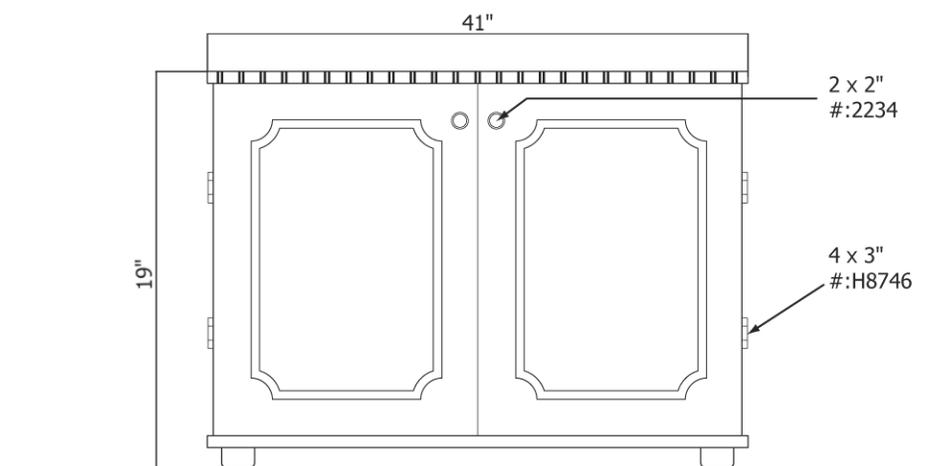


Utilisation des cotes et des légendes

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

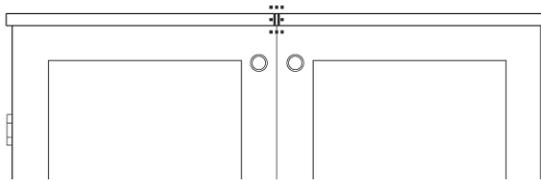
- 1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Ouvrir**.
- 2 Ouvrez le fichier **cabinet.des**, que vous avez téléchargé précédemment.

Ajout d'indentations sur le haut de l'armoire

À l'aide du menu fixe **Transformations**, vous allez déplacer des copies de deux petites lignes au milieu du rectangle supérieur. 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.

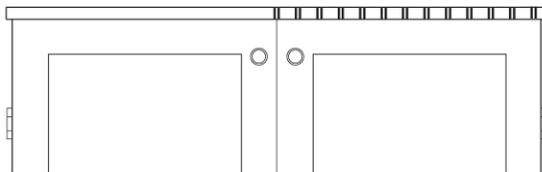


- 2 Cliquez sur **Objet** ▶ **Transformations** ▶ **Position**.

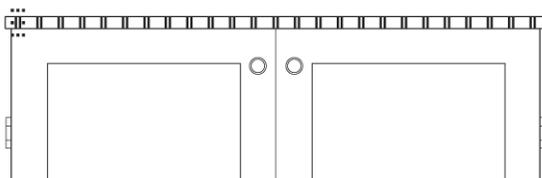
Le menu fixe **Transformations** apparaît et affiche la page **Position**. Vous allez maintenant déplacer 12 copies des lignes associées sur une distance de 0,25" (0,64 cm) afin de remplir la partie droite du rectangle.

- 3 Dans la page **Position**, saisissez **0,25** (0,64 cm) dans la première zone pour 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 **Copies** affiche toujours **12**, puis cliquez sur **Appliquer**.



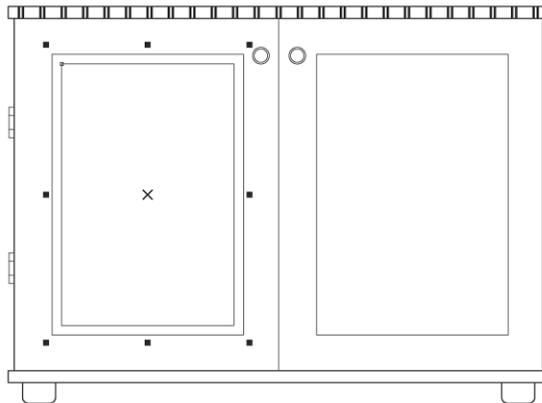
Finition des portes de l'armoire

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

Lorsque vous aurez terminé la porte gauche, vous copierez le panneau décoratif sur la porte droite en utilisant l'attraction magnétique pour positionner ce panneau avec précision. L'attraction magnétique fait en sorte 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

