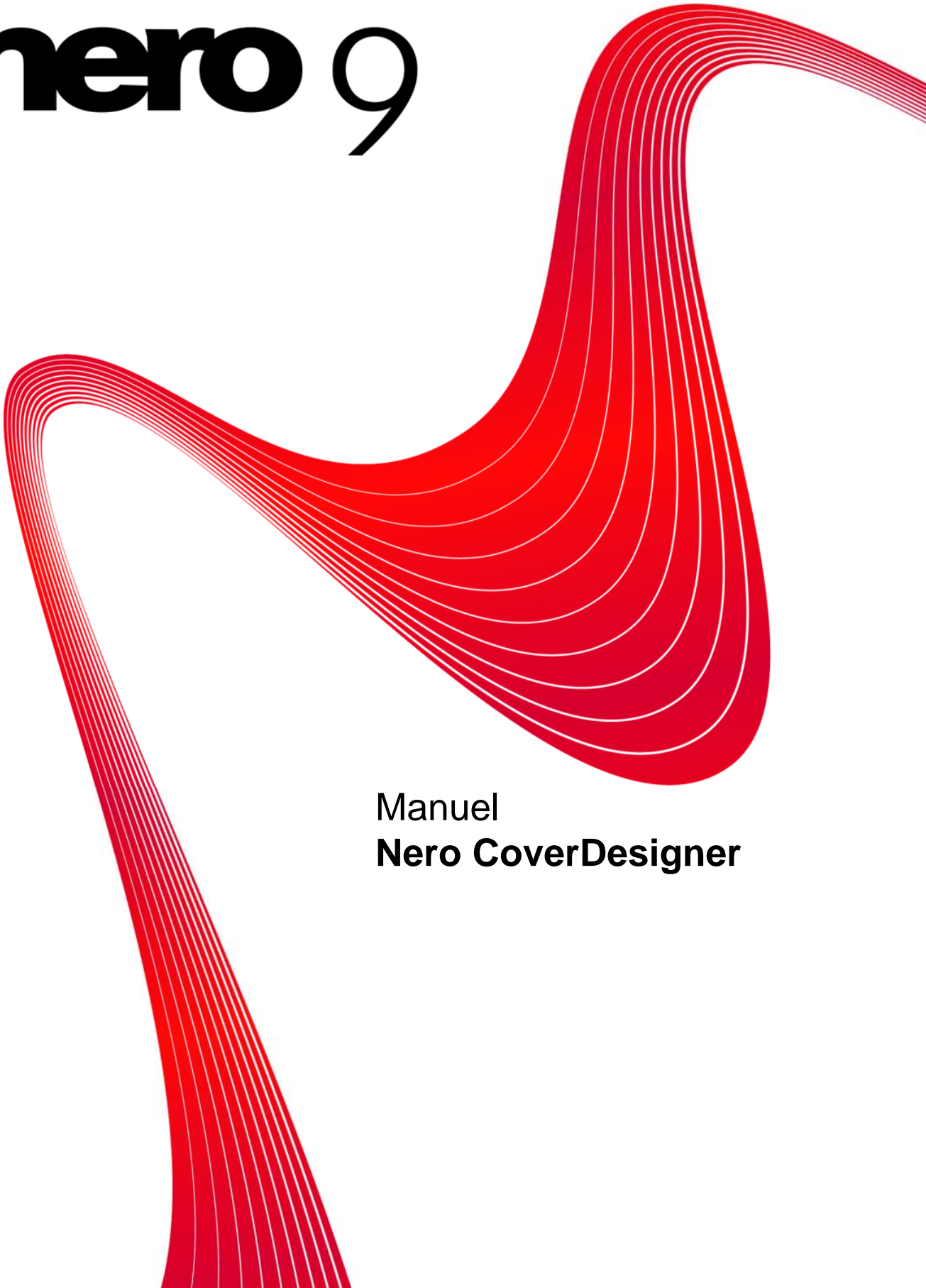


nero 9



Manuel
Nero CoverDesigner

Informations sur le copyright et les marques commerciales

Le présent document, ainsi que le logiciel qu'il décrit, est fourni sous licence ; toute utilisation ou reproduction de celui-ci n'est autorisée que conformément aux dispositions de l'accord de licence. Le contenu du présent document, ainsi que le logiciel associé, peut être modifié sans préavis. Nero AG décline toute responsabilité quant à l'exactitude du contenu de ce document ainsi qu'au-delà des clauses de la garantie.

Le présent document et son contenu sont protégés par copyright et sont la propriété de Nero AG. Tous droits réservés. De plus, ce document contient des informations protégées par les lois internationales sur le copyright. Toute reproduction, transmission ou transcription même partielle de ce document sans l'autorisation écrite expresse de Nero AG est interdite.

N'oubliez pas que les graphiques, les images, les vidéos, les titres musicaux ou autres contenus existants que vous souhaitez ajouter à vos projets peuvent être protégés par copyright. L'utilisation non autorisée de ces types de contenu dans vos projets est susceptible d'enfreindre les droits du détenteur du copyright. Veuillez à disposer de toutes les autorisations nécessaires de la part du détenteur du copyright.

À moins que vous ne possédiez le copyright, que vous ayez la permission du détenteur de copyright, ou que vos actions s'inscrivent dans le cadre des clauses d'« usage légitime » de la loi sur le copyright, vous violez les lois nationales et internationales sur le copyright. Vous êtes exposé à des dommages et intérêts, ainsi qu'à d'autres recours, en cas de transcription, duplication, modification ou publication d'un contenu protégé par copyright. Si vous n'êtes pas certain de vos droits, contactez votre conseiller juridique.

Certaines applications Suite Nero nécessitent des technologies développées par des fabricants tiers et peuvent être incluses dans Suite Nero sous la forme de versions de démonstration. Il est possible d'activer sans frais supplémentaires ces applications, en ligne ou en envoyant une télécopie d'activation afin de pouvoir utiliser la version sans restriction. Nero ne transmettra que les données nécessaires à l'activation de la technologie dont les fabricants tiers lui ont octroyé la licence. Il est par conséquent indispensable de disposer d'une connexion Internet ou d'un télécopieur pour utiliser Suite Nero sans restriction.

Copyright © 2006 - 2009 Nero AG et ses concédants. Tous droits réservés.

Nero, Nero Digital, Nero BackItUp, Nero Essentials, Nero Express, Nero ImageDrive, Nero LiquidTV, Nero MediaHome, Nero Recode, Nero RescueAgent, Nero ShowTime, Nero Simply Enjoy, Nero StartSmart, Nero Vision, InCD, Move it, PhotoSnap, the SecurDisc logo, Burn-At-Once, DNC Dynamic Noise Control, LayerMagic, Nero DMA Manager, SmartDetect, SmoothPlay, Superresolution, Nero Surround, Nero LiquidMedia, Nero MediaStreaming et UltraBuffer sont des marques commerciales ou des marques déposées de Nero AG.

Adobe, Acrobat, Acrobat Reader et Premiere sont des marques commerciales ou des marques déposées de Adobe Systems, Incorporated. AMD Athlon, AMD Opteron, AMD Sempron, AMD Turion, ATI Catalyst et ATI Radeon sont des marques commerciales ou des marques déposées de Advanced Micro Devices, Inc. ATSC est une marque commerciale de Advanced Television Committee. ICQ est une marque déposée de AOL, LLC. Apple, iPhoto, iPod, iTunes, iPhone, FireWire, et Mac sont des marques commerciales ou des marques déposées de Apple, Inc. ARM est une marque déposée de ARM, Ltd. AudibleReady est une marque déposée de Audible, Inc. BenQ est une marque commerciale de BenQ Corporation. Blu-ray Disc est une marque commerciale de Blu-ray Disc Association. CyberLink est une marque déposée de CyberLink Corp. DLNA est une marque déposée de Digital Living Network Alliance. DivX et DivX Certified sont des marques déposées de DivX, Inc. Dolby, Pro Logic et le symbole du double D sont des marques commerciales ou des marques déposées de Dolby Laboratories, Inc. DTS et DTS Digital Surround sont des marques déposées de DTS, Inc. DVB est une marque déposée du DVB Project. Freescale est une marque commerciale de Freescale Semiconductor, Inc. Google et YouTube sont des marques commerciales de Google, Inc. WinTV est une marque déposée de Hauppauge Computer Works, Inc. Intel, Intel XScale, Pentium et Core sont des marques commerciales ou des marques déposées de Intel Corporation. Linux est une marque déposée de Linus Torvalds. Memorex est une marque déposée de Memorex Products, Inc. ActiveX, ActiveSync, DirectX, DirectShow, Internet Explorer, Microsoft, HDI, MSN, Outlook, Windows, Windows Mobile, Windows NT, Windows Server, Windows Vista, Windows Media, Xbox, Xbox 360, le bouton de démarrage de Windows Vista et le logo Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation. My Space est une marque commerciale de MySpace, Inc. NVIDIA, GeForce et ForceWare sont des marques commerciales ou des marques déposées de NVIDIA Corporation. Nokia est une marque déposée de Nokia Corporation. CompactFlash est une marque déposée de SanDisk Corporation. Sony, Memory Stick, PlayStation, PLAYSTATION et PSP sont des marques commerciales ou des marques déposées de Sony Corporation. HDV est une marque commerciale de Sony Corporation et Victor Company of Japan, Limited (JVC). UPnP est une marque déposée de UPnP Implementers Corporation. LabelFlash est une marque déposée de Yamaha Corporation.

Les marques mentionnées dans ce document ne le sont qu'à titre d'information. Tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nero AG, Im Stoeckmaedle 13-15, D-76307 Karlsbad, Allemagne

Table des matières

1	Pour un démarrage réussi	6
1.1	À propos du manuel	6
1.2	À propos de Nero CoverDesigner	6
1.3	Versions de Nero CoverDesigner	6
1.4	Utilisation de Nero CoverDesigner	7
2	Démarrage du programme	8
3	Écran principal	9
3.1	Barre du Menu	9
3.2	Barres d'outils	10
3.2.1	Barre d'outils standard	10
3.2.2	Barre d'outils Vue	11
3.2.3	Barre d'outils Texte	12
3.2.4	Barre d'outils Modifier les objets	12
3.2.5	Barre d'outils Outils	12
3.2.6	Barre d'outils Aligner	13
3.2.7	Barre d'outils contextuelle	14
3.3	Zone de dessin	14
3.4	Objets	14
3.5	Objets dynamiques	15
4	Fenêtre Nouveau document	16
4.1	Type de document	17
4.2	Type de document standard	18
4.3	Type de document Boîtier DVD	18
4.4	Type de document Boîte multiple	19
4.5	Type de document Maxi	19
4.6	Type de document Slim Pack	19
4.7	Type de document Mini CD	20
4.8	Type de document Carte de visite	20
4.9	Type de document Carte de visite rectangulaire	20
4.10	Type de document Enveloppe de carte de visite	20
4.11	Type de document LightScribe	20
5	Création d'un nouveau document	22
5.1	Création d'un document Nero Digital	22
5.2	Création d'un nouveau document ou d'un document image	23
6	Éditer un document	24
6.1	Ajout d'un élément de jaquette	24
6.2	Modification ultérieure d'un modèle	24
6.3	Attribution d'un format de papier	25

7	Conception de l'élément de jaquette	26
7.1	Insertion d'un objet	26
7.2	Édition d'un objet	28
7.3	Conversion de texte artistique	29
7.4	Application d'effets image	30
7.5	Insertion et édition d'un arrière-plan	31
8	Fenêtre Données de document	32
8.1	Document	33
8.2	Disque	34
8.3	Données audio/chapitre	34
8.4	Système de fichiers	34
8.5	Données vidéo/image	35
8.6	Entrée de données	36
8.6.1	Piste/Chapitre	36
8.6.2	Informations sur le fichier	36
8.6.3	Image	36
9	Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan	37
9.1	Onglet Plume	38
9.2	Onglet Pinceau	39
9.3	Onglet Texte	41
9.4	Onglet Boîte de texte	41
9.5	Onglet Torsion	42
9.6	Onglet Image	42
9.7	Effets image	44
9.8	Onglet Importer photo	45
9.9	Onglet Pistes et Dossier	46
9.10	Onglet Champ	48
10	Fenêtre Géométrie	50
10.1	Fenêtre Géométrie pour les objets pliés	51
11	Fenêtre Aligne les éléments	52
12	Outils de création	53
12.1	Grille	53
12.2	Lignes de référence	53
13	Création et édition d'un modèle	54
13.1	Création d'un modèle	54
13.2	Modification d'un modèle	55
14	Enregistrement d'un document	56
15	Stocker une jaquette dans un fichier Nero Digital	57
16	Impression du document	58
16.1	Fenêtre Imprimer	58





16.1.1	Onglet Propriétés	58
16.1.2	Onglet Éléments	60
17	Paramètres d'impression et formats de papier	62
17.1	Calibrage de l'imprimante	62
17.2	Fenêtre Formats de papier	62
17.3	Création d'un profil de format de papier	65
17.4	Paramètres de format de papier par défaut	66
18	Impression d'une étiquette LightScribe	67
18.1	Fenêtre Propriétés d'impression LightScribe	68
19	Impression d'une étiquette Labelflash	69
19.1	Fenêtre Propriétés d'impression Labelflash	70
20	Paramètres du programme	72
20.1	Fenêtre Préférences de l'application	72
20.2	Définition de paramètres par défaut pour les objets	73
21	Informations techniques	74
21.1	Configuration système	74
21.2	Formats d'image	74
21.3	Formats pris en charge pour les listes de lecture	74
22	Index	75
23	Contact	78

1 Pour un démarrage réussi

1.1 À propos du manuel

Le présent manuel est destiné à tous les utilisateurs qui souhaitent apprendre à utiliser Nero CoverDesigner. Il se base sur les processus et explique étape par étape comment atteindre un objectif spécifique.

