



Manuel Nero CoverDesigner

---

Nero AG



## **Copyright et marques**

Le manuel Nero CoverDesigner et l'ensemble de son contenu sont protégés par un copyright et sont la propriété de Nero AG. Tous droits réservés. Ce manuel contient des informations protégées par les lois internationales sur le copyright. Toute copie, transmission ou reproduction intégrale ou partielle de ce manuel faite sans l'autorisation expresse et écrite de Nero AG est illicite.

Tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nero décline toute responsabilité au-delà des clauses des droits associés à la garantie. Nero AG ne garantit pas l'exactitude du contenu du manuel Nero CoverDesigner. Le contenu du logiciel et du manuel Nero CoverDesigner peut être modifié sans préavis.

Les marques mentionnées dans ce document ne le sont qu'à titre d'information.

Copyright © 2007 Nero AG

REV 2.0, SW: 3.0.0.0

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Généralités</b>	<b>6</b>
1.1	À propos du manuel	6
1.2	À propos de Nero CoverDesigner	6
1.3	Versions de Nero CoverDesigner	6
<b>2</b>	<b>Configuration requise</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Formats pris en charge</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Lancement du programme</b>	<b>9</b>
4.1	Lancement Nero CoverDesigner via Nero StartSmart	9
<b>5</b>	<b>Écran principal</b>	<b>10</b>
5.1	Barre du menu	10
5.2	Barres d'outils	11
5.3	Zone de dessin	13
5.4	Objets	14
5.4.1	Objets dynamiques	14
<b>6</b>	<b>Étapes de base</b>	<b>15</b>
<b>7</b>	<b>Fenêtre Nouveau document</b>	<b>16</b>
7.1	Type de document	17
7.1.1	Type de document LightScribe	18
7.1.2	Type de document LabelFlash	18
7.1.3	Type de document Standard	19
7.1.4	Type de document couverture DVD	19
7.1.5	Type de document Boîte multiple	20
7.1.6	Type de document Maxi	20
7.1.7	Type de document Slim pack	20
7.1.8	Type de document Mini CD	21
7.1.9	Type de document Carte de visite	21
7.1.10	Type de document Carte de visite rectangulaire	21
7.1.11	Type de document Enveloppe Biz card	21
<b>8</b>	<b>Création d'un nouveau document</b>	<b>22</b>
8.1	Création d'un nouveau document ou d'un document image	22
8.2	Création d'un document Nero Digital™	23

<b>9</b>	<b>Édition de documents</b>	<b>24</b>
9.1	Ajout d'un élément de couverture	24
9.2	Modification d'un modèle	24
9.3	Définition d'un format de papier	25
<b>10</b>	<b>Enregistrement de documents</b>	<b>26</b>
<b>11</b>	<b>Fenêtre Données de document</b>	<b>27</b>
11.1	Document	28
11.2	Disque	29
11.3	Type de données	29
11.3.1	Données audio/chapitre	29
11.3.2	Système de fichiers	30
11.3.3	Données vidéo/image	30
11.4	Entrée de données	30
11.4.1	Piste/Chapitre	30
11.4.2	Informations sur le fichier	31
11.4.3	Image	31
<b>12</b>	<b>Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan</b>	<b>32</b>
12.1	Onglet Plume	33
12.2	Onglet Pinceau	34
12.3	Onglet Texte	36
12.4	Onglet Boîte de texte	36
12.5	Onglet Torsion	36
12.6	Onglet Image	37
12.6.1	Effets image	38
12.7	Onglet Importer photo	40
12.8	Onglets Pistes et Répertoire	41
12.9	Onglet Champs	43
<b>13</b>	<b>Fenêtre Géométrie</b>	<b>44</b>
13.1	Fenêtre Géométrie pour les objets pliés	45
<b>14</b>	<b>Fenêtre Aligne les éléments</b>	<b>46</b>
<b>15</b>	<b>Insertion et édition d'objets</b>	<b>47</b>
15.1	Insertion d'un objet	47
15.2	Modification de la taille, de la forme et de la position	49
15.3	Conversion de texte artistique	51
15.4	Application d'effets image	52
15.5	Définition de paramètres par défaut pour les objets	52





<b>16</b>	<b>Insertion et édition d'arrière-plans</b>	<b>54</b>
<b>17</b>	<b>Outils de création</b>	<b>55</b>
17.1	Grille	55
17.2	Lignes de référence	55
<b>18</b>	<b>Création et modification de modèles</b>	<b>56</b>
18.1	Création d'un modèle	56
18.2	Modification d'un modèle	57
<b>19</b>	<b>Sauvegarde de couvertures dans les fichiers Nero Digital™</b>	<b>58</b>
<b>20</b>	<b>Impression d'étiquettes LightScribe®</b>	<b>59</b>
20.1	Fenêtre Propriétés d'impression LightScribe	60
<b>21</b>	<b>Impression d'étiquettes Labelflash™</b>	<b>61</b>
21.1	Fenêtre LabelFlash™ Propriétés d'impression	62
<b>22</b>	<b>Fenêtre Imprimer</b>	<b>63</b>
22.1	Onglet Propriétés	63
22.2	Onglet Éléments	64
22.3	Impression de documents	65
<b>23</b>	<b>Options d'impression et formats de papier</b>	<b>66</b>
23.1	Fenêtre Configuration de l'impression	66
23.2	Calibrage de l'imprimante	67
23.3	Fenêtre Formats de papier	67
23.4	Création de formats de papier	70
23.5	Paramètres de format de papier par défaut	71
<b>24</b>	<b>Paramètres du Programme</b>	<b>72</b>
24.1	Fenêtre Préférences de l'application	72
<b>25</b>	<b>Index</b>	<b>73</b>
<b>26</b>	<b>Contact</b>	<b>77</b>

# 1 Généralités

## 1.1 À propos du manuel

Le présent manuel est destiné à tous les utilisateurs qui souhaitent apprendre à utiliser Nero CoverDesigner. Il est donc organisé en fonction des utilisations et fournit des instructions pas à pas pour votre projet.

Afin d'optimiser l'utilisation de ce manuel, veuillez prendre connaissance des conventions suivantes :

Icône	Signification
	Utilisé pour les avertissements, les conditions préalables ou les instructions qui doivent être strictement suivies.
	Fait référence à des informations complémentaires ou à des conseils.
1. Démarrer...	Un chiffre au début d'une ligne indique un appel à l'action. Réalisez ces actions dans l'ordre précisé.
	Indique un résultat intermédiaire.
	Indique un résultat.
OK	Indique des passages de texte ou des boutons qui apparaissent dans l'interface du programme. Ils s'affichent en gras.
<u>Chapitre</u>	Indique des références à d'autres chapitres. Ils fonctionnent comme des liens et s'affichent en rouge souligné.
[...]	Indique des raccourcis clavier pour l'entrée de commandes.

## 1.2 À propos de Nero CoverDesigner

Nero CoverDesigner est une application performante permettant de créer des éléments de couverture personnalisés tels que des livrets, des inserts et des étiquettes. Nero CoverDesigner prend en charge les éléments de couverture d'une grande diversité de disques, comme les boîtiers de CD, les boîtiers de DVD, les boîtiers multiples, les CD maxi, les slim packs, les cartes de visite et d'autres supports.

Nero CoverDesigner prend en charge les graveurs LightScribe® et LabelFlash™, qui permettent d'imprimer les étiquettes directement sur les supports compatibles.

## 1.3 Versions de Nero CoverDesigner

Nero CoverDesigner est disponible en deux versions :

**Nero CoverDesigner Retail** et **Nero CoverDesigner Essentials**.

Les deux versions offrent la gamme complète des fonctions.

## 2 Configuration requise

Nero CoverDesigner est installé avec la suite Nero et requiert la même configuration. Pour plus de détails sur la configuration requise, reportez-vous au Guide de démarrage rapide de Nero. Les conditions de configuration suivantes s'appliquent également :

**Supplémentaire :** Imprimante

**Facultatif :** Graveur LightScribe® (le logiciel hôte LightScribe® doit être installé) et disque LightScribe®



### Utilisant LightScribe® Direct Disc Labeling

Si vous utilisez un périphérique CD/DVD qui supporte LightScribe®, votre ordinateur requiert la dernière version logiciel du système LightScribe®.

Si vous avez installé une version plus récente de Nero à partir du site web de Nero, veuillez installer le logiciel du système LightScribe® séparément. La dernière version est disponible à partir du lien suivant: [www.nero.com/link.php?topic\\_id=114&gen\\_id=8](http://www.nero.com/link.php?topic_id=114&gen_id=8).

Graveur et disque LabelFlash™ Scanner



L'installation des derniers pilotes de périphériques certifiés WHQL est recommandée. WHQL est l'abréviation de Windows® Hardware Quality Labs et signifie que le pilote du périphérique certifié par Microsoft® est compatible avec Microsoft® Windows® et le matériel correspondant.

### 3 Formats pris en charge

Nero CoverDesigner prend en charge les formats suivants :

Formats image	Autres formats
<ul style="list-style-type: none"><li>■ BMP</li><li>■ DIB</li><li>■ GIF</li><li>■ JPEG</li><li>■ PBM</li><li>■ PCX</li><li>■ PNG</li><li>■ PPM</li><li>■ TGA</li><li>■ TIFF</li><li>■ WMA/WMF</li><li>■ WPG</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Nero Digital™ (MP4)</li><li>■ CDC</li></ul>




Nero Digital™ est un format de stockage standard MPEG-4 pour les fichiers audio et vidéo développé par Ahead Software. Les fichiers Nero Digital™ permettent de stocker des données supplémentaires telles que les couvertures. Nero CoverDesigner permet de stocker une couverture créée dans un fichier Nero Digital™ et de lire une couverture stockée sur un fichier Nero Digital™.



## 4 Lancement du programme

### 4.1 Lancement Nero CoverDesigner via Nero StartSmart

Pour démarrer Nero CoverDesigner via Nero StartSmart, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Nero StartSmart**.  
→ La fenêtre de Nero StartSmart s'ouvre.
2. Cliquez sur le bouton .  
→ La liste des applications Nero s'ouvre.

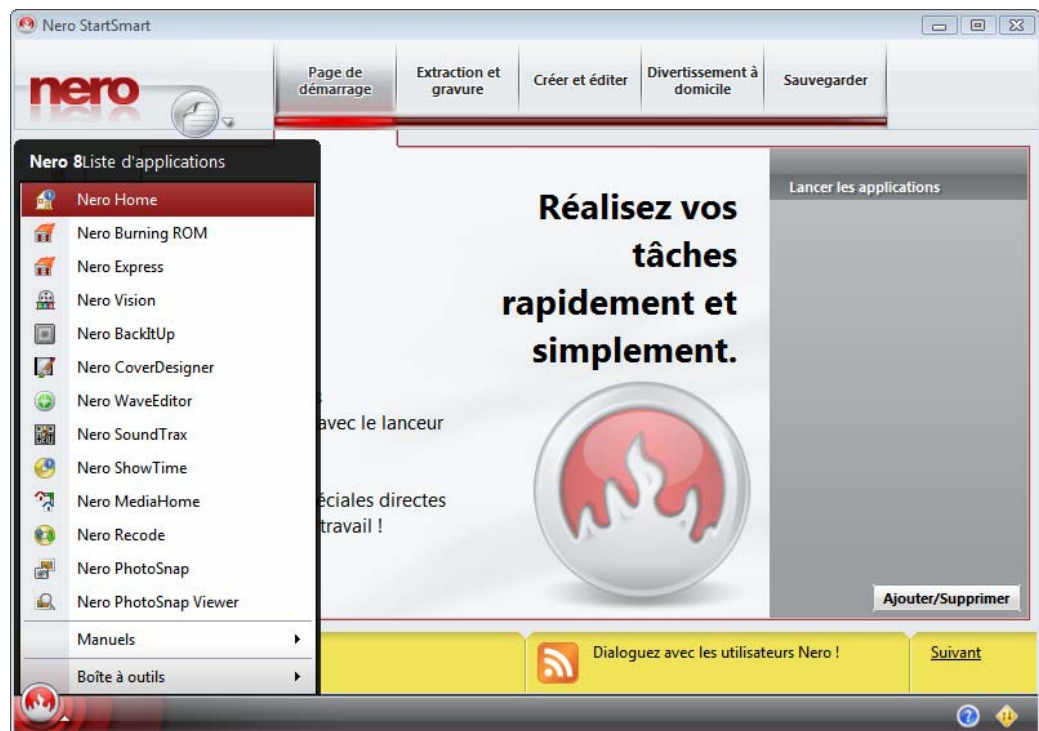


Fig. 1: Nero StartSmart

3. Sélectionnez l'entrée **Nero CoverDesigner** dans la liste des **Applications**.  
→ La fenêtre **Nero CoverDesigner** s'ouvre.  
  
→ Vous avez démarré **Nero CoverDesigner** via Nero StartSmart.

## 5 Écran principal

L'écran principal de Nero CoverDesigner est le point de départ de toutes les opérations que vous pouvez réaliser avec Nero CoverDesigner. Il se compose d'une barre du menu, de plusieurs barres d'outils et de la zone de dessin.

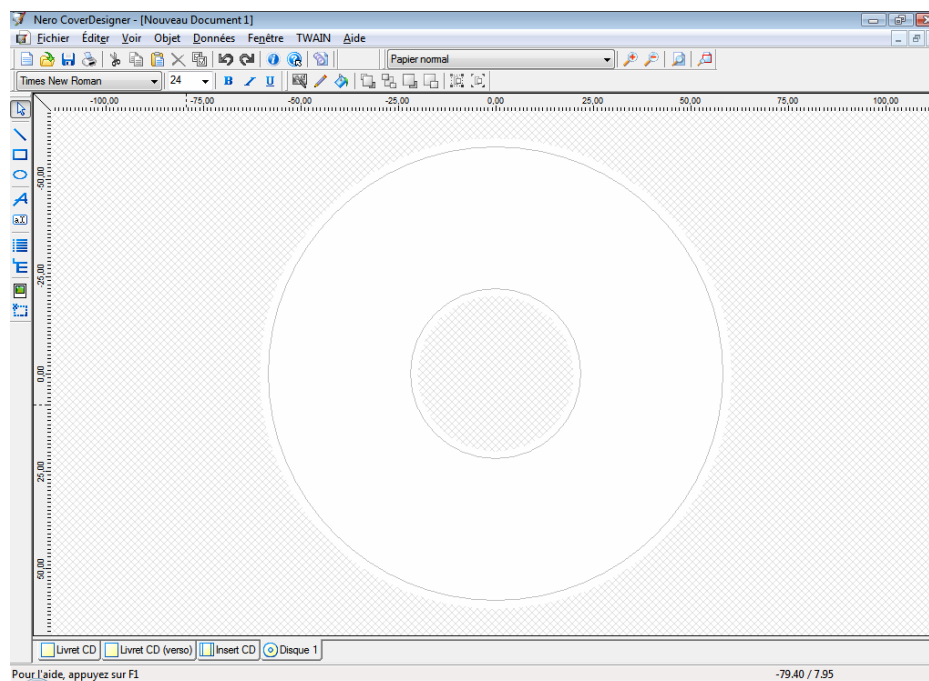


Fig. 2 : écran principal de Nero CoverDesigner

### 5.1 Barre du menu

La barre du menu contient les menus suivants :

<b>Fichier</b>	Ouvre le menu <b>Fichier</b> , qui fournit des fonctions associées au fichier comme ouvrir, enregistrer et fermer. En outre, vous pouvez sauvegarder le fichier comme modèle, configurer votre imprimante et votre format de papier, définir des préférences pour le programme Nero Digital™.
<b>Éditer</b>	Ouvre le menu <b>Éditer</b> , qui fournit des fonctions d'édition telles que couper, coller, dupliquer et supprimer. En outre, vous pouvez copier des propriétés, modifier le modèle utilisé et les arrière-plans des éléments de couverture ou ajouter ou supprimer des éléments de couverture.
<b>Voir</b>	Ouvre le menu <b>Voir</b> , qui vous permet de masquer et d'afficher des éléments de l'écran et de la couverture. En outre, vous pouvez afficher et utiliser une grille et des lignes de référence ou afficher les objets uniquement dans la zone d'édition.
<b>Objet</b>	Ouvre le menu <b>Objet</b> , qui vous permet d'éditer chaque objet de votre dessin. Vous pouvez insérer des objets, modifier leur forme et leur position, les grouper et ouvrir la fenêtre <b>Propriétés</b> pour modifier les propriétés des objets. Vous pouvez également insérer un arrière-plan et définir des paramètres par défaut pour les objets.










<b>Données</b>	Ouvre le menu <b>Données</b> contenant l'option <b>Données de document</b> qui vous permet d'entrer des données spécifiques du document comme le nom du disque ou les données des pistes (voir <a href="#">Fenêtre Données de document</a> ).
<b>Fenêtre</b>	Ouvre le menu <b>Fenêtre</b> , qui vous permet de modifier la position et l'organisation de plusieurs documents ouverts dans l'écran principal (zone de dessin). Vous pouvez également fermer tous les documents ouverts.
<b>TWAIN</b>	Ouvre le menu <b>TWAIN</b> , qui vous permet de numériser des images si un scanner est connecté.
<b>Aide</b>	Ouvre le menu <b>Aide</b> , qui affiche l'aide en ligne pour les tâches spécifiques.
























## 5.2 Barres d'outils











Les barres d'outils suivantes sont disponibles dans Nero CoverDesigner :

<b>Standard</b>	Fournit les fonctions standard pour le document et les objets.
<b>Vue</b>	Permet d'effectuer un zoom avant ou arrière dans la zone de dessin. Vous pouvez également sélectionner un format de papier pour le document ouvert.
<b>Texte</b>	Permet de définir le format du texte. Vous pouvez également choisir la police et la taille du texte.
<b>Modifier les objets</b>	Fournit des fonctions de modification et d'édition des objets.
<b>Outils</b>	Fournit différents outils permettant d'insérer ou de sélectionner des objets dans la zone de dessin.

