

Visite guidée de l'espace de travail

Bienvenue dans Corel DESIGNER®, programme de dessin vectoriel complet destiné aux professionnels de l'image et aux dessinateurs techniques.

Ce didacticiel se propose de vous familiariser avec la terminologie et l'espace de travail de Corel DESIGNER.

Objectifs

Dans ce didacticiel, vous allez apprendre à effectuer les opérations suivantes :

- comprendre la terminologie et les concepts de Corel DESIGNER,
- naviguer dans la fenêtre d'application,
- identifier les outils de l'espace de travail.

Compréhension de la terminologie

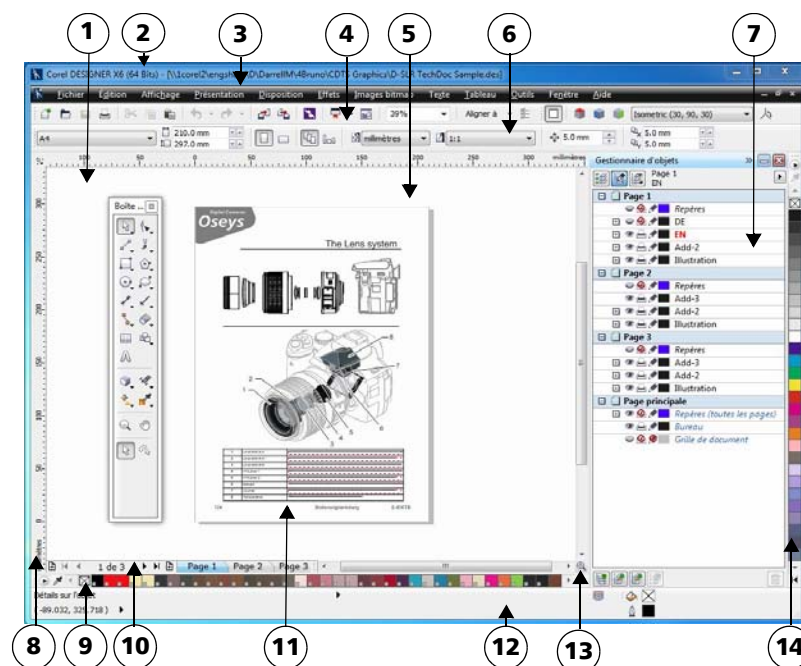
Avant de commencer à utiliser Corel DESIGNER, il est préférable de connaître les termes suivants .

Terme	Description
Objet	Élément d'un dessin, tel qu'une image, une forme, une ligne, un texte, une courbe ou un symbole
Dessin	Document créé dans Corel DESIGNER, comme un dessin technique, un schéma de câblage ou un graphe
Bitmap	Image composée de grilles de pixels (ou points)
Graphique vectoriel	Image générée à partir de descriptions mathématiques (algorithmes) qui déterminent la position, la longueur et la direction des lignes tracées
Menu fixe	Fenêtre offrant des contrôles pertinents pour un groupe particulier d'outils ou de tâches
Menu contextuel	Bouton permettant d'ouvrir un ensemble d'outils ou de commandes apparentés dans la boîte à outils

Terme	Description
Texte artistique	Texte auquel vous pouvez appliquer des effets spéciaux, tels que des ombres ou une perspective
Texte courant	Texte qui s'organise dans un encadré de texte, que vous pouvez éditer en gros blocs. Le texte courant peut servir à habiller un objet, un texte artistique ou un encadré de texte courant. Vous pouvez aussi appliquer des options de formatage à un texte courant.
Dessin par projection	Profil de dessin qui permet de projeter des objets sur les plans de dessin et de créer un effet tridimensionnel.

Utilisation de la fenêtre d'application

Au démarrage de Corel DESIGNER, la fenêtre de dessin apparaît dans la fenêtre d'application. Le rectangle situé au centre de cette fenêtre représente la page de dessin dans laquelle vous créez votre dessin. Bien qu'il soit possible d'ouvrir simultanément plusieurs fenêtres de dessin, les commandes ne s'appliquent qu'à la fenêtre de dessin active. L'illustration ci-dessous représente la fenêtre d'application de Corel DESIGNER.



Les nombres entourés correspondent à ceux du tableau suivant, qui décrit les principaux composants de la fenêtre d'application.