Afin d'optimiser l'utilisation de ces documents, veuillez tenir compte des conventions suivantes :

	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 figurent dans l'interface du programme. Ils apparaissent en gras.
(voir...)	Indique des références à d'autres chapitres. Ces références 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 un logiciel puissant de conception de chaque élément d'une jaquette tel que le livret, le dos de la jaquette et l'étiquette. Nero CoverDesigner prend en charge les éléments de jaquette pour tous types de disques, par exemple, les boîtiers de CD, de DVD, boîtes multiples, maxi CD, slim packs, cartes de visite, etc.

Nero CoverDesigner prend également en charge les graveurs LightScribe et Labelflash, que vous pouvez utiliser pour imprimer des étiquettes directement sur le support compatible.

1.3 Versions de Nero CoverDesigner

Nero CoverDesigner est disponible dans deux versions différentes : Nero CoverDesigner et Nero CoverDesigner Essentials.

Nero CoverDesigner Essentials ne propose pas les fonctions suivantes :

- Créer et graver des étiquettes avec LightScribe

- Créer et graver des étiquettes avec Labelflash

1.4 Utilisation de Nero CoverDesigner

Si vous souhaitez concevoir une jaquette avec Nero CoverDesigner, vous devez commencer par créer un nouveau document. Si le document doit contenir une liste de pistes, un répertoire et/ou des champs, saisissez les données du document.

Vous pouvez maintenant concevoir le document comme vous le souhaitez. Vous pouvez :

- ajouter des éléments de jaquette, si vous le souhaitez,
- attribuer un autre modèle,
- insérer et éditer des objets tels que du texte ou des photos sur les onglets, et
- concevoir l'arrière-plan.

Avant l'impression du document, vous pouvez définir les différentes options d'impression.



Un graveur LightScribe et Nero CoverDesigner vous permettent d'imprimer des étiquettes directement sur le support LightScribe (voir [Impression des étiquettes LightScribe → 67](#)).



Avec un graveur Labelflash et Nero CoverDesigner, vous pouvez imprimer des étiquettes directement sur un support Labelflash (voir [Impression des étiquettes Labelflash → 69](#)).



La création et la gravure d'étiquettes grâce à LightScribe et Labelflash ne sont disponibles qu'avec la version complète.


À tout moment vous pouvez mettre à niveau votre version Essentials à l'adresse www.nero.com afin d'obtenir la version complète comportant toutes les fonctions.

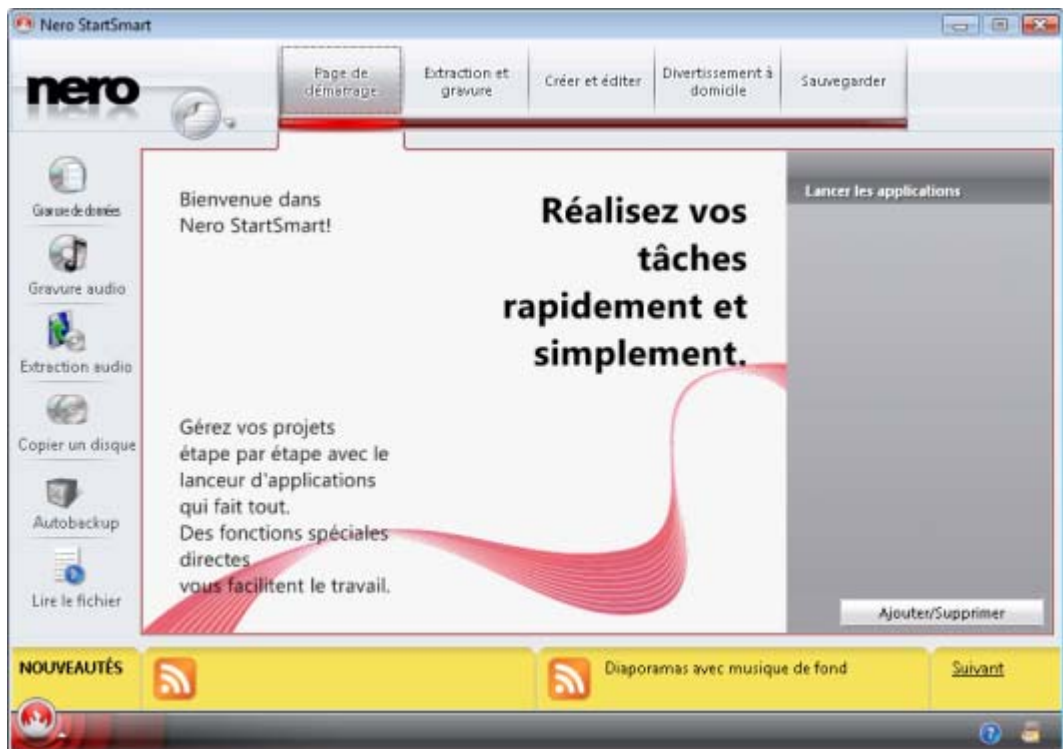
Voir aussi:

- 📖 Ajout d'un élément de jaquette → 24
- 📖 Modification ultérieure d'un modèle → 24
- 📖 Insertion et édition d'un arrière-plan → 31
- 📖 Fenêtre Imprimer → 58
- 📖 Impression d'une étiquette LightScribe → 67
- 📖 Impression d'une étiquette Labelflash → 69

2 Démarrage du programme

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

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



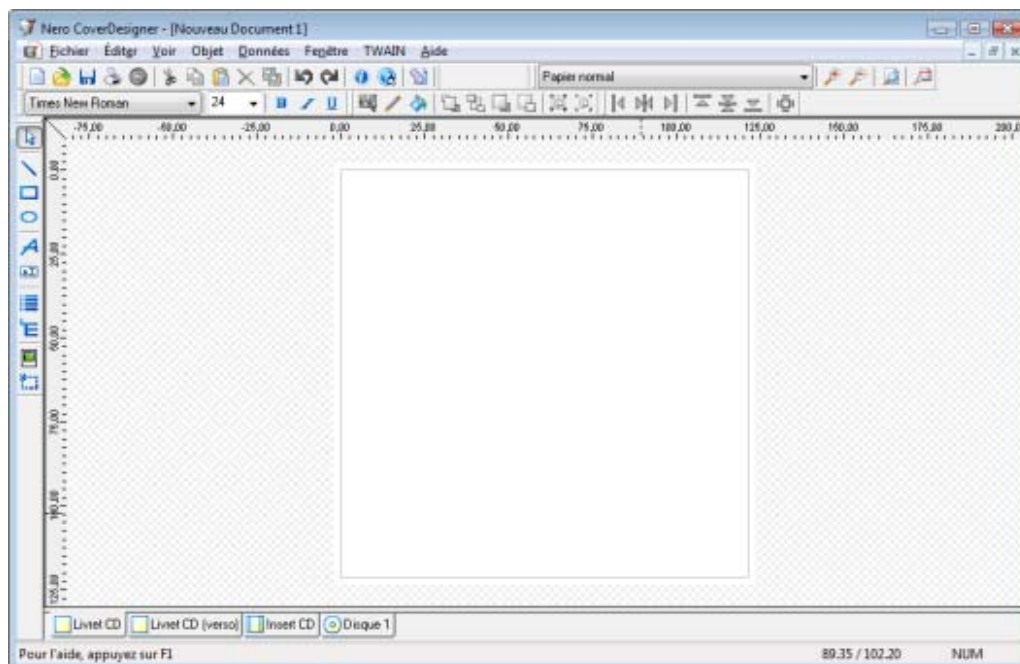
Fenêtre Nero StartSmart

3. Sélectionnez l'entrée Nero CoverDesigner dans la liste de sélection.
→ La fenêtre Nero CoverDesigner s'ouvre.
→ Vous avez lancé Nero CoverDesigner via Nero StartSmart.

3 Écran principal

L'écran principal est le point de départ de toutes les actions que vous pouvez réaliser à l'aide de Nero CoverDesigner.

Il se compose d'une barre de menu, de plusieurs barres d'outils et d'une zone de dessin.



Écran principal de Nero CoverDesigner

3.1 Barre du Menu

La barre de menu propose les menus suivants :

Menu Fichier	Ouvre le menu Fichier , 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 ou importer et exporter des informations depuis ou vers des fichiers Nero Digital™.
Menu Éditer	Ouvre le menu Éditer , 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 jaquette ou ajouter ou supprimer des éléments de jaquette.
Menu Affichage	Ouvre le menu Affichage , qui vous permet de masquer et d'afficher des éléments d'écran et de jaquette. En outre, vous pouvez afficher et utiliser une grille et des lignes de référence ou afficher les objets uniquement dans la zone d'édition.

Menu Objet	Ouvre le menu Objet , que vous pouvez utiliser pour éditer des objets spécifiques de votre dessin : il vous est possible d'insérer des objets, de changer leur forme et leur position, de grouper des objets ainsi que d'ouvrir la fenêtre Propriétés où vous pouvez modifier les propriétés des objets. En outre, vous pouvez insérer un arrière-plan et définir des paramètres par défaut pour les objets.
Menu Données	Ouvre le menu Données contenant l'option Données de document qui vous permet d'entrer des données spécifiques au document comme le nom du disque ou les données des pistes.
Menu Fenêtre	Ouvre le menu Fenêtre , 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.
Menu TWAIN	Ouvre le menu TWAIN , qui vous permet de numériser des photos si un scanner est connecté.
Menu Aide	Ouvre le menu Aide , qui propose des informations sur différents sujets.



3.2 Barres d'outils

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

Standard	Fournit les fonctions standard pour le document et les objets.
Vue	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.
Texte	Permet de définir le format du texte. Vous pouvez également choisir la police et la taille du texte.
Modifier les objets	Fournit des fonctions de modification et d'édition des objets.
Boîte à outils	Fournit différents outils permettant d'insérer ou de sélectionner des objets dans la zone de dessin.

3.2.1 Barre d'outils standard

Les icônes suivantes sont disponibles dans la barre d'outils **Standard** :

	Ouvre la fenêtre Nouveau document 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 Propriétés d'impression LightScribe qui permet de configurer les options d'impression de LightScribe et d'imprimer une étiquette LightScribe. Cette icône est disponible uniquement si un graveur LightScribe est connecté.
	Coupe l'objet sélectionné et le stocke dans le presse-papiers.
	Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.
	Supprime l'objet sélectionné.
	Applique les propriétés d'un objet à un autre.
	Annule la dernière opération d'édition.
	Restaure l'opération d'édition annulée.
	Ouvre la fenêtre À propos de Nero CoverDesigner qui vous permet de consulter le numéro de la version, par exemple.
	Ouvre l'aide en ligne intégrée.
	Ouvre la fenêtre Données de document qui vous permet d'entrer des données telles que le titre du disque et les pistes pour le document.
	Ouvre la fenêtre Propriétés d'impression Labelflash qui permet de configurer les options d'impression de Labelflash et d'imprimer une étiquette Labelflash. Cette icône est disponible uniquement si un graveur Labelflash est connecté.







La création et la gravure d'étiquettes grâce à LightScribe et Labelflash ne sont disponibles qu'avec la version complète.

À tout moment vous pouvez mettre à niveau votre version Essentials à l'adresse www.nero.com afin d'obtenir la version complète comportant toutes les fonctions.

3.2.2 Barre d'outils Vue




Les icônes suivantes sont disponibles dans la barre d'outils **Vue** :

	Agrandit la vue actuelle de la zone de dessin.
	Réduit la taille de 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.










3.2.3 Barre d'outils Texte

Les icônes suivantes sont disponibles dans la barre d'outils **Texte** :

	Met le texte sélectionné en gras.
	Met le texte sélectionné en italique.
	Souligne le texte sélectionné.

3.2.4 Barre d'outils Modifier les objets

Les icônes suivantes sont disponibles dans la barre d'outils **Modifier les objets** :

	Ouvre la fenêtre Propriétés de l'objet sélectionné.
	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.










Voir aussi:

 [Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan → 37](#)

3.2.5 Barre d'outils Outils

Les icônes suivantes sont disponibles dans la barre d'outils **Boîte à outils** :

	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 graphique de texte.
	Active l'outil Zone de texte qui permet d'insérer une zone 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 Dossier qui permet d'insérer un dossier. Le dossier fait référence à des fichiers de données.
	Active l'outil Photo qui permet d'insérer une photo.
	Active l'outil Champ qui permet d'insérer différents champs.



Les listes de pistes, les répertoires et les champs sont des objets dynamiques. Leur contenu qui est saisi dans les données du document l'est ici. Vous pouvez également modifier ces données. Les objets dynamiques sont particulièrement utiles pour créer des modèles.

3.2.6 Barre d'outils Aligner

Les icônes suivantes sont disponibles dans la barre d'outils **Aligner** :

	Aligne l'objet sur le côté gauche.
	Centre l'objet horizontalement.
	Aligne l'objet sur le côté droit.
	Aligne l'objet sur le côté supérieur.
	Centre l'objet verticalement.
	Aligne l'objet sur le côté inférieur.
	Ouvre la fenêtre Aligner Éléments . Vous pouvez ici aligner l'objet par rapport à un autre objet.



Voir aussi:

 [Fenêtre Aligne les éléments → 52](#)

3.2.7 Barre d'outils contextuelle

Si vous sélectionnez un objet dynamique et maintenez la souris sur l'objet, une barre d'outils contextuelle apparaît rapidement.

Les icônes suivantes sont disponibles dans la barre d'outils contextuelle :

	Ouvrir la fenêtre Propriétés .
	Ouvrir la fenêtre Données du document .

