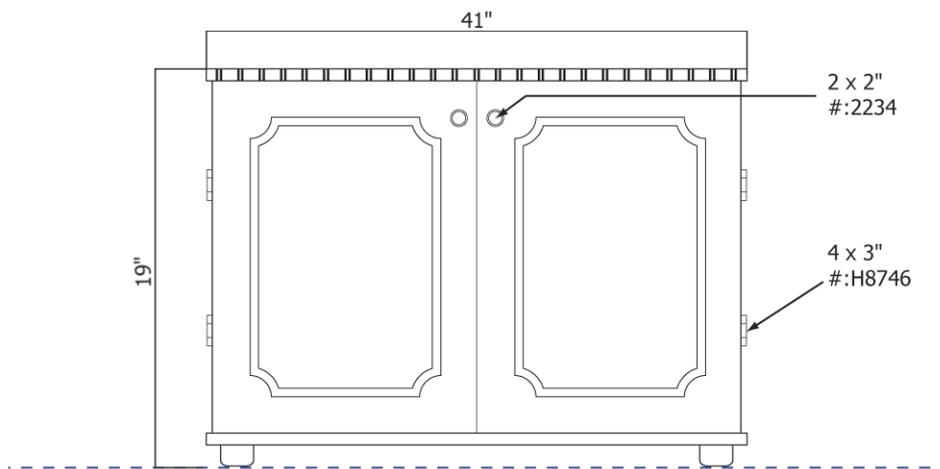


Utilisation des cotes et des légendes

Bienvenue dans Corel DESIGNER®, programme de dessin vectoriel complet destiné à la création de graphiques techniques.

Dans ce didacticiel, vous allez ajouter la touche finale au dessin d'une armoire, utiliser les lignes de cote pour indiquer la largeur et la hauteur de l'armoire, et fournir des légendes contenant des informations sur le matériel nécessaire. L'illustration suivante vous montre le dessin terminé.



Objectifs

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

- déplacer des objets avec précision à l'aide du menu fixe **Transformations**,
- appliquer une projection à des objets,
- copier et positionner des objets avec précision,
- améliorer les angles des objets en appliquant des bavures
- tracer et personnaliser des lignes de cote,
- ajouter des légendes.

Ouverture du dessin

Pour commencer ce didacticiel, ouvrez le dessin d'une armoire.

Pour ouvrir le dessin

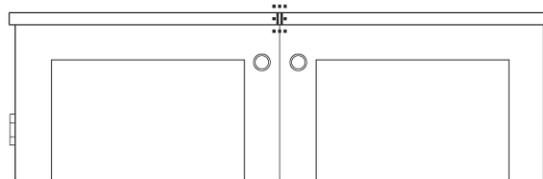
- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Ouvrir**.
- 2 Ouvrez le fichier **cabinet.des**, que vous avez téléchargé il y a peu.

Ajout d'indentations sur le haut de l'armoire

À l'aide du menu fixe **Transformations**, déplacez des copies de deux petites lignes dans le rectangle du haut. Cela donnera l'impression que l'armoire comporte des indentations.

Pour déplacer des copies des lignes associées

- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , cliquez sur les lignes associées au milieu du rectangle supérieur.

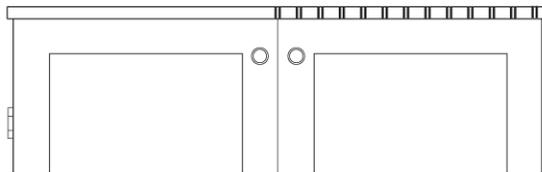


- 2 Cliquez sur **Disposition** ▶ **Transformations** ▶ **Position**.

Le menu fixe **Transformations** apparaît et affiche la page **Position**. Vous allez maintenant déplacer 12 copies des lignes associées sur une distance de 0,25 pouces (0,64 cm) afin de remplir la deuxième moitié du rectangle.

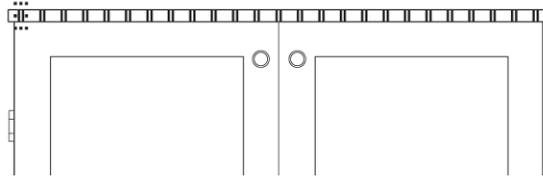
- 3 Dans la page **Position**, saisissez **0,25** dans la première zone, qui permet de déplacer les objets horizontalement.
- 4 Dans la zone **Copies**, tapez **12**.
- 5 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.

