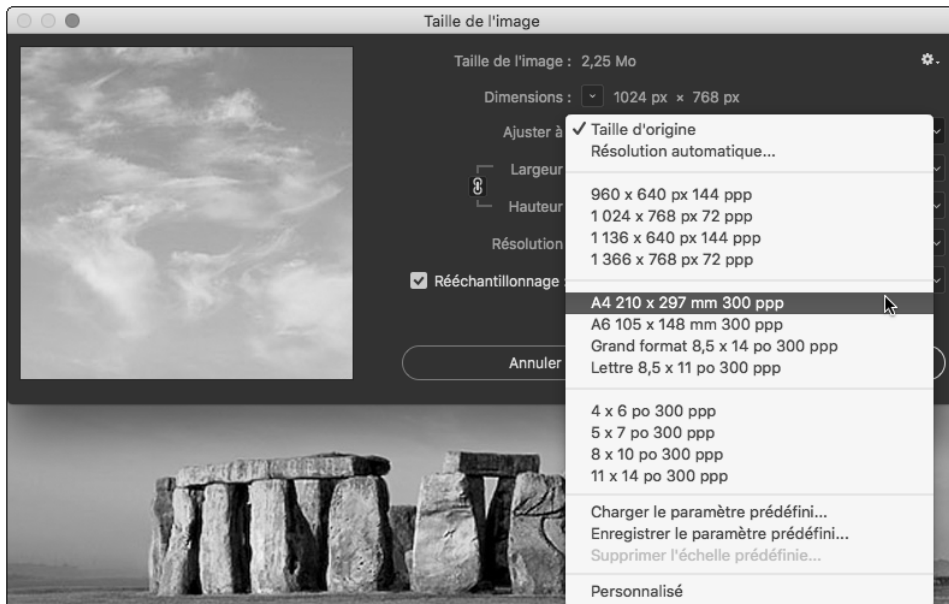


Modifier la taille et/ou la résolution de l'image

*Lorsque vous modifiez la taille d'une image, vous modifiez le nombre de pixels, on parle alors de **rééchantillonnage**. Vous **sur-échantillonnez** en ajoutant des pixels supplémentaires à partir de données colorimétriques existant dans l'image, vous **sous-échantillonnez** lorsque vous supprimez ces données. Il est nécessaire de définir les caractéristiques des pixels par interpolation.*

Les méthodes d'interpolation

- ☐ Photoshop CC propose des fonctions améliorées de sur-échantillonnage, avec une interface qui intègre désormais une prévisualisation du résultat accessible via le menu **Image - Taille de l'image**.
- ☐ Si vous cochez la case **Rééchantillonnage** vous pourrez modifier la taille de l'image en appliquant une interpolation. En cliquant sur le lien , les proportions d'origine seront conservées. En cochant **Mettre les styles à l'échelle** du menu contextuel , les éventuels styles de calque seront ajustés aux agrandissements et réductions appliqués.



- ☐ Choisissez le type d'interpolation adapté :



Automatique : Photoshop calcule le meilleur traitement en fonction du redimensionnement demandé.

Conserver les détails (agrandissement) : lors du sur-échantillonnage, Photoshop privilégie la netteté des contours.

Bicubique plus lisse (agrandissement) : lors du sur-échantillonnage, Photoshop privilégie la finesse des transitions (plus adapté par exemple aux visages).

Bicubique plus net (réduction) : renforce la netteté des contours lors du sous-échantillonnage.

Bicubique (dégradés lisses) : lors du sous-échantillonnage, Photoshop privilégie la finesse des transitions.

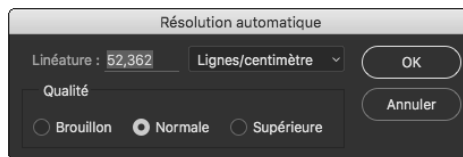
Au plus proche (contours nets) : méthode assez sommaire avec des résultats générant des créneaux.

Bilinéaire : méthode meilleure que **Au plus proche**, mais avec des résultats moyens. Ces deux dernières méthodes sont héritées de l'époque où la lenteur de traitement des ordinateurs imposait parfois de sacrifier la qualité.

Calculer automatiquement la résolution

Vous pouvez demander à Photoshop de calculer automatiquement la résolution de l'image en fonction du périphérique d'impression.

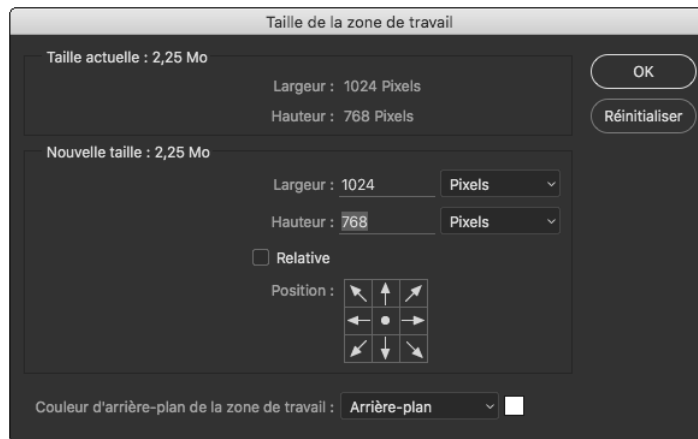
- ☐ Dans la boîte de dialogue **Taille de l'image** (Image - Taille de l'image), sélectionnez **Résolution automatique** dans le menu déroulant **Ajuster à**.



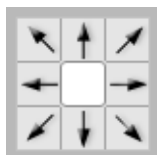
- ☞ Saisissez la valeur de **Linéature** de l'imprimante dans le champ correspondant et définissez son unité dans le menu déroulant associé.
- ☞ Déterminez la **Qualité** de sortie en activant une des trois options :
Brouillon : résolution égale à la linéature, dans une limite de 72 ppp.
Normale : définit une résolution 1,5 fois supérieure à la linéature.
Supérieure : définit une résolution 2 fois supérieure à la linéature.
- ☞ Cliquez sur **OK**.

Redimensionner la taille de la zone de travail

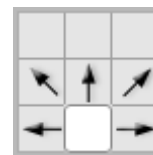
- ☞ Pour modifier l'espace de travail autour de l'image, utilisez le menu **Image - Taille de la zone de travail** ou **Ctrl** **Alt** **C** (PC), **cmd** **alt** **C** (Mac).



- ☞ Si besoin, cochez l'option **Relative** et définissez le pas d'augmentation ou de réduction dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.
- ☞ Précisez éventuellement les unités de mesure.
- ☞ Définissez vers quelle zone va s'appliquer l'opération, à l'aide des flèches de l'option **Position**.



Position de base



L'ajout s'effectuera sur le haut de l'image

- ☐ Choisissez la couleur de remplissage de l'espace de travail ajouté dans le menu déroulant **Couleur d'arrière-plan de la zone de travail**, ou cliquez sur la case située à droite du champ pour accéder au **Sélecteur de couleurs**.
- ☐ Cliquez sur le bouton **OK**.
- ☐ Pour retrouver les valeurs d'origine de la boîte de dialogue **Taille de la zone de travail**, appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac), le bouton **Annuler** se transforme en **Réinitialiser**, et cliquez sur ce bouton. Cette astuce s'applique dans la plupart des boîtes de dialogue.