3.3 Zone de dessin

Les éléments de la jaquette sont conçus dans la zone de dessin. Elle se compose d'onglets pour les différents éléments de la jaquette 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 à gauche.

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

Vous trouverez sur les onglets :

- une zone non ombrée modifiable de la taille et de la forme de l'élément de jaquette sélectionné où l'élément est conçu, et
- une zone ombrée non modifiable.



La ligne grise de la zone modifiable représente la limite de l'élément de jaquette. La marge extérieure blanche représente la zone de bleeding que vous pouvez définir sur l'onglet **Impression** de la fenêtre **Préférences de l'application** (voir [fenêtre Préférences de l'application → 72](#)).

3.4 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
- Zone de texte
- Image
- Objets dynamiques : liste de pistes, dossier et champs

3.5 Objets dynamiques

Les objets dynamiques sont des listes de pistes, des dossiers et des champs. La majeure partie du contenu de ces objets provient des données de document. C'est pourquoi il est impossible d'entrer directement du texte dans les objets et vous devez entrer le contenu de ces objets dans les données de document.


Les objets dynamiques suivants sont disponibles :

Liste de pistes	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.
Dossier	Le contenu du dossier 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.
Champs	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.

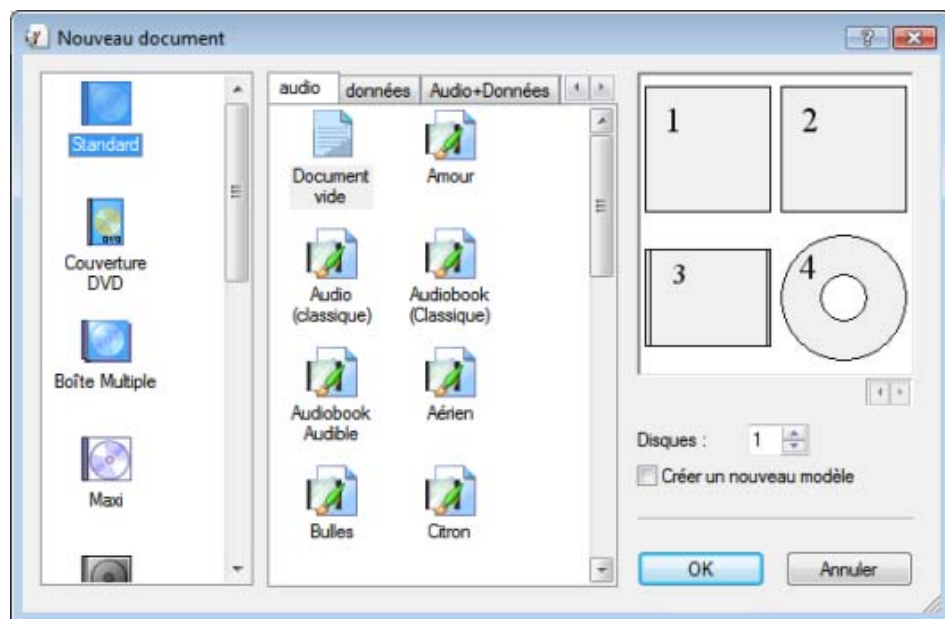
Voir aussi:

 [Fenêtre Données de document](#) → 32

4 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.



Nouveau document

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

Audio	Pour le type de disque CD audio
Données	Pour le type de disque de données
Au- dio+Données	Pour le type de disque audio et de données
Vidéo	Pour le type de disque 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 jaquette peuvent s'afficher avec le dessin du modèle dans la fenêtre d'aperçu.

Les paramètres suivants sont disponibles dans la fenêtre **Nouveau document** :

Disques	Définit le nombre d'éléments de la jaquette de type Disque dans le document. Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre disques au document.
Créer un nouveau modèle	Crée un modèle, c.-à-d. que le modèle est enregistré au format *.nct et s'affiche dans la liste des modèles.
OK	Crée un nouveau document et ferme la fenêtre.
Annuler	Annule le processus et ferme la fenêtre.

4.1 Type de document

Nero CoverDesigner vous permet de sélectionner différents types de documents. Chaque type de document contient des éléments de jaquette prédéfinis à concevoir.

Les éléments de la jaquette suivants sont disponibles :

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.
Dos de la jaquette	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 de carte de visite	Enveloppe pour carte de visite.



Lorsque vous sélectionnez un type de document, les éléments de jaquette prédéfinis que vous pouvez concevoir sont ajoutés automatiquement au document.



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



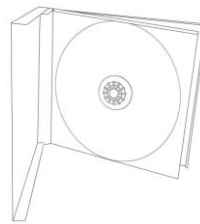
Le type de document **Modèle complet** permet d'insérer tous les éléments de jaquette.






Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre disques en tant qu'éléments de jaquette 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](#) → 32).

4.2 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. Le dos peut être placé sous ce plateau.

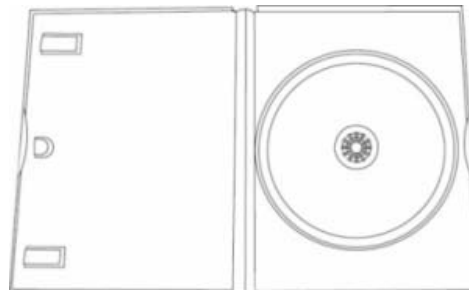


Les éléments suivants peuvent être réalisés à l'aide de Nero CoverDesigner :

	Livret de CD (recto)
	Livret de CD (verso)
	Dos de la jaquette
	Disque

4.3 Type de document Boîtier DVD

Un boîtier de DVD est un type d'emballage 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. Le dos est disposé entre la couverture en plastique et la paroi extérieure du boîtier.







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

	Livret DVD intérieur
	Dos de DVD pour boîtier
	Disque

4.4 Type de document Boîte multiple

Une boîte multiple est un type d'emballage pour plusieurs CD et peut être généralement ouverte de deux côtés.

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

	Livret de CD(recto)
	Livret de CD (verso)
	Insert CD avant
	Insert CD arrière
	Disque 1
	Disque 2

4.5 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 :

	Insert Maxi
	Disque

4.6 Type de document Slim Pack

Le slim pack est plus fin que le CD maxi. Il est utilisé 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 :

	Livret CD (recto)
	Livret CD (verso)



4.7 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.

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



4.8 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 :



4.9 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 :



4.10 Type de document Enveloppe de carte de visite

L'enveloppe de carte de visite sert de jaquette pour les cartes de visites ovales ou rectangulaires.

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



4.11 Type de document 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 qui est chauffée par le laser du graveur de façon à ce que les photos et le texte s'impriment.



Cette fonction n'est disponible qu'avec la version complète. À tout moment vous pouvez mettre à niveau votre version Essentials à l'adresse www.nero.com afin d'obtenir la version complète comportant toutes les fonctions.



Cette fonction est uniquement disponible avec un graveur LightScribe.

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

	Disque
---	--------

5 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 jaquette :

Document standard	L'arrière-plan est créé par l'utilisateur ou repris du modèle au choix.
Document photo	La photo sélectionnée est utilisée pour l'arrière-plan de tous les éléments de jaquette
Document Nero Digital™	La couverture enregistrée dans le fichier Nero Digital™ est utilisée pour l'arrière-plan de tous les éléments de jaquette.

5.1 Création d'un document Nero Digital

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

Pour créer un document Nero Digital, procédez comme suit :



1. Cliquez sur le menu **Fichier > Nouvelle jaquette à partir de Nero Digital**.
→ La fenêtre **Ouvrir** s'ouvre.
2. Sélectionnez un fichier Nero Digital contenant une jaquette et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
→ La fenêtre **Nouveau document** s'ouvre, le type de document **Personnalisé** est sélectionné.
3. Si vous souhaitez concevoir une jaquette pour un document audio Nero Digital, cliquez sur l'onglet **Audio**.
Si vous souhaitez concevoir une jaquette pour une vidéo Nero Digital, cliquez sur l'onglet **Video**.
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 jaquette qui étaient stockés dans le fichier Nero Digital s'affichent. La jaquette est utilisée comme photo d'arrière-plan.
→ Vous avez créé un nouveau document Nero Digital et vous pouvez désormais terminer sa réalisation.

Voir aussi:



 [Conception de l'élément de jaquette → 26](#)

5.2 Création d'un nouveau document ou d'un document image

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

1. Si vous souhaitez créer un nouveau document, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - La fenêtre **Nouveau document** s'ouvre.
2. Si vous souhaitez créer un nouveau document photo :
 1. Cliquez sur le menu **Fichier > Nouvelle jaquette à partir de l'image**.
 - La fenêtre **Ouvrir** s'ouvre.
 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 de gauche.
 - 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 pouvez augmenter le nombre de disques dans le document ultérieurement en ajoutant un disque aux 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 la fenêtre **Données de document** s'est affichée, saisissez les données de document puis cliquez sur le bouton **OK**.
 - Les données de document sont appliquées et la fenêtre **Données de document** se ferme. Dans la zone de dessin, les éléments de jaquette du type de document sélectionné s'affichent sur des onglets. Si vous avez créé un document photo, la photo sélectionnée est insérée comme photo d'arrière-plan de tous les éléments de jaquette.
 - Vous avez créé un nouveau document et pouvez désormais terminer sa réalisation.

Voir aussi:

-  [Type de document](#) → 17
-  [Conception de l'élément de jaquette](#) → 26

6 Éditer un document

6.1 Ajout d'un élément de jaquette

Si vous avez sélectionné le type de document **Personnalisé**, seul l'élément de jaquette de l'étiquette du disque est initialement disponible sur l'onglet **Disque 1**. Vous pouvez cependant ajouter de nouveaux éléments de jaquette au document.

Procédez comme suit :

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



Suppression des éléments de jaquette

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

6.2 Modification ultérieure d'un modèle

Vous pouvez ensuite 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. Cliquez sur le menu **Éditer > Modifier le modèle** dans l'écran principal.
→ La fenêtre **Choisir un nouveau modèle** s'affiche.
2. Sélectionnez un nouveau modèle dans la liste de sélection de droite.
→ La fenêtre **Choisir un nouveau modèle** se ferme.
→ Le document s'affiche dans la présentation du modèle sélectionné.

6.3 Attribution d'un format de papier

Vous pouvez définir un format de papier pour chaque élément de jaquette. Les dimensions de l'élément de jaquette sont alors susceptibles d'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.



Modification du format des éléments de jaquette

Si vous modifiez la taille d'un élément de jaquette, 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 jaquette proprement dit.

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





1. Cliquez sur l'onglet de l'élément de jaquette de votre choix.
→ L'élément de jaquette s'affiche.
2. Cliquez sur le menu déroulant de la barre d'outils **Vue**.
→ Le menu déroulant s'ouvre.
3. Sélectionnez un format de papier.
→ Le menu déroulant se ferme et le format de papier sélectionné est attribué à l'élément de jaquette. La taille, les dimensions et/ou la position de l'élément de jaquette peuvent varier.

7 Conception de l'élément de jaquette

7.1 Insertion d'un objet


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



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


1. Pour insérer une ligne :
 1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - Le pointeur de la souris devient un pointeur avec un symbole de ligne.
 2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur de la souris.
 - La ligne est insérée.
2. Pour insérer un rectangle :
 1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - Le pointeur de la souris devient un pointeur avec un symbole de rectangle.
 2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur de la souris.
 - Le rectangle est inséré.
3. Pour insérer une ellipse :
 1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - Le pointeur de la souris devient un pointeur avec un symbole d'ellipse.
 2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur de la souris.
 - L'ellipse est insérée.
4. Pour insérer un texte artistique :
 1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - Le pointeur de la souris 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.
 4. Appuyez sur la touche Entrée.




Il est impossible d'entrer un texte artistique en y insérant un saut de ligne. Pour entrer un texte plus long avec des sauts de ligne, utilisez l'objet **Zone de texte**.

5. Pour insérer une zone de texte :
 1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - Le pointeur de la souris devient un pointeur avec le symbole « Abc ».
 2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur de la souris.
 - La fenêtre **Propriété**, contenant l'onglet **Zone de texte**, s'ouvre.
 3. Entrez votre texte dans la zone de saisie.
 4. Définissez les options du texte.
 5. Cliquez sur le bouton **OK**.
 - La zone de texte est insérée et contient le texte entré.

6. Pour insérer une liste de pistes ou un dossier :
 1. Cliquez sur l'icône  ou  dans la barre d'outils.
 - Le pointeur de la souris devient un pointeur avec un symbole de liste de pistes ou de dossier.
 2. Cliquez dans la zone de dessin et faites glisser le pointeur de la souris.
 - La liste de pistes ou le dossier est inséré(e). Si vous avez rempli les données de document, le contenu correspondant s'affiche.


7. Pour insérer une photo :
 1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - La fenêtre de l'explorateur **Ouvrir** s'affiche.
 2. Sélectionnez un fichier image puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
 - La fenêtre **Ouvrir** se ferme. Le pointeur 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.
 - La photo sélectionnée est insérée.

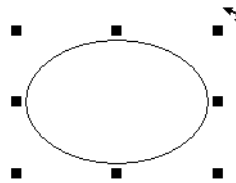
8. Pour insérer un champ :
 1. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - Le sous-menu de type de champ s'ouvre.
 2. Sélectionnez un type de champ.
 - Le pointeur de la souris devient un pointeur et le contour du champ sélectionné s'affiche en arrière-plan.
 3. Cliquez dans la zone de dessin.
 - Le champ est inséré. Si vous avez saisi des informations dans les données de document, le contenu correspondant s'affiche. Si ces données sont vides, le nom du type de champ s'affiche entre crochets.
 - L'objet est inséré. Vous pouvez maintenant le modifier et continuer la création de votre jaquette. L'objet inséré est automatiquement sélectionné et un cadre s'affiche avec ses points d'ancrage et une flèche de rotation.