Les icônes suivantes sont disponibles dans les barres d'outils :

Barre d'outils <b>Standard</b>	
	Ouvre la fenêtre <b>Nouveau document</b> qui permet de sélectionner le type de document et le modèle d'un nouveau document.
	Ouvre un document Nero CoverDesigner existant ou un modèle Nero CoverDesigner.
	Sauvegarde le document Nero CoverDesigner actuel.
	Imprime le document Nero CoverDesigner actuel.
	Ouvre la fenêtre <b>Propriétés d'impression LightScribe</b> qui permet de configurer les options d'impression de LightScribe® et d'imprimer une étiquette LightScribe®. Cette icône s'affiche uniquement si un graveur LightScribe® est connecté.
	Coupe l'objet sélectionné et le conserve dans le presse-papiers.
	Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.
	Colle un objet du presse-papiers.
	Supprime l'objet sélectionné.



	Applique les propriétés d'un objet à un autre.
	Annule la dernière opération d'édition.
	Restaure la dernière opération d'édition annulée.
	Ouvre la fenêtre <b>À propos de Nero CoverDesigner</b> qui vous permet de consulter par exemple le numéro de la version.
	Ouvre l'aide en ligne intégrée.
	Ouvre la fenêtre <b>Données de document</b> qui vous permet d'entrer des données telles que le titre du disque et les pistes pour le document (voir <a href="#">Fenêtre Données de document</a> ).
	Ouvre la fenêtre <b>LabelFlash Propriétés d'impression</b> qui permet de configurer les options d'impression de LabelFlash™ et d'imprimer une étiquette LabelFlash™. Cette icône s'affiche uniquement si un graveur LabelFlash™ est connecté.
<b>Barre d'outils Vue</b>	
	Agrandit la vue actuelle de la zone de dessin.
	Réduit la vue actuelle de la zone de dessin.
	Restaure la vue par défaut de la zone de dessin.
	Agrandit une zone sélectionnée de la zone de dessin.
<b>Barre d'outils Texte</b>	
	Met le texte sélectionné en gras.
	Met le texte sélectionné en italique.
	Souligne le texte sélectionné.
<b>Barre d'outils Modifier les objets</b>	
	Ouvre la fenêtre <b>Propriétés</b> de l'objet sélectionné (voir <a href="#">Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan</a> ).
	Applique une couleur de bordure à l'objet sélectionné.
	Applique une couleur de remplissage à l'objet sélectionné.
	Place l'objet sélectionné devant tous les autres.
	Déplace l'objet sélectionné derrière tous les autres.
	Déplace l'objet sélectionné d'une place vers le haut.
	Déplace l'objet sélectionné d'une place vers l'arrière.
	Groupe plusieurs objets sélectionnés.
	Sépare les objets.

Barre d'outils <b>Outils</b>	
	Active l'outil de sélection qui permet de sélectionner des objets.
	Active l'outil Ligne qui permet d'insérer une ligne.
	Active l'outil Rectangle qui permet d'insérer un rectangle.
	Active l'outil Ellipse qui permet d'insérer une ellipse.
	Active l'outil Texte qui permet d'insérer un texte artistique.
	Active l'outil Boîte de texte qui permet d'insérer une boîte de texte.
	Active l'outil Liste de pistes qui permet d'insérer une liste de pistes. Une liste de pistes est une liste de fichiers audio (pistes).
	Active l'outil Répertoire qui permet d'insérer un répertoire. Le répertoire fait référence à des fichiers de données.
	Active l'outil Image qui permet d'insérer une image.
	Active l'outil Champ qui permet d'insérer différents champs.



Les listes de pistes, les répertoires et les champs sont des objets dynamiques. C'est ici qu'est entré le contenu des données de document. Vous pouvez également modifier ces données. Les objets dynamiques sont particulièrement utiles dans la création de modèles.

Si vous sélectionnez un objet dynamique et maintenez le curseur sur l'objet, une barre d'outils contextuelle apparaît rapidement. Les icônes suivantes sont disponibles :

	Ouvre la fenêtre <b>Propriétés</b> (voir <a href="#">Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan</a> ).
	Ouvre la fenêtre <b>Données de document</b> (voir <a href="#">Fenêtre Données de document</a> ).

### 5.3 Zone de dessin

Vous devez disposer les éléments de couverture dans la zone de dessin. Cette zone se compose d'onglets pour les différents éléments de couverture du type de document sélectionné ou d'onglets ajoutés à un type de document défini par l'utilisateur ainsi que de règles situées en haut et à gauche.

Les onglets de la zone de dessin vous permettent de passer d'un élément de couverture à l'autre. Si vous souhaitez afficher simultanément plusieurs éléments, sélectionnez les éléments de couverture à afficher dans le menu **Voix** : la zone de dessin est alors divisée en plusieurs fenêtres.

Vous trouverez sur les onglets

- une zone non hachurée éditable de la taille et de la forme de l'élément de couverture sélectionné où vous pouvez disposer l'élément et
- une zone hachurée non éditable.



La ligne grise de la zone éditable représente la limite de l'élément de couverture. La marge extérieure blanche représente la zone de bleeding que vous pouvez définir dans l'onglet **Impression** de la fenêtre **Préférences de l'application** (voir [Fenêtre Préférences de l'application](#)).

L'espace de bleeding signifie que votre création est imprimée au-delà des marges de l'élément de couverture de manière à les recouvrir. Cet espace est utile afin d'éviter les « bandes blanches » qui peuvent apparaître si le document s'est déplacé ou si l'élément de couverture n'est pas découpé avec précision.



Il convient bien sûr de ne pas placer de texte ou d'informations importantes dans les espaces de bleeding. Le dessin peut toutefois être agrandi afin de couvrir l'espace de bleeding et d'assurer que le dessin s'imprime entièrement et qu'aucune bande blanche n'apparaisse.

## 5.4 Objets

Un objet dans Nero CoverDesigner est un élément de création qui peut être placé dans la zone de dessin. Vous pouvez insérer, dupliquer et déplacer des objets et modifier et éditer leur taille, leur forme et leur apparence. Les objets suivants sont disponibles dans Nero CoverDesigner :

- Objets géométriques : ligne, rectangle, ellipse
- Texte artistique
- Boîte de texte
- Image
- Objets dynamiques : liste de pistes, répertoire et champs

### 5.4.1 Objets dynamiques

La **liste de pistes**, le **répertoire** et les **champs** sont des objets dynamiques.

La majeure partie du contenu de ces objets provient des données de document. C'est pourquoi il est impossible d'entrer du texte dans les objets et vous devez entrer le contenu de ces objets dans les données de document (voir [Fenêtre Données de document](#)).

- Le contenu de la **liste de pistes** provient des données de document contenant les données audio/de chapitres des pistes/chapitres d'un CD audio. Il peut s'agir par exemple d'un numéro de piste attribué automatiquement ou d'informations sur l'artiste et/ou le titre.
- Le contenu du **répertoire** provient des données de document relatives aux fichiers du système de fichiers d'un CD de données. Il peut s'agir par exemple d'un numéro d'ordre attribué automatiquement, du chemin et/ou du nom du fichier.
- Le contenu des **champs** provient principalement des données de document, par exemple des informations sur le titre, l'artiste, le titre du disque et/ou des données de publication. En outre, des informations sur la date de sauvegarde ou d'impression et un texte défini par l'utilisateur peuvent également s'afficher.

## 6 Étapes de base

Pour créer une couverture avec Nero CoverDesigner, vous devez d'abord créer un nouveau document (voir [Création d'un nouveau document](#)). Si le document contient ou doit contenir une liste de pistes, un répertoire et/ou des champs, entrez les données de document (voir [Fenêtre Données de document](#)).

Vous pouvez maintenant mettre en page le document comme vous le souhaitez. Vous pouvez :

- ajouter des éléments de couverture (voir [Ajout d'un élément de couverture](#)),
- utiliser un autre modèle (voir [Modification d'un modèle](#)),
- insérer et éditer des objets tels que du texte ou des images sur les onglets (voir [Insertion et édition d'objets](#)) et
- mettre en page l'arrière-plan (voir [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).

Avant l'impression du document, vous pouvez définir les options d'impression (voir [Fenêtre Imprimer](#)).




Un graveur LightScribe® et Nero CoverDesigner vous permettent d'imprimer des étiquettes directement sur les disques LightScribe® (voir [Impression d'étiquettes LightScribe®](#)).



Un graveur LabelFlash™ et Nero CoverDesigner vous permettent d'imprimer des étiquettes directement sur les disques LabelFlash™ (voir [Impression d'étiquettes LabelFlash™](#)).

## 7 Fenêtre Nouveau document

Lorsque vous lancez Nero CoverDesigner, la fenêtre **Nouveau document** s'ouvre automatiquement avec l'écran principal. Cette fenêtre est le point de départ de la création d'un nouveau document. Vous pouvez également ouvrir la fenêtre grâce à l'icône  de la barre d'outils dans l'écran principal.

La fenêtre **Nouveau document** se compose de deux listes de sélection : une fenêtre d'aperçu et des options de paramétrage.

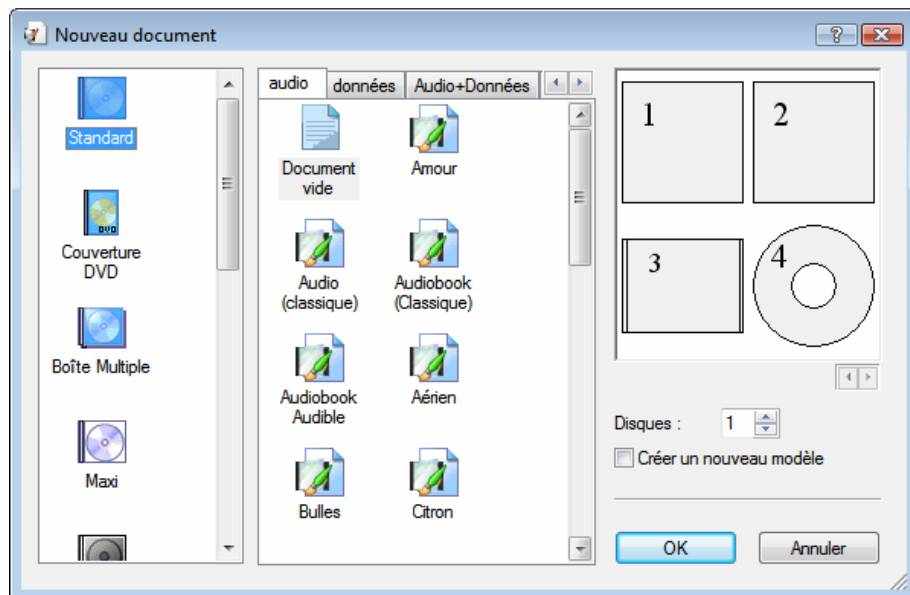


Fig. 3 : fenêtre **Nouveau document**

Les types de documents s'affichent dans la liste de sélection de gauche (voir [Type de document](#)).

Les modèles pour le type de document sélectionné s'affichent dans la liste de droite et quatre onglets sont disponibles :

- **Audio** pour les CD audio
- **Données** pour les disques de données
- **Audio+Données** pour les disques audio et de données
- **Vidéo** pour les disques vidéo

Les onglets contiennent les modèles associés à chaque type de disque. Le modèle peut contenir des champs d'intérêt comme la durée de lecture ou une liste de pistes pour les CD audio. Le type de disque est défini automatiquement dans les données de document d'un modèle.

Les éléments de couverture peuvent s'afficher avec le dessin du modèle dans la fenêtre d'aperçu.



Les options suivantes sont disponibles dans la fenêtre **Nouveau document** :

Option	Signification
<b>Disques</b>	Définit le nombre d'éléments de couverture de type <b>Disque</b> dans le document. Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre disques au document.
<b>Créer un nouveau modèle</b>	Crée un modèle. Cela signifie que le document est sauvegardé au format *.nct et affiché dans la liste des modèles.
<b>OK</b>	Crée un nouveau document et ferme la fenêtre.
<b>Annuler</b>	Annule l'opération et ferme la fenêtre.

## 7.1 Type de document

Nero CoverDesigner vous permet de sélectionner différents types de documents. Chaque type de document contient des éléments de couverture prédéfinis à mettre en page. Ces types sont les suivants :

Élément de couverture	Signification
Livret	Élément inséré à l'intérieur d'un boîtier de CD ou de DVD sous la forme d'un livret ou d'un feuillet. Visible de face pour les boîtiers de CD en plastique transparent. Il contient généralement des informations supplémentaires sur le disque, comme les titres des pistes pour les CD audio.
Insert	Élément inséré à l'arrière d'un boîtier de CD. Pour les boîtiers DVD, feuillet continu inséré dans la partie extérieure du boîtier de DVD. Cet élément est visible de l'extérieur.
Disque	Étiquette en forme de disque
Mini disque/carte de visite (rectangulaire)	Étiquette en forme de mini disque/carte de visite/carte de visite rectangulaire.
Enveloppe Biz Card	Enveloppe pour carte de visite.



Lorsque vous sélectionnez un type de document, les éléments de couverture prédéfinis que vous pourrez utiliser sont ajoutés automatiquement au document.



Si vous souhaitez choisir vous-même les éléments de couverture, sélectionnez le type de document **Personnalisé**. Vous pouvez y insérer les éléments de couverture de votre choix grâce à l'option **Éditer > Insérer nouvelle page**.



Le type de document **Modèle complet** permet d'insérer tous les éléments de couverture.



Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre disques aux éléments de couverture des types de documents **Standard**, **Boîtier DVD**, **Boîte multiple**, **Maxi**, **Slim Pack** et **Personnalisé** en ajoutant un disque supplémentaire aux données de document (voir [Fenêtre Données de document](#)).

### 7.1.1 Type de document LightScribe

Si vous disposez d'un graveur LightScribe<sup>®</sup>, vous pouvez imprimer la face étiquette d'un CD/DVD LightScribe<sup>®</sup> avec Nero CoverDesigner. La face étiquette du disque est pourvue d'une couche de couleur spéciale ou d'une couche thermique, celle-ci est chauffée par le laser dans le graveur de façon à ce que les images et le texte s'impriment sur le support.



Cette fonction n'est disponible que dans les graveurs qui prennent en charge la technologie LightScribe<sup>®</sup>.

L'élément suivant peut être réalisé à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Disque


### 7.1.2 Type de document LabelFlash

Si vous disposez d'un graveur LabelFlash<sup>™</sup>, vous pouvez imprimer la face étiquette et/ou données d'un DVD LabelFlash<sup>™</sup> avec Nero CoverDesigner. Les DVD LabelFlash<sup>™</sup> sont pourvus d'une couche spéciale entre les couches supérieure et inférieure ; celle-ci peut être chauffée par le laser du graveur de manière à imprimer des images et du texte sur le DVD.



Cette fonction est disponible uniquement avec un graveur LabelFlash<sup>™</sup>.

L'élément suivant peut être réalisé à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Disque

### 7.1.3 Type de document Standard

Le type de document **Standard** correspond au boîtier de CD ordinaire. Ce type de boîtier est généralement fabriqué en plastique transparent. Ses faces avant et arrière sont reliées par une charnière. Un espace est prévu pour un livret à l'arrière du panneau avant. Le plateau du boîtier maintient le CD. Il est amovible. L'insert peut être placé sous ce plateau.

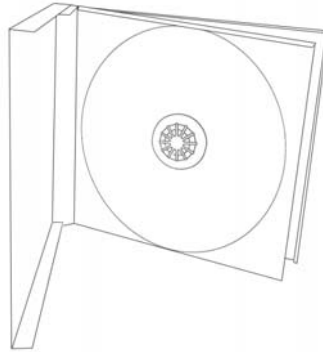






Fig. 4 : boîtier CD

Les éléments suivants peuvent être réalisés à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Livret (recto)
	Livret (verso)
	Insert
	Disque

### 7.1.4 Type de document couverture DVD

La couverture DVD correspond à un type de boîtier destiné aux DVD. Son format est plus grand que celui d'un boîtier CD normal et son centre est plié. Le livret se place à l'intérieur du boîtier. L'insert est disposé entre la couverture en plastique et la paroi extérieure du boîtier.

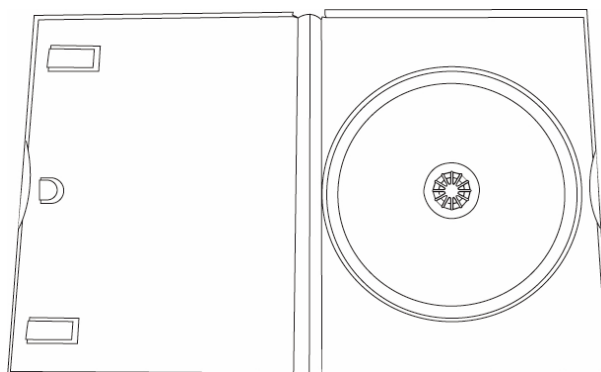











Fig. 5 : couverture DVD

Les éléments suivants peuvent être réalisés à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Livret DVD intérieur
	Insert/supplément DVD pour le boîtier
	Disque

### 7.1.5 Type de document Boîte multiple



Une boîte multiple est un type de boîtier destiné à plusieurs CD. Il s'ouvre généralement de deux côtés. Les éléments suivants peuvent être réalisés à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Livret (recto)
	Livret (verso)
	Insert (avant)
	Insert (arrière)
	Disque 1
	Disque 2

### 7.1.6 Type de document Maxi

Le format maxi est conçu pour les CD « single », c'est-à-dire les CD contenant une seule chanson et non tout l'album. Le boîtier maxi est plus fin que le boîtier CD. Il ne contient pas de livret mais un feuillet plié en deux endroits du côté droit qui permet de lire les informations sur sa tranche. Le plateau du CD est intégré au boîtier et n'est pas amovible.




Les éléments suivants peuvent être réalisés à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Insert Maxi
	Disque

### 7.1.7 Type de document Slim pack

Le slim pack est plus fin que le CD maxi. Il est conçu pour les CD « single » et les disques de données personnels. Il ne contient pas de livret mais un feuillet unique non plié.




Les éléments suivants peuvent être réalisés à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Livret (recto)
	Livret (verso)
	Disque

### 7.1.8 Type de document Mini CD

Un mini CD est un CD dont le diamètre est de 8 cm. La plupart des tiroirs de lecteurs disposent d'un renforcement pour les mini CD.


Les éléments suivants peuvent être réalisés à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Insert mini (avant)
	Insert mini (arrière)
	Mini disque

### 7.1.9 Type de document Carte de visite

La carte de visite ovale est également appelée CD carte de visite et est souvent utilisée à des fins publicitaires.