Le rectangle supérieur doit avoir l'aspect suivant :



- 6 Pour remplir la partie gauche de la section supérieure avec les lignes associées, sélectionnez de nouveau les lignes du milieu.

- 7 Dans la page **Position** du menu fixe **Transformations**, saisissez **-0,25** dans la première zone. Utilisez le trait d'union pour représenter le signe moins. La valeur négative déplace les copies des lignes sélectionnées vers la gauche.
- 8 Assurez-vous que la zone **Copie** affiche toujours **12** et cliquez sur **Appliquer**.



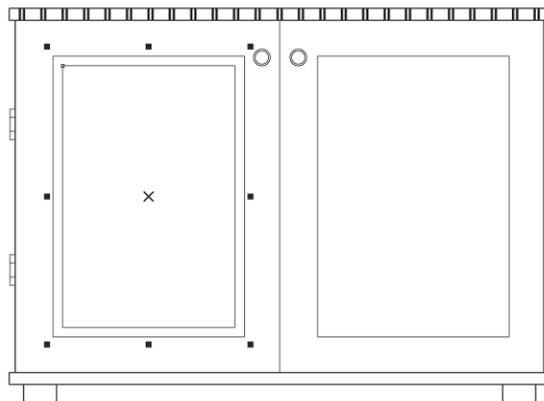
Finition des portes de l'armoire

Vous allez à présent appliquer un effet de projection pour ajouter un panneau décoratif à la porte gauche de l'armoire. Vous allez ensuite appliquer une bavure à chaque angle de l'élément décoratif. Cette opération arrondit et inverse les angles pour créer une entaille.

Lorsque vous aurez terminé avec la porte gauche, vous copierez le panneau décoratif sur la porte droite en utilisant l'attraction magnétique pour positionner précisément ce panneau. L'attraction magnétique est le fait que le pointeur soit attiré par un point magnétique. Pour en savoir plus sur l'attraction, reportez-vous au didacticiel « Dessiner avec précision ».

Pour ajouter un effet de projection au rectangle intérieur

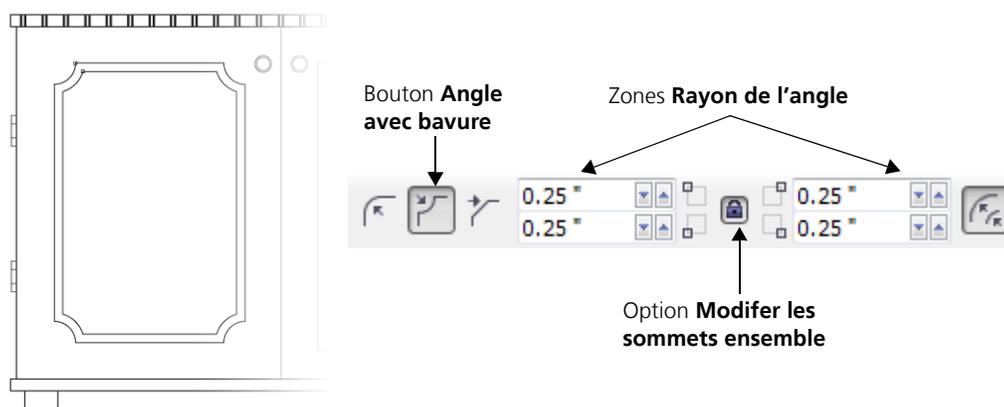
- 1 Utilisez l'outil **Sélecteur**  pour sélectionner le rectangle intérieur de la porte gauche.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Projection**.
- 3 Dans le menu fixe **Projection**, cliquez sur le bouton **Projection intérieure** .
En cliquant sur le bouton **Projection intérieure**, vous pouvez appliquer un effet de projection à l'intérieur du rectangle.
- 4 Dans la zone **Décalage de la projection**, tapez **0,1**.
- 5 Dans la zone **Projection par étapes**, entrez **1** pour ajouter une seule ligne de projection.
- 6 Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