7.2 Édition d'un objet

Nero CoverDesigner vous permet de modifier un objet inséré. Vous pouvez modifier sa taille, sa forme, sa position et sa couleur.



Pour modifier la taille, la forme ou la position d'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.



Objet sélectionné


3. Pour modifier la position, la taille et/ou la rotation d'un objet avec précision :
 1. Cliquez sur le menu **Objet > Géométrie**.
 - La fenêtre **Géométrie** s'ouvre.
 2. Entrez la position, la taille et l'angle de rotation de votre choix.
 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. Cliquez sur le menu **Objet > Aligner**.
 - La fenêtre **Aligne les éléments** s'ouvre.
 2. Définissez les options souhaitées.
 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.
6. Pour modifier la position du point central d'un texte plié :
 1. Cliquez sur le point central.
 - Le pointeur de la souris devient un pointeur à réticule.
 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 pointeur de la souris sur un point d'ancrage du cadre.

- Le pointeur de la souris 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.
- 8. Pour modifier manuellement la rotation d'un objet :
 1. Déplacez le pointeur de la souris sur la flèche de rotation du cadre.
 - Le pointeur de la souris 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'ouvre. Les onglets qui sont visibles dans la fenêtre sont un facteur de l'objet actuellement sélectionné.
 2. Définissez les propriétés sous les différents onglets.
 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.

7.3 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.
 - La fenêtre qui s'affiche 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 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**.

7.4 Application d'effets image

Nero CoverDesigner vous permet d'appliquer différents effets aux images.

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'ouvre.
4. Cliquez sur le bouton **Effets**.
 - Un menu s'affiche.
5. Sélectionnez l'effet désiré.
 - Une fenêtre correspondante contenant un aperçu de l'original et de l'image modifiée s'ouvre.



Pour certains effets, aucune fenêtre ne s'affiche et l'effet est immédiatement 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 est fermée. La zone Image affiche la vue actuelle de la photo.
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 paramètres du programme. Vous pouvez modifier cette valeur dans la fenêtre **Préférences de l'application** (voir [fenêtre Préférences de l'application](#) → 72).

Voir aussi:

-  Effets image → 44

7.5 Insertion et édition d'un arrière-plan

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 jaquette 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. Si vous voulez insérer ou éditer l'arrière-plan de tous les éléments de jaquette, cliquez sur le menu **Éditer > Modifier tous les arrière-plans**.
Si vous voulez insérer ou éditer l'arrière-plan de tous les éléments de jaquette, cliquez sur le menu **Éditer > Modifier tous les arrière-plans**.
→ La fenêtre **Propriétés** s'ouvre.
2. Si vous souhaitez créer un arrière-plan en couleur :
 1. Cliquez sur l'onglet **Pinceau**.
 2. Sélectionnez une couleur et un style si vous le souhaitez.
3. Si vous souhaitez insérer une image d'arrière-plan :
 1. Cliquez sur l'onglet **Image**.
 2. Sélectionnez un fichier photo dans la zone **Source photo**.
→ 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.
 4. Appliquez les effets de votre choix à la photo.
4. Cliquez sur le bouton **OK**.
→ L'arrière-plan s'affiche avec les paramètres que vous avez définis.

Voir aussi:

- 📖 Onglet Image → 42
- 📖 Effets image → 44

8 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 déterminent le contenu de la liste de pistes des objets dynamiques, du répertoire et des champs qui peuvent être utilisés dans la réalisation d'une jaquette ou d'une étiquette. Vous pouvez entrer le contenu, le nom et d'autres informations sur le disque pour lequel vous créez une jaquette ou une étiquette.



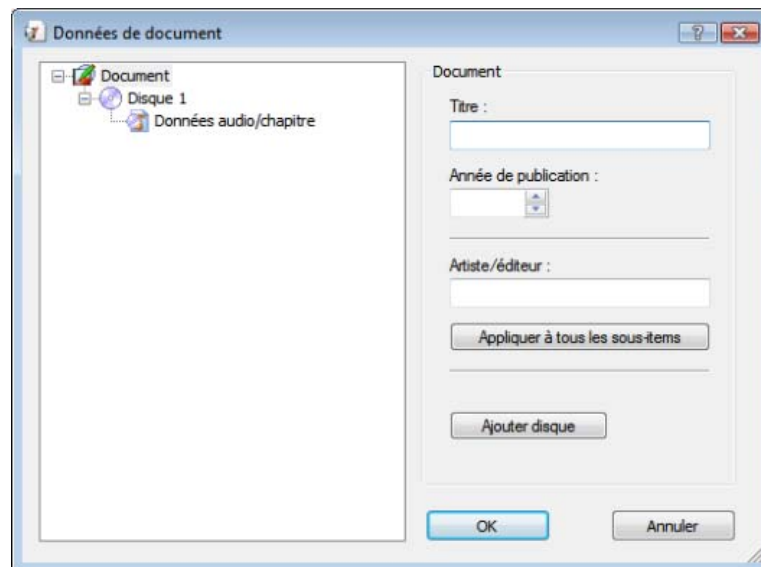
Lorsque vous procédez au lancement à partir d'une autre application Nero, les données du document sont automatiquement renseignées avec les informations provenant du disque, dans la mesure du possible.



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.

Vous pouvez ouvrir la fenêtre en cliquant sur le menu **Données > Données de document** dans le menu.



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 saisie pour l'élément 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 indique 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 le type de disque CD audio
- **Données** pour les disques de données
- **Audio + Données** pour le type de disque de données et audio
- **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 le type de données **Système de fichiers**.

8.1 Document

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

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

8.2 Disque

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

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

8.3 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 de lecture totale s'affichent dans la zone **Données audio/chapitre** à droite.

Les boutons suivants sont disponibles :

Ajouter une piste	Ajoute une piste aux données.
Supprimer tout	Supprime toutes les pistes de ces données.

8.4 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 :

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

8.5 Données vidéo/image

Le type **Données vidéo/image** s'affiche comme option du type de disque **Vidéo**. Le nombre de photos s'affiche dans la zone **Données vidéo/copie d'écran** à droite.

Les boutons suivants sont disponibles :

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



Ajout d'une entrée

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.



Ajout d'une photo

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

8.6 Entrée de données

8.6.1 Piste/Chapitre

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

Titre	Indique le titre de la piste.
Artiste	Indique l'artiste de la piste.
Durée de lecture	Spécifie la durée de la piste.
Info complémentaires	Fournit des informations supplémentaires sur la piste.
Supprimer	Efface l'entrée de la piste.

8.6.2 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 saisie suivantes sont disponibles :

Titre	Indique le titre du fichier.
Supprimer	Efface l'entrée du fichier.


8.6.3 Image

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

Titre	Indique le titre de l'image.
Supprimer	Supprime l'entrée de la photo.

9 Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan

La fenêtre **Propriétés** ou **Propriétés de l'arrière-plan** propose de nombreuses options de configuration des objets et de l'arrière-plan. En fonction de l'objet actuellement 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 options de configuration de la fenêtre.

Pour ouvrir la fenêtre **Propriétés de l'arrière-plan** pour tous les arrière-plans, sélectionnez **Éditer > Modifier tous les arrière-plans**, pour l'arrière-plan de l'élément de jaquette actuel, sélectionnez **Objet > Propriétés de l'arrière-plan** dans le menu. Vous pouvez insérer et modifier l'arrière-plan avec les options de configuration.

Les onglets suivants sont disponibles :


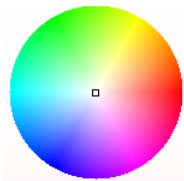

Profil	Indique si l'objet a un contour. Vous pouvez également définir la largeur et la couleur. L'onglet est disponible pour tous les objets.
Pinceau	Indique si l'objet est coloré et la couleur de remplissage. Vous pouvez également définir le style et la couleur. Cet onglet est disponible pour les objets rectangle, ellipse, texte artistique, zone de texte, liste de pistes, dossier, champ, ainsi que pour l'arrière-plan.
Texte	Détermine le contenu et les options du texte. Cet onglet est disponible pour les objets texte et champ.
Police	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.
Zone de texte	Vous permet de saisir un texte et de le mettre en forme. Cet onglet est disponible pour un objet zone de texte.
Torsion	Plie l'objet. Cet onglet est disponible pour les objets zone de texte, liste de pistes et dossier.
Image	Permet de sélectionner et de modifier une photo. Cet onglet est disponible pour les objets photo, zone de texte, liste de pistes et dossier ainsi que pour l'arrière-plan.
Importer photo	Fournit des fonctions d'importation pour les photos. Cet outil est particulièrement utile pour la création de modèles. Il vous permet, par exemple, de déterminer si une photo d'aperçu s'affiche automatiquement au démarrage de Nero CoverDesigner via Nero Burning ROM et de créer une compilation au format de disque CD Audiobook . Cet onglet est disponible pour l'objet photo.

Importer texte	Vous permet d'importer un commentaire. Cette fonction est particulièrement utile pour la création de modèles de CD Audiobook. 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 CD Audiobook . L'onglet est disponible pour l'objet zone de texte.
Pistes	Fournit des options de contenu et d'apparence de la liste de pistes.
Dossier	Fournit des options de contenu et d'apparence du dossier.
Champ	Fournit des options de contenu et d'apparence des champs.

9.1 Onglet Plume

L'onglet **Plume** fournit des options de définition du contour de l'objet.

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

	Active le contour.
Largeur	Définit la largeur du contour.
Couleur	Indique la couleur du contour. Vous pouvez la définir à l'aide du disque de couleur, du curseur de luminosité ou des champs de saisie situés dans la zone Sélectionner une couleur .
Disque de couleur 	Définit la couleur du contour. Vous pouvez déplacer le petit carré situé au centre du disque de couleur. Il définit la couleur. Vous pouvez voir la couleur sélectionnée dans le champ d'affichage Couleur .
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 d'affichage Couleur .
Teinte	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.

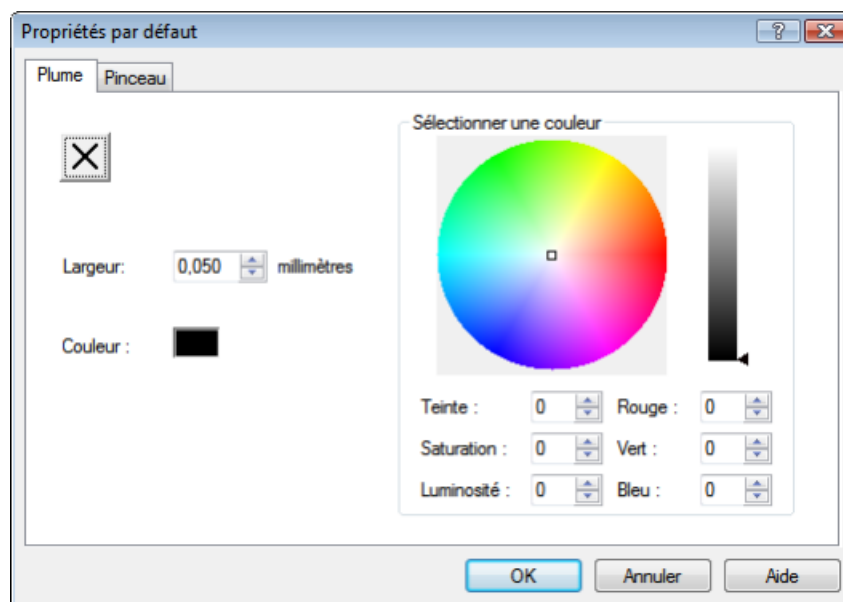
Saturation	Définit la saturation de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. Le carré se déplace dans le disque de couleur en ligne droite vers l'extérieur. Une saturation de 255 signifie qu'un composant de couleur a une valeur de 255 et que les deux autres ont une valeur de 0.
Luminosité	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.
Rouge	Définit le composant rouge de la couleur. Saisissez une valeur comprise entre 0 et 255, 255 étant totalement rouge.
Vert	Définit le composant vert de la couleur. Saisissez une valeur comprise entre 0 et 255, 255 étant totalement vert.
Bleu	Définit le composant bleu de la couleur. Saisissez une valeur comprise entre 0 et 255, 255 étant totalement bleu.



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).


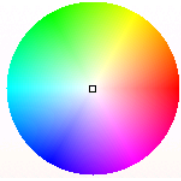

9.2 Onglet Pinceau

L'onglet **Pinceau** propose des options de configuration pour le contour des objets.



Onglet Pinceau

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

	<p>Active le remplissage. Si l'option du pinceau est désactivée, l'arrière-plan de l'objet est transparent.</p>
<p>Style</p>	<p>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.</p>
<p>Avant-plan</p>	<p>Affiche la couleur d'avant-plan. Cliquez sur le bouton pour la modifier. Cela signifie que toute modification apportée dans la zone Sélectionner une couleur s'applique à la couleur d'avant-plan. Si aucun style n'est sélectionné, le bouton affiche la couleur de remplissage.</p>
<p>Arrière-plan</p>	<p>Affiche la couleur d'arrière-plan. Cliquez sur le bouton pour la modifier. Cela signifie que toute modification apportée dans la zone Sélectionner une couleur s'applique à la couleur d'arrière-plan. Si aucun style n'est sélectionné, le bouton est grisé.</p>
<p>Disque de couleur</p> 	<p>Définit la couleur de remplissage. Vous pouvez déplacer le petit carré situé au centre du disque de couleur. Cela définit la couleur. Vous pouvez voir la couleur qui a été sélectionnée dans le champ d'affichage Couleur.</p>
<p>Curseur de luminosité</p> 	<p>Définit la luminosité de la couleur du contour. Utilisez le curseur pour définir la valeur souhaitée. La luminosité sélectionnée s'affiche dans le champ d'affichage Couleur.</p>
<p>Teinte</p>	<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>
<p>Saturation</p>	<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>

Luminosité	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.
Rouge	Définit le composant rouge de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255, 255 étant totalement rouge.
Vert	Définit le composant vert de la couleur. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255, 255 étant totalement vert.
Bleu	Définit le composant bleu de la couleur. Saisissez une valeur comprise entre 0 et 255, 255 étant totalement bleu.

