

Échantillonner les couleurs

Pour vérifier les données colorimétriques d'une partie de l'image ou de plusieurs parties, utilisez les outils d'échantillonnage.

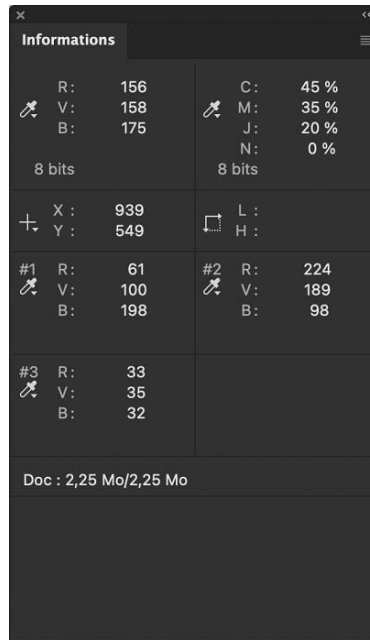
- ☐ Affichez le panneau **Informations** en utilisant le menu **Fenêtre - Informations** ou en appuyant sur la touche **F8**.




Le panneau **Informations** affiche les différentes informations en fonction de la position de l'outil actif sur l'image.

- ☐ Utilisez l'outil **Echantillonnage de couleur**  (dans la même série que l'outil **Pipette** ) afin de placer des points de contrôle sur l'image (4 maximum).

Chaque clic effectué sur l'image positionne un marqueur  avec un numéro à sa droite de 1 à 4.



Les informations de couleur des marqueurs numérotés sont affichées dans le panneau.


- ☒ Pour changer la position d'un marqueur , positionnez le pointeur dessus, cliquez et faites-le glisser jusqu'à son nouvel emplacement.
- ☒ Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le et faites-le glisser à l'extérieur de la fenêtre du document ou cliquez dessus en appuyant sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac). Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Effacer** du panneau de contrôle de l'outil

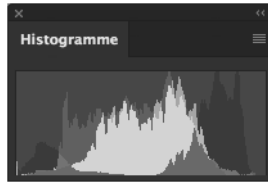



pour supprimer l'ensemble des marqueurs.


Afficher la répartition des tons d'une image

L'**Histogramme** affiche sous forme de graphique la répartition des tons d'une image ; pour un niveau de luminosité précis, il communique le nombre de pixels. Il permet de déterminer si une image comporte assez de détails dans les différents tons, foncés, moyens et clairs. Vous pouvez également effectuer une sélection afin de vérifier la plage tonale d'une zone de l'image.

- ☒ Affichez le panneau **Histogramme** à l'aide du menu **Fenêtre - Histogramme** ou en cliquant sur l'icône  de son panneau.



Le panneau **Histogramme** apparaît avec les informations des tons de l'image. Cliquez sur le symbole  pour afficher les données hors mémoire cache.

- ☒ Ouvrez le menu du panneau  pour modifier la présentation de l'histogramme : sélectionnez **Affichage agrandi** afin de visualiser des statistiques et d'avoir la possibilité de choisir une **Couche** précise.



Le panneau se redimensionne et affiche des informations supplémentaires.

Les statistiques suivantes sont affichées par défaut :

Moyenne : désigne la luminosité moyenne.

Std Dev : affiche la plage de variation des valeurs.

Médiane : indique la valeur médiane de la plage de valeurs.

Pixels : désigne le nombre de pixels de l'image ou d'une sélection.

Niveau : affiche le niveau de luminosité à la position du pointeur dans l'histogramme.

Nombre : affiche le nombre total de pixels à la position du pointeur.

% plus sombre : désigne le pourcentage cumulé de pixels au niveau de luminosité indiqué par le pointeur.

Niveau de cache : permet de déterminer la mémoire cache nécessaire pour créer l'histogramme, le document initial ayant un niveau de cache de 1. Cliquez sur le bouton



pour l'actualiser.


Vous pouvez masquer ces statistiques en désactivant l'option **Afficher les statistiques** du menu du panneau.