Pour appliquer une bavure au rectangle projeté

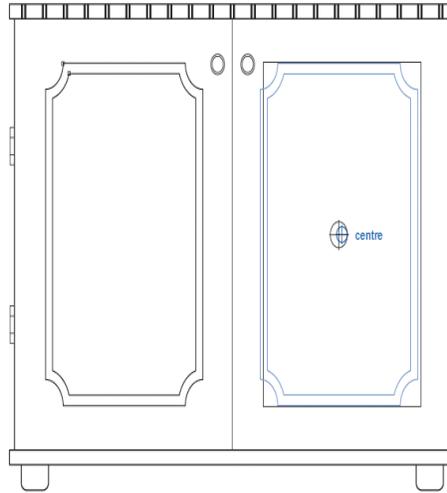
- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , cliquez sur le bord extérieur du rectangle projeté.
- 2 Cliquez sur le bouton **Angle avec bavure**  de la barre de propriétés.
- 3 Dans la zone **Rayon de l'angle**, entrez **0,25**.
- 4 Appuyez sur la touche **Entrée**.

Lorsque vous activez l'option **Modifier les sommets ensemble**, la valeur du rayon de l'angle que vous entrez dans une zone Rayon d'angle est automatiquement appliquée à tous les angles du rectangle.



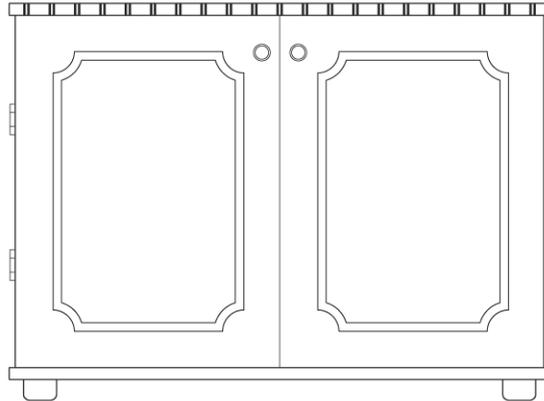
Pour copier le panneau décoratif sur la porte droite

- 1 Activez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez avec le bouton droit sur l'élément décoratif, déplacez-le vers le centre du rectangle intérieur de la porte droite, puis relâchez le bouton de la souris lorsque le point magnétique de centre s'affiche. Dans le menu, choisissez **Copier ici**.



Vous avez maintenant copié le panneau décoratif par-dessus le rectangle intérieur de la porte droite.

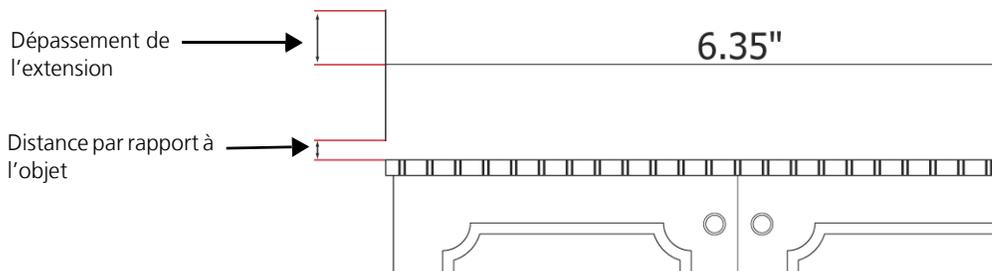
- 2 Activez l'outil **Sélecteur** , cliquez sur l'un des angles du rectangle intérieur, qui dépasse sous le panneau décoratif, puis appuyez sur **Supprimer** pour supprimer le rectangle. Les deux portes de l'armoire sont maintenant dotées du même panneau décoratif. Vous avez utilisé l'attraction magnétique pour positionner la copie du panneau décoratif au centre de la porte droite.



Ajout de lignes de cote

Maintenant, vous allez ajouter à votre dessin des lignes de cote. Utilisez l'outil **Cote oblique** pour indiquer la hauteur et la largeur de l'armoire. Avant de dessiner les lignes de cote, vous devez modifier les paramètres par défaut de l'outil **Cote oblique**. Par défaut, les lignes de cote sont dynamiques et elles changent lorsque vous modifiez la taille de l'objet sur lequel elles portent. Toutefois, comme ce dessin n'est pas à l'échelle, vous devez désactiver les cotes dynamiques.

