

**COURS D'INDUSTRIES
G·R·A·P·H·I·Q·U·E·S**

Réaliser un magazine avec InDesign et Photoshop

Laurent Pasquet
Yves Delpuech

EYROLLES

COURS D'INDUSTRIES G · R · A · P · H · I · Q · U · E · S

Abstract geometric design featuring three overlapping circles of varying sizes and two intersecting diagonal lines. The circles are positioned in the upper right and middle right areas, while the lines cross the entire page from top-right to bottom-left.

**Réaliser
un magazine
avec InDesign
et Photoshop**

P. LABBE. – **InDesign CS3.**

À paraître.

P. LABBE. – **Photoshop CS3.**

À paraître.

E. CANIVET. – **InDesign en production.**

À paraître.

M. LAVANT. – **XPress en production.**

N°12111, 2007, 240 pages.

J. PIETERS. – **Fabrication du document imprimé.**

N°11509, 2006, 280 pages.

C. W. DE JONG, A. W. PURVIS, F. FRIEDL. – **Créations typographiques.**

N°11937, 2007, 400 pages.

P. LABBE. – **Illustrator CS2.**

N°12013, 2006, 392 pages.

K. CHENG. – **Design typo, Concevoir ses polices de caractères.**

N°11745, 2006, 236 pages.

W. HILL. – **Le langage de la typographie.**

N°11659, 2006, 192 pages.

D. DABNER. – **Création graphique.**

N°11566, 2005, 190 pages.

K. JOHANSSON. – **La chaîne graphique.**

N°11336, 2004, 320 pages.

D. DABNER. – **Maquette et mise en pages.**

N°11294, 2003, 128 pages.

H. JOHNSON. – **L'impression numérique.**

N°11325, 2003, 428 pages.

Dans la collection *Cours d'industries graphiques*

P. PRÉVÔT. – **L'informatique de la chaîne graphique.**

À paraître.

P. PRÉVÔT, K. IZOULET. – **Techniques d'impression.**

N°11797, 2006, 100 pages.

P. PRÉVÔT, K. IZOULET. – **De la prépa de copie à la mise en pages.**

N°11798, 2006, 64 pages.

Sous la direction de Brigitte Peltier

COURS D'INDUSTRIES G · R · A · P · H · I · Q · U · E · S

Réaliser un magazine avec InDesign et Photoshop

Laurent Pasquet
Yves Delpuech

EYROLLES

L'ensemble des images contenues dans cet ouvrage et dans les fichiers d'accompagnement du livre sont la propriété exclusive de l'auteur, Laurent Pasquet, à l'exception de la photographie de la rédactrice (page 66), société INGRAM, référence INGG0894.jpg, offerte avec la revue Computer Arts n°72 de novembre 2004 ; de la jaquette du CD du groupe Galère, auteur Frédérique Burguet (page 75) ; du tag de l'artiste Marc Darval, auteur Stéfan Leroy (page 69), photomontage Laurent Pasquet. Pour toutes ces illustrations © Tous droits réservés.



Le code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée notamment dans les établissements d'enseignement, provoquant une baisse brutale des achats de livres, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'Exploitation du Droit de Copie, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.

Table des matières

Avant-Propos	VII
1 De la conception à l'impression	1
Les différentes étapes de la fabrication d'un imprimé	1
Établir un cahier des charges	5
Le travail préparatoire	9
2 Prémaquettage sur InDesign	13
Réglage des préférences sur InDesign	13
Mise en place du format de document	14
Premiers éléments de construction et gabarits	17
Construction de gabarits supplémentaires	36
3 Distribution des pages	43
Choix de distribution	43
Distribution de pages sur InDesign	46
4 Préparation des images et des illustrations	49
Création du titre du magazine dans Illustrator	49
Préparation des images dans Photoshop	55

5	Finition de la mise en pages du magazine	95
	Mise en place du titre et des bandeaux sur les gabarits	95
	Préparation de la couverture	100
	Gestion du sommaire et de l'éditorial	103
	Gestion de la page Invité	118
	Gestion des autres pages	128
	Conclusion	141
6	Transmettre le magazine pour une impression offset	143
	Préparation de l'environnement de travail	143
	Vérification de l'emploi des couleurs	146
	Transmettre le fichier InDesign à imprimer	148
	Conclusion	159
	Annexe A. Fichiers d'accompagnement	161
	Bibliographie	163

Remerciements

À mon père...

Comme pour tout auteur, ce livre n'aurait jamais vu le jour sans l'aide, les conseils et le soutien de nombreux intervenants. Je veux les en remercier et les citer ici pour qu'ils fassent pleinement partie de cet ouvrage.

Mes sincères remerciements vont donc à :

Philippe Pareilleux, professeur en imprimerie au lycée Maryse Bastié de Limoges, Fabien Rocher et Kathleen Izoulet, professeurs de technologie au lycée Maryse Bastié de Limoges, ainsi que Virginie Bandelier et Laure Chalopin, professeurs en infographie au lycée Maryse Bastié de Limoges, qui m'ont permis de valider les données techniques qui constituent ce livre,

Jean-Yves, Jean-Richard et Magdeleine, pour leur aide et leur soutien,

Brigitte Peltier et Stéphanie Poisson, pour leur confiance et leurs conseils,

Yves Delpuech qui, par son travail, a permis à ce livre d'être lisible et bien structuré.

J'adresse enfin un remerciement tout particulier à Pascal Prévot.

Laurent Pasquet

Avant-Propos

J'enseigne depuis plusieurs années les techniques de création de documents en prépresse et multimédia. Tout au long de ces années, lors de mes cours sur les logiciels de PAO, j'ai noté que revenait sans cesse la même interrogation :

« Je sais faire de belles images sur Photoshop, je dessine assez bien sous Illustrator, je sais composer des pages avec InDesign ou XPress, mais comment exploiter correctement ces connaissances pour obtenir des documents, catalogues ou magazines satisfaisants chez mon imprimeur ? »

Mes cours sont là pour répondre à ces questions, mais il est difficile de trouver en librairie un ouvrage consacré à ce thème. La plupart des livres sur la PAO traitent parfaitement bien d'un sujet donné : s'initier à Photoshop, utiliser InDesign, créer des logos avec Illustrator... Mais ils ne donnent pas une vision d'ensemble de la production graphique et laissent les lecteurs dubitatifs sur les moyens à utiliser pour produire un document de qualité professionnelle.

L'objectif de ce livre est donc de vous aider à organiser vos compétences afin de composer entièrement un document selon les règles de travail des professionnels, et de le transmettre à votre imprimeur pour obtenir un résultat de qualité. Nous prendrons pour support, tout au long de ce livre, la réalisation d'un magazine culturel traitant de musique, de peinture et de théâtre pour présenter l'ensemble des étapes à suivre :

- imaginer le projet et poser les premières idées sur le papier ;
- préparer les images pour qu'elles s'impriment correctement ;
- créer des effets graphiques et les préparer pour l'impression ;
- composer le magazine à l'aide de maquettes ;
- organiser les fichiers à transmettre à l'imprimeur.

Pendant toute la production du magazine, nous utiliserons la Creative Suite d'Adobe qui propose tous les outils nécessaires à une production professionnelle. L'ensemble des étapes de cet ouvrage a été vérifié par des enseignants spécialisés et des professionnels pour vous garantir la véracité des informations rassemblées.

Encore une fois, notre objectif n'est pas de détailler l'utilisation de tel ou tel logiciel, des ouvrages de référence y sont consacrés, tels ceux de Pierre Labbe aux éditions Eyrolles. Nous ne chercherons pas non plus à vous présenter les technologies mises en œuvre sur l'ensemble de la chaîne graphique, d'autres livres (par exemple ceux de Pascal Prévôt, également aux éditions Eyrolles, dans la même collection) traitent de la question. Notre ambition vise plutôt à vous donner les bonnes méthodes et astuces pour construire un document devant être imprimé par un professionnel.

Choix méthodologique de cet ouvrage

Chaque chapitre sera consacré à l'étude d'un élément précis, indispensable à la construction d'un magazine. Un chapitre traitera du maquetage, le suivant de la préparation des images, etc. La mise en œuvre sera progressive afin qu'un utilisateur même peu expérimenté sur les produits Adobe puisse mener à bien le projet complet.

Vous trouverez dans les fichiers d'accompagnement de l'ouvrage (téléchargeables gratuitement sur le site des éditions Eyrolles, www.editions-eyrolles.com, à la rubrique de ce livre), toutes les images nécessaires à cette construction, ainsi que les fichiers prêts à l'impression et la composition finale du magazine.

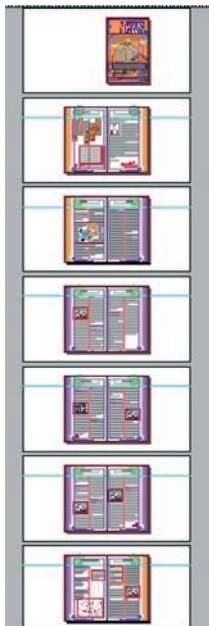
Laurent Pasquet

De la conception à l'impression 1

Avant de commencer notre projet de création d'un magazine, il est utile de rappeler dans une première partie les grands principes de la fabrication d'un document imprimé. Nos lecteurs, séduits par les facilités des logiciels de mise en pages mais déçus par les résultats qu'ils obtiennent, apprendront à bien structurer les pages, à homogénéiser les images ou les dessins entre le rendu à l'écran et la feuille imprimée, ou encore à bien gérer les fonds perdus.

Les différentes étapes de la fabrication d'un imprimé

Plusieurs stades entrent dans la fabrication d'un imprimé, chacun d'entre eux mettant en œuvre des savoir-faire et des matériels spécifiques.



Exemple d'un magazine en cours de fabrication.

La préparation

La préparation d'un travail destiné à l'impression (étude financière, brainstorming...) débute par la création de la maquette et du planning de réalisation. L'écriture du texte par les journalistes et la réalisation des reportages photographiques peuvent ensuite commencer, en tenant compte du chemin de fer.

Le chemin de fer est une représentation schématique, en petit format, de l'enchaînement des pages. On reporte sur celui-ci les titres des articles, le nombre de pages réservées à chacun, les documents d'illustration, les pages

réservées à la publicité... Suivent les opérations de mise en pages qui organisent le placement des textes et des illustrations principales (photographies, dessins, graphiques...) : c'est à ce stade que l'on peut visualiser une première ébauche du futur produit fini.

Il faut ensuite passer à la réalisation de la maquette papier. Le maquettiste présente plusieurs projets de mise en pages au client (au rédacteur en chef dans notre cas) qui valide celui qui correspond le mieux au sujet traité et au lectorat visé. En effet, on ne conçoit pas de la même façon un magazine pour enfants, un hebdomadaire féminin ou encore un magazine scientifique. Les opérations qui suivent comprennent la saisie et la validation des textes, la photogravure et la mise en pages. Nous allons maintenant détailler les différentes phases de cette réalisation.

La maquette

La maquette papier (également appelée *rough* dans le monde de la presse) est transformée en gabarit dans le logiciel de PAO (Publication assistée par ordinateur). Cette étape, effectuée en studio ou en atelier de PAO, valide les essais de mise en pages de la phase de préparation. À l'heure actuelle, les logiciels les plus couramment utilisés sont XPress et InDesign. Il arrive que le studio de création

finalise la maquette et fournisse un fichier prêt à l'emploi au metteur en pages. Le travail de ce dernier s'en trouve alors très simplifié : il ne lui reste plus qu'à « remplir » les cases, en quelque sorte.

Conçue pour cadencer le texte et les images, une maquette comporte plusieurs types de pages, selon qu'il s'agit d'articles de fond, d'informations traitées en détail ou de brèves, de reportages ou encore de publicité... Deux opérations plus industrielles sont ensuite menées en parallèle : la composition et la photogravure.

La composition et la mise en pages

La composition est l'étape de saisie des textes à l'aide d'un traitement de texte (Mac Write pour citer le plus ancien, Word pour le plus courant). Pour les magazines et les journaux qui gèrent en même temps une base de données (mise à disposition d'articles sur Internet, édition d'un livre ou d'un CD-Rom annuel des articles se rapportant à un même thème), la saisie peut être réalisée directement par l'auteur. Grâce à Internet, il peut directement déposer les photos et les textes dans l'unité de stockage du photocompositeur. Chaque unité de production organise ses ateliers en fonction des travaux traités.

Aujourd'hui, le texte est très souvent saisi par le client. Il s'agit d'une méthode de travail visant à faire gagner du temps et de l'argent. Cependant, une saisie peu professionnelle (nombreuses fautes d'orthographe, texte mal écrit, enrichissement typographique réalisé à la main et non selon des feuilles de styles, mauvaise utilisation du gras et de l'italique...) fait perdre beaucoup de temps en corrections. Le travail de relecture sur les fichiers est indispensable pour produire un texte propre à mettre en pages, les corrections sur les pages montées (ou épreuves) sont plus onéreuses et plus longues.

À l'aide d'un logiciel de mise en pages, et à partir de la maquette élaborée, un infographiste construit une à une les pages définitives qui composeront le magazine. Il coule le texte et réserve la place pour l'iconographie. Pour ce faire, il utilise des images

basse définition, dites « de placement » (voir la section suivante). La sortie papier des pages ainsi montées constitue ce que l'on appelle « les épreuves », qui seront relues et corrigées de leurs dernières coquilles : on parle ainsi de première, de deuxième voire de troisième épreuve.

La photogravure

Le rôle du photographe a beaucoup évolué depuis la démocratisation de l'outil informatique, l'augmentation de sa puissance et de sa capacité de stockage. Il y a encore peu de temps, le photographe numérisait les images pour une incorporation définitive au document à imprimer. Il substituait alors les images de placement (images basse résolution, en général à 72 dpi) par les images haute définition (à 300 dpi) à l'aide d'un système OPI (*Open Prepress Interface*, voir encadré ci-dessous). Il avait aussi en charge les retouches de chromie, la suppression des rayures et des poussières, les réductions et les agrandissements, le recadrage des photos... Les outils de traitement et les machines étaient très chers, ce qui entraînait des coûts de photogravure importants.

OPI

L'objectif d'un système OPI (*Open Prepress Interface*) est de générer de fausses images de placement (à faible poids) à partir de l'image d'origine. Au moment de l'impression ou du flashage, l'image originale en haute définition sera substituée à la fausse image de placement, sans intervention de l'opérateur.

Aujourd'hui, le photographe assume davantage un rôle de prestataire et de conseil professionnel en prépresse. Il se charge de la numérisation non réalisable par un scanner grand public, vérifie que le travail est conforme au cahier des charges (couleurs, dimensions...), effectue les modifications nécessaires à une impression de qualité, comme la compatibilité des trames et des couleurs avec le papier. Par mesure de commodité et de qualité, les agences de publicité et les fabricants de catalogues font appel à ses services. Il travaille aussi pour des petites structures qui ne disposent pas en

interne des compétences requises pour maîtriser ces opérations.

La plupart du temps, il se charge également de l'épreuve, de l'imposition et du flashage. Il est en fait l'intermédiaire entre les différents intervenants de la chaîne graphique (client, graphiste, maquetiste, imprimeur).

L'épreuve

Une fois les épreuves de lecture et de placement validées par le client et le fichier numérique achevé (remplacement des images de placement par les images haute définition), l'opérateur PAO va produire une épreuve contractuelle appelée abusivement « Cromalin » (Cromalin est le nom d'une marque). Cette simulation, appelée « Bon à tirer » ou « BAT », présente l'aspect définitif du document, à savoir sa couleur, sa typographie ainsi que le placement correct des illustrations.

Le Bon à tirer

Si le client est parfaitement satisfait du travail, il donne alors le feu vert à l'imprimeur : le BAT, dûment daté et signé, et portant le chiffre de tirage, devient alors le Bon à graver (BAG). Cette validation donne l'autorisation de passer aux phases d'impression. L'imprimeur utilise cette épreuve BAG pour caler la presse. Elle est dite « contractuelle » car elle sert d'engagement entre le client, le donneur d'ordre et l'imprimeur (maître d'œuvre) en cas de litige sur le résultat final.

L'imposition

L'imprimeur est désormais en possession de l'ensemble des pages validées et des fichiers haute résolution (à 300 dpi). Il procède alors à l'imposition, c'est-à-dire au positionnement des différentes pages sur une feuille de papier, la feuille d'impression.

En effet, sur chaque côté de feuille sont simultanément imprimées plusieurs pages, généralement 8, 16 ou 32. Chaque feuille sera ensuite pliée en

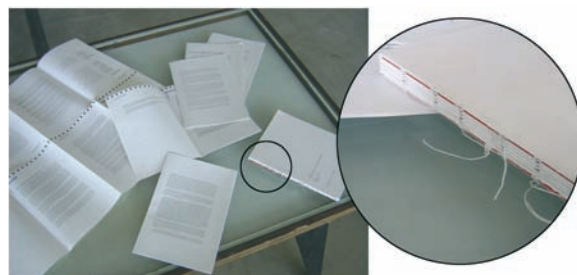


cahier, et les cahiers seront assemblés les uns aux autres pour former la revue. Pour déterminer le nombre exact de cahiers du document final, on divise le nombre total de pages du magazine par le nombre de pages que comporte le cahier.

Pour placer les pages sur chaque feuille d'imposition, on s'aide d'une maquette d'imposition. La feuille pliée en cahier, on numérote (on foliole) chaque page du livret. Une fois dépliée, la maquette donne le plan d'imposition. Bien sûr, toutes les pages ne sont pas dans le même sens sur cette feuille, mais une fois les cahiers pliés et rognés, elles seront toutes positionnées dans le bon ordre.

Généralement, l'imprimeur remet alors au client une épreuve de contrôle, appelée « Ozalid », afin de lui permettre de vérifier la séquence des pages. Ce document est souvent plié et découpé au format du document final pour en faciliter la vérification.

Exemple de chemin de fer.



Exemple d'un cahier façonné.

Cahier, page, feuille

Après le pliage, la feuille de papier sur laquelle plusieurs pages du même ouvrage sont imprimées selon un ordre précis constitue le « cahier » (voir l'exemple de cahier présenté page 44).

On appelle « page » une face imprimée. Un recto-verso (une feuille) est constitué de 2 pages. Pour plus d'informations sur les termes employés en imprimerie, reportez-vous au livre *Techniques d'impression* de Pascal Prévôt et Fabien Rocher, dans la même collection.

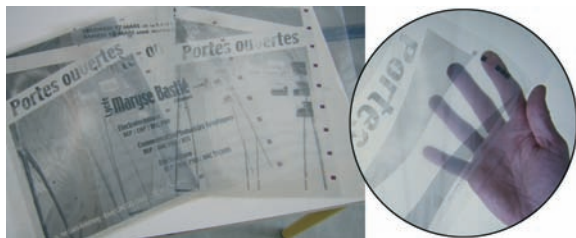
Le flashage et le CTP

Le flashage consiste à créer des films servant à la fabrication de plaques d'impression (voir la section suivante). Le flashage page à page devient de plus en plus rare : il a été remplacé par le flashage de feuilles imposées. Le CTP (*Computer To Plate*) permet de supprimer l'étape de fabrication des films et de réaliser directement les plaques.

CTP

Le procédé CTP (*Computer To Plate*) est une nouvelle avancée dans l'informatisation de l'imprimerie. Il permet d'éliminer l'étape de fabrication des films intermédiaires : au lieu d'envoyer les fichiers vers une flasheuse, puis de réaliser l'insolation des plaques d'impression, on les envoie vers un CTP qui produit directement ces mêmes plaques.

Le flashage et le CTP constituent l'étape intermédiaire entre la PAO et l'impression finale. Ils s'effectuent sur des flasheuses (sorte de grosses imprimantes laser à très haute résolution : 1 200 dpi, 2 400 dpi...). Les fichiers PAO élaborés sous XPress, InDesign, Illustrator et autres logiciels peuvent être ainsi traités.



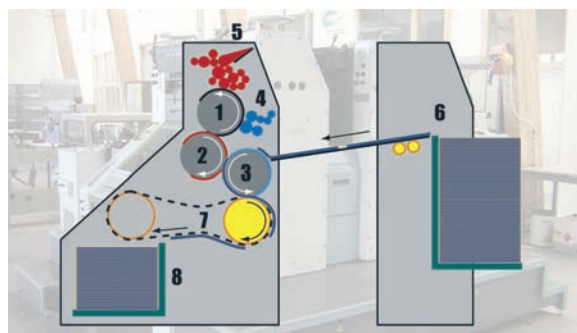
Les films obtenus après flashage.