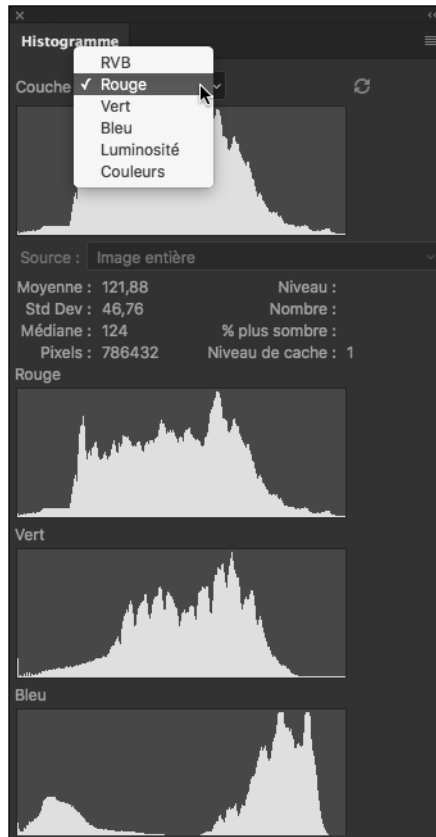
- ☒ Spécifiez le type de calque pour lequel Photoshop doit afficher les informations dans le menu **Source** :

Image entière : affiche les informations concernant tous les calques du document.

Calque sélectionné : affiche les informations concernant le calque actif.


Composite de réglage : uniquement disponible si un calque de réglage est défini sur le document.

- ☒ Pour visualiser toutes les couches dans l'histogramme, ouvrez le menu du panneau  puis cliquez sur l'option **Affichage de toutes les couches**. Pour **Afficher les couches en couleurs**, activez l'option correspondante du menu.



Le panneau affiche le premier histogramme de la couche choisie, et les trois autres, les couches du mode de couleurs défini.

Corrections colorimétriques 321

- ☒ Cliquez si besoin sur le bouton  pour actualiser les données absentes de la mémoire cache.


L'interface du panneau Réglages

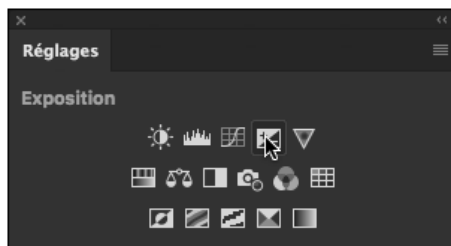
Le panneau **Réglages** a changé depuis la version CS6. Il ne sert maintenant pratiquement qu'à créer un calque de réglage en cliquant sur les icônes. Les réglages sont désormais affichés dans le panneau **Propriétés**.

Si une sélection est active lorsque vous appliquez une correction via le panneau des **Réglages**, le calque généré est automatiquement masqué en se basant sur la sélection. Le réglage ne s'appliquera ainsi qu'à la partie sélectionnée, le masque pouvant être édité ensuite.

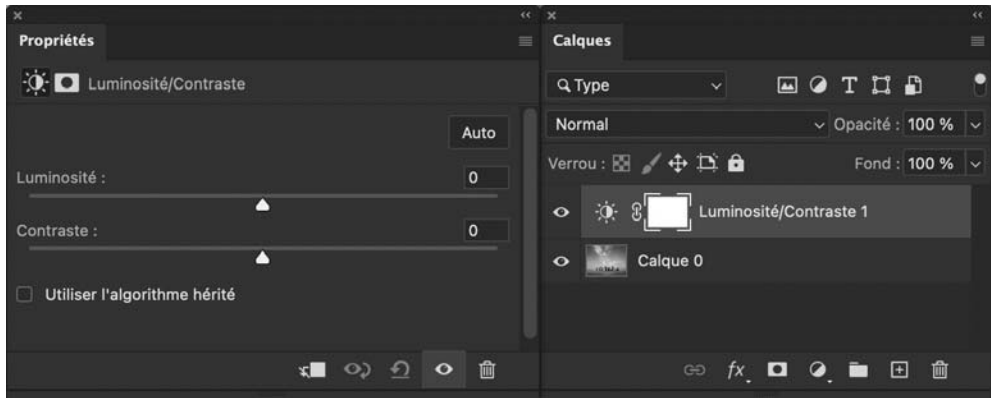
Les nostalgiques peuvent toujours accéder aux réglages destructifs comme autrefois, notamment pour travailler sur les **Objets Dynamiques**. Ces réglages sont accessibles par le menu **Image - Réglages**.