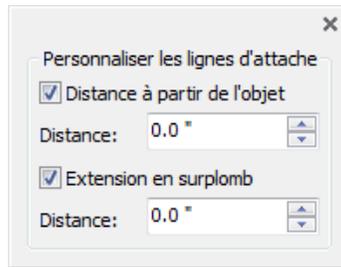
Vous allez aussi personnaliser les lignes d'attache des lignes de cote en indiquant à la fois la distance depuis l'objet et la longueur de l'extension en surplomb.



Pour modifier les paramètres par défaut de l'outil Cote oblique

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Cote**, puis sur l'outil **Cote oblique** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Cotes dynamiques**  pour désactiver les cotes dynamiques.
- 3 Cliquez sur le bouton **Options de ligne d'attache** .

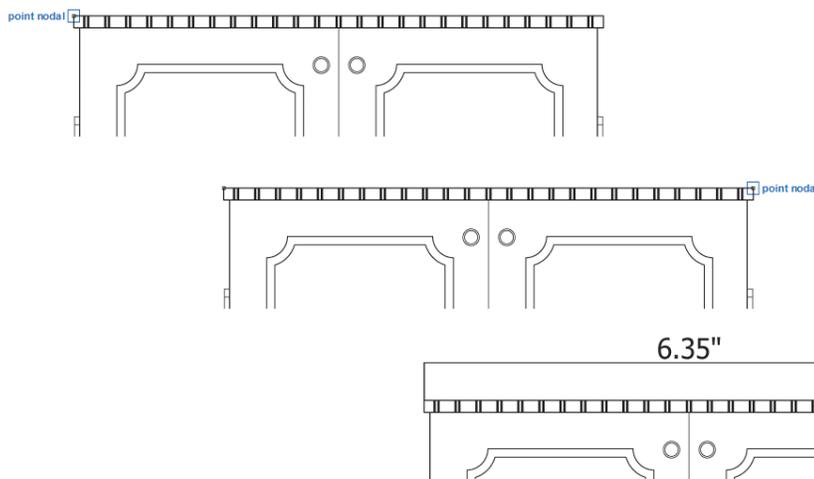
- 4 Cochez la case **Distance à partir de l'objet**, puis entrez **0** dans la zone **Distance**.
- 5 Cochez la case **Extension en surplomb**, puis entrez **0** dans la zone **Distance**.



- 6 Cliquez sur le bouton **Conserver les paramètres**  de la barre de propriétés.

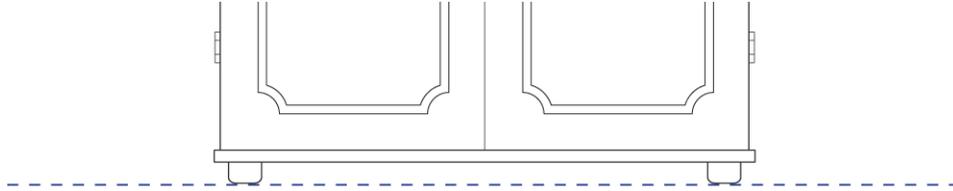
Pour ajouter des lignes de cote pour la largeur et la hauteur de l'armoire

- 1 Pour ajouter une ligne de cote pour la largeur, placez la souris sur la partie supérieure gauche de l'armoire, cliquez sans relâcher lorsqu'un point nodal magnétique s'affiche, puis faites glisser la souris vers le point nodal magnétique situé dans l'angle supérieur droit. Relâchez lorsque le point magnétique du point nodal apparaît, cliquez et déplacez le pointeur vers le haut pour déterminer la longueur de la ligne d'attache. Déplacez le pointeur vers la gauche et cliquez pour mettre en place le texte de cote.