L'impression

L'imprimeur insole des plaques d'aluminium enduites d'une couche photosensible selon le principe photographique négatif/papier. Il accroche ensuite les plaques obtenues sur ses presses offset feuilles ou rotatives. Il procède alors au réglage de la marge papier et à la mise en couleurs. Toutes ces opérations sont regroupées sous le terme générique de « calage ». Cette étape permet au client de contrôler le travail une dernière fois, après quoi il donne son Bon à rouler (BAR) définitif. La dernière opération, l'impression du nombre de feuilles demandées, s'appelle le « roulage ».



Plaques montées sur machine offset.



Principe d'une machine offset feuilles.

Le cylindre (1) portant la plaque d'impression (plaque de report) reçoit d'abord l'eau provenant du système de mouillage (4), puis l'encre grasse déposée par les rouleaux encres (5). La plaque d'impression décalque ensuite son image encrée sur le rouleau recouvert d'un caoutchouc dur et appelé blanchet (2). La feuille de papier, provenant d'un réservoir (6), est conduite entre le cylindre porte-blanchet (2) et le cylindre contre-pression (3). Cette feuille reçoit alors l'impression. Un convoyeur à chaînes (7) la transporte et la dépose sur la pile de feuilles imprimées.

Le façonnage

Le façonnage est également un terme générique qui regroupe de multiples opérations. Les feuilles imprimées sont tout d'abord mises au format définitif. Par exemple, on coupe le papier en deux lors de l'impression de deux cahiers (feuilles de pliure) sur une feuille d'impression. Cette opération s'appelle la « refente ».

Les feuilles sont ensuite pliées en cahiers, travail très rarement effectué à la main (cela ne concerne que les très petites séries et/ou les travaux de luxe). Cette étape est le plus souvent réalisée par des machines, appelées les « plieuses ». Une fois cela fait, il reste à assembler les cahiers pour obtenir un bloc prêt pour recevoir la couverture. Lors de la dernière étape, on massicote la revue sur 3 cotés au format final exact, ce qui permet de rendre les pages libres à l'ouverture.

Établir un cahier des charges

Après ce tour d'horizon théorique, nous voici au véritable point de départ d'un projet de réalisation d'un magazine. Nous allons concevoir et exécuter de A à Z un petit mensuel culturel comprenant les rubriques suivantes : arts, spectacles, carnet d'adresses, agenda d'événements, sortie de disques et DVD-Rom, dossiers informatifs...

Dans cet exercice, nous avons la chance d'être entièrement créateur (ce qui n'est presque jamais le cas dans le monde professionnel) : pas de clients versatiles, pas de problèmes de coût, pas de coups de fils incessants pour suivre l'avancement du travail... Nous gérerons tout à notre rythme et selon nos propres exigences.

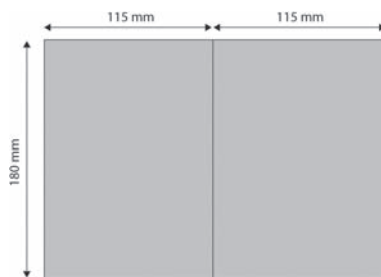
Si un jour vous êtes en situation professionnelle de commande, rappelez-vous que la première des étapes consiste à prendre le plus de renseignements possible auprès de votre client (budget, format, nombre de pages, papier, nombre de couleurs, chiffre de tirage). Ces précautions vous permettront de partir sur des éléments fiables qui ne donneront pas ensuite motifs à contestation. Il faut également

évaluer dès le départ si le produit pourra facilement être élaboré et supporter, si nécessaire, des mises à jour. Ce n'est qu'en respectant scrupuleusement les contraintes techniques telles que la gestion du mode colorimétrique, les fonds perdus..., que vous travaillerez efficacement. Il est malheureusement courant de voir un client revenir sur ses validations une fois le travail de PAO terminé. La pensée du client évolue au fur et à mesure de l'avancement du travail ; et évidemment, l'exécutant devient le responsable de ces mauvais choix et de toutes les mauvaises interprétations « Vous ne m'avez pas compris » est une formule que l'on entend trop.

Faire valider les réponses auprès de ses interlocuteurs n'est jamais une perte de temps. Pour vous aider, suivez les étapes que nous allons vous présenter maintenant.

Choisir le format

Nous imprimerons notre magazine culturel sur une imprimante A4 classique, de bureau. Cela signifie que l'on doit pouvoir imprimer deux pages en vis-à-vis dans ce format. Nous aborderons plus tard le détail de l'imposition des pages, c'est-à-dire l'organisation des pages côte à côte sur la feuille d'impression pour retrouver le bon ordre une fois les feuilles pliées et assemblées en cahiers. Vous devez bien comprendre qu'il faut prendre en compte le format du magazine ouvert et faire en sorte que celui-ci loge dans le format A4 choisi. Nous partons donc sur un format de page de 115 mm × 180 mm, ce qui donnera un magazine, certes de petite taille, mais que nous pourrions facilement imprimer au fur et à mesure des étapes de réalisation pour valider l'avancement du travail.



Présentation du format du document choisi comme exercice.

Choisir le nombre de pages

Puisqu'il s'agit d'un magazine destiné à apprendre les règles de fabrication, il ne comporte que 16 pages, ce qui n'est pas trop mais bien suffisant pour notre exercice.

Le nombre de pages d'un magazine est, bien évidemment, toujours un nombre pair. Il suit aussi des règles de construction par cahiers de 8 ou de 16 pages qui seront assemblés les uns à la suite des autres ou les uns dans les autres. C'est pourquoi les magazines comportent habituellement 8, 16, 32 ou 64 pages, soit un multiple de ces 8 ou 16 pages.

Dos carré collé

Procédé de reliure souple dans lequel les cahiers sont assemblés (voir la figure au bas de la page 3) et collés dans le dos à la couverture.

Il n'y a pas d'obligation à respecter ces chiffres, mais il vaut mieux réaliser un 64 pages plutôt qu'un 60 pages : un magazine de 64 pages se compose en effet de 2 cahiers à imprimer et à façonner, tandis qu'un magazine de 60 pages se compose d'un cahier de 32 pages, d'un cahier de 16 pages, d'un cahier de 8 pages et d'un cahier de 4 pages, soit 4 feuilles à imprimer, 4 mises en route de plieuse et 4 cahiers à assembler... Il est évident que la première solution est la plus économique. (Il existerait cependant une solution pour faire un 60 pages de façon moins onéreuse en imprimant 2 feuilles de 32 pages et en arrachant – découronnant – les 4 pages centrales d'un cahier ; mais le papier des 4 pages serait toujours perdu, et l'arrachage a un coût... Cette notion est importante à rappeler.)

Opter pour un 16 pages détermine un certain nombre de choix techniques. D'abord, nous n'avons pas besoin de prévoir une couverture spécifique avec un dos (dos carré collé) pour l'assemblage des pages, car le document est très peu épais. Les pages seront simplement agrafées sur une encarteuse-piqueuse.

Encarteuse-piqueuse

Machine utilisée lors de la finition d'un imprimé, qui plie les feuilles en cahiers et les regroupe ensemble avant de lesagrafer ou de les coudre.

Une couverture avec dos carré collé n'est en effet envisageable que si votre document fini et encarté a une épaisseur supérieure à 3 mm. L'épaisseur d'un dos carré collé se calcule aisément si l'on dispose des informations suivantes : le nombre de pages du document, la main (raideur) du papier et son grammage (son épaisseur). Par exemple, pour un magazine de 128 pages dont le papier a une main de 1 et un grammage de 80 g/m², on obtient une épaisseur de 0,08 micron (main/grammage). Notez que si vous connaissez l'épaisseur du papier, vous évitez cette étape de calcul. La largeur du dos carré collé est alors égale au nombre de pages du magazine divisé par deux et multiplié par l'épaisseur papier, soit :

$$(128 / 2) \times 0,08 = 5,12 \text{ mm.}$$

On divise le nombre de pages par 2, car l'épaisseur utilisée dans ce calcul est celle d'un feuillet et qu'il y a bien 2 pages par feuille. Vous l'avez compris, avec la formule précédente le type de papier est à prendre en compte dès la conception du magazine à imprimer.

Grammage et main

Les papiers sont définis selon leur poids au mètre carré, ou « grammage ». Ce poids varie de 28 g/m² (papier bible) à 200 g/m². Les papiers d'un poids supérieur à 225 g/m² sont appelés « carton ».

La main est la raideur du papier, mesurée par le rapport entre l'épaisseur de la feuille et son grammage. Par exemple, une feuille dont l'épaisseur est de 300 micromètres et qui pèse 200 g/m² a une main de 1,5. On dit d'un papier qu'il a « de la main » lorsque son épaisseur paraît élevée par rapport à son grammage. Un papier buvard a ainsi beaucoup de main.

Choisir le papier

Il en existe plusieurs sortes, allant du papier journal au papier couché en passant par les papiers offset.

Le choix du support imprimable n'est pas le même pour une carte de visite, un roman, un magazine ou un livre d'art. Nous ne présentons ici que quelques papiers dédiés à la production en imprimerie, mais il en existe bien d'autres (voir la bibliographie en fin d'ouvrage). Nous avons choisi de suivre la classification adoptée par les papetiers.

Papier couché

Papier à usage graphique d'impression-écriture présentant un toucher très doux. Il est particulièrement adapté à l'élaboration de supports de communication d'entreprises (plaquettes, argumentaires, catalogues...), à l'édition de magazines, de revues et de livres avec de belles illustrations (photos notamment, couleurs ou N&B). Ce papier a reçu un traitement qui consiste à enduire sa surface d'une substance composée de matières minérales (talc, kaolin, blanc satin) additionnées d'un adhésif (amidon ou caséine associés à un latex). Cette opération s'appelle la « charge ». La feuille de papier couché peut éventuellement être comprimée entre deux rouleaux : c'est la technique du calandrage.

Calandrage

Technique qui consiste à combler les creux existant entre les fibres et à orienter ces dernières. L'aspect de surface devient ainsi plus ou moins brillant : on parle de papier couché brillant ou satiné.

Papier non couché

Papier qui n'a pas reçu l'opération de couchage. Ce type de papier n'est généralement pas adapté à l'impression en quadrichromie, les couleurs absorbées par ce support trop poreux perdent tout leur éclat. On l'utilise principalement pour les photocopieurs, le papier à lettres et les livres de type poche.

Papier journal ordinaire

Papier caractérisé par de bonnes qualités d'opacité et d'imprimabilité, mais à la blancheur médiocre ; il est utilisé comme papier de presse.

Papier affiche

Papier le plus souvent frictionné et collé, il est destiné à l'impression d'affiches. Le papier frictionné

présente une face brillante et une face laissée brut de machine, ou légèrement lissée. Le papier collé est un papier affiche auquel on a ajouté des agents de collage afin de ralentir la dispersion d'éléments liquides sur sa surface (encres, colles, etc.) ou pour accroître sa résistance au peluchage et à l'arrachage.

Notre choix

Pour notre exemple, le choix se porte sur un papier couché brillant. Notre magazine, de par son aspect promotionnel, comporte des illustrations en couleurs et se doit d'offrir une certaine qualité. Nous avons besoin d'un grammage moyen, 100 g/m² par exemple, avec une main de 1,5 pour que notre imprimé garde une bonne tenue. Dans le cas d'une commande professionnelle d'un document, faites toujours préciser par votre client, ou mieux, par votre imprimeur, quel type de papier a été prévu.

Choisir le mode colorimétrique

Lors de la réalisation d'une brochure ou d'un magazine du type de celui que nous allons élaborer tout au long de cet ouvrage, on peut choisir une impression en quadrichromie comportant également des benday (pourcentages calculés d'encres), des tons directs (Pantone), ou panacher les deux.

Quadrichromie et tons directs

La quadrichromie, ou CMJN pour Cyan, Magenta, Jaune, Noir (CMYK en anglais pour *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black*) est un procédé d'imprimerie permettant de reproduire un large spectre colorimétrique à partir des trois couleurs primaires (le cyan, le magenta et le jaune) auxquelles on ajoute le noir (difficilement reproductible par le mélange des autres encres). C'est la base même de l'imprimerie.



Principe du mode quadrichromie.

Travailler en tons directs en imprimerie consiste à imprimer directement une teinte sans passer par la séparation CMJN, car cette solution n'aurait

pas permis d'obtenir, en tout cas avec une bonne qualité, la couleur attendue. En Europe, on parle souvent aussi de couleur Pantone. Celle-ci est déterminée à l'aide d'un nuancier dans lequel chaque couleur est référencée par un numéro composé comme suit :

« P (nombre) C » ou « P (nombre) U »,

où P signifie Pantone, C est l'abréviation pour *coated* (papier couché) et U pour *uncoated* (papier non couché). Notez que les tons directs sont généralement utilisés pour la confection de logos (avec les couleurs spécifiques à une entreprise ou à une marque). Par mesure d'économie, les logos peuvent être traduits en couleurs primaires (CMJN) pour éviter l'impression de couleurs supplémentaires lors d'imprimés réalisés en quadrichromie.

Application à notre magazine

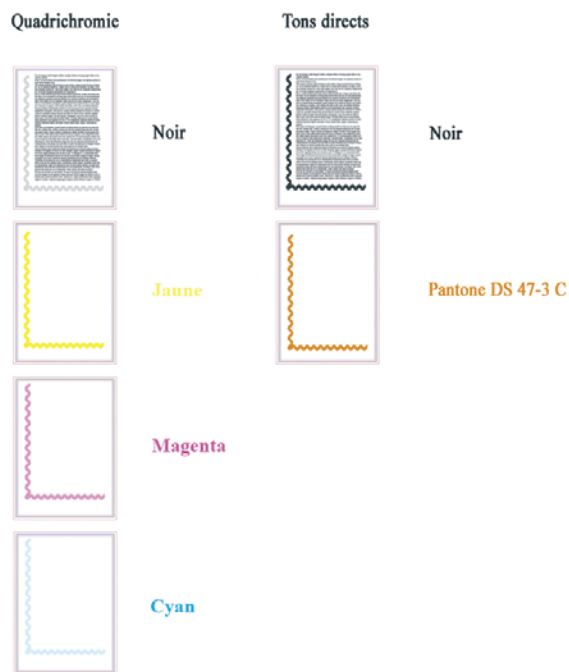
Dans le cas de la presse ou de petits catalogues, la quadrichromie est généralement utilisée pour les brochures « tout en couleurs », tandis que les tons directs sont réservés à des fascicules dont les textes en noir sont agrémentés d'une couleur d'accompagnement pour les illustrations, les titres et quelques mots dans les paragraphes. Cette dernière technique permet de baisser le coût de production. On évite ainsi d'imprimer et de payer les coûts d'une machine 4 couleurs en utilisant cependant 2 tons.

Les figures suivantes présentent les impressions réalisées en quadrichromie et en tons directs.



Exemple de page à imprimer : une couleur autre que le noir est nécessaire pour le filet orange.

Pour notre exemple, nous remarquons ici que le ton direct (un orange dans notre cas), s'avère plus chaleureux pour un coût moindre.



Impression de la page précédente en quadrichromie ou en tons directs. L'impression en noir et orange directs est plus économique, il suffit de choisir la couleur orange voulue parmi celles proposées dans le nuancier Pantone.

Attention ! Le problème du procédé d'impression en tons directs, bien qu'il réduise le coût de production, exige du graphiste une attention toute particulière dans l'utilisation des modes colorimétriques. Nous y reviendrons en détail plus loin, car dans un souci pédagogique, nous avons choisi de réaliser notre magazine pour moitié en quadrichromie et pour moitié en tons directs.

Choix techniques

Ce premier chapitre a pour but de vous faire prendre conscience que préparer la réalisation d'un magazine dans ses moindres détails est une tâche complètement différente qu'imprimer pour des besoins personnels. Les difficultés sont multiples et, pour arriver à vos fins, vous devrez vous armer de patience.

Nous allons aborder par la suite beaucoup de notions fondamentales, comme la préparation du gabarit de notre magazine dans InDesign ou la préparation des images dans Photoshop. Mais nous tenions à rappeler au préalable ces quelques éléments de culture générale sur l'objet imprimé, car ce sont eux qui vont influencer l'ensemble des choix techniques de notre travail.

Avant de commencer concrètement la réalisation du magazine, voici donc le résumé de nos premiers choix techniques :

- format : 115 mm × 180 mm ;
- nombre de pages : 16 ;
- type de papier : couché brillant 100 g avec une main de 1,5 ;
- modes de couleur : quadrichromie et bichromie.

Le travail préparatoire

Bien que l'on puisse parfois visualiser un document sans avoir défini auparavant tous les paramètres techniques (format définitif, placement des illustrations, importance des titres...), ce travail préparatoire nous aidera considérablement par la suite. En effet, un crayonné sur une feuille de papier va nous permettre de préciser les informations et de gérer de manière rigoureuse l'espace nécessaire au texte, la taille des illustrations, le placement des couleurs ainsi que le sens de lecture.

Cette étape est trop souvent oubliée, alors que c'est un moment clé. S'installer trop vite devant l'ordinateur limite la créativité : très vite, vous allez vous concentrer sur des tâches que vous maîtrisez parfaitement, alors qu'en débridant votre imagination pour concevoir de nouvelles présentations, la technique suit. Vous avez à votre disposition de nombreuses sources de documentation (collègues, fournisseurs, revues, livres et bien sûr Internet). Ces échanges et la maîtrise de la technologie vous aideront à tester vos idées.

Vos meilleures armes pour cette étape préparatoire restent du papier, un crayon et une boîte de feutres

de couleurs pour éprouver des idées d'harmonies colorées. Pour affiner votre travail, investissez dans du papier pour rough (type Letraset) et quelques feutres Pantone afin de valider avec précision le choix des couleurs de tons directs que vous utiliserez. Ces feutres sont relativement chers, mais ils correspondent au nuancier Pantone qu'utilise votre imprimeur et vous aurez donc sur le papier un aspect proche de ce que vous obtiendrez à l'impression.



Cahier Letraset et feutres Pantone.

Rough

En imprimerie, un rough est une prémaquette exécutée au crayon. Elle donne un aperçu rapide de ce qu'attend le client ou le concepteur grâce à une simulation des textes et des images par des blocs.

Tous les éléments vus précédemment permettent de définir un cahier des charges sommaire pour la réalisation de notre magazine. Il est composé d'une couverture la plus attractive possible, d'un sommaire (indispensable), d'un éditorial avec un texte de la rédactrice en chef, de pages d'agenda signalant des événements culturels, de pages traitant des sorties de DVD-Rom, de livres, ou de musiques, d'une page d'adresses utiles et de quelques pages consacrées au travail d'un artiste. Il n'est pas nécessaire de peaufiner à l'extrême les roughs : parfois, quelques simples traits de crayon donnent une bonne piste.



Exemples de roughs.

Après quelques tâtonnements, on peut obtenir quelques roughs qui correspondent bien aux impératifs de notre cahier des charges. Comme vous le voyez sur les figures suivantes, ils sont loin d'être parfaitement dessinés et finis, mais sont suffisants pour poser les bases du travail.

1. Sur le rough de couverture, on prévoit déjà la forme que prendra le titrage du magazine et sa couleur ; ici, un rouge orangé. Mais il est intéressant de pouvoir faire varier cette couleur en fonction du numéro du magazine. On prend en compte cette possibilité dès la création ; nous y reviendrons quand nous commencerons à créer les éléments constitutifs du magazine. On prévoit aussi une barre horizontale au bas de la page. Elle permet de faire figurer le mois de parution et la mention « Magazine gratuit ». Pour le visuel de couverture, nous sommes partis sur une sorte de cible constituée de deux images entrelacées et orientées vers le chiffre 1 (numéro du premier magazine).



Rough de la couverture du magazine.



Rough du sommaire.

2. La page suivante est constituée du sommaire et des informations légales (noms des membres de l'équipe, crédits photos, achevé d'imprimer...). Il est temps d'envisager une reprise du titrage en plus petit et en noir : la partie haute se compose d'un patchwork d'images, en reprenant soit certaines images fortes du magazine, soit la couverture pour marquer les esprits à l'occasion de ce numéro 1.