- ☒ Sélectionnez le calque au-dessus duquel vous voulez créer un calque de réglage. Celui-ci s'appliquera à tous les calques inférieurs.
- ☒ Pour créer le calque de réglage, trois solutions s'offrent à vous :

- Cliquer sur l'icône  en bas du panneau **Calques** pour choisir le type de réglage.
- Ouvrir le panneau **Réglages** et cliquer sur l'icône du réglage voulu. Au survol des icônes, l'intitulé du réglage correspondant s'affiche, comme **Exposition** dans l'exemple ci-après.




- Ouvrir le menu **Calque - Nouveau calque de réglage**.
- ☒ Une fois le calque de réglage créé, sélectionnez-le dans le panneau **Calques** et le panneau **Propriétés** affichera ses réglages.

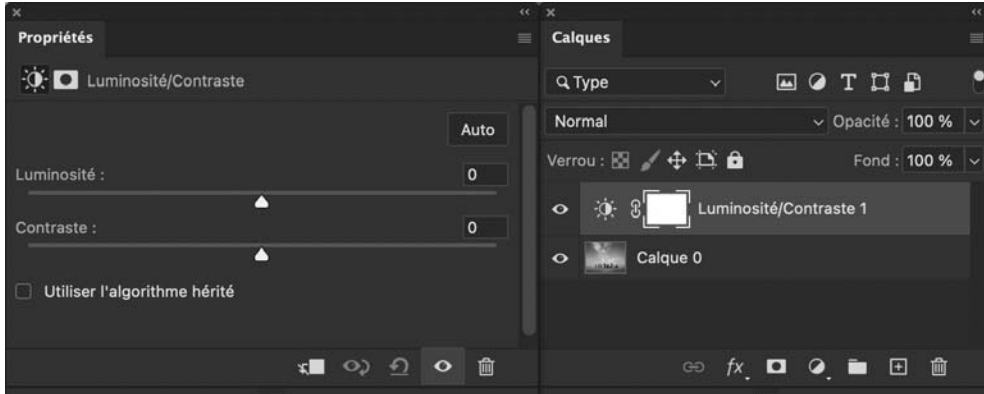


- ☒ Procédez aux réglages (qui sont décrits en détail dans ce chapitre).
- ☒ La barre d'icônes en bas du panneau **Propriétés** donne accès aux actions suivantes :
 -  Écrête le calque de réglage, c'est-à-dire ne l'applique qu'au calque immédiatement inférieur.
 -  Affiche l'état précédent.
 -  Rétablit les valeurs par défaut du calque de réglage.
 -  Active/désactive la visibilité du calque de réglage.
 -  Supprime le calque de réglage.
- ☒ Pour afficher les paramètres d'un calque de réglage dans le panneau **Réglages**, faites un double clic sur le calque de réglage concerné visible dans le panneau **Calques**.

Corrections colorimétriques 323

Régler la luminosité et le contraste

- ☒ Si seule une partie de l'image est concernée, sélectionnez-la.
- ☒ Cliquez sur l'icône  du panneau **Réglages** pour créer un nouveau calque de réglage.



- ☒ Saisissez une valeur de **Luminosité** (-150 à 150) et/ou de **Contraste** (-50 à 100), ou faites glisser les curseurs correspondants vers la gauche pour diminuer ou vers la droite pour augmenter.
- ☒ Le nouvel algorithme s'attache à préserver les valeurs extrêmes. Cochez **Utiliser l'algorithme hérité** aura pour conséquence d'écrêter les détails dans les hautes et basses lumières.
- ☒ Pour appliquer un autre réglage, cliquez simplement sur une autre icône du panneau **Réglages**.

Régler la gamme des tons à l'aide des niveaux

Il s'agit ici d'afficher la gamme de tons dominante de l'image à l'aide d'un calque de réglage de niveaux. Vous pourrez effectuer une correction des tons foncés, moyens et clairs de la balance des couleurs à l'aide d'un histogramme et de différents paramètres d'entrée et de sortie.

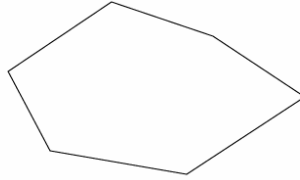
- ☒ Cliquez sur l'icône  du panneau **Réglages** pour créer un nouveau calque de réglage.

