rapidité, facilité et cohérence. Vous pouvez créer des styles et des jeux de styles et les appliquer à divers objets graphiques et texte dans vos documents. Ce chapitre vous présente les différentes méthodes de création et d'utilisation de styles d'objet dans CorelDRAW.

## Présentation des styles et des jeux de styles

Si vous avez déjà utilisé des programmes de PAO ou de traitement de texte, vous connaissez très probablement le principe des styles. Les styles sont un outil indispensable pour mettre en forme rapidement et efficacement vos documents. Ils vous permettent de réduire le délai de configuration et de production, et de créer des documents dotés d'une apparence cohérente.

Imaginons que vous deviez formater un document de plusieurs pages contenant différents objets, tels que du texte courant, du texte artistique et des éléments graphiques. Si vous deviez mettre le document en forme sans avoir recours aux styles, il vous faudrait sélectionner chaque objet et définir manuellement un certain nombre d'attributs. Vous devriez par exemple sélectionner chaque paragraphe et définir ses attributs, tels que l'alignement du texte, l'espacement entre les lignes et le retrait, en plus des attributs de caractères, tels que la couleur, le type, la taille, le style de police, etc. Ce processus serait long

et source d'erreur car, avec tant d'attributs, vous pouvez facilement oublier de configurer un paramètre.

En revanche, si vous utilisez des styles et des jeux de styles, vous pouvez atteindre rapidement et efficacement votre objectif.

Les styles et les jeux de styles sont des groupes d'attributs qui déterminent l'aspect des objets dans vos documents : objets graphiques, objets texte artistique et courant, objets légende et cote, ainsi que tout objet créé à l'aide de l'outil Support artistique.

Les styles définissent les propriétés propres aux objets, telles que leur contour ou leur surface, tandis que les jeux de styles, qui correspondent à des ensembles de styles, contrôlent l'aspect global d'un objet.

Ainsi, le style de contour définit des attributs tels que l'épaisseur du contour, la couleur et le type de ligne. Le style de caractère, quant à lui, définit des attributs tels que le type, le style et la taille de la police, la couleur du texte et de l'arrière-plan du texte, la position des caractères, la casse, etc.

De même, un jeu de styles peut comprendre un style de surface et un style de contour que vous pouvez appliquer à des objets graphiques, tels que des rectangles, des ellipses et des courbes.

Commencez par créer des styles et des jeux de styles pour définir l'aspect de chaque objet dans votre document. Tout d'abord, créez un jeu de styles, constitué d'un style de

paragraphe et d'un style de caractère, afin de contrôler l'aspect du corps du texte.

Créez ensuite des styles de paragraphe distincts pour les titres ou des styles de caractère pour les termes que vous souhaitez mettre en évidence. Ainsi, vous pouvez définir un style de caractère pour le nom de votre entreprise, afin qu'il se distingue du reste du texte.

Ajoutez ensuite des styles de contour et de surface afin de définir l'aspect des éléments graphiques. Si vous souhaitez que vos images partagent la même surface et le même contour, créez un jeu de styles constitué d'un style de surface et d'un style de contour.

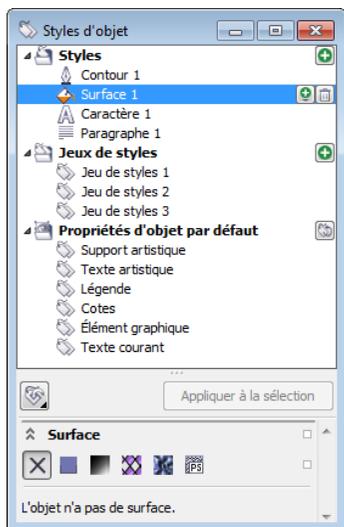
Après avoir créé les styles souhaités, il vous suffit de sélectionner les objets et d'appliquer les styles et les jeux de styles respectifs afin de mettre en forme simultanément l'ensemble des objets. Cela prend beaucoup moins de temps que la mise en forme manuelle du document et cela garantit également une parfaite cohérence.

Vous pouvez utiliser les styles de différentes manières. Vous pouvez définir un style et l'appliquer aux objets de vos dessins, comme décrit ci-dessus. Vous pouvez aussi créer un objet, le mettre en forme manuellement, l'enregistrer en tant que style, puis appliquer celui-ci à d'autres objets. Ainsi, vous pouvez ajouter un titre à votre dessin et essayer différents paramètres pour choisir la police, la couleur, la taille et le type. Lorsque la mise en forme vous convient, vous pouvez enregistrer les attributs de caractères en tant que styles ou jeux de styles. Vous pouvez ensuite les appliquer à tous les titres de votre document. CorelDRAW vous permet d'accomplir vos tâches de différentes manières tout en bénéficiant d'une grande flexibilité. Vous

pouvez choisir la méthode la mieux adaptée à votre personnalité et à votre flux de travail.

Outre la réduction du temps nécessaire à la mise en page et à la mise en forme, les styles vous permettent d'apporter rapidement plusieurs modifications à vos documents. Si vous souhaitez par exemple augmenter la taille de la police de tous les sous-titres et les afficher en gras, vous n'avez pas besoin de modifier chaque sous-titre. Il vous suffit de modifier le style de sous-titre. Que votre document contienne une ou plusieurs pages, tous les paragraphes portant ce style changent automatiquement lorsque vous modifiez le style. Vous pouvez essayer de nouveaux styles librement et facilement.

Dans CorelDRAW, vous avez la possibilité de créer et d'appliquer des styles de contour, de surface, de paragraphe, de caractère et d'encadré par le biais du menu fixe **Styles d'objet**. Vous pouvez également modifier les propriétés par défaut des types d'objet suivants : support artistique, texte artistique, légende, cote, objet graphique et texte courant. Vous pouvez personnaliser les paramètres par défaut du document courant ou de tous les nouveaux documents.



Vous pouvez créer et gérer des styles et des jeux de styles à l'aide du menu fixe **Styles d'objet**.

Dernier point, mais non des moindres, les styles vous permettent d'obtenir une mise en forme cohérente non seulement dans un seul document, mais également dans plusieurs documents. Tous les styles ou jeux de styles créés sont enregistrés avec le document courant et vous pouvez également les exporter vers une feuille de style pour les utiliser dans d'autres documents. Vous pouvez concevoir plusieurs feuilles de style pour différents projets. À l'instar des autres fonctions de CoreDRAW, vous pouvez contrôler l'utilisation des styles. Vous pouvez facilement implémenter les modifications dans de nombreux documents : il vous suffit de modifier la feuille de style appliquée à ces derniers.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer eget lorem erat, quis lobortis augue. Morbi vestibulum felis vel lorem vehicula in egestas sapien pulvinar. Nunc et erat sed purus auctor elementum. Vivamus aliquet lorem sit amet nisi

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit

Nullam placerat metus id metus lobortis ultricies

Mauris vel magna ac ligula sagittis tincidunt

Phasellus ut sem nunc, at interdum nisi

**Lorem ipsum dolor sit amet,**

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
- Nullam placerat metus id metus lobortis ultricies.
- Mauris vel magna ac ligula sagittis tincidunt.
- Phasellus ut sem nunc, at interdum nisi.

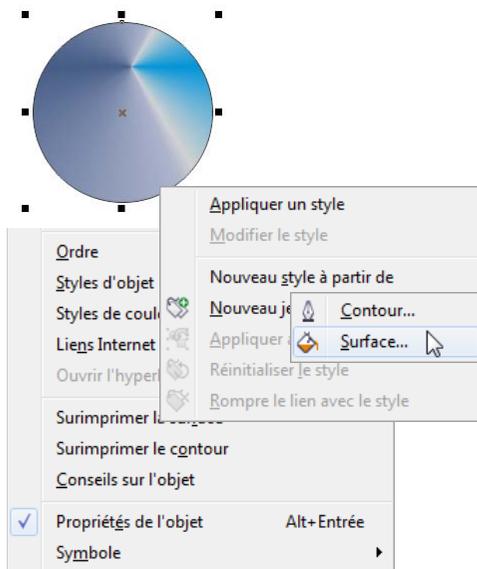
Vous pouvez modifier rapidement l'aspect d'un document en mettant à jour la feuille de style qui lui est associée.

## Création de styles et de jeux de styles

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**.

 Pour créer un style à partir des attributs d'un objet, sélectionnez l'outil **Sélecteur** et cliquez avec le bouton droit de la souris

sur cet objet, choisissez **Styles d'objet** dans le menu contextuel, choisissez **Nouveau style à partir de**, cliquez sur le type de style souhaité et saisissez un nom.



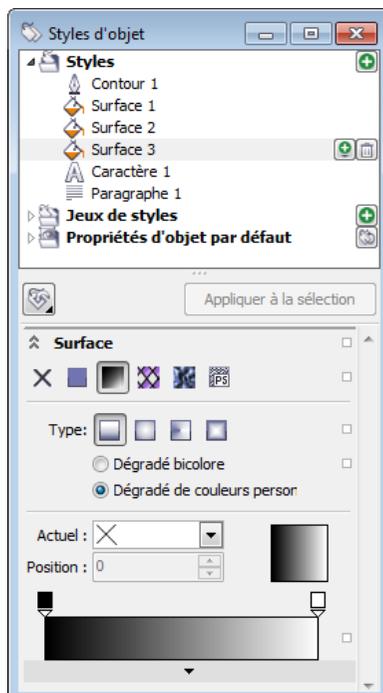
*Vous pouvez enregistrer la surface d'un objet en tant que style de surface personnalisé.*

✎ Pour créer un jeu de styles à partir des attributs d'un objet, faites glisser l'objet vers le dossier **Jeux de styles** du menu fixe **Styles d'objet** ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Styles d'objet**, cliquez sur **Nouveau style à partir de**, puis saisissez un nom.

✎ Pour créer un style sans utiliser de modèle de base, cliquez sur le bouton **Nouveau style** (+) du menu fixe **Styles d'objet**. Cliquez ensuite sur un type de style. Indiquez les paramètres souhaités dans la zone Propriétés des styles du menu fixe **Styles d'objet**.

✎ Pour créer un jeu de styles sans utiliser de modèle de base, cliquez sur le bouton **Nouveau jeu de styles** (+) du menu fixe

**Styles d'objet** afin de créer un jeu de styles vide. Faites glisser les styles du dossier **Styles** vers le nouveau jeu de styles.



*Pour définir un style de surface, indiquez les attributs de surface dans le menu fixe **Styles d'objet**.*

Dans CorelDRAW, 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 enfant ou un jeu de styles enfant, sélectionnez le style parent ou le jeu de styles parent défini dans le menu fixe **Styles d'objet**, puis cliquez sur le bouton **Nouveau style enfant** ou **Nouveau jeu de styles enfant**.