9.3 Onglet Texte

L'onglet **Texte** fournit des options de configuration et détermine le contenu des objets **Texte** et **Champ**.

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Lecture seule	Si le champ de saisie de la zone Contenu est grisé, le texte ne peut plus être modifié. Cette option est particulièrement utile lorsque vous créez des modèles.
Tord	Tord le texte en pliant sa partie inférieure autour d'un point central.
Faire pivoter le texte de 180 degrés	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 Tord est cochée.
Contenu	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 aussi:

 [Création d'un modèle → 54](#)

9.4 Onglet Boîte de texte

Entrez le contenu d'une zone de texte sur l'onglet **Zone de texte**. Vous ne pouvez pas insérer de saut de ligne dans une zone 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, cursif, souligné, alignement, couleur, copier et coller.

Les cases à cocher suivantes sont disponibles :

Aligner sur la forme	Affiche le texte uniquement dans la zone modifiable, même si la zone de texte est partiellement située à l'extérieur. La taille de la police n'est pas modifiée.
Lecture seule	Affiche le contenu de l'onglet en gris de manière à empêcher les modifications du texte. Cette option est particulièrement utile quand vous créez des modèles.

Voir aussi:

 [Création d'un modèle → 54](#)

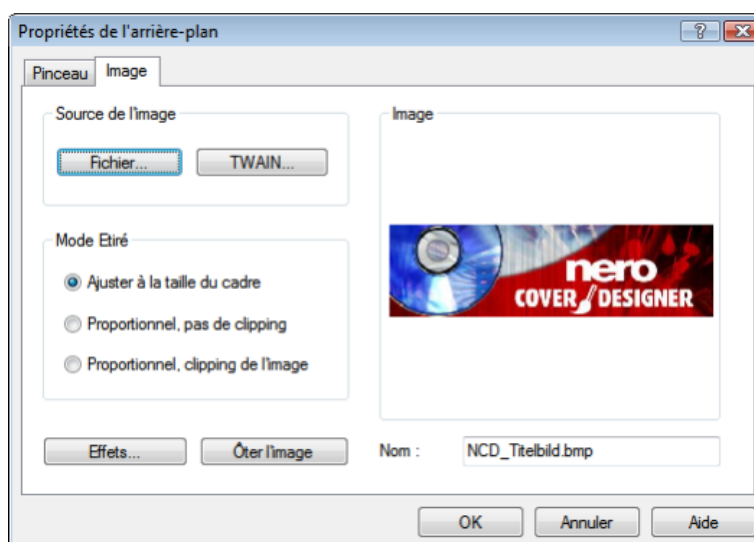
9.5 Onglet Torsion

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

Plier l'objet	Tord le texte en pliant sa partie inférieure autour d'un point central.
Faire pivoter le texte de 180 degrés	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 Plier l'objet est cochée.

9.6 Onglet Image

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



Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Bouton Effets	Ouvre un menu qui vous permet de sélectionner différents effets à appliquer à la photo.
Bouton Supprimer la photo	Supprime la photo.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Source de photo** :

Bouton Fichier	Affiche la fenêtre Ouvrir qui vous permet de sélectionner un fichier photo.
Bouton TWAIN	Permet de scanner une image. Cette fonction apparaît uniquement si un scanner est installé.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Mode étiré** :

Case d'option Ajuster à la taille du cadre	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.
Case d'option Proportionnel, pas de clipping	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.
Case d'option Proportionnel, clipping de l'image	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.

9.7 Effets image

Plusieurs effets à appliquer aux photos sont disponibles dans Nero CoverDesigner.

Effet **Ajuster** :

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

Effet de **Filtre** :

Relief	Crée une version de l'image mise en relief.
Éroder	Crée une version de l'image en aquarelle qui lui donne une apparence plus douce et moins nette.
Mosaïque	Ouvre la fenêtre Mosaïque qui affiche un aperçu de l'original et de la photo modifiée. Déplacez le curseur Mosaïque vers la droite pour réduire la netteté de la photo en créant un effet de mosaïque.
Contour	Dessine les contours des surfaces dans la photo pour lui donner un effet d'esquisse.
Parabolique > Convexe	Crée une vue concave.
Parabolique > Concave	Crée une vue convexe.
Postériser	Ouvre la fenêtre Postériser qui affiche un aperçu de l'original et de la photo modifiée. Déplacez le curseur Postériser vers la droite ou la gauche pour créer un effet « peinture à l'huile ».
Accentuer	Ouvre la fenêtre Accentuer qui affiche un aperçu de l'original et de la photo modifiée. Déplacez le curseur Accentuer vers la droite pour augmenter la netteté et la dureté de la photo.

Solariser	Ouvre la fenêtre Solariser qui affiche un aperçu de l'original et de la photo 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.
Adoucir	Ouvre la fenêtre Adoucir qui affiche un aperçu de l'original et de la photo modifiée. Déplacez le curseur Adoucir vers la droite pour adoucir la photo et réduire sa mise au point. Ainsi, les zones fusionnent.

Effet **Retournement** :

Retourner horizontalement	Retourne horizontalement la photo pour qu'elle apparaisse comme une image miroir.
Verticalement	Retourne la photo verticalement pour qu'elle apparaisse à l'envers.
Négatif	Crée un négatif de l'image.
Pincer	Ouvre la fenêtre Pincer qui affiche un aperçu de l'original et de la photo modifiée. Déplacez le curseur Pincer vers la droite ou vers la gauche pour pincer ou gonfler la photo à partir du centre.
Effet tourbillon	Ouvre la fenêtre Effet tourbillon qui affiche un aperçu de l'original et de la photo modifiée. Déplacez le curseur Effet tourbillon vers la droite ou vers la gauche pour faire tourbillonner la photo vers la droite ou vers la gauche.
Pivoter	Ouvre la fenêtre Rotation qui affiche un aperçu de l'original et de la photo modifiée. Déplacez le curseur Rotation vers la droite pour faire pivoter l'image de 90 °, 180 ° ou 270 °.

9.8 Onglet Importer photo

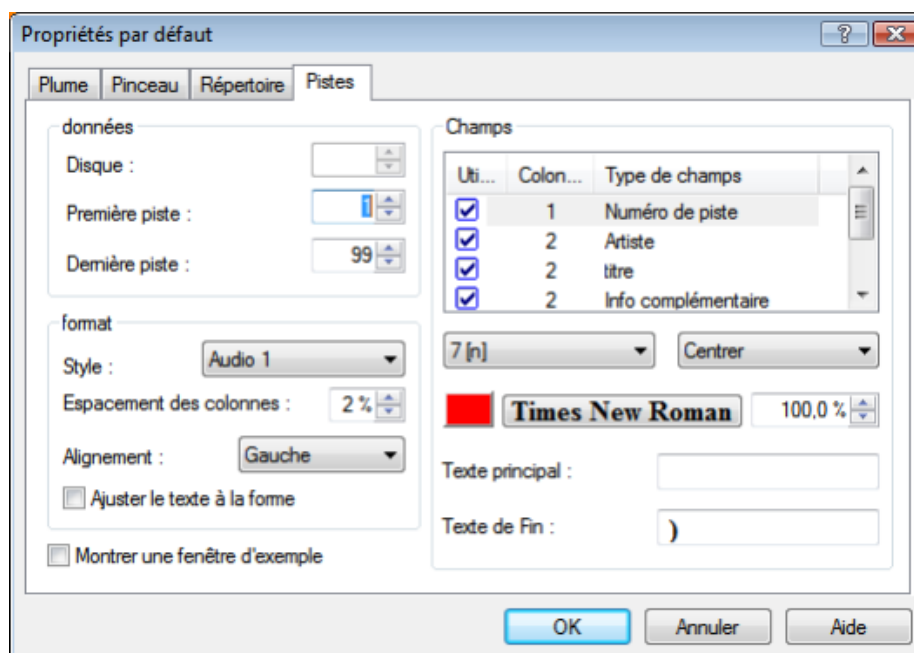
L'onglet **Importer photo** fournit les paramètres suivants :

Importer photo, si possible	Active la liste de sélection Photo à importer .
------------------------------------	--

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

9.9 Onglet Pistes et Dossier

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



Onglets Pistes/Dossier

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Case à cocher Montrer une fenêtre d'exemple	Ouvre la fenêtre Aperçu .
---	----------------------------------

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Données** :



Champ de saisie Disque	Définit le disque dont les informations doivent être extraites.
Champ de saisie Première piste/entrée	Définit le fichier audio/de données à utiliser pour le début de la liste de pistes/du dossier.
Champ de saisie Dernière piste/entrée	Définit le fichier audio/de données à utiliser pour la fin de la liste de pistes/du dossier.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Format** :

Menu Style	Sélectionne un style prédéfini à utiliser pour l'affichage de la liste de pistes/du dossier. Le style peut être modifié dans la zone Champs .
Champ de saisie Espacement des colonnes	Définit le pourcentage d'espacement des colonnes.
Menu Alignement	Définit l'alignement du texte.
Case à cocher Ajuster le texte à la forme	Affiche le texte uniquement dans la zone modifiable, même si la liste de piste/le dossier est partiellement situé(e) à l'extérieur. La taille de la police est modifiée si nécessaire.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Champs** :

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>Utiliser : le champ est visible dans la liste de pistes/le dossier. Si la case n'est pas cochée, le champ n'est pas visible dans la liste de pistes/le dossier.</p> <p>Colonne : indique la colonne d'affichage du champ.</p> <p>Type de champ : indique le type de champ, par exemple, le numéro de piste ou le titre.</p>
---------------------------	---

Menu de gauche	<p>Sélectionne le format du champ sélectionné.</p> <p>Le texte s'affiche normalement, avec des majuscules, des minuscules, ou inversement.</p> <p>Les numéros peuvent être affichés sous forme de chiffres simples, doubles ou romains.</p> <p>Les durées de lecture 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>
Menu de droite	<p>Sélectionne l'alignement du champ sélectionné. L'alignement se rapporte toujours à l'ensemble de la colonne contenant le champ.</p>
	<p>Ouvre la fenêtre Sélectionner la couleur qui vous permet de définir la couleur du champ sélectionné. Cette fenêtre est identique à celle de la zone Sélectionner une couleur des onglets Plume et Pinceau.</p> <p>Le bouton affiche la couleur actuellement sélectionnée.</p>
	<p>Ouvre la fenêtre Police 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 le menu Script. Un aperçu du texte s'affiche dans la zone Aperçu.</p> <p>Le bouton affiche la police actuellement sélectionnée. Le champ de saisie (à droite du bouton) définit une taille de police relative en pourcentage pour le champ sélectionné.</p>
Champ de saisie Texte principal	<p>Définit le pourcentage de la taille de police relative pour le champ sélectionné.</p>
Champ de saisie Texte de Fin	<p>Détermine le texte qui doit apparaître après le champ sélectionné dans la liste de pistes/le dossier.</p>

Voir aussi:

 [Onglet Pinceau](#) → 39

9.10 Onglet Champ

L'onglet **Champ** contient des options pour les champs. Le contenu des champs provient principalement des données de document. L'onglet **Champ** 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 paramètres suivants sont généralement disponibles :

Type de champ	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 d'impression et Texte personnalisé.
Case à cocher Taille fixe	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 Police . 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.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Options** :

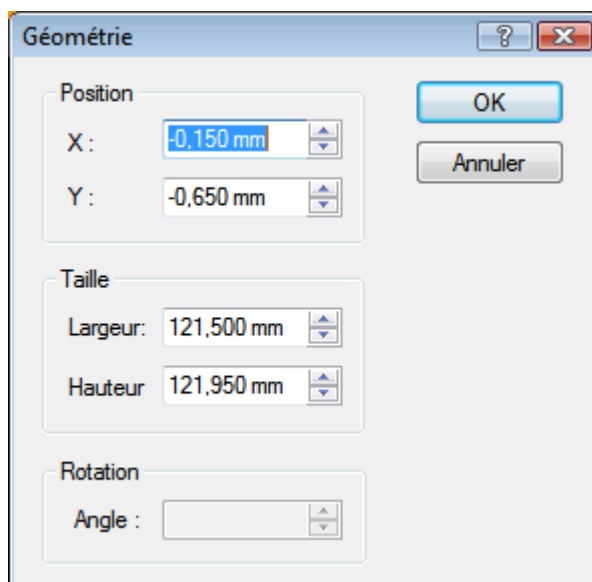
Menu Alignement	Définit l'alignement du type de champ sélectionné dans le cadre.
Menu Disque	Indique le disque auquel le type de champ sélectionné correspond.
Menu Format temps	Définit le format de la durée d'écoute.
Menu Format de la taille	Définit le format de la taille du fichier.
Menu Format de date	Définit le format de la date.
Texte de saisie Texte personnalisé	Définit le texte du type de champ Texte personnalisé .
Texte de saisie Texte principal	Détermine le texte qui doit apparaître devant le type de champ sélectionné.
Texte de saisie Texte de Fin	Détermine le texte qui doit apparaître 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.

