


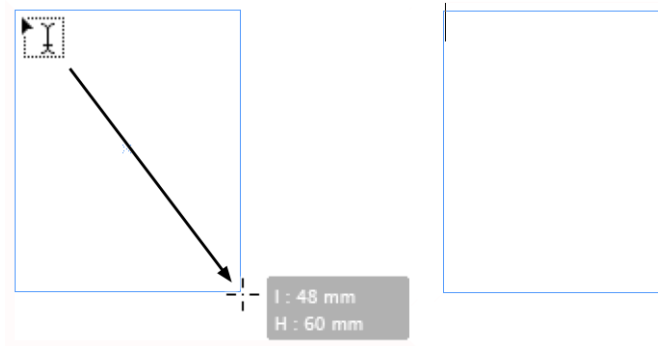
## Introduction

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

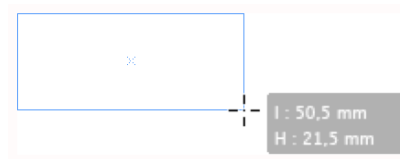
### Créer des blocs de texte

- ☞ 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.




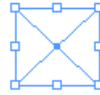
*Le bloc est créé et le point d'insertion clignote dedans, en attente de contenu.*

*Quand vous effectuez votre cliqué-glissé, InDesign affiche un cartouche gris dans lequel se trouvent la largeur (I) 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.

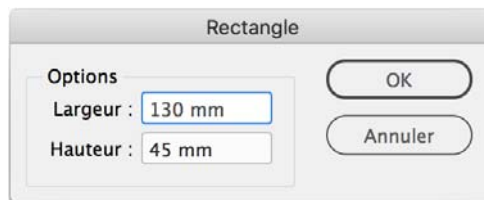


Une fois créé, le bloc graphique apparaît sélectionné avec ses poignées visibles et une croix en fond de bloc.

### 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...

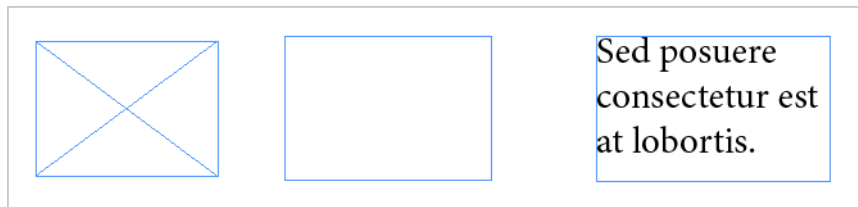
### Utiliser les contraintes de repères

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**.

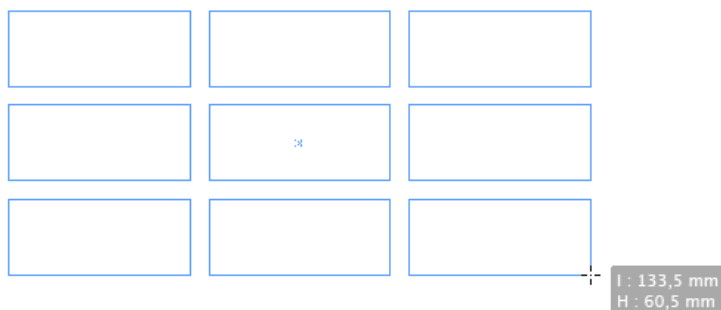
*Les contours sont masqués :*



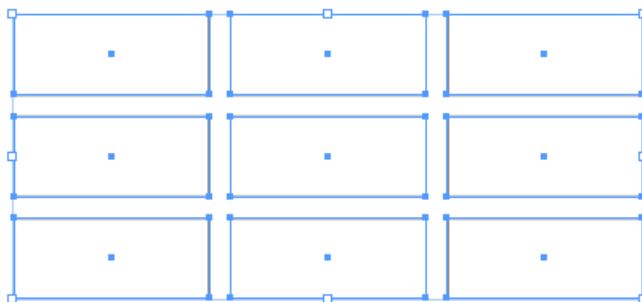
## Créer des blocs en grille

*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**).