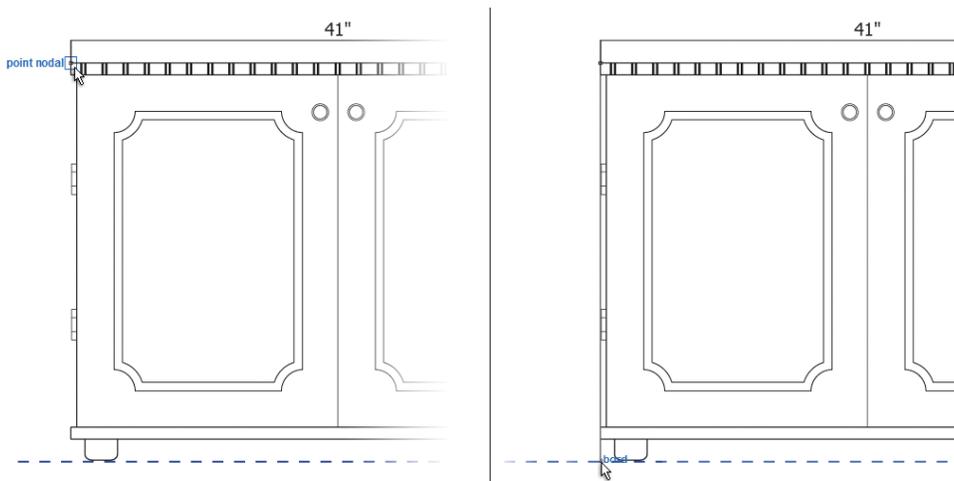


- 2 Notez que le dessin n'est pas réalisé à l'échelle, si bien que le texte de cote n'indique pas les dimensions réelles. Pour modifier ce texte, cliquez sur l'outil **Texte** , cliquez deux fois dessus, puis entrez **41 pouces (1,04 m)**. Utilisez des guillemets droits pour représenter le pouce.

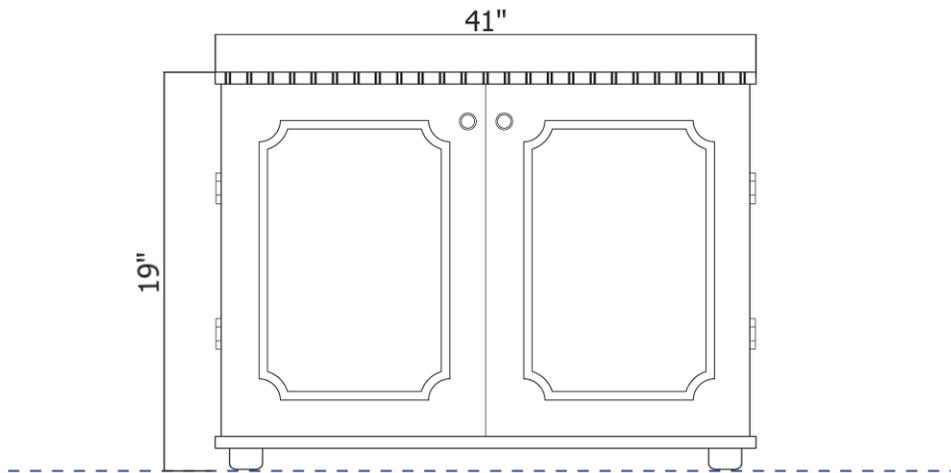
- 3 À partir de la règle horizontale, faites glisser un repère jusqu'à la base des pieds, comme le montre l'illustration suivante. Vous exploiterez l'attraction de ce repère lorsque vous tracerez la ligne de cote correspondant à la hauteur de l'armoire.



- 4 Pour ajouter une ligne de cote pour la hauteur, cliquez sur l'outil **Cote parallèle** , maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, placez la souris sur l'angle supérieur gauche de l'armoire jusqu'à ce qu'un point magnétique s'affiche, puis cliquez sans relâcher le bouton de la souris. Faites ensuite glisser la souris vers le bas de l'armoire jusqu'à ce que le point magnétique de bord apparaisse sur le repère, puis relâchez le bouton de la souris et la touche **Ctrl**. Déplacez le pointeur vers la gauche pour déterminer la longueur de la ligne d'attache. Déplacez ensuite le pointeur vers le haut et cliquez pour mettre en place le texte de cote.



- 5 Pour modifier le texte de cote de la hauteur, cliquez deux fois sur ce texte avec l'outil **Texte** , puis entrez **19 pouces (48,26 cm)**.
Le dessin doit avoir l'aspect suivant :



Ajout des légendes

Maintenant, vous allez ajouter des légendes pour les charnières et les boutons de porte. Vous pouvez utiliser des repères dynamiques pour aligner les deux libellés de légende.