Composant	Description
1. Boîte à outils	Barre flottante contenant des outils pour créer, remplir et modifier les objets d'un dessin.
2. Barre de titre	Zone affichant le titre du dessin en cours.
3. Barre de menus	Zone contenant des options de menus déroulants.
4. Barre d'outils	Barre flottante qui contient des raccourcis vers les commandes.
5. Fenêtre de dessin	Zone située à l'extérieur de la page de dessin, et délimitée par les barres de défilement et les contrôles de l'application.
6. Barre de propriétés	Barre amovible contenant des commandes associées à l'outil ou à l'objet actif. Par exemple, lorsque l'outil Texte est actif, la barre de propriétés Texte affiche des commandes permettant de créer et d'éditer du texte.
7. Menu fixe	Fenêtre offrant des contrôles pertinents pour un groupe particulier d'outils ou de tâches
8. Règles	Bordures horizontale et verticale permettant de déterminer la taille et la position d'objets sur un dessin.
9. Palette du document	Une palette de couleurs qui vous permet de suivre les couleurs que vous utilisez dans votre document en les enregistrant pour une utilisation ultérieure.
10. Navigateur de document	Zone située dans la partie inférieure gauche de la fenêtre d'application, contenant des commandes permettant de se déplacer d'une page à l'autre et d'ajouter des pages.
11. Page de dessin	Zone rectangulaire au sein de la fenêtre de dessin, qui représente la partie imprimable de la zone de travail.
12. Barre d'état	Zone située au bas de la fenêtre de l'application, contenant des informations sur les propriétés de l'objet, telles que le type, la taille, la couleur, la surface et la résolution. La barre d'état indique également la position actuelle du curseur.
13. Navigateur	Bouton situé dans l'angle inférieur droit, qui permet d'accéder aux contrôles de déplacement dans le dessin
14. Palette de couleurs	Barre fixe contenant des témoins de couleur

Identification des outils de l'espace de travail

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

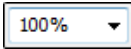
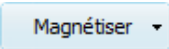
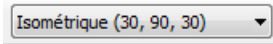
Barres d'outils

Les barres d'outils se composent de boutons représentant des raccourcis vers des commandes de menus. La barre d'outils standard, affichée par défaut, propose les commandes les plus fréquemment utilisées. Les boutons de la barre d'outils standard sont expliqués dans le tableau ci-dessous.

Cliquez sur ce bouton	Pour
	Commencer un nouveau dessin
	Ouvrir un dessin
	Enregistrer un dessin
	Imprimer un dessin
	Couper les objets sélectionnés et les copier dans le Presse-papiers
	Copier les objets sélectionnés dans le Presse-papiers
	Coller le contenu du Presse-papiers dans un dessin
	Annuler une action
	Rétablir une action annulée

Cliquez sur ce bouton

Pour

	Importer un élément dans le dessin en cours
	Exporter un dessin dans un autre format de fichier
	Afficher le menu fixe Connexion et rechercher du contenu comme les images clipart, les photos et les polices.
	Démarrer d'autres applications Corel
	Ouvrir l'écran Bienvenue
	Définir et entrer un niveau de zoom
	Sélectionner le mode d'attraction d'un objet.
	Ouvrez la boîte de dialogue Options
	Dessiner sur un plan plat, tel que le plan supérieur, le plan avant ou le plan de droite
	Dessiner sur un plan projeté délimité par les axes x et z
	Dessiner sur un plan projeté délimité par les axes x et z
	Dessiner sur un plan projeté délimité par les axes x et z
	Choisissez une présélection pour travailler dans les modes de dessin par projection
	Ouvrez le menu fixe Projection axiale pour créer et modifier des profils de dessin.

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

Le tableau qui suit décrit les barres d'outils autres que la barre d'outils standard.

Barre d'outils	Description
Barre d'outils Texte	Contient des contrôles de formatage et d'alignement de texte
Barre d'outils Zoom	Contient les contrôles de zoom avant et arrière sur la page de dessin. Permet de préciser un pourcentage de la taille d'affichage d'origine, de cliquer sur l'outil Zoom ou de choisir une vue.
Barre d'outils Internet	Contient des contrôles destinés à la création de boutons réactifs et à la publication sur Internet.
Barre d'outils Fusion	Contient des contrôles permettant de créer, de charger et de modifier des champs de fusion, et d'effectuer une fusion.
Barre d'outils Transformation	Contient des contrôles servant à incliner, faire pivoter et mettre en miroir des objets.
Barre d'outils Macros	Contient des contrôles permettant de modifier, de tester et d'exécuter des macros.
Barre d'outils Disposition	Comprend des commandes, dont contenant PowerClip, encadré texte, colonnes et guides d'alignement, relatives à la mise en page de votre document.
Barre d'outils Plan de dessin	Contient des contrôles servant à choisir un plan de dessin et un profil de dessin, et permettant d'accéder au menu fixe Projection axiale . Cette barre d'outils est affichée par défaut.