Les jeux de styles du « subheading 1 » (sous-titre 1) et du « subheading 2 » (sous-titre 2) sont créés en tant que jeux de styles enfants du jeu de styles parent intitulé « Corp report heading » (Titre du rapport d'entreprise).

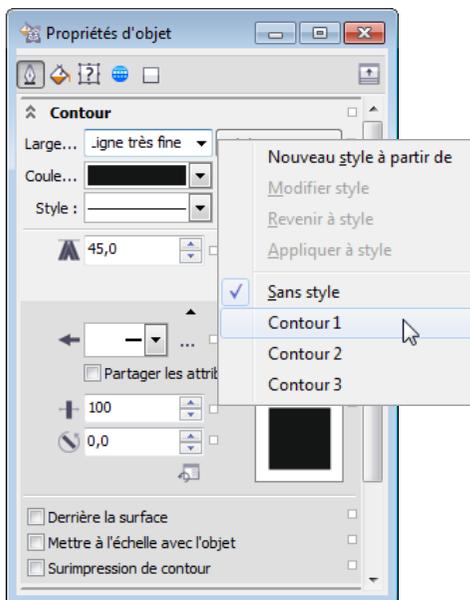
## Application de styles et de jeux de styles

Lorsque vous appliquez un style ou un jeu de styles à un objet, celui-ci hérite uniquement des attributs définis dans le style ou 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.

Pour appliquer un style ou un jeu de styles à un objet, sélectionnez ce dernier à l'aide de l'outil **Sélecteur**, puis cliquez deux fois sur le style ou le jeu de styles dans le menu fixe **Styles d'objet**.

Vous pouvez également appliquer des styles à l'aide du menu fixe **Propriétés d'objet**.

Pour appliquer un style à l'aide du menu fixe **Propriétés d'objet**, cliquez sur l'indicateur de source en regard d'une propriété de l'objet (contour, surface, caractère, paragraphe ou encadré), puis sélectionnez un style dans la liste des styles disponibles.



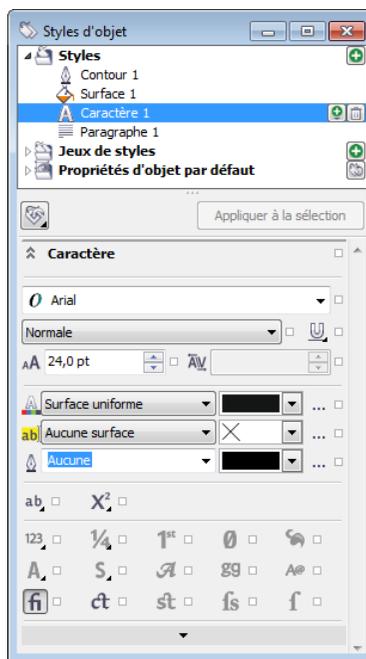
Vous pouvez appliquer un style de contour en sélectionnant un contour dans la liste des styles disponibles, dans le menu fixe **Propriétés d'objets**.

## 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 changeant 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.

 Pour modifier un style, sélectionnez-le dans le menu fixe **Styles d'objet**, puis modifiez ses attributs dans la zone Propriétés des styles.

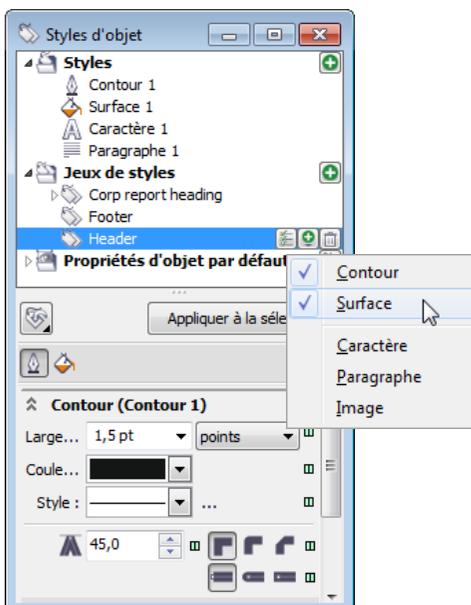


Le style de caractère « Newsletter » est sélectionné et les attributs, tels que le type, la couleur et la taille de police, peuvent être modifiés dans la zone **Caractère**.

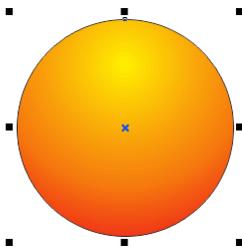
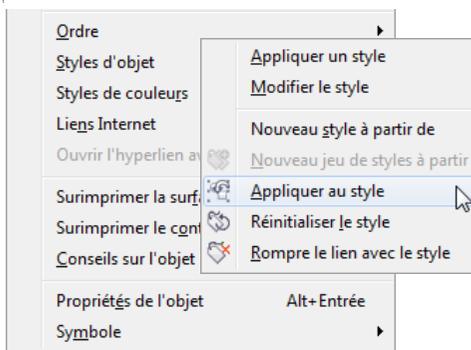
Vous pouvez modifier un jeu de styles en ajoutant ou en supprimant des styles.

 Pour modifier un jeu de styles, sélectionnez-le dans le menu fixe **Styles d'objet**. Cliquez sur le bouton **Ajouter ou supprimer un style**  en regard du jeu de styles, puis sélectionnez un type de style. Modifiez les attributs de chaque style dans la zone Propriétés des styles.

 Pour modifier un style ou un jeu de styles basé sur un objet, modifiez ce dernier dans la fenêtre du document, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Styles d'objet** et cliquez sur **Appliquer au style**.

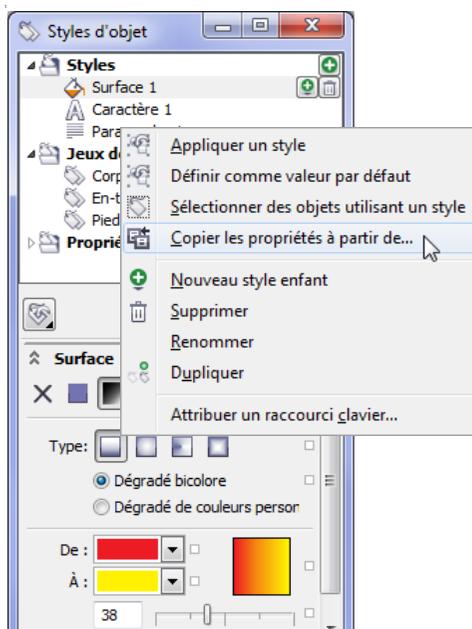


Le jeu de styles « Header » (En-tête) est constitué d'un style de contour et d'un style de surface. Vous pouvez supprimer un style ou ajouter plusieurs styles en cliquant sur un type de style.



Modification d'un style de surface en changeant la surface d'un objet

Pour modifier un style ou un jeu de styles en copiant les propriétés d'un objet, faites glisser cet objet depuis la fenêtre du document vers un style ou un jeu de styles du menu fixe **Styles d'objet**. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le style ou le jeu de styles dans le menu fixe **Styles d'objet**, sélectionner l'option **Copier les propriétés à partir de** et cliquer sur un objet dans la fenêtre du document.



Modification d'un style en copiant les propriétés d'un objet dans la fenêtre du document

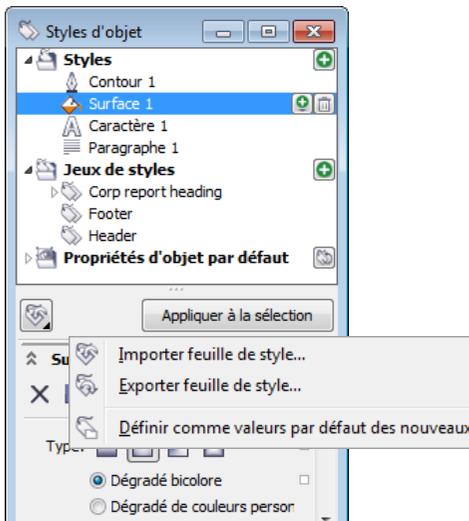
## Exportation et importation de feuilles de style

Vous pouvez utiliser les styles et jeux de styles dans d'autres documents en les exportant vers un fichier de feuille de style. La feuille de style contient tous les styles, jeux de styles et propriétés d'objet par défaut actuels du menu fixe **Styles d'objet**, ainsi que tous les styles de

couleurs du menu fixe **Styles de couleurs**.  
Pour obtenir des informations sur les styles de couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation des styles de couleurs et des harmonies » à la page 88.

Vous pouvez également importer des feuilles de style à partir d'autres documents.

 Pour exporter une feuille de style, cliquez sur le bouton **Importer, exporter ou enregistrer les valeurs par défaut**  du menu fixe **Styles d'objet**, puis sur **Exporter feuille de style**. Dans la boîte de dialogue **Exporter feuille de style**, saisissez un nom et sélectionnez l'emplacement de la feuille de style. Sélectionnez ensuite les paramètres que vous souhaitez exporter à partir du document.



Vous pouvez exporter ou importer des feuilles de style à l'aide du menu fixe **Styles d'objet**.

 Pour importer une feuille de style, cliquez sur le bouton **Importer, exporter ou enregistrer les valeurs par défaut**  du menu fixe **Styles d'objet**, puis sur

**Importer feuille de style**. Accédez à une feuille de style depuis la boîte de dialogue **Importer feuille de style**, cliquez sur **Importer** et sélectionnez les paramètres à importer.

## Recherche d'objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique

CorelDRAW vous permet de rechercher des objets comportant un style ou un jeu de styles spécifique dans le document actif. Par exemple, vous pouvez rechercher tous les objets texte utilisant un style de titre spécifique.

Cette fonction s'avère utile si vos dessins contiennent des objets que vous devez modifier ou redessiner régulièrement. En attribuant un style ou un jeu de styles à des objets, vous pouvez les sélectionner facilement, en une seule étape et modifier simultanément leurs propriétés.

 Pour sélectionner tous les objets utilisant un style ou un jeu de styles spécifique, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le style ou le jeu de styles dans le menu fixe **Styles d'objet**, puis choisissez l'option **Sélectionner des objets utilisant un style**.