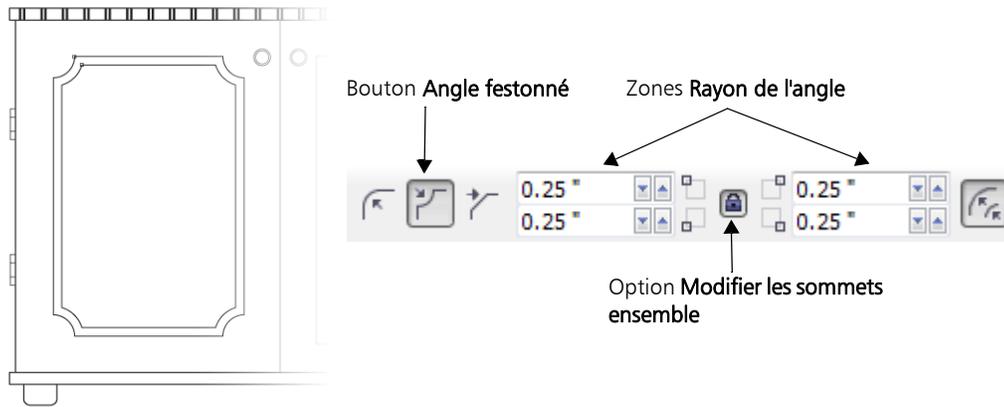
- 1 Utilisez l'outil **Sélecteur**  pour sélectionner le rectangle intérieur de la porte gauche.
- 2 Cliquez sur **Effets** ► **Projection**.
- 3 Dans le menu fixe **Projection**, cliquez sur le bouton **Projection intérieure** .
Vous pouvez appliquer un effet de projection à l'intérieur du rectangle en cliquant sur le bouton **Projection intérieure**.
- 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

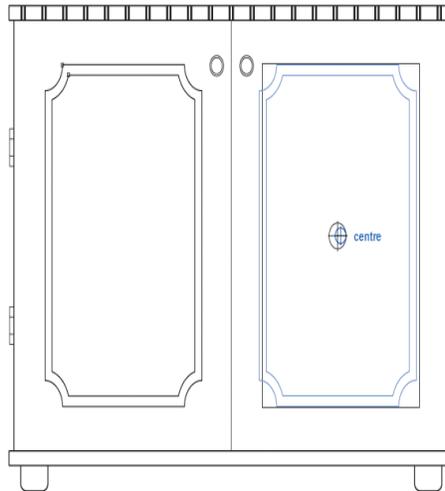
- 1 À l'aide de l'outil **Sélecteur** , cliquez sur le bord extérieur du rectangle projeté.
- 2 Cliquez sur le bouton **Angle festonné**  dans la barre de propriétés.
- 3 Dans la zone **Rayon de l'angle**, entrez **0,25**.
- 4 Appuyez sur la touche **Entrée**.

Lorsque l'option **Modifier les sommets ensemble** est activée, 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

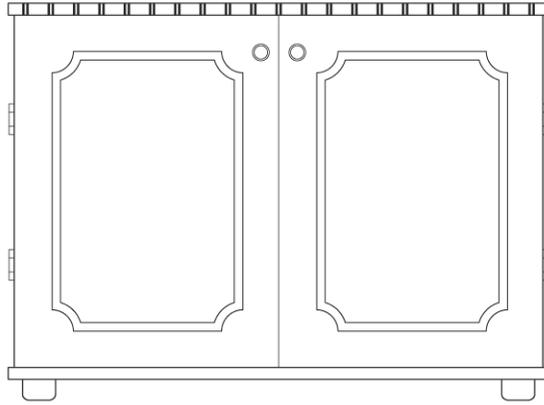
- 1 Activez l'outil **Sélecteur** , puis cliquez avec le bouton droit sur l'élément décoratif, déplacez-le vers le centre du rectangle intérieur de la porte droite, puis relâchez le bouton de la souris lorsque le point magnétique du centre s'affiche. Dans le menu qui s'affiche, choisissez **Copier ici**.



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 retirer ce rectangle.

