

En informatique

Dupliquer c'est multiplier !

Dupliquer c'est faire des **copies multiples d'objets**.

Les copies peuvent être identiques ou différer en taille, couleur, orientation et position.

Les copies peuvent être identiques ...



ou différer en taille, couleur, orientation et position.

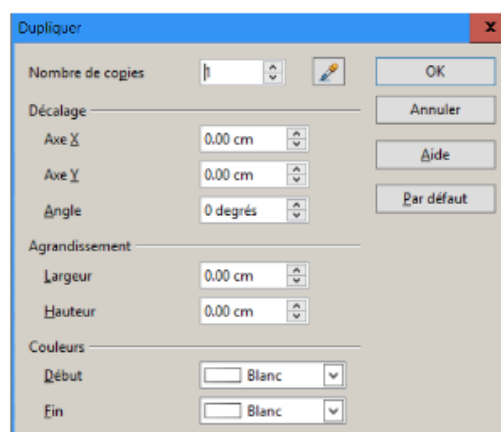
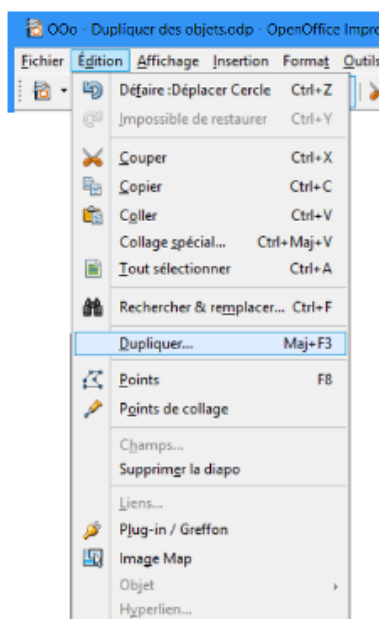
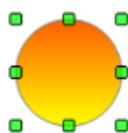


Pour dupliquer il faut, dans l'ordre ...

Sélectionner l'objet ...

...dans le menu "Edition"
(1x6) sur Dupliquer (Maj+F3)

... et dans la fenêtre "Dupliquer"
entrer les paramètres désirés



Dupliquer

Paramétrer la fenêtre "Dupliquer"

1 Nombre de copies

Saisir le nombre de copies à effectuer.

• Décalage

Définit la position et la rotation d'un objet dupliqué en fonction de l'objet sélectionné.

2 Axe X

Saisissez la distance **horizontale** entre le centre de l'objet sélectionné et celui de l'objet dupliqué. Les valeurs positives déplacent l'objet dupliqué vers la droite et les valeurs négatives vers la gauche.

3 Axe Y

Saisissez l'écart **vertical** entre le centre de l'objet sélectionné et celui de l'objet dupliqué. Les valeurs positives déplacent l'objet dupliqué vers le bas et les valeurs négatives vers le haut.

4 Angle de rotation

Saisissez l'angle (de 0 à 359 degrés) selon lequel vous voulez faire pivoter l'objet dupliqué. Les valeurs positives font pivoter l'objet dupliqué dans le sens des aiguilles d'une montre et les valeurs négatives dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

• Agrandissement

Définissez la copie en fonction de la taille d'origine de l'objet.

5 Largeur

Saisissez la valeur d'agrandissement ou de réduction de la largeur de l'objet dupliqué.

6 Hauteur

Saisissez la valeur d'agrandissement ou de réduction de la hauteur de l'objet dupliqué.

• Couleurs

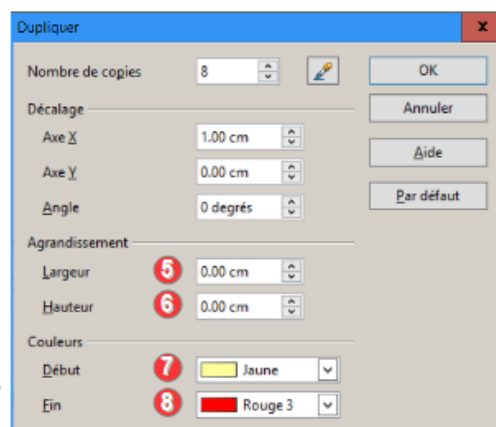
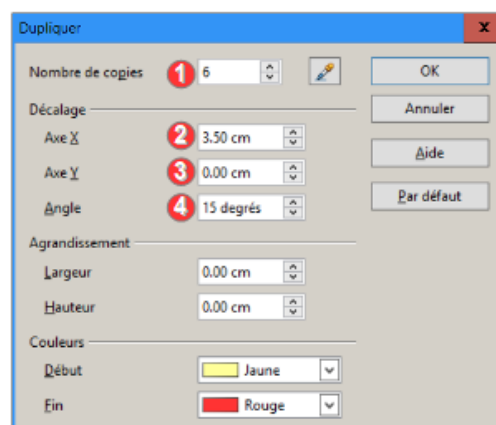
Définit la couleur de l'objet sélectionné et celle de l'objet dupliqué. Si vous faites plusieurs copies, ces couleurs définissent les points de départ et de fin d'un dégradé de couleurs.

7 Début

Choisissez une couleur pour l'objet sélectionné.

8 Fin

Choisissez une couleur pour l'objet dupliqué. Si vous faites plusieurs copies, cette couleur s'applique à la dernière copie.



Les axes ... coordonnées d'un point.

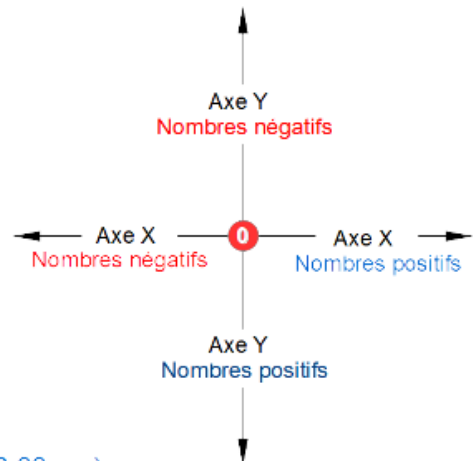
Sur un plan, on a besoin d'indiquer la position d'un point : ce sont ses coordonnées.

La première coordonnée, l'abscisse, se lit sur l'axe horizontal (l'axe des abscisses) ; la seconde, l'ordonnée, se lit sur l'axe vertical (l'axe des ordonnées).

Dupliquer selon les axes " X " (horizontal) et " Y " (vertical)
Sur ces axes on définit le déplacement des copies

Axe X : vers la droite avec des nombres positifs
vers la gauche avec des nombres négatifs

Axe Y :
Vers le bas avec des nombres positifs
Vers le haut avec des chiffres négatifs



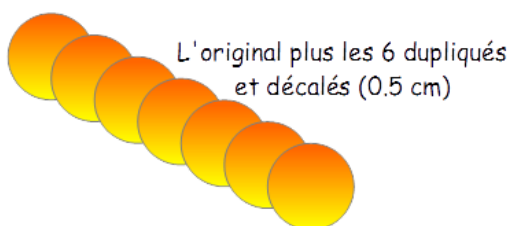
Ici, sur "Axe X" le nombre est positif (12.00 cm)

Axe X	12.00 cm
Axe Y	-12.00 cm

Ici, sur "Axe Y" le nombre est négatif (-12.00 cm)

Les copies peuvent être identiques ...

L'original plus les 6 dupliqués.



L'original plus les 6 dupliqués
et décalés (0.5 cm)

ou différer en couleur, orientation et position.



L'original plus les 6 dupliqués, décalés
(0.5 cm) et réorientés (par 15 degrés)