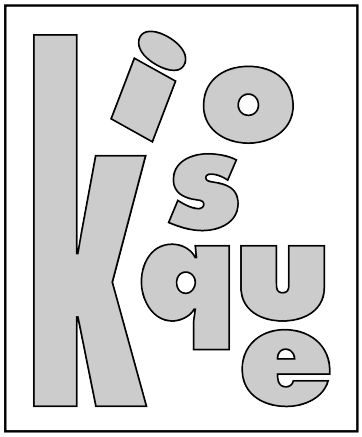
Les modes d'habillage

Image A : fond vide et lettres pleines
Image B : fond plein et lettres vides

Habillage bloc :

Le texte habille le cadre du bloc, que l'image le remplisse entièrement ou non.



Limites de l'image

C'est *le contenu* du bloc qui est habillé (*tous* les pixels de l'image)

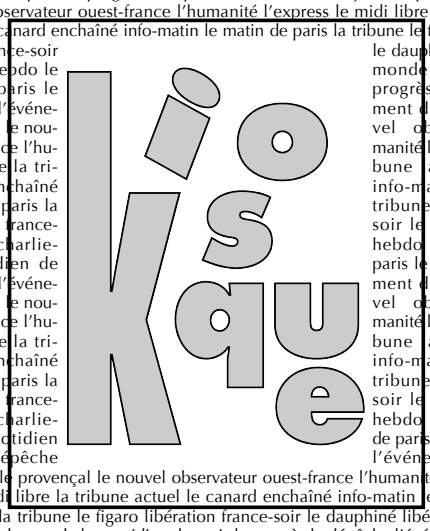
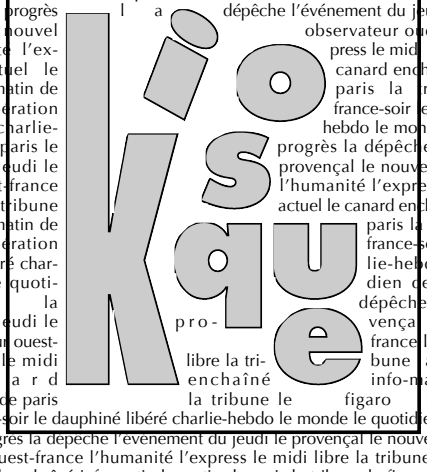


Image auto ou Zones non blanches

Calcul automatique du chemin d'habillage : le texte pénètre dans le bloc et habille *les pixels non blancs* de l'image (voir paramètre *seuil*).

Les pixels analysés comme "blancs" ne sont pas supprimés : le texte coule dessous. Si l'on ne veut pas masquer le texte, il faut faire une image à fond *transparent*, comme ici :

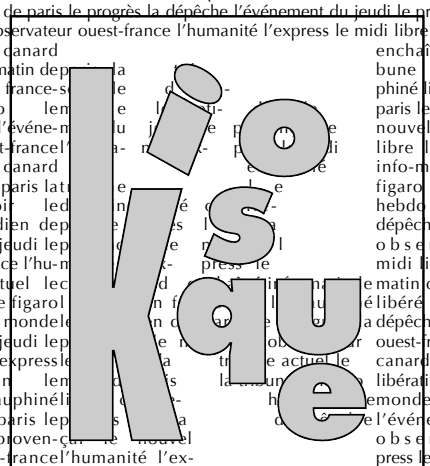


Option "Inverser"

(Disponible seulement en mode "zones non blanches" et "chemin modifié")

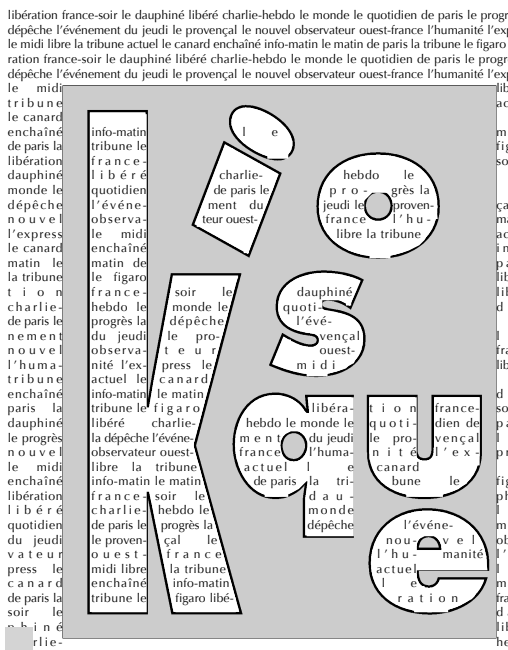
Le texte coule à l'intérieur du chemin d'habillage au lieu de le contourner.

Si l'on inverse le chemin de l'image de gauche, le texte coule à l'intérieur des lettres :



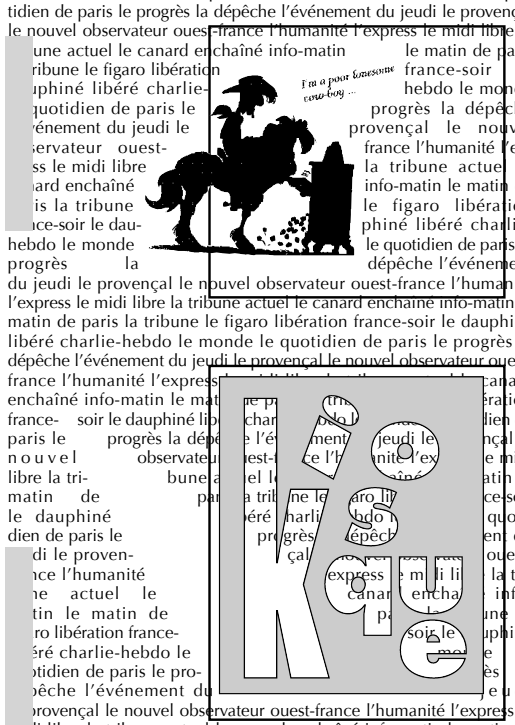
Option “contours extérieurs seulement”

Décocher cette option pour que le texte s’écoule aussi dans les zones blanches enserrées



L’option “Restreindre au bloc” :

En la décochant, le chemin d’habillage peut influer le texte en dehors du bloc.



Modification du chemin d’habillage :

En mode *zones non blanches* ou *limites de l’image*, le chemin est concrétisé à l’écran et peut être modifié :

Commande *Menu Bloc/Éditer* → *habillage*. Ensuite, le chemin se manipule comme un bloc de Bézier.

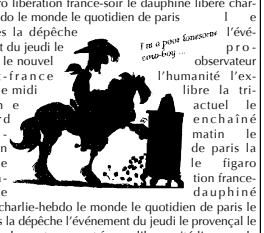
Paramètres du calcul du chemin

Réserve : Espace ménagé autour des pixels significatifs.

Seuil : tonalité en dessous de laquelle un pixel sera considéré comme “blanc” et donc exclu du chemin d’habillage.

Bruit : si l’habillage comporte plusieurs chemins, on peut éliminer les plus petits en augmentant la valeur du “bruit” : XPress abandonne les chemins dont le diamètre est inférieur à cette valeur.

Bruit = 1pt



Bruit = 40pt