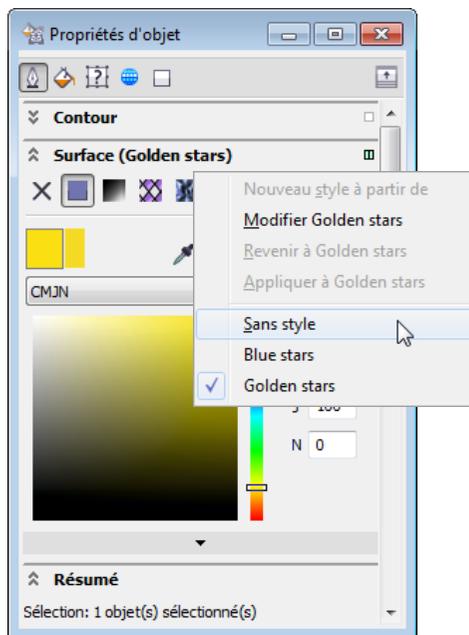
*Vous pouvez rechercher rapidement tous les objets qui se sont vu attribuer un style ou un jeu de styles particulier.*

## Rupture du lien entre un objet et un style ou un jeu 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 apportées ultérieurement au style ou au jeu de styles n'auront pas d'incidence sur l'objet.

✎ Pour rompre le lien entre un objet et un style ou un jeu de styles, sélectionnez l'outil **Sélecteur** et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet, choisissez **Styles d'objet** dans le menu contextuel, puis cliquez sur **Rompre le lien avec le style**.

✎ Pour rompre le lien entre un objet graphique et le style de surface qui lui est appliqué, cliquez sur l'indicateur de source Surface dans le menu fixe **Propriétés d'objet**, puis sélectionnez **Sans style**.



*Rupture du lien entre un objet graphique et le style de surface qui lui est appliqué*



Image créée par  
Dhananjay Garg  
Inde

# 4<sup>e</sup> partie

## Guide sur le contenu numérique





## Chapitre 9 : Recherche et gestion d'un

Explorer Corel CONNECT **124**

Accès au contenu **126**

Parcourir et rechercher un contenu **126**

Utilisation et gestion de contenu **127**

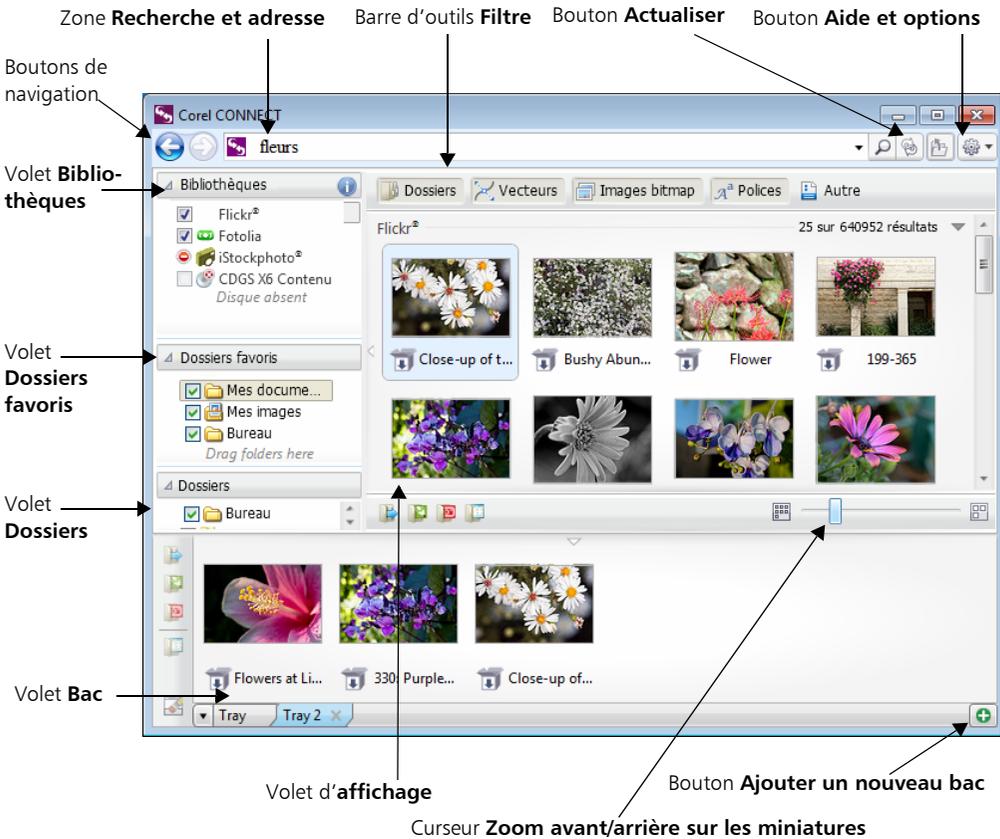
# Chapitre 9 : Recherche et gestion de contenu

CoreDRAW Graphics Suite permet de rechercher facilement du contenu, tel que des images clipart, des photos, des polices, des surfaces à motif et des encadrés. Une fois le contenu trouvé, vous pouvez l'intégrer dans vos projets ou le collecter dans un bac pour vous y référer ultérieurement.

## Explorer Corel CONNECT

Vous pouvez parcourir et rechercher un contenu à l'aide de Corel CONNECT.

 Pour démarrer Corel CONNECT, cliquez sur **Démarrer ▶ Programmes ▶ CorelDRAW Graphics Suite X6 ▶ Corel CONNECT**.



Voici les principaux composants de Corel CONNECT :

- Volet **Bibliothèques** : vous permet d'accéder au contenu en ligne et local fourni par Corel et ses partenaires.
- Volet **Dossiers favoris** : vous permet d'accéder rapidement aux documents fréquemment utilisés.
- Volet **Dossiers** : affiche la structure de fichier disponible sur votre ordinateur.
- Volet **Bac** : vous permet de collecter des fichiers d'un ou plusieurs dossiers.
- Volet **Affichage** : permet d'afficher des fichiers de contenu en mode miniatures. Placez le curseur sur une miniature pour afficher des informations sur le fichier, telles que son nom et sa taille, sa résolution et son mode de couleurs.
- Curseur **Zoom avant/arrière sur les miniatures** : vous permet d'ajuster la taille des miniatures du volet d'affichage.
- Bouton **Ajouter un nouveau bac** : vous permet de créer des bacs supplémentaires afin d'organiser votre contenu.
- Bouton **Aide et options** : vous permet d'ouvrir un menu de commandes pour accéder à l'Aide, configurer des bibliothèques de contenu, définir des préférences et afficher des informations sur la version et la licence.
- 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 bien des fichiers enregistrés dans des formats qui ne sont pas pris en charge par CorelDRAW Graphics Suite
- Zone **Recherche et adresse** : vous permet de rechercher des fichiers en utilisant des termes de recherche, en

saissant un chemin d'accès de dossier ou en indiquant une adresse Web.

- Bouton **Précédent** : vous renvoie à la page précédente du contenu.
- Bouton **Suivant** : vous renvoie à la page suivante du contenu.

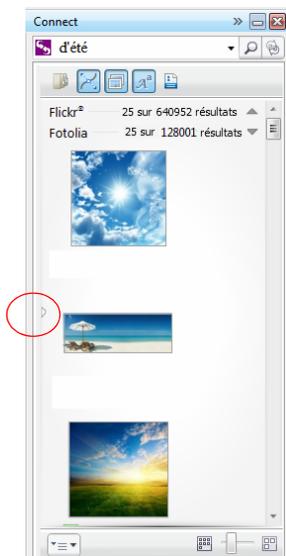
Corel CONNECT est disponible à la fois en tant que menu fixe et en tant qu'application autonome. Vous pouvez choisir le mode le plus adapté à votre flux de travail. L'utilitaire de recherche comprend deux composants lorsqu'il est en mode menu fixe : Menus fixes **Connexion** et **Bac**.



Pour accéder au menu fixe **Connect**, dans CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Fenêtre ▶ Menus fixes ▶ Connect**.

Pour accéder au menu fixe **Bac**, dans CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Fenêtre ▶ Menus fixes ▶ 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 l'affichage d'un volet unique ou l'affichage intégral.



Le menu fixe **Connexion** avec le volet d'affichage apparaît. Cliquez sur la flèche de basculement pour afficher le volet de navigation. Redimensionnez le menu fixe pour afficher les deux volets.

## Accès au contenu

CorelDRAW Graphics Suite X6 fournit une bibliothèque de contenu qui comporte des images clipart, des polices, des photos, des cadres, des surfaces à motif et plus encore. Vous pouvez ajouter la bibliothèque à votre ordinateur lors de l'installation du produit afin d'accéder rapidement et facilement au contenu de Corel CONNECT, CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT. La bibliothèque est copiée dans le dossier **Public\Documents publics\Corel\Content X6**. Vous pouvez également accéder à la bibliothèque version X6 à partir du DVD du produit.

Pour accéder à des images clipart et à tout autre contenu inclus dans un CD ou DVD d'une version précédente du logiciel, vous devez insérer le CD ou DVD, ou accéder au dossier dans lequel vous avez stocké le contenu.

Vous pouvez également trouver du contenu sur des sites Web de fournisseurs de contenu

en ligne, tels que Flickr, Fotolia et iStockphoto.

Pour accéder à une bibliothèque de contenu fournie par Corel sur un CD ou un DVD, insérez le CD ou le DVD. La bibliothèque s'affiche dans le volet **Bibliothèques**.

Pour activer l'accès aux bibliothèques de contenu local et en ligne, cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu** du volet **Bibliothèques**, puis suivez les instructions de la boîte de dialogue **Configuration de la bibliothèque**.



Boîte de dialogue **Configuration de la bibliothèque**

## Parcourir et rechercher un 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 de recherche et que vous lancez une recherche, tous les fichiers correspondants s'affichent en miniatures dans le volet d'affichage. Par exemple, si vous saisissez « fleur » dans la zone de recherche, l'application filtre tous les fichiers qui ne correspondent pas au terme recherché. Par conséquent, seuls les fichiers dont le nom, la catégorie ou les repères associés contiennent le mot « fleur » sont affichés. Pour plus d'informations sur l'ajout de repères et d'informations de référence, reportez-vous à la

section « Pour ajouter des informations à un dessin » dans l’Aide de CorelDRAW et « Pour modifier les paramètres d’un document » dans l’Aide de Corel PHOTO-PAINT.

 Pour parcourir un contenu, cliquez sur un emplacement dans le volet **Bibliothèques, Dossiers favoris** ou **Dossiers**. Vous pouvez parcourir un seul emplacement à la fois.