## 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

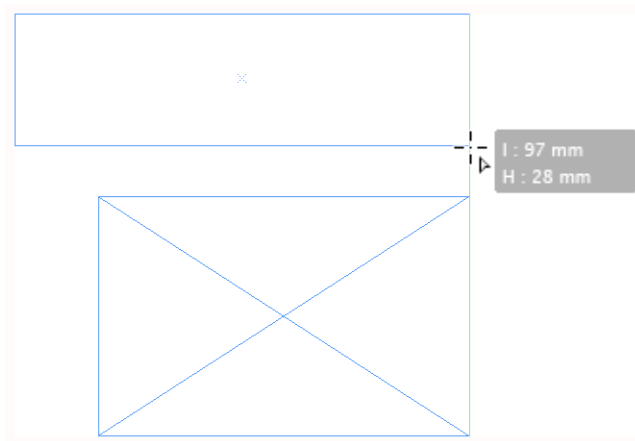
*Lorsque vous avez déjà créé des blocs, InDesign repère leurs côtés et vous signale un alignement sur un des côtés des deux blocs ou une largeur, hauteur identique.*

- ☒ Par défaut les repères commentés sont actifs : dans la barre de l'application, avec le bouton **Options d'affichage**, l'option **Repères commentés** est cochée ou dans le menu **Affichage - Grilles et repères**, l'élément **Repères commentés** est coché.



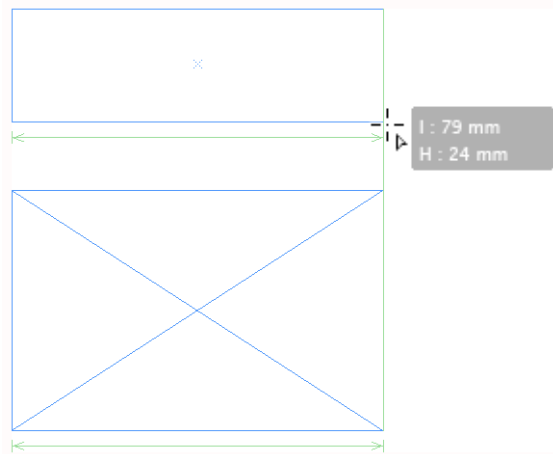
## Alignement

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.

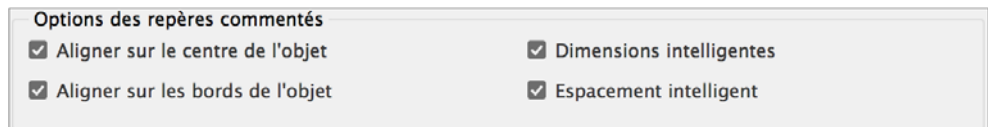


## Alignement et dimension identique

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 paragraphes suivants.

## 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.

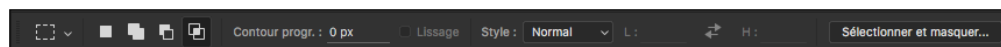
## Introduction





Si vous souhaitez déplacer, modifier ou appliquer des effets sur un élément dans un document Photoshop, il est nécessaire au préalable de le sélectionner.

## Les outils de sélection classiques


- ☞ Cliquez sur l'outil  ou  afin de sélectionner une zone rectangulaire ou ellipsoïdale.

*Le panneau de contrôle affiche les paramètres spécifiques à l'outil sélectionné.*



-  **Nouvelle sélection** Créée une sélection qui remplace la précédente.
-  **Ajouter à la sélection** Permet d'étendre une sélection, un petit + s'affiche alors à côté du curseur de sélection.
-  **Soustraire de la sélection** Permet de réduire une sélection, un petit - apparaît à côté du curseur de sélection.
-  **Intersection avec la sélection** Permet de sélectionner la partie commune de deux sélections. Un petit x apparaît à côté du curseur.

**Contour progressif** Spécifie l'étendue de la transition entre la sélection et les pixels qui l'entourent. Saisissez une valeur entre 0 et 250 pixels.


**Lissage** Supprime le crénelage et comble partiellement les pixels du contour. Actif uniquement avec l'outil de sélection .