Barre de propriétés

La barre de propriétés contient des contrôles associés à l'outil actif ou à la tâche en cours. À la différence des barres d'outils, le contenu de la barre de propriétés change en fonction des opérations que vous réalisez dans l'application. Par exemple, lorsque vous cliquez sur l'outil **Texte**

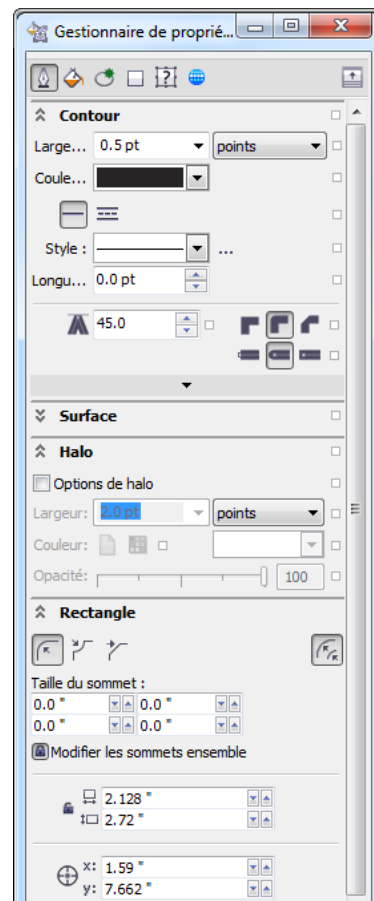
de la boîte à outils, la barre de propriétés n'affiche que les contrôles relatifs au texte. Dans l'exemple ci-dessous, la barre de propriétés affiche les outils de formatage, d'alignement et d'édition de texte.



Menus fixes

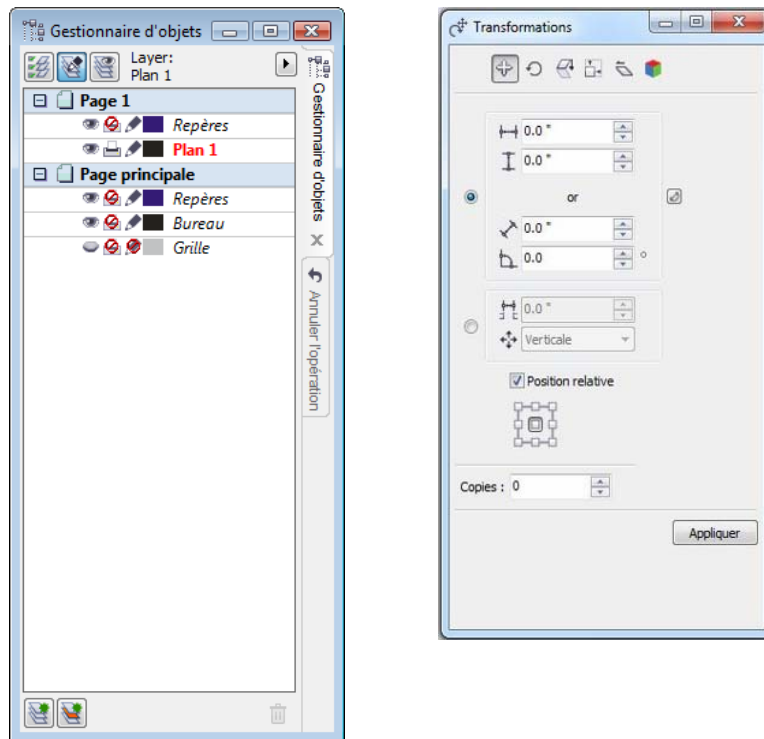
Les menus fixes ressemblent aux palettes de certains programmes de dessin ; ils affichent les mêmes types de commandes qu'une boîte de dialogue, à savoir des boutons de commande, des options et des zones de liste. À la différence de la plupart des boîtes de dialogue, les menus fixes peuvent rester ouverts pendant que vous travaillez sur un dessin afin que vous puissiez accéder facilement aux commandes lorsque vous testez différents effets. Pour accéder à un menu fixe, cliquez sur le menu **Fenêtre**, puis sur le nom d'un menu fixe.