Pour rechercher du contenu, cliquez sur un emplacement dans le volet **Bibliothèques, Dossiers favoris** ou **Dossiers**. Saisissez ensuite un terme dans la zone **Recherche et adresse**, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour rechercher du contenu dans plusieurs emplacements, cochez les cases correspondant aux dossiers dans lesquels vous souhaitez effectuer des recherches, puis cliquez sur le bouton **Actualiser** .

Vous pouvez également rechercher toutes les images utilisées sur un site Web en saisissant l’adresse Web dans la zone **Recherche et adresse**.



Vous pouvez rechercher toutes les images utilisées sur un site Web en saisissant l’adresse Web.

Vous pouvez limiter les résultats de la recherche en utilisant différents critères, tel qu’un type de graphique, une catégorie ou un format de fichier. Si vous recherchez par exemple un graphique vectoriel, vous pouvez afficher uniquement les formats vectoriels pris en charge par CorelDRAW Graphics Suite. Si vous recherchez des graphiques bitmap, vous pouvez afficher uniquement les formats bitmap pris en charge par CorelDRAW Graphics Suite. Si vous souhaitez sélectionner une police pour le texte de votre projet, vous pouvez afficher les polices TrueType (TTF), OpenType (OTF) et PostScript (PFB et PFM). Vous pouvez également rechercher des formats de fichier qui ne sont pas pris en charge par CorelDRAW Graphics Suite.

 Pour limiter les résultats de la recherche, cliquez sur l’un des boutons suivants dans la barre d’outils **Filtre** : **Dossiers** , **Vecteurs** , **Images Bitmap** , **Polices**  ou **Autres fichiers** .

CorelDRAW Graphics Suite est complètement intégré aux fonctionnalités de recherche proposées par Windows 7 et Vista. Veuillez noter que pour utiliser Corel CONNECT sous Microsoft Windows XP, Windows Search doit être installé et opérationnel. Vous pouvez télécharger Windows Search gratuitement depuis le Centre de téléchargement de Microsoft®. 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 que des recherches par nom de fichier.

## Utilisation et gestion de contenu

Si vous souhaitez afficher un fichier de plus grande taille ou modifier un fichier avant de l’intégrer dans votre projet, vous pouvez

l'ouvrir dans CoreDRAW, Core PHOTO-PAINT ou les applications associées.

 Pour ouvrir un fichier, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une miniature dans le volet d'affichage, puis choisissez une option.

Pour plus d'informations sur l'ouverture de fichiers, reportez-vous à la section « Utilisation d'un contenu » dans l'Aide.

Vous pouvez également insérer du contenu dans votre document.

 Pour insérer un fichier dans un document actif, faites-le glisser depuis le volet d'affichage vers le document actif.

Pour plus d'informations sur l'insertion de contenu dans vos documents, reportez-vous à la section « Pour insérer un fichier dans un document actif » dans l'Aide.

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

 Pour installer une surface à motif, cliquez avec le bouton droit de souris sur la miniature d'une image bitmap ou d'un graphique vectoriel dans le volet

d'affichage, puis cliquez sur **Installer en tant que motif bitmap** ou **Installer en tant que motif vectoriel**.

Vous pouvez regrouper des contenus de différents dossiers dans le bac. Les fichiers référencés dans le bac sont conservés dans leur emplacement d'origine. Vous pouvez ajouter ou supprimer du contenu dans le bac.

Vous pouvez créer des bacs afin d'organiser plus efficacement votre contenu et de le partager avec d'autres personnes. Les bacs sont partagés entre CoreDRAW, Core PHOTO-PAINT et Core CONNECT.

 Pour ajouter du contenu à un bac, sélectionnez une ou plusieurs miniatures dans le volet d'affichage, puis faites-les glisser vers le bac.

Pour créer un bac, cliquez sur le bouton **Ajouter un nouveau bac** du menu fixe **Bac**. Par défaut, le bac est enregistré dans le dossier **Utilisateurs\[Nom de l'utilisateur]\Documents\Core\Core Content\Trays**.

Pour renommer un bac, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'onglet correspondant, cliquez sur **Renommer** et saisissez un nouveau nom.