Introduction

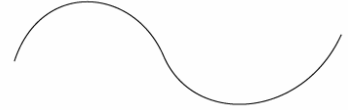
L'outil **Plume** est un des outils les plus utilisés dans Illustrator pour les dessins vectoriels. Il a plusieurs fonctions : tracer des droites, des polygones ouverts ou fermés ainsi que des courbes (appelées courbes de Bézier).



Un tracé de droite






Un tracé de polygone



Un tracé de courbe




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

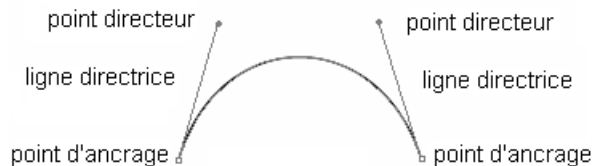
- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection directe** .
- ☒ Cliquez sur le segment puis faites-le glisser vers sa nouvelle destination.

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.

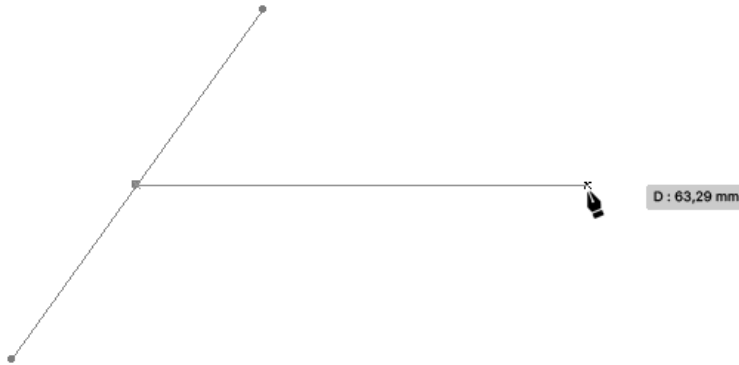
Créer un point d'inflexion

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.

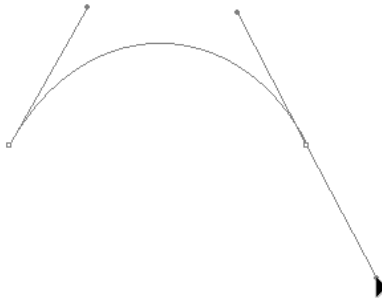


- ☒ Faites un deuxième clic un peu plus loin pour positionner le deuxième point d'ancrage puis maintenez le bouton de la souris enfoncé.



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.




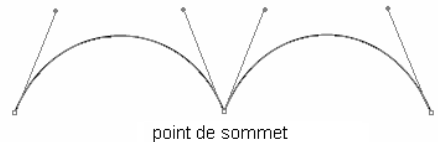
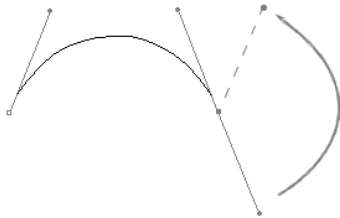
- ☒ Sélectionnez l'outil **Sélection**  pour arrêter la création de la courbe.

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.

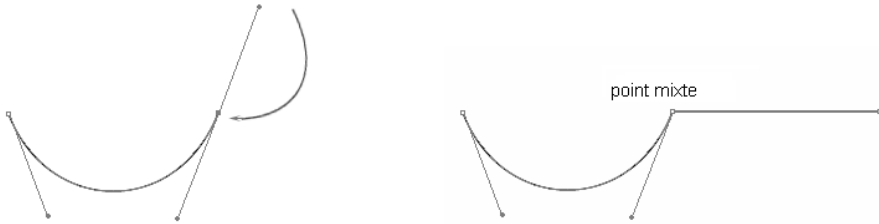
Un peu plus loin, cliquez à l'endroit où vous voulez placer votre second point d'ancrage et faites glisser le pointeur dans la direction de la courbe pour dessiner la ligne directrice puis lâchez le bouton de la souris pour poser le point directeur.

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

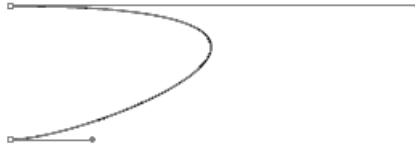
Quelques règles d'usage

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.