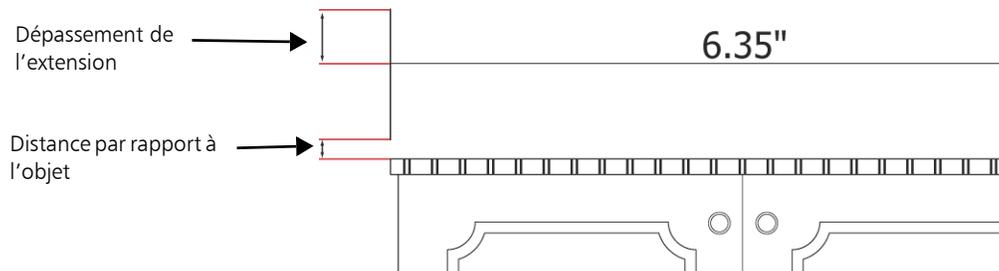
Les deux portes de l'armoire sont maintenant dotées du même panneau décoratif. L'attraction magnétique vous a permis de positionner la copie du panneau décoratif au centre de la porte droite.



Ajout de lignes de cote

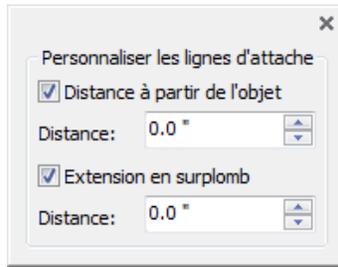
Vous allez maintenant ajouter des lignes de cote à votre dessin. À l'aide de l'outil **Cote parallèle**, vous allez indiquer la hauteur et la largeur de l'armoire. Avant de dessiner les lignes de cote, vous devez modifier les paramètres par défaut de l'outil **Cote parallèle**. Par défaut, les lignes de cote sont dynamiques et 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 traits d'extension 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 parallèle

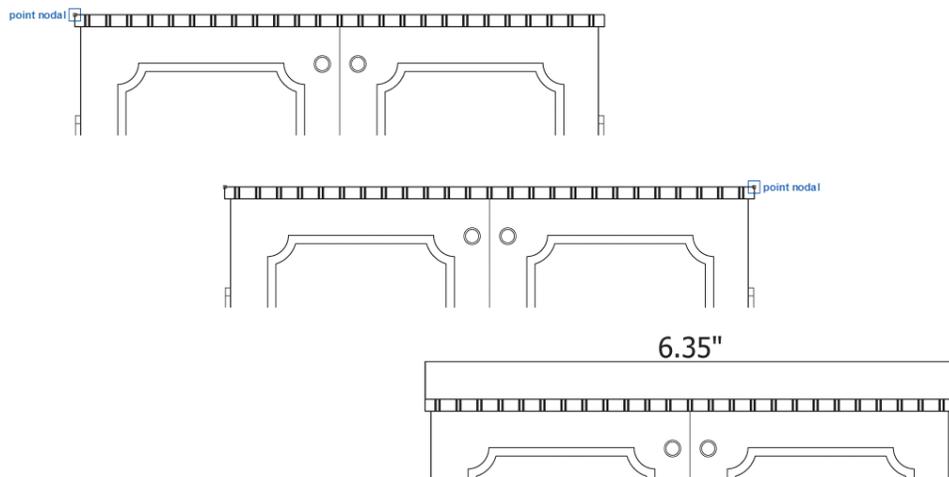
- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Outils Cote**, puis sur l'outil **Cote parallèle** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Cotation dynamique**  pour désactiver les cotes dynamiques.
- 3 Cliquez sur le bouton **Options de trait d'extension** .
- 4 Cochez la case **Distance par rapport à l'objet**, puis entrez **0** dans la zone **Distance**.
- 5 Cochez la case **Dépassement de l'extension**, puis entrez **0** dans la zone **Distance**.