Pour ajouter une légende pour une des charnières

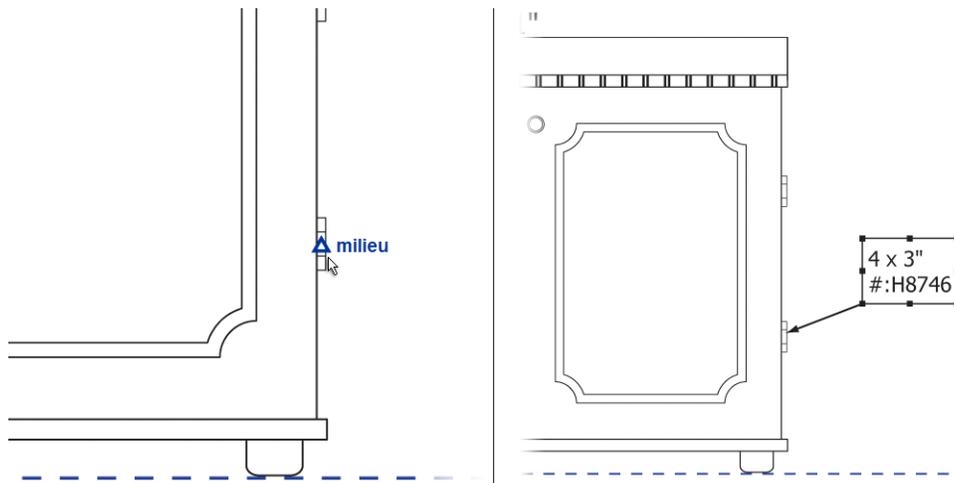
- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Légende**, puis sur l'outil **Ligne de légende à 1 segment** .

Pour appliquer la même police à la légende et au texte de cote, cliquez sur le bouton

Formatage de caractères  de la barre de propriétés. Dans la zone **Liste des polices** de la section **Caractère** du menu fixe **Propriétés du texte**, choisissez la police correspondant au texte de cote. La police **Arial** est utilisée pour le texte de cote dans les illustrations de ce didacticiel.

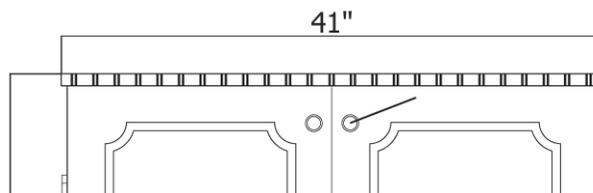
- 2 Dans la barre de propriétés, choisissez **Zone** dans la liste **Forme de légendes**, puis cliquez sur le bouton **Conserver les paramètres** .
- 3 Pointez sur la charnière inférieure droite. Lorsque le point magnétique de milieu apparaît sur le bord de la charnière, faites glisser la souris jusqu'à l'endroit où le texte de cote doit apparaître.
Si le point magnétique de milieu n'apparaît pas, cliquez sur **Outils ▶ Attraction**, et cochez la case **Milieu** dans la zone Modes.
Cochez les cases de votre choix.
- 4 Entrez **4 X 3 pouces** (10,16 x 7,62 cm), puis appuyez sur **Entrée**. Utilisez des guillemets droits pour représenter le pouce.

- 5 Saisissez **N° : H8746**, qui représente la référence des charnières.



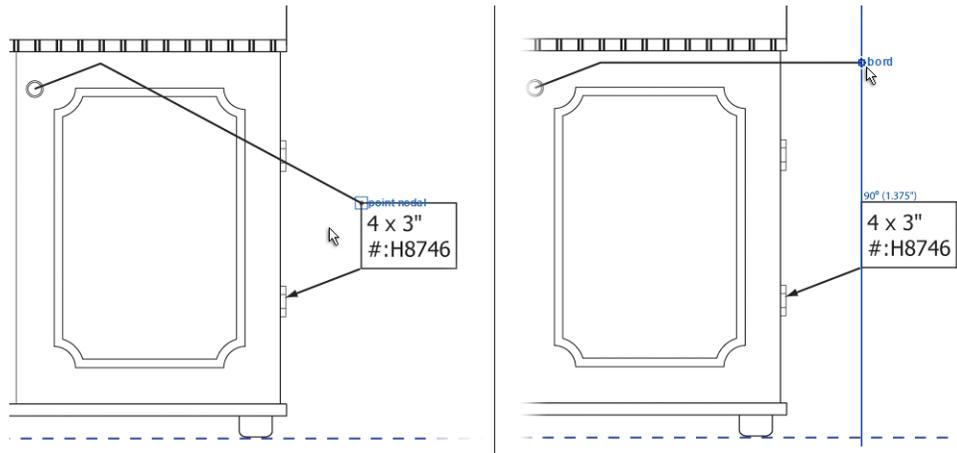
Pour ajouter une légende pour le bouton de porte de droite