*Vous pouvez organiser votre contenu dans des bacs.*



Image créée par  
Katarzyna Kobylikiewicz  
Pologne

# 5<sup>e</sup> partie Galerie



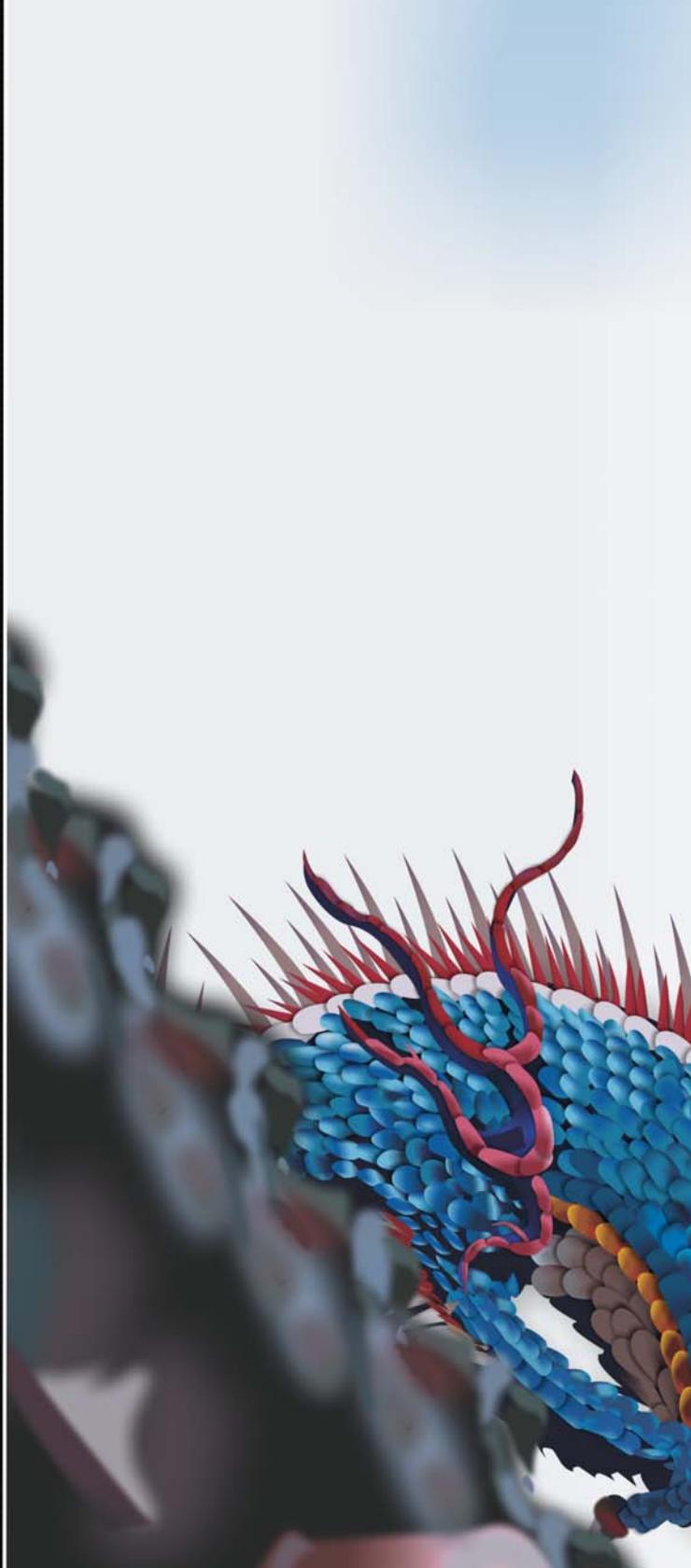


ff.  
2011

Michél Netting

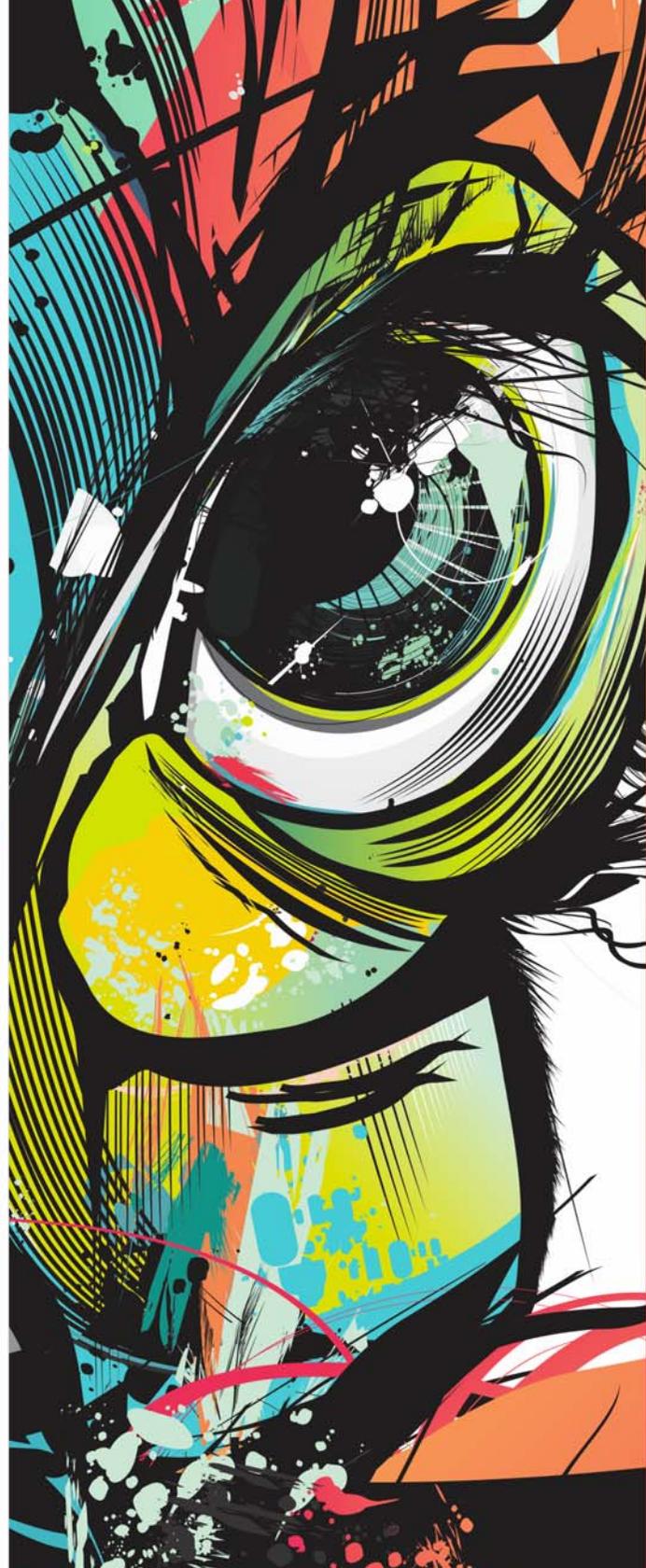


Галия Югай Galia Yugai

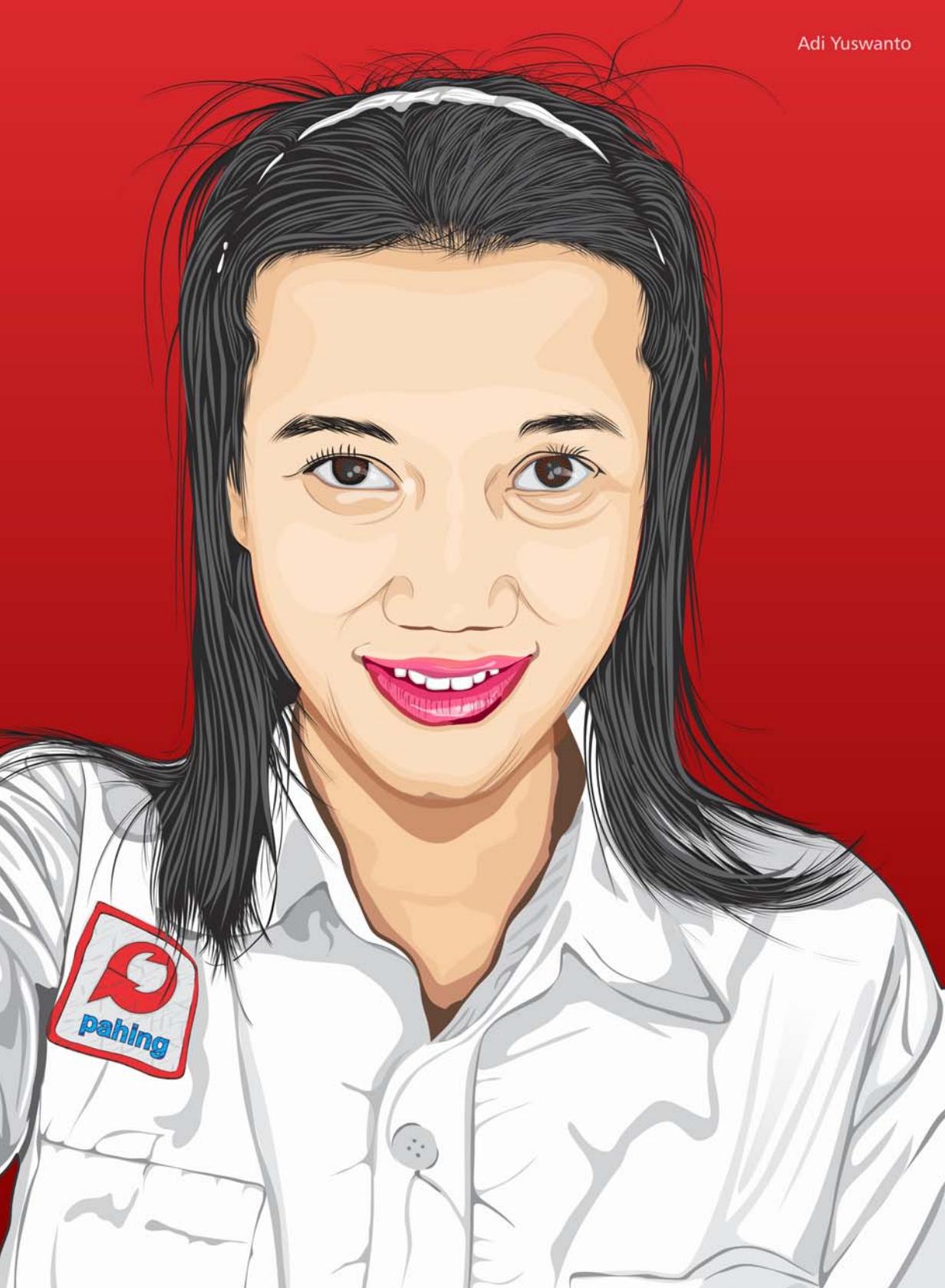


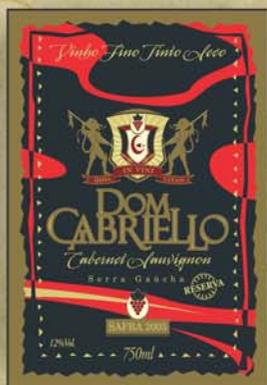
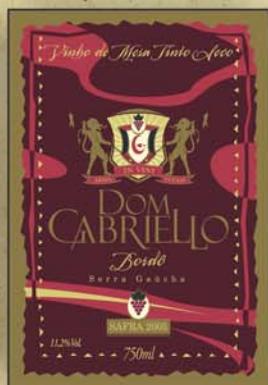
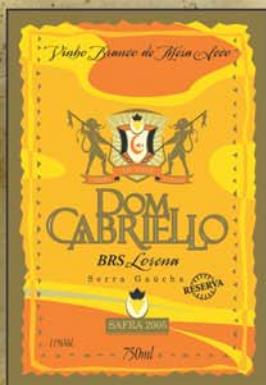
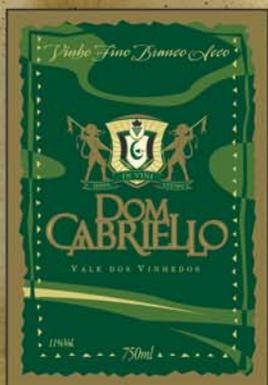
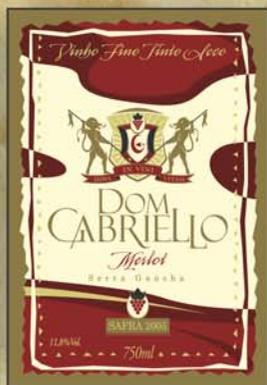
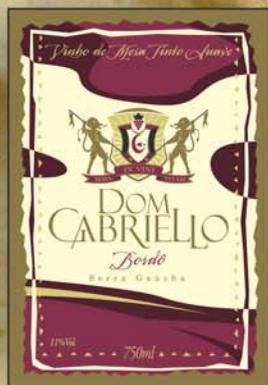
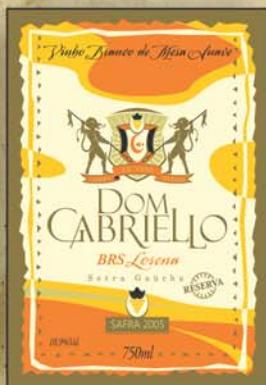
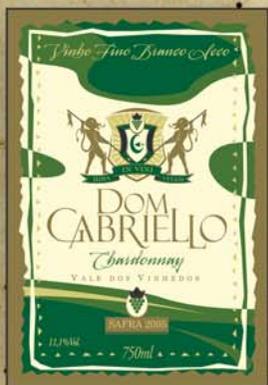
