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

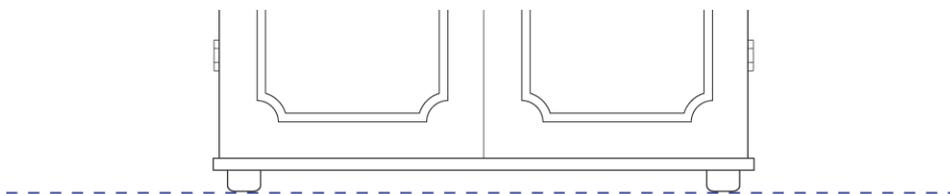
Pour ajouter des lignes de cote pour la largeur et la hauteur de l'armoire

1 Pour ajouter une ligne de cote pour la largeur, placez la souris sur la partie supérieure gauche de l'armoire, cliquez ensuite (sans relâcher le bouton) lorsqu'un point nodal magnétique s'affiche, puis faites glisser le curseur vers le point nodal magnétique situé dans l'angle supérieur droit. Lorsque le point magnétique du point nodal apparaît, relâchez le bouton de la souris et déplacez le pointeur vers le haut pour déterminer la longueur du trait d'extension. Déplacez le pointeur vers la gauche et cliquez pour placer le texte de cote.



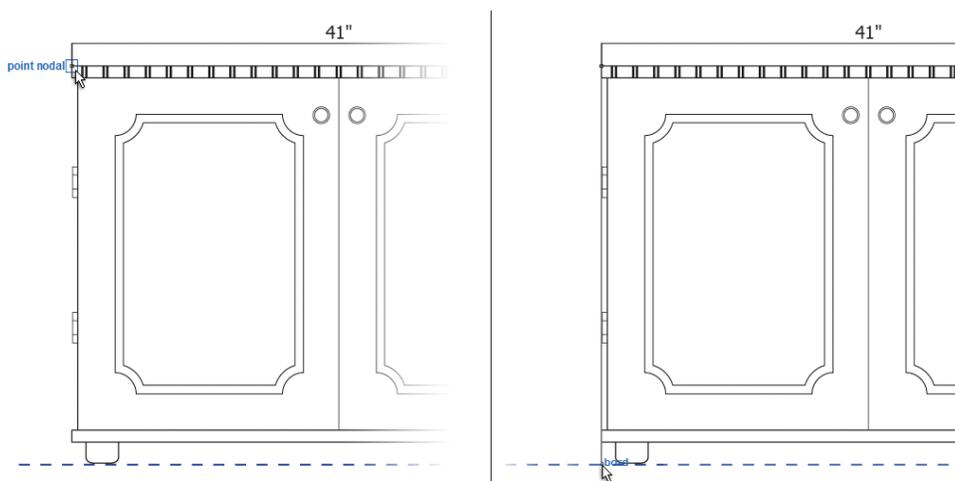
2 Notez que le dessin n'est pas réalisé à l'échelle, si bien que le texte de cote n'indique pas les dimensions réelles. Pour modifier le texte de cote, cliquez sur l'outil **Texte** , cliquez deux fois sur le texte de cote, puis entrez **41"** (1,04 m). Utilisez des guillemets droits pour représenter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

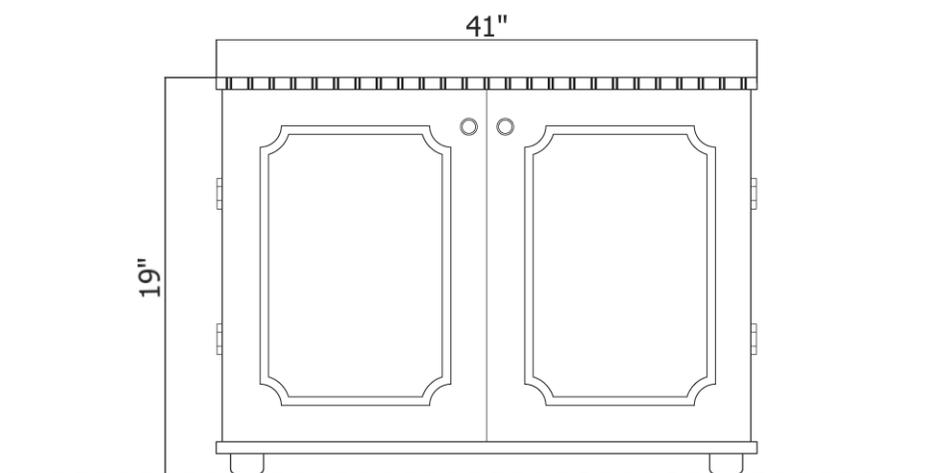


4 Pour ajouter une ligne de cote pour la hauteur, cliquez sur l'outil **Cote parallèle** , placez la souris sur l'angle supérieur gauche de l'armoire jusqu'à ce qu'un point magnétique s'affiche, puis cliquez sans relâcher le bouton de la souris. Maintenez ensuite la touche Ctrl enfoncée, faites glisser 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. Déplacez le pointeur vers la gauche pour déterminer la longueur du trait d'extension. Déplacez ensuite le pointeur vers le haut et cliquez pour placer le texte de cote.