- ☞ Cliquez sur le menu **Style** et choisissez une des options suivantes :

**Normal** : la sélection est libre.

**Prop. fixes** : définit les proportions de la sélection. 1 pour la hauteur et la largeur symbolise une proportion égale ; 1 en hauteur et 3 en largeur, indiquent que cette dernière sera 3 fois plus importante que la hauteur.

**Taille fixe** : permet d'indiquer une hauteur et une largeur précises (en pixels).

Vous pouvez inverser les valeurs **Hauteur** et **Largeur** pour **Proportions fixes** et **Taille fixe**, en cliquant sur .

*Une nouvelle fonction est apparue dans la barre de contrôle : **Sélectionner et masquer**. Nous l'étudierons en détail un peu plus loin dans ce chapitre.*




- ☒ Pour réaliser une sélection, effectuez un cliqué-glissé en entourant la zone souhaitée.  
*Un cadre pointillé s'affiche alors :*






*Sélection sans contour progressif*





*Sélection avec contour progressif*

Pour tracer un carré ou un cercle parfait, maintenez la touche  enfoncée. Pour effectuer une sélection à partir de son centre, utilisez la touche  sur PC ou  sur Mac. Vous pouvez combiner les deux raccourcis si besoin.

-  Si vous souhaitez déplacer la sélection en gardant la possibilité de l'étendre ou de la réduire, appuyez simultanément sur la touche  en maintenant le bouton de la souris et faites glisser la sélection à l'emplacement voulu. Puis lâchez la touche  et reprenez votre sélection.

-  Les outils  et  permettent de sélectionner une ligne ou une colonne de 1 pixel de largeur.

Pour inverser une sélection, c'est-à-dire permuter la partie sélectionnée de l'image avec celle qui ne l'est pas, cliquez sur le menu **Sélection - Invertir** ou  I (PC),  I (Mac).



## Utiliser le Lasso

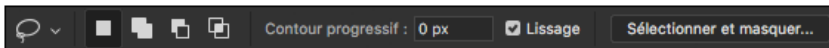
### Sélectionner avec l'outil Lasso





L'outil **Lasso** permet de sélectionner une portion d'image en réalisant un tracé à main levée.

- ☒ Cliquez sur  dans le panneau **Outils**.

Le panneau de contrôle de l'outil **Lasso** s'affiche :



Les options **Contour progressif**, **Lissage** et **Sélectionner et masquer** sont identiques à l'outil **Rectangle de sélection**.





- ☒ Cliquez sur l'image et faites glisser le pointeur  autour de la zone à sélectionner.
- ☒ Si vous souhaitez tracer une droite, maintenez la touche **Alt** sur PC ou  sur Mac et cliquez à chaque extrémité. Ne relâchez pas la souris si vous désirez alterner droite et dessin libre.
- ☒ Lorsque vous désirez terminer votre sélection, relâchez le bouton de la souris.



### Sélectionner avec l'outil Lasso polygonal





L'outil **Lasso polygonal** s'utilise de la même manière que le Lasso standard mais permet de tracer des droites.

- ☒ Cliquez sur  dans le panneau **Outils**, maintenez le bouton de la souris appuyé et choisissez **Lasso polygonal** .
- ☒ Cliquez sur l'image afin de définir un point d'origine et répétez l'action à chaque extrémité.
- ☒ Si vous voulez tracer des droites avec un angle de 45°, maintenez la touche  enfoncée.
- ☒ Si vous souhaitez alterner avec un tracé à main levée, gardez la touche **Alt** sur PC ou  sur Mac enfoncée et dessinez simultanément votre sélection.

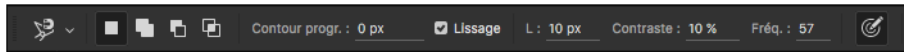
- ☒ Pour terminer la sélection, positionnez-vous sur le point de départ de votre sélection (un petit cercle apparaît à droite du pointeur) et cliquez. Vous pouvez également effectuer un double clic ou cliquer en gardant enfoncée la touche **Ctrl** sur PC ou **⌘** sur Mac.