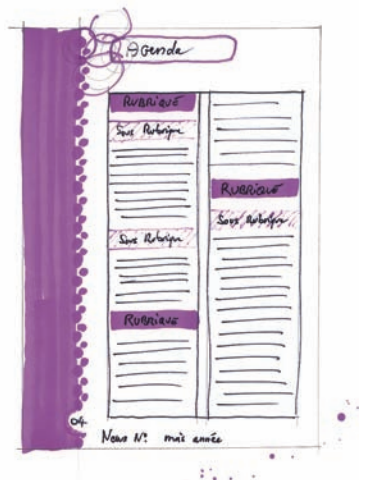
C'est le moment de créer les principales présentations types qui sont réemployées dans les autres pages : un titre de rubrique dans un rectangle arrondi avec quelques cercles pour le mettre en valeur, un bandeau vertical sur le côté de la page avec un effet pointilliste et un foliotage en bas de page.

3. La forme de la page Éditorial (voir figure suivante) ressemble beaucoup à celle du sommaire. La couleur a été modifiée, elle est traitée en tons directs (noir + une couleur Pantone) contrairement à celles de la couverture et de son recto (le sommaire) qui sont en quadrichromie. Cette page comporte simplement le texte de l'éditorial qui est transmis par la rédactrice en chef, la photo de cette dernière et la numérisation de sa signature. Si la décision est prise de garder cette idée de page en tons directs, il faudra préparer les images de façon à les intégrer dans ce type de pages. Il faudra prévoir aussi des textes de corps différents pour le contenu de l'éditorial et son introduction.



Rough de la page Édito.

4. Pour la page nommée « Agenda », on prévoit, comme pour l'éditorial, une impression en tons directs. La forme est pratiquement la même : une disposition en deux colonnes est plus attractive pour ce genre d'informations. En effet, on peut ainsi rythmer beaucoup plus facilement le texte des manifestations, et la deuxième colonne évite d'avoir des blancs trop grands sur une partie de la page. Le jeu des mises en couleurs et les différentes possibilités des caractères typographiques sont suffisants pour rendre la lecture claire et agréable.



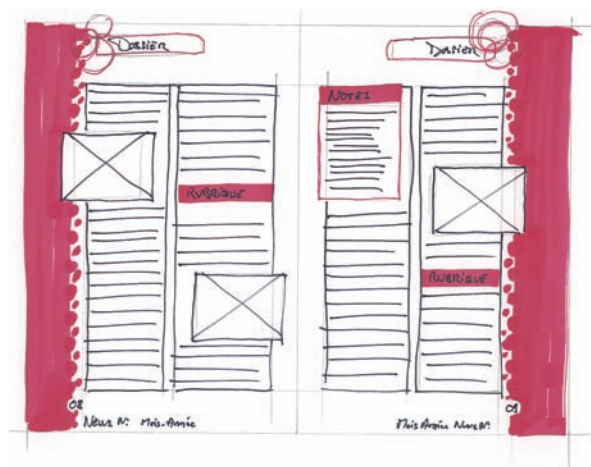
Rough de la page Agenda.

5. La page Adresses utiles permettra de donner des informations sur les lieux proposant des événements en ville. Pourquoi ne pas en profiter pour les situer sur un plan ? Cette page est aussi traitée en tons directs. Il faudra donc préparer l'image sous Illustrator en utilisant exclusivement les couleurs Pantone, noire et orange ici. Sur le côté, on fait figurer une sorte de cartouche, élément utile pour ce genre de magazine car il permet d'ajouter quelques commentaires.



Rough de la page Adresses utiles.

6. Les pages Dossiers (voir page suivante) sont prévues pour approfondir un sujet. C'est une partie importante du magazine qui sera très illustrée. Elle est traitée en quadrichromie. On applique à nouveau quelques idées déjà vues : surlignage de couleur, titre de chapitre, annotation, barre verticale, deux colonnes... Le rough a été l'occasion de tester comment fonctionnaient deux pages en vis-à-vis. Les bandeaux sont en opposition entre les pages de gauche et celles de droite. Les titres et les foliotages fonctionnent aussi sur ce principe. Cette étape permet d'imaginer la taille approximative que prennent les images dans ce contexte.



Rough du dossier du mois.

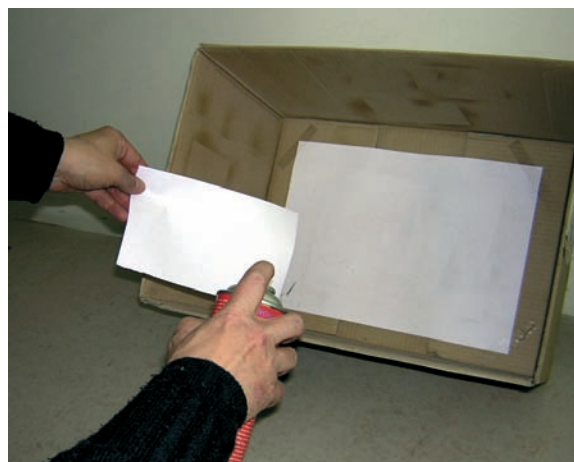


Travail de rough en cours.

Conclusion

Les quelques coups de crayon et les explications précédentes permettent d'envisager précisément le travail qui reste à réaliser. Nous espérons vous avoir convaincu de la nécessité de cette préparation dont vous ne soupçonniez pas toujours l'utilité.

Il n'est pas obligatoire de bien savoir dessiner. Les roughs de ces pages sont simplement des idées esquissées sans effets graphiques particuliers pour simplifier les opérations qui vont suivre. Finaliser à cette étape ne servirait à rien. Cependant, si ces roughs devaient être présentés à un client, prenez le temps de les peaufiner un peu en les dessinant avec des outils – règles, compas... – et fixez-les sur une feuille un peu épaisse. Il s'agit ensuite de mettre au propre sur l'ordinateur ces premiers jets issus du travail préparatoire.



Application de colle en bombe sur les roughs découpés.



Planches de présentation des roughs.

Chapitre

Prémaquettage

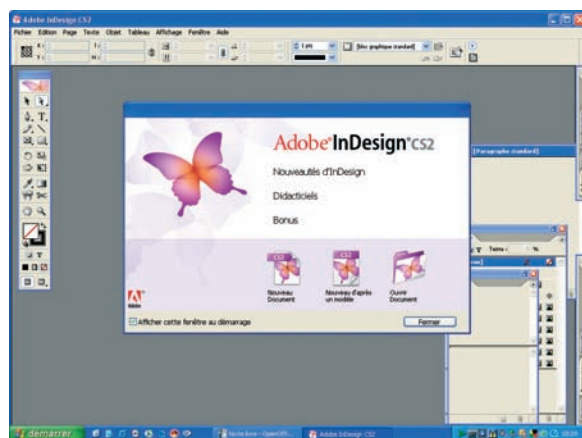
sur InDesign

2

Le prémaquettage est une étape capitale trop souvent ignorée. Pour une réalisation aussi complexe que celle d'un magazine, il est impossible de se lancer tête baissée dans la fabrication de la couverture ou des bandeaux verticaux, par exemple. Il faut tout d'abord réaliser une prémaquette comprenant des gabarits réutilisables pour la création de nouvelles pages, le placement des images et des textes principaux. Cette approche permet de connaître précisément les besoins en éléments graphiques et surtout leur encombrement sur le produit fini. Mais avant de commencer, un premier travail s'impose.

Réglage des préférences sur InDesign

Au lancement d'InDesign, une première fenêtre s'ouvre et permet de choisir le type de travail souhaité.

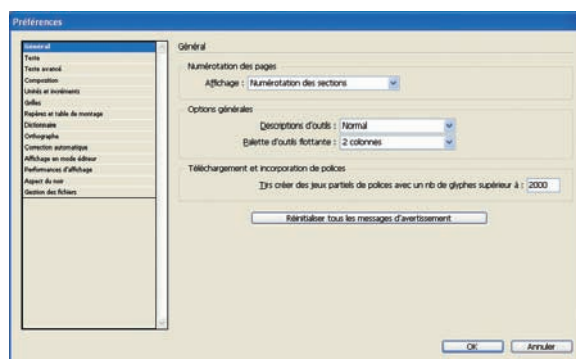


Page d'accueil d'InDesign CS2.

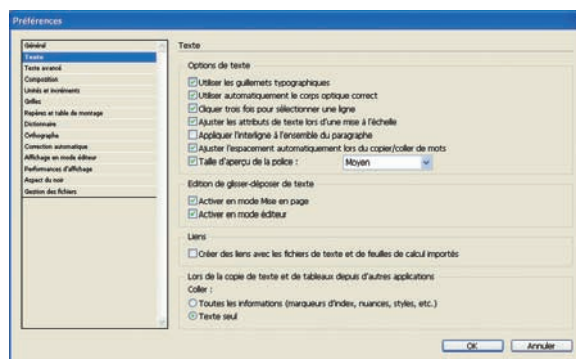
1. Fermez cette fenêtre. Nous allons tout d'abord régler les préférences du logiciel pour configurer l'espace de travail.

2. Sur PC, allez dans le menu Édition>Préférences>Général. Sur Mac, allez dans le menu InDesign>Préférences>Général.

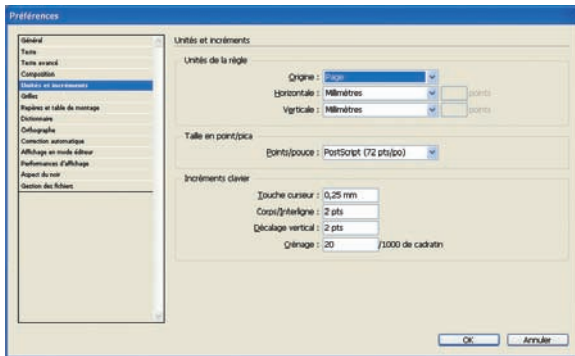
3. Saisissez les informations contenues dans les captures d'écrans suivantes. Vous passerez de menu en menu en cliquant sur leur nom dans la partie gauche de la fenêtre.



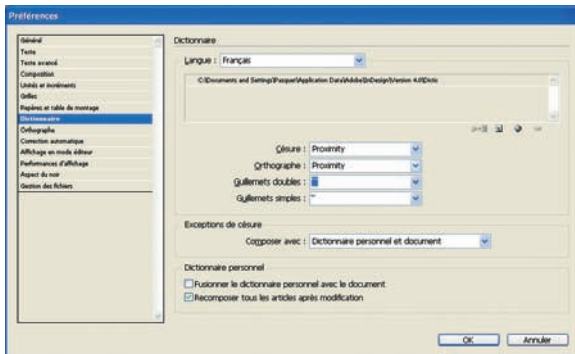
Préférences : Général.



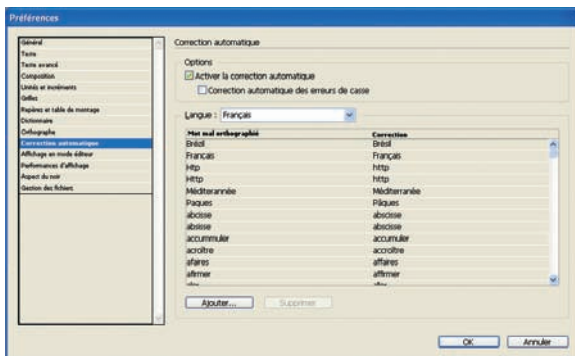
Préférences : Textes.



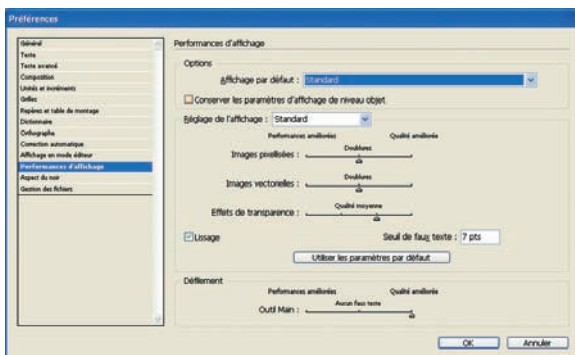
Préférences : Unités et incréments.



Préférences : Dictionnaire.



Préférences : Correction automatique.

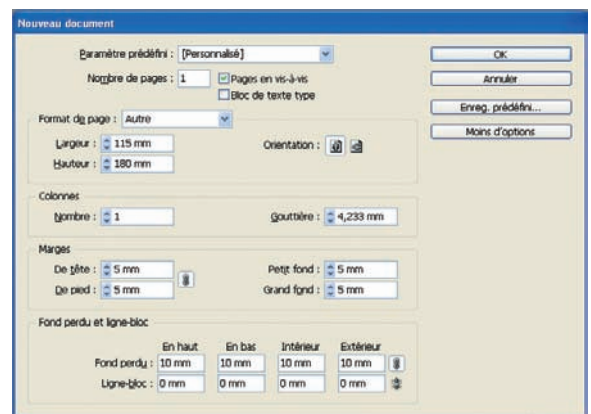


Préférences : Performances d'affichage.

Gardez les autres réglages par défaut et fermez la boîte de dialogue des préférences en cliquant sur OK en bas de la fenêtre.

Mise en place du format de document

Les préférences de fonctionnement du logiciel étant paramétrées, créez le document qui constituera le magazine. Pour cela, allez dans le menu **Fichier > Nouveau > Document**.



Fenêtre de réglage d'un nouveau document avec les réglages **Largeur : 115 mm, Hauteur : 180 mm**.

Caractérisations générales

La liste déroulante **Paramètre prédéfini** (voir figure ci-dessus) permet de choisir un format par défaut. Vous pouvez aussi sélectionner un format que vous aurez préalablement créé en cliquant, après renseignement des champs de format, sur le bouton **Enreg. Prédéfini**. Pour notre projet, cette zone ne nous intéresse pas.

Le champ **Nombre de pages** permet de fixer le nombre de pages souhaité dès la création du document. Nous n'utiliserons pas cette option pour notre exemple et toutes les pages créées seront construites sur le même gabarit. C'est très rarement le cas dans un magazine, car l'aspect des pages varie en fonction des rubriques ce qui oblige à utiliser plusieurs gabarits. Nous reviendrons sur cette notion par la suite.

Cochez l'option Pages en vis-à-vis. Cette fonction permet de configurer facilement notre magazine et de bien visualiser le sens du parcours de lecture.

Ne cochez pas l'option Bloc de texte type qui configure directement un bloc texte. Ce bloc prend alors tout le format déterminé par les marges dans le gabarit. C'est une option très intéressante si vous voulez fabriquer un imprimé de type roman et que l'auteur fournit tout le texte sous Word : vous n'aurez plus qu'à importer le texte (menu Fichier>Importer), enfoncer la touche Maj et cliquer sur la première page de votre projet. InDesign créera autant de pages que nécessaire pour loger tout le texte. Pour notre exemple, cela n'est pas le cas donc nous n'utiliserons pas cette option.

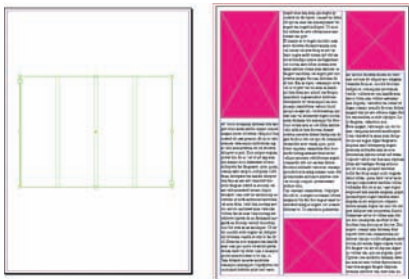
Nous pouvons à présent nous pencher sur le choix du format de page. InDesign propose un certain nombre de formats prédéfinis mais aucun n'est adapté à notre projet. Nous allons donc saisir directement le format souhaité, à savoir Largeur : 115 mm et Hauteur : 180 mm. Ne fermez pas encore la boîte de dialogue...



Orientation portrait.

adapté à notre projet. Nous allons donc saisir directement le format souhaité, à savoir Largeur : 115 mm et Hauteur : 180 mm. Ne fermez pas encore la boîte de dialogue...

Jusque-là, pas de difficultés particulières. La zone Colonnes permet de diviser le format de la page en plusieurs colonnes. Cette option est intéressante pour la construction de gazettes ou de journaux où la dimension des colonnes fixe la trame de positionnement, mais nous n'allons pas l'exploiter : cette procédure est très rigide et rend toute modification difficile. Bien que d'après les roughs les textes se présentent sous forme de colonnes séparées, nous préférons diviser en deux un bloc de texte.



Exemple d'une construction en colonnes à droite et d'un bloc texte divisé en colonnes à gauche.

Pour ce projet, nous laisserons le paramètre Nombre à 1, c'est-à-dire que notre page ne contiendra qu'une colonne et ne sera donc pas divisée.

Empagement et fonds perdus

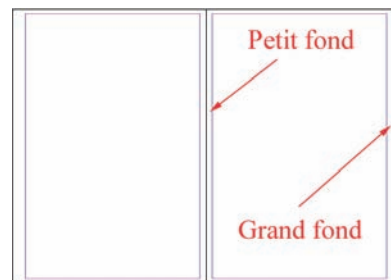
Faisons confiance au graphiste pour produire une mise en pages harmonieuse, en rapport avec le produit à réaliser. Gardez en tête une seule règle : votre grand fond doit être égal ou plus grand que votre petit fond. Sa dimension doit être suffisante pour qu'il n'y ait pas de perte de texte sur les pages centrales des cahiers. (Il existe en fait des règles précises pour la détermination des valeurs que l'on nomme « empagement » ; on peut citer entre autres le canon de Villard de Honnecourt ou le tracé de Rosivaro.)

Nous allons donc saisir les valeurs du rough dans la zone Marges, à savoir :

- De tête : 8 mm ;
- De pied : 8 mm ;
- Petit fond : 8 mm ;
- Grand fond : 27 mm.

Astuce

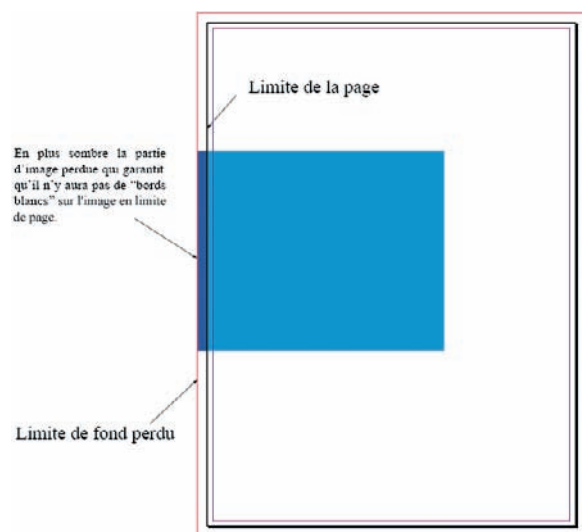
Trois des quatre valeurs sont identiques, ce qui va nous permettre de gagner du temps. Vérifiez que le bouton de la petite chaîne (Uniformiser tous les paramètres)  est bien enfoncé et saisissez 8 dans le champ De tête. Cliquez sur un autre champ ou enfonchez la touche Tab. Cette valeur est alors répercutée dans tous les champs. Cliquez sur la petite chaîne pour délier la saisie des champs  et tapez 27 pour Grand fond.



Le petit fond représente la marge située côté reliure dans un document en vis-à-vis.

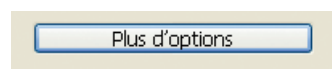
Les champs Petit fond et Grand fond changent de nom si vous ne travaillez pas sur une page en vis-à-vis. Ils deviennent Gauche et Droite. C'est juste une question d'appellation : si vous regardez la page de droite d'un document en vis-à-vis, Petit fond correspond bien au côté gauche et Grand fond au côté droit.

Reste à renseigner la taille du Fond perdu que nous allons utiliser. Encore une notion peu connue du grand public, mais capitale pour la réalisation d'un document imprimé : on appelle « fond perdu » un élément imprimé dans les marges et qui est rogné au façonnage. La partie imprimée dépasse du format de la page, on évite ainsi une fine ligne blanche entre la partie imprimée et le bord de la page si la coupe est un peu décalée. La valeur du fond perdu ne peut pas être inférieure à 2 mm.



Principe du fond perdu.

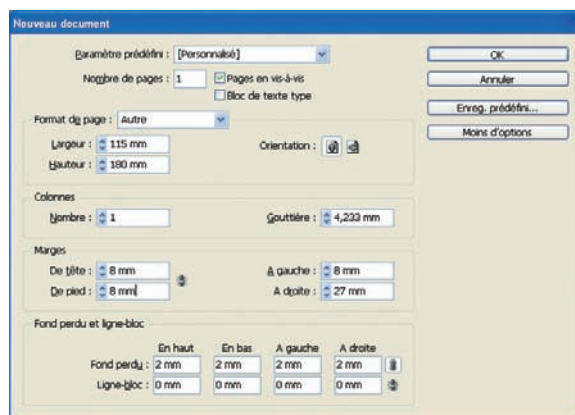
La possibilité de qualifier des fonds perdus sur InDesign est une option. Il est possible que cette option ne soit pas visible sur la boîte de dialogue que nous utilisons depuis le début. Dans ce cas, cliquez sur le bouton Plus d'options de la partie droite.



Bouton Plus d'options.