L'élément suivant peut être réalisé à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Carte de visite

### 7.1.10 Type de document Carte de visite rectangulaire

La carte de visite rectangulaire a le même format qu'une carte de visite standard.


L'élément suivant peut être réalisé à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Carte de visite rectangulaire

### 7.1.11 Type de document Enveloppe Biz card

L'enveloppe de carte de visite sert de couverture pour les cartes de visites ovales et rectangulaires.

L'élément suivant peut être réalisé à l'aide de Nero CoverDesigner :

Icône	Élément de couverture
	Enveloppe Biz Card


## 8 Création d'un nouveau document

Nero CoverDesigner présente trois types de documents. Leur différence réside dans la manière de créer l'arrière-plan des éléments de couverture :

- **Document Standard** : l'arrière-plan est créé par l'utilisateur ou repris du modèle au choix
- **Document Image** : une image sélectionnée est utilisée pour tous les arrière-plans
- **Document Nero Digital™** : la couverture stockée dans le fichier Nero Digital™ concerné est utilisée pour tous les arrière-plans

### 8.1 Création d'un nouveau document ou d'un document image

Pour créer un nouveau document ou un document image, procédez comme suit :

1. Pour créer un nouveau document, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.  
→ La fenêtre **Nouveau document** s'ouvre.
2. Pour créer un nouveau document image :
  1. Sélectionnez **Fichier > Nouvelle jaquette à partir de l'image** dans le menu.  
→ La fenêtre **Ouvrir** s'affiche.
  2. Sélectionnez le fichier image souhaité et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.  
→ La fenêtre **Nouveau document** s'ouvre.
3. Sélectionnez un type de document dans la liste de sélection à gauche (voir [Type de document](#)).  
→ La liste de sélection de droite affiche les modèles disponibles pour le type de document sélectionné. Par défaut, l'onglet **Audio** est sélectionné.
4. Pour sélectionner un type de disque, cliquez sur l'un des onglets de la liste de sélection de droite.  
→ La liste de sélection contient les modèles disponibles pour le type de document et le type de disque sélectionnés.
5. Sélectionnez un modèle existant ou le modèle **Document vide** dans la liste de sélection de droite.  
→ Le modèle sélectionné s'affiche dans la zone d'aperçu.
6. Entrez le cas échéant le nombre de disques que le document devra contenir.



Vous pourrez ajouter des disques dans le document ultérieurement ou ajouter un disque dans les données de document.

7. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - La fenêtre **Nouveau document** se ferme. Si vous avez sélectionné un modèle contenant des objets dynamiques, la fenêtre **Données de document** s'affiche.
8. Si c'est le cas, entrez les données de document (voir [Fenêtre Données de document](#)) et cliquez sur **OK**.
  - Les données de document sont appliquées et la fenêtre **Données de document** se ferme.  
Dans la zone de dessin, les éléments de couverture du type de document sélectionné s'affichent sur des onglets. Si vous avez créé un document image, l'image sélectionnée est insérée comme image d'arrière-plan de tous les éléments de couverture.
  - Vous avez créé un nouveau document et pouvez désormais terminer sa réalisation (voir par ex. [Insertion et édition d'objets](#) et [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).

## 8.2 Création d'un document Nero Digital™

Nero CoverDesigner vous permet d'extraire une couverture d'album stockée dans un fichier Nero Digital™ et de l'utiliser comme base d'un document Nero CoverDesigner.



Nero Digital™ est un format de stockage standard MPEG-4 pour les fichiers audio et vidéo développé par Ahead Software. Les fichiers Nero Digital™ permettent de stocker des données supplémentaires telles que les couvertures.

Pour créer un document Nero Digital™, procédez comme suit :

1. Sélectionnez **Fichier > Nouvelle jaquette à partir de Nero Digital** dans le menu.
  - La fenêtre **Ouvrir** s'affiche.
2. Sélectionnez un fichier Nero Digital™ contenant une couverture et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
  - La fenêtre **Nouveau document** s'ouvre, le type de document **Personnalisé** est sélectionné.
3. Pour créer une couverture pour un CD audio Nero Digital™, cliquez sur l'onglet **Audio**. Pour créer une couverture pour un CD vidéo Nero Digital™, cliquez sur l'onglet **Vidéo**.
4. Sélectionnez le modèle **Nero Digital Cover**.
5. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - La fenêtre **Nouveau document** se ferme. Dans la zone de dessin, les éléments de couverture qui étaient stockés dans le fichier Nero Digital™ s'affichent. La couverture est utilisée comme image d'arrière-plan.
  - Vous avez créé un nouveau document Nero Digital™ et pouvez désormais terminer sa réalisation (voir par ex. [Insertion et édition d'objets](#) et [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).

## 9 Édition de documents

### 9.1 Ajout d'un élément de couverture

Si vous avez sélectionné le type de document **Personnalisé**, seul l'élément de couverture de l'étiquette du disque est disponible au début sur l'onglet **Disque 1**. Vous pouvez toutefois ajouter de nouveaux éléments au document. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Dans l'écran principal, sélectionner **Éditer > Insérer nouvelle page** dans le menu.  
→ La fenêtre **Insérer page** s'ouvre.
2. Sélectionnez l'élément de couverture à ajouter au document actuel.
3. Cliquez sur le bouton **Insérer**.  
→ La fenêtre se ferme. L'onglet correspondant au nouvel élément de couverture est ajouté au document.



Vous pouvez supprimer des éléments de couverture en utilisant l'option **Éditer > Supprimer la page actuelle**. Toutefois, un document doit toujours contenir au moins un élément de couverture.

### 9.2 Modification d'un modèle

Vous pouvez modifier le modèle utilisé pour un document afin de sélectionner une autre présentation.



Les données du document d'origine resteront inchangées mais ce ne sera pas nécessairement le cas de tous les objets insérés. Ceux-ci seront uniquement conservés si vous sélectionnez un modèle du même type de document et de disque.

Pour modifier un modèle, procédez comme suit :

1. Dans l'écran principal, sélectionnez **Éditer > Modifier le modèle** dans le menu.  
→ La fenêtre **Choisir un nouveau modèle** s'affiche.
2. Sélectionnez un nouveau modèle dans la liste de sélection à droite.  
→ La fenêtre **Choisir un nouveau modèle** se ferme.  
→ Le document s'affiche dans la présentation du modèle sélectionné.



### 9.3 Définition d'un format de papier

Vous pouvez définir un format de papier pour chaque élément de couverture. Les dimensions de l'élément de couverture peuvent alors être modifiées. La définition d'un format de papier signifie généralement que vous souhaitez imprimer le projet sur un papier particulier, par exemple celui d'un fabricant de votre choix.



Si vous modifiez la taille d'un élément de couverture, il est possible que des objets dépassent de la zone de dessin : leur position absolue est définie par rapport à la règle (soit les dimensions de la page) et non à l'élément de couverture proprement dit.

Pour définir un format de papier pour un élément de couverture, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'onglet de l'élément de couverture de votre choix.  
→ L'élément de couverture s'affiche.
2. Cliquez sur la zone de liste déroulante de la barre d'outils **Vue**.  
→ La liste déroulante s'ouvre.
3. Sélectionnez un format de papier.  
→ La liste déroulante se ferme et le format de papier sélectionné est défini pour l'élément de couverture. Le format, les dimensions et/ou la position de l'élément de couverture peuvent changer.

## 10 Enregistrement de documents

Vous pouvez sauvegarder un document créé dans Nero CoverDesigner. Dans ce cas, tous les éléments de couverture du document et toutes les données de document seront sauvegardés. Vous pouvez sauvegarder le document dans un format compressé ou non compressé. La compression d'un document s'applique principalement aux images qu'il contient.

Pour sauvegarder un document, procédez comme suit :

1. Pour sauvegarder un document sous la forme d'un fichier compressé, sélectionnez **Fichier > Enregistrement rapide** dans le menu.  
Pour sauvegarder le document sans le compresser, sélectionnez **Fichier > Enregistrer** dans le menu.



Il peut être utile de sauvegarder le document en le compressant s'il contient un grand nombre d'images. La taille du fichier sera ainsi réduite. Cependant, la compression peut parfois diminuer la qualité d'image.

- Si vous essayez de sauvegarder un document contenant des images d'une taille totale supérieure à 5 Mo sans le compresser, une boîte de dialogue s'affiche et vous demande si vous souhaitez sauvegarder le fichier avec ou sans compression. La fenêtre **Enregistrer sous** s'affiche ensuite.
2. Entrez le nom du fichier et le répertoire dans lequel vous souhaitez le sauvegarder.
  3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
    - La fenêtre **Enregistrer sous** se ferme et le document est sauvegardé.

## 11 Fenêtre Données de document

La fenêtre **Données de document** vous permet d'afficher et/ou d'entrer des informations sur le document. Les données de document indiquent le contenu de la liste de pistes, du répertoire, des champs et des objets dynamiques qui peuvent être utilisés dans la réalisation d'une couverture ou d'une étiquette. Vous pouvez entrer le contenu, le nom et d'autres informations sur le disque pour lequel vous créez une couverture ou un étiquette.



Si vous démarrez Nero CoverDesigner à partir de Nero Burning ROM, les données de document sont complétées automatiquement grâce aux informations de la compilation.



Vous pouvez importer les données d'un fichier Nero Digital™ dans les données de document en sélectionnant **Fichier > Importer d'un fichier Nero Digital**.

Par défaut, les données de document contiennent au moins le **Document**, le **Disque 1** et un type de données. Vous pouvez entrer des données supplémentaires.

Pour ouvrir la fenêtre, sélectionnez **Données > Données de document** dans le menu.

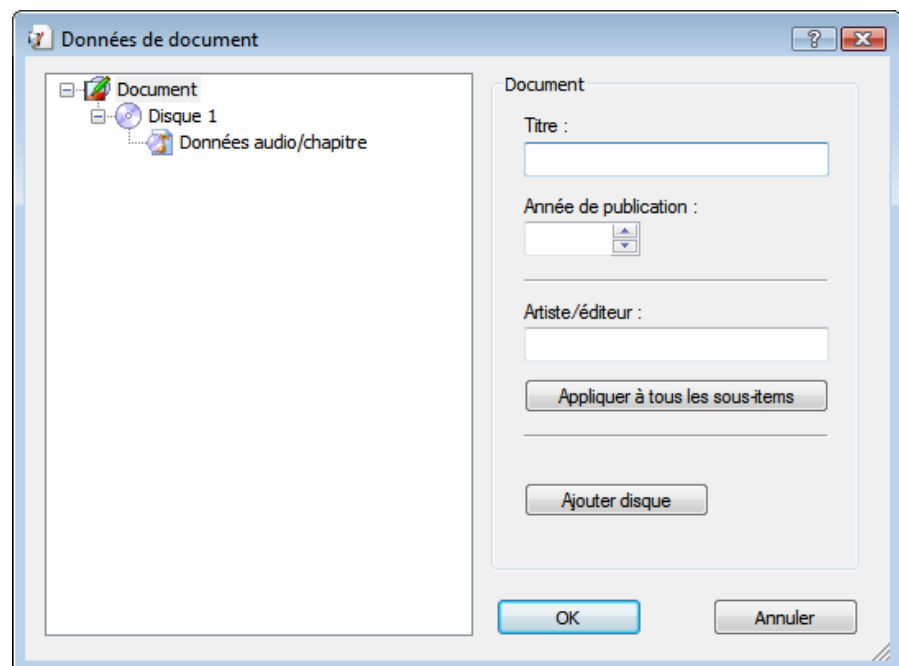


Fig. 6 : fenêtre **Données de document**

La fenêtre se compose de deux zones : la zone de gauche affiche les données de document sous forme d'une arborescence ; la zone de droite affiche les options de données pour le document sélectionné.

L'arborescence des données peut contenir jusqu'à quatre niveaux et représente la structure du projet ou du disque. Vous pouvez entrer des informations qui pourront alors être utilisées par les objets dynamiques de chaque niveau.

Le premier niveau contient toujours l'élément **Document** qui représente le projet entier.

Le deuxième niveau contient les disques qui composent le projet. Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre disques à l'élément **Document**. Vous pouvez spécifier pour chacun d'eux un

type de disque et cette entrée modifie les troisième et quatrième niveaux. Vous avez le choix entre quatre types de disques :

- **Audio** pour les CD audio
- **Données** pour les disques de données
- **Audio+Données** pour les disques audio et de données
- **Vidéo** pour les disques vidéo

Par défaut, le type de disque sélectionné au moment de la création du document dans la fenêtre **Nouveau document** est utilisé pour les disques.

Le troisième niveau contient le ou les types de données contenus sur le disque du type sélectionné. Par exemple, un CD audio contient des fichiers audio, soit le type de données **Données audio/chapitre**. Un disque de données contient des données, soit le type de données **Système de fichiers**.

Le quatrième niveau affiche le contenu du disque sous le type de données correspondant. Par exemple, les fichiers audio (pistes) sont répertoriés sous **Données audio/chapitre** et les fichiers de données sous **Système de fichiers**.

## 11.1 Document

Les options de données suivantes sont disponibles pour l'élément **Document** dans la zone **Document** située à droite :

<b>Titre</b>	Indique le titre du document. Par défaut, le titre du document est également utilisé pour le champ <b>Sous-titre</b> du disque. Ces informations sont utilisées pour le type de champ <b>Titre</b> .
<b>Année de publication</b>	Indique l'année de publication. Ces informations sont utilisées pour le type de champ <b>Année</b> .
<b>Artiste/Éditeur</b>	Spécifie l'artiste ou l'éditeur du disque. Ces informations sont utilisées pour le type de champ <b>Artiste</b> .
<b>Appliquer à tous les sous-items</b>	Applique les données relatives à l'artiste ou à l'éditeur aux zones d'entrée <b>Artiste/Éditeur</b> pour le <b>Disque</b> et <b>Artiste</b> pour les <b>Pistes</b> .
<b>Ajouter disque</b>	Ajoute un disque aux données de document. Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre disques. Les onglets correspondants de <b>Disque 1</b> à <b>Disque 4</b> pour le nouvel élément de couverture sont ajoutés au document.

## 11.2 Disque

Les options de données suivantes sont disponibles pour l'élément **Disque** dans la zone **Disque** située à droite :

<b>Sous-titre</b>	Indique le titre du disque. Par défaut, le titre du document est utilisé pour cette zone. Ces informations sont utilisées pour le type de champ <b>Titre du disque</b> .
<b>Type</b>	Indique le type de disque. Quatre types sont disponibles : <b>Audio</b> , <b>Données</b> , <b>Audio+Données</b> et <b>Vidéo</b> . Le disque contiendra différents types de données au niveau suivant en fonction du type de disque sélectionné. Ces informations sont utilisées pour le type de champ <b>Type de disque</b> .
<b>Artiste/Éditeur</b>	Spécifie l'artiste ou l'éditeur du disque. Ces informations sont utilisées pour le type de champ <b>Artiste du disque</b> .
<b>Appliquer à tous les sous-items</b>	Applique les données relatives à l'artiste ou à l'éditeur à la zone d'entrée <b>Artiste</b> pour les Pistes.
<b>Effacer</b>	Efface le disque des données de document et son onglet du document.
<b>Importer des données</b>	Ouvre la fenêtre <b>Lire un fichier d'import</b> qui permet de sélectionner un fichier CDC.



Un fichier CDC est un fichier texte contenant des informations sur les disques, par exemple les titres des pistes. Plusieurs programmes permettent de générer des fichiers CDC.

## 11.3 Type de données

### 11.3.1 Données audio/chapitre

Le type **Données audio/chapitre** s'affiche comme option des types de disques **Audio**, **Audio+données** et **Vidéo**. Des informations sur le nombre de pistes et la durée d'écoute totale s'affichent dans la zone **Données audio/chapitre** à droite. Les boutons suivants sont disponibles :

<b>Ajouter une piste</b>	Ajoute une piste aux données.
<b>Supprimer tout</b>	Supprime toutes les pistes des données.

### 11.3.2 Système de fichiers

Le type **Système de fichiers** s'affiche comme option des types de disques **Données**, **Audio+données** et **Vidéo**. Des informations sur le nombre d'entrées et la taille totale s'affichent dans la zone **Système de fichiers** à droite. Les boutons suivants sont disponibles :

<b>Ajouter Fichiers</b>	Ouvre la fenêtre <b>Sélectionnez les fichiers à ajouter au disque</b> qui vous permet de sélectionner un fichier. Une nouvelle entrée est ajoutée aux données et les informations du fichier sont automatiquement utilisées.
<b>Supprimer tout</b>	Supprime toutes les entrées de fichiers des données.
<b>Ajouter un dossier</b>	Ouvre la fenêtre <b>Rechercher un dossier</b> qui vous permet de sélectionner un dossier. Le dossier est ajouté aux données comme une entrée de fichier.

### 11.3.3 Données vidéo/image

Le type **Données vidéo/image** s'affiche comme option du type de disque **Vidéo**. Le nombre d'images s'affiche dans la zone **Données vidéo/copie d'écran** à droite. Les boutons suivants sont disponibles :

<b>Ajouter image</b>	Affiche la fenêtre <b>Ouvrir</b> qui vous permet de sélectionner une image. Une nouvelle entrée est ajoutée aux données et les informations du fichier sont automatiquement utilisées ; l'image est enregistrée dans le document Nero CoverDesigner.
<b>Supprimer tout</b>	Supprime toutes les entrées de fichiers des données.



Si vous ajoutez une entrée aux données, les informations qui y correspondent sont appliquées aux données de document et la structure des données est développée en fonction de cet ajout.

Si vous ajoutez une image, celle-ci est également stockée dans le document. Les pistes, les dossiers et les fichiers de données ne sont pas stockés dans le document.

## 11.4 Entrée de données

### 11.4.1 Piste/Chapitre

Les options suivantes sont disponibles pour l'entrée de données **Piste/Chapitre** dans la zone **Piste audio** à droite :

<b>Titre</b>	Indique le titre de la piste.
<b>Artiste</b>	Indique l'artiste de la piste.
<b>Durée d'écoute</b>	Spécifie la durée de la piste.
<b>Info étendues</b>	Fournit des informations supplémentaires sur la piste.
<b>Effacer</b>	Efface l'entrée de la piste.