### Sélectionner avec l'outil Lasso magnétique

L'outil **Lasso magnétique** permet de réaliser des sélections délicates en collant précisément au contour et en positionnant à chaque clic un point d'ancrage. Si la délimitation est assez nette, il n'est pas besoin de cliquer, la sélection s'effectuera en faisant glisser la souris.

- ☒ Cliquez sur  dans la palette d'**Outils**, maintenez le bouton de la souris enfoncé et choisissez **Lasso magnétique** .

Le panneau de contrôle affiche les paramètres du **Lasso magnétique** :



On retrouve ici les outils , **Contour progressif**, **Lissage** et le bouton **Sélectionner et masquer**, avec en supplément :


- L** Définit la distance (de 1 à 256 pixels) à partir de laquelle le lasso magnétique détecte le contour.
- Contraste** Spécifie la sensibilité de la détection des contours allant de 1 à 100 %. Pour les contours les moins contrastés, définissez une valeur basse.
- Fréquence** Permet de placer plus ou moins souvent les points d'ancrage de la sélection en paramétrant de 0 à 100.



Fréquence 50



Fréquence 100

- ☒ Si vous travaillez avec un stylet, vous pouvez activer ou désactiver l'option de réglage de la largeur en fonction de la pression du stylet .

# Réaliser des sélections | 1 | 1 | 7 |

- ☒ Pour réaliser une sélection avec le **Lasso magnétique**, cliquez sur le point de départ de votre sélection et faites glisser la souris pour délimiter automatiquement le cadre de sélection. Cliquez chaque fois que vous souhaitez positionner un point d'ancrage.



- ☒ Pour supprimer un point d'ancrage qui ne vous convient pas, appuyez sur la touche **Suppr** ou **←** de votre clavier.



*Si vous désirez tracer des droites, utilisez la même méthode que pour le **Lasso standard**.*

- ☒ Pour terminer une sélection, glissez jusqu'au point de départ (un petit cercle s'affiche à droite du pointeur) et cliquez. Vous pouvez également effectuer un double clic, appuyer sur la touche **↵** ou bien cliquer en maintenant enfoncée la touche **Ctrl** (PC) ou **cmd** (Mac) : la sélection se referme automatiquement.

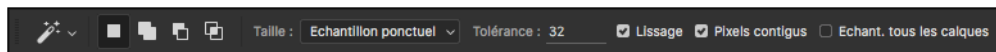
☞ Le Lasso magnétique ne fonctionne pas sur des images 32 bits.


## Utiliser la Baguette magique

L'outil **Baguette magique** permet de sélectionner des portions d'images en fonction de la couleur des pixels sans tracer de contour.

- ☒ Sélectionnez l'outil **Baguette magique**  situé dans la même série que l'outil **Sélection rapide** .

Le panneau de contrôle de l'outil **Baguette magique** s'affiche :



Le panneau de contrôle spécifique affiche les outils , **Lissage** mais également :

**Tolérance** : permet de définir une valeur entre 0 et 255 (en pixels) afin de sélectionner les pixels de couleurs proches.

**Pixels contigus** : si l'option est cochée, seuls les pixels adjacents de même couleur sont sélectionnés. Sinon, ils le sont dans l'ensemble du document.

**Echant. tous les calques** : cochez l'option si vous souhaitez sélectionner les pixels sur tous les calques visibles.

- ☒ Cliquez sur la zone choisie.

*Les pixels de couleurs proches sont sélectionnés dans la limite de tolérance.*



Baguette magique tolérance 30




Baguette magique tolérance 50

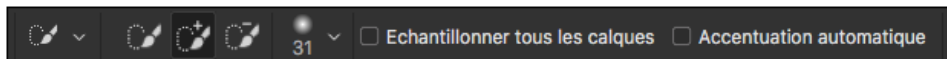
- ☞ La **Baguette magique** ne fonctionne pas sur des images 32 bits ou en mode Bitmap.

## Utiliser l'outil Sélection rapide

L'outil **Sélection rapide** permet de sélectionner rapidement une zone ou un contour en fonction des pixels sur lesquels se déplace le pointeur.