10 Fenêtre Géométrie

La fenêtre **Géométrie** permet de définir la position, la taille et la rotation d'un objet. Vous pouvez ouvrir la fenêtre en cliquant sur le menu **Objet > Géométrie** dans le menu..



Fenêtre Géométrie

Les champs de saisie suivants sont disponibles dans la zone **Position** :

X	Définit la coordonnée X du point supérieur gauche du cadre.
Y	Définit la coordonnée Y du point supérieur gauche du cadre.

Les champs de saisie suivants sont disponibles dans la zone **Taille** :

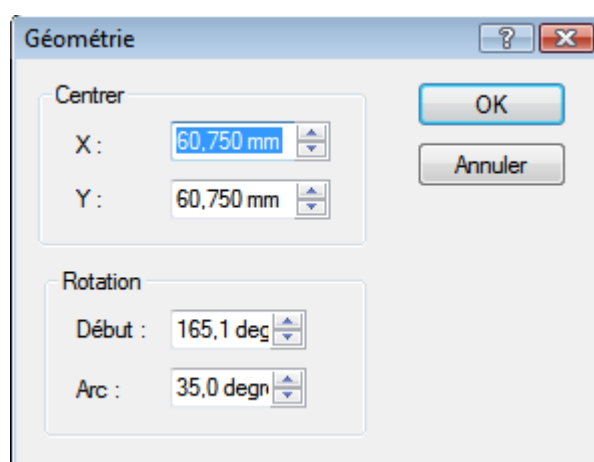
Lar- geur	Spécifie la largeur de l'objet en millimètres.
Hau- teur	Précise la hauteur de l'objet en millimètres.

Le champ de saisie suivant est disponible dans la zone **Rotation** :

Angle	Spécifie l'angle de rotation.
--------------	-------------------------------

10.1 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**. Vous pouvez ouvrir la fenêtre en cliquant sur le menu **Objet > Géométrie** dans le menu.



Fenêtre Géométrie pour les objets pliés

Les champs de saisie suivants sont disponibles dans la zone **Centre** :

X	Spécifie la coordonnée X du point central (le point de rotation de l'objet).
Y	Spécifie la coordonnée Y du point central (le point de rotation de l'objet).

Les champs de saisie suivants sont disponibles dans la zone **Rotation** :

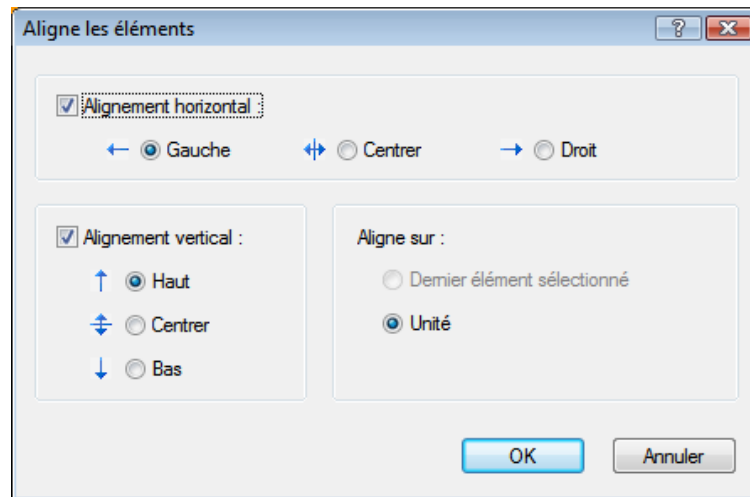
Débuter	Spécifie la position du texte par rapport au point central. Le point de départ du texte est le côté gauche du premier caractère. La division en degrés est la division utilisée généralement en mathématiques : 0 degré signifie à droite à la hauteur du milieu et les unités augmentent dans le sens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

11 Fenêtre Aligne les éléments

La fenêtre **Aligner les éléments** permet d'aligner les objets par rapport à la page, c'est-à-dire la zone de dessin modifiable, ou un autre objet. Vous pouvez ouvrir la fenêtre en cliquant sur le menu **Objet > Aligner** dans le menu.



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



Fenêtre Aligne les éléments

Cette fenêtre contient les cases à cocher et boutons d'option suivants :

Case à cocher Alignement horizontal	Indique l'alignement horizontal. Trois boutons sont disponibles : Gauche : aligne l'objet sur le côté gauche. Centrer : centre l'objet. Droit : aligne l'objet sur le côté droit.
Case à cocher Alignement vertical	Précise l'alignement vertical. Trois boutons sont disponibles : Haut : aligne l'objet sur le côté supérieur. Centrer : centre l'objet. Bas : aligne l'objet sur le côté inférieur.
Bouton d'option Dernier élément sélectionné	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 du texte sur une photo.
Bouton d'option Page	Aligne l'objet sur la page, c'est-à-dire sur la zone modifiable.

12 Outils de création

12.1 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 **Affichage** de Nero CoverDesigner :

Afficher la grille	Affiche la grille.
Caler sur la grille	Cale 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.
Paramètres de la grille	Ouvre la fenêtre Paramètres de la grille qui vous permet de définir l'espacement horizontal et vertical des points de la grille.

12.2 Lignes de référence

Les lignes de référence 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 **Affichage** de Nero CoverDesigner :

Entrée Afficher les lignes de référence	Affiche les lignes de référence.
Entrée Caler sur les lignes de référence	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.
Entrée Configurer les lignes de référence	Ouvre la fenêtre Configurer les lignes de référence qui vous permet de créer des lignes de référence horizontales et/ou verticales.



Création manuelle de lignes de référence

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

13 Création et édition d'un modèle


13.1 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 jaquette 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 jaquette en sélectionnant **Éditer > Insérer nouvelle page** dans le menu.

5. Créez le document selon votre choix.
6. Pour enregistrer le modèle sous forme de fichier compressé, sélectionnez **Fichier > Enregistrement rapide** dans le menu. Pour enregistrer le modèle sans compression, sélectionnez **Fichier > Enregistrer** dans le menu.
→ Si vous essayez d'enregistrer un modèle contenant des photos d'une taille totale supérieure à 5 Mo sans le compresser, une fenêtre s'ouvre pour vous demander si vous souhaitez enregistrer le fichier avec ou sans compression.
La fenêtre **Enregistrer sous** s'ouvre.



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

7. Si le dossier **Mes documents** s'affiche, sélectionnez le dossier **Modèles** dans le menu **Enregistrer Dans**.
8. Entrez un nom de fichier et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.




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.

- 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 jaquette sont contenus dans le fichier modèle.

13.2 Modification d'un modèle

Vous pouvez modifier des modèles dans Nero CoverDesigner.

Pour cela, procédez comme suit :

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir** dans le menu.
 - Une fenêtre de l'explorateur s'ouvre.
2. Sélectionnez le fichier modèle Nero CoverDesigner (*.nct) dans le dossier **Modèles** puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
 - La fenêtre Ouvrir se ferme. Une fenêtre vous demandant si vous souhaitez éditer le modèle s'affiche.
3. Cliquez sur le bouton **Oui**.
 - Le document du modèle s'ouvre.
4. Éditez le document comme vous le souhaitez.
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.

14 Enregistrement d'un document

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



Enregistrement de documents compressés

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

Pour sauvegarder un document, procédez comme suit :

1. Pour sauvegarder un document sous la forme d'un fichier compressé, sélectionnez **Fichier > Compressé, Enregistrer** dans le menu. Pour sauvegarder le document sans le compresser, sélectionnez **Fichier > Enregistrer** dans le menu.
 - Si vous essayez d'enregistrer un document contenant des images d'une taille totale supérieure à 5 Mo sans le compresser, une fenêtre s'ouvre vous demandant si vous souhaitez enregistrer le fichier avec ou sans compression. La fenêtre **Enregistrer sous** s'affiche ensuite.
2. Entrez le nom du fichier et le chemin utilisé pour l'enregistrer.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
 - La fenêtre **Enregistrer sous** se ferme et le document est enregistré.

15 Stocker une jaquette dans un fichier Nero Digital

Vous pouvez enregistrer une jaquette d'album dans un fichier Nero Digital grâce à Nero CoverDesigner. Nero Digital est un format de stockage MPEG-4 pour fichiers audio et vidéo qui peut contenir des informations supplémentaires. Il a été développé par Nero AG. L'élément de jaquette conçu est stocké dans le fichier en tant que couverture. Ceci signifie qu'une image de votre conception finale d'élément de jaquette est créée et enregistrée en tant qu'image d'arrière-plan.



Tout élément de jaquette 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 → 22](#)) pour savoir si une jaquette a déjà été enregistrée dans le fichier Nero Digital™.

La condition suivante doit être remplie :

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

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

1. Cliquez sur le menu **Fichier > Exporter vers Nero Digital**.
→ La fenêtre **Sauvegarder sous** s'ouvre.
2. Sélectionnez le fichier Nero Digital dans lequel vous souhaitez enregistrer la jaquette.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
→ Les éléments de jaquette 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 aussi:

- [Création d'un document Nero Digital → 22](#)

16 Impression du document

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. Cliquez sur le menu **Fichier > Imprimer**.
→ La fenêtre **Imprimer** s'ouvre.
2. Sélectionnez une imprimante sur l'onglet **Général**.
3. Sélectionnez les options de votre choix sur l'onglet **Propriétés**.
4. Sélectionnez les éléments de jaquette à imprimer sur l'onglet **Éléments**.
5. Si vous avez défini différents formats de papier pour les éléments de jaquette, 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 jaquette sélectionnés sont imprimés.

16.1 Fenêtre Imprimer

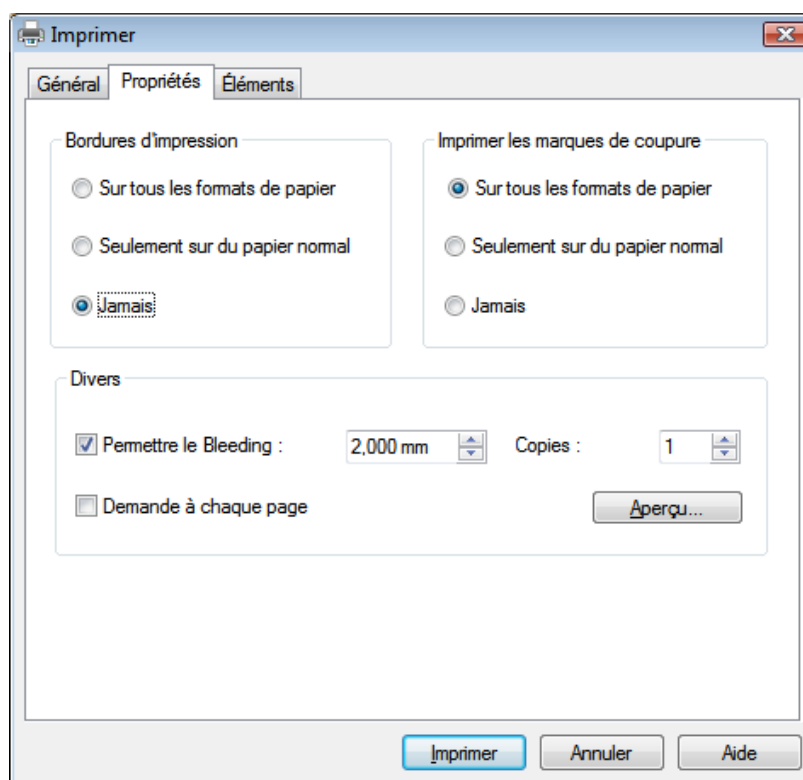
La fenêtre **Imprimer** permet de définir les options d'impression du document avant de l'imprimer.

La fenêtre contient trois onglets :

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

16.1.1 Onglet Propriétés

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



Fenêtre Imprimer, onglet Propriétés

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Bordures d'impression** :

Bouton d'option Sur tous les formats de papier	Imprime les bordures pour tous les formats de papier.
Bouton d'option Seulement sur du papier normal	Imprime les bordures uniquement pour le format de papier normal.
Bouton d'option Jamais	N'imprime jamais les bordures.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Imprimer les marques de coupe** :

Bouton d'option Sur tous les formats de papier	Imprime les marques de coupe pour tous les formats de papier.
--	---

Bouton d'option Seulement sur du papier normal	Imprime les marques de coupure uniquement pour le format de papier normal.
Bouton d'option Jamais	N'imprime jamais les marques de coupure.

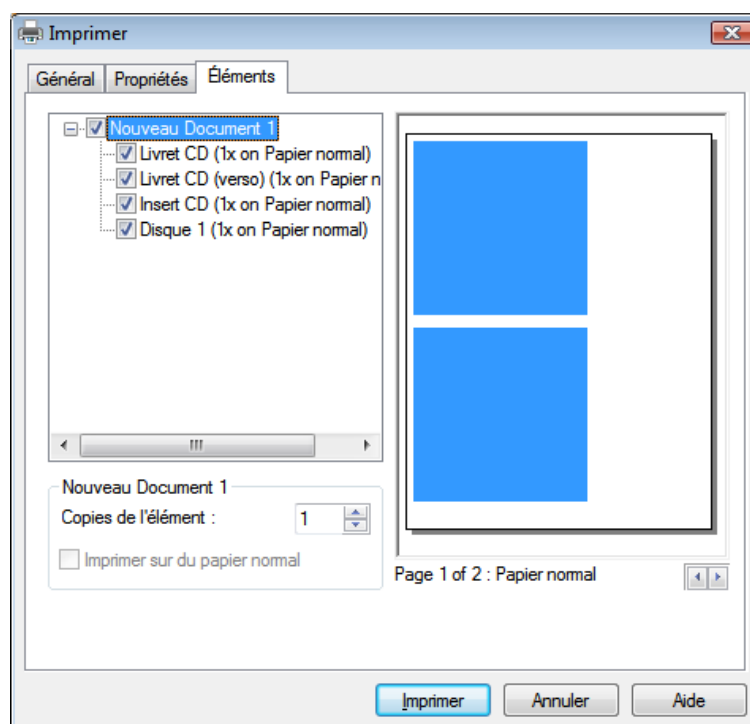
Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Divers** :

Case à cocher/ Champ de saisie Permettre le Bleeding	Permet le bleeding et définit la distance au-delà de la limite de l'élément de jaquette qui sera imprimée.
Case à cocher Demande à chaque page	Indique que l'impression doit être confirmée pour chaque nouvelle page.
Champ de saisie Copies	Définit le nombre de copies du document à imprimer.
Bouton Aperçu	Ouvre la fenêtre Aperçu avant impression .