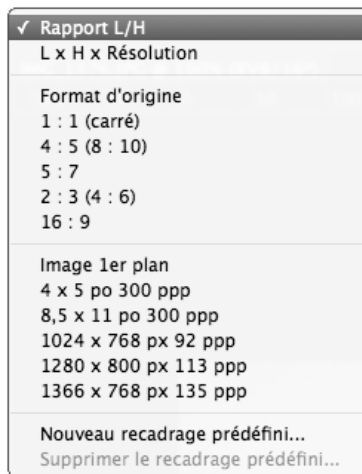
Recadrer une image

- ☐ Activez l'outil **Recadrage**  dans le panneau **Outils**.

Le panneau de contrôle s'affiche :



- ☐ Dans le panneau de contrôle, commencez par choisir le type de recadrage voulu dans le premier menu déroulant :



L x H x Résolution : les valeurs saisies contraignent le recadrage. En particulier, un rééchantillonnage pourra être appliqué pour obtenir la résolution spécifiée.

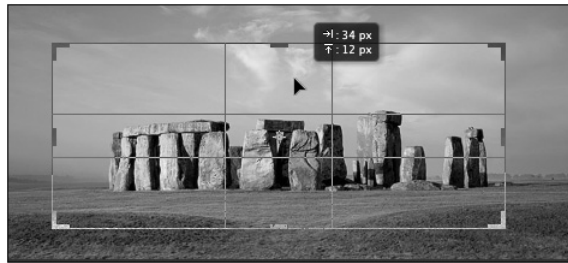
Format d'origine : les proportions de l'image de départ seront maintenues.

1 : 1 (carré), 4 : 5 (8 : 10), etc : le recadrage sera contraint dans le rapport choisi.

Image 1er plan, 4 x 5 po 300 ppp ... : valeurs prédéfinies de recadrage ; en sélectionnant **Nouveau recadrage prédéfini** vous pourrez ajouter le réglage personnalisé actif.

*Il est possible de ne pas utiliser ce menu et de simplement entrer les valeurs en pixels dans les deux cases, dans l'ordre **Hauteur**, puis **Largeur**.*

- ☞ Attention : en demandant une résolution supérieure à celle qui serait obtenue sans rééchantillonnage, Photoshop pratiquera une interpolation. Par exemple : une image ou une zone de 1024 px de large à 72 dpi peut être réduite à 512 px et, sans interpolation, aura une résolution de 144 dpi. Mais si vous demandez 512 px avec 200 dpi, Photoshop devra inventer des pixels et vous subirez une inévitable altération de l'image.
- ☞ La déformation de la zone de recadrage se fait à l'aide des poignées des quatre coins et des milieux de segments. C'est l'image à l'intérieur de la zone de recadrage qui est déplacée. Cliquez dans la zone et faites glisser l'image.



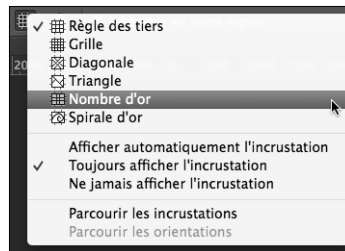
L'icône  inverse les proportions de la zone de recadrage.

- ☞ Pour faire pivoter l'image, cliquez à l'extérieur de la zone de recadrage.

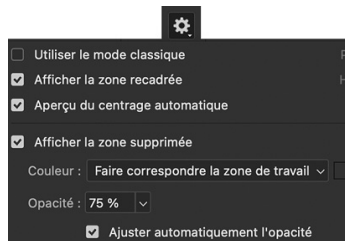


L'affichage de la grille à l'intérieur de la zone de recadrage est désormais totalement paramétrable.

*Adobe a ajouté à la règle standard des tiers d'autres proportions très intéressantes comme le **Nombre d'or** ou la **Spirale d'or**, utilisées par les artistes de la renaissance pour composer leurs chefs-d'œuvre. Ainsi vous pourrez par exemple placer les points focaux de l'image aux intersections.*



- ☐ Le panneau de réglages permet de :
 - Repasser en mode classique comme avec les versions antérieures de Photoshop.
 - Afficher le centre de la zone de recadrage.
 - Afficher la zone recadrée.
 - Activer la protection du recadrage : comprenez que Photoshop affichera le reste de l'image différemment pour mettre en valeur la zone recadrée. Par défaut, cette couleur est plus sombre. Mais rien ne vous empêche de changer le noir pour du blanc en choisissant **Personnalisé**, et de redéfinir l'opacité voulue.



- ☐ L'outil de désinclinaison  permet de redresser la photo : activez-le, puis tracez une ligne (le long de l'horizon par exemple).



- ☐ Une fois le recadrage défini selon vos souhaits, double cliquez à l'intérieur de la zone de recadrage pour valider ou cliquez sur l'icône de validation  du panneau de contrôle.
- ☐ Pour annuler un recadrage cliquez sur l'icône .

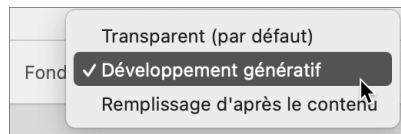
✎ Pour réinitialiser les réglages de recadrage, cliquez sur l'outil .

👉 Avec un clic droit (ou **Ctrl** clic sur Mac, avec une ancienne souris) un menu contextuel donne accès aux réglages de base et à la validation du recadrage. Vous pouvez également utiliser le menu **Image - Recadrer**.

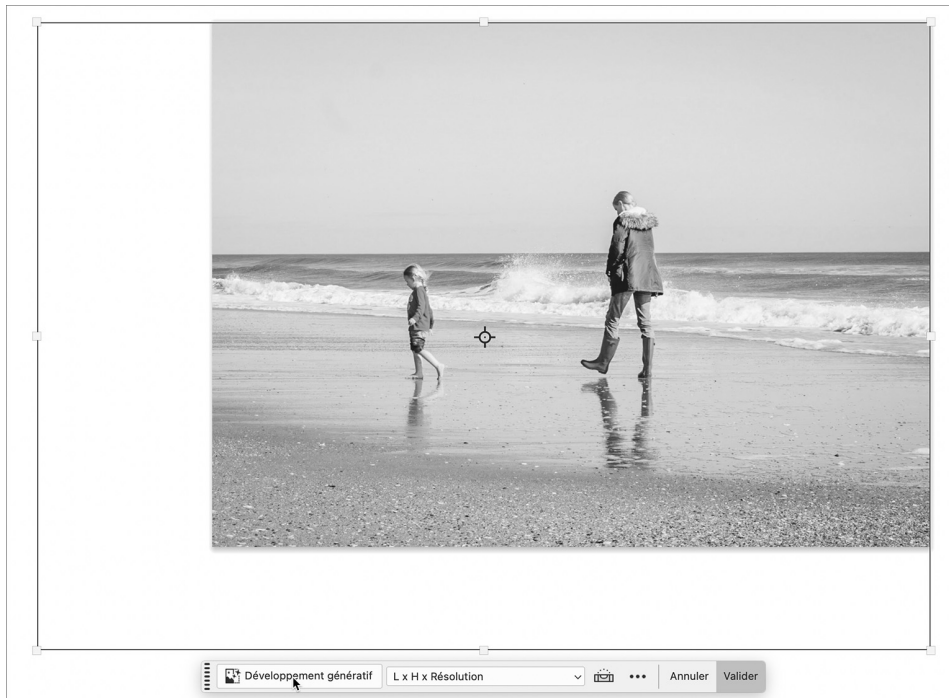
● Nouveauté

Utiliser l'extension générative

✎ Activez l'outil **Recadrage** situé à droite de la barre de contrôle et sélectionnez l'option **Développement génératif** du menu **Fond**.