Manoj Ashok R





Fabio Syelani



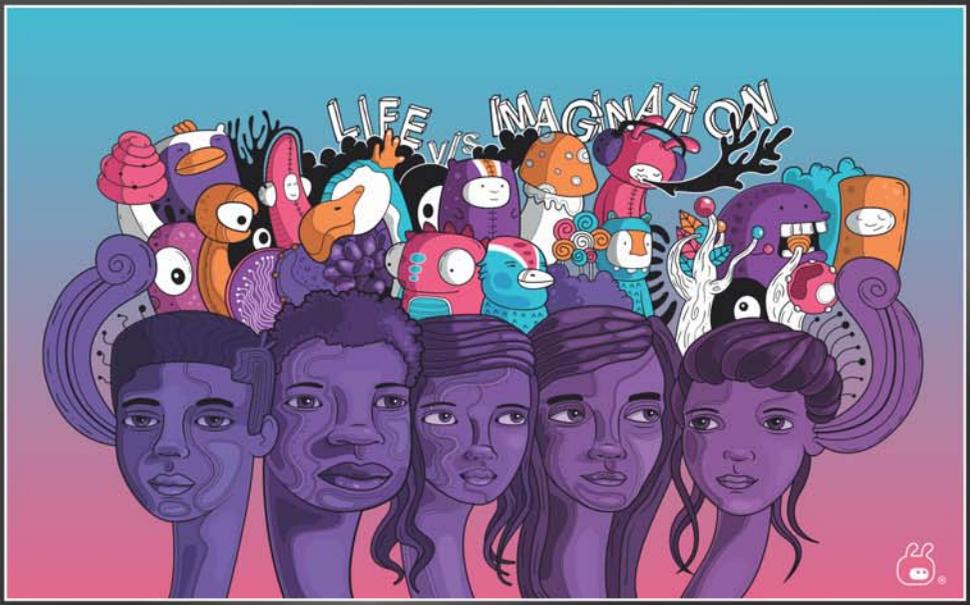


Aleksey Oglushevich  
Алексей Оглушевич

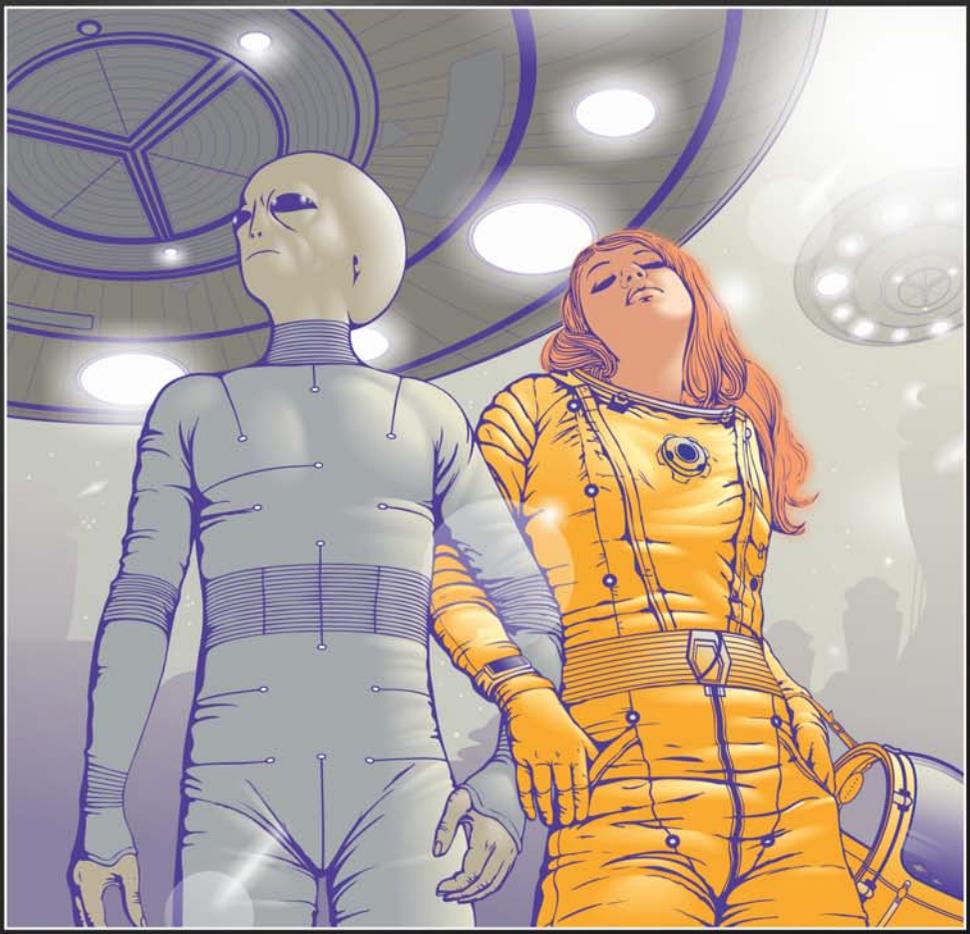




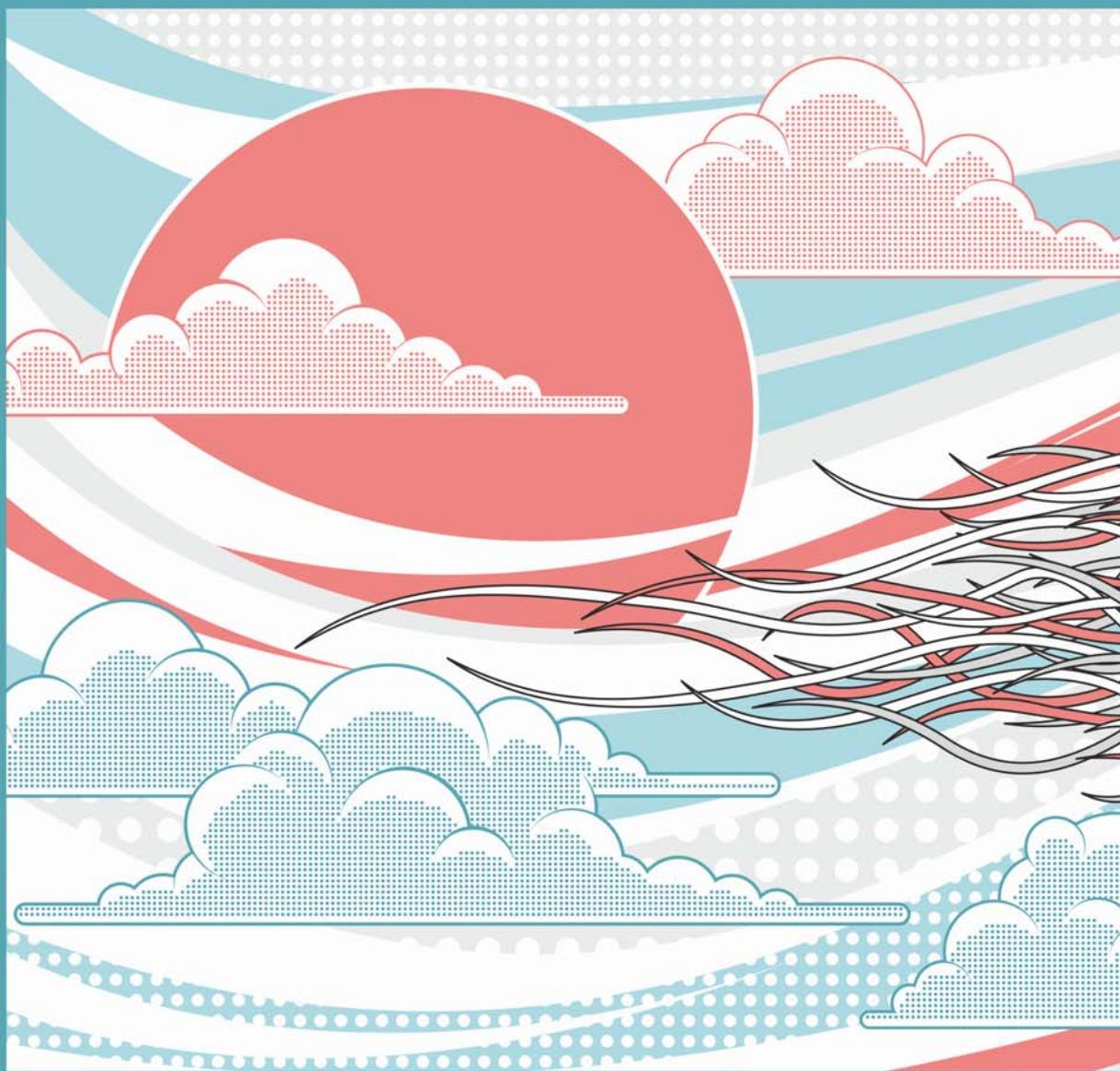
RA-L-AGNA  
BY ICRALSAID

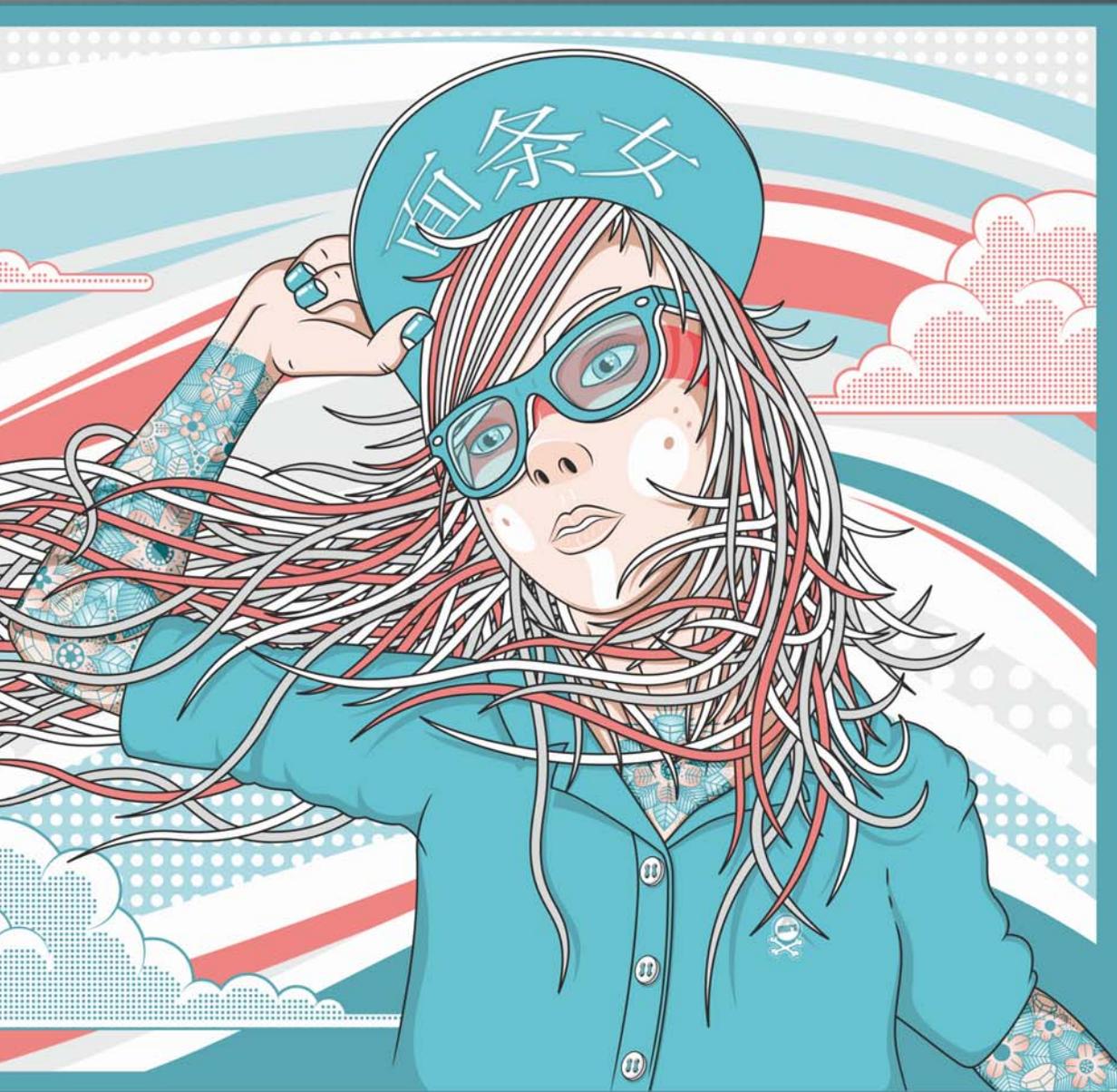


Giulia Marchetti Hennings



RAMM ND











Wino Skadir

2.011  
Kick  
my  
Ass



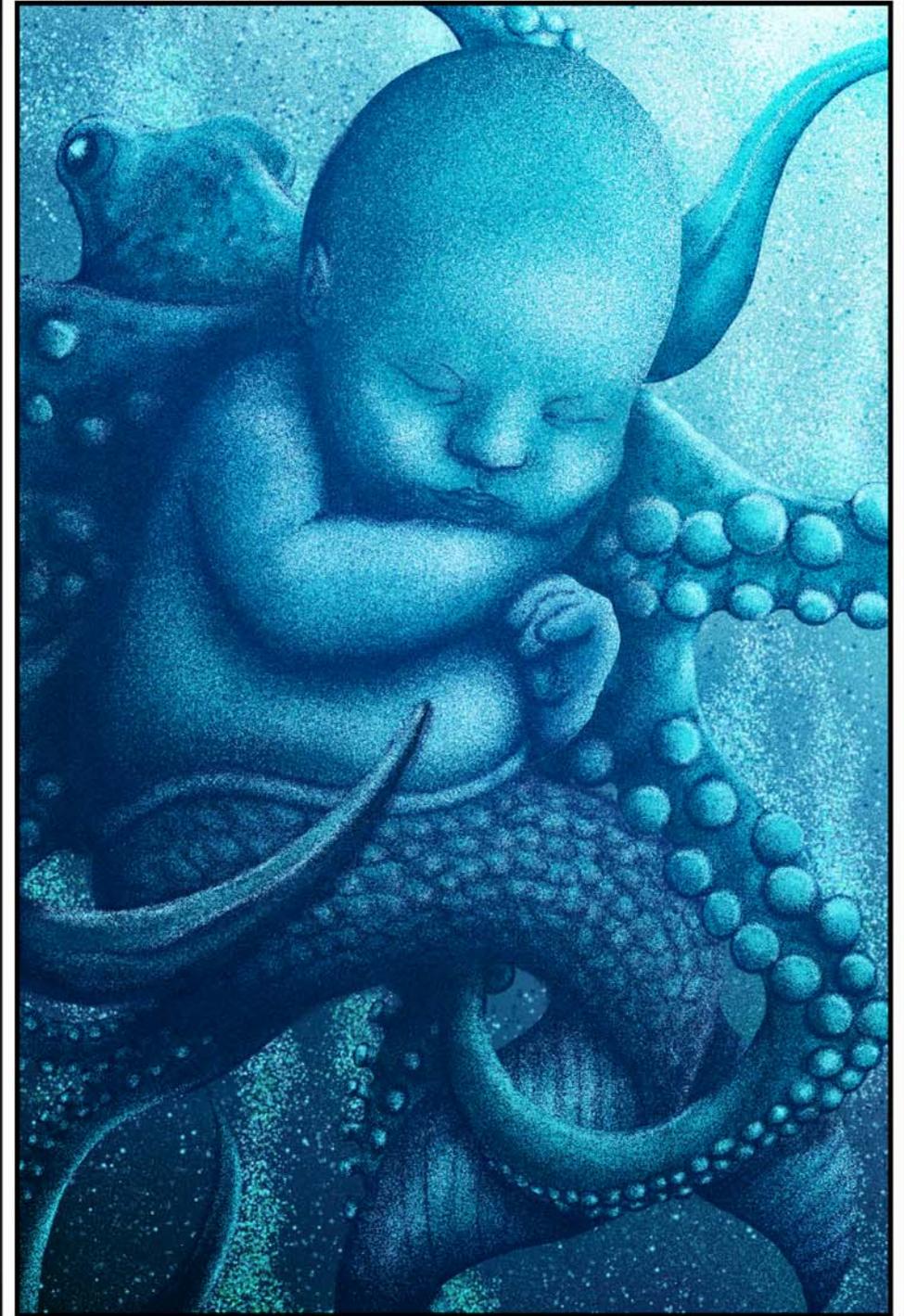
Nur Hidayat Hyda

Fabiana Henkemaier de Souza









TechBikeKIDS  
Pedale com Tecnologia

Saúde

Beleza

Design

Conforto

Natureza

Inovação

Esporte

Lazer

Prática

# super TechBike

Pedale com Tecnologia



Modelo 0134  
Ano 2014  
Super TechBike Kids é uma bicicleta com tecnologia inovadora em seu design, oferecendo conforto e segurança para as crianças. Possui um quadro em alumínio, pneus de espuma EVA e um sistema de freio seguro. Além disso, vem equipada com uma luz de LED e um sistema de câmbio suave. É a bicicleta perfeita para as crianças que gostam de explorar e aprender.

Indústria Brasileira



Modelo 0134 | Ano 2014 | Indústria Brasileira

Super TechBike Kids é uma bicicleta com tecnologia inovadora em seu design, oferecendo conforto e segurança para as crianças. Possui um quadro em alumínio, pneus de espuma EVA e um sistema de freio seguro. Além disso, vem equipada com uma luz de LED e um sistema de câmbio suave. É a bicicleta perfeita para as crianças que gostam de explorar e aprender.

TechBikeKIDS  
Pedale com Tecnologia

# super TechBike

Pedale com Tecnologia



Contém uma bicicleta modelo 0134

Modelo 0134 | Ano 2014 | Indústria Brasileira



Prática

Lazer

Esporte

Inovação

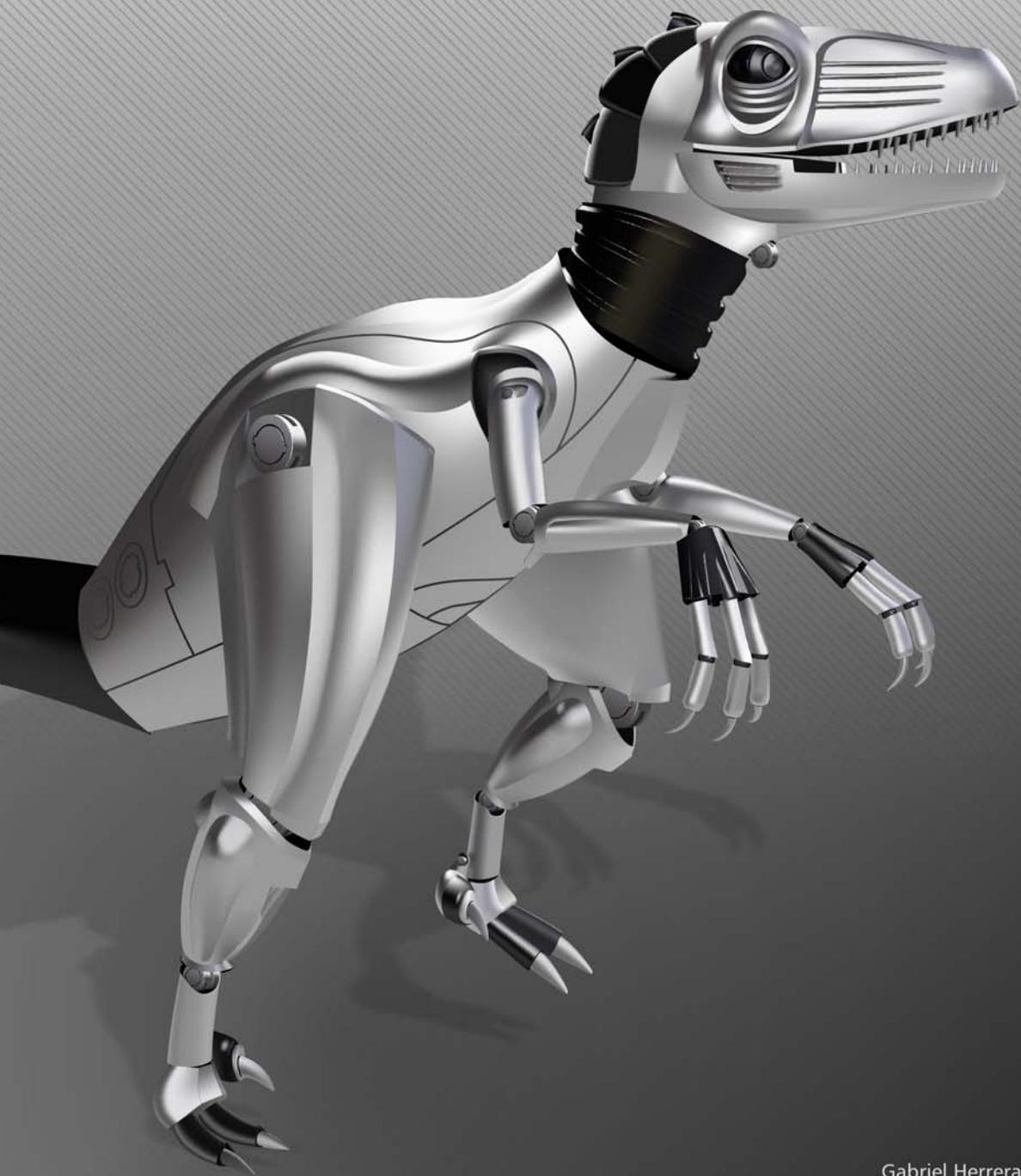
Natureza

Conforto

Design

Saúde

super TechBikeKIDS  
Pedale com Tecnologia



Алексей Оглушевич  
Aleksey Oglushevich



Agustina Volpellier



Subhash









Nataliya Trush





# Index

## A

acquisition d'images 61

alignement

texte 105

application d'un effet miroir sur des objets 41

applications

assistance technique 13

changement de langue 12

incluses 4

installation 12

mise à jour 13

assistance technique 13

association d'objets 46

## B

bacs 16

barre d'état

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