### 11.4.2 Informations sur le fichier

La taille et le chemin du fichier s'affichent pour l'entrée **Informations sur le fichier** dans la zone **Piste audio** à droite. Les options de données suivantes sont disponibles :

<b>Titre</b>	Indique le titre du fichier.
<b>Effacer</b>	Efface l'entrée du fichier.


### 11.4.3 Image

Les options suivantes sont disponibles pour l'entrée de données **Fichier image** dans la zone de droite :

<b>Titre</b>	Indique le titre de l'image.
<b>Effacer</b>	Efface l'entrée de l'image.

## 12 Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan

La fenêtre **Propriétés** ou **Propriétés de l'arrière-plan** propose de nombreuses options de définition des objets et de l'arrière-plan. En fonction de l'objet sélectionné, différents onglets sont disponibles.

Pour ouvrir la fenêtre **Propriétés** d'un objet sélectionné, cliquez sur l'icône . Vous pouvez modifier l'objet en modifiant les paramètres de cette fenêtre (voir [Insertion et édition d'objets](#)).

Pour ouvrir la fenêtre **Propriétés de l'arrière-plan** pour tous les arrière-plans, sélectionnez **Éditer > Modifier tous les arrière-plans**, pour l'ouvrir pour l'élément de couverture sélectionné, sélectionnez **Objet > Propriétés de l'arrière-plan** dans le menu. Les options de la fenêtre vous permettent d'insérer et de modifier l'arrière-plan (voir [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).

Les onglets suivants sont disponibles :


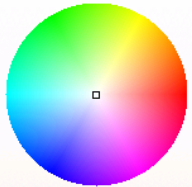

Onglet	Explication
<b>Plume</b>	Indique si l'objet a un contour. Vous pouvez également définir l'épaisseur et la couleur (voir <a href="#">Onglet Plume</a> ). L'onglet est disponible pour tous les objets.
<b>Pinceau</b>	Indique si l'objet est coloré et la couleur de remplissage. Vous pouvez également définir le style et la couleur (voir <a href="#">Onglet Pinceau</a> ). Cet onglet est disponible pour les objets rectangle, ellipse, texte artistique, boîte de texte, liste de pistes, répertoire ainsi que pour l'arrière-plan.
<b>Texte</b>	Détermine le contenu et les options du texte (voir <a href="#">Onglet Texte</a> ). Cet onglet est disponible pour les objets texte et champ.
<b>Police</b>	Détermine la police, le style et la taille du texte. Vous pouvez en outre choisir si vous souhaitez que le texte soit rayé, souligné et/ou affiché en petites majuscules. Une fenêtre d'aperçu affiche le résultat de vos modifications. Cet onglet est disponible pour les objets texte et champ.
<b>Boîte de texte</b>	Permet d'entrer un texte et de le mettre en forme (voir <a href="#">Onglet Boîte de texte</a> ). Cet onglet est disponible pour un objet boîte de texte.
<b>Torsion</b>	Plie l'objet (voir <a href="#">Onglet Torsion</a> ). Cet onglet est disponible pour les objets boîte de texte, liste de pistes et répertoire.
<b>Image</b>	Permet de sélectionner et de modifier une image (voir <a href="#">Onglet Image</a> ). Cet onglet est disponible pour les objets image, boîte de texte, liste de pistes, répertoire ainsi que pour l'arrière-plan.
<b>Importer une image</b>	Fournit des fonctions d'importation pour les images (voir <a href="#">Onglet Importer photo</a> ). Cet outil est particulièrement utile pour la création de modèles. Il vous permet par exemple de déterminer si une image d'aperçu s'affiche automatiquement au démarrage de Nero CoverDesigner via Nero Burning ROM lorsque vous avez créé une compilation au format de disque <b>CD Audiobook</b> .



	Cet onglet est disponible pour un objet image.
<b>Importer texte</b>	Permet d'importer un commentaire. Cette fonction s'exécute uniquement si vous démarrez Nero CoverDesigner via Nero Burning ROM et si vous avez créé une compilation au format de disque <b>CD Audiobook</b> . Cet outil est particulièrement utile pour la création de modèles de CD Audiobook. Cet onglet est disponible pour un objet boîte de texte.
<b>Pistes</b>	Fournit des options de contenu et d'apparence de la liste de pistes (voir <a href="#">Onglets Pistes et Répertoire</a> ).
<b>Répertoire</b>	Fournit des options de contenu et d'apparence du répertoire (voir <a href="#">Onglets Pistes et Répertoire</a> ).
<b>Champ</b>	Fournit des options de contenu et d'apparence des champs (voir <a href="#">Onglet Champs</a> ).

## 12.1 Onglet Plume

L'onglet **Plume** fournit des options de définition du contour de l'objet. Les options suivantes sont disponibles :

	Active le contour.
<b>Largeur</b>	Définit la largeur du contour.
<b>Couleur</b>	Indique la couleur du contour. Vous pouvez la définir à l'aide du disque de couleur, du curseur de luminosité ou des champs situés dans la zone <b>Sélectionner une couleur</b> .
Disque de couleur 	Définit la couleur du contour. Déplacez le petit carré à l'intérieur du disque de couleur pour définir la couleur souhaitée. La couleur sélectionnée s'affiche dans le champ <b>Couleur</b> .
Curseur de luminosité 	Définit la luminosité de la couleur du contour. Utilisez le curseur pour définir la valeur souhaitée. La luminosité sélectionnée s'affiche dans le champ <b>Couleur</b> .
<b>Teinte</b>	Définit la teinte. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. Le carré se déplace autour du rayon du disque de couleur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant à droite par la valeur 0 = rouge.

<b>Saturation</b>	Définit la saturation de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. Le carré se déplace dans le disque de couleur en ligne droite vers l'extérieur. Une saturation de 255 signifie qu'un composant de couleur a une valeur de 255 et que les deux autres ont une valeur de 0.
<b>Luminosité</b>	Définit la luminosité de la couleur du contour. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. Le curseur de luminosité se déplace vers le haut ou vers le bas. 255 est la valeur de luminosité maximale.
<b>Rouge</b>	Définit le composant rouge de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. La valeur maximale du rouge est 255.
<b>Vert</b>	Définit le composant vert de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. La valeur maximale du vert est 255.
<b>Bleu</b>	Définit le composant bleu de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. La valeur maximale du bleu est 255.



Si les valeurs du rouge, du vert et du bleu sont identiques, la couleur du contour est le noir (luminosité 0), le blanc (luminosité 255) ou le gris (valeur de luminosité entre 0 et 255).

## 12.2 Onglet Pinceau

L'onglet **Pinceau** fournit des options de remplissage.

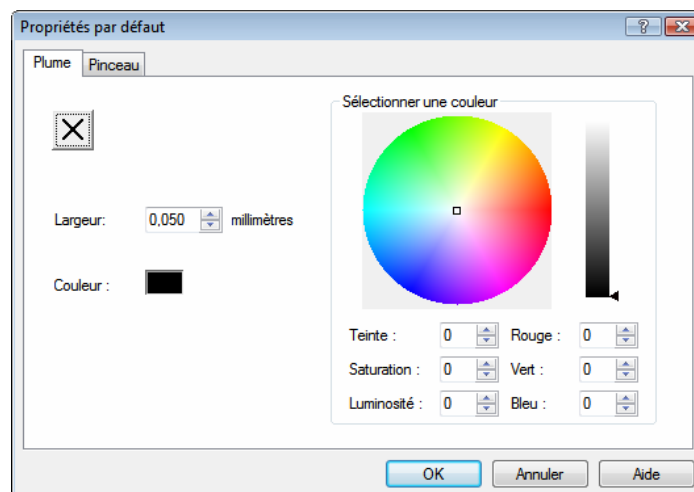

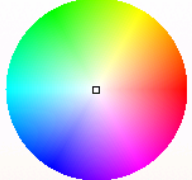



Fig. 7 : fenêtre **Propriétés**, onglet **Pinceau**

Les options suivantes sont disponibles :

	Active le remplissage. Si l'option du pinceau est désactivée, l'arrière-plan de l'objet est transparent.
<b>Style</b>	Permet de sélectionner un style. Un style est toujours le mélange de deux couleurs : la couleur d'avant-plan et d'arrière-plan. Par défaut, aucun style n'est sélectionné.
<b>Avant-plan</b>	Affiche la couleur d'avant-plan. Cliquez sur le bouton pour modifier la couleur d'avant-plan en appliquant vos modifications dans la zone <b>Sélectionner une couleur</b> à la couleur d'avant-plan. Si aucun style n'est sélectionné, le bouton affiche la couleur de remplissage.

<b>Arrière-plan</b>	<p>Affiche la couleur d'arrière-plan. Cliquez sur le bouton pour modifier la couleur d'arrière-plan en appliquant vos modifications dans la zone <b>Sélectionner une couleur</b> à la couleur d'arrière-plan.</p> <p>Si aucun style n'est sélectionné, le bouton est grisé.</p>
Disque de couleur 	<p>Détermine la couleur de remplissage. Déplacez le petit carré à l'intérieur du disque de couleur pour définir la couleur souhaitée. La couleur sélectionnée s'affiche dans la zone <b>Couleur</b>.</p>
Curseur de luminosité 	<p>Définit la luminosité de la couleur de remplissage. Utilisez le curseur pour définir la valeur souhaitée. La luminosité sélectionnée s'affiche dans le champ <b>Couleur</b>.</p>
<b>Teinte</b>	<p>Définit la teinte. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. Le carré se déplace autour du rayon du disque de couleur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant à droite par la valeur 0 = rouge.</p>
<b>Saturation</b>	<p>Définit la saturation de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. Le carré se déplace dans le disque de couleur en ligne droite vers l'extérieur. Une saturation de 255 signifie qu'un composant de couleur a une valeur de 255 et que les deux autres ont une valeur de 0.</p>
<b>Luminosité</b>	<p>Définit la luminosité de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. Le curseur de luminosité se déplace vers le haut ou vers le bas. 255 est la valeur de luminosité maximale.</p>
<b>Rouge</b>	<p>Définit le composant rouge de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. La valeur maximale du rouge est 255.</p>
<b>Vert</b>	<p>Définit le composant vert de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. La valeur maximale du vert est 255.</p>
<b>Bleu</b>	<p>Définit le composant bleu de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. La valeur maximale du bleu est 255.</p>

## 12.3 Onglet Texte

L'onglet **Texte** fournit des options et détermine le contenu des objets texte et champ. Les options suivantes sont disponibles :

<b>Lecture seulement</b>	Si le champ de saisie de la zone <b>Contenu</b> est grisé, le texte ne peut plus être modifié. Ceci est particulièrement important quand vous créez des modèles (voir <a href="#">Création et modification de modèles</a> ).
<b>Tord</b>	Tord le texte en pliant sa partie inférieure autour d'un point central.
<b>Faire pivoter le texte de 180 degrés</b>	Fait pivoter le texte de 180 degrés : la partie supérieure du texte effectue une rotation autour d'un point central. Cette option est uniquement disponible si la case <b>Tord</b> est cochée.
<b>Contenu</b>	Définit le contenu du texte. Cette option est grisée pour les objets champ car leur contenu est créé de manière dynamique à partir des données de document (voir <a href="#">Fenêtre Données de document</a> ).

## 12.4 Onglet Boîte de texte

Entrez le contenu d'une boîte de texte sur l'onglet **Boîte de texte**. Vous pouvez insérer un saut de ligne dans une boîte de texte, à la différence du texte artistique. Les options habituelles d'édition de texte sont disponibles : sélection de la police et de la taille, gras, italique, souligné, alignement, couleur, copier et coller. Les cases à cocher suivantes sont disponibles :

<b>Aligner sur la forme</b>	Affiche le texte uniquement dans la zone éditable, même si la boîte de texte est partiellement située à l'extérieur. La taille de la police n'est pas modifiée.
<b>Lecture seulement</b>	Affiche le contenu de l'onglet en gris de manière à empêcher les modifications du texte. Cette option est particulièrement utile dans la création de modèles (voir <a href="#">Création et modification de modèles</a> ).

## 12.5 Onglet Torsion

Les cases à cocher suivantes sont disponibles sur l'onglet **Torsion** :

<b>Plier l'objet</b>	Tord le texte en pliant sa partie inférieure autour d'un point central.
<b>Faire pivoter le texte de 180 degrés</b>	Fait pivoter le texte de 180 degrés : la partie supérieure du texte effectue une rotation autour d'un point central. Cette option est uniquement disponible si la case <b>Plier l'objet</b> est cochée.

## 12.6 Onglet Image

L'onglet **Image** vous permet de sélectionner une image et de l'éditer si nécessaire. Un aperçu de l'image s'affiche dans la zone **Image**. Le champ **Nom** contient le nom du fichier.

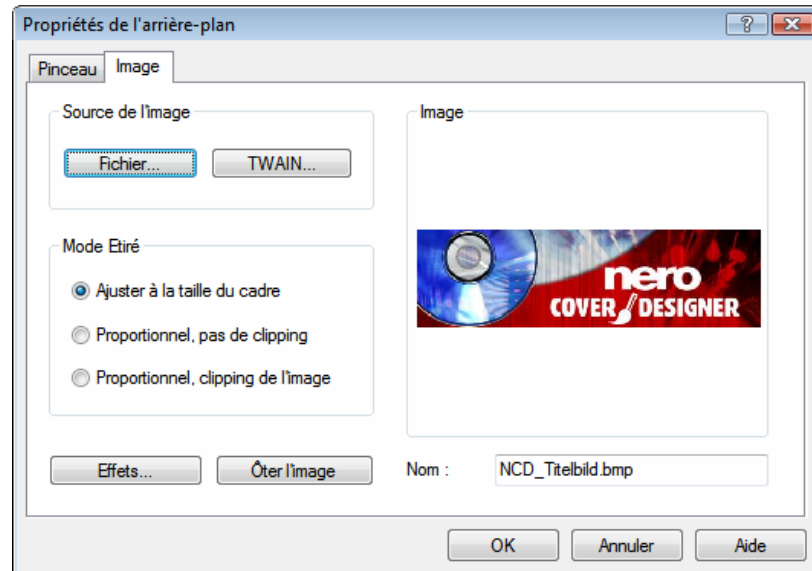


Fig. 8 : fenêtre **Propriétés**, onglet **Image**

Les options suivantes sont disponibles :

<b>Effets</b>	Ouvre un menu qui vous permet de sélectionner différents effets pour l'image (voir <a href="#">Effets image</a> ).
<b>Ôter l'image</b>	Permet d'ôter l'image.
<b>Zone Source de l'image</b>	
<b>Fichier</b>	Affiche la fenêtre <b>Ouvrir</b> qui vous permet de sélectionner une image.
<b>TWAIN</b>	Permet de scanner une image. Cette fonction apparaît uniquement si un scanner est installé.

Zone <b>Mode Étiré</b>	
Cette zone est disponible pour l'arrière-plan et les images importées sur l'onglet <b>Importer photo</b> .	
<b>Ajuster à la taille du cadre</b>	Ajuste l'image pour l'adapter à la taille de l'arrière-plan ou du cadre. Si l'arrière-plan ou le cadre est plus grand ou plus petit que l'image, celle-ci est agrandie ou réduite pour y correspondre. Cela signifie que la largeur et/ou la longueur de l'image peuvent être modifiées.
<b>Proportionnel, pas de clipping</b>	Ajuste l'image proportionnellement à la taille de l'arrière-plan ou du cadre. Le rapport largeur/longueur (proportions) de l'image reste identique. Si l'arrière-plan ou le cadre est plus grand ou plus petit que l'image, des zones vides peuvent apparaître au-dessus/en dessous ou à gauche/à droite de l'image. Le côté le plus long détermine le redimensionnement de l'image.
<b>Proportionnel, clipping de l'image</b>	Ajuste l'image proportionnellement à la taille de l'arrière-plan ou du cadre. Le rapport largeur/longueur (proportions) de l'image reste identique. Si l'arrière-plan ou le cadre est plus grand ou plus petit que l'image, des zones peuvent être coupées au-dessus/en dessous ou à gauche/à droite de l'image. Le côté le plus court détermine le redimensionnement de l'image.

### 12.6.1 Effets image

Nero CoverDesigner propose différents effets pour les images. Les effets suivants sont disponibles :

Ajustement de la couleur	
<b>Brillance</b>	Ouvre la fenêtre <b>Brillance</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur <b>Brillance</b> vers la gauche ou la droite pour assombrir ou éclaircir l'image.
<b>Contraste</b>	Ouvre la fenêtre <b>Contraste</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur <b>Contraste</b> vers la gauche ou la droite pour augmenter ou réduire le contraste de l'image.
<b>Gamma</b>	Ouvre la fenêtre <b>Gamma</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur Gamma vers la gauche ou la droite pour assombrir ou éclaircir les demi-teintes de l'image.
<b>Égaliser</b>	Applique l'effet <b>Égaliser</b> à une image. Cet effet répartit uniformément les valeurs de luminosité des couleurs. Cet effet permet d'ajuster une image trop claire ou trop sombre. Il est également utile pour augmenter la visibilité des objets situés dans des zones d'ombre.

Filtre	
<b>Mettre en relief</b>	Crée une version de l'image mise en relief.
<b>Ronger</b>	Crée une version de l'image en aquarelle qui lui donne une apparence plus douce et moins nette.
<b>Mosaïque</b>	Ouvre la fenêtre <b>Mosaïque</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur <b>Mosaïque</b> vers la droite pour réduire la netteté de l'image en créant un effet de mosaïque.
<b>Outline</b>	Dessine les contours des surfaces dans l'image pour lui donner un effet d'esquisse.
<b>Parabolique &gt; Concave</b>	Crée une vue concave.
<b>Parabolique &gt; Convexe</b>	Crée une vue convexe.
<b>Postériser</b>	Ouvre la fenêtre <b>Postériser</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur Postériser vers la droite ou la gauche pour créer un effet « peinture à l'huile ».
<b>Accentuer</b>	Ouvre la fenêtre <b>Accentuer</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur <b>Accentuer</b> vers la droite pour augmenter la netteté et la dureté de l'image.
<b>Adoucir</b>	Ouvre la fenêtre <b>Adoucir</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur <b>Adoucir</b> vers la droite pour adoucir l'image et réduire sa mise au point. Certaines zones fusionnent.
<b>Solariser</b>	Ouvre la fenêtre <b>Solariser</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur Solariser vers la gauche pour intensifier l'effet d'exposition. Déplacez le curseur jusqu'à la limite de gauche pour inverser les valeurs et créer une image négative.