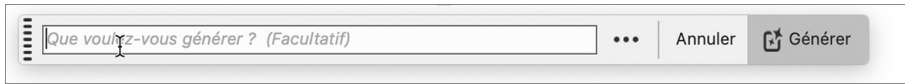


✎ Tracez une zone de recadrage pour étendre l'image ; sur cet exemple, la zone se trouve à gauche et en bas.

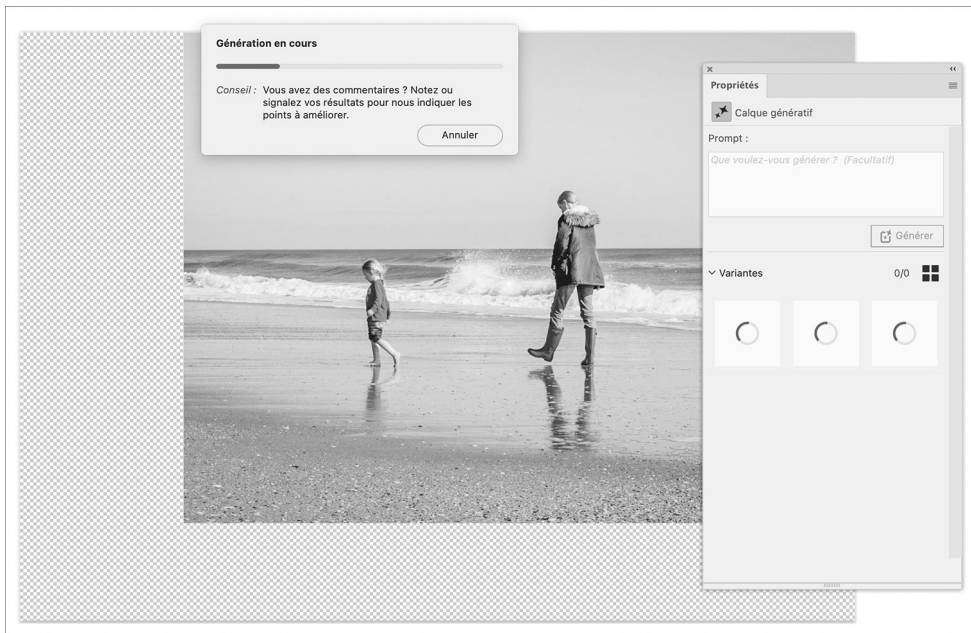


Transformation/modification 355

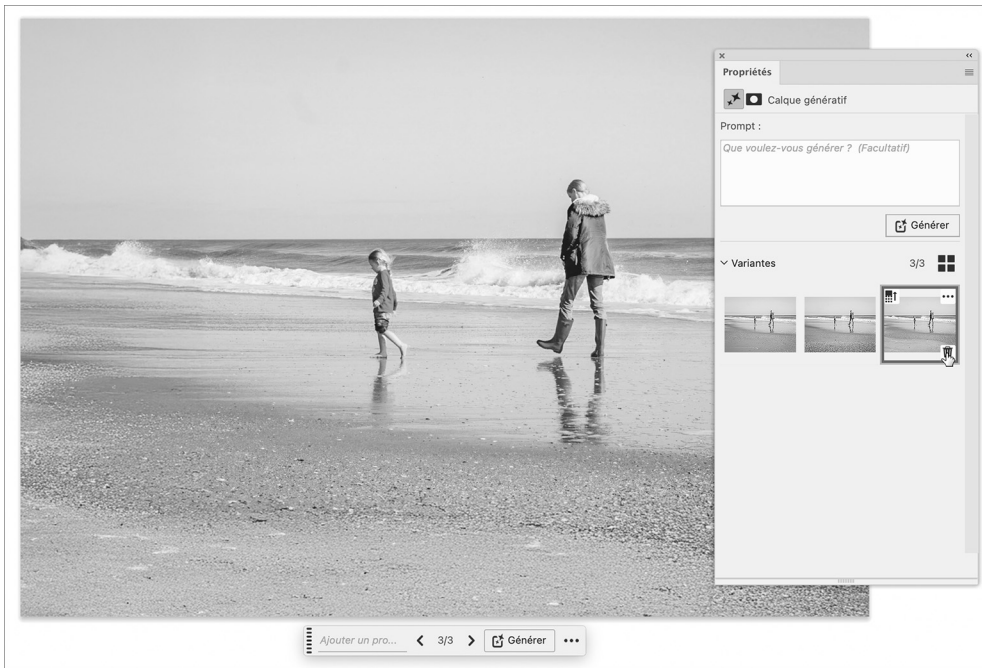
- ❏ Appuyez sur la touche  pour lancer l'opération.
- ❏ Vous pouvez également actionner le bouton  **Générer** de la **barre des tâches contextuelles** en ne saisissant rien dans le champ du prompt.



Comme pour le remplissage génératif, Photoshop s'appuie sur Adobe Firefly pour générer les parties manquantes de l'image en se basant sur son contenu.



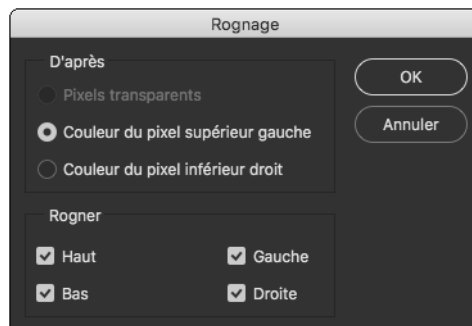
- ❏ Vous pouvez choisir la variante qui convient le mieux, relancer le processus si le résultat n'est pas satisfaisant et, pour finir, supprimer les variantes inutiles afin de réduire le poids du fichier.



Rogner une image

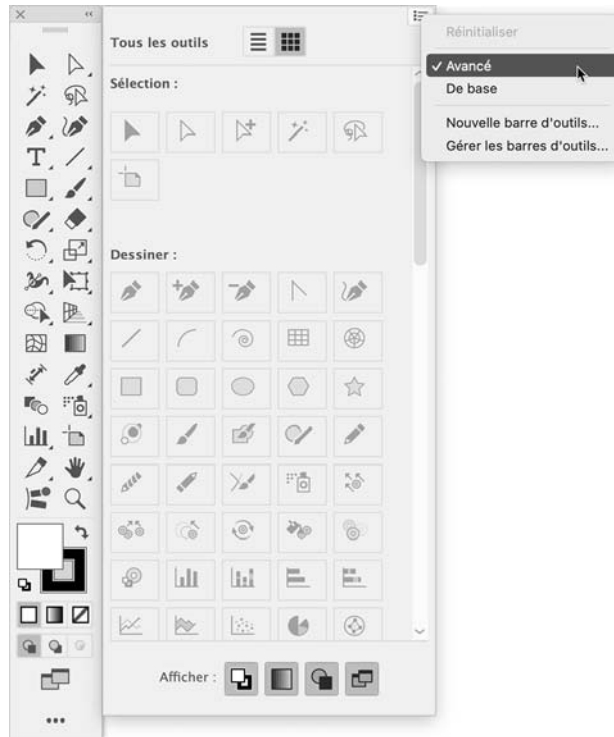
Vous pouvez effectuer un rognage des bordures de l'image en fonction des pixels.