barre d'outils standard

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

barre d'outils, standard

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

barre de menus

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

barre de propriétés

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

barre de titre 31

biseaux 44

Bitstream Font Navigator 4

boîte à outils

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

bruit, suppression 67

## C

caractères, formatage 100

chanfreins 44

clonage de zones d'images 66

colonnes, insertion 108

combinaison d'objets 46

ConceptShare 72

configuration

Corel PHOTO-PAINT 72

CorelDRAW 49

documents 35

logiciel 12

contenu 17

recherche et gestion 123

utilisation 127

**contenu Corel** 17

**contenu en ligne** 17

**contours, objet** 41

**conversion d'images** 65

**Corel CONNECT, utilisation** 123

**Corel Corporation** 13

**couleurs** 77

ajout aux palettes 91

ajuster dans les images 67

choix 84

présentation 78

réutilisation 44

**couleurs non quadri, utilisation** 83

**couleurs quadri, utilisation** 83

**coups de pinceau**

création d'objets à partir de 70

**courbes** 37

**crénage de texte** 102

## **D**

**décalage d'objets** 50

**défilement, dans des documents** 36

**dégradés, création** 90

**dessin**

courbes 37

formes, dans des documents 36

lignes 37

**didacticiels**

vidéo 7

**didacticiels vidéo** 7

**dimensionnement**

images 62

objets 40

pages du document 47

**documents, CorelDRAW**

choix de modes de couleurs 81

configuration 35

exportation 49

impression 48

navigation 36

partage 48

sauvegarde 50

**dossier Bibliothèques de palettes, utilisation** 95

**dossier Palettes, utilisation** 94

**duplication d'objets** 45

## **E**

**écran de bienvenue** 6

**éditeur de couleur, utilisation** 88

**effets, objet** 43

**encadrés de texte**

conversion d'objets 99

insertion de colonnes 108

modification 107

**éraflures, suppression** 66

**espace de travail**

Corel CONNECT 124

Corel PHOTO-PAINT 52

Corel PHOTO-PAINT, réinitialisation 72

CorelDRAW 30

réinitialisation 12

## espacement

- caractères 103
- lignes 103
- mots 103
- paragraphes 104
- texte multilingue 104