<b>Incliner</b>	
<b>Horizontalement</b>	Incline l'image horizontalement pour l'afficher en miroir.
<b>Verticalement</b>	Incline l'image verticalement pour l'afficher à l'envers.
<b>Inverser</b>	Crée un négatif de l'image.
<b>Pincer</b>	Ouvre la fenêtre <b>Pincer</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur Pincer vers la droite ou vers la gauche pour pincer ou gonfler l'image en son centre.
<b>Effet tourbillon</b>	Ouvre la fenêtre <b>Effet tourbillon</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur <b>Effet tourbillon</b> vers la droite ou vers la gauche pour faire tourbillonner l'image vers la droite ou vers la gauche.
<b>Rotation</b>	Ouvre la fenêtre <b>Rotation</b> qui affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée. Déplacez le curseur Rotation vers la droite pour faire pivoter l'image de 90 °, 180 ° ou 270 °.

## 12.7 Onglet Importer photo

L'onglet **Importer photo** présente les options suivantes :

<b>Importer photo, si possible</b>	Active la liste déroulante <b>Photo à importer</b> .
<b>Photo à importer</b>	<p>Sélectionne l'image à importer. Les options suivantes sont disponibles :</p> <p><b>Rien</b> : aucune image n'est importée.</p> <p><b>Vignette</b> : importe un aperçu lorsque vous lancez Nero CoverDesigner via Nero Burning ROM après avoir créé une compilation au format CD Audiobook. Cette fonction est particulièrement utile pour la création de modèles de CD Audiobook.</p> <p><b>Image vidéo</b> : importe une image ajoutée à la zone <b>Données vidéo/image</b> dans les données de document. Vous pouvez déterminer l'image importée grâce aux champs <b>Nbre de disques</b> et <b>Nbre d'images</b>.</p> <p><b>Couverture</b> : importe une image d'un fichier Nero Digital™ (si cette opération est possible techniquement).</p>
<b>Importer maintenant</b>	Importe l'image spécifiée. Si elle a été modifiée, vous pouvez utiliser ce bouton pour importer à nouveau l'image d'origine.



## 12.8 Onglets Pistes et Répertoire

Les onglets **Pistes** et **Répertoire** vous permettent de déterminer l'apparence de la liste de pistes ou du répertoire et de sélectionner le contenu à afficher. La liste de pistes contient des informations des fichiers audio, le répertoire contient des informations des fichiers de données. Il est impossible d'entrer manuellement du texte dans la liste de pistes/le répertoire car leur contenu est importé des données de document.

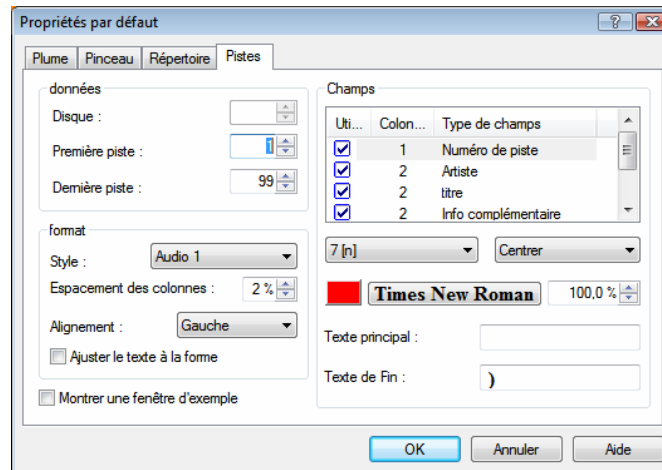




Fig. 9 : fenêtre **Propriétés**, onglet **Pistes**

Trois zones et une case à cocher sont disponibles :

<b>Montrer une fenêtre d'exemple</b>	Ouvre la fenêtre <b>Sample</b> .
<b>Zone Données</b>	
<b>Disque</b>	Définit le disque dont les informations doivent être extraites.
<b>Première piste/entrée</b>	Définit le fichier audio/de données à utiliser pour le début de la liste de pistes/du répertoire.
<b>Dernière piste/entrée</b>	Définit le fichier audio/de données à utiliser pour la fin de la liste de pistes/du répertoire.
<b>Zone Format</b>	
<b>Style</b>	Sélectionne un style prédéfini à utiliser pour l'affichage de la liste de pistes/du répertoire. Le style peut être modifié dans la zone <b>Champs</b> .
<b>Espacement des colonnes</b>	Définit le pourcentage d'espacement des colonnes.
<b>Alignement</b>	Définit l'alignement du texte.
<b>Ajuster le texte à la forme</b>	Affiche le texte uniquement dans la zone éditable, même si la liste de piste/le répertoire est partiellement situé(e) à l'extérieur. La taille de la police est modifiée si nécessaire.

Zone <b>Champs</b>	
Liste de sélection	<p>Affiche les champs disponibles pour le style sélectionné, comme le numéro de piste ou le chemin du fichier. Les colonnes ont la signification suivante :</p> <p><b>Utiliser</b> : le champ est visible dans la liste de pistes/le répertoire. Si la case n'est pas cochée, le champ n'est pas visible dans la liste de pistes/le répertoire.</p> <p><b>Colonne</b> : affiche la colonne d'affichage du champ.</p> <p><b>Type de champs</b> : affiche le type de champ, par exemple numéro de piste ou titre.</p>
Liste déroulante de gauche	<p>Sélectionne le format du champ sélectionné.</p> <p>Le texte peut être affiché au format normal, majuscule, minuscule ou inversé.</p> <p>Les numéros peuvent être affichés sous forme de chiffres simples, doubles ou romains.</p> <p>Les durées d'écoute peuvent être affichées dans différents formats, par exemple en secondes, M:SS, H:MM:SS, etc.</p> <p>Les tailles de fichiers peuvent être affichées en octets, Ko ou Mo.</p>
Liste déroulante de droite	<p>Sélectionne l'alignement du champ sélectionné.</p> <p>L'alignement se rapporte toujours à l'ensemble de la colonne contenant le champ.</p>
Bouton couleur 	<p>Ouvre la fenêtre <b>Choisir la couleur</b> qui permet de définir la couleur du champ sélectionné. Cette fenêtre est identique à celle de la zone <b>Sélectionner une couleur</b> des onglets <b>Plume</b> et <b>Pinceau</b> (voir <a href="#">Onglet Plume</a>).</p> <p>Le bouton affiche la couleur actuellement sélectionnée.</p>
Bouton police 	<p>Ouvre la fenêtre <b>Police</b> qui vous permet de choisir une police, un style et des effets pour le champ sélectionné. Vous pouvez également définir le jeu de caractères à utiliser dans la liste déroulante <b>Script</b>. Un aperçu du texte s'affiche dans la zone <b>Aperçu</b>.</p> <p>Le bouton affiche la police actuellement sélectionnée.</p>
Champ de saisie	Définit le pourcentage de la taille de police relative pour le champ sélectionné.
<b>Texte principal</b>	Détermine le texte qui apparaîtra devant le champ sélectionné dans la liste de pistes/le répertoire.
<b>Texte de Fin</b>	Détermine le texte qui apparaîtra après le champ sélectionné dans la liste de pistes/le répertoire.

## 12.9 Onglet Champs

L'onglet **Champs** contient des options pour les champs. Le contenu des champs provient principalement des données de document. L'onglet **Champs** se compose de la liste de sélection **Type de champ**, de la zone **Options** et d'une case à cocher.

Tous les types de champs s'affichent dans la liste de sélection **Type de champ**. La zone **Options** se rapporte au type de champ sélectionné. Les options ne sont pas toutes disponibles pour tous les types de champs. Les options suivantes sont généralement disponibles :

<b>Zone Type de champ</b>	Affiche le type de champ. Les types suivants sont disponibles : Titre, Artiste, Type de disque, Année, Titre du disque, Artiste du disque, Nombre de pistes, Durée totale d'écoute, Taille totale des fichiers, Date dernière sauvegarde, Date dernière impression et Texte personnalisé.
<b>Taille fixe</b>	Définit une hauteur fixe pour le texte même si la taille du cadre est modifiée. La hauteur du texte est définie en fonction de la taille de police sélectionnée sur l'onglet <b>Police</b> . Si la case n'est pas cochée, la taille du texte est adaptée à celle du cadre et inversement. Cette fonction n'est pas disponible pour le texte plié.
<b>Zone Options</b>	
<b>Alignement</b>	Définit l'alignement du type de champ sélectionné dans le cadre.
<b>Disque</b>	Indique le disque auquel le type de champ sélectionné correspond.
<b>Format de l'heure</b>	Définit le format de la durée d'écoute.
<b>Format de la taille</b>	Définit le format de la taille du fichier.
<b>Format de date</b>	Définit le format de la date.
<b>Texte personnalisé</b>	Définit le texte du type de champ <b>Texte personnalisé</b> .
<b>Texte principal</b>	Détermine le texte qui apparaîtra devant le type de champ sélectionné.
<b>Texte de Fin</b>	Détermine le texte qui apparaîtra après le type de champ sélectionné.



Le type de champ sélectionné dans la liste **Type de champ** est appliqué au champ inséré même si vous avez auparavant défini un autre type de champ.

## 13 Fenêtre Géométrie

La fenêtre **Géométrie** permet de définir la position, la taille et la rotation d'un objet. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez **Objet -> Géométrie** dans le menu.

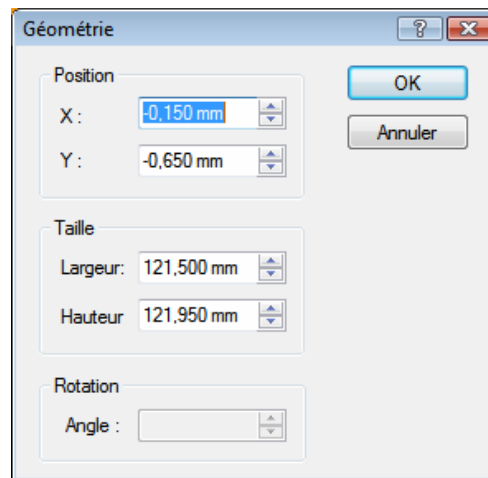


Fig. 10 : fenêtre **Géométrie**

La fenêtre contient les champs suivants :

<b>Zone Position</b>	
<b>X</b>	Définit la coordonnée X du point supérieur gauche du cadre.
<b>Y</b>	Définit la coordonnée Y du point supérieur gauche du cadre.
<b>Zone Taille</b>	
<b>Largeur</b>	Spécifie la largeur de l'objet en mm.
<b>Hauteur</b>	Spécifie la hauteur de l'objet en mm.
<b>Zone Rotation</b>	
<b>Angle</b>	Spécifie l'angle de rotation.

## 13.1 Fenêtre Géométrie pour les objets pliés

Pour les objets pliés, la position du centre et la position de l'objet par rapport au centre sont spécifiées dans la fenêtre **Géométrie**. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez **Objet -> Géométrie** dans le menu.

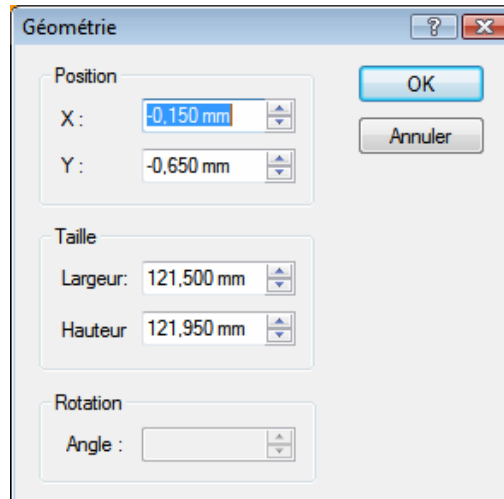


Fig. 11 : fenêtre **Géométrie** pour les objets pliés

La fenêtre contient les champs suivants :

Zone <b>Centrer</b>	
<b>X</b>	Spécifie la coordonnée X du point central (le point de rotation de l'objet).
<b>Y</b>	Spécifie la coordonnée Y du point central (le point de rotation de l'objet).
Zone <b>Rotation</b>	
<b>Début</b>	Spécifie la position du texte par rapport au point central. Le point de départ du texte est le côté gauche du premier caractère. La division en degrés est la division utilisée généralement en mathématiques : 0 degré signifie à droite à la hauteur du milieu et les unités augmentent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
<b>Arc</b>	Spécifie l'arc à appliquer au texte. Par exemple, si vous sélectionnez 180 degrés, le texte sera tordu en demi-cercle.

## 14 Fenêtre Aligne les éléments

La fenêtre **Aligne les éléments** permet d'aligner les objets par rapport à la page, c'est-à-dire la zone de dessin éditabile, ou un autre objet. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez **Objet > Aligner** dans le menu.



Cette fonction n'est pas disponible pour les objets pliés.

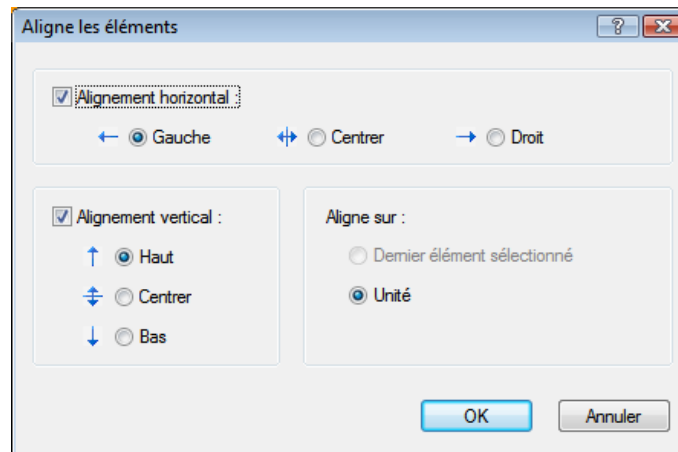


Fig. 12 : fenêtre **Aligne les éléments**

La fenêtre contient les cases à cocher et boutons suivants :





<b>Alignement horizontal</b>	Spécifie l'alignement horizontal. Trois boutons sont disponibles : <b>Gauche</b> : aligne l'objet sur le côté gauche. <b>Centrer</b> : centre l'objet. <b>Droit</b> : aligne l'objet sur le côté droit.
<b>Alignement vertical</b>	Spécifie l'alignement vertical. Trois boutons sont disponibles : <b>Haut</b> : aligne l'objet sur le côté supérieur. <b>Centrer</b> : centre l'objet. <b>Bas</b> : aligne l'objet sur le côté inférieur.
<b>Aligne sur</b>	
<b>Dernier élément sélectionné</b>	Aligne l'objet sur un autre objet. Pour utiliser cette fonction, vous devez sélectionner deux objets, le dernier objet sélectionné sera aligné par rapport au premier. Cette fonction permet de placer deux objets l'un sur l'autre, par exemple un texte sur une image.
<b>Unité</b>	Aligne l'objet sur la page, c'est-à-dire sur la zone éditabile.

## 15 Insertion et édition d'objets

Nero CoverDesigner vous permet d'insérer des objets afin de créer des éléments de couverture pour un document. Un objet inséré est automatiquement sélectionné et peut être édité.

### 15.1 Insertion d'un objet





Pour créer un élément de couverture, vous pouvez insérer des objets dans la zone de dessin. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Pour insérer une ligne :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.  
→ Le curseur devient un pointeur avec un symbole de ligne.
  2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur.  
→ La ligne est insérée.
2. Pour insérer un rectangle :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.  
→ Le curseur devient un pointeur avec un symbole de rectangle.
  2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur.  
→ Le rectangle est inséré.
3. Pour insérer une ellipse :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.  
→ Le curseur devient un pointeur avec un symbole d'ellipse.
  2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur.  
→ L'ellipse est insérée.
4. Pour insérer un texte artistique :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.  
→ Le curseur devient un pointeur avec un A.
  2. Cliquez dans la zone de dessin.  
→ Une ligne verticale est insérée.
  3. Entrez directement le texte dans la zone de dessin.




Il est impossible d'entrer un texte artistique en y insérant un saut de ligne. Pour entrer un texte plus long et passer à la ligne, utilisez l'objet boîte de texte.

4. Appuyez sur la touche Entrée.

5. Pour insérer une boîte de texte :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
    - Le curseur devient un pointeur avec le symbole « Abc ».
  2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur.
    - La fenêtre **Propriétés** s'ouvre à l'onglet **Boîte de texte** (voir [Onglet Boîte de texte](#)).
  3. Entrez votre texte dans la zone de saisie.
  4. Définissez les options du texte.
  5. Cliquez sur le bouton **OK**.
    - La boîte de texte est insérée et contient le texte entré.
  
6. Pour insérer une liste de pistes ou un répertoire :
  1. Cliquez sur l'icône  ou  dans la barre d'outils.
    - Le curseur devient un pointeur avec un symbole de liste de pistes ou de répertoire.
  2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur.
    - La liste de pistes ou le répertoire est inséré(e). Si vous avez rempli les données de document, le contenu correspondant s'affiche (voir [Fenêtre Données de document](#)).
  
7. Pour insérer une image :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
    - La fenêtre contextuelle **Ouvrir** s'affiche.
  2. Sélectionnez un fichier image et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
    - La fenêtre **Ouvrir** se ferme. Le curseur devient un pointeur avec un symbole d'appareil photo et le cadre de l'image sélectionnée s'affiche autour du pointeur.
  3. Cliquez dans la zone de dessin.
    - L'image sélectionnée est insérée.



8. Pour insérer un champ :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
    - La boîte de dialogue étendue s'ouvre et affiche les types de champs.
  2. Sélectionnez un type de champ.
    - Le curseur devient un pointeur et le contour du champ sélectionné s'affiche en arrière-plan.
  3. Cliquez dans la zone de dessin.
    - Le champ est inséré. Si vous avez rempli les données de document, le contenu correspondant s'affiche (voir [Fenêtre Données de document](#)). Si ces données sont vides, le nom du type de champ s'affiche entre crochets.



L'objet inséré est automatiquement sélectionné et un cadre s'affiche avec ses points d'ancrage et une flèche de rotation.


- L'objet est inséré. Vous pouvez maintenant le modifier et continuer la création de votre couverture.