*À la différence de la plupart des boîtes de dialogue, les menus fixes peuvent rester ouverts lors d'une session de travail sur un document afin que vous puissiez accéder directement aux commandes et tester différents effets. Le menu fixe **Gestionnaire de propriétés** en est un exemple. Lorsque ce menu fixe est ouvert, vous pouvez cliquer sur un objet dans la fenêtre de dessin pour en visualiser la mise en forme, les cotes et autres propriétés.*



Vous pouvez fixer (ancrer) les menus fixes sur l'un ou l'autre côté de la fenêtre d'application, ou bien les laisser flotter (les désancrer) afin de les déplacer lorsque vous travaillez. Vous pouvez également réduire les menus fixes pour gagner de l'espace sur l'écran.

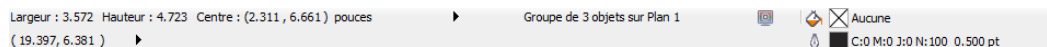
Si vous ouvrez plusieurs menus fixes, ils s'affichent de façon imbriquée, avec un seul menu fixe étant entièrement visible à la fois. Vous pouvez afficher rapidement un menu fixe caché en cliquant sur son onglet.



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

Barre d'état

La barre d'état affiche des informations sur les objets sélectionnés (telles que le profil de couleurs, l'état de l'épreuve de couleur, le type de surface, le contour, la position du curseur et les commandes concernées).



Palette de couleurs

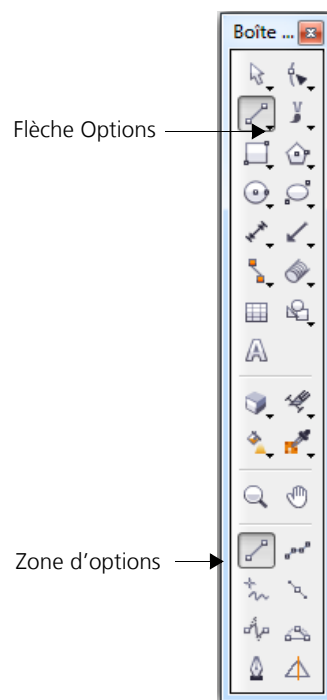
Une palette de couleurs est un ensemble de nuances de couleurs. Vous pouvez choisir des couleurs de surface et de contour à l'aide de la palette de couleurs par défaut qui contient 99 couleurs du modèle colorimétrique CMJN. Les couleurs de surface et de contour sélectionnées s'affichent dans les échantillons de couleurs de la barre d'état.

Le tableau suivant vous indique comment choisir une couleur dans la palette de couleurs par défaut.

Pour	Procédez comme suit
Choisir une couleur de surface pour un objet sélectionné	Cliquez sur un témoin de couleur.
Choisir une couleur de contour pour un objet sélectionné	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un échantillon de couleurs.
Choisir parmi les différentes nuances d'une même couleur	Cliquez sur un témoin de couleur en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour afficher les couleurs avoisinantes, puis cliquez sur une couleur.
Afficher d'autres couleurs dans la palette de couleurs par défaut	Cliquez sur le menu contextuel dans la palette de couleurs.
Ajoutez une nuance de couleur à 10 % à la couleur d'un objet sélectionné dont la surface est remplie.	Cliquez sur un échantillon de couleurs en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Boîte à outils

La boîte à outils contient des outils de dessin et d'édition. Certains outils sont affichés par défaut tandis que d'autres sont organisés en groupes. Une flèche située à l'angle inférieur droit d'un outil indique la présence des outils supplémentaires. Lorsque vous cliquez sur la flèche, un ensemble d'outils Corel DESIGNER associés s'affiche dans la **zone d'options** au bas de la boîte à outils,



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



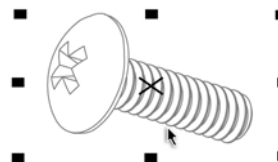
Vous pouvez utiliser les menus contextuels à la place de la zone des options. Cliquez sur **Outils ► Options**, sélectionnez **Boîte à outils** dans la liste des catégories **Espace de travail**, puis activez l'option **Afficher les groupes d'outils sous forme de menus contextuels**.