- ☞ Utilisez le menu **Image - Rogner**.



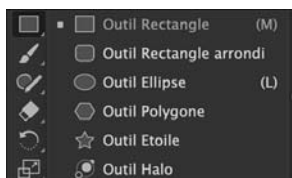
Introduction

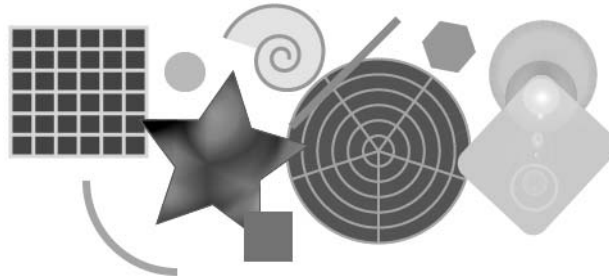
- ☐ Pour disposer de tous les outils disponibles, cliquez sur les trois points en bas de la barre des outils puis déroulez le menu contextuel et choisissez **Avancé**,



Créer une forme

- ☼ Les outils de forme vectorielles sont très riches, mais pour les afficher tous, il faut cliquer sur l'icône  en bas du panneau des outils, puis sur l'icône  afin d'afficher le menu latéral et choisir l'option **Avancé**.

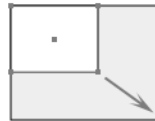




Vous pouvez dessiner vos formes à partir d'un coin ou du centre, et vous pouvez paramétrer votre forme à partir d'une boîte de dialogue.

Créer une forme avec la méthode manuelle depuis un coin

- ☐ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils**.
- ☐ Pour dessiner la forme, effectuez un cliqué-glissé depuis un coin vers le coin opposé.



Créer une forme avec la méthode manuelle depuis le centre

- ☐ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils** : **Rectangle** ou **Ellipse**.
- ☐ Appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) et maintenez-la enfoncée.
- ☐ Effectuez un cliqué-glissé pour dessiner la forme depuis le centre de votre objet.



Créer une forme avec la méthode paramétrée depuis un coin

- ☞ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils**.
- ☞ Cliquez, dans votre document, à l'endroit où vous souhaitez que soit placé le point d'origine qui, selon l'outil sélectionné, est soit le coin supérieur gauche, soit le centre.
Une boîte de dialogue contenant les informations nécessaires à la construction de votre forme s'ouvre.



- ☞ Renseignez les données selon le résultat souhaité.

En cliquant sur l'icône  vous verrouillerez l'homothétie : une fois les valeurs saisies, si vous en modifiez une, la seconde gardera les proportions du réglage précédent.
- ☞ Cliquez sur le bouton **OK**.
La nouvelle forme apparaît dans votre document.

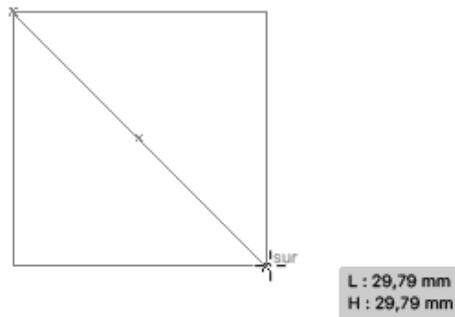


Créer une forme avec la méthode paramétrée depuis son centre

- ☞ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils** : **Rectangle** ou **Ellipse**.
- ☞ Appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac), et maintenez-la enfoncée.
- ☞ Faites un clic dans votre document, à l'endroit où vous souhaitez que soit placé le centre de votre forme.
Une boîte de dialogue spécifique à la forme s'affiche.
- ☞ Renseignez les données selon le résultat souhaité.
- ☞ Cliquez sur le bouton **OK**.

Imposer des contraintes

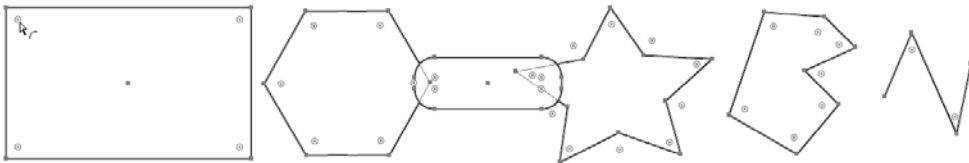
- ☒ Cliquez sur un point d'ancrage et faites-le glisser pour chercher la diagonale. Grâce aux repères commentés cette diagonale va se matérialiser par un trait et vous pourrez ainsi tracer une forme carré ou un cercle.



- ☞ Pour afficher/masquer le centre d'une forme, sélectionnez la forme, affichez le panneau **Options d'objet** (Fenêtre - Options d'objet ou **Ctrl** **F11** (PC) ou **cmd** **96** **F11** (Mac)) puis cliquez sur le bouton  ou .

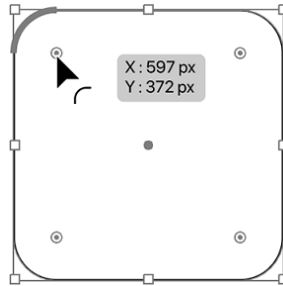
Les angles dynamiques

*Même si vous pouvez toujours créer directement un rectangle à coins arrondis ou utiliser l'effet **Arrondis**, vous pouvez, depuis la version CC, modifier les angles des formes géométriques et des tracés fermés ou non, comme vous le constatez sur l'illustration ci-après.*



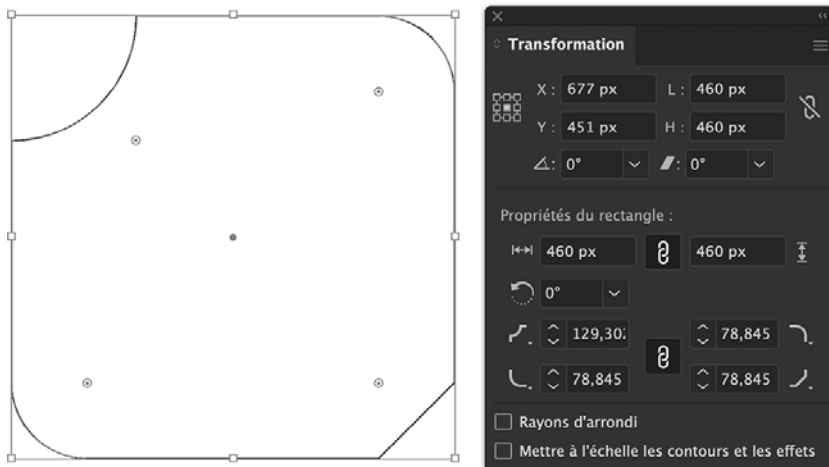
Depuis la version 2021, il n'est plus nécessaire de changer d'outil pour modifier une forme ou ses angles.