16.1.2 Onglet **Éléments**

L'onglet **Éléments** contient une liste de sélection, une zone d'aperçu ainsi que des options de configuration. La liste de sélection vous permet de sélectionner les éléments de jaquette à imprimer.

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



Fenêtre Imprimer, onglet Éléments

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'onglet **Éléments** :

<p>Champ de saisie Copies de l'élément</p>	<p>Indique le nombre de copies de l'élément de jaquette sélectionné.</p>
<p>Case à cocher Imprimer sur du papier normal</p>	<p>Permet d'imprimer l'élément de jaquette 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 jaquette.</p>

17 Paramètres d'impression et formats de papier

17.1 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 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. Cliquez sur le menu **Fichier > Préférences**.
→ La fenêtre **Préférences de l'application** s'ouvre.
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 page de calibrage dans les champs **Paramètres 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.

17.2 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 jaquette.

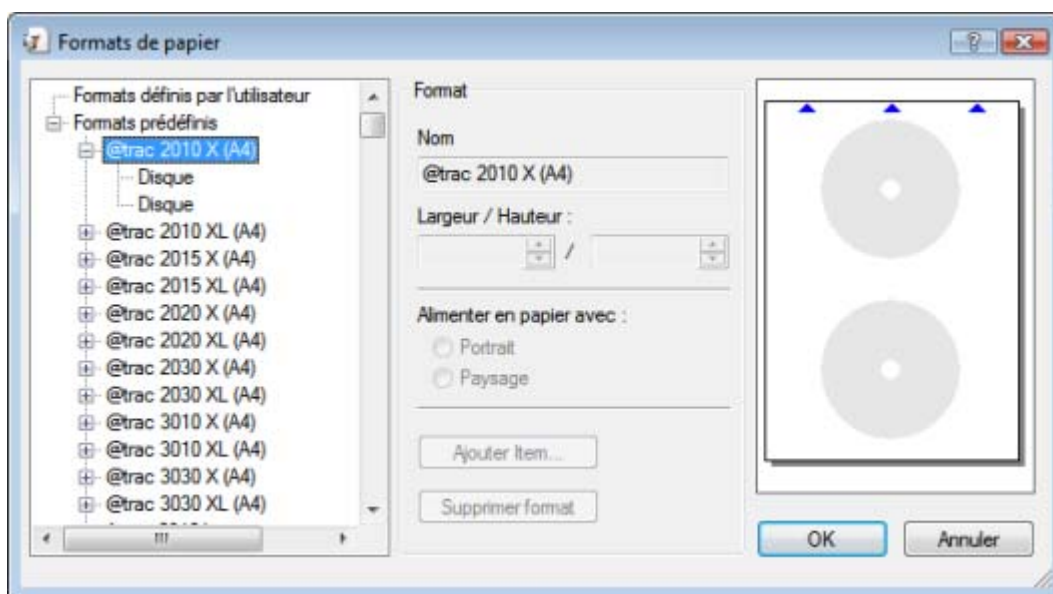
Des formats de papier ont été prédéfinis pour correspondre aux caractéristiques des fabricants pour les étiquettes et les papiers. Par exemple, certains papiers spéciaux peuvent nécessiter un placement et une position spécifiques de l'élément de jaquette. De même, les étiquettes peuvent avoir différents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

Vous pouvez sélectionner les formats de papier affichés ici ou créés dans la zone de l'écran principal et les affecter à l'élément de jaquette actuel.

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 jaquette de Nero CoverDesigner.

Des options pour les formats de papier 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 jaquette s'affichent dans la zone d'aperçu à droite.



Fenêtre Formats de papier

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'entrée **Format de papier défini par l'utilisateur** :

Nouveau profil	Ajoute un nouveau format de papier.
Importation	Importe un fichier de définition de formats de papier au format *.dat. De nouveaux formats sont ajoutés aux formats définis par l'utilisateur.
Exportation	Exporte un fichier de définition de formats de papier au format *.dat. Tous les formats définis par l'utilisateur sont exportés.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'entrée de format de papier :

Nom	Spécifie le nom du format de papier.
Largeur / Hauteur	Spécifie la largeur et la hauteur.
Portrait	Indique que le papier sera imprimé au format portrait.
Paysage	Indique que le papier sera imprimé au format paysage.

Ajouter un élément	Affiche une liste de sélection dans laquelle vous pouvez choisir un élément de jaquette. L'élément sélectionné est alors ajouté au format de papier.
Supprimer format	Supprime le format actuel.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'entrée des éléments de jaquette / d'option :

Largeur / Hauteur	Spécifie la largeur et la hauteur.
Largeur de vrille	Spécifie la largeur de la vrille, c'est-à-dire la partie centrale du dos de la jaquette. Le champ de saisie est disponible pour le dos du DVD, le dos du CD, le livret maxi et le dos du mini CD (jaquettes recto et verso).
Largeur arrière	Spécifie la largeur de la partie arrière, c'est-à-dire la partie pliée. Ce champ est disponible pour les éléments de jaquette du livret maxi et le dos du mini CD (verso).
Rayon d'indentation	Spécifie le rayon du rabat. Ce champ est disponible pour l'élément de jaquette de l'enveloppe de carte de visite.
Largeur de pliage	Spécifie la largeur des parties pliées. Ce champ est disponible pour l'élément de jaquette de l'enveloppe de carte de visite.
Rayon de la limite extérieure	Spécifie le rayon extérieur et donc la taille de la zone d'impression (limite du disque). Ce champ de saisie est disponible pour l'élément de jaquette de l'enveloppe de carte de visite.
Centrer le centre du rayon	Spécifie le rayon intérieur et donc la taille de la zone sans impression. Ce champ de saisie est disponible pour les éléments de jaquette de la carte de visite et de la carte de visite rectangulaire.
Délimiter le rectangle	Spécifie la taille du rectangle et donc la forme ovale de la carte de visite. Ce champ de saisie est disponible pour l'élément de jaquette de l'enveloppe de carte de visite.
Angles arrondis (X / Y)	Spécifie le rayon des angles arrondis sur le disque. Ce champ est disponible pour l'élément de jaquette de carte de visite (rectangulaire).

Rayon extérieur	Spécifie le rayon extérieur et donc la taille de la zone d'impression (limite du disque). Ce champ est disponible pour les éléments de jaquette disque et mini CD.
Rayon intérieur	Spécifie le rayon intérieur et donc la taille de la zone sans impression (zone percée du disque). Ce champ est disponible pour les éléments de jaquette de disque et mini CD.
Position (X / Y) :	Définit la position de l'élément de jaquette sur le papier défini dans le profil du format de papier.

17.3 Création d'un profil de format 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 zone de l'écran principal pour les éléments de jaquette ajoutés comme étiquettes au format de papier.



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

Pour créer un format de papier, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le menu **Fichier > Formats de papier**.
→ La fenêtre **Formats de papier** s'ouvre.
2. Sélectionnez **Formats définis par l'utilisateur** dans la liste de sélection.
3. Cliquez sur le bouton **Ajouter format** dans la zone **Formats de papier**.
→ Une entrée **Format 1** est ajoutée sous **Formats définis par l'utilisateur**.
4. Sélectionnez **Format 1**.
→ La zone **Formats de papier** s'affiche.
5. Entrez le nom et les dimensions du format de papier dans la zone **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 jaquette à ajouter au format de papier.
→ L'élément sélectionné est alors ajouté au format de papier.
8. Sélectionnez l'élément de jaquette 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 dans la zone centrale.
10. Répétez les quatre étapes précédentes pour chaque élément de jaquette 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 jaquette sélectionnés dans le menu déroulant de la barre d'outils **Vue**.

Voir aussi:

 Fenêtre **Préférences de l'application** → 72

 Fenêtre **Formats de papier** → 62

17.4 Paramètres de format de papier par défaut

L'onglet **Formats de papier** de la fenêtre **Préférences de l'application** vous permet de définir les paramètres par défaut des formats de papier.

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Menu Format	Spécifie un format de papier par défaut pour l'élément de jaquette sélectionné.
Case à cocher Imprimer les éléments par défaut	Sélectionne tous les éléments de jaquette d'un document pour l'impression par défaut. Si vous décochez cette case, vous devez sélectionner les éléments de jaquette manuellement dans la fenêtre Options d'impression avant l'impression.
Case à cocher Afficher les mesures de label par défaut	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 jaquette.

18 Impression d'une étiquette LightScribe

Si un graveur LightScribe est connecté, 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 qui est chauffée par le laser du graveur de façon à ce que les photos et le texte s'impriment.




Cette fonction n'est disponible qu'avec la version complète. À tout moment vous pouvez mettre à niveau votre version Essentials à l'adresse www.nero.com afin d'obtenir la version complète comportant toutes les fonctions.



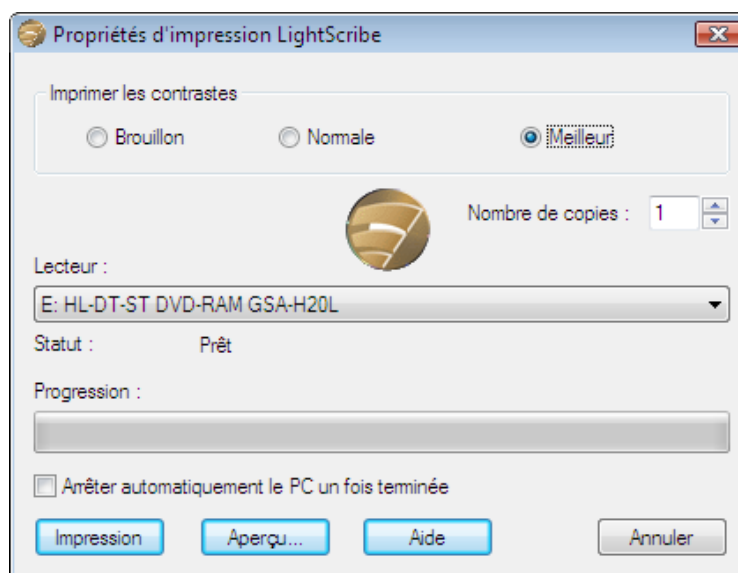
Cette fonction est uniquement disponible avec un graveur LightScribe.

Pour imprimer une étiquette LightScribe, procédez comme suit :

1. Créez un nouveau document de type **LightScribe**.
 - Le document contient un onglet **Disque 1** contenant l'élément de couverture de l'étiquette du disque.
2. Créez l'étiquette du disque comme vous le souhaitez.
3. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - La fenêtre **Propriétés d'impression LightScribe** s'ouvre.
4. Définissez les options d'impression souhaitées.
5. Insérez un disque LightScribe inscriptible dans le graveur LightScribe, le côté étiquette orienté vers le bas.
6. Cliquez sur le bouton **Imprimer**.
 - Le processus d'impression commence. Vous pouvez contrôler l'état du processus grâce à la barre de progression. Dès que l'impression est terminée, la fenêtre **Nero – LightScribe** s'ouvre et affiche un message concernant le résultat du processus d'impression.
7. Cliquez sur le bouton **OK**.
 - Vous avez créé et imprimé une étiquette LightScribe personnalisée.

18.1 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**.



Fenêtre Propriétés d'impression LightScribe

Les options suivantes sont disponibles :

Zone Imprimer les contrastes	Ajuste la qualité d'impression souhaitée. Ce bouton d'option est défini par défaut sur Normal .
Champ de saisie Nombre de copies	Définit le nombre de copies souhaité.
Menu déroulant Lecteur	Définit le graveur souhaité. Disponible uniquement si plusieurs graveurs LightScribe sont disponibles.
Case à cocher Arrêter automatiquement le PC une fois terminé.	Arrête l'ordinateur après l'impression de l'étiquette (si possible).
Bouton Impression	Démarre l'impression de l'étiquette.
Bouton Aperçu	Ouvre la boîte de dialogue Aperçu d'impression LightScribe . Un aperçu d'impression de l'étiquette s'affiche ici.

19 Impression d'une étiquette Labelflash

Vous pouvez imprimer une étiquette sur la face de données et/ou d'étiquette d'un DVD Labelflash avec Nero CoverDesigner.




Cette fonction n'est disponible qu'avec la version complète. À tout moment vous pouvez mettre à niveau votre version Essentials à l'adresse www.nero.com afin d'obtenir la version complète comportant toutes les fonctions.



Cette fonction est disponible uniquement avec un graveur Labelflash.