Le tableau ci-dessous présente les outils de la boîte à outils Corel DESIGNER.

Outils Sélecteur

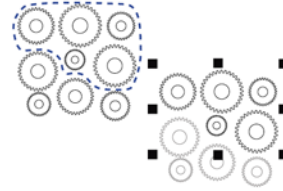


L'outil **Sélecteur** permet de sélectionner, dimensionner, incliner et faire pivoter des objets.





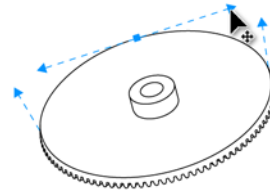
L'outil **Sélection** à main levée permet de sélectionner des objets à l'aide d'une zone de sélection à main levée.



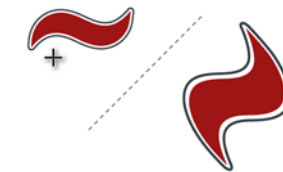
Outils Forme



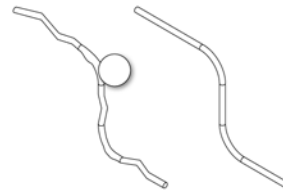
L'outil **Forme** vous permet de modifier un objet courbe ou caractère de texte en manipulant des points nodaux.



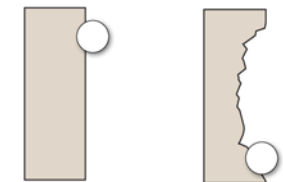
L'outil **Transformation libre** permet de transformer un objet à l'aide des commandes **Rotation libre**, **Angle de réflexion libre**, **Mise à l'échelle libre** et **Inclinaison libre** de la barre de propriétés.



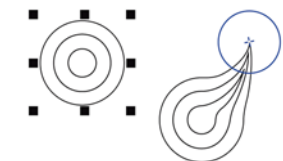
L'outil **Étaler** permet de déformer un objet vectoriel en faisant glisser la souris le long de son contour.



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

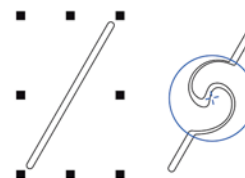


L'outil **Maculage** permet de former un objet en tirant les extensions ou en créant des retraits le long de son contour.

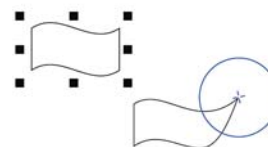




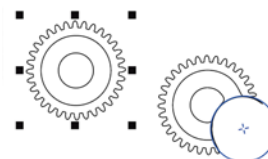
L'outil **Torsion** permet de créer des effets de torsion en faisant glisser le curseur le long du bord des objets.



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



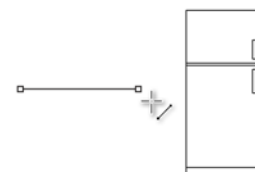
L'outil **Repousser** permet de former des objets en éloignant les points nodaux du curseur.



Outils Courbe



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



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

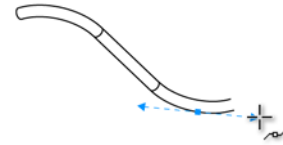


L'outil **Main levée** permet de tracer des segments uniques de ligne et des courbes.

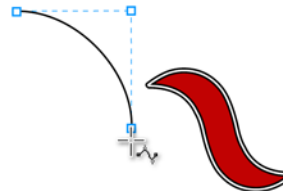




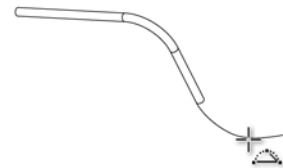
L'outil **Courbe de Bézier** permet de tracer des courbes segment après segment.



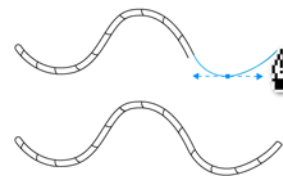
L'outil **B-spline** permet de tracer des lignes courbes en définissant des points de contrôle qui mettent la courbe en forme sans la découper en segments.



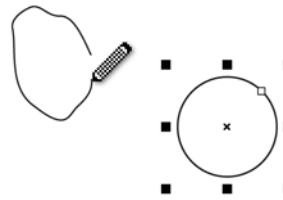
L'outil **Courbe par 3 points** permet de tracer une courbe en définissant les points de départ, de fin et de milieu.