- ☐ Une fois la forme tracée, sélectionnez un ou plusieurs points d'ancrage et tirez dessus pour les modifier.



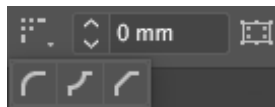
- ☐ Pour n'intervenir que sur un seul angle, maintenez la touche **cmd** (Mac) ou **Ctrl** (PC) appuyée et cliquez-tirez sur le widget d'angle.
- ☐ Sélectionnez un ou plusieurs points d'ancrage et tirez dessus pour les modifier.
- ☐ Pour éditer plus précisément les angles, double cliquez sur un des widgets des angles sélectionnés.

Le panneau **Transformation** s'ouvre alors et vous permet de fixer chaque angle selon les paramètres voulus dans la section **Propriétés de la forme** (ici **rectangle**).

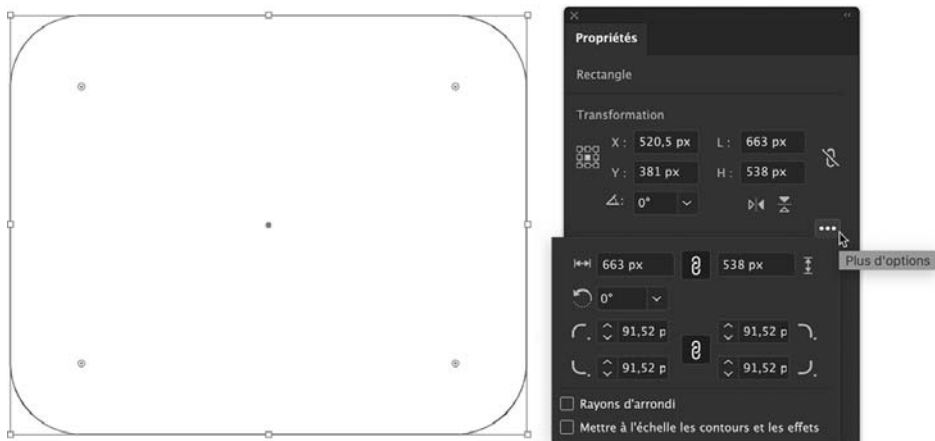


- ☐ En cours de travail, appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac), le widget d'angle changera de type à chaque clic dans une permutation circulaire.
- ☞ Pour masquer les widgets d'angle, sélectionnez le menu **Affichage - Widget Masquer l'angle**.

👉 Dans le panneau **Contrôle**, l'icône  permet également de masquer les widgets de forme pour les angles lorsque ceux-ci n'ont pas encore été modifiés.



💡 Le panneau des propriétés offre une alternative au panneau **Contrôle** pour les fonctions basiques d'édition des formes : transformation, aspect, décalage, décomposition et disposition de la forme.



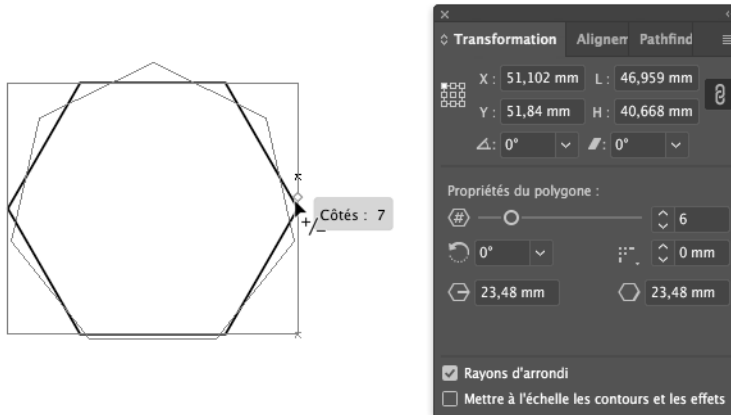
Cliquer sur l'icône  ouvre un menu additionnel dans lequel vous pouvez régler les angles globalement ou individuellement en saisissant des valeurs numériques précises.

Les formes dynamiques

Les widgets d'angle sont complétés par d'autres fonctionnalités qui facilitent grandement le travail des graphistes.

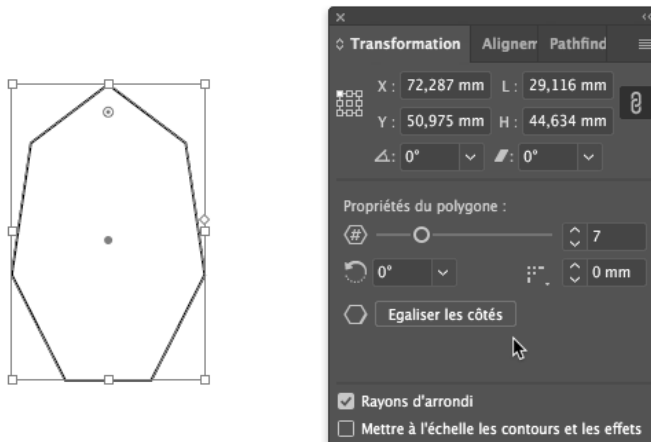
Polygones dynamiques

- ☐ Cliquez et tirez sur le widget présent sur le côté d'un polygone pour en augmenter ou réduire le nombre de côtés.



Avec le panneau **Transformation** vous pouvez également modifier ces paramètres.

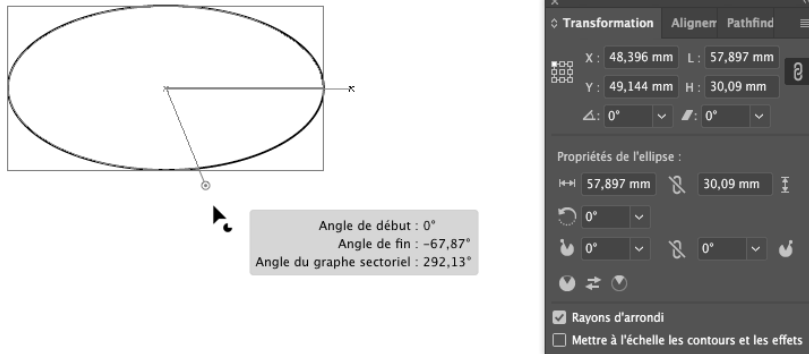
- ☐ Lorsqu'un polygone a été déformé vous pouvez **Egaliser les côtés** qui seront alors ramenés à la taille du côté aligné sur le plus petit côté du cadre de sélection.



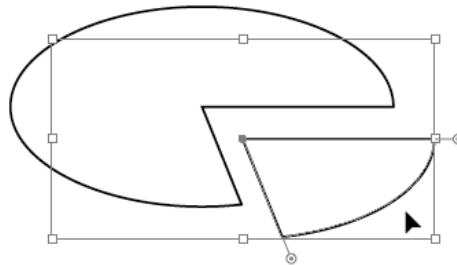
Ellipses dynamiques et graphes sectoriels

Les ellipses dynamiques permettent la création de graphes sectoriels très rapidement.