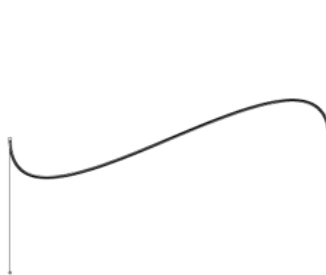


Globalement, pour obtenir une ligne douce, les lignes directrices doivent être environ égales au tiers de la courbe.



Au contraire, pour obtenir une courbe plus "concave", il faut dessiner des grandes lignes directrices.



Pour dessiner un S, deux points d'ancrage suffisent : il faut placer deux points directeurs de part et d'autre de la courbe.



Ajouter un ou plusieurs points d'ancrage


- ☒ Sélectionnez l'outil **Ajout de point d'ancrage**  (dans la même série que l'outil **Plume**  de la barre d'outils **Avancé**) ou appuyez sur la touche +.
- ☒ Cliquez sur le tracé à l'endroit où vous souhaitez ajouter le nouveau point.
- ☞ La commande **Objet - Tracé - Ajout de point d'ancrage** ajoute automatiquement des points d'ancrage équidistants sur l'objet sélectionné. Cette commande peut être utilisée plusieurs fois sur un même objet.

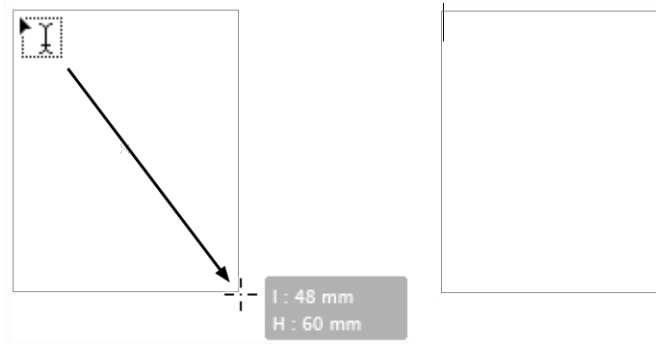
Introduction

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

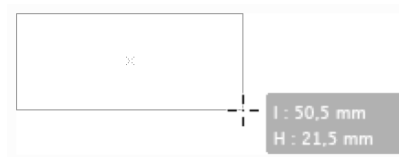
Créer des blocs de texte

- ☒ 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.




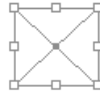
Le bloc est créé et le point d'insertion clignote dedans, en attente de contenu.

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.

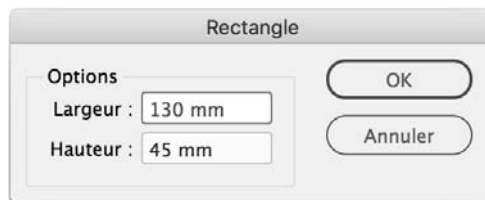


Une fois créé, le bloc graphique apparaît sélectionné avec ses poignées visibles et une croix en fond de bloc.

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).

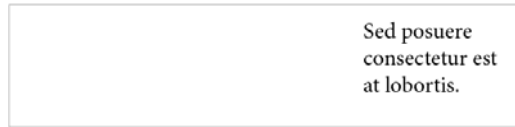
Masquer et afficher le contour des blocs

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**.

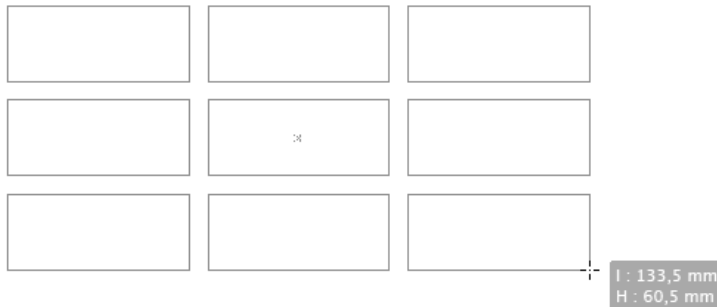
Les contours sont masqués :