- 5 Pour modifier le texte de cote de la hauteur, cliquez deux fois sur son entrée avec l'outil **Texte** , puis tapez **19"**.
Le dessin doit avoir l'aspect suivant :



Ajout de légendes

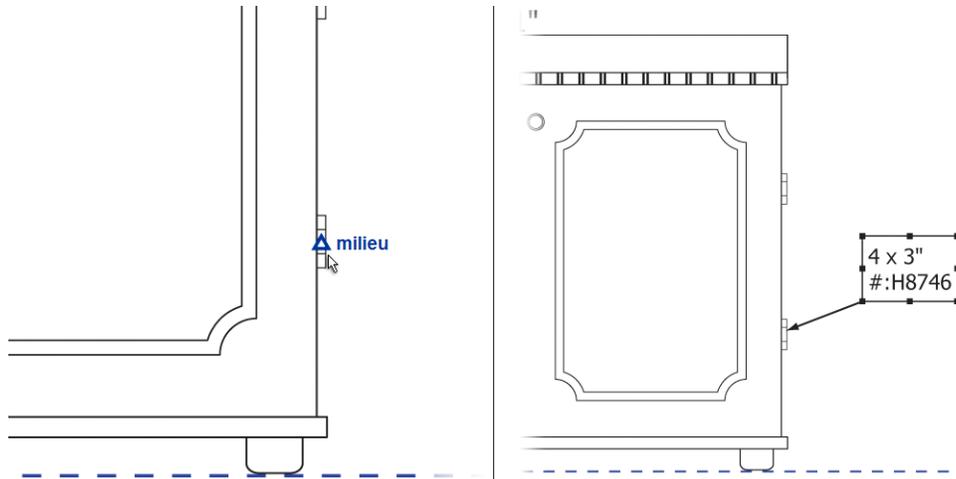
Maintenant, vous allez ajouter des légendes pour les charnières et les boutons de porte. Vous pouvez utiliser des repères dynamiques pour aligner les libellés des deux légendes.

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** .

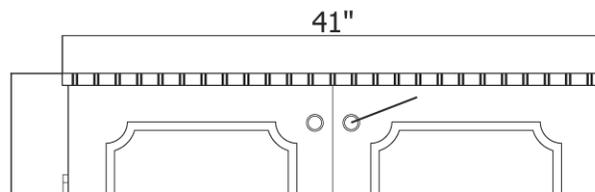
Pour appliquer la même police à la légende et au texte de cote, cliquez sur le bouton **Formatage de caractères**  dans la barre de propriétés. Dans la zone **Liste des polices** de la section **Caractère** du menu fixe **Propriétés du texte**, choisissez la police correspondant au texte de cote. Le texte de cote des illustrations de ce didacticiel utilise la police **Arial**.

- 2 Dans la barre de propriétés, choisissez la première option rectangulaire de la zone de liste **Forme de légende**, puis cliquez sur le bouton **Conserver les paramètres** .
- 3 Pointez sur la charnière inférieure droite. Lorsque le point magnétique du centre 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 du centre ne s'affiche pas, cliquez sur **Outils ▶ Attraction magnétique**, puis cochez la case **Milieu** dans la zone **Modes**.
Cochez les cases nécessaires.
- 4 Entrez **4 X 3 "**, puis appuyez sur la touche **Entrée**. Utilisez des guillemets droits pour représenter le pouce.
- 5 Saisissez N°: **H8746**, qui représente la référence des charnières.