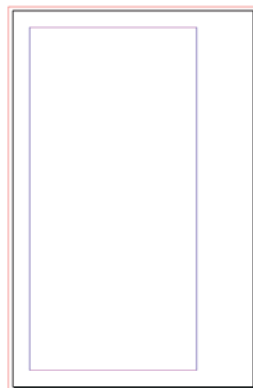
Pour notre travail, des fonds perdus de 2 mm sont largement suffisants. Pensez à enfoncer l'icône de la petite chaîne à droite pour ne saisir qu'une fois la valeur.

Voici la capture d'écran de la boîte de dialogue Nouveau document après la saisie de toutes ces valeurs. (La dernière ligne de saisie Ligne-bloc offre une zone de sécurité supplémentaire hors document pour donner des informations à l'imprimeur, par exemple. Nous ne l'utiliserons pas.)



Boîte de dialogue Nouveau document après saisie des valeurs.

Nous avons défini notre espace de travail avec la première page de notre magazine. Vous pouvez fermer la boîte de dialogue.



Notre espace de travail.

Dernière étape pour cette partie de la construction du magazine : l'enregistrement. Nous utiliserons par la suite la commande Assemblage pour être

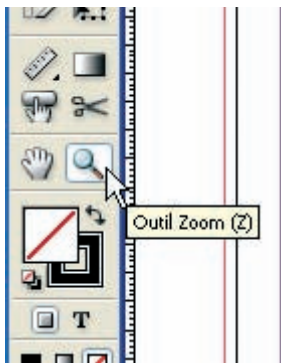
sûrs de bien livrer un produit complet à l'imprimeur sans risque d'oublier certains éléments capitaux. Prenons dès maintenant l'habitude de bien hiérarchiser le travail.

1. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous.
2. Sur votre disque dur, créez un nouveau répertoire nommé « Magazine ».
3. Ouvrez ce répertoire et enregistrez votre travail à cet endroit sous le nom « News ».

Gestion de l'affichage

Au cours des différentes étapes que nous allons effectuer ensemble, vous serez amené à changer la taille de visualisation de votre travail. InDesign offre plusieurs possibilités pour cela.

L'outil Zoom (icône en forme de loupe), permet par des clics successifs (ou par un glissé) de grossir la taille d'affichage du document sur lequel vous travaillez. En enfonçant la touche Alt (sur PC et Mac) et en cliquant en même temps, vous réduisez la taille d'affichage.



L'outil Zoom.

Le menu Affichage permet de choisir un affichage particulier du document selon les options :

- Zoom avant, pour réaliser un agrandissement ;
- Zoom arrière, pour réduire la taille d'affichage ;
- Ajuster la page à la fenêtre, pour voir une page plein écran ;

- Ajuster la planche à la fenêtre, pour afficher les pages en vis-à-vis ;
- Taille réelle, pour afficher une page à l'échelle 1 ;
- Table de montage, pour afficher plusieurs pages d'un magazine en réduction.

Affichage	Fenêtre	Aide
Aperçu de la surimpression	Alt+Maj+Ctrl+Y	
Format d'épreuve		▶
Couleurs d'épreuve		
Zoom avant	Ctrl+Num +	
Zoom arrière	Ctrl+-	
Ajuster la page à la fenêtre	Ctrl+À	
Ajuster la planche à la fenêtre	Alt+Ctrl+À	
✓ Taille réelle	Ctrl+&	
Table de montage	Alt+Maj+Ctrl+À	

Le menu Affichage.

Raccourcis

La touche Ctrl enfoncée (ou Pomme sur Mac), appuyez sur la touche « + » du pavé numérique de votre clavier pour grossir la taille d'affichage. La touche Ctrl enfoncée (ou Pomme sur Mac), appuyez sur la touche « - » du pavé numérique pour réduire la taille d'affichage.

Premiers éléments de construction et gabarits

La bonne méthode pour élaborer un magazine est de le construire à l'aide de maquettes. Si vous observez un magazine, vous vous apercevrez très vite que la plupart des pages se ressemblent. Certes leur contenu change, mais l'architecture reste similaire par petits groupes de pages : les dix premières (hors couverture), les pages des dossiers traités, le courrier des lecteurs, la galerie des objets tendance...

Quand on a travaillé à la mise en place d'un type de page, on a en effet rarement envie de tout recommencer sur les trente pages suivantes, si elles sont identiques en termes de structure... On

pourrait bien sûr copier le travail réalisé sur la première page et le coller sur les suivantes, mais si l'on souhaitait effectuer un changement par la suite, il faudrait le répéter sur chacune des pages... ce qui serait une perte de temps.

Presque tous les logiciels de mise en pages pallient cette difficulté. Ils proposent un travail à base de maquettes qui, en s'appliquant par-dessus les pages, va leur donner leur structure. Si on veut par la suite changer la forme des pages, il n'y aura qu'à changer celle de la maquette. Cette transformation sera immédiatement répercutée.

Gabarit

Dans InDesign, on parle de « gabarits » et non de « maquettes », mais il s'agit de la même notion.

Gestion de gabarit



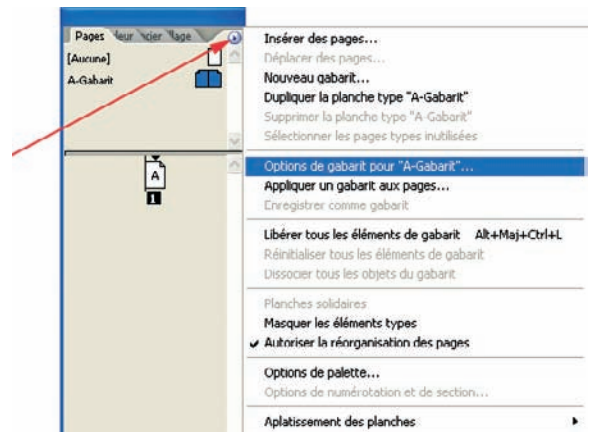
En premier lieu, ouvrez la palette Pages si elle n'est pas déjà présente sur votre espace de travail. Pour cela, allez dans le menu Fenêtres>Pages (raccourci F12). On visualise comment InDesign conçoit notre magazine. Comme vous pouvez le constater, cette palette présente deux zones distinctes : la partie haute gère les gabarits décrits précédemment, la partie basse les pages sur lesquelles s'appliquent ces gabarits.

Lors de la création d'un document, InDesign crée automatiquement un gabarit et génère une première page. Par défaut, il appelle ce premier gabarit « A-Gabarit » et place sur la première page un A indiquant la liaison entre ces deux éléments ; cela rappelle que le gabarit A s'applique sur cette page. Commençons par identifier clairement ce premier gabarit.

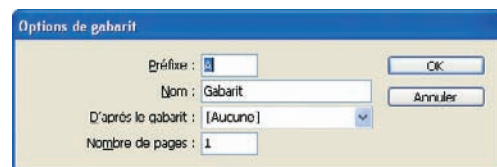
1. Cliquez une fois sur le nom du gabarit A.

2. Allez dans le menu associé à la palette Pages

(cliquez sur la petite flèche noire en haut à droite de la palette) et cliquez sur Options de gabarit pour « A-Gabarit »...

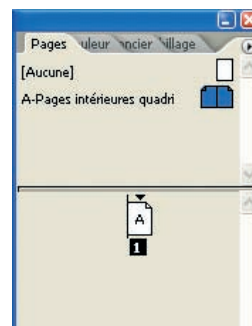


3. Une boîte de dialogue s'ouvre, elle permet de changer les informations concernant le gabarit A.



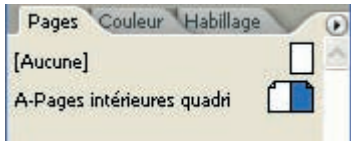
4. Conservez pour l'instant le préfixe A proposé. Remplacez le nom « Gabarit » par « Pages intérieures quadri ». Laissez les autres options par défaut.

5. Validez en cliquant sur OK. On obtient un gabarit bien identifié. C'est fondamental, car un travail sur un long document comportant un grand nombre de gabarits devient vite ingérable.



Le gabarit renommé.

6. Double-cliquez sur la partie droite du gabarit. Nous sommes à l'intérieur du gabarit.

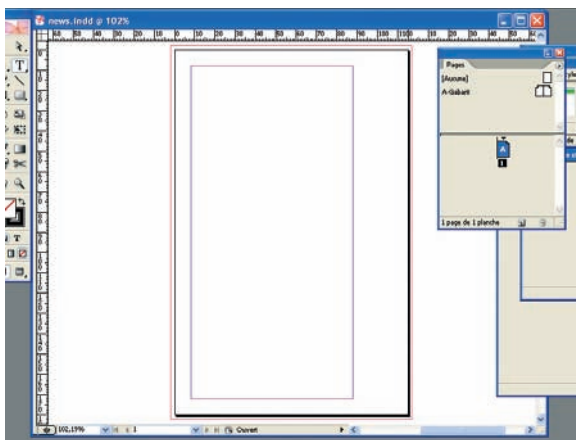


Côté droit du gabarit.

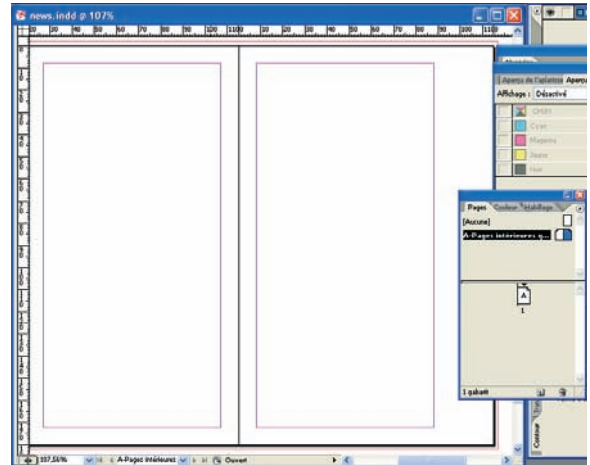
Vous pouvez constater, si vous déplacez un peu l'ascenseur horizontal, que le gabarit est composé de deux pages : lors de la création du format de notre document, nous avons en effet activé l'option Pages en vis-à-vis.

Un gabarit pour ce type de document est toujours constitué de deux parties : la gauche représente le recto et la droite le verso. Nous avons presque tous pris l'habitude de les considérer comme les parties droite et gauche d'un document ouvert, séparées par la reliure.

Il faut surtout bien distinguer le gabarit de la page. Attention, cette distinction est très nette au début du travail, elle s'estompe rapidement au fur et à mesure de l'avancée du magazine et risque d'introduire des erreurs de construction...



La première page du magazine.



Le gabarit A.

Apprenez dès maintenant à bien identifier sur quelle zone vous êtes en train d'intervenir : la page ou le gabarit. L'endroit où vous travaillez est indiqué par une surbrillance dans la palette Pages et par une indication située en bas de la fenêtre de travail.



Le bas de la fenêtre de travail.

Si nous nous référons aux roughs que nous avons réalisés précédemment, nous allons avoir besoin de plusieurs éléments sur ce gabarit. En effet, il va servir de base pour la construction des pages en quadrichromie.

Il faut donc une zone de texte principal pour le contenu des articles, puis successivement une zone de titrage, un bandeau sur le côté, une zone identifiant le mois de parution et le numéro du magazine, ainsi que le foliotage des pages. Nous allons commencer par le plus simple, à savoir qualifier l'espace occupé par le bandeau.

Mise en place d'un bloc graphique

1. Vérifiez que vous êtes bien sur le gabarit A. En cas de doute, double-cliquez comme précédemment sur la partie droite du gabarit.

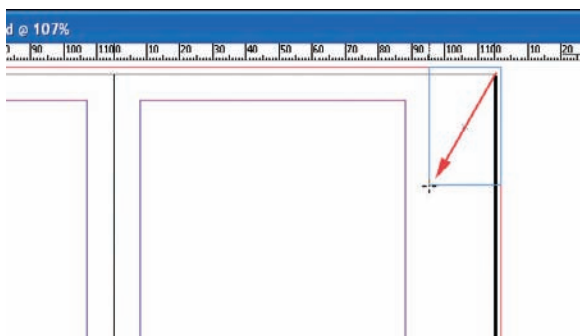
2. Activez l'outil Bloc rectangulaire.



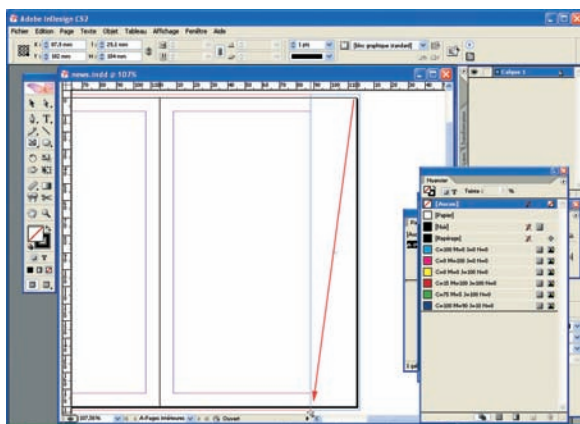
Remarque

Par convention, les blocs qui contiennent une croix sont destinés à recevoir des images. Dans XPress, ils s'appellent d'ailleurs « Blocs Images ».

3. Tracez un bloc en partant du coin droit du fond perdu jusqu'à la limite basse de ce même fond perdu en prenant appui sur le cadre des marges (voir les deux figures suivantes). Voici le tracé de notre premier bloc.

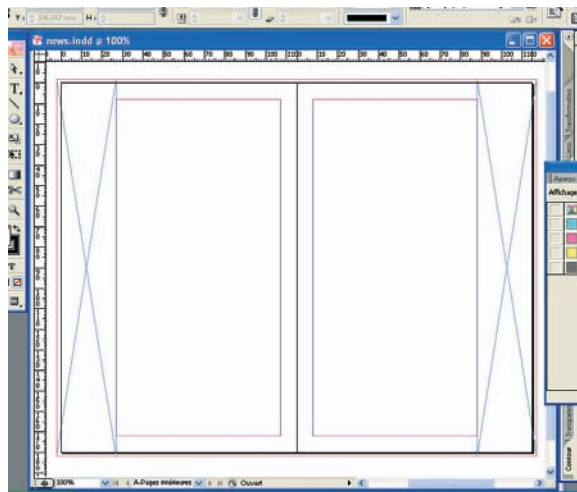


Début du tracé depuis le coin droit du fond perdu.



Fin du tracé en appui sur le cadre des marges.

4. Faites de même du côté gauche du gabarit, car nous utiliserons alternativement les deux côtés pour construire le magazine en symétrie.

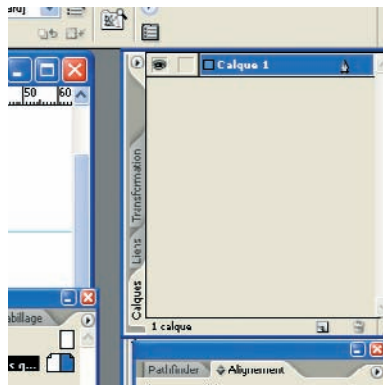


Blocs des bandeaux à droite et à gauche.

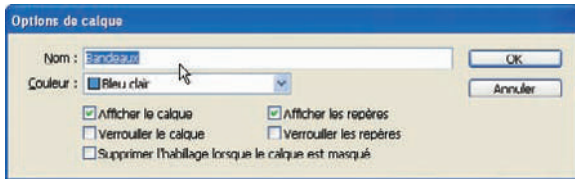
Gestion des calques

Il faut maintenant préciser la zone où apparaît le texte. Les calques sont un très bon moyen de hiérarchiser le travail. On peut envisager un calque pour le décor d'un document, un pour les textes, un pour les images... Nous allons donc créer un nouveau calque qui sera réservé aux textes de l'ensemble du magazine.

1. Allez dans le menu Fenêtre et activez la palette Calques (si elle n'est pas présente sur votre espace de travail). Par défaut, InDesign crée un premier calque à partir duquel nous travaillerons.

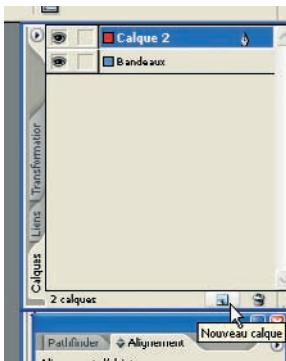


2. Double-cliquez sur son icône dans la palette Calques pour ouvrir les Options de calque et renommez-le « Bandeaux ».



3. Validez en cliquant sur OK.

4. Cliquez sur l'icône Nouveau calque située en bas de la palette pour créer le Calque 2.



Compléments sur les calques

Il suffit de cliquer sur le nom du calque pour sélectionner le calque actif. Pour sécuriser le travail et éviter les erreurs de manipulation, il est possible de verrouiller les calques. Pour cela, cliquez sur la case vide entre l'œil et le nom du calque : un crayon barré apparaît et empêche toute modification du contenu. Cliquez sur l'œil pour afficher ou masquer le contenu d'un calque.



Verrouillage des calques.

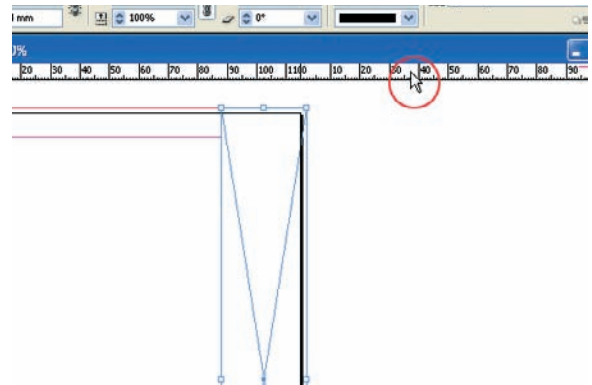
Comme vous pouvez également le remarquer, chaque calque a une couleur spécifique. Elle permet de les identifier, mais aussi de bien reconnaître le contenu de chacun d'eux. Les blocs créés prennent la couleur du calque sur lequel ils sont présents.

5. Renommez-le « Textes » comme vous l'avez fait à l'étape précédente. (Veillez à conserver la bonne sélection pour être sûr de travailler sur le bon calque.)

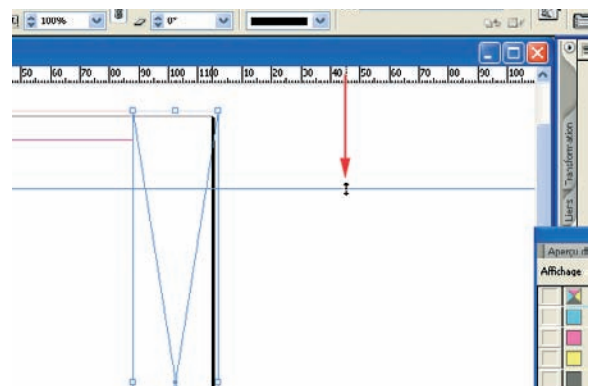
Création d'un repère

1. Le calque Textes sélectionné, allez dans le menu Affichage>Afficher les règles (si celles-ci ne sont pas visibles).

2. Au-dessus de la partie droite du gabarit, cliquez dans la règle horizontale à l'extérieur des pages, et tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, glissez vers le bas.



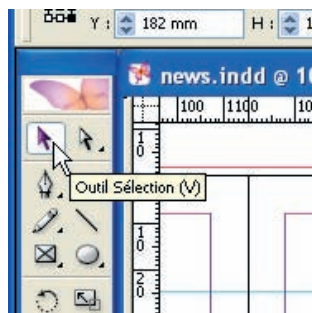
Clic dans la règle horizontale.



Glissez vers le bas.

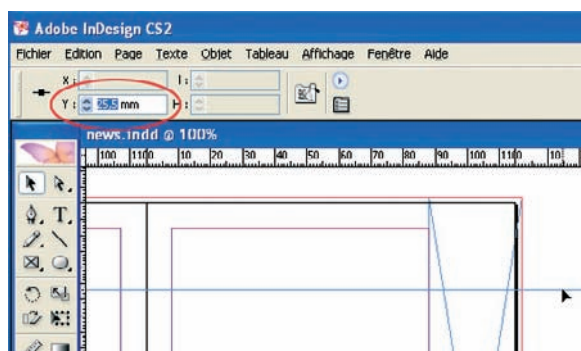
Cette méthode permet de créer un repère qui court sur toute la longueur du gabarit. Celui-ci nous sera d'une grande aide pour positionner précisément certains objets.

Si vous activez l'outil Sélection en forme de flèche noire, vous pouvez cliquer sur ce repère et le déplacer. Profitez-en pour le positionner au bon endroit.