Pour imprimer une étiquette Labelflash sur le côté étiquette ou un DiskT@2 sur le côté données de votre DVD, procédez comme suit :

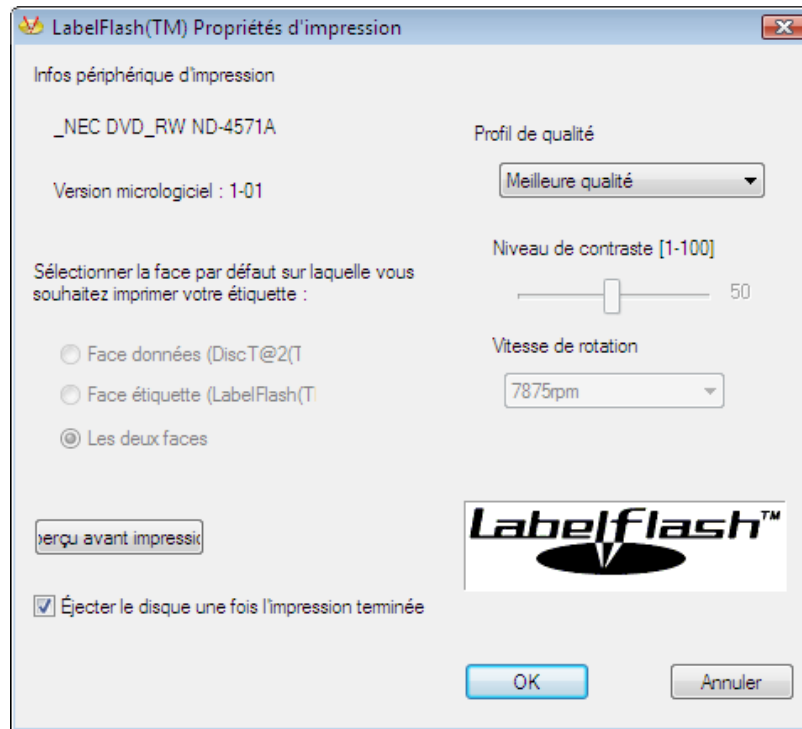
1. Créez un nouveau document à partir de n'importe quel type de document, par exemple **Standard**.
2. Cliquez sur l'onglet **Disque 1**.
3. Modifiez l'étiquette du disque comme vous le souhaitez.
4. Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.
 - La fenêtre **Propriétés d'impression Labelflash** s'ouvre.
5. Définissez les options d'impression souhaitées.
6. Sélectionnez la face du disque que vous souhaitez imprimer.
 - Le logo situé dans le coin inférieur gauche affiche le logo Labelflash ou DiskT@2 correspondant.
7. 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. Si vous souhaitez imprimer un DiskT@2 sur le côté données, insérez un disque Labelflash vierge dans le graveur avec le côté données orienté vers le bas.
8. Cliquez sur le bouton **OK**.
 - La fenêtre **Impression Labelflash** ou **Impression DiskT@2** s'ouvre et le processus d'impression démarre. Vous pouvez contrôler l'état du processus grâce à la barre de progression. Dès que l'impression est terminée, une fenêtre s'ouvre et indique le résultat du processus d'impression.
9. Cliquez sur le bouton **OK**.
 - Vous avez créé et imprimé une étiquette Labelflash ou DiskT@2 personnalisée.

Voir aussi:

 [Création d'un nouveau document ou d'un document image → 23](#)

19.1 Fenêtre Propriétés d'impression Labelflash

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



Fenêtre Propriétés d'impression Labelflash

Les boutons et options de configuration suivants sont disponibles :

Menu Profil pour	Ajuste la qualité d'impression souhaitée. Sélectionnez Personnalisé pour modifier le niveau de contraste et la vitesse de rotation.
Potentiomètre linéaire Niveau de contraste	Définit le niveau de contraste pour l'impression.
Menu Vitesse de rotation	Définit la vitesse de rotation du DVD.
Case d'option Face données	Définit la face données comme la face d'impression par défaut.
Case d'option Étiquettes	Définit la face étiquette comme la face d'impression par défaut.
Case d'option Les deux faces	Définit les deux faces comme faces d'impression par défaut.

Bouton Aperçu avant impression	Ouvre la fenêtre Aperçu avant impression , qui donne une approximation de l'apparence de l'étiquette sur le DVD Labelflash.
Case à cocher Éjecter le disque après l'impression	Éjecte le disque à la fin de l'impression.
Bouton Graver (s'affiche au lieu du bouton OK)	Démarre le processus d'impression.

20 Paramètres du programme

20.1 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. Vous pouvez ouvrir la fenêtre en cliquant sur le menu **Fichier > Préférences** dans le menu.

La fenêtre contient les onglets suivants :

Général	Contient des paramètres généraux de Nero CoverDesigner comme l'affichage de messages d'information et les unités de mesures utilisées dans le pays.
Dossiers	Définit le chemin des documents, des modèles et des fichiers importés.
Formats de papier	Contient des paramètres pour les formats de papier.
Imprimer	Définit l'espace de bleeding et permet de calibrer l'imprimante.
Annuler	Propose des options pour annuler des actions. Vous pouvez y définir la mémoire maximum réservée, le nombre d'étapes d'annulation possibles ou choisir de ne pas le limiter.
LightScribe	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.



La création et la gravure d'étiquettes grâce à LightScribe et Labelflash ne sont disponibles qu'avec la version complète.

À tout moment vous pouvez mettre à niveau votre version Essentials à l'adresse www.nero.com afin d'obtenir la version complète comportant toutes les fonctions.

Voir aussi:

-  Paramètres de format de papier par défaut → 66
-  Calibrage de l'imprimante → 62

20.2 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.



Il est impossible de configurer des paramètres par défaut pour les photos.

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

1. Pour définir des paramètres par défaut pour les objets géométriques :
 1. Cliquez sur le menu **Objet > Propriétés graphiques par défaut** .
 - La fenêtre **Propriétés par défaut** s'ouvre avec les onglets **Plume** et **Pinceau**.
 2. Définissez les propriétés de votre choix sous les onglets.
 3. Cliquez sur le bouton **OK**.
 - La fenêtre est fermée. Les propriétés par défaut sélectionnées s'appliquent désormais aux objets géométriques insérés.

2. Pour configurer des paramètres par défaut pour un texte artistique et des champs :
 1. Cliquez sur le menu **Objet > Propriétés de texte artistique par défaut**.
 - La fenêtre **Propriétés par défaut** s'ouvre avec les onglets **Plume**, **Pinceau**, **Police** et **Champ**.
 2. Définissez les propriétés de votre choix sous les onglets.
 3. Cliquez sur le bouton **OK**.
 - La fenêtre est fermée. Les propriétés par défaut s'appliqueront désormais au texte artistique et aux champs insérés.

3. Pour configurer des paramètres par défaut pour les zones de texte, les listes de pistes et les dossiers :
 1. Cliquez sur le menu **Objet > Propriétés de la zone de texte par défaut**.
 - La fenêtre **Propriétés par défaut** s'ouvre avec les onglets **Plume**, **Pinceau**, **Dossier** et **Pistes**.
 2. Définissez les propriétés de votre choix sous les onglets.
 3. Cliquez sur le bouton **OK**.
 - La fenêtre est fermée. Les propriétés par défaut s'appliqueront désormais aux boîtes de texte, aux listes de pistes et aux répertoires insérés.
 - Vous avez configuré les paramètres par défaut des objets.



Il est possible que des modifications apportées aux onglets ne s'appliquent pas à tous les objets.

Voir aussi:

 [Fenêtre Propriétés et Propriétés de l'arrière-plan](#) → 37

21 Informations techniques

21.1 Configuration système

Nero CoverDesigner est installé avec sa suite. Sa configuration système est identique. Pour plus d'informations détaillées sur la configuration système, veuillez consulter www.nero.com.

- Les éléments suivants font également partie de la configuration système requise :
- Imprimante
- Scanner (facultatif)
- Graveur et disque Labelflash (facultatif)
- Graveur compatible LightScribe et disque compatible LightScribe (facultatif)



Utilisation de la fonction LightScribe Direct Disc Labeling

Lorsque vous utilisez un graveur de CD ou de DVD avec la fonction LightScribe, votre ordinateur a besoin du logiciel système LightScribe le plus récent.

Si vous avez téléchargé et installé une version mise à jour de Nero sur le site Web de Nero, vous devez installer le logiciel système LightScribe séparément. Vous trouverez la dernière version sur www.nero.com/link.php?topic_id=114&gen_id=8.

21.2 Formats d'image

- Bitmap (BMP)
- Device Independent Bitmaps (DIB)
- Graphics Interchange Format (.gif)
- Joint Photographic Expert Group (JPEG, JPG, JPE)
- Picture Exchange (PCX)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Portable Pixel Map (PPM)
- Fichier image Targa (TGA)
- Tagged Image File Format (TIFF, TIF)
- Windows Media File (WMF)
- Portable BitMap (PBM) - lecture seule
- Word Perfect Graphic (WPG)

21.3 Formats pris en charge pour les listes de lecture

- Fichier Nero de plug-in Chromeleon Driver Configuration (CDC)

22 Index

- A**
- Accentuer 44
 - Affichage 9
 - Aide 10
 - Ajout d'un disque 23
 - Ajouter un champ 27
 - Ajuster 44
 - Angle de rotation 50
 - Annuler 11, 30
 - Aquarelle 44
 - Arrière-plan 31
 - Insertion 31
 - Remplir les titres 31
- B**
- Bleeding
 - Définir la taille 72
 - Boîte multiple 19
 - Boîtier 18
 - Boîtier de CD 18
 - Boîtier de DVD 18
 - Bordure 59
- C**
- Carte de visite 20
 - CD Audiobook 37, 46
 - CD carte de visite 20
 - Champ 13, 38
 - Champs 15
 - Configuration 73
 - Configuration système 74
 - Contour 44
 - Contraste 44
 - Conventions, manuel 6
 - Couleur
 - Sélectionner 38, 40
 - Couverture 57
 - Création d'un document image 23
- D**
- Débuter
 - À partir d'une autre application 32
 - Démarrage
 - Programme 8
 - Disque
 - Ajouter 18, 33
 - Données 10
 - Données de document
 - Données de document 32
 - Entrée 32
 - Utilisation 15
 - Dossier 13, 15, 38
- E**
- Éditer 9
 - Effet 44
 - Effet tourbillon 45
 - Effets Peinture à l'huile 44
 - Égaliser 44
 - Élément de création 14
 - Élément de jaquette
 - Ajouter 17
 - Dos de la jaquette 17
 - Livret 17
 - Élément de la jaquette
 - Disque 17
 - Ellipse 13
 - Insérer 26
 - Enregistrer 56
 - Entrée
 - Ajouter 35
 - Étiquette LightScribe
 - Impression 67
 - Extraction de jaquette Nero Digital 22
- F**
- Fenêtre 10
 - Feuille de calibrage
 - Impression 62
 - Fichier 9
 - Filtres 44
- H**
- Horizontalement
 - Image inversée 45

Retourner.....	45	Objet géométrique	14
I		P	
Image	37	Photo	13
Importer photo.....	37	Échelle.....	43
Imprimer	58	Pivoter.....	45
Insertion d'un dossier	27	Pinceau	37
Insertion d'un rectangle.....	26	Pincer	45
Insertion d'une ligne	26	Pistes	38
Insertion d'une photo.....	27	Pivoter	45
L		Police	37
Ligne	13	Postériser	44
Liste de pistes	13, 15	Préréglage	
Luminosité.....	44	Annuler.....	72
M		Profil.....	37
Manuel, conventions	6	Programme	
Marques de coupure	59	Démarrage.....	8
Maxi.....	19	Lancement du programme.....	8
Mini disque	20	Propriétés d'arrière-plan.....	37
Modèle		Propriétés de l'objet	37
Générer	17	Propriétés de transfert	11
Sélectionner.....	16	R	
Modèles		Rechercher.....	43
Enregistrer.....	55	Rectangle	13
Sélectionner.....	23	Relief	44
Mosaïque	44	Restaurer	11
N		Retourner	45
Négatif		S	
Retourner.....	45	Saut de ligne	26
Nero Digital		Saut de ligne de texte	26
Enregistrement de la jaquette.....	57	Slim Pack	19
Exportation d'une jaquette.....	57	Solariser	45
Nero Digital™		Suppression des éléments de jaquette. 24	
Importation.....	32	T	
O		Texte	13, 37
Objet.....	10, 14	Importation.....	38
Copier	11	Insérer.....	26
Couper	11	Pivoter.....	41
Définir la taille	50	Protéger	41
Éditer	28	Texte artistique	
Propriétés de transfert.....	11	Éditer.....	29
Supprimer	11	Texte plié	
Torsion.....	37	Éditer.....	28
Objet dynamique	14		

Torsion	37
TWAIN.....	10
Type de champ	49
Année	33
Artiste	33
Titre	33
Type de disque.....	16, 33
V	
Valeur de demi-teinte.....	44
Verticalement	

Retourner.....	45
Vue concave	44
Vue convexe	44
Z	
Zone de dessin.....	14
Zone de texte	13, 37
Insérer.....	27
Pivoter.....	42
Protéger	42

23 Contact

Nero CoverDesigner est un produit Nero AG.

Nero AG

Im Stoeckmaedle 13-15
76307 Karlsbad
Allemagne

Site Web : www.nero.com
Aide <http://support.nero.com>
Fax : +49 724 892 8499

Nero Inc.

330 N Brand Blvd Suite 800
Glendale, CA 91203-2335
États-Unis d'Amérique

Site Web : www.nero.com
Aide <http://support.nero.com>
Fax : (818) 956 7094
E-Mail : US-CustomerSupport@nero.com

Nero KK

Rover Center-kita 8F-B, 1-2-2
Nakagawa-chuou Tsuzuki-ku
Yokohama, Kanagawa
Japon 224-0003

Site Web : www.nero.com
Aide <http://support.nero.com>

Copyright © 2009 Nero AG et ses concédants. Tous droits réservés.