- ☒ Cliquez sur l'outil **Sélection rapide**  du panneau **Outils** (dans la même série que l'outil ).

Le panneau de contrôle de l'outil **Sélection rapide** s'affiche :



**Nouvelle sélection** : crée une sélection qui remplace la précédente.



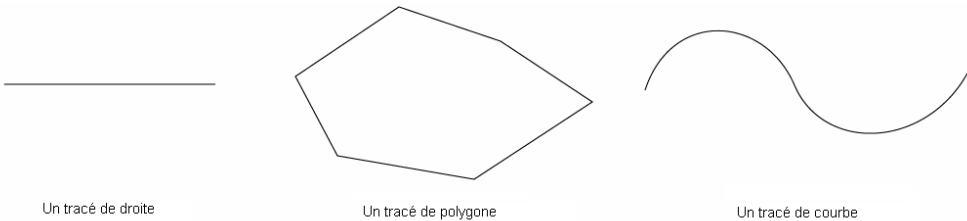
**Ajouter à la sélection** : permet d'étendre une sélection, un petit + s'affiche alors à l'intérieur du curseur de sélection.



**Soustraire de la sélection** : permet de réduire une sélection, un petit - apparaît à l'intérieur du curseur de sélection.





## Introduction

L'outil **Plume** est un des outils les plus utilisés dans Illustrator pour les dessins vectoriels. Il a plusieurs fonctions : tracer des droites, des polygones ouverts ou fermés ainsi que des courbes (appelées courbes de Bézier).




## Tracer une droite

### Créer une droite


- ☞ Sélectionnez l'outil **Plume** .
- ☞ Cliquez à l'origine de la droite pour placer le premier point d'ancrage.
- ☞ Cliquez à l'autre extrémité pour placer le second point d'ancrage.
- ☞ Pour arrêter votre tracé, sélectionnez l'outil **Sélection**  ou appuyez sur la touche **Ctrl** (PC) ou **cmd**  (Mac) (le curseur se transforme en outil de sélection ) puis cliquez dans une zone vide du plan de travail ou encore sélectionnez un autre outil.




*Votre droite est donc constituée de deux points, nommés point d'ancrage.*


- ☞ En appuyant sur la touche , vous pouvez contraindre votre tracé à être horizontal, vertical ou en diagonale.
- ☞ Pour paramétrer l'inclinaison des axes, faites **Edition** (sur Mac, **Illustrator**) - **Préférences** - **Général** puis saisissez l'angle souhaité dans la zone **Inclinaison des axes**. La valeur par défaut 0° permet de créer des tracés à 0°, 45° et 90°.

### Déplacer une droite

- ☞ Sélectionnez l'outil **Sélection** .
- ☞ Cliquez sur la droite à déplacer pour la sélectionner puis faites-la glisser à la position souhaitée.



### Modifier une droite

- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection directe** .
- ☒ Approchez le pointeur de la souris sur un des deux points d'ancrage.

*Un carré blanc s'affiche à côté du pointeur de la souris .*


- ☒ Cliquez sur le point d'ancrage.  
*Le point d'ancrage sélectionné a un fond bleu, l'autre a un fond blanc.*
- ☒ Faites glisser le point d'ancrage.

### Supprimer une droite

- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection** .
- ☒ Cliquez sur la droite à supprimer.
- ☒ Appuyez sur la touche  ou **Suppr**.


## **Tracer un polygone**

### Créer un polygone


- ☒ Sélectionnez l'outil **Plume** .
- ☒ Cliquez à l'origine de votre polygone pour poser le premier point d'ancrage.
- ☒ Faites des clics successifs.  
*Chaque clic permet de positionner un nouveau point d'ancrage, qui détermine un nouveau segment du polygone.*
- ☒ Pour fermer le tracé, cliquez sur le premier point d'ancrage.

*Un petit cercle apparaît près de la plume  vous indiquant que le tracé est fermé.*

### Déplacer un point d'ancrage

- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection directe** .
- ☒ Pointez un point d'ancrage.
- ☒ Cliquez puis faites glisser le point d'ancrage vers sa nouvelle destination.

