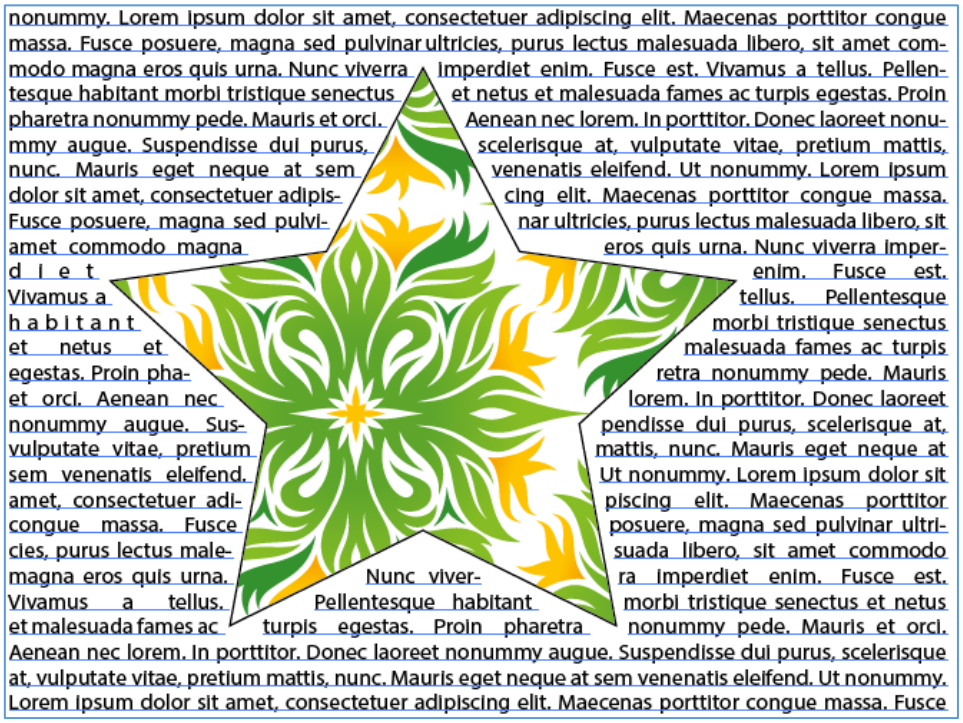
Habillage de texte avec Illustrator CS6

L'habillage de texte consiste à **placer du texte autour de différents objets** se trouvant sur votre document, le texte épousant le contour de l'objet.

Pour ce tutoriel, j'ai créé un bloc de faux texte avec l'**Outil texte** et j'ai ajouté une étoile créée avec l'**Outil étoile** à laquelle j'ai appliqué un motif.

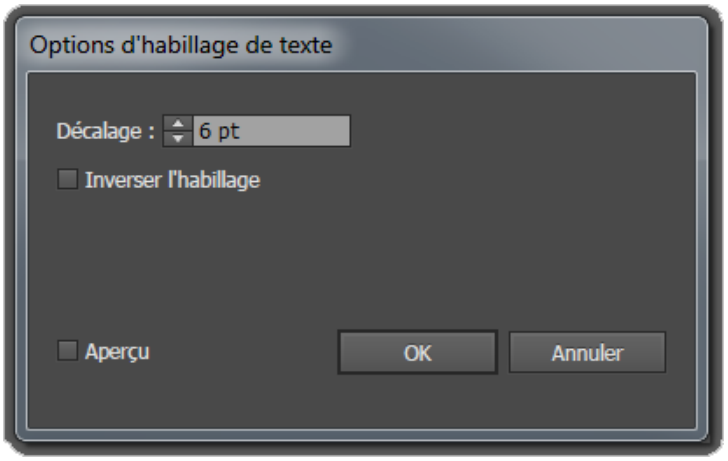
Pour habiller un texte, il faut toujours que l'objet soit en premier dans l'ordre des plans. Il ne doit pas forcément se trouver au premier plan si vous avez plusieurs éléments sur votre calque, mais le texte à habiller et l'image doivent être sur le même calque et l'image par-dessus le texte. Le texte doit également avoir été saisi dans une zone de texte, c'est-à-dire qu'il doit être captif.

Il vous suffit ensuite de sélectionner votre image avec l'**Outil sélection** et d'aller dans le menu **Objet** > **Habillage de texte** > **Créer** : votre texte entoure désormais votre image.



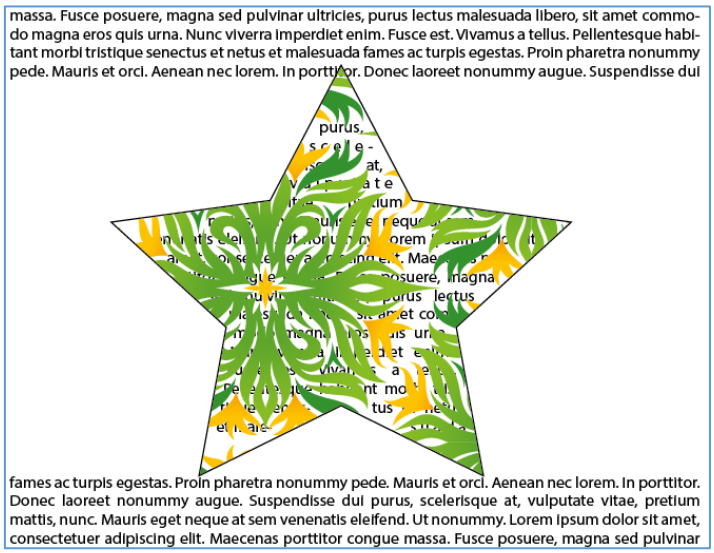
Si vous placez votre texte au premier plan, vous remarquerez que l'habillage ne fonctionne plus, d'où l'importance de l'ordre des plans dans cette manipulation.

Le décalage par défaut de cet habillage est de *6 points*. En retournant dans le menu **Objet** > **Habillage de texte** > **Options d'habillage de texte…**, vous pouvez modifier ce décalage.



Je vous conseille de cocher la case *Aperçu* afin d'observer le résultat en direct. En augmentant le décalage, votre texte s'éloignera de votre objet et inversement.

En cochant *Inverser l'habillage*, votre texte entrera dans la forme. Dans ce cas, le décalage correspondra à la distance du texte par rapport au contour intérieur de l'objet.



Cliquez sur **Ok** pour valider vos modifications.

Vous pouvez également habiller votre texte avec plusieurs images :

Enfin, vous pouvez annuler votre habillage en retournant dans le menu **Objet** > **Habillage de texte** et en cliquant sur **Annuler**.

Tutoriel réalisé avec Illustrator CS6

Voir la version vidéo de cet article