

COLLECTION
POUR LES NULS
PLUS DE

130012

EXEMPLAIRES
VENDUS

Enfin un livre simple,
clair et drôle pour découvrir CorelDRAW

CORELDRAW!

POUR

LES NULS

NOUVEAU

Deke McClelland

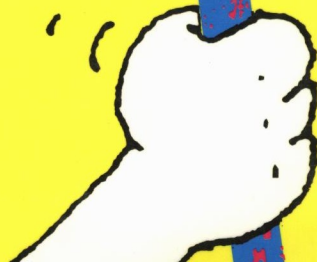
A mettre
entre toutes
les mains !



**Le moyen le plus facile
et le plus distrayant
de découvrir
CorelDRAW 3 et 4**

**Pour créer
très simplement
de superbes graphiques**

**Tout ce que vous devez
savoir mais n'osez pas
demander**



Sommaire

Introduction	XIII
--------------------	------

Première partie : Tout ce qu'il faut savoir pour débiter 1

Chapitre 1 : Tour d'horizon du logiciel	3
Qu'avez-vous acheté ?	4
CorelDraw	4
CorelPhoto-Paint	5
Acquérir une image	6
Créer une illustration sous Photo-Paint	7
Mode vectoriel contre mode point	7
CorelTrace	9
CCapture	10
CorelChart	10
CorelMove	10
CorelShow	11
CorelMosaic	11
Et ce n'est pas tout !	12
N'en jetez plus !	12
Chapitre 2 : A la découverte de Draw	13
Lancer Draw	13
L'interface utilisateur	16
La barre de titre	16
La barre de menus	17
La barre d'état	17
La boîte à outils	18
La page imprimable	18
Les barres, flèches et curseurs de défilement	18
La palette de couleurs	19
La souris	19
Les outils	20
Un premier exercice d'application	20
Les menus d'icônes	22
Déplacer la boîte à outils	24
Les menus	25
Les raccourcis clavier	26
Les combinaisons de touches	26
Les boîtes de dialogue	27

Les menus flottants	29
A l'aide !	30
Comment obtenir l'Aide ?	30
Chapitre 3 : Les premiers pas sous Draw	33
Ouvrir un fichier	33
Ouvrir un nouveau fichier	33
Ouvrir un fichier existant	34
Naviguer dans la zone de travail	37
Le Zoom avant	37
Les autres options de l'outil Zoom	39
Les barres, flèches et curseurs de défilement	41
L'écran à la carte	42
Le mode Squelettique	43
Le mode Visuel	44
Le mode Visuel sur sélections	45
Sauvegardez, que diable !	47
Sauvegarder un document pour la première fois	47
Mise à jour	48
Créer des copies de sauvegarde	48
Quitter Draw	49

Deuxième partie : Que le dessin soit 51

Chapitre 4 : La société secrète des formes simples	53
Les figures de votre enfance	53
Rectangles et carrés	54
Ellipses et cercles	55
Editer des formes simples	56
Arrondir les coins d'un rectangle	56
Segmenter une ellipse	57
Détacher une portion d'ellipse	59
Les trucs de l'outil Sélection	62
Supprimer un objet	64
Restaurer un objet	64
Chapitre 5 : Le cercle privé des formes libres	67
Musarder avec l'outil Crayon	67
Courbes, chemins, lignes et formes	69
Modeler une courbe	71
Les points nodaux	71
Rencontre avec le menu Editer un point	76
Options principales	78
Options secondaires	81
La commande Convertir en courbes	82