## 15.2 Modification de la taille, de la forme et de la position

Nero CoverDesigner vous permet de modifier un objet inséré. Vous pouvez modifier sa taille, sa forme, sa position et sa couleur. Vous disposez toujours de deux méthodes pour modifier la taille, la forme et la position d'un objet :

- Des modifications précises, pour lesquelles vous définirez les paramètres dans les fenêtres **Géométrie**, **Aligner les éléments** et/ou **Propriétés**.
- Des modifications manuelles, pour lesquelles vous pouvez utiliser les cadres, les points d'ancrage et la flèche de rotation des objets pour les déplacer, les transformer et les faire pivoter.

Pour éditer un objet, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône  (outil de sélection) dans la barre d'outils.
2. Sélectionnez l'objet à modifier.
  - Un cadre pourvu de points d'ancrage et une flèche de rotation s'affichent autour de l'objet.

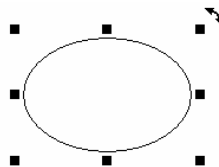


Fig. 13 : objet sélectionné

3. Pour modifier la position, la taille et/ou la rotation d'un objet avec précision :
  1. Sélectionnez **Objet -> Géométrie** dans le menu.
    - La fenêtre **Géométrie** s'affiche.
  2. Entrez la position, la taille et la rotation de votre choix (voir [Fenêtre Géométrie](#)).
  3. Cliquez sur le bouton **OK**.
    - La fenêtre se ferme et l'objet est modifié selon les paramètres que vous avez définis.
4. Pour aligner précisément un objet dans la zone de dessin :
  1. Sélectionnez **Objet -> Aligner** dans le menu.
    - La fenêtre **Aligne les éléments** s'affiche.
  2. Définissez les options de votre choix (voir [Fenêtre Aligne les éléments](#)).
  3. Cliquez sur le bouton **OK**.
    - La fenêtre se ferme et l'objet est placé selon les paramètres que vous avez définis.
5. Pour modifier la position d'un objet manuellement, maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez l'objet.





Pour les objets pliés, vous pouvez utiliser cette méthode pour modifier la position et la torsion par rapport au point central.

6. Pour modifier la position du point central d'un objet plié :
  1. Cliquez sur le point central.
    - Le curseur devient un pointeur.
  2. Déplacez le point central sans relâcher le bouton de la souris.
    - La position du point central est modifiée.
7. Pour modifier manuellement la taille ou la forme d'un objet :
  1. Déplacez le curseur sur un point d'ancrage du cadre.
    - Le curseur devient une flèche double qui indique la direction dans laquelle vous pouvez étirer l'objet.
  2. Cliquez sur le point d'ancrage et étirez-le dans le sens de votre choix.
    - La taille de l'objet augmente ou diminue.




Pour les objets pliés, cette méthode vous permet de modifier l'arc du texte.

8. Pour modifier manuellement la rotation d'un objet :
  1. Déplacez le curseur sur la flèche de rotation du cadre.
    - Le curseur devient une flèche de rotation.
  2. Cliquez sur la flèche de rotation et faites pivoter l'objet dans le sens de votre choix.
    - La rotation de l'objet est modifiée.

9. Pour modifier les propriétés de la plume, du pinceau, de la police, etc. :
  1. Cliquez sur l'icône .
    - La fenêtre Propriétés s'affiche. Les onglets affichés dans la fenêtre varient en fonction du type d'objet sélectionné.
  2. Définissez les propriétés sous les différents onglets (voir [Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan](#)).
  3. Cliquez sur le bouton **OK**.
    - La fenêtre se ferme et l'objet est modifié selon les paramètres que vous avez définis.
10. Pour modifier le contenu d'un texte artistique :
  1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
    - Le curseur devient un pointeur avec un A.
  2. Cliquez sur le texte artistique et modifiez son contenu.
  3. Appuyez sur la touche Entrée.
    - L'objet est édité.



### 15.3 Conversion de texte artistique

Nero CoverDesigner vous permet de convertir un texte artistique en élément graphique. Après la conversion, les propriétés du texte ne pourront plus être modifiées. Pour convertir un texte artistique, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône  (outil de sélection) dans la barre d'outils.
2. Sélectionnez le texte artistique que vous souhaitez convertir.
  - Un cadre pourvu de points d'ancrage et une flèche de rotation s'affichent autour du texte.
3. Sélectionnez **Convertir en courbes** dans le menu contextuel.
  - Une fenêtre de dialogue s'affiche et vous informe que le texte sera converti en élément graphique et que vous ne pourrez plus modifier les propriétés du texte.
4. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - La fenêtre de dialogue se ferme et le texte artistique est converti.
  - Le texte artistique est converti en élément graphique. Les onglets **Plume** et **Pinceau** sont disponibles dans la fenêtre **Propriétés**.

## 15.4 Application d'effets image

Nero CoverDesigner vous permet d'appliquer différents effets aux images. Pour ce faire, procédez comme suit :


1. Cliquez sur l'icône  (outil de sélection) dans la barre d'outils.
2. Sélectionnez l'image à modifier.
  - Un cadre pourvu de points d'ancrage et une flèche de rotation s'affichent autour du texte.
3. Cliquez sur l'icône .
  - La fenêtre **Propriétés** s'affiche.
4. Cliquez sur le bouton **Effets**.
  - Un menu s'affiche.
5. Sélectionnez l'effet désiré (voir [Effets image](#)).
  - La fenêtre d'effet correspondante s'ouvre et affiche un aperçu de l'original et de l'image modifiée.



Pour certains effets, aucune fenêtre ne s'affiche et l'effet est directement appliqué, comme par exemple avec l'effet **Inverser**.

6. Utilisez le curseur pour définir la valeur souhaitée.
7. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - La fenêtre se ferme.  
La vue actuelle de l'image s'affiche dans la zone **Image**.
8. Si vous le souhaitez, ajoutez d'autres effets.
9. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - La fenêtre **Propriétés** se ferme.  
L'image est modifiée dans la zone de dessin en fonction des paramètres que vous avez définis.



Si vous n'êtes pas satisfait des effets sélectionnés, annulez la ou les dernière(s) action(s) en cliquant sur l'icône  dans la barre d'outils.

Le nombre d'actions que vous pouvez annuler dépend de la valeur définie dans les Préférences de l'application. Vous pouvez modifier cette valeur dans la fenêtre **Préférences de l'application** (voir [Fenêtre Préférences de l'application](#)).

## 15.5 Définition de paramètres par défaut pour les objets

Nero CoverDesigner vous permet de définir des paramètres par défaut pour les objets. Ces paramètres déterminent les options des onglets de la fenêtre **Propriétés** d'un objet (voir [Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan](#)).



Il est impossible de définir des paramètres par défaut pour les images.

Pour définir des paramètres par défaut pour les objets, procédez comme suit :

1. Pour définir des paramètres par défaut pour les objets géométriques :
  1. Sélectionnez **Objet > Propriétés par défaut** dans le menu.
    - La fenêtre **Propriétés par défaut** s'ouvre avec les onglets **Plume** et **Pinceau**.
  2. Définissez les propriétés de votre choix sous les onglets (voir [Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan](#)).
  3. Cliquez sur le bouton **OK**.
    - La fenêtre se ferme. Les propriétés par défaut sélectionnées s'appliqueront désormais aux objets géométriques insérés.
  
2. Pour définir des paramètres par défaut pour un texte artistique et des champs :
  1. Sélectionnez **Objet > Propriétés de texte artistique par défaut** dans le menu.
    - La fenêtre **Propriétés par défaut** s'ouvre avec les onglets **Plume**, **Pinceau**, **Police** et **Champs**.
  2. Définissez les propriétés de votre choix sous les onglets (voir [Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan](#)).
  3. Cliquez sur le bouton **OK**.
    - La fenêtre se ferme. Les propriétés par défaut s'appliqueront désormais au texte artistique et aux champs insérés.
  
3. Pour définir des paramètres par défaut pour les boîtes de texte, les listes de pistes et les répertoires.
  1. Sélectionnez **Objet > Propriétés de la zone de texte par défaut** dans le menu.
    - La fenêtre **Propriétés par défaut** s'ouvre avec les onglets **Plume**, **Pinceau**, **Répertoire** et **Pistes**.
  2. Définissez les propriétés de votre choix sous les onglets (voir [Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan](#)).
  3. Cliquez sur le bouton **OK**.
    - La fenêtre se ferme. Les propriétés par défaut s'appliqueront désormais aux boîtes de texte, aux listes de pistes et aux répertoires insérés.



Les modifications apportées sous les onglets peuvent dans certaines conditions ne pas s'appliquer à tous les objets.

- Vous avez configuré les paramètres par défaut des objets.

## 16 Insertion et édition d'arrière-plans

Nero CoverDesigner vous permet d'insérer et d'éditer un arrière-plan. Vous pouvez choisir d'insérer et d'éditer simultanément les arrière-plans de tous les éléments de couverture d'un document ou d'insérer et d'éditer l'arrière-plan de chaque élément séparément.

Pour insérer un arrière-plan et modifier ses propriétés, procédez comme suit :

1. Pour insérer ou éditer l'arrière-plan de l'élément de couverture ouvert, sélectionnez **Objet > Propriétés de l'arrière-plan** dans le menu.  
Pour insérer ou éditer l'arrière-plan de tous les éléments de couverture du document, sélectionnez **Éditer > Modifier tous les arrière-plans** dans le menu.  
→ La fenêtre **Propriétés de l'arrière-plan** s'affiche.
2. Pour créer un arrière-plan en couleur :
  1. Cliquez sur l'onglet **Pinceau**.
  2. Sélectionnez une couleur et un style si vous le souhaitez (voir [Onglet Pinceau](#)).
3. Pour insérer une image d'arrière-plan :
  1. Cliquez sur l'onglet **Image**.
  2. Sélectionnez un fichier image dans la zone **Source de l'image**.  
→ Un aperçu de l'image s'affiche dans la zone **Image**. La zone **Mode étiré** est active.
  3. Définissez dans la zone **Mode étiré** le mode de mise à l'échelle de l'image d'arrière-plan (voir [Onglet Image](#)).
  4. Appliquez les effets de votre choix à l'image (voir [Effets image](#)).
4. Cliquez sur le bouton **OK**.  
→ L'arrière-plan s'affiche avec les paramètres que vous avez définis.

## 17 Outils de création

### 17.1 Grille

Une grille peut vous aider à placer les objets. Dans Nero CoverDesigner, la grille s'affiche sous la forme de séries de points espacés horizontalement et verticalement. Les options suivantes sont disponibles dans le menu **Voir** de Nero CoverDesigner :

<b>Afficher la grille</b>	Affiche la grille.
<b>Caler sur la grille</b>	Aligne les objets sur la grille. Les objets sont fixés aux points de la grille lorsque vous les déplacez ou les étirez à proximité de ces points.
<b>Paramètres de la grille</b>	Affiche la fenêtre <b>Paramètres de la grille</b> qui vous permet de définir l'espacement horizontal et vertical des points de la grille.

### 17.2 Lignes de référence

Les lignes de références peuvent vous aider à placer les objets. Dans Nero CoverDesigner, elle s'affichent sous la forme de lignes bleues en pointillé. Les options suivantes sont disponibles dans le menu **Voir** de Nero CoverDesigner :

<b>Afficher les Lignes de référence</b>	Affiche les lignes de référence.
<b>Aligner sur les Lignes de référence</b>	Aligne les objets sur les lignes de référence. Les objets sont fixés aux lignes de référence lorsque vous les déplacez ou les étirez à proximité de ces lignes.
<b>Lignes de référence</b>	Affiche la fenêtre Lignes de référence qui vous permet de créer des lignes de référence horizontales et/ou verticales.



Vous pouvez également les créer manuellement en cliquant sur la règle horizontale et verticale et en faisant glisser une ligne de référence sur la zone de dessin.


## 18 Création et modification de modèles

### 18.1 Création d'un modèle

Nero CoverDesigner vous permet de créer des modèles personnalisés. Pour ce faire, procédez comme suit :



Les données du document ne sont pas sauvegardées lorsque le document est sauvegardé comme modèle.

1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.  
→ La fenêtre **Nouveau document** s'ouvre.
2. Sélectionnez le type de document et un modèle vide ou prédéfini.
3. Cochez la case **Créer un nouveau modèle**.
4. Cliquez sur le bouton **OK**.  
→ La fenêtre **Nouveau document** se ferme et les éléments de couverture prédéfinis pour le type de document sélectionné s'affichent dans la zone de dessin.



Si vous avez sélectionné le type de document **Personnalisé**, vous pouvez ajouter de nouveaux éléments de couverture en sélectionnant **Éditer > Insérer nouvelle page** dans le menu.

5. Configurez le document comme vous le souhaitez (voir par exemple [Insertion et édition d'objets](#) et [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).
6. Pour sauvegarder le modèle sous forme de fichier compressé, sélectionnez **Fichier > Enregistrement rapide** dans le menu.  
Pour sauvegarder le modèle sans compression, sélectionnez **Fichier > Enregistrer** dans le menu.  
→ Si vous essayez de sauvegarder un modèle contenant des images d'une taille totale supérieure à 5 Mo sans le compresser, une boîte de dialogue s'affiche et vous demande si vous souhaitez sauvegarder le fichier avec ou sans compression.  
La fenêtre **Enregistrer sous** s'affiche ensuite.



Il peut être utile de sauvegarder le modèle en le compressant s'il contient un grand nombre d'images. La taille du fichier sera ainsi réduite. Cependant, la compression peut parfois diminuer la qualité d'image.

7. Si le dossier **Mes documents** s'affiche, sélectionnez le dossier **Modèles Nero CoverDesigner** dans la liste déroulante **Enregistrer sous**.



8. Entrez un nom de fichier et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.


→ Le fichier modèle est enregistré sous le nom sélectionné. Il est désormais disponible dans la liste des modèles de la fenêtre **Nouveau document** sous le type de document et de disque que vous avez sélectionné au moment de sa création ou dont les éléments de couverture sont contenus dans le fichier modèle.



Vous pouvez créer un modèle même si vous n'avez pas coché la case **Créer un nouveau modèle** au début. Dans ce cas, sélectionnez simplement **Enregistrer comme modèle** dans le menu **Fichier**. Veillez à enregistrer le fichier modèle dans le dossier **Modèles Nero CoverDesigner** afin qu'il s'affiche dans la liste des modèles.

## 18.2 Modification d'un modèle

Nero CoverDesigner vous permet également de modifier un modèle. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir** dans le menu.  
→ Une fenêtre contextuelle s'affiche.
2. Sélectionnez le fichier modèle Nero CoverDesigner (\*.nct) dans le dossier **Modèles Nero CoverDesigner** et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.  
→ La fenêtre contextuelle se ferme.  
Une fenêtre de dialogue s'affiche pour vous demander si vous souhaitez modifier le modèle.
3. Cliquez sur le bouton **Oui**.  
→ Le document modèle s'ouvre.
4. Éditez le document comme vous le souhaitez (voir par exemple [Insertion et édition d'objets](#) et [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).
5. Cliquez sur le bouton .  
→ Les modifications apportées au modèle sont enregistrées. Vous pouvez maintenant fermer le modèle et l'utiliser pour créer un nouveau document.

## 19 Sauvegarde de couvertures dans les fichiers Nero Digital™

Nero CoverDesigner vous permet de sauvegarder la couverture d'un album dans un fichier Nero Digital™. Nero Digital™ est un format de stockage standard MPEG-4 pour les fichiers audio et vidéo développé par Ahead Software. L'élément de couverture créé est enregistré dans le fichier comme couverture. Cela signifie qu'une image de votre création finale est créée et sauvegardée comme image d'arrière-plan.



Tout élément de couverture du même type (par exemple, un livret) existant dans le fichier Nero Digital™ est remplacé. Nous vous conseillons de créer un document Nero Digital™ auparavant (voir [Création d'un document Nero Digital™](#)) pour savoir si une couverture a déjà été enregistrée dans le fichier Nero Digital™.

La condition suivante doit être remplie :

- Vous avez créé un document contenant des éléments de couverture créés.

Pour sauvegarder une couverture dans un fichier Nero Digital™, procédez comme suit :

1. Sélectionnez **Fichier > Exporter vers Nero Digital** dans le menu.
  - ➔ La fenêtre **Enregistrer sous** s'affiche.
2. Sélectionnez le fichier Nero Digital™ dans lequel vous souhaitez enregistrer la couverture.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
  - ➔ Les éléments de couverture sont enregistrés dans le fichier Nero Digital™. Vous pouvez maintenant utiliser ce dernier pour créer un document Nero Digital™ contenant les éléments de couverture sauvegardés (voir [Création d'un document Nero Digital™](#)).

## 20 Impression d'étiquettes LightScribe®

Si vous disposez d'un graveur LightScribe®, vous pouvez également imprimer la face étiquette d'un CD/DVD LightScribe® avec Nero CoverDesigner. La face étiquette du disque est pourvue d'une couche de couleur spéciale ou d'une couche thermique, celle-ci est chauffée par le laser dans le graveur de façon à ce que les images et le texte s'impriment sur le support.




Cette fonction est uniquement disponible pour les graveurs LightScribe®.

### Utilisant LightScribe® Direct Disc Labeling

Si vous utilisez un périphérique CD/DVD qui supporte LightScribe®, votre ordinateur requiert la dernière version logiciel du système LightScribe®.

Si vous avez installé une version plus récente de Nero à partir du site web de Nero, veuillez installer le logiciel du système LightScribe® séparément. La dernière version est disponible à partir du lien suivant: [www.nero.com/link.php?topic\\_id=114&gen\\_id=8](http://www.nero.com/link.php?topic_id=114&gen_id=8).

Pour imprimer une étiquette LightScribe®, procédez comme suit :

1. Créez un nouveau document de type document **LightScribe** (voir [Création d'un nouveau document](#)).
  - Le document contient un onglet **Disque 1** contenant l'élément de couverture de l'étiquette du disque.
2. Modifiez l'étiquette du disque comme vous le souhaitez (voir par exemple [Insertion et édition d'objets](#) et [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).
3. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
  - La fenêtre **Propriétés d'impression LightScribe** s'affiche.
4. Définissez les options d'impression de votre choix (voir [Fenêtre Propriétés d'impression LightScribe](#)).
5. Insérez un disque LightScribe® vierge dans le graveur LightScribe®, le côté étiquette orienté vers le bas.
6. Cliquez sur le bouton **Impression**.
  - Le processus d'impression démarre. La barre de progression affiche son état d'avancement. Lorsque le processus est terminé, la fenêtre de dialogue **Nero – LightScribe** s'ouvre et affiche un message de résultat du processus d'impression.
7. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - Vous avez créé et imprimé une étiquette LightScribe® personnalisée.