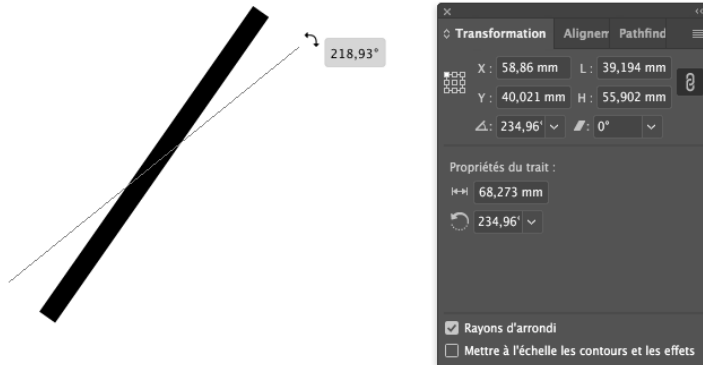
- ☐ Cliquez sur le point du widget et faites-le glisser jusqu'à l'ouverture souhaitée.



- ☐ Dans le panneau **Transformation** cliquez sur l'icône  pour intervertir le graphe en maintenant la touche  appuyée. La part précédemment coupée va se repositionner de façon indépendante et vous pourrez la déplacer pour créer rapidement un graphe significatif.

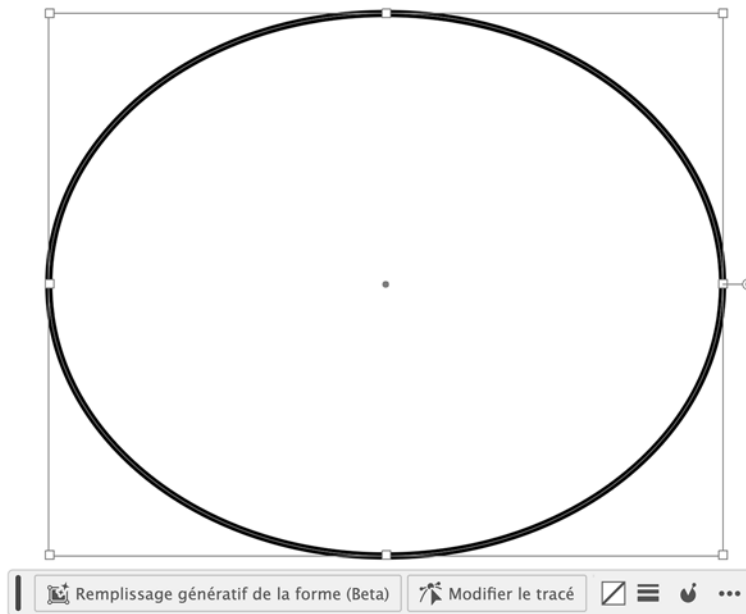
Traits dynamiques

- ☐ Il est possible d'appliquer une rotation à un trait sans outil particulier. Pour cela approchez le curseur d'une des extrémités, cliquez et glissez dans le sens voulu.



Exploiter la barre des tâches contextuelle

Lorsqu'une forme est sélectionnée, la barre des tâches contextuelle s'adapte en proposant des outils rapides.



☐ À l'extrémité droite, cliquez sur les **Propriétés de l'ellipse**  et créez ainsi facilement une part de camembert.

Introduction

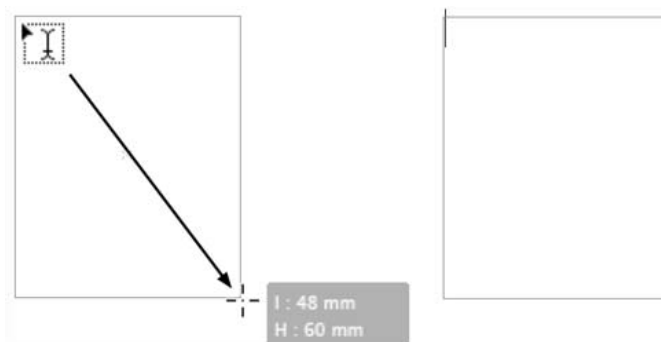
Après avoir créé votre document, vous allez maintenant pouvoir créer des "conteneurs" pour le texte et pour les images. Ces conteneurs sont nommés "bloc de texte" et "bloc graphique". Vous allez les créer, pour ensuite pouvoir les modifier à volonté. Les blocs de texte peuvent être isolés pour créer des titres, par exemple, ou reliés entre eux pour créer des articles. Les blocs graphiques pourront contenir des images et peuvent être "habillés" par des blocs de texte, c'est-à-dire que le texte se place autour de l'image.

Créer des blocs

Créer des blocs de texte

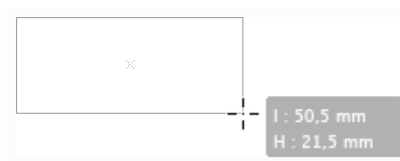
☐ Dans le panneau d'outils, sélectionnez l'outil **Texte** .

☐ Faites un cliqué-glissé en diagonale sur la page, d'en haut à gauche vers en bas à droite.



Le bloc est créé et le point d'insertion clignote dedans, en attente de contenu.

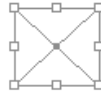
Quand vous effectuez votre cliqué-glissé, InDesign affiche un cartouche gris dans lequel se trouvent la largeur (l) et la hauteur (H) du bloc que vous créez.



Créer des blocs graphiques manuels

☐ Dans le panneau d'outils, sélectionnez l'outil **Bloc rectangulaire** .

☐ Puis procédez comme pour les blocs de texte.

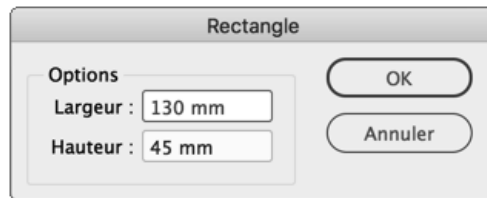


Une fois créé, le bloc graphique apparaît sélectionné avec ses poignées visibles et une croix en fond de bloc.

Créer des blocs graphiques paramétrés

Vous pouvez déterminer les dimensions des blocs graphiques dès leur création.

- ☐ Sélectionnez l'outil **Bloc rectangulaire** dans le panneau d'outils et cliquez là où doit apparaître le coin supérieur gauche du bloc.



- ☐ Dans les zones d'édition **Largeur** et **Hauteur**, saisissez les valeurs souhaitées. Notez bien que vous pouvez choisir l'unité que vous souhaitez : pt, mm, cm...

Utiliser les contraintes de repères

Si vous avez inséré des repères de page ou une grille et activé le magnétisme, votre bloc sera alors "attiré" par ces repères.

- ☐ Si vous souhaitez créer un bloc carré, créez le bloc comme précédemment tout en maintenant appuyée la touche .
- ☐ Si vous souhaitez créer un bloc depuis son centre, créez le bloc comme précédemment tout en maintenant appuyée la touche  (Mac) ou  (PC).
- ☐ Enfin, pour créer un bloc carré et centré, maintenez les touches  et  (Mac) ou  (PC).