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



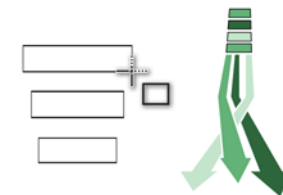
L'outil **Dessin assisté** permet de convertir les formes que vous tracez à main levée en forme de base et en courbes lissées.



Outils Rectangle



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

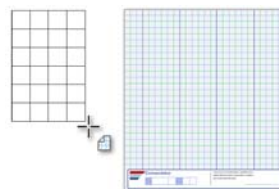




L'outil **Rectangle par 3 points** permet de tracer des rectangles au niveau d'un angle.



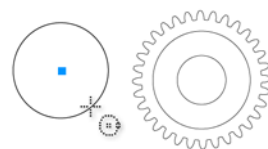
L'outil **Papier millimétré** permet de tracer une grille semblable à celle d'un papier millimétré.



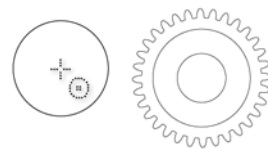
Outils Cercle



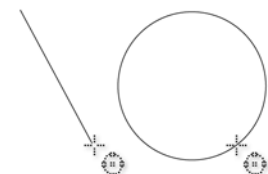
L'outil **Cercle depuis centre** permet de tracer un cercle en définissant le centre et un point sur la circonférence.



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



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



Outils Ellipse

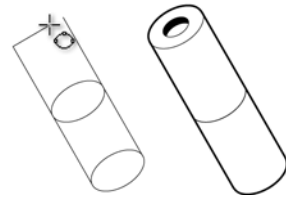


L'outil **Ellipse par 2 points** permet de tracer une ellipse en faisant glisser la souris en diagonale.





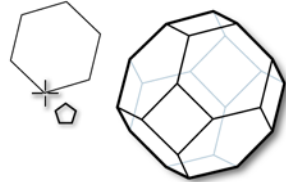
L'outil **Ellipse par 3 points** permet de tracer des ellipses au niveau d'un angle.



Outils Polygone depuis centre



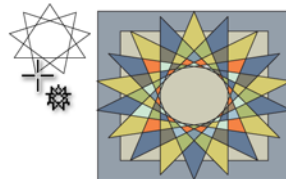
L'outil **Polygone depuis centre** permet de tracer un polygone en faisant glisser la souris depuis le centre vers un point (sommet) du polygone.



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



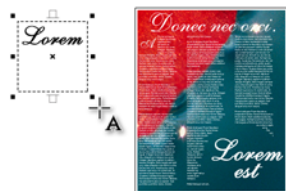
L'outil **Étoile complexe** permet de dessiner des étoiles complexes dont les côtés se recoupent.



Outil Texte



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



Outils Cote



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

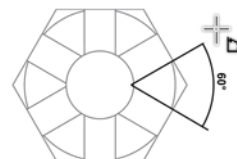




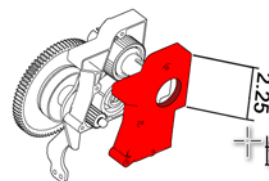
L'outil **Cote horizontale ou verticale** permet de tracer des lignes de cote verticales ou horizontales.



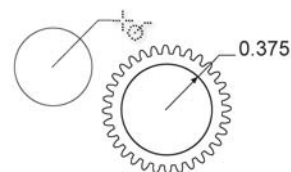
L'outil **Cote angulaire** permet de tracer des lignes de cote angulaires.



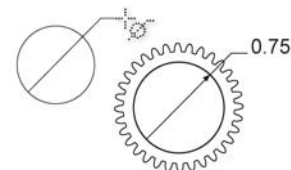
L'outil **Cote de segment** permet d'afficher la distance entre les points nodaux d'extrémité d'un ou de plusieurs segments.



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



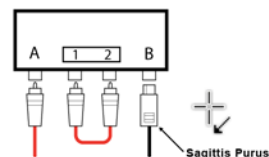
L'outil **Cote de diamètre** permet d'afficher le diamètre d'un cercle ou d'un arc de cercle.



Outil Légende

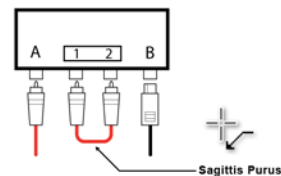


L'outil **Ligne de légende à 1 segment** permet de tracer une légende avec une ligne de conduite.