## 20.1 Fenêtre Propriétés d'impression LightScribe

Vous pouvez personnaliser les propriétés d'impression de votre étiquette LightScribe® en fonction de vos souhaits dans la fenêtre **Propriétés d'impression LightScribe**.

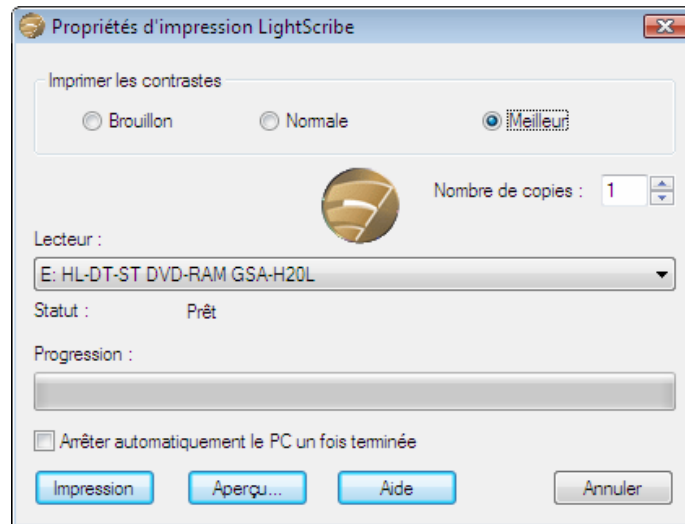


Fig. 14 : fenêtre **Propriétés d'impression LightScribe**

Les zones de texte et boutons suivants sont disponibles :

<b>Imprimer les contrastes</b>	Définit la qualité d'impression souhaitée. Ce bouton d'option est défini par défaut sur <b>Normal</b> .
<b>Nombre de copies</b>	Détermine le nombre de copies à imprimer.
<b>Lecteur</b>	Spécifie le graveur à utiliser. Disponible uniquement si plusieurs graveurs LightScribe® sont disponibles.
<b>Arrêter automatiquement le PC une fois terminé</b>	Arrête l'ordinateur après l'impression de l'étiquette (si possible).
<b>Impression</b>	Démarre l'impression de l'étiquette.
<b>Aperçu</b>	Ouvre la boîte de dialogue <b>Aperçu d'impression LightScribe</b> . Un aperçu d'impression de l'étiquette s'affiche ici.

## 21 Impression d'étiquettes LabelFlash™

Si vous disposez d'un graveur LabelFlash™, vous pouvez également imprimer la face étiquette et/ou données d'un DVD LabelFlash™ avec Nero CoverDesigner.

Les DVD LabelFlash™ sont pourvus d'une couche spéciale entre les couches supérieure et inférieure ; celle-ci peut être chauffée par le laser du graveur de manière à imprimer des images et du texte sur le DVD. LabelFlash™ est une technologie qui permet d'imprimer à la fois sur la face étiquette et la face données des DVD dans le graveur. Si l'impression est réalisée sur le côté données, le procédé est appelé DiskT@2™.




Cette fonction est disponible uniquement avec un graveur LabelFlash™.



La même procédure est utilisée pour la création et l'impression sur la face étiquette ou données. Vous pouvez imprimer la face étiquette du DVD à tout moment. Imprimez uniquement la face données après avoir terminé la gravure de votre compilation. Une fois la face données imprimée, il n'est plus possible de graver des données.

Pour imprimer une étiquette LabelFlash™ sur la face étiquette ou un DiskT@2 sur la face données de votre DVD, procédez comme suit :

1. Créez un nouveau document de type document **LabelFlash** (voir [Création d'un nouveau document ou d'un document image](#)).
  - ➔ Le document contient un onglet **Disque 1** contenant l'élément de couverture de l'étiquette du disque.
2. Modifiez l'étiquette du disque comme vous le souhaitez (voir par exemple [Insertion et édition d'objets](#) et [Insertion et édition d'arrière-plans](#)).
3. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
  - ➔ La fenêtre **LabelFlash Propriétés d'impression** s'affiche.
4. Définissez les options d'impression de votre choix (voir [Fenêtre LabelFlash™ Propriétés d'impression](#)).
5. Sélectionnez la face du disque que vous souhaitez imprimer.
  - ➔ Le logo situé dans le coin inférieur gauche affiche le logo LabelFlash™ ou DiskT@2™.
6. Si vous souhaitez imprimer une étiquette LabelFlash™ sur la face étiquette, insérez un disque LabelFlash™ vierge dans le graveur avec le côté étiquette orienté vers le bas. Pour imprimer un DiskT@2 sur la face données, insérez un disque LabelFlash™ vierge dans le graveur avec le côté données orienté vers le bas.
7. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - ➔ La fenêtre **LabelFlash™ impression** ou **DiskT@2™ impression** s'affiche et le processus d'impression démarre. La barre de progression affiche son état d'avancement. Lorsque le processus est terminé, une fenêtre de dialogue s'ouvre et affiche un message de résultat du processus d'impression.
8. Cliquez sur le bouton **OK**.
  - ➔ Vous avez créé et imprimé une étiquette LabelFlash™ ou DiskT@2™.

## 21.1 Fenêtre LabelFlash™ Propriétés d'impression

Vous pouvez personnaliser les propriétés d'impression de votre étiquette LabelFlash™ en fonction de vos souhaits dans la fenêtre **LabelFlash Propriétés d'impression**.

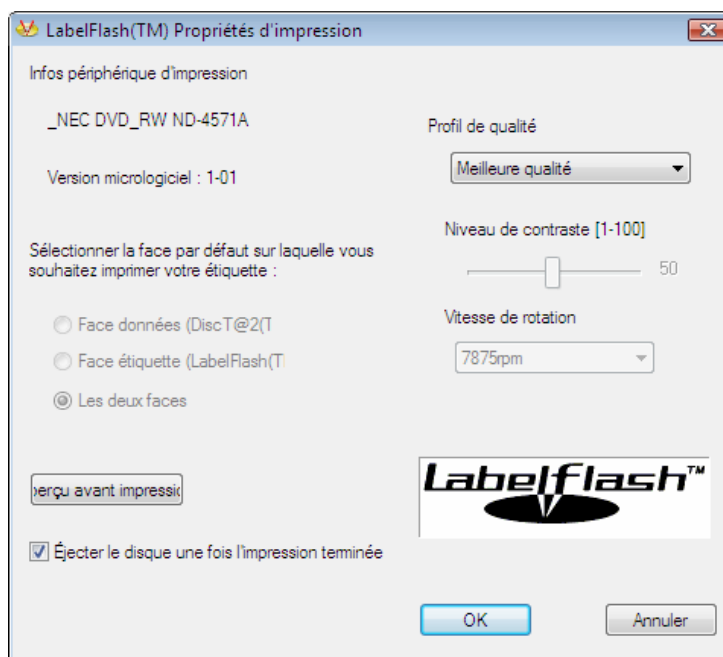


Fig. 15 : fenêtre **LabelFlash™ – Propriétés d'impression**

Les zones de texte et boutons suivants sont disponibles :

<b>Profil de qualité</b>	Définit la qualité d'impression souhaitée. Sélectionnez <b>Personnalisé</b> pour modifier le niveau de contraste et la vitesse de rotation.
<b>Niveau de contraste</b>	Définit le niveau de contraste pour l'impression.
<b>Vitesse de rotation</b>	Définit la vitesse de rotation du DVD.
<b>Face données</b>	Définit la face données comme la face d'impression par défaut.
<b>Face étiquette</b>	Définit la face étiquette comme la face d'impression par défaut.
<b>Les deux faces</b>	Définit les deux faces comme faces d'impression par défaut.
<b>Aperçu avant impression</b>	Ouvre la fenêtre <b>Aperçu avant impression</b> qui permet de visualiser l'apparence approximative de l'étiquette sur le LabelFlash™ DVD.
<b>Éjecter le disque une fois l'impression terminée</b>	Éjecte le disque à la fin de l'impression
<b>OK</b>	Démarre le processus d'impression.

## 22 Fenêtre Imprimer

La fenêtre **Imprimer** permet de définir les options d'impression du document avant de l'imprimer. La fenêtre contient trois onglets :

<b>Général</b>	Permet de sélectionner une imprimante.
<b>Propriétés</b>	Propose des paramètres d'impression des bordures et des marques de coupure ainsi que du bleeding.
<b>Éléments</b>	Permet de sélectionner les éléments de couverture à imprimer.



Les bordures papier indiquent les bordures et les plis de l'élément de couverture avec des lignes continues.

Les marques de coupure indiquent les bordures et les plis de l'élément de couverture en les marquant à l'extérieur de l'élément de couverture.



L'espace de bleeding signifie que votre dessin est imprimé au-delà des marges de l'élément de couverture de manière à les recouvrir. Cet espace est utile afin d'éviter les « bandes blanches » qui peuvent apparaître si le document s'est déplacé ou si l'élément de couverture n'est pas découpé avec précision.

### 22.1 Onglet Propriétés

L'onglet **Propriétés** contient trois zones : **Bordures d'impression**, **Imprimer les marques de coupure** et **Divers**.

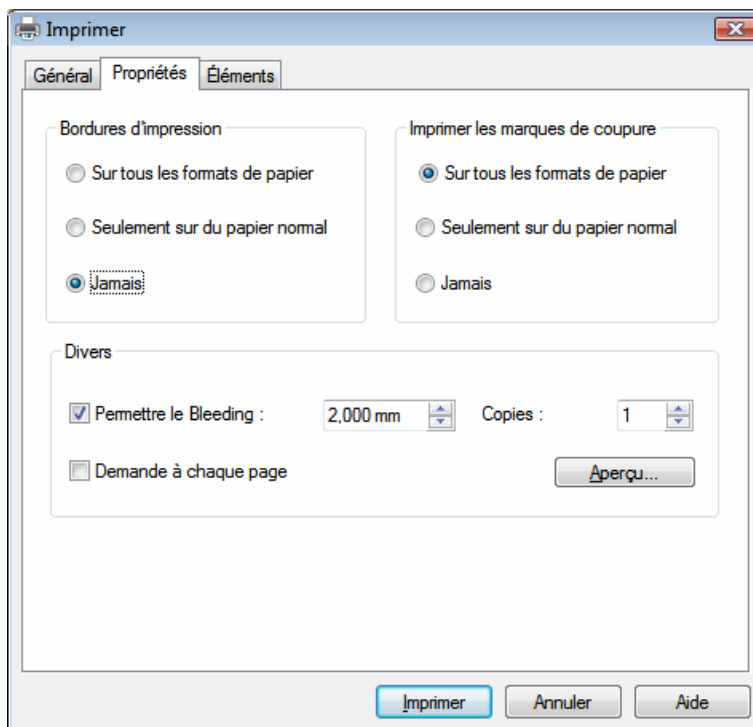


Fig. 16 : fenêtre **Imprimer**, onglet **Propriétés**

L'onglet **Général** contient les options suivantes :

Zone <b>Bordures d'impression</b>	
<b>Sur tous les formats de papier</b>	Imprime les bordures pour tous les formats de papier.
<b>Seulement sur du papier normal</b>	Imprime les bordures uniquement pour le format de papier normal.
<b>Jamais</b>	N'imprime jamais les bordures.
Zone <b>Imprimer les marques de coupure</b>	
<b>Sur tous les formats de papier</b>	Imprime les marques de coupure pour tous les formats de papier.
<b>Seulement sur du papier normal</b>	Imprime les marques de coupure uniquement pour le format de papier normal.
<b>Jamais</b>	N'imprime jamais les marques de coupure.
Zone <b>Divers</b>	
<b>Permettre le Bleeding</b>	Permet le bleeding et définit la distance au-delà de la limite de l'élément de couverture qui sera imprimée.
<b>Demande à chaque page</b>	Indique que l'impression doit être confirmée pour chaque nouvelle page.
<b>Copies</b>	Définit le nombre de copies du document à imprimer.
<b>Preview</b>	Ouvre la fenêtre <b>Aperçu avant impression</b> .

## 22.2 Onglet Éléments

L'onglet **Éléments** contient une liste de sélection, une zone d'aperçu ainsi que des options.

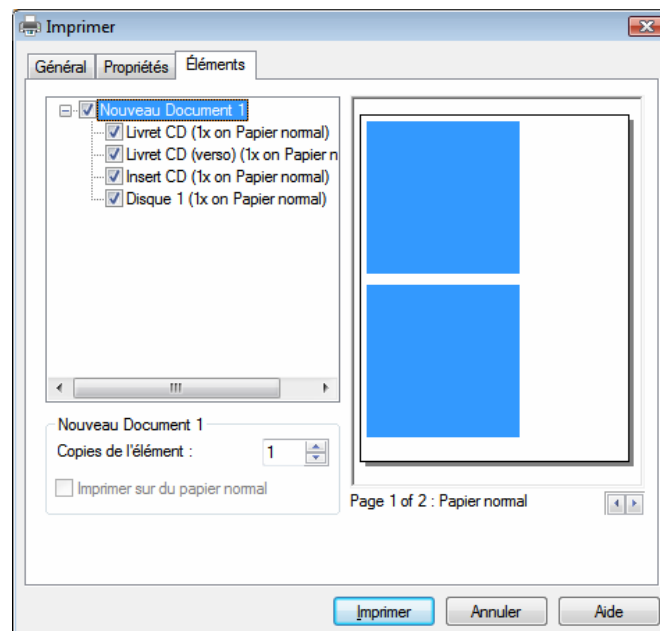


Fig. 17 : fenêtre **Imprimer**, onglet **Éléments**

La liste de sélection vous permet de sélectionner les éléments de couverture à imprimer.



La zone d'aperçu illustre la disposition des éléments de couverture sur la page. Le format de papier utilisé pour les éléments de couverture affiché est indiqué sous la zone d'aperçu. Les éléments de couverture qui seront imprimés s'affichent en bleu, ceux qui ne seront pas imprimés s'affichent en gris.

Les options suivantes sont disponibles :

<b>Copies de l'élément</b>	Indique le nombre de copies de l'élément de couverture sélectionné.
<b>Imprimer sur du papier normal</b>	Permet d'imprimer l'élément de couverture sélectionné sur du papier normal. Cette case à cocher est uniquement disponible si le format de papier normal n'a pas été sélectionné pour l'élément de couverture.

## 22.3 Impression de documents

La condition suivante doit être remplie :

- Vous avez déjà ouvert un document.

Pour imprimer un document ou une partie de document, procédez comme suit :

1. Sélectionnez **Fichier > Imprimer** dans le menu.  
→ La fenêtre **Imprimer** s'affiche.
2. Sélectionnez une imprimante sur l'onglet **Général**.
3. Sélectionnez les options de votre choix sur l'onglet **Propriétés** (voir [Onglet Propriétés](#)).
4. Sélectionnez les éléments de couverture à imprimer sur l'onglet **Éléments** (voir [Onglet Éléments](#)).
5. Si vous avez défini différents formats de papier pour les éléments de couverture, vérifiez sous la zone d'aperçu l'ordre d'impression du format de papier. Insérez le papier/support dans l'imprimante dans l'ordre défini.
6. Cliquez sur le bouton **OK**.  
→ Le document ou les éléments de couverture sélectionnés sont imprimés.

## 23 Options d'impression et formats de papier

Nero CoverDesigner vous permet de spécifier des options pour l'impression et le format de papier.

### 23.1 Fenêtre Configuration de l'impression

La page **Configuration de l'impression** vous permet de définir les paramètres d'impression par défaut. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez **Fichier > Configuration de l'impression** dans le menu.

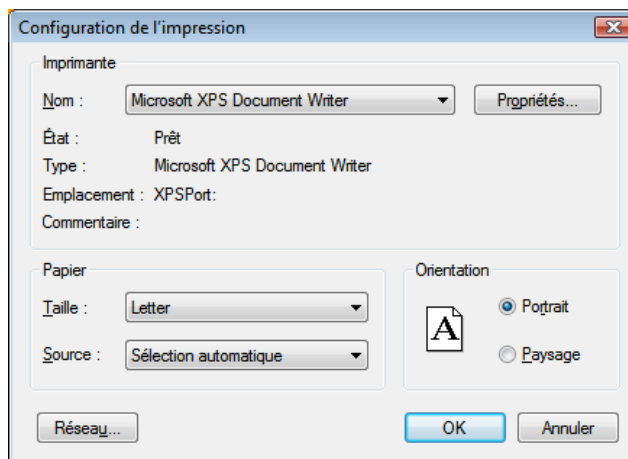


Fig. 18 : fenêtre **Configuration de l'impression**

Les options suivantes sont disponibles :

<b>Réseau</b>	Ouvre la fenêtre <b>Connexion à une imprimante</b> qui vous permet de créer une connexion à une imprimante en réseau.
<b>Zone Imprimante</b>	
<b>Nom</b>	Définit une imprimante comme imprimante par défaut.
<b>Propriétés</b>	Ouvre la fenêtre <b>Propriétés</b> qui vous permet de définir d'autres options d'impression. Les options disponibles dépendent de l'imprimante sélectionnée.
<b>Zone Papier</b>	
<b>Taille</b>	Définit une taille de papier comme taille par défaut.
<b>Source</b>	Définit une source de papier comme source par défaut.
<b>Zone Orientation</b>	
<b>Portrait</b>	Définit le mode portrait comme mode par défaut.
<b>Paysage</b>	Définit le mode paysage comme mode par défaut.

## 23.2 Calibrage de l'imprimante

Nero CoverDesigner vous permet de calibrer votre imprimante afin de garantir un alignement précis des impressions. Nous vous conseillons de calibrer votre imprimante une fois après avoir sélectionné le format de papier et l'imprimante.