Masquer et afficher le contour des blocs

Quand vous avez créé un bloc, le tracé de son contour apparaît.



- ☐ Pour masquer le contour des blocs, dans le menu **Affichage - Extras**, choisissez **Masquer le contour du bloc**.

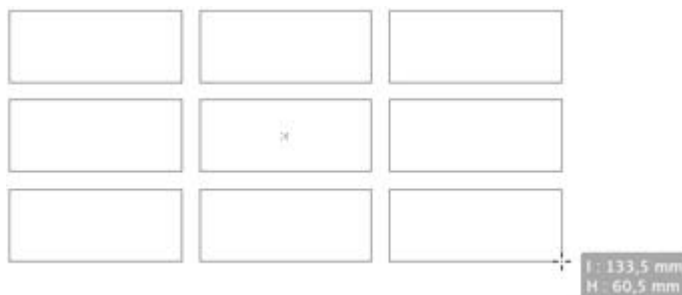
Les contours sont masqués :



Créer des blocs en grille

Vous pouvez créer une grille de blocs en une seule manipulation.

- ☐ Sélectionnez un outil de création : **Rectangle** ou autre.
- ☐ Faites un cliqué-glissé pour déterminer la taille de la grille.
- ☐ Sans relâcher le bouton de la souris, appuyez sur la touche **↑** pour augmenter le nombre de lignes et sur la touche **→** pour augmenter le nombre de colonnes.
- ☐ Avec la touche **cmd ⌘** (Mac) ou **Ctrl** (PC) et ces mêmes touches fléchées, vous augmentez ou diminuez l'espace entre les blocs (la gouttière).



- ☐ Dès que vous lâchez le bouton de la souris, la grille de blocs est créée.



Changer le type d'un bloc

Changer de contenu

Si vous avez créé un bloc image au lieu d'un bloc texte par exemple, vous pouvez changer le type de ce bloc. Attention, il ne faut pas qu'il y ait un contenu texte ou image dans le bloc à modifier.

- ☒ Sélectionnez le bloc dont il faut changer le type de contenu ; allez dans le menu **Objet - Contenu** et choisissez **Image**, **Texte** ou **Non attribué**.

Passer automatiquement à un bloc texte

- ☒ Dans le cas où vous avez créé un bloc image ou un rectangle, quand vous cliquez dessus avec l'outil **Texte**, vous pouvez passer automatiquement à un bloc texte. Pour ce faire, dans les préférences de texte, l'option **Conversion des blocs en blocs de texte avec l'outil Texte** doit être cochée (**Edition - Préférences - Texte**) sous Windows ou **InDesign - Préférences - Texte**, sous macOS.

Sélectionner les blocs

- ☒ Dans le panneau d'outils, sélectionnez l'outil **Sélection**  et cliquez sur le bloc à sélectionner.
- ☒ Pour sélectionner plusieurs blocs proches, utilisez l'outil **Sélection**  et faites un cliqué-glissé pour "entourer" une partie des blocs à sélectionner.
- ☒ Pour ajouter un bloc à la sélection, appuyez et maintenez la touche  enfoncée et cliquez sur un bloc non sélectionné.
- ☒ Pour retirer un bloc de la sélection, appuyez et maintenez la touche  enfoncée et cliquez sur un bloc sélectionné.
- ☒ Pour sélectionner tous les blocs, ouvrez le menu **Edition** et choisissez **Tout sélectionner**.
- ☒ Pour annuler la sélection des blocs, ouvrez le menu **Edition** et choisissez **Tout désélectionner**.

Les repères commentés

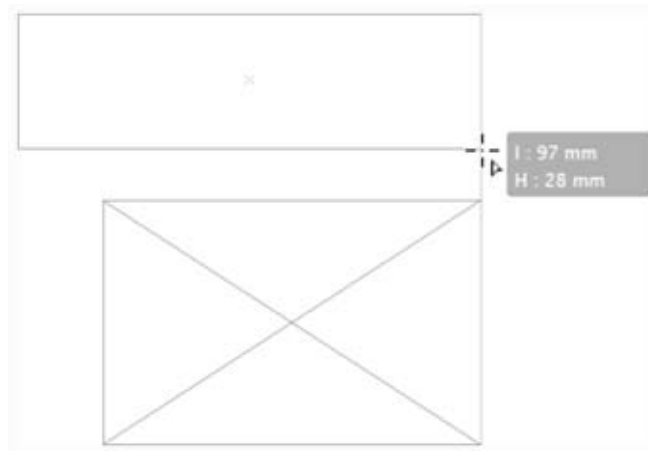
Principe

Lorsque vous avez déjà créé des blocs, InDesign repère leurs côtés et vous signale un alignement sur un des côtés des deux blocs ou une largeur, hauteur identique.

- ☒ Pour activer les repères commentés, dans le menu **Affichage - Grilles et repères**, activez l'élément **Repères commentés** afin qu'il soit coché.

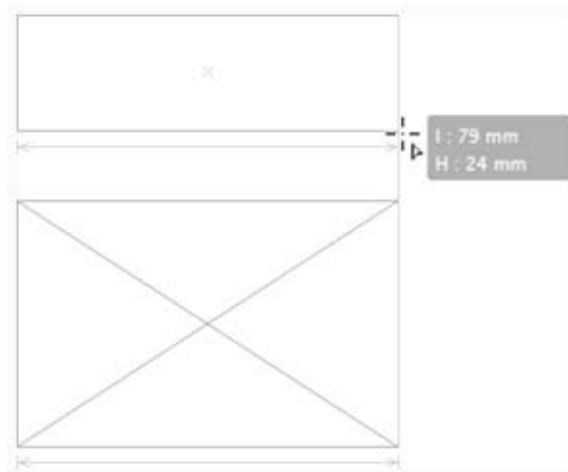
Alignement

Quand vous créez un bloc image ou de dessin, si votre pointeur en croix est aligné sur un bloc déjà créé, il s'adjoint d'un petit triangle blanc.

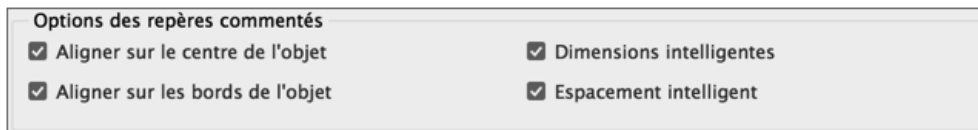


Alignement et dimension identique

Si le bloc que vous créez s'aligne avec un bloc existant et s'il a une largeur identique à un bloc déjà créé, InDesign vous le signale avec des repères commentés verts.



- ☐ Vous pouvez choisir le type de paramètres que doivent afficher les repères commentés. Dans les **Préférences**, choisissez **Repères et table de montage**. Dans la zone **Options des repères commentés**, choisissez ce qui doit être affiché.



Les modifications

Ce principe des repères commentés sera actif quand vous allez modifier vos blocs. Ce que nous allons voir dans les sections suivantes.