Chapitre 6 : Les outils d'aide à la création	83
Les outils de contrôle	83
Les règles de positionnement	84
La grille de positionnement	87
Les repères d'alignement	89
La ligne d'état	90
Disposer les objets	91
Déplacer un objet à l'aide des touches de direction	91
Déplacer des objets par incréments numériques	92
Aligner plusieurs objets	94
Unir plusieurs objets	95
L'ordre des objets	96
Chapitre 7 : Surfaces et contours	101
Les attributs de surface	101
Appliquer une couleur de surface	101
Créer une couleur	103
Théorie de la couleur	104
Le modèle CMYK	105
Les attributs de contour	105
Assigner un attribut de contour	106
Personnaliser la couleur de contour	107
Personnaliser l'épaisseur de contour	107
Le menu flottant Plume	108
Copier des attributs de contour	110
Les options Sommets et Extrémités de lignes	111
Supprimer les contours	112
Modifier les valeurs par défaut	113
Remplir des chemins ouverts	113
Le menu flottant Surface	114
Chapitre 8 : Reproduction autorisée(copier, coller, dupliquer, cloner) ..	117
Le Presse-papiers	117
Les raccourcis du Presse-papiers	119
Révélations sur le Presse-papiers	120
Les défauts du Presse-papiers	121
La commande Dupliquer	121
Associer avant de dupliquer	122
Position des doubles	123
Duplication expresse	124
La commande Cloner	124
Qu'est-ce que le clonage	124
Rompre les liens	125
Chapitre 9 : Transformations et effets spéciaux	129
Transformations mineures	129
A mon commandement... Associez !	131

Etirement & Effet miroir	131
La boîte de dialogue Etirement & Effet miroir	133
Rotation & Inclinaison	133
La boîte de dialogue Rotation & Inclinaison	137
Transformations majeures : les effets spéciaux	137
Effets de Perspective	138
Un objet 2D en 3D	138
Effets d'Enveloppe	141
Appliquer un effet d'enveloppe	141
Les modes d'édition d'enveloppe	142
Edition d'enveloppe	145
Effets de Relief	146
Appliquer un effet de relief	146

Troisième partie : Faire passer le message 153

Chapitre 10 : Planter le décor(saisie et édition du texte)	155
Les outils Texte	156
Le mode Texte artistique	157
Le mode Texte courant	159
Chaîner plusieurs blocs de texte courant	161
Naviguer entre les lettres	164
Avant d'éditer, sélectionnez	164
Sélectionner avec les outils Texte	165
Convertir un texte courant en texte artistique et vice versa	166
Prêt ? Formatez !	167
Choisir une police de caractères	167
Choisir un style de police	169
Choisir un corps de police	169
La justification	169
Le correcteur orthographique	170
Corriger votre travail	170
Corriger Draw	171
Le Thésaurus	172
Les symboles	173
Chapitre 11 : Effets de typographie	175
Les règles du jeu	175
Crénage de caractères : les autos tamponneuses	176
Déplacement des points nodaux	176
Crénage de caractères	177
Modifier l'espacement global	178
Accolement à un tracé libre : les montagnes russes	180
Orientation du texte	182
Positionnement vertical	183
Positionnement horizontal	183

Accolement à un tracé simple : la grande roue	184
Editer un texte accolé à un tracé	188
Editer le tracé	188
Détacher le texte du tracé	189
Convertir un texte en courbes	189
Faire une copie avant de convertir un texte	189

Chapitre 12 : Les secrets de la mise en page 191

Page après page	191
Ajouter de nouvelles pages	192
Naviguer entre les pages	193
Supprimer des pages	194
Faire courir le texte d'une page à l'autre	194
Votre logo sur chaque page	195
Etablir un plan de base	195
Dissimuler le plan de base sur la page de garde	197
Choisir la mise en page globale	198

Chapitre 13 : L'impression 201

Présentation	202
S'assurer que tout est prêt	202
Imprimer	203
Imprimer un document entier	204
Imprimer plusieurs copies	205
Imprimer certaines pages uniquement	206
Options d'impression	207
La fenêtre de visualisation	208
Imprimer en couleurs	209