Pour calibrer votre imprimante, procédez comme suit :

1. Avant le calibrage, sélectionnez le format de papier et l'imprimante.
2. Sélectionnez **Fichier > Préférences** dans le menu.  
→ La fenêtre **Préférences de l'application** s'affiche.
3. Cliquez sur l'onglet **Impression**.
4. Cliquez sur le bouton **Imprimer une feuille de calibrage**.  
→ La feuille de calibrage est imprimée.
5. Pliez la feuille de calibrage au milieu, horizontalement et verticalement.
6. Dépliez la feuille de calibrage et lisez les valeurs du point de croisement des deux lignes de pli avec l'axe.
7. Si les lignes de pli ne se croisent pas au milieu de l'axe, entrez les valeurs horizontales et verticales de la feuille de calibrage dans les champs **Impression offset horizontal/vertical** de l'onglet **Impression**.
8. Répétez les étapes 4 à 6 pour vérifier les nouvelles données. Si les lignes de pli se croisent au milieu de l'axe, passez à l'étape suivante. Si ce n'est pas le cas, répétez l'étape précédente.
9. Cliquez sur le bouton **OK**.  
→ La fenêtre **Préférences de l'application** se ferme.  
  
→ Les paramètres de calibrage sont enregistrés, votre imprimante est maintenant calibrée.

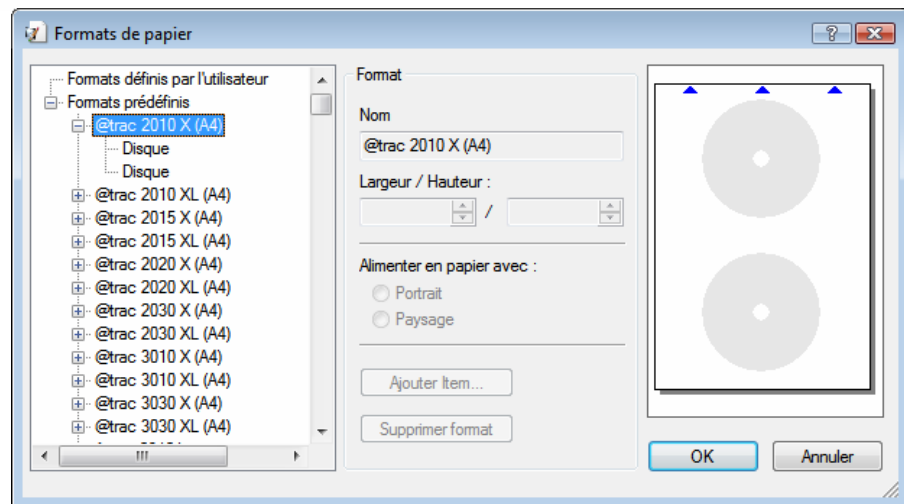
## 23.3 Fenêtre Formats de papier

La fenêtre **Formats de papier** vous permet d'afficher les formats de papier prédéfinis ou de créer vos formats personnalisés. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez **Fichier > Formats de papier** dans le menu.

Les formats définis par l'utilisateur sont utiles pour modifier la taille et l'apparence d'un élément de couverture.

Des formats de papier ont été prédéfinis pour correspondre aux caractéristiques des fabricants pour les étiquettes et les papiers. Par exemple, certains papiers spéciaux peuvent nécessiter un placement et une position spécifiques de l'élément de couverture. De même, les étiquettes peuvent avoir différents formats.

Vous pouvez sélectionner les formats de papier affichés ici ou créés dans la zone de l'écran principal et définis pour l'élément de couverture actuel.

Fig. 19 : fenêtre **Formats de papier**

La fenêtre contient trois zones. Les formats de papier définis par l'utilisateur et prédéfinis s'affichent dans une liste de sélection dans la zone de gauche. Chaque format peut contenir une ou plusieurs étiquettes. Celles-ci correspondent aux éléments de couverture de Nero CoverDesigner.

Des options pour les formats définis par l'utilisateur s'affichent dans la zone centrale. Ces options sont grisées pour les formats de papier prédéfinis.

La taille et la position des éléments de couverture s'affichent dans la zone d'aperçu à droite.

Les options suivantes sont disponibles :

<b>Entrée Formats définis par l'utilisateur</b>	
<b>Ajouter format</b>	Ajoute un nouveau format de papier.
<b>Importer</b>	Importe un fichier de définition de formats de papier au format *.dat. De nouveaux formats sont ajoutés aux formats définis par l'utilisateur.
<b>Exporter</b>	Exporte un fichier de définition de formats de papier au format *.dat. Tous les formats définis par l'utilisateur sont exportés.
<b>Entrée Format de papier</b>	
<b>Nom</b>	Spécifie le nom du format de papier.
<b>Largeur / Hauteur</b>	Spécifie la largeur et la hauteur
<b>Portrait</b>	Indique que le papier sera imprimé au format portrait.
<b>Paysage</b>	Indique que le papier sera imprimé au format paysage.
<b>Ajouter Item</b>	Affiche une liste de sélection qui permet de sélectionner un élément de couverture. L'élément sélectionné est alors ajouté au format de papier.
<b>Supprimer format</b>	Supprime le format actuel.

Entrée Étiquette/Élément de couverture	
<b>Largeur / Hauteur</b>	Spécifie la largeur et la hauteur
<b>Largeur de grille</b>	Spécifie la largeur de la grille, c'est-à-dire la partie centrale de l'insert. L Ce champ est disponible pour les éléments de couverture couverture DVD (livret DVD), insert, insert maxi, insert recto et verso (mini CD).
<b>Largeur arrière</b>	Spécifie la largeur de la partie arrière, c'est-à-dire la partie pliée. Ce champ est disponible pour les éléments de couverture insert maxi et insert verso (mini CD).
<b>Rayon d'indentation</b>	Spécifie le rayon du rabat. Ce champ est disponible pour l'élément de couverture enveloppe de carte de visite.
<b>Largeur de pli</b>	Spécifie la largeur de la partie pliée. Ce champ est disponible pour l'élément de couverture enveloppe de carte de visite.
<b>Rayon de la limite extérieure</b>	Spécifie le rayon extérieur et donc la taille de la zone d'impression (limite du disque). Ce champ est disponible pour l'élément de couverture carte de visite.
<b>Centrer le Centre du rayon</b>	Spécifie le rayon intérieur et donc la taille de la zone sans impression. Ce champ est disponible pour les éléments de couverture carte de visite et carte de visite rectangulaire.
<b>Délimiter le rectangle</b>	Spécifie la taille du rectangle et donc la forme ovale de la carte de visite. Ce champ est disponible pour l'élément de couverture carte de visite.
<b>Angles arrondis (X / Y)</b>	Spécifie le rayon des angles arrondis sur le disque. Ce champ est disponible pour l'élément de couverture carte de visite rectangulaire.
<b>Rayon extérieur</b>	Spécifie le rayon extérieur et donc la taille de la zone d'impression (limite du disque). Ce champ est disponible pour les éléments de couverture disque et mini CD.
<b>Rayon intérieur</b>	Spécifie le rayon intérieur et donc la taille de la zone sans impression (zone perçée du disque). Ce champ est disponible pour les éléments de couverture disque et mini CD.
<b>Position X/Y</b>	Définit la position de l'élément de couverture sur le papier défini dans le profil.

## 23.4 Création de formats de papier

Nero CoverDesigner vous permet de créer vos formats de papier personnalisés. Des formats de papier définis par l'utilisateur sont disponibles dans la liste déroulante de l'écran principal pour les éléments de couverture ajoutés comme étiquettes au format de papier.



La création de formats de papier définis par l'utilisateur est utile dans la création de couvertures et d'étiquettes dont les dimensions diffèrent des mesures standard.

Pour créer un format de papier, procédez comme suit :

1. Dans l'écran principal, sélectionnez **Fichier > Formats de papier** dans le menu.  
→ La fenêtre **Formats de papier** s'affiche (voir [Fenêtre Formats de papier](#)).
2. Sélectionnez **Formats définis par l'utilisateur** dans la liste de sélection.
3. Dans la zone **Formats de papier**, cliquez sur le bouton **Ajouter format**.  
→ Une entrée **Format 1** est ajoutée sous **Formats définis par l'utilisateur**.
4. Sélectionnez **Format 1**.  
→ La zone **Format** s'affiche.
5. Dans la zone **Format**, entrez le nom et les dimensions du format de papier.
6. Cliquez sur le bouton **Ajouter Item**.  
→ Une liste de sélection des éléments de couverture s'affiche.
7. Sélectionnez l'élément de couverture à ajouter au format de papier.  
→ L'élément sélectionné est alors ajouté au format de papier.
8. Sélectionnez l'élément de couverture inséré.
9. Dans la zone centrale, définissez les dimensions de votre choix comme la hauteur/largeur et la position de l'élément de couverture sur le papier.
10. Répétez les quatre étapes précédentes pour chaque élément de couverture que vous souhaitez ajouter au format de papier.
11. Cliquez sur le bouton **OK**.  
→ La fenêtre **Formats de papier** se ferme.  
→ Le format de papier est enregistré et il est maintenant disponible pour les éléments de couverture sélectionnés dans la liste déroulante de la barre d'outils **Vue**.

## 23.5 Paramètres de format de papier par défaut

L'onglet **Formats de papier** de la fenêtre **Préférences de l'application** (voir [Fenêtre Préférences de l'application](#)) vous permet de définir les paramètres par défaut des formats de papier. Les options suivantes sont disponibles :

Liste déroulante	Spécifie un format de papier par défaut pour l'élément de couverture sélectionné.
<b>Imprimer les éléments par défaut</b>	Sélectionne tous les éléments de couverture d'un document pour l'impression par défaut. Si vous décochez cette case, vous devez sélectionner les éléments de couverture manuellement dans la fenêtre <b>Imprimer</b> avant l'impression.
<b>Afficher les mesures de label par défaut</b>	Affiche le format de disque normal lorsque vous définissez un format de papier dont le rayon diffère de la valeur standard pour un élément de couverture.

## 24 Paramètres du Programme

### 24.1 Fenêtre Préférences de l'application

La fenêtre **Préférences de l'application** vous permet de définir des paramètres d'apparence générale et de fonctionnement de Nero CoverDesigner. Pour l'ouvrir, sélectionnez **Fichier > Préférences** dans le menu.

La fenêtre contient les onglets suivants :

<b>Général</b>	Contient des paramètres généraux de Nero CoverDesigner comme l'affichage de messages d'information et les unités de mesures utilisées dans le pays.
<b>Dossiers</b>	Définit le chemin des documents, des modèles et des fichiers importés.
<b>Formats de papier</b>	Contient des paramètres pour les formats de papier (voir <a href="#">Paramètres de format de papier par défaut</a> ).
<b>Impression</b>	Définit l'espace de bleeding et permet de calibrer l'imprimante (voir <a href="#">Calibrage de l'imprimante</a> ).
<b>Annuler</b>	Contient des options d'annulation des opérations. Vous pouvez y définir la mémoire maximum réservée, le nombre d'étapes d'annulation possibles ou choisir de ne pas le limiter.
<b>LightScribe</b>	Permet de définir les paramètres des graveurs LightScribe® comme la qualité d'impression, le lecteur par défaut (si plusieurs graveurs LightScribe® sont installés), le modèle d'étiquette par défaut et la résolution d'impression. Ces paramètres sont uniquement utilisés si un graveur LightScribe® est disponible.



L'espace de bleeding signifie que votre dessin est imprimé au-delà des marges de l'élément de couverture de manière à les recouvrir. Cet espace est utile afin d'éviter les « bandes blanches » qui peuvent apparaître si le document s'est déplacé ou si l'élément de couverture n'est pas découpé avec précision.



## 25 Index

### A

Accentuer .....	39
Adoucir .....	39
Ajustement de la couleur .....	38
Alignement horizontal .....	46
Alignement vertical .....	46
Angle de rotation .....	44
Annuler .....	12, 52
Annuler l'action	
opérations.....	72
Aquarelle .....	39

### B

Barre du menu.....	10
Bleeding .....	14, 63, 72
Bleeding	
activation .....	64
Bleeding	
spécification de la taille .....	64
Bleeding	
définition de l'espace.....	72
Boîte de texte .....	13, 32
Boîte de texte	
protection.....	36
Boîte de texte	
rotation .....	36
Boîte de texte	
insertion.....	48
Boîte multiple.....	20
Boîtier CD.....	19
Brillance.....	38

### C

Carte de visite.....	21
CD Audiobook .....	33
CD carte de visite .....	21
CD livre audio .....	40
Champ .....	13, 14, 33
Champ	

insertion .....	49
Compression.....	26
Configuration .....	53, 66, 72
Configuration requise.....	7
Contact .....	77
Contraste .....	38
Conventions.....	6
Couleur	
sélection.....	33, 34
Coupeure du texte .....	47
Couverture .....	58
Couverture DVD .....	19

### D

Définir un paramètre par défaut pour les objets.....	53
Demi-teintes.....	38
DiscT@2™ .....	61
Disque	
ajout.....	17, 22, 28
Document	
compression .....	26
création .....	22
édition .....	24
enregistrement.....	26
impression .....	65
Document image	
création .....	22
Données .....	11
Données de document.....	27
Données de document	
utilisation.....	14
Données de document	
entrée.....	27
Données de document	
remplissage automatique.....	27
Dupliquer .....	10

### E

Écran principal .....	10
Éditer .....	10

Effet .....	38
Effet peinture à l'huile .....	39
Effet tourbillon.....	40
Effets image.....	38
Égalisation .....	38
Élément de couverture	
ajout.....	17, 24
modification du format .....	67
suppression .....	24
Élément de création.....	14
Ellipse .....	13
Ellipse	
insertion.....	47
Enregistrement .....	26
Entrée	
ajout.....	30
Esquisse .....	39
Étapes .....	15
<b>F</b>	
Fenêtre .....	11
Feuille de calibrage	
impression.....	67
Fichier.....	10
Filtre .....	39
Format de papier .....	63, 64, 66
Format de papier	
définition.....	25
Format de papier	
définition des paramètres par défaut.....	70
Format de papier	
définition des paramètres par défaut.....	71
Formats	
pris en charge.....	8
Formats de papier .....	67
Formats image.....	8
<b>G</b>	
Gamma.....	38
Géométrie.....	44
<b>H</b>	
Horizontalement	
incliner .....	40
<b>I</b>	
Image.....	13, 32
Image	
sélection.....	37
Image	
mise à l'échelle .....	38
Image	
édition .....	38
Image	
rotation.....	40
Image	
insertion .....	48
Image en miroir.....	40
Importation de texte .....	33
Importation d'une image .....	32
Impression .....	65
Impression des marques de coupe.....	64
Imprimante	
calibrage .....	67
définition des valeurs par défaut.....	66
Incliner .....	40
Insert.....	17
Installation.....	7
Inverser.....	40
<b>L</b>	
LabelFlash™ .....	7, 18
LabelFlash™	
impression d'étiquette.....	61
LightScribe® .....	7, 18
LightScribe®	
impression d'étiquette.....	59
Ligne .....	13
Ligne	
insertion .....	47
Liste de pistes .....	13, 14
Liste de pistes	

insertion.....48  
 Livret.....17

**M**

Marques de coupure.....63  
 Maxi.....20  
 Mettre en relief.....39  
 Mini CD.....21  
 Modèle  
     création.....17, 56  
     enregistrement.....57  
     modification.....24  
     sélection.....16, 22  
 Mosaïque.....39

**N**

Nero CoverDesigner  
     lancement via Nero Burning ROM.....27  
 Nero Digital™.....8  
 Nero Digital™  
     création d'un document.....23  
 Nero Digital™  
     extraction d'une couverture.....23  
 Nero Digital™  
     importation.....27  
 Nero Digital™  
     importation de données.....27  
 Nero Digital™  
     sauvegarde d'une couverture.....58  
 Nero Digital™  
     exportation de la couverture.....58  
 Nero StartSmart.....9  
 Numérisation.....37

**O**

Objet.....10, 14  
 Objet  
     couper.....11  
 Objet  
     copier.....11  
 Objet  
     coller.....11

Objet  
     supprimer.....11  
 Objet  
     application des propriétés.....12  
 Objet  
     groupement.....12  
 Objet  
     torsion.....32  
 Objet  
     spécification de la taille.....44  
 Objet  
     spécification de la taille.....46  
 Objet  
     insertion.....47  
 Objet  
     modification.....49  
 Objet  
     définition de paramètres par défaut.....53  
 Objet dynamique.....14  
 Objet géométrique.....14  
 Options d'impression.....63, 66

**P**

Papier spécial.....67  
 Paramètres par défaut  
     impression.....66  
     pour les formats de papier.....71  
 Pilote certifié WHQL.....7  
 Pinceau.....32  
 Pincer/gonfler.....40  
 Pistes.....33  
 Plume  
     dessin.....39  
 Police.....32  
 Position.....44  
 Postérisation.....39  
 Programmstart.....9  
 Propriété  
     application.....12  
 Propriétés  
     affichage.....32  
 Propriétés de l'arrière-plan.....32

Propriétés de l'objet .....	32	Texte plié	
<b>R</b>		édition .....	50
Rectangle .....	13	Torsion.....	32
Rectangle		Tracé.....	32
insertion.....	47	TWAIN .....	11
Répertoire.....	13, 14, 33	Type de champ .....	43
Répertoire		Type de champ	
insertion.....	48	année.....	28
Rotation .....	40	artiste.....	28
<b>S</b>		titre 28	
Saut de ligne.....	47	titre du disque .....	29
Slim pack.....	20	type de disque .....	29
Solarisation.....	39	Type de disque .....	16, 28
<b>T</b>		Type de disque	
Taille .....	44	artiste du disque .....	29
Texte .....	13, 32	<b>V</b>	
Texte		Valeurs de luminosité	
protection.....	36	répartition uniforme.....	38
Texte		Verticalement	
rotation .....	36	incliner .....	40
Texte		Voir .....	10
insertion.....	47	Vue concave .....	39
Texte artistique		Vue convexe .....	39
conversion.....	51	<b>Z</b>	
édition.....	51	Zone de dessin .....	13

## 26 Contact

Nero CoverDesigner est un produit Nero AG.



Nero AG  
Im Stoeckmaedle 13-15  
76307 Karlsbad  
Allemagne

**Web :** [www.nero.com](http://www.nero.com)  
**Aide :** <http://support.nero.com>  
**E-Mail :** [techsupport@nero.com](mailto:techsupport@nero.com)  
**Fax :** +49 724 892 8499

Copyright © 2007 Nero AG. Tous droits réservés.