### Déplacer un segment

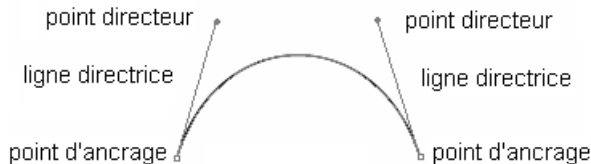
- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection directe** .
- ☒ Cliquez sur le segment; puis faites-le glisser vers sa nouvelle destination.

## Tracer des courbes

### Les courbes de Bézier

Le système de création des courbes a été créé dans les années 60 par Pierre Bézier, ingénieur chez Renault, le but étant de traduire mathématiquement une courbe dessinée à la main. Il parvint à la conclusion que toute courbe était définie à partir de quatre points.


Les courbes de Bézier sont constituées de deux points d'ancrage, deux points directeurs et deux lignes directrices.



Il existe trois types de points d'ancrage : le point d'inflexion, le point de sommet et le point mixte (terme employé dans l'ouvrage pour une plus grande facilité d'usage). Chacun de ces points permet de créer une forme typique.

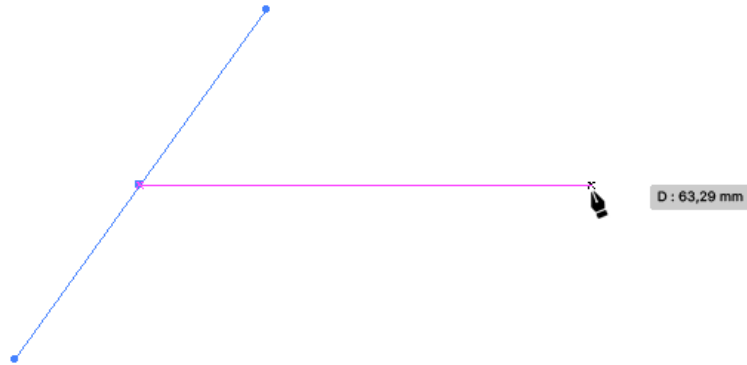
### Créer un point d'inflexion

*Ce qui caractérise ce point est que la courbe passe par le point d'ancrage mais ne change pas de direction, et que les deux lignes directrices se déplacent simultanément.*

- ☐ Sélectionnez l'outil **Plume** .
- ☐ Faites un premier clic pour positionner le premier point d'ancrage puis maintenez le bouton de la souris enfoncé.
- ☐ Réalisez un cliqué-glissé dans la direction que doit prendre la courbe pour créer la première ligne directrice.
- ☐ Lâchez le bouton de la souris pour positionner le premier point directeur.

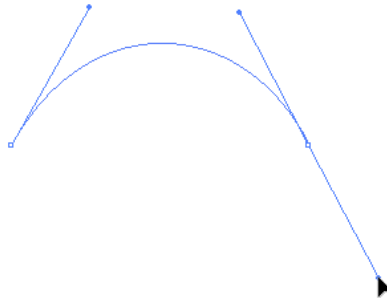


- ☒ Faites un deuxième clic un peu plus loin pour positionner le deuxième point d'ancrage puis maintenez le bouton de la souris enfoncé.



*Ici, l'affichage des repères commentés facilite l'alignement.*


- ☒ Réalisez un cliqué-glissé dans la direction que doit prendre la courbe pour créer la deuxième ligne directrice.
- ☒ Lâchez le bouton de la souris pour positionner le deuxième point directeur.




- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection**  pour arrêter la création de la courbe.

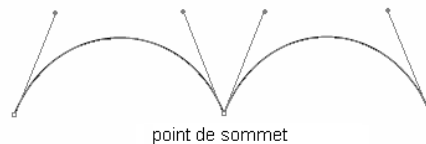
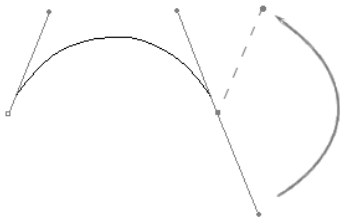
### Créer un point de sommet

*La caractéristique d'un point de sommet est que la courbe passe par le point d'ancrage et change de direction ; les deux lignes directrices sont indépendantes.*

- ☒ Sélectionnez l'outil **Plume** .
- ☒ Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que débute votre courbe et faites glisser le pointeur dans la direction que doit prendre la courbe pour dessiner la ligne directrice.