Quatrième partie : Les acteurs secondaires 213

Chapitre 14 : Les échanges de données dans la famille Corel 215

L'OLE n'est pas si terrifiant	215
Prendre l'OLE par les cornes	216
L'incorporation et l'édition d'objets incorporés	216
D'autres façons de recevoir des cadeaux	221
La liaison d'objets : une technique moins gourmande	222
L'importation : une technique universelle	224

Chapitre 15 : Photo-Paint : Modifier la réalité avec votre petit doigt 227

Entrer dans Photo-Paint	228
Photo-Paint devant vous	229
Créer une nouvelle image	230
Points par pouce	231
Choisir ses crayons de couleur	231
La folie des grandeurs	232

Les outils	232
Les trucs de la palette d'outils	233
Déplacer la palette d'outils	235
Les outils de navigation	235
Les outils de sélection	236
Editer une sélection	238
Sélection des couleurs	239
Les outils de création	241
Les pinceaux standard	241
Les pinceaux "fantaisie"	242
Les outils de dessin	243
Les gommes	243
Les autres outils	244

Chapitre 16 : Chart et Show : Créer des graphiques et des présentations	247
Les graphiques à l'écran	248
Le fonctionnement des graphiques	251
Les différents modèles de graphiques	252
Les graphiques à barres	253
Les graphiques à courbes	255
Les graphiques à zones	257
Les graphiques sectoriels	257
Utiliser le Gestionnaire de données	258
Organiser les données	260
Editer les données selon vos besoins	261
Editer un graphique	262
Edition des objets	262
Edition du texte	265
Intégration de vos graphiques dans CorelShow	265

Chapitre 17 : Move : Le module dont Tex Avery a toujours rêvé	269
Mettre Move en action	269
Les éléments d'animations	270
Importer des objets	272
Lancer une animation	274
Les autres boutons du tableau de commande	276
L'image de référence	276
Editer les acteurs et les décors	278
Les trucs du menu Options	280
Options pour les acteurs	281
Appliquer vos modifications	282
Ajouter du mouvement à votre séquence	282

Cinquième partie : Les petits plus 287

Chapitre 18 : Dix effets spéciaux sympas 289

Créer une sphère en 3D	289
Créer un cube flottant dans l'espace	291
Donner de l'ombre à vos textes	292
Donner de l'embonpoint à vos textes	293
Afficher vos messages dans le ciel	295
Réaliser un dégradé de formes et de couleurs	296
Ajouter un fond de page psychédélique	297
Tenter des améliorations d'image	297
Jouer avec la netteté	299
Quand les graphiques délirent en 3D	300

Chapitre 19 : Dix raccourcis clavier express 301

Ouvrir, Enregistrer, Quitter	301
Naviguer dans les boîtes de dialogue	302
Dérouler les menus	303
Fonctions Zoom	303
Valider les outils de Draw	304
Annuler	304
Répéter	304
Sélection et édition d'objets	304
Dupliquer	305
Changer l'ordre des objets	306

Chapitre 20 : Dix formats de fichier et leurs fonctions 307

Format Draw, .CDR	307
PostScript Encapsulé, .EPS et .AI	308
Formats Métafichier, .CGM et .WMF	308
AutoCAD, .DXF	309
CorelPhoto-Paint, .PCX	309
Le format Tag Image File, .TIF	309
Windows Bitmap, .BMP	310
CompuServe Bitmap, .GIF	310
Joint Photographic Expert Group, .JPG	310
Format Photo-CD Kodak, .PCD	310

Chapitre 21 : Les dix commandements 311

Tu ne déverrouilleras pas tes disquettes	311
Tu n'oublieras pas de sauvegarder tes fichiers	311
Tu ne perdras pas tes fichiers	312
Tu n'oublieras pas les raccourcis d'annulation	312
Tu n'oublieras pas les raccourcis, un point c'est tout	312
Tu ne refermeras pas tes menus flottants	312
Tu ne copieras pas alors que tu peux dupliquer	313