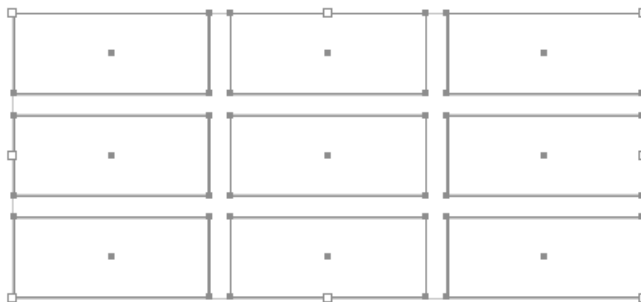
Créer des blocs en grille

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 **f** pour augmenter le nombre de lignes et sur la touche **c** pour augmenter le nombre de colonnes.
- ☒ Avec la touche **cmd 96** (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

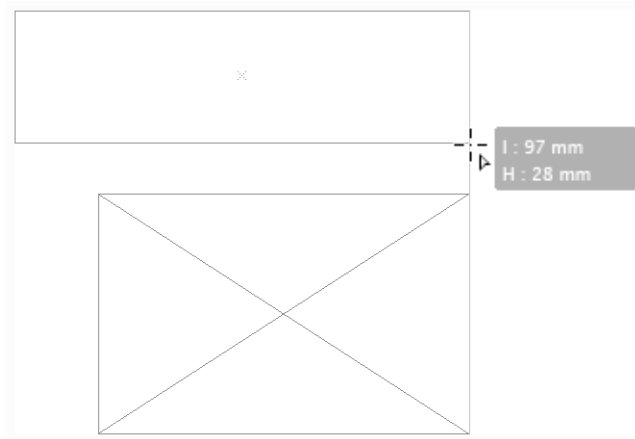
Principe

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.

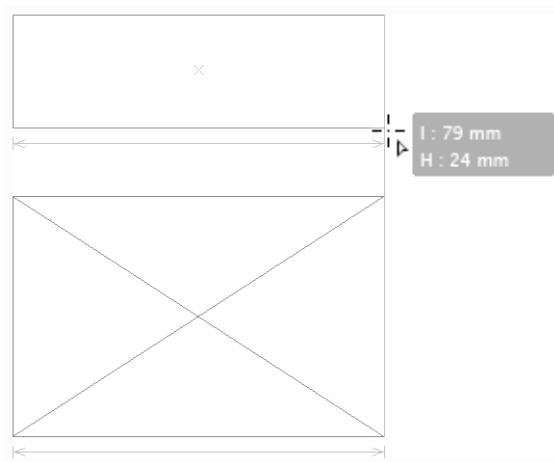
Alignement

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.

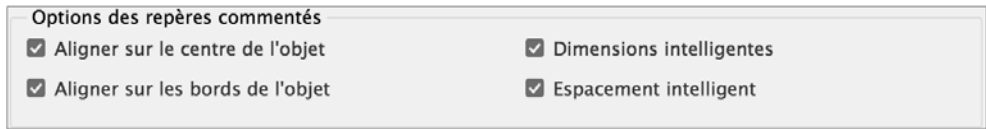


Alignement et dimension identique

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 paragraphes suivants.

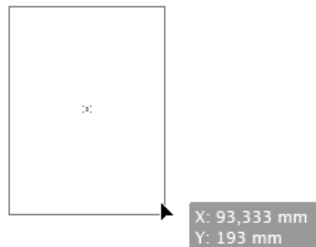
Modifier les blocs

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.



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.

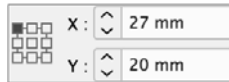
- ✎ Pour déplacer un bloc en cours de création, alors que vous faites le cliqué-glissé pour créer le bloc, appuyez et maintenez la barre d'espace enfoncée et faites glisser le bloc par un cliqué-glissé pour le déplacer. Dès que vous lâchez la barre d'espace, vous continuez à tracer le bloc.

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.

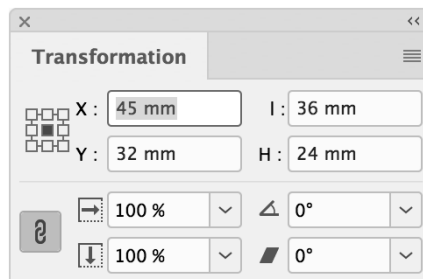
*Attention ces valeurs sont indiquées par rapport à l'origine 0 des règles et par rapport au point de référence du bloc. Ce point de référence est la petite case noire qui est par défaut active et située en haut à gauche dans le panneau **Contrôle**.*



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 :



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



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**.