- ☒ Un peu plus loin, cliquez à l'endroit où vous voulez placer votre second point d'ancrage et faites glisser le pointeur dans la direction que doit prendre la courbe pour dessiner la ligne directrice.
- ☒ Maintenez la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) enfoncée.
- ☒ Cliquez sur le dernier point directeur, et faites-le glisser jusqu'à l'endroit où vous voulez le poser.
- ☒ Lâchez la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac).
- ☒ Un peu plus loin, cliquez à l'endroit où vous voulez placer votre troisième point d'ancrage et faites glisser le pointeur dans la direction que doit prendre la courbe pour dessiner la ligne directrice.
- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection**  pour arrêter le tracé.



## Créer un point mixte

*Un point mixte est le mélange d'un point d'inflexion et d'un point de polygone : d'un côté nous avons une courbe et de l'autre une ligne droite.*

- ☒ Pour concevoir un point mixte en partant d'un point d'inflexion, sélectionnez l'outil **Plume** .

Cliquez à l'endroit où vous voulez que débute votre tracé, faites glisser le pointeur dans la direction de la courbe pour dessiner la ligne directrice, puis lâchez le bouton de la souris pour poser le point directeur.

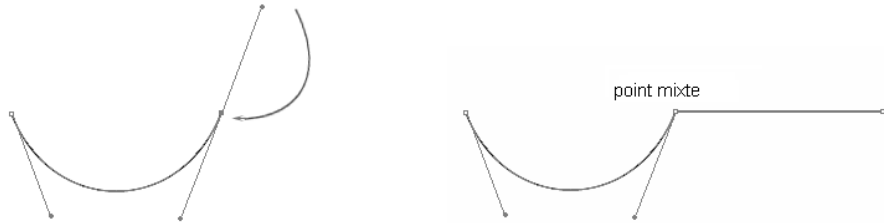
Un peu plus loin, cliquez à l'endroit où vous voulez placer votre second point d'ancrage et faites glisser le pointeur dans la direction de la courbe pour dessiner la ligne directrice puis lâchez le bouton de la souris pour poser le point directeur.

Tout en maintenant la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) enfoncée, cliquez sur le dernier point directeur et faites-le glisser pour l'amener sur le point d'ancrage (le pointeur devient blanc).

Lâchez la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac).

Un peu plus loin, cliquez à l'endroit où vous voulez placer votre troisième point d'ancrage.

Sélectionnez l'outil **Sélection**  pour arrêter le tracé.



- ☞ Pour concevoir un point mixte en partant d'un point de polygone, sélectionnez l'outil

### Plume

Cliquez à l'endroit où vous voulez que débute votre tracé.

Un peu plus loin, cliquez pour placer votre second point d'ancrage.

Recliquez sur ce second point d'ancrage et faites glisser le pointeur dans la direction de la courbe pour dessiner la ligne directrice puis lâchez le bouton de la souris pour poser le point directeur.

Un peu plus loin, cliquez à l'endroit où vous voulez placer votre dernier point d'ancrage, faites glisser le pointeur dans la direction de la courbe pour dessiner la ligne directrice puis lâchez le bouton de la souris pour poser le point directeur.

Sélectionnez l'outil **Sélection**  pour arrêter le tracé.



## Gérer les tracés

### Quelques règles d'usage

Il faut mettre le moins possible de points d'ancrage pour avoir un tracé le plus simple possible.

Pour modifier un tracé, il ne faut jamais toucher la courbe directement mais travailler sur les points d'ancrage, les points directeurs et les lignes directrices.

Plus le point directeur est éloigné du point d'ancrage, plus la courbe est tangente à la ligne directrice.

Plus le point directeur est proche du point d'ancrage, moins la courbe est tangente à la ligne directrice.