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Légende**, puis sur l'outil **Ligne de légende à 2 segments** .
- 2 Pointez sur le centre du bouton de porte de droite, puis, lorsque le point magnétique de centre apparaît, cliquez pour ajouter la flèche de la légende. Ne relâchez pas le bouton de la souris.
- 3 Faites glisser la souris vers le haut et la droite, puis relâchez le bouton de la souris avant d'atteindre le haut de l'armoire. Le premier segment de la légende se termine à cet endroit.

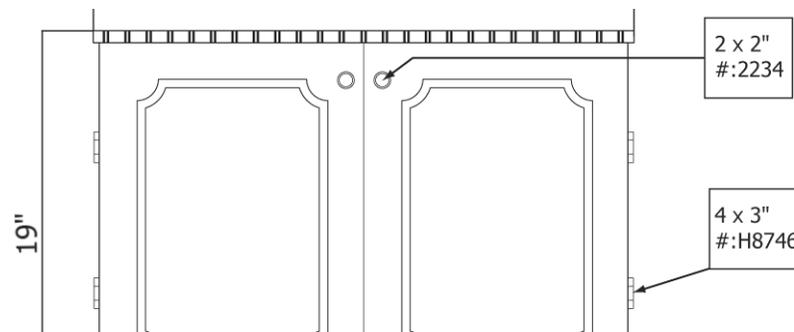


- 4 Déplacez le pointeur horizontalement vers la droite, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, puis cliquez lorsque le pointeur est au-dessus du bord gauche de la première légende.

Vous pouvez aussi aligner les libellés de légende avec précision à l'aide des repères dynamiques (**Alt + Maj + D**). Cliquez d'abord au centre du bouton de porte de droite, puis faites glisser la souris jusqu'au point où le premier segment de la légende doit s'arrêter. Ensuite, déplacez le pointeur vers l'angle supérieur gauche de la première légende et revenez au point d'extrémité du premier segment. Enfin, déplacez le pointeur horizontalement vers la droite, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez lorsqu'un repère dynamique est généré à partir du bord gauche de la première légende.



- 5 Entrez **2 X 2 pouces** (5,08 x 5,08 cm), puis appuyez sur **Entrée**. Utilisez des guillemets droits pour représenter le pouce.
- 6 Saisissez **N° : 2234**, qui représente la référence des charnières.

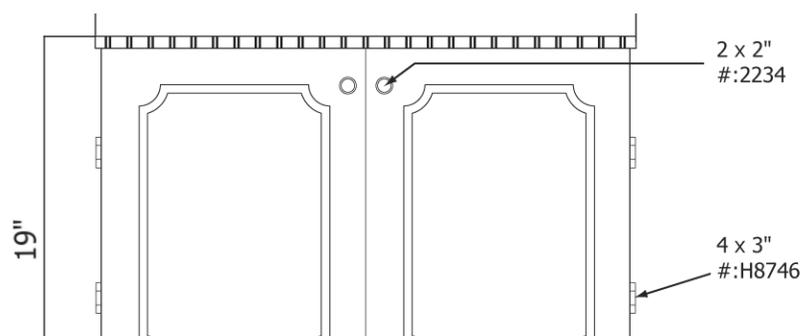


Application des mêmes paramètres aux objets similaires

Vous pouvez appliquer les mêmes paramètres à tous les objets d'un type donné dans un dessin. Pour ce projet, vous allez utiliser un raccourci clavier pour sélectionner les deux légendes du dessin, puis modifier le style de légende.

Pour appliquer des paramètres identiques aux légendes du dessin

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ligne de légende à 1 segment** .
- 2 Appuyez sur **Ctrl + A** pour sélectionner les deux légendes.
- 3 Dans la barre de propriétés, choisissez un autre style de légende dans la zone de liste **Forme de légendes**.



Le projet est à présent terminé.

Et maintenant...

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.