espacement dans un texte asiatique 104

espacement dans un texte latin 104

espacement dans un texte moyen-oriental 104

espacement entre les caractères 103

espacement entre les langues 104

espacement entre les mots 103

espacement entre les paragraphes 104

étirement d'objets 40

## exportation

- documents 49
- images 71

## F

### fenêtre d'application

- Corel PHOTO-PAINT 52
- CorelDRAW 30

fenêtre d'image 53

fenêtre du document 31

fenêtre locale Navigateur 53

filtre Flou intelligent 67

fonction Aide 6

fonction Conseils 6

Fonctions de base de Corel PHOTO-PAINT 51

Fonctions de base de CorelDRAW 29

fonctions, nouveautés 15

fonds, page 48

format GIF 72

format JPEG 72

format PNG 72

format TIFF 72

formatage de texte 100

formats de fichier, pour des images 71

## formes

- dessin, dans des documents 36

fournisseurs de service d'impression 49

## G

graveur intelligent 18

grille 46

grille de ligne de base, alignement de texte 105

guide 4

- conventions 5

guide de déploiement 8

guide de déploiement réseau 8

guide de programmation de macros 8

## H

### harmonies

- couleur 88
- création 89
- modification 90

harmonisation des couleurs

- création 89

- modification 90
- utilisation 88

## **I**

**icône Réinitialiser les couleurs** 60

**images bitmap, dans des documents** 39

- édition 39
- insertion 39

**images clipart incluses**

- parcourir et rechercher 126

**images, Corel PHOTO-PAINT**

- ajuster la couleur et le ton 67
- choix de modes de couleurs 82
- dimensionnement et rééchantillonnage 62
- impression 72
- masques 69
- partage 71
- publication au format PDF 72
- publication dans ConceptShare 72
- recadrage 61
- réduction de la taille 63
- rotation 61

**importation**

- photos 61
- texte 99

**impression**

- documents 48
- images 72
- images, formats de fichier pour 72

**inclinaison d'objets** 40

**infobulles** 6

**installation**

- logiciel 12

**interlignage** 103

**introduction**

- Corel PHOTO-PAINT 51
- CorelDRAW 29

## **L**

**langue, changement** 12

**lettrines, insertion** 106

**lignes** 37

**lignes de connexion** 34

**lignes de cote** 34

**lignes de flux** 34

**listes à puces, insertion** 107

**logiciel**

- assistance technique 13
- configuration 12
- déploiement 8
- mise à jour 13

## **M**

**magnétisation d'objets** 45

**masques** 69

**masques de détournage** 19

**menu fixe Gestionnaire d'objets** 47

**Menu fixe Navigateur de palette de couleurs**  
utilisation 93

**menu fixe Propriétés d'objet** 17

**menu fixe Propriétés d'objet, utilisation** 85

**menu fixe Styles d'objet** 113

**menu fixe Styles de couleurs, utilisation** 86

## menus contextuels

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

## menus fixes

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

## mise à jour de logiciel 13

## mode fusion généralisée 19

## Modèle colorimétrique CMJN 79

## modèle colorimétrique Lab 78

## Modèle colorimétrique Niveaux de gris 80

## Modèle colorimétrique RVB 79

## Modèle colorimétrique TSL 80

## modèles colorimétriques 78

## modes de couleurs 65

choix 81

## moiré, suppression 67

## N

## navigateur de document 31

## navigation dans les documents 36

## nouveautés 15

## O

## objectifs 71

## objets

recherche d'objets utilisant un style spécifique 119

rupture du lien avec des styles et des jeux de styles 120

utilisation des styles et des jeux de styles 112

## objets photo inclus

parcourir et rechercher 126

## objets Vitrail 43

## objets, document 36

ajout d'effets 43

ajout de transparences 43

association et combinaison 46

conversion en encadrés de texte 99

couleurs et style 41

décalage 50

dimensionnement 40

duplication 45

effet miroir 41

étirement 40

formatage des contours 41

inclinaison 40

magnétisation 45

manipulation 40

organisation 47

positionnement 45

réutilisation des propriétés 44

rotation 40

surface 42

## objets, image 70

## ombres portées 43

## OpenType

accès aux fonctionnalités 101

OpenType interactif 101

polices 101

## OpenType interactif 101

## organisation d'objets 47

## outil Calligraphique 38

## outil Clone 57

**outil Couleur d'arrière-plan** 59

**outil Couleur de transparence** 59

**outil Effet** 58

**outil Ellipse**  
Corel PHOTO-PAINT 57  
CorelDRAW 37

**outil Formes d'organigrammes** 37

**outil Formes de base** 37

**outil Formes de flèches** 37

**outil Gomme** 56

**outil interactif Surface**  
Corel PHOTO-PAINT 58  
CorelDRAW 43

**outil Ligne** 57

**outil Main levée** 38

**outil Masque à main levée** 54

**outil Masque baguette magique** 55

**outil Masque ellipse** 54

**outil Masque lasso** 55

**outil Masque magnétique** 55

**outil Masque pinceau** 55

**outil Masque rectangle** 54

**outil Ombre portée** 59

**outil Panoramique** 56

**outil Papier millimétré** 37

**outil Peinture** 58

**outil Pinceau** 38

**outil Pinceau annuler** 59

**outil Pinceau de retouche** 57

**outil Pinceau Transparence d'objet** 60

**outil Pipette**  
utilisation 87

**outil Pipette** 56

**outil Pipette de couleurs**  
utilisation 87

**outil Pipette de couleurs** 44

**outil Plume** 38

**outil Polygone**  
Corel PHOTO-PAINT 57

**outil Polygone**  
CorelDRAW 37

**outil Pression** 38

**outil Recadrer** 55

**outil Rectangle**  
Corel PHOTO-PAINT 57  
CorelDRAW 36

**outil sélecteur**  
utilisation 40

**outil Sélecteur** 32

**outil Sélecteur d'objet** 54

**outil Spirale** 37

**outil Support artistique** 38

**outil Suppression des yeux rouges** 57

**outil Surface** 58

**outil Surface à motif** 42

outil Surface à texture 42

outil Surface dégradée 42

outil Surface Maille 43

outil Surface PostScript 42

outil Surface uniforme 42

outil Tableau 35

outil Texte  
Corel PHOTO-PAINT 56  
CorelDRAW 35

outil Tracé 58

outil Tranchage d'image 60

outil Transformation masque 54

outil Transparence d'objet 59

outil Vaporisateur 38

outil Vaporisateur d'image 59

outil Zoom 56

outils  
Corel PHOTO-PAINT 53  
CorelDRAW 31

outils Connecteur (catégorie) 34

outils Cote (catégorie) 34

outils Courbe (catégorie) 33

outils de gommage (catégorie) 34

outils de recadrage (catégorie) 34

outils de transparence (catégorie) 59

outils Édition de forme (catégorie) 18, 32

outils Forme (catégorie)  
Corel PHOTO-PAINT 57  
CorelDRAW 32

outils interactifs (catégorie)  
Corel PHOTO-PAINT 59  
CorelDRAW 33

outils Masque (catégorie) 54

outils Pinceau (catégorie) 58

outils Retouche (catégorie) 57

outils Sélecteur (catégorie) 54

outils Surface (catégorie)  
Corel PHOTO-PAINT 58  
CorelDRAW 33

outils Zoom (catégorie)  
Corel PHOTO-PAINT 56  
CorelDRAW 35

## **P**

pages du document 31  
dimensionnement 47  
fonds 48  
utilisation 47

pages, document 31  
dimensionnement 47  
fonds 48  
utilisation 47

Palette de l'image  
ajout de couleurs 91  
utilisation 91

Palette du document  
ajout de couleurs 91  
utilisation 91

palette Styles de couleurs, utilisation 91

## palettes de couleurs

- affichage 93
- Corel PHOTO-PAINT 53
- CorelDRAW 31
- organisation 93
- personnalisation 95
- utilisation 84

## palettes personnalisées, création 95

## palettes, couleur

- Corel PHOTO-PAINT 53
- CorelDRAW 31

## panoramique, dans des documents 36

## parcourir un contenu 126

## partage

- documents 48
- images 71

## Partenaires en formation Corel 8

## Partenaires technologiques de Corel 9

## PDF

- publication d'images au format 72

## photos incluses

- parcourir et rechercher 126

## polices

- parcourir et rechercher 126

## polices de symboles incluses

- parcourir et rechercher 126

## positionnement d'objets 45

## poussière, suppression 66

## prévisualiser des travaux d'impression 48

## prise en charge 64 bits 20

## projections 43

## propriétés, objet 44

## publication d'images

- au format PDF 72
- sur ConceptShare 72

## R

## recadrer des images 61

## rechercher un contenu 17, 123, 126

## redresser des images 62

## rééchantillonnage d'images 63

## règles 31

- définition des mesures 50

## reliefs 43

## repères dynamiques 46

## repères, dynamiques 46

## ressources de formation 8

## ressources didacticielles 5

## ressources Web 7

## ressources, didacticielles 5

## retouche de photos 65

## rotation

- images 61
- objets 40

## S

## sauvegarde de documents 50

## service d'assistance technique Corel 13

## services d'assistance technique 13

## styles

couleur 88

## styles de couleurs

utilisation 86, 88

## styles et jeux de styles 111

application 116

création 114

exportation 118

importation 118

modification 117

rupture du lien entre des objets  
et des styles 120

sélection d'objets utilisant un  
style spécifique 119

## surface uniforme 87

## surfaces, objet 42

## surfaces, surface uniforme 87

## T

## tableaux 38

## témoin Couleur d'arrière-plan 60

## témoin Couleur de premier plan 60

## témoin Couleur de surface 60

## texte

alignement 105

alignement sur la grille de ligne  
de base 105

création dans des documents 38

crénage 102

dans Corel PHOTO-PAINT 99

dans CorelDRAW 98

débordement de texte, correction 108

espacement 103

formatage 100

importation 99

mise à jour du texte de l'ancienne  
version 109

utilisation des styles et des jeux de  
styles 112

## texte artistique 38

ajout 98

## texte courant 38

ajout 98

dans des encadrés de texte 107

lettrines 106

## texte de l'ancienne version, mise à jour 109

## ton, image 67

## transparences, objet 43

## travaux d'impression

aperçu 48

préparation, pour publication  
commerciale 49

## U

## unités de mesure, définition 50

## W

## Web

formats de fichier pour des images 72

## Y

## yeux rouges, suppression 66

## Z

## zone de contrôle des couleurs 60

## zones d'image

clonage 66

masque 69

zones modifiables, création d'objets 70

zoom, dans des documents 36