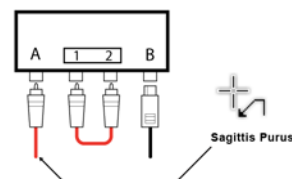




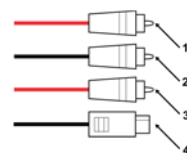
L'outil **Ligne de légende à 2 segments** permet de tracer une légende avec une ligne de conduite en deux segments.



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



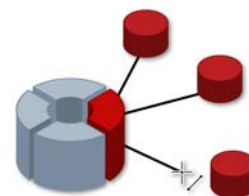
Le bouton **Source de texte** permet d'entrer le texte des légendes de manière interactive à partir du Presse-papiers, des propriétés de l'objet ou par incréments.



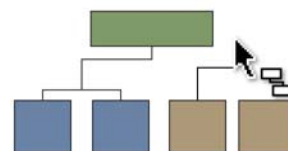
Outils Connexion



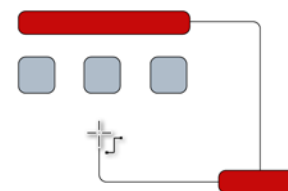
L'outil **Connecteur de ligne droite** permet de tracer une ligne de connexion droite.



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

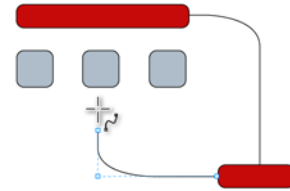


L'outil **Connecteur à angle droit arrondi** permet de tracer une ligne de connexion à angle droit avec des angle arrondis.

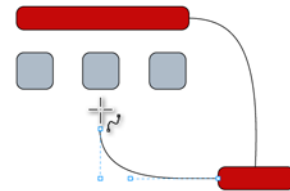




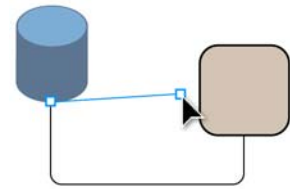
L'outil **Connecteur en B-Spline** permet de tracer une ligne de connexion courbe en utilisant des points de contrôle.



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



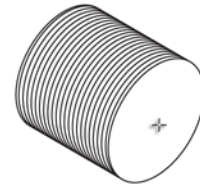
L'outil **Édition de points d'ancrage** permet de modifier les points d'ancrage d'une ligne de connexion.



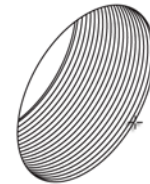
Outils Formes projetées



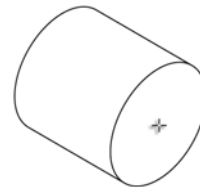
L'outil **Filet** vous permet de tracer des formes filetées en vue projetée.



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

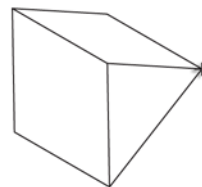


L'outil **Cylindre** vous permet de dessiner des cylindres en vue projetée.





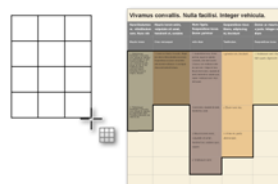
L'outil **Prisme** vous permet de tracer des formes de prismes en vue projetée.



Outil Tableau



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



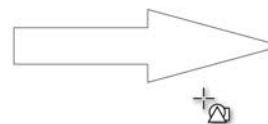
Outils Formes parfaites



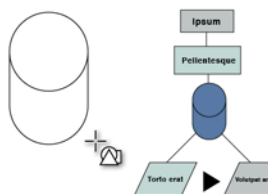
L'outil **Formes de base** permet de choisir parmi un ensemble complet de formes qui comprennent notamment un hexagramme, un « smiley » et un triangle rectangle.



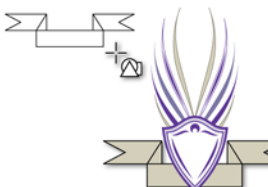
L'outil **Formes de flèches** permet de dessiner des flèches en choisissant leur forme, leur sens et le nombre de pointes. Ces commandes sont disponibles dans la barre de propriétés.



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

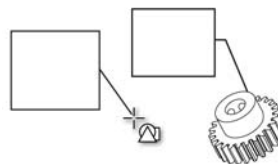


L'outil **Formes diverses** permet de dessiner des rubans et des formes d'explosion. Ces commandes sont disponibles dans la barre de propriétés.