L'outil Sélection.

3. Cliquez sur le repère et faites-le un peu glisser.
4. Allez dans la palette Contrôle, grande barre horizontale située sous les menus, et entrez la valeur 25,5 mm dans le champ de position Y.

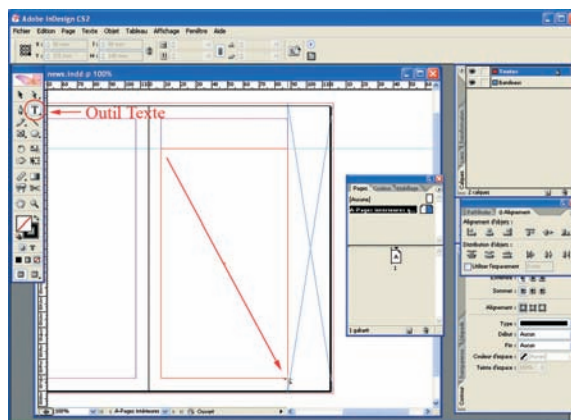


Positionnement précis du repère.

Création de blocs textes

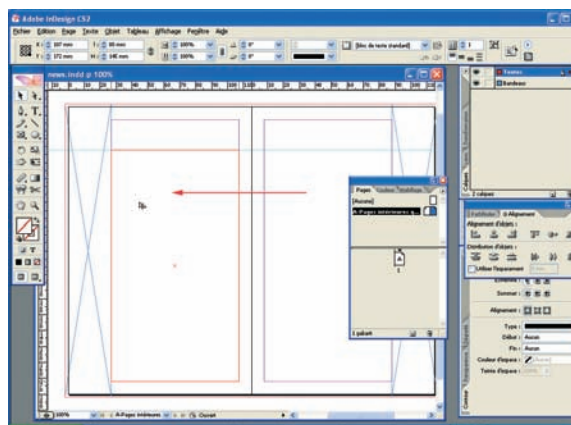
Nous pouvons maintenant placer les zones de texte à droite et à gauche de chaque page.

1. Activez l'outil Texte. Tracez un rectangle qui part de l'angle délimité par notre repère et les marges du document, et qui rejoint l'angle opposé décrit par les marges. Un curseur clignotant apparaît alors en haut à gauche du bloc texte ainsi créé. (InDesign attend que vous saisissiez du texte, mais il est encore trop tôt pour cette opération).



Création d'un bloc texte.

2. Activez l'outil Sélection.
3. Cliquez sur le bloc texte nouvellement créé, et tout en maintenant la touche Alt enfoncée (PC ou Mac), glissez le bloc sur l'autre côté du gabarit.

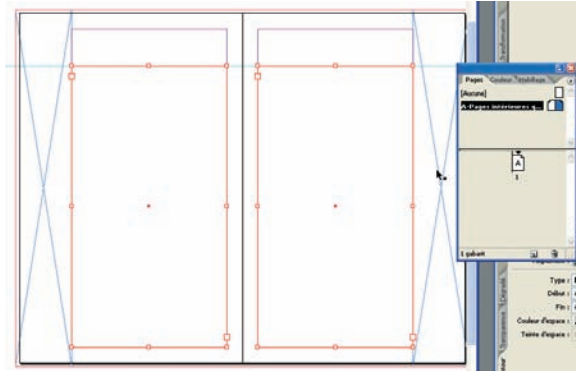


Copie dynamique du bloc texte.

4. Relâchez d'abord le bouton de la souris puis la touche Alt. Vous avez créé une copie du bloc.
5. Reste à bien positionner ce nouveau bloc, c'est-à-dire à le caler comme l'autre contre le repère, en cliquant dessus et en le faisant glisser avec l'outil Sélection.

Le premier bloc n'est plus visible, sa couleur de contour se confond avec celle des marges du document. En cliquant d'un côté ou de l'autre, on retrouve bien les deux blocs de texte (voir figure

suivante). On peut maintenant passer au tirage des pages.



Les deux blocs de texte.

Tirage des articles du magazine

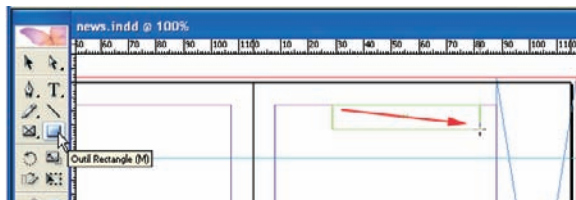
Création du titre

1. Créez un nouveau calque nommé « Titres articles ».
2. Verrouillez les calques Textes et Bandeaux en cliquant sur les cases situées entre l'œil et le nom du calque.



Le crayon barré signifie que le calque est verrouillé.

3. Cliquez une fois sur le calque Titres articles pour l'activer.
4. Avec l'outil Rectangle, tracez un rectangle en haut de la page droite du gabarit à partir de la marge.

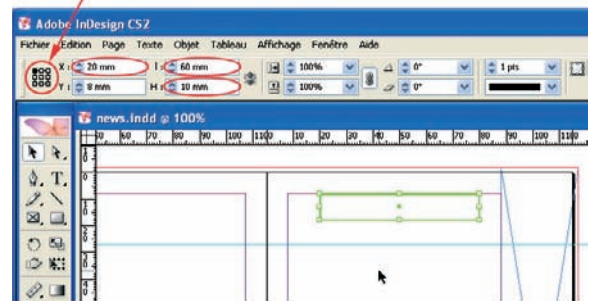


Création du rectangle.

5. Nous allons maintenant déterminer ses dimensions, sa position et sa forme. Sélectionnez le rectangle tracé avec l'outil Sélection. La partie haute de la fenêtre du logiciel permet de qualifier les dimensions et le positionnement d'un objet.

6. Activez le point situé en haut à gauche du Carré de points de référence et saisissez les valeurs suivantes dans les cases appropriées : X = 20 mm, l = 60 mm, H = 10 mm.

Carré de référence

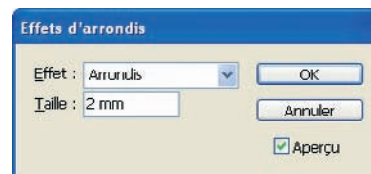


Dimensions et positionnement du rectangle.

Remarque

Le carré de points de référence permet de préciser le positionnement d'un objet depuis l'un des points remarquables du rectangle qui le contient (haut gauche, centre, milieu, bas...). Ceci est fort pratique pour un placement précis.

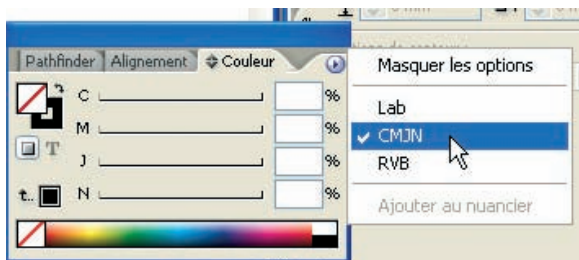
7. Pour arrondir les angles de ce rectangle, allez dans le menu Objet>Effets d'arrondis.
8. Choisissez l'effet Arrondis, puis entrez une valeur de 2 mm.



Couleur du titre

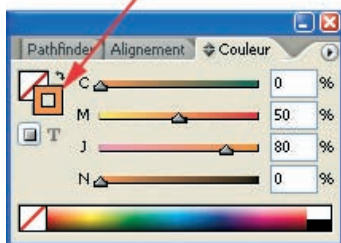
Le rectangle est correctement dessiné. Il s'agit maintenant de lui attribuer la bonne couleur.

1. Le rectangle étant toujours sélectionné, ouvrez la palette Couleur par le menu Fenêtre.
2. Ouvrez son menu local associé en cliquant sur la petite flèche noire située en haut à droite de la palette. Choisissez CMJN.



3. Cliquez sur le carré évidé qui symbolise la couleur de contour du rectangle, appliquez-lui une couleur orange en vous servant des réglages suivants : C = 0 %, M = 50 %, J = 80 % et N = 0 %.

Rectangle de couleur de contour

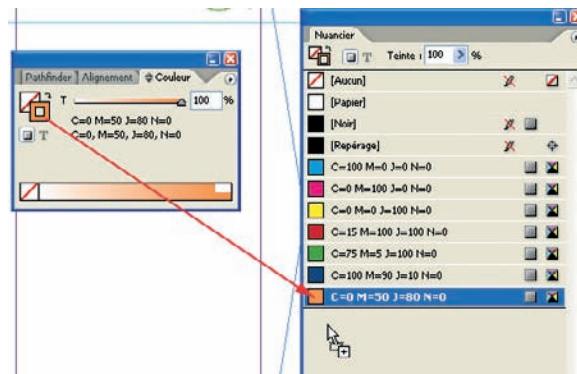


Choisir les couleurs

Nous travaillons en CMJN, car notre magazine est dédié à l'impression offset. Pour créer une couleur orange, du magenta et du jaune suffisent. Évitez de mélanger trop de couleurs quand ce n'est pas utile, cela facilite la tâche de l'imprimeur en limitant les problèmes de calage machine.

Nous venons de créer une couleur qui sera utilisée tout au long de notre travail. Plutôt que de régler à chaque fois les pourcentages de couleur, il est intéressant de mémoriser notre choix. C'est le rôle du Nuancier.

1. Ouvrez la palette Nuancier par le menu Fenêtre.
2. Cliquez sur le carré de la couleur à mémoriser, contour ou fond, dans la palette Couleur et glissez-le vers le Nuancier.

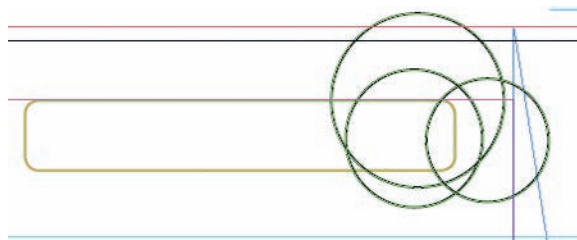


Mémorisation d'une couleur.

Décoration du titre

Pour finaliser cet élément qui sert à mettre en valeur les titres des articles, nous allons créer quelques cercles en utilisant la même couleur de contour que le rectangle.

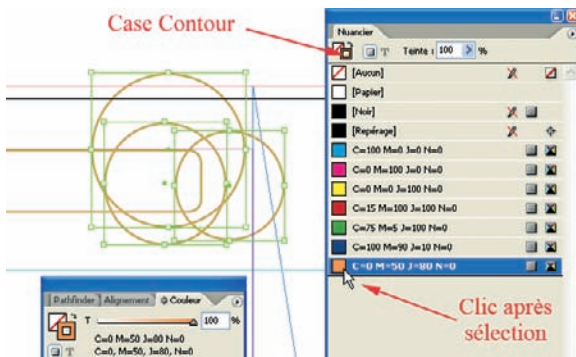
1. Activez l'outil Ellipse et cliquez-glissez en maintenant la touche Maj enfoncée pour tracer un cercle.
2. Répétez l'opération trois fois pour obtenir trois cercles que vous positionnerez à l'aide de l'outil Sélection.



3. Les cercles que nous avons créés ont un contour noir (le vert ci-dessus est dû à la sélection). Pour leur attribuer la bonne couleur, sélectionnez tous les cercles : utilisez l'outil Sélection pour les encadrer. (On peut également sélectionner le premier, puis cliquer sur les autres au fur et à mesure,

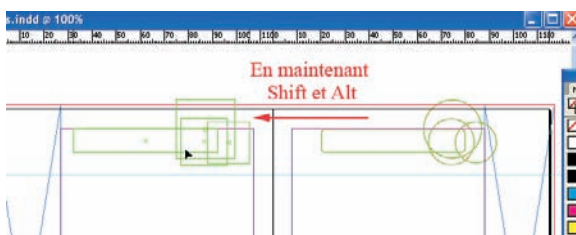
dans ce cas, maintenez la touche Maj du clavier enfoncée).

4. Dans le Nuancier, activez la case Contour et cliquez sur la case de couleur orange mémorisée précédemment.



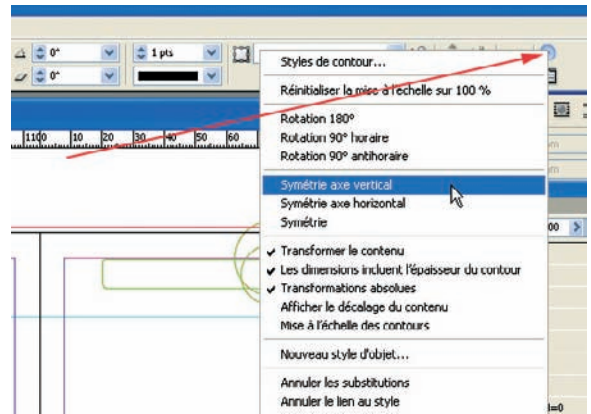
Il faut maintenant reproduire le même objet graphique symétriquement sur la partie gauche du gabarit.

1. Sélectionnez tous les objets, rectangles et cercles, en les encadrant avec l'outil Sélection.
2. Allez dans le menu Objet > Associer. Par cette commande, tous les objets associés sont considérés comme faisant partie d'un groupe, ce qui facilitera les manipulations ultérieures.
3. Cliquez sur ce groupe et glissez-le vers la partie gauche du gabarit en maintenant enfoncées les touches Alt et Maj. On obtient une copie du groupe à la même hauteur dans la page.



Copie dynamique du groupe.

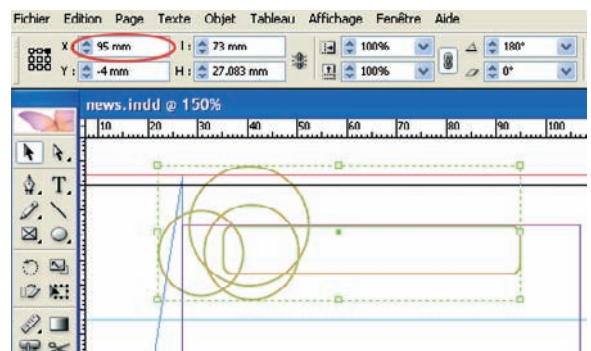
4. Pour créer l'effet de symétrie, allez dans le menu associé à la palette Contrôle et sélectionnez Symétrie axe vertical.



Création de la symétrie.

Il faut à présent positionner correctement ce groupe pour obtenir une correspondance avec le travail effectué sur la partie droite.

1. Cliquez sur le groupe de la partie droite et activez le carré situé en haut à gauche des Points de référence. Vous constaterez que ce groupe se trouve à X = 20 mm du bord gauche de la page. Tout à l'heure, nous avons choisi ce positionnement pour le rectangle arrondi.
2. Cliquez sur le groupe de la partie gauche (notre copie symétrique) et activez le carré en haut à droite des Points de référence. Vous pouvez lire une valeur en X qui correspond à la distance entre ce groupe et le bord droit de la page.
3. Saisissez « 95 » dans cette case (qui correspond à la largeur de la page, 115 mm, moins la valeur du côté droit, 20 mm).

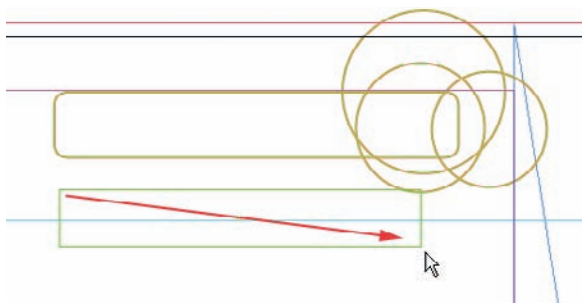


Saisie de la valeur de positionnement.

Mise en forme des textes de titres

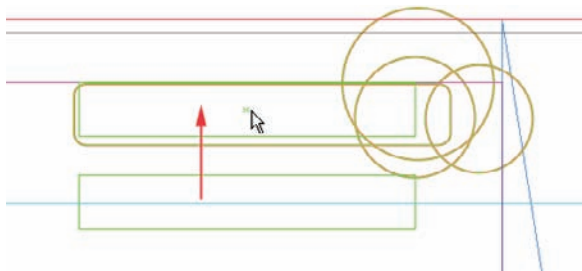
Maintenant que le second groupe est bien positionné et en symétrie, passons à la mise en place des textes de titres.

1. Activez l'outil Texte et créez, par un cliqué-glissé, une zone de texte sous le rectangle arrondi de la page de droite.



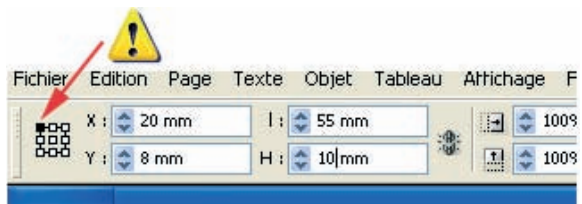
Création de la zone texte des titres.

2. Activez l'outil Sélection, glissez la zone de texte sur le rectangle arrondi en vous calant contre la marge haute.



Glissé de la zone de texte.

3. Appliquez les valeurs suivantes pour bien positionner cette zone de texte, en prenant comme point de référence le carré en haut à gauche : X = 20 mm, Y = 8 mm, l = 60 mm, H = 10 mm.



Valeurs pour le positionnement du bloc texte.

4. Activez à nouveau l'outil Texte et cliquez sur la zone de texte.

5. Saisissez « Titre article ».

Nous allons maintenant mettre en forme ce texte. Pour pouvoir correctement renseigner les champs proposés par InDesign, il faut bien connaître le vocabulaire qui leur est associé.

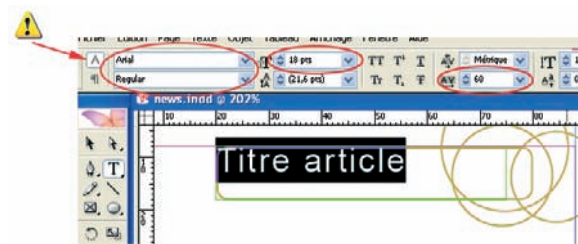
Ainsi, l'approche, ou le crénage, correspond à l'espace entre les lettres d'un mot ou d'un groupe de mots. On parle également d'approche de paire, ou de crénage de paire, qui qualifie l'espace entre deux lettres. On utilise cette approche avec les polices assez grasses pour éviter que des doubles lettres ne se touchent (ff, ll...).

Crénage/approche

InDesign confond curieusement crénage et approche de paire.

1. Surlignez le texte saisi précédemment.

2. Dans la palette Contrôle, vérifiez que le bouton Mise en forme des caractères, situé à gauche, est bien enfoncé, puis choisissez la police Arial Regular, corps 18 pts avec une approche de 60 pour aérer le texte.



Mise en forme du texte.

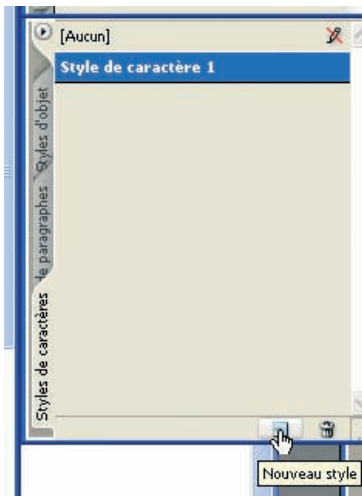
Cette mise en forme sera celle de tous les titres. Mémorisons-la pour ne plus avoir à en saisir les caractéristiques par la suite. Pour cela, nous allons créer une feuille de Style de caractère.

Les feuilles de styles permettent d'enregistrer les choix de mise en forme des textes pour les appli-

quer ultérieurement et rapidement. Il en existe deux sortes : les feuilles de styles de caractère qui mémorisent les choix concernant la police, le corps, etc., et les feuilles de styles de paragraphe qui mémorisent les mêmes informations que les feuilles de styles de caractère plus les mises en forme de paragraphes, comme l'alignement, les retraits, les justifications, etc.

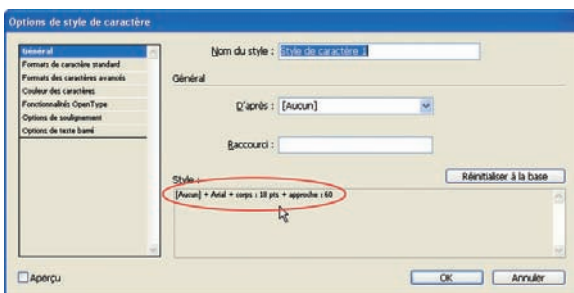
1. Allez dans le menu Fenêtre>Textes et tableaux>Style de caractères.