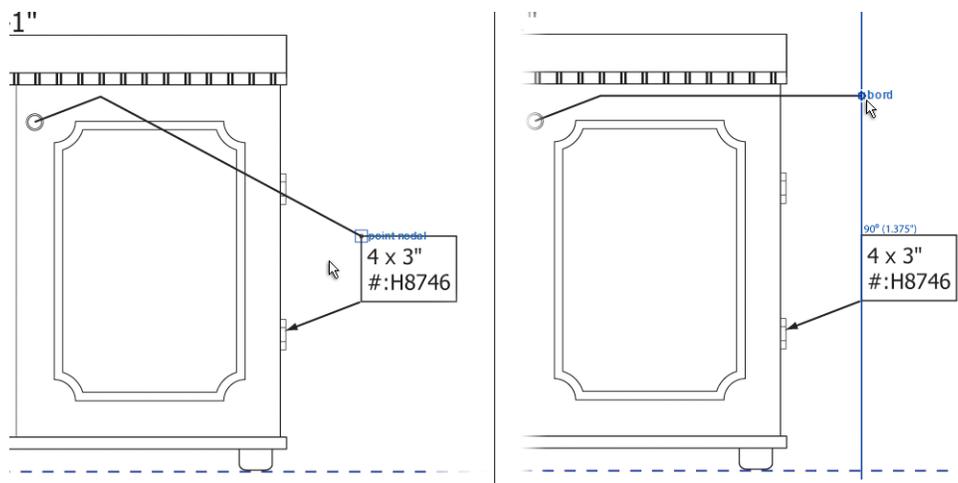
Pour ajouter une légende pour le bouton de la porte droite

- 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 la porte droite, puis, lorsque le point magnétique du centre apparaît, cliquez pour ajouter la flèche de la légende. Ne relâchez pas le bouton de la souris.
Si le point magnétique central ne s'affiche pas, cliquez sur **Outils ▶ Attraction magnétique**, puis cochez la case **Centre** dans la zone **Modes**.
- 3 Faites glisser le curseur 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.

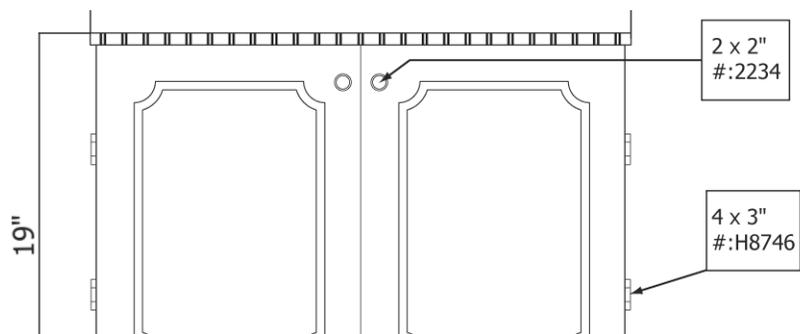


- 4 Déplacez le pointeur horizontalement vers la droite, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, puis cliquez lorsque le pointeur est au-dessus du bord gauche de la première légende.
Vous pouvez aussi aligner les libellés des légendes avec précision à l'aide des repères dynamiques (**Alt + Maj + D**). Cliquez d'abord au centre du bouton de la porte droite, puis faites glisser le curseur 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 "**, puis appuyez sur la touche **Entrée**. Utilisez des guillemets droits pour représenter le pouce.
- 6 Saisissez **N°: 2234**, qui représente la référence des charnières.

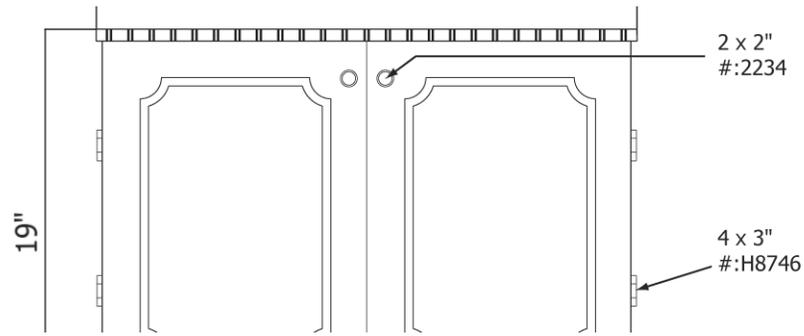


Application des mêmes paramètres aux objets similaires

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 légende**.



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** ► **Aide sur le produit**.