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



Outils Motif linéaire



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



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



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



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



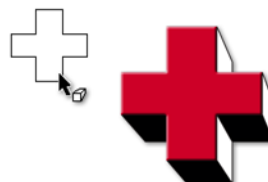
L'outil **Pression** permet de dessiner des lignes dont l'épaisseur varie par rapport à la pression de la pointe de la plume.



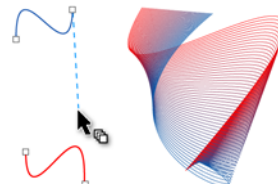
Outils interactifs



L'outil **Relief** permet d'appliquer des effets 3D aux objets afin de créer l'illusion de profondeur.



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



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



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



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

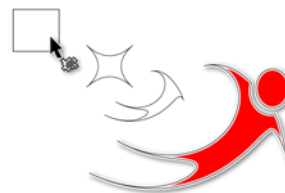


L'outil **Projection** permet de créer une série de formes concentriques rayonnant à l'intérieur ou à l'extérieur des bordures de l'objet.





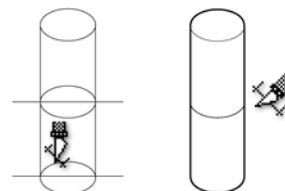
L'outil **Déformer** permet de transformer des objets en appliquant les effets Pousser-Tirer, Glissière ou Tornado.



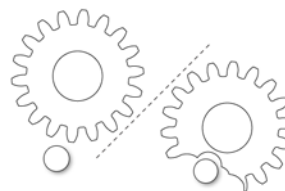
Outils Suppression



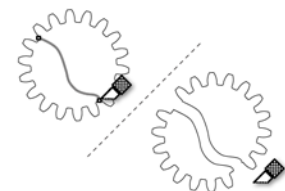
L'outil **Suppression de segment virtuel** permet de supprimer les parties des objets situées entre des lignes qui se croisent.



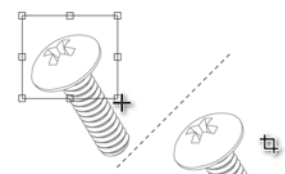
L'outil **Gomme** permet de supprimer les zones superflues d'un dessin.



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



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



Outils interactifs Surface

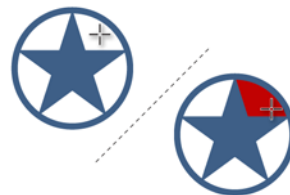


L'outil **Surface dégradée** permet de remplir un objet avec une progression de couleurs ou de tons.

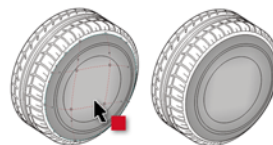




L'outil **Surface intelligente** permet de créer des objets à partir de zones fermées, puis de leur appliquer une surface.



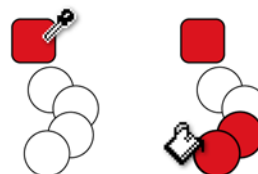
L'outil **Surface Maille** permet de remplir un objet en appliquant des dégradés de plusieurs couleurs ou tons disposés sur une grille de maille.



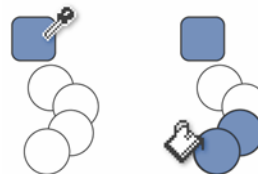
Outils Pipette



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



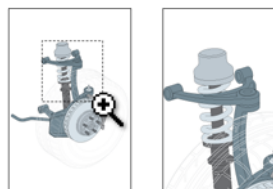
L'outil **Pipette d'attributs** permet de copier des propriétés d'objet, telles qu'une épaisseur de ligne, une taille et des effets, à partir d'un objet dans la fenêtre de dessin, puis de les appliquer à d'autres objets.



Outil Zoom



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



Outil Panoramique



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



Après ce didacticiel ...

Vous pouvez explorer Corel DESIGNER en toute liberté ou baliser encore le terrain en profitant des autres didacticiels.

Pour plus d'informations sur les rubriques et outils abordés dans ce didacticiel, reportez-vous à l'Aide. Pour accéder à l'aide de Corel DESIGNER, cliquez sur **Aide ► Rubriques d'aide**.

Copyright © 2013 Corel Corporation. Tous droits réservés. Toutes les marques de commerce ou déposées restent la propriété de leurs détenteurs respectifs.