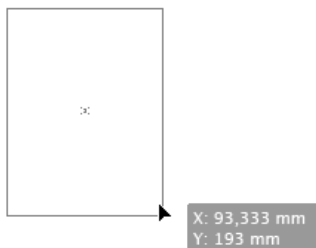
Modifier les blocs

Déplacer manuellement un bloc

- ☐ Une fois le bloc créé, dans le panneau **Outils**, sélectionnez l'outil **Sélection** , cliquez sur le bloc et glissez-le à l'endroit souhaité.

Si vous maintenez la touche  enfoncée, vous obtenez une contrainte à 45°.

Là encore, quand vous déplacez le bloc à la souris, InDesign vous indique les positions horizontale X et verticale Y prises par le bloc.



Déplacer un bloc à l'aide du clavier

- ☐ Vous pouvez utiliser les quatre touches fléchées , ,  et , pour déplacer un bloc sélectionné.

La valeur de déplacement est indiquée dans les préférences.

- ☐ Sous Mac, ouvrez le menu **InDesign**, sur PC, ouvrez le menu **Edition**, puis choisissez **Préférences - Unités et incréments**.
- ☐ Dans la zone **Incréments clavier**, dans le champ **Touche curseur**, saisissez la valeur souhaitée. Là encore, vous pouvez spécifier la valeur avec l'unité de votre choix, même si InDesign convertit l'unité en mm après votre saisie.

- ✎ Pour déplacer un bloc en cours de création, alors que vous faites le cliqué-glissé pour créer le bloc, appuyez et maintenez la barre d'espace enfoncée et faites glisser le bloc par un cliqué-glissé pour le déplacer. Dès que vous lâchez la barre d'espace, vous continuez à tracer le bloc.

Positionner précisément un bloc

- ☐ Si vous souhaitez positionner le bloc à un endroit précis de votre page, sélectionnez-le

par un clic avec l'outil **Sélection** . Dans le panneau **Contrôle**, dans les zones d'édition **X** (position horizontale) et **Y** (position verticale), saisissez les valeurs souhaitées.

*Attention ces valeurs sont indiquées par rapport à l'origine 0 des règles et par rapport au point de référence du bloc. Ce point de référence est la petite case noire qui est par défaut active et située en haut à gauche dans le panneau **Contrôle**.*



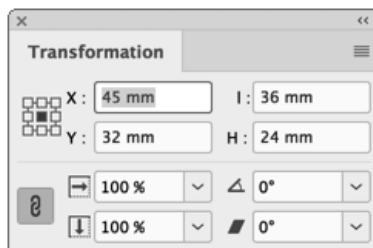
X : 27 mm
Y : 20 mm

Vous pouvez par un simple clic changer de point de contrôle. Dans cet exemple, nous avons changé le point de contrôle pour le point central du bloc : les valeurs sont aussitôt actualisées :



X : 45 mm
Y : 32 mm

*Vous retrouvez ces informations dans le panneau **Transformation**, accessible depuis le menu **Fenêtre** puis **Objet et mise en page**.*



Transformation

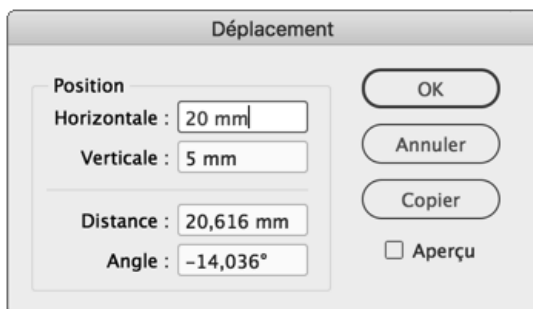
X : 45 mm L : 36 mm
Y : 32 mm H : 24 mm

→ 100 % ↗ 0°
↓ 100 % ↘ 0°

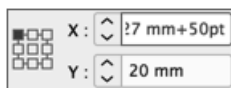
Définir le positionnement relatif d'un bloc

Vous pouvez déplacer un bloc de manière relative, c'est-à-dire le déplacer de X millimètres (ou toute autre unité reconnue) par rapport à sa position actuelle.

- ☐ Avec un bloc sélectionné, ouvrez le menu **Objet - Transformation** et choisissez **Déplacement**.

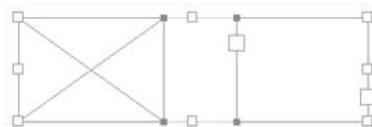


- ❏ Saisissez les valeurs souhaitées dans les champs **Horizontale** et **Verticale**. Le champ **Distance** permet d'indiquer une valeur unique, liée à un angle. Sélectionnez l'option **Aperçu**, pour visualiser le déplacement dans la page. Notez que le bouton **Copier** vous permet de faire une copie déplacée du bloc original.
- ❏ Vous pouvez aussi effectuer un déplacement relatif avec des calculs dans le panneau **Contrôle** ou **Transformation**. Avec un bloc sélectionné, dans le panneau **Contrôle** (ou **Transformation**), dans les zones d'édition **X** ou **Y**, saisissez la valeur de déplacement voulue. Vous pouvez utiliser les opérateurs simples et mélanger les unités. Validez avec la touche .



Redimensionner manuellement un bloc

- ❏ Sélectionnez un bloc (texte ou image) avec l'outil **Sélection**  : ses poignées apparaissent.



- ❏ Faites un cliqué-glissé sur l'une des poignées pour redimensionner le bloc. Si vous maintenez la touche  enfoncée, vous obtenez une contrainte à 45°.

Redimensionner précisément un bloc

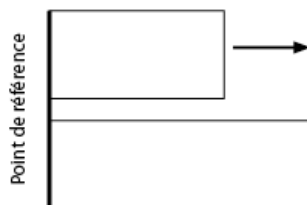
- ❏ Sélectionnez un bloc (texte ou image) avec l'outil **Sélection** .
- ❏ Dans les zones d'édition **I** (pour largeur) et **H** (pour hauteur) du panneau **Contrôle** ou **Transformation**, saisissez les valeurs souhaitées.

I : 
 H : 

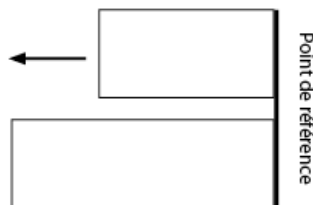
- ☐ Si vous souhaitez conserver les proportions originales du bloc, cliquez sur le bouton

Conserver le rapport Largeur/Hauteur  qui devient alors . Saisissez une des valeurs : l'autre se calcule automatiquement.

Attention le point de référence sélectionné détermine le sens du redimensionnement. Si le point de référence est sur la gauche, une augmentation de la largeur se fera vers la droite, le côté gauche ne bouge pas car il détermine le point de référence.



Même principe, si le point de référence est sur le côté droit, le redimensionnement se fait vers la gauche.



Même principe avec la hauteur.

Transformer les blocs

Toutes les transformations, redimensionnement, rotation, déformation que nous allons maintenant étudier ont des conséquences sur le contenu. Nous les verrons dans les chapitres consacrés aux contenus texte et aux marges.

Appliquer une mise à l'échelle

- ☐ Sélectionnez le bloc à transformer, sélectionnez l'outil **Mise à l'échelle**  dans le panneau **Outils**.