2. Le texte que nous avons modifié étant toujours sélectionné, cliquez sur l'icône Nouveau style située au bas de la palette.



Création d'un nouveau style de caractère.

3. Double-cliquez sur le nom du nouveau style ainsi créé pour ouvrir les Options de style de caractère, et vérifiez que nos choix ont bien été mémorisés (en bas de la boîte de dialogue).



Options de style de caractère.

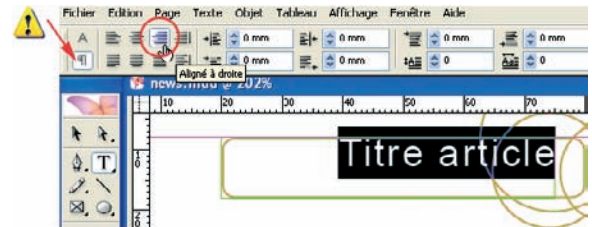
Remarque

Le fait de cliquer sur le nom d'un style tout en ayant un texte sélectionné lui attribue ce style. La méthode que nous avons choisie – régler les paramètres du texte, puis créer le style – n'attribue pas directement le style au texte qui a servi de base.

4. Profitez-en pour renommer ce style en « Titres articles » à la place de « Style de caractère 1 ».

5. Fermez la boîte de dialogue Options de style de caractère en cliquant sur OK.

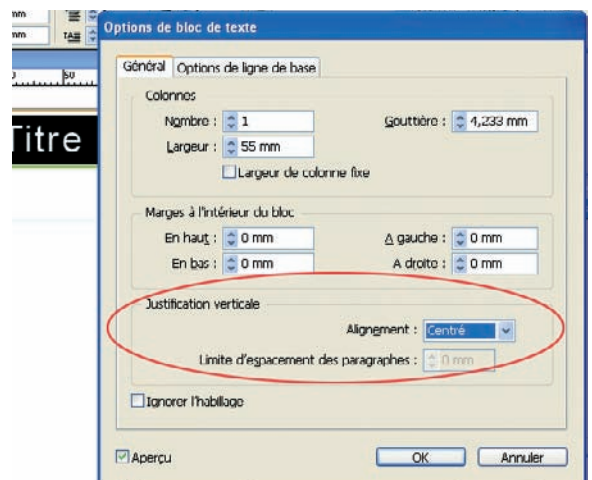
6. Le texte étant toujours sélectionné, cliquez sur le symbole de paragraphe ¶ dans la palette Contrôle, puis sur Aligné à droite.



Alignement à droite.

7. Dernière étape pour ce texte, allez dans le menu Objet>Options de bloc de texte.

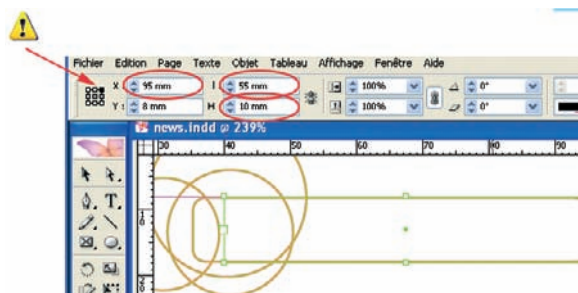
8. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez Alignement Centré dans la partie Justification verticale.



Centrage vertical du texte.

Il faut maintenant effectuer le même type de travail sur la page de gauche.

1. Créez un bloc texte comme nous venons de le faire et positionnez-le avec les informations suivantes : X = 95 mm, l = 55 mm, H = 10 mm.



Positionnement du second bloc de texte.

2. Saisissez le texte « Titre article », comme précédemment, et allez dans le menu Objet>Options de bloc de texte pour choisir un alignement centré verticalement. Toute la puissance des feuilles de styles se révèle immédiatement.

3. Surlignez le texte saisi précédemment, cliquez sur le nom de la feuille de styles dans la palette Style de caractères.



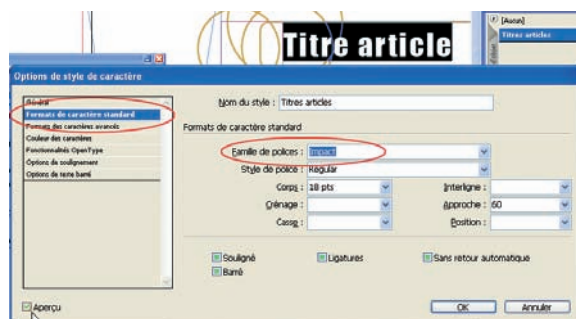
Application du style sur le second texte.

Correction du titre

Tout en réduisant les manipulations, notre texte est mis en forme. Mais nous pouvons encore le travailler. Finalement, la police Arial ne nous convient plus ; nous allons la remplacer par la police Impact. Et pour ne pas perdre de temps à modifier les textes déjà mis en forme, nous allons utiliser la feuille de styles.

1. Double-cliquez sur le nom de la feuille de styles pour ouvrir la boîte de dialogue Options de style de caractère.

2. Cliquez sur Formats de caractère standard dans la partie gauche de la boîte, et choisissez Impact dans le champ Famille de polices.



Changement de la police du style.

3. Validez en cliquant sur OK et réduisez un peu votre affichage : vous verrez que les deux textes ont été modifiés.

Nous allons poursuivre la construction du gabarit en mettant en place le foliotage automatique des pages.

Les feuilles de styles

Les feuilles de styles sont aussi importantes que les gabarits lors de la construction d'un document long comme un magazine. Elles permettent de fixer des choix de mise en forme de texte, et autorisent aussi des modifications rapides (comme la police, la couleur, la casse...) sans avoir à parcourir tout le document pour les appliquer sur chaque texte concerné, au risque d'en oublier. Pendant toute la réalisation de ce magazine, nous construirons beaucoup de ces feuilles, même si nous ne les modifierons pas par la suite. Il faut acquérir de bonnes pratiques pour maîtriser la réalisation d'un document professionnel.

Gestion du foliotage automatique

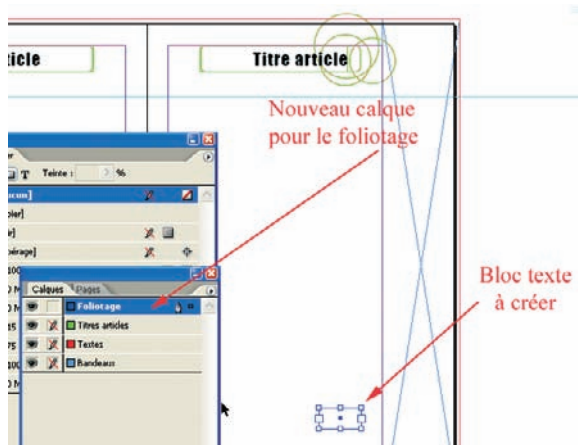
Pour cette étape, nous serons beaucoup moins directifs que précédemment. Après vous avoir donné les informations indispensables, nous vous laisserons faire votre propre construction.

Placement du numéro

Pour mettre en place un foliotage automatique, c'est-à-dire la numérotation des pages gérée auto-

matiquement par le logiciel, il suffit de créer un bloc texte et d'insérer le caractère spécial qui va déclencher cette numérotation.

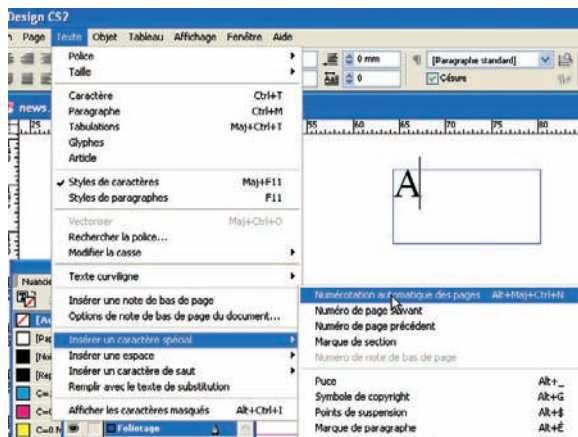
1. Après avoir généré un nouveau calque, nous créons un bloc texte au bas de la page de droite du gabarit.



Bloc texte pour foliotage automatique.

2. Placez le curseur texte à l'intérieur du bloc.

3. Allez dans le menu Texte>Insérer un caractère spécial>Numérotation automatique des pages.

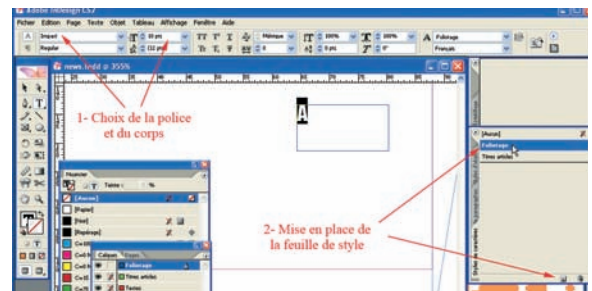


Mise en place de la numérotation automatique.

Le logiciel place une lettre qui correspond au préfixe du gabarit utilisé, ce qui permet de bien distinguer le placement du foliotage automatique.

Pour compléter cette mise en place, il est préférable de créer un style de caractère pour qualifier cette numérotation. Comme nous l'avons vu, cela permettra une modification éventuelle plus rapide sur l'ensemble du document.

1. Attribuez au folio la police Impact avec un corps de 10 pts. Créez comme précédemment un nouveau style de caractère que vous nommerez « Foliotage ».

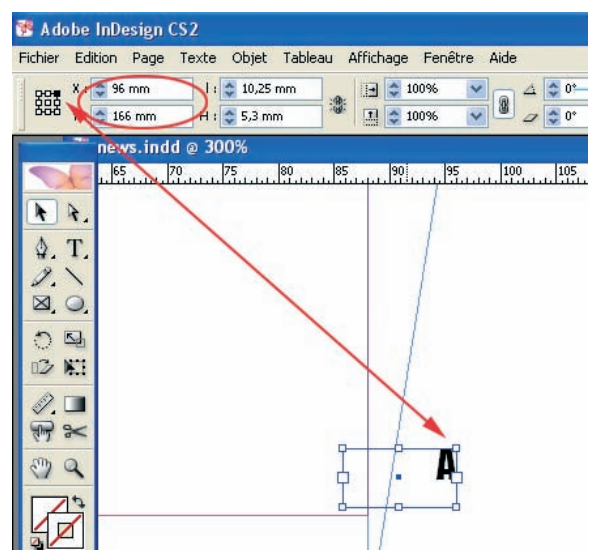


Création du style pour le foliotage.

2. Appliquez au texte un alignement à droite.

3. Positionnez ce bloc texte en bas à droite de la page.

4. Placez son point haut droit (choisi par le carré de positionnement) aux cotes X = 95 mm et Y = 166 mm.



Positionnement du bloc.

Ajout d'un titre courant

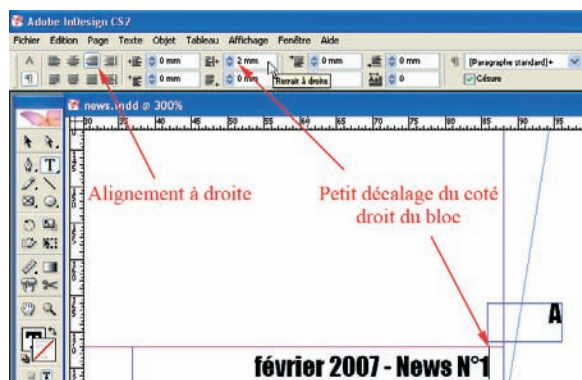
Pour compléter le travail de foliotage, on a l'habitude de rappeler le nom du magazine en bas de page. Ceci permet de le voir apparaître en cas de photocopie d'article.

1. Créez un autre bloc texte de 50 mm de long environ et placez-y un texte de rappel, comme le mois et l'année de la parution, le nom du magazine et le numéro. Attention à ce dernier point, si vous placez le numéro, il faudra penser à le changer à chaque nouvelle parution.

Remarque

Sur un gabarit, dans ce type de bloc de rappel, le maquettiste peut choisir de placer des textes neutres indiquant au clavier les éléments à placer à cet endroit comme par exemple : Mois Année – News N° à préciser.

2. Une fois le texte saisi, attribuez-lui le même style que le folio, alignez-le à droite et placez-le sous la marge basse. Voici ce que nous obtenons.

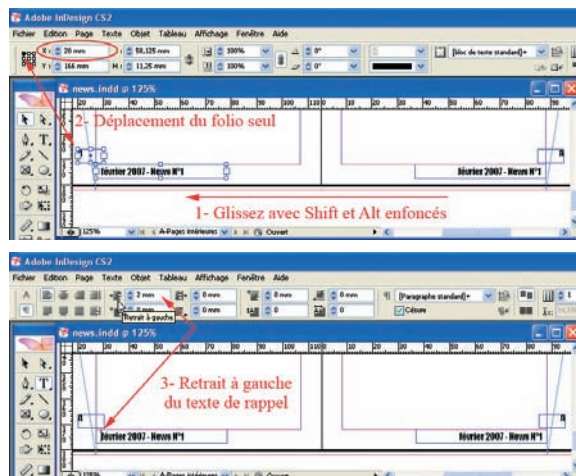


Le bloc mis en place.

3. Calez le bloc contre la marge et le bloc du bandeau. Centrez ensuite le contenu du bloc comme vous l'aviez fait pour le titrage des articles. Pour finir, mettez en place un petit décalage de 2 mm du bord droit en saisissant cette valeur dans la case Retrait à droite de la palette Contrôle.

4. Sélectionnez les deux blocs, glissez-les sur la page de gauche en maintenant les touches Alt et Maj enfoncées.

5. Placez-les en symétrie de la page de droite, c'est-à-dire à la même hauteur (si vous les avez glissés tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cela doit déjà être le cas), à X = 20 mm pour le folio, et calés contre le bloc du bandeau avec un retrait à droite de 2 mm pour le texte de rappel. Dans les deux blocs, vous préserverez un alignement à gauche.

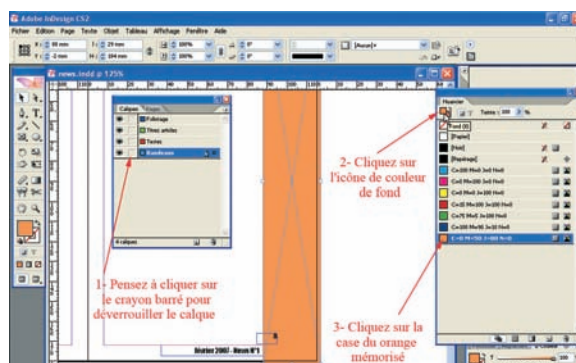


Placement en symétrie sur la page de gauche.

Prévisualisation du travail

Observez le résultat d'ensemble de ce premier gabarit.

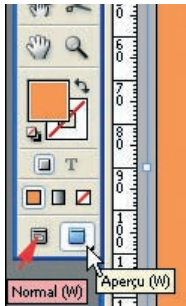
1. Sélectionnez les deux blocs symbolisant les bandeaux et appliquez la couleur orange mémorisée dans le Nuancier en couleur de fond. Nous créerons plus tard une image en accord avec nos roughs sur Photoshop : elle remplacera ce fond. Mais pour l'instant, ceci donne un aperçu du rendu final.



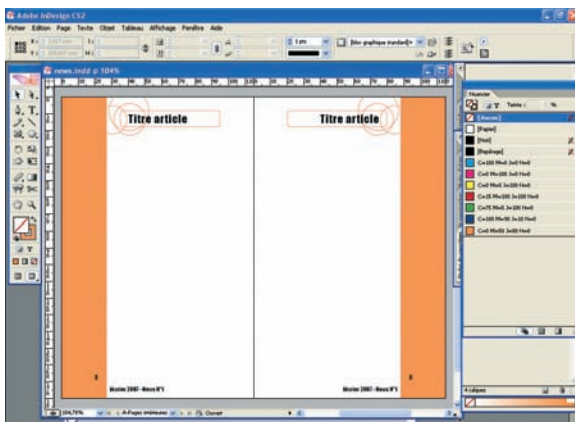
Colorisation du fond des blocs de bandeaux.

2. Allez dans le menu Affichage>Ajuster la planche à la fenêtre. Par confort, fermez les palettes qui gênent votre vision ou glissez-les sur le côté.

3. Cliquez sur l'icône Aperçu située en bas de la palette d'outils et admirez votre travail.



Icônes Aperçu et Normal.



Gabarit A terminé.

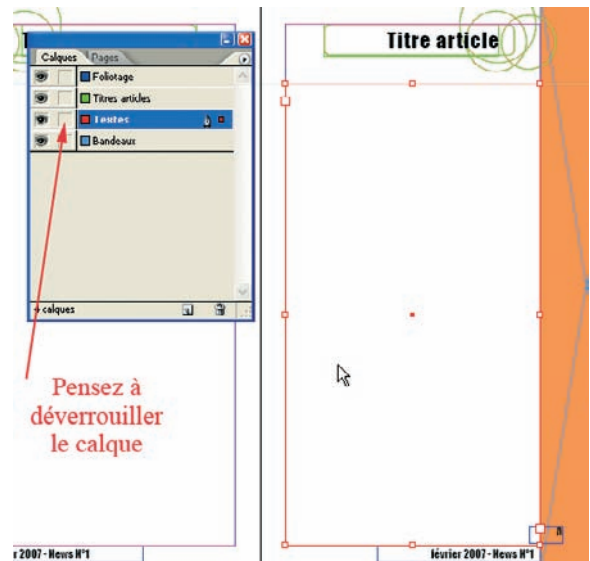
4. Cliquez sur l'icône Normal située à gauche de l'icône Aperçu pour faire réapparaître l'espace de travail. Il reste encore quelques éléments à préciser pour finaliser cette première étape de construction.

Mise en forme des textes d'articles

Nous allons attribuer un style aux zones de texte créées précédemment pour les articles.

1. Cliquez sur la zone de texte de la page de droite pour la sélectionner. Elle n'est pas visible car elle est calée juste sur les marges. Cliquez au centre des marges et vous la sélectionnerez sans difficulté.

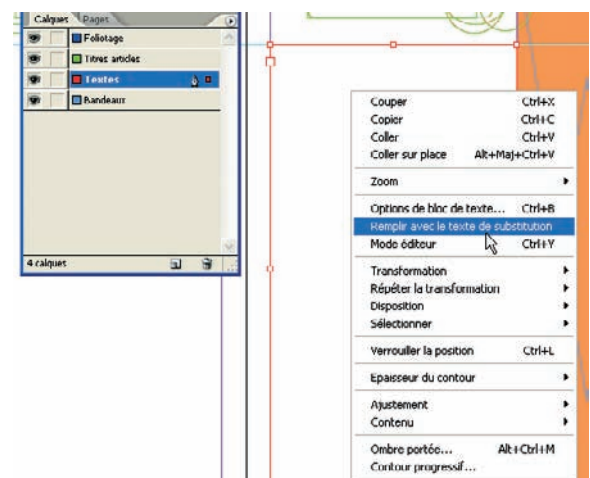
N'oubliez pas de déverrouiller le calque de cette zone.



Sélection de la zone de texte.

2. Effectuez un clic droit sur PC, ou un Pomme + Clic sur Mac pour afficher le menu contextuel.

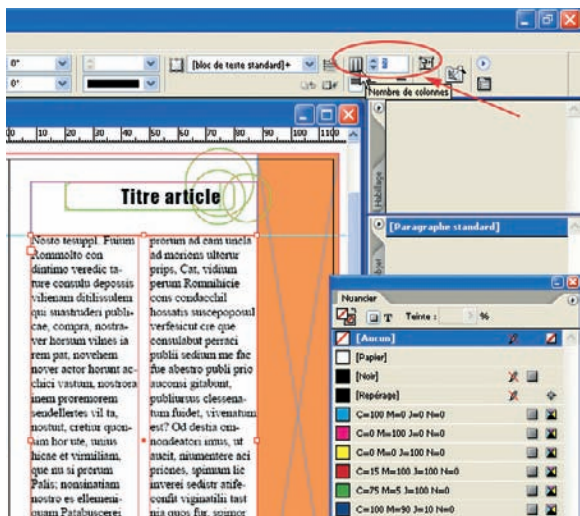
3. Cliquez sur Remplir avec le texte de substitution. La zone est alors entièrement remplie de texte, ce qui permet de bien visualiser le résultat de son travail sans même disposer du texte définitif.



Choix dans le menu contextuel.

4. Saisissez « 2 » dans Nombre de colonnes.

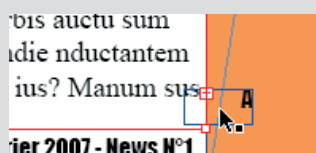
Vous validerez le nombre de colonnes souhaitées dans la palette Contrôle. Ce choix correspond à nos croquis préparatoires que nous respectons par cette mise en forme.



Paramétrage du nombre de colonnes intérieures.

Signe de trop-plein

Après la manipulation que nous venons de réaliser, il est possible de voir apparaître un petit symbole en bas à droite du bloc. Ce carré indique que le texte est trop long par rapport à la zone qui lui est consacrée. Nous verrons plus tard des solutions pour éviter ce désagrément avec du vrai texte. Pour l'instant n'en tenez pas compte, ce n'est pas un problème.



Symbole de trop-plein de texte.

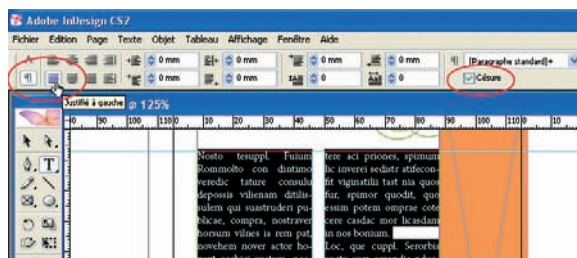
5. Activez l'outil Texte et cliquez n'importe où dans le texte.

6. Appuyez sur les touches Ctrl + A sur PC, ou Pomme + A sur Mac pour tout sélectionner (vous pouvez également utiliser le menu Édition>Tout sélectionner).

7. Choisissez la police Times New Roman Regular avec un corps 10 pts.

8. Cliquez sur l'icône Mise en forme des paragraphes dans la palette Contrôle.

9. Cliquez sur Justifié à gauche et vérifiez que l'option Césure est bien activée.

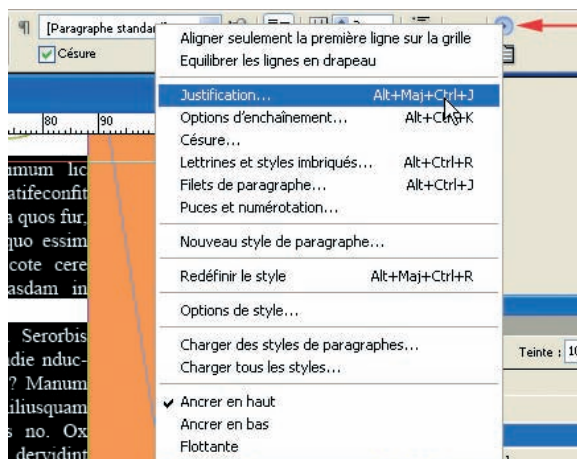


Choix de la justification.

Réglage de la justification

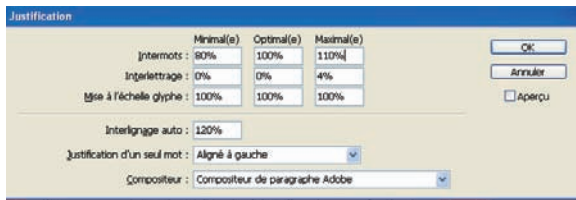
Un réglage de justification consiste à attribuer des fourchettes de valeurs et permettre au logiciel de choisir les meilleurs compromis pour améliorer la lisibilité. Après avoir validé le choix d'un type d'alignement pour un texte, il faut donc préciser les réglages. Souvent, les réglages par défaut d'une justification font apparaître des espaces trop importantes entre les mots. Les quelques instants pris pour mettre en place un réglage personnalisé permettent de pallier ce problème.

1. Allez dans le menu associé des réglages de paragraphes dans la palette Contrôle et sélectionnez Justification. Une boîte de dialogue s'ouvre pour permettre d'effectuer les réglages.



Activation des réglages de justification.

2. Entrez les réglages indiqués ci-dessous.



Saisie des réglages de justification.

Régler l'option Intermots avec les valeurs Minimal(e) à 80 %, Optimal(e) à 100 % et Maximal(e) à 110 %, revient à paramétrer le logiciel pour laisser le plus souvent possible une espace normale pour le corps et la police utilisés mais, si nécessaire, pouvoir la réduire à 80 % de sa taille ou de l'agrandir à 110 %. Ceci donne une marge de manœuvre de 30 % au logiciel et permet d'éviter les blancs disgracieux dans un texte.

Le principe est le même pour l'option Interlettrage, mis à part que la valeur de l'approche entre les lettres est toujours supérieure à la normale. L'interlettrage est de 0 % car on joue ici sur l'espace entre les lettres, et rien n'est pire que des lettres qui se collent trop. Nous avons simplement donné une valeur Maximal(e) de 4 % qui autorise un léger écartement.

L'option Mise à l'échelle des glyphes permet de jouer sur la taille de caractères spéciaux, comme une petite enveloppe, une paire de ciseaux...

L'option Interlignage auto permet de jouer à ce niveau sur l'espace entre les lignes d'un texte. Nous ne modifierons pas ce paramètre, car nous emploierons plus tard une autre méthode.

Pour l'option Justification d'un seul mot, nous choisissons Aligné sur la gauche afin d'éviter les mots qui se trouveraient isolés en fin de paragraphe. Ceci n'est pas indispensable ici, car ce réglage est pris en compte en cas de justification de toutes les lignes (Forcer, sur XPress).

Pour ce qui est de l'option Compositeur, nous choisissons le Compositeur de paragraphe Adobe.

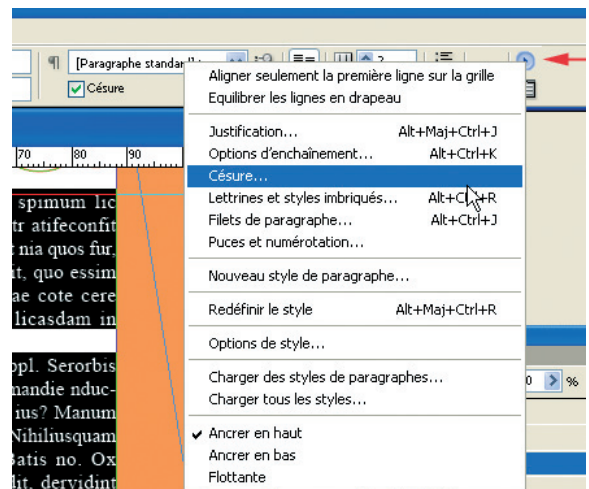
Il analyse les choix possibles de justification sur tout un paragraphe avant de les appliquer, alors que le Compositeur de ligne simple analyse et règle la justification ligne à ligne. Le résultat est parfois moins rapide, mais souvent de meilleure qualité. On perçoit quelques changements d'aspect du texte : le réglage affecte l'ensemble du magazine et pas simplement le court texte d'essai. Il garantit un résultat cohérent sur toute la longueur du futur texte.

Gestion des césures

Les césures correspondent aux coupures de mots et au placement de tirets. Elles sont indispensables à une bonne justification sans espaces trop grandes entre les mots. Si l'on interdit les coupes au logiciel, il ne peut que tasser ou trop espacer le texte. Il risque de ne plus tenir compte des réglages de justification qui deviennent alors impossibles à respecter.

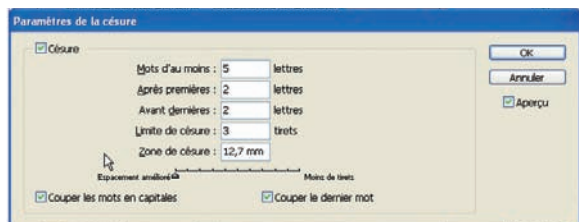
Pour continuer la construction du magazine, nous allons donc régler les césures qui pour le moment sont effectuées de façon automatique.

Dans la palette de contrôle, allez dans le menu contextuel de mise en forme des paragraphes et sélectionnez Césure. Une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous allez entrer les réglages.



Activation des réglages de césure.

Comme pour le réglage des justifications, il faut donner au logiciel des valeurs qui vont lui servir à travailler et renseigner les champs suivants :



- « Mot d'au moins : ... lettres » qualifie le plus petit mot à couper ;
- « Après premières : ... lettres » détermine le nombre de lettres à laisser au minimum avant une coupure ;
- « Après dernières : ... lettres » fixe le nombre de lettres à laisser au minimum après une coupure ;
- « Limite de césure : ... tirets », contraint le nombre possible de tirets consécutifs (3 correspond aux usages typographiques).

N'utilisez pas l'option Zone de césure, car elle donne des résultats peu satisfaisants. Laissez le réglage par défaut. Cette zone permet de choisir à quelle distance de la fin d'une ligne doit être coupé un mot dans du texte non justifié. Cette option est disponible uniquement lorsque vous utilisez le compositeur de ligne simple avec du texte non justifié.

Si enfin vous poussez le curseur du bas de la fenêtre vers Espacement amélioré, vous demanderez au logiciel de privilégier les césures aux blancs dans le texte.

Ces deux derniers choix autorisent le logiciel à couper ou non dans deux cas particuliers : les mots en capitales et le dernier mot d'un paragraphe. Par la suite, nous choisirons au cas par cas, si nous devons intervenir manuellement pour empêcher la coupure.

Enregistrement des paramètres

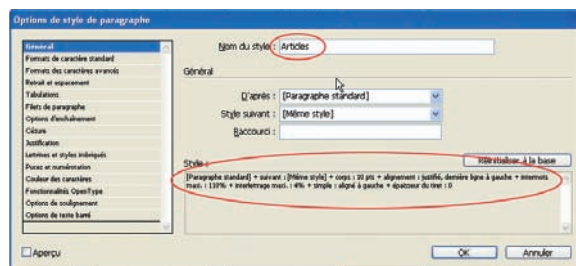
Nous allons créer un style qui corresponde à l'ensemble de ces réglages. Nous éviterons ainsi de les réitérer dans d'autres blocs et surtout nous pourrions gérer des modifications rapides en cas de besoin.

1. Allez dans le menu Fenêtre>Textes et tableaux>Style de paragraphe. Les réglages affectent les paragraphes, et plus simplement les caractères. Soyez sans crainte, la création d'un style de paragraphe est aussi simple à réaliser qu'un style de caractère.
2. Sélectionnez votre texte si cela n'est pas déjà fait.
3. Cliquez sur l'icône Nouveau style de paragraphe.



Création d'un style de paragraphe.

4. Double-cliquez sur Style de paragraphe 1 ; il apparaît alors dans la boîte de dialogue qui s'ouvre. Renommez-le « Articles ».



Options de style de paragraphe.

Comme vous pouvez le constater dans la partie basse de la boîte de dialogue, les réglages précédents ont bien été enregistrés.

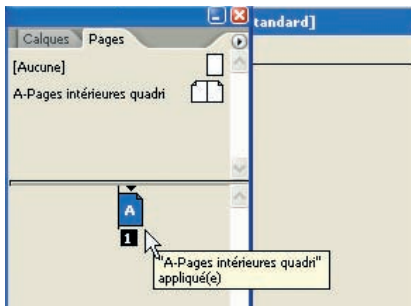
La partie gauche permet de naviguer dans l'ensemble des paramètres qu'il est possible de modifier. Nous verrons cela un peu plus loin.

1. Validez en cliquant sur OK pour fermer la boîte.
2. Votre texte d'essai étant toujours sélectionné, appuyez sur la touche Suppr pour supprimer le contenu du bloc. (Garder ce texte en place reviendrait à le dupliquer sur toutes les pages du magazine, ce que nous ne souhaitons pas.)

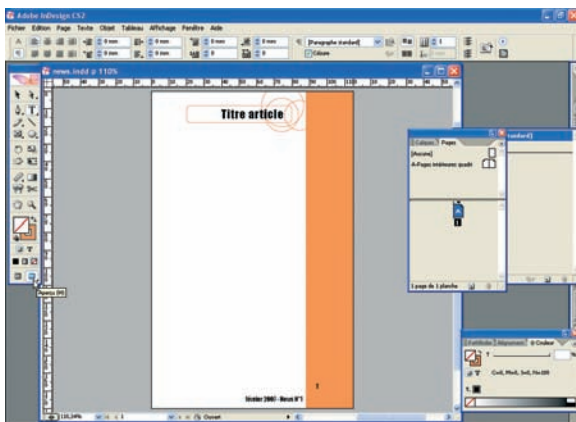
Prise en compte des nouveaux paramètres

Nous avons maintenant défini et enregistré les paramètres du texte de notre article. Revenons à la page 1 du magazine pour les attribuer.

1. Dans la palette Pages, double-cliquez sur la Page 1. Cette dernière reçoit le gabarit A en attribution, elle prend l'aspect de la page de droite de ce dernier.



Activation de la page 1.



Page 1 en mode Aperçu.

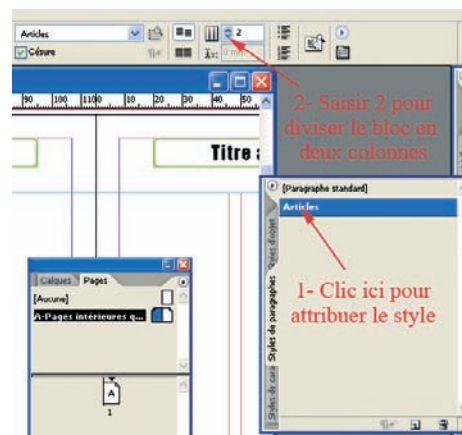
En revanche, si vous activiez l'outil Sélection et que vous essayiez de cliquer sur l'un des éléments, vous ne pourriez pas le manipuler. C'est là une des particularités d'InDesign, mais nous y reviendrons par la suite. Vous verrez que cette manipulation est heureusement possible, sinon le magazine resterait désespérément vide.

2. Double-cliquez sur le gabarit pour finaliser le travail. Nous avons créé un style de paragraphe qui s'applique à la zone Texte d'article de la page de gauche. Nous devons aussi l'appliquer sur la page de droite.

3. Cliquez avec l'outil Texte sur la zone de texte de la page de gauche.

4. Le curseur positionné en haut du bloc, cliquez sur le nom du style de paragraphe Articles pour l'appliquer.

5. Dans la palette Contrôle, saisissez « 2 » dans le champ Nombre de colonnes. Ce chiffre correspond au nombre de colonnes de la mise en forme de notre maquette.



Réglage de la seconde zone de texte.

Conclusion

Nous venons de finir notre premier gabarit. Ce fut assez long, mais nous en avons profité pour découvrir quelques-unes des fonctionnalités d'InDesign CS2. Nous allons à présent mettre à profit le travail que nous venons d'effectuer, nous gagnerons ainsi en productivité.

Construction de gabarits supplémentaires

Nous disposons maintenant d'un premier gabarit. Pour faciliter la construction du magazine, nous allons créer deux gabarits supplémentaires.

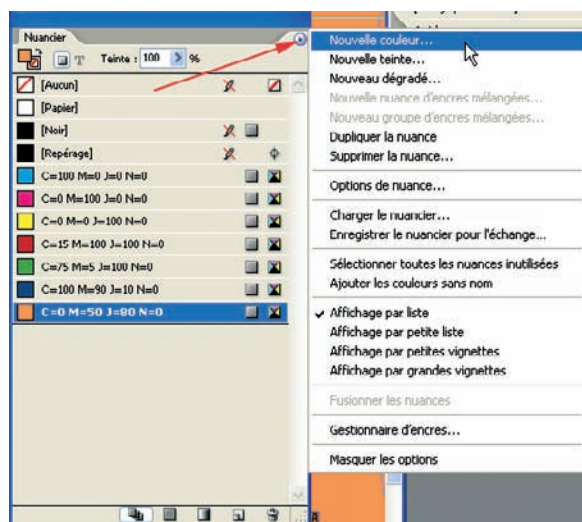
Nous avons vu au chapitre 1 que ce magazine sera composé de pages en quadrichromie, mais aussi en bichromie. Nous allons transformer notre gabarit pour en créer un nouveau qui utilisera uniquement une couleur de tons directs et du noir. Nous emploierons alternativement l'un ou l'autre des gabarits, en fonction de nos besoins.

Création d'une couleur de tons directs

Dans les paragraphes précédents, nous nous sommes surtout préoccupés du texte. Il est temps maintenant d'enrichir notre article avec de la couleur. Nous commençons par choisir celle des tons directs.

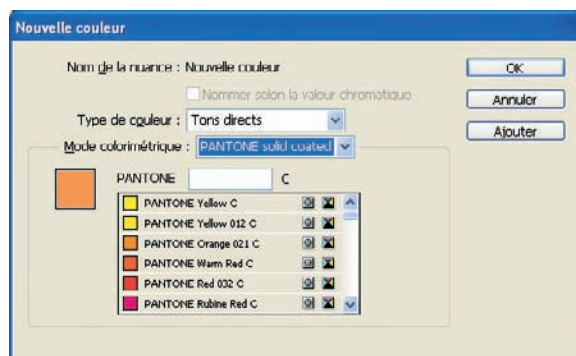
1. Vérifiez qu'aucun bloc n'est sélectionné. Sinon, cliquez dans une zone vierge de tout bloc (hors de la page, par exemple).

2. Allez dans le menu associé au Nuancier et choisissez Nouvelle couleur.



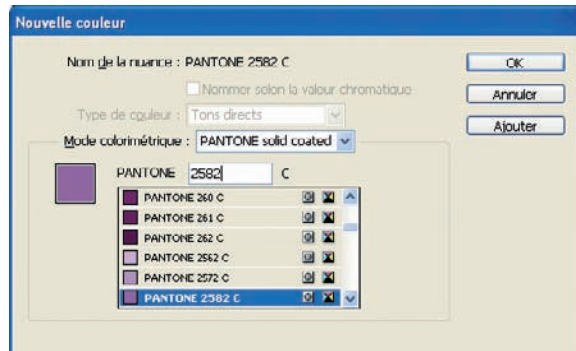
Création d'une nouvelle couleur.

3. Une boîte de dialogue s'ouvre ; sélectionnez Type de couleur>Tons directs et Mode colorimétrique>Pantone solid coated.



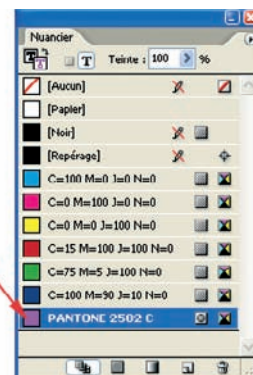
Choix du mode colorimétrique.

4. Dans la zone PANTONE, tapez « 2582 ». Ce choix de couleur n'est pas obligatoire. Nous avons pris ce violet pour rester en accord avec les roughs, mais vous pouvez sélectionner un autre Pantone de la liste.



Choix d'un Pantone dans la liste.

5. Cliquez sur OK pour valider ces choix. Vous disposez désormais d'une couleur de tons directs dans le Nuancier.

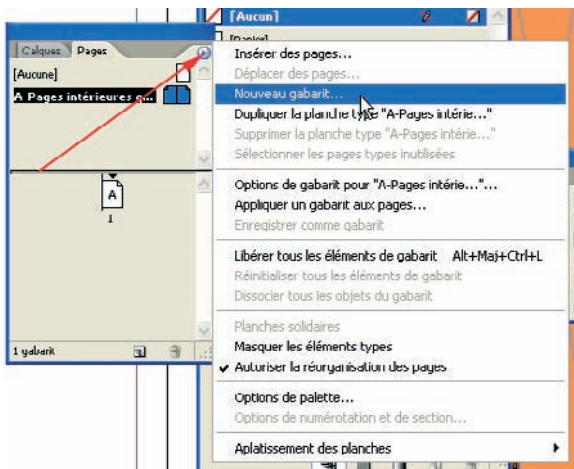


La nouvelle couleur en place dans le Nuancier.

Création d'un gabarit d'après le gabarit A

Nous allons maintenant créer le deuxième gabarit et exploiter la nouvelle couleur que nous venons de sélectionner.

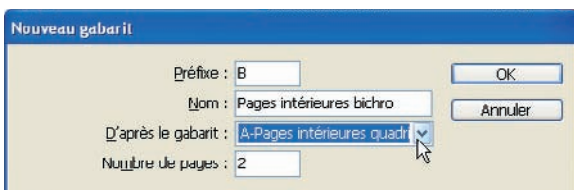
1. Vous devez vous trouver sur le gabarit A précédemment créé. Si ce n'est pas le cas, double-cliquez sur l'une des pages de ce dernier pour y accéder.
2. Dans le menu associé à la palette Pages, allez sur Nouveau gabarit.



Création d'un nouveau gabarit.

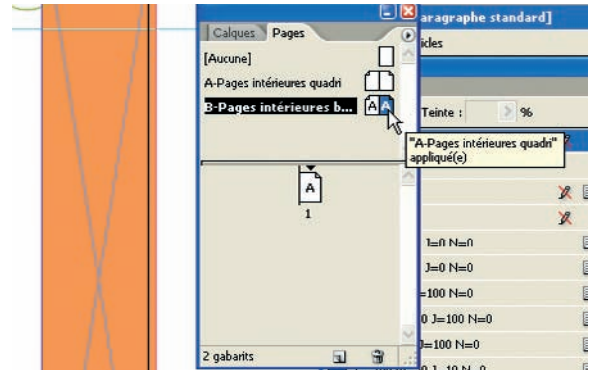
3. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, saisissez « Pages intérieures bichro » pour le champ Nom, puis choisissez A-Pages intérieures quadri dans la liste D'après le gabarit.

4. Laissez le préfixe B et le nombre de pages à 2. On obtient un gabarit B dont les pages présentent un A au centre de leurs icônes. Cette notation confirme l'affectation au gabarit B des éléments du gabarit A.



Qualification des attributs du gabarit B.

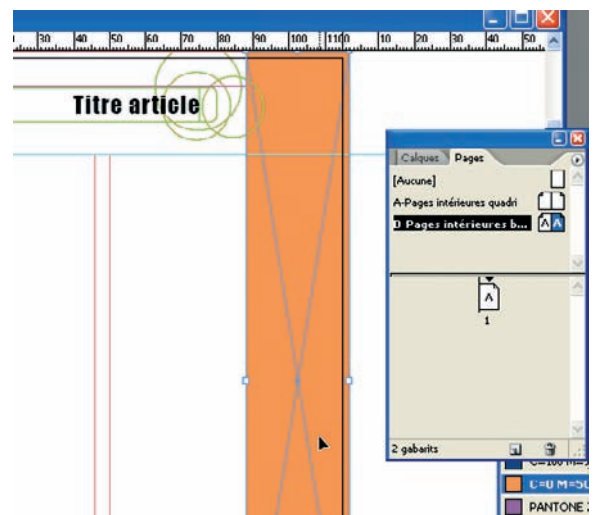
5. Double-cliquez sur la page de droite du gabarit B pour le visualiser. Quel gain de temps ! Nous n'allons effectuer que quelques changements simples et le deuxième gabarit sera prêt.



Vue de la page de droite du second gabarit.

6. Activez la flèche noire de l'outil Sélection, puis cliquez sur un bloc du gabarit B. Il est impossible de le sélectionner, mais ceci est normal : comme précédemment pour la page 1, et par souci de sécurité, InDesign verrouille tous les blocs d'une page affectée par un gabarit. Il agit de la même façon pour un gabarit affecté par un autre gabarit.

7. Sélectionnez l'outil Sélection, enfoncez les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac, puis cliquez sur le bandeau de droite. Son cadre de sélection est visible, le bloc est donc déverrouillé.

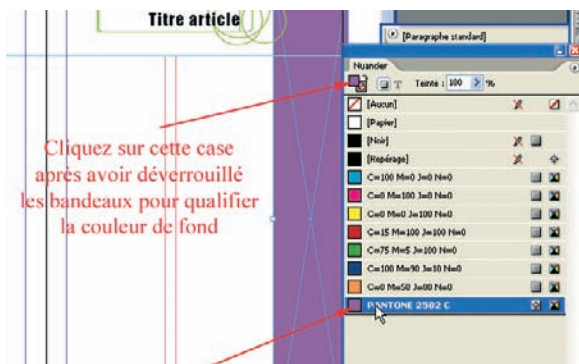


Bandeau droit déverrouillé.

Attention

Tout changement sur le premier gabarit entraîne automatiquement la modification sur le second. Pour effectuer les quelques modifications nécessaires, il suffit de déverrouiller les blocs concernés.

8. Faites de même pour le bandeau de gauche et attribuez-lui la couleur Pantone 2582 C comme couleur de fond.

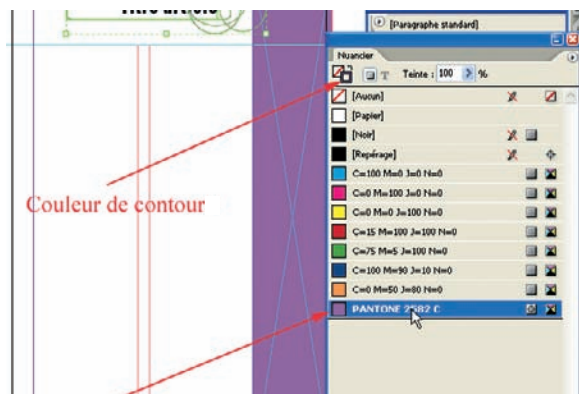


Les deux bandeaux en couleurs.

9. Cliquez hors de la page pour tout désélectionner.

10. Déverrouillez les groupes de cercles et rectangles arrondis qui entourent les titres de rubriques, comme expliqué précédemment.

11. Attribuez-leur la couleur Pantone 2582 C comme couleur de contour.



Les encadrements de titre en couleur.

Le deuxième gabarit est maintenant prêt à l'emploi. Il n'y a plus qu'à en construire un troisième, qui sera dédié à la gestion de la couverture et du dos du magazine.

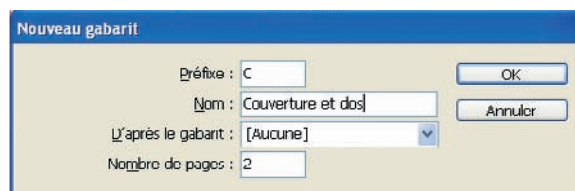
Gabarit de couverture et de dos

Le gabarit que nous réalisons maintenant n'est pas indispensable, mais nous aurons ainsi à notre disposition l'ensemble des formes de pages utiles à la construction du magazine. Sa réalisation deviendra simplement une distribution de gabarits, comme nous le verrons au chapitre suivant.

1. Comme précédemment, allez dans le menu associé à la palette Pages et sélectionnez Nouveau gabarit.

2. Dans la boîte de dialogue, saisissez « Couverture et dos » dans la case Nom, puis choisissez [Aucune] dans la liste D'après le gabarit.

3. Laissez le préfixe C et le nombre de pages à 2. Vous obtenez un gabarit vierge de tout bloc, idéal pour une mise en place totalement différente des précédentes.



Nouveau gabarit simple.

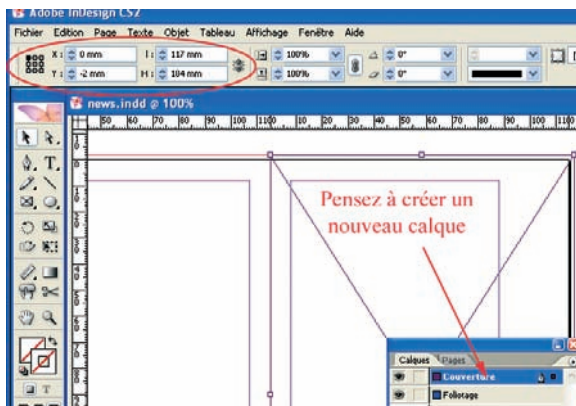
Nous aurions pu construire un gabarit simple d'une seule page, car nous n'utiliserons réellement que la page de droite de celui-ci. Mais il est dommage de ne pas se servir de gabarits doubles sur un document recto-verso.

Quand on doit construire, par exemple, une ligne qui commence sur le dos du magazine et se prolonge sur la couverture, il est difficile de se passer de la visualisation du magazine déplié, du dos et de la couverture en vis-à-vis. Un gabarit commun pour ces deux pages permet d'avoir cette vision en

vis-à-vis et offre donc plus de possibilités d'agencement. On peut également faire varier la dimension du dos en augmentant ou diminuant la largeur du bloc correspondant. Les autres blocs des pages 1 et 4 (on parle également des plats I et IV) de couverture ne sont pas touchés.

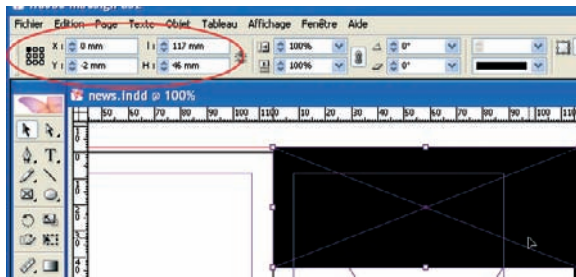
Placement des blocs images

1. Créez un nouveau calque que vous nommerez « Couverture ».
2. Créez un bloc image qui couvre entièrement la page de droite du gabarit. Il servira à recevoir les différentes illustrations de la couverture.



Premier bloc du nouveau gabarit.

3. En prenant le point haut gauche comme référence, construisez un bloc vers le haut du gabarit aux dimensions et positions suivantes : $X = 0$ mm, $Y = -2$ mm, $l = 117$ mm, $H = 46$ mm. Il recevra le titrage du magazine qui sera réalisé sous Illustrator. Attribuez-lui une couleur de fond noire pour bien le visualiser.

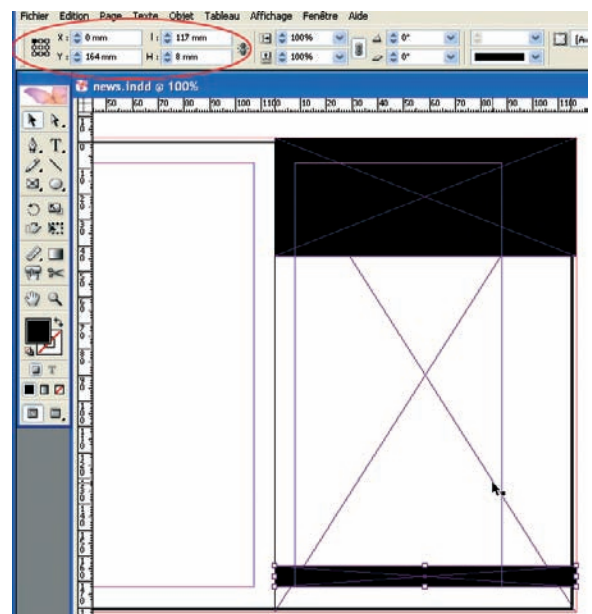


Bloc situé en haut du gabarit C.

Remarque

Attention à la cote en X, vérifiez qu'InDesign a bien compris que le bloc doit faire partie de la page de droite. Conseil : créez un petit bloc au centre de la page avant de lui attribuer ses dimensions.

4. En prenant le point haut gauche comme référence, construisez un bloc au bas du gabarit avec les dimensions et positions suivantes : $X = 0$ mm, $Y = 164$ mm, $l = 117$ mm, $H = 8$ mm. Attribuez-lui une couleur de fond noire pour bien le visualiser.



Bloc situé en bas du gabarit C.

Vous venez de créer le bandeau qui va informer le lecteur du magazine sur le mois et l'année de parution. La couleur du bandeau est noire pour l'instant, mais elle pourra être changée en fonction de la couverture souhaitée.

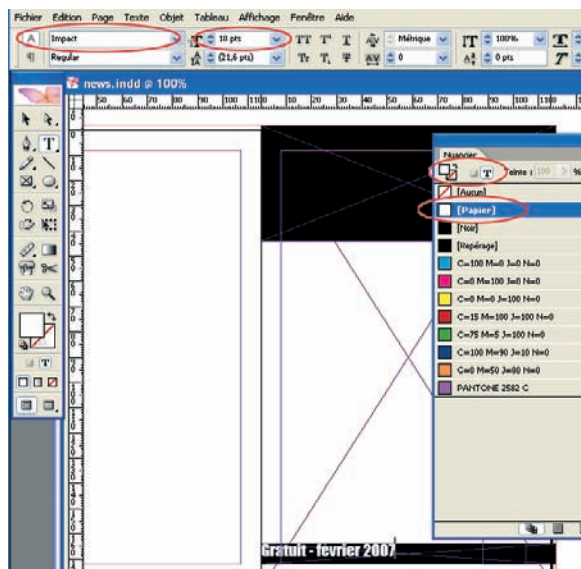
Placement des blocs textes

Le bloc texte délimite la zone où figureront des informations qui seront toujours placées à cet endroit (titre du magazine, numéro et date de parution), même si le contenu de ce texte change d'un numéro à l'autre. En fixant ces dernières sur le gabarit, on gagnera beaucoup de temps dans la production des parutions à venir.

1. En prenant le point haut gauche comme référence, construisez le dernier élément pour cette page, un bloc texte aux dimensions et positions suivantes : X = 0 mm, Y = 164 mm, l = 105 mm, H = 8 mm.

2. Cliquez sur ce bloc avec l'outil Texte.

3. Choisissez Papier comme couleur de caractère, la police Impact Regular, un corps de 18 pts et saisissez « Gratuit – février 2007 ».

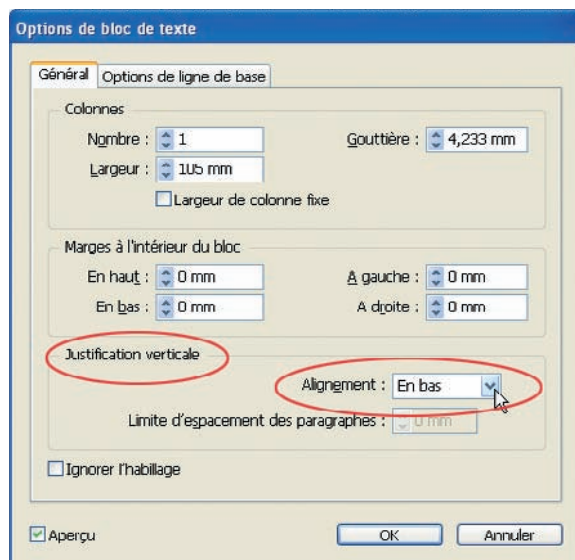


Mise en place du texte de bas de couverture.

4. En restant sur le bloc texte, effectuez un clic droit sur PC ou un Pomme + Clic sur Mac. Le menu contextuel apparaît.

5. Descendez sur Options de bloc texte.

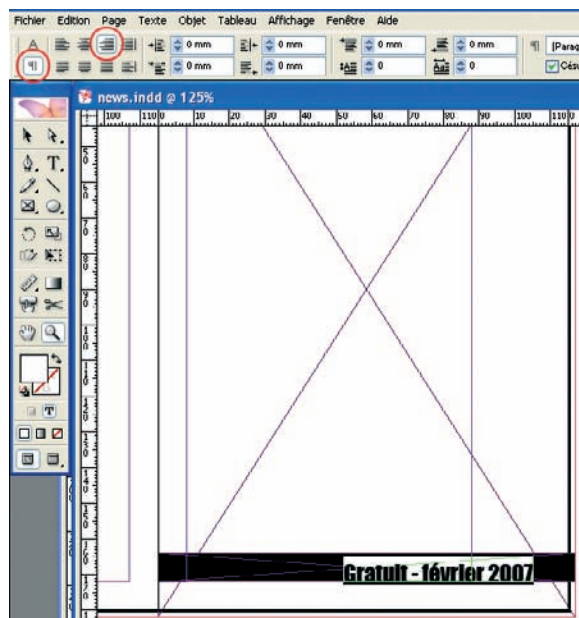
6. Dans la boîte de dialogue, choisissez Alignement : En bas pour le champ Justification verticale.



Options de texte du bloc bas.

7. Validez en cliquant sur OK pour fermer.

8. Sélectionnez le texte en utilisant l'outil Texte et choisissez Aligné à droite pour l'option Mise en forme des paragraphes de la palette Contrôle. (Si vous le souhaitez, vous pouvez créer un nouveau style de paragraphe pour ce texte de la partie basse. Vous savez désormais comment procéder.)



Alignement à droite.

9. Sélectionnez le texte et le bloc rectangulaire en même temps en cliquant sur le premier avec l'outil Sélection, puis sur le deuxième en maintenant la touche Maj enfoncée.

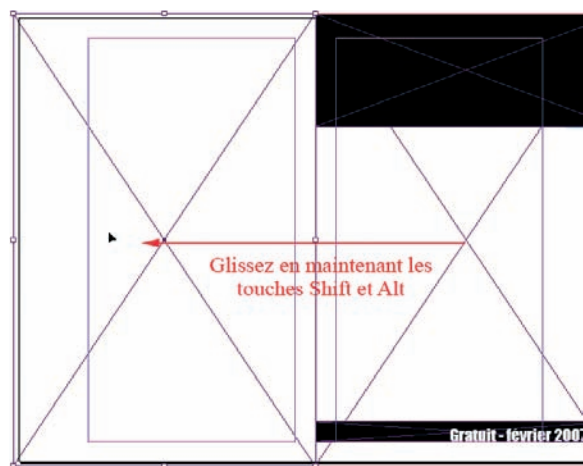
10. Dans le menu Objet, descendez sur Associer pour les fusionner.

Construction de la page IV de couverture

Maintenant que la page de droite (ou page I de couverture) est réalisée, nous allons construire la page de gauche qui correspondra au dos du magazine (ou page IV de couverture). Cette page ne pose aucune difficulté.

1. Sur la page de gauche du gabarit, on place simplement un grand bloc image qui couvre toute la page.

2. Procédez comme pour le début de la page de droite avec les mêmes valeurs, ou copiez-collez directement celui de droite.



Copie du bloc image à gauche.

Avant de passer au chapitre suivant qui vous apprendra à distribuer les pages d'un magazine, nous allons faire quelques aménagements dans le chemin de fer. Nous pourrions ainsi mieux positionner l'ordre des différents articles en fonction de l'actualité, des publicités et surtout du nombre de couleurs affectées à chacun de ces éléments. Nous faciliterons la lecture de ces informations sur les gabarits.

Réorganisation de la palette Pages

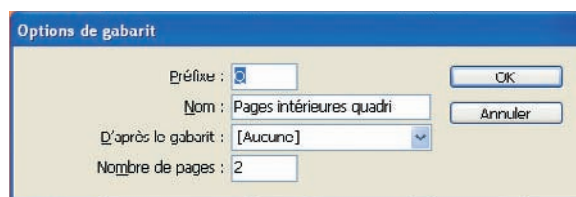
Les préfixes permettent de relier les gabarits et les pages. Nous savons quel gabarit est affecté à telle ou telle page, mais « A », « B » ou « C » ne sont pas forcément très parlants... Nous pourrions penser à des préfixes plus adaptés à notre construction.

Les pages quadri

1. Cliquez sur le nom du gabarit A, et allez dans le menu associé à la palette Pages.

2. Descendez sur Options de gabarit pour A-Pages inter, comme vous l'avez déjà fait.

3. Changez la lettre A par un Q dans Préfixe, pour « quadrichromie ». Nous pourrions ainsi rapidement identifier les pages en quatre couleurs.



Options de gabarit.

4. Validez en cliquant sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

La couverture et le dos

1. Cliquez sur le nom du gabarit C et allez dans le menu associé à la palette Pages.

2. Sélectionnez Options de gabarit pour C-Couverture....

3. Remplacez la lettre C par les lettres CD dans Préfixe. Ceci permettra d'identifier rapidement les pages affectées par le gabarit Couverture et Dos.

4. Validez en cliquant sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

Finalisation

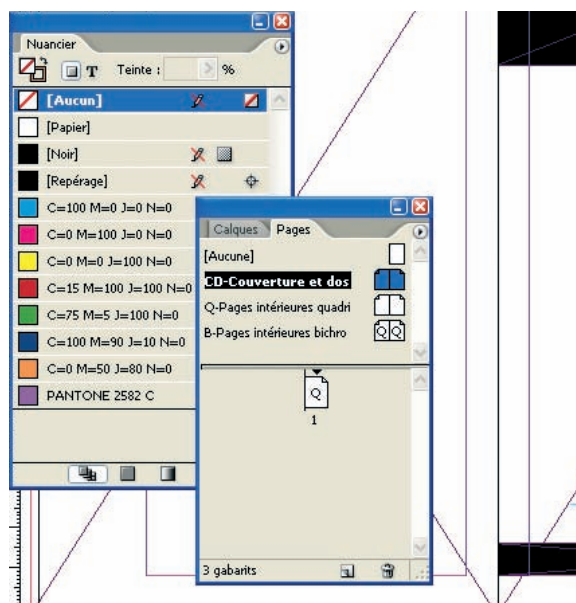
Ne changez pas le préfixe du gabarit des pages en bichromie. « B » convient parfaitement pour

identifier rapidement les pages affectées par le gabarit Pages intérieures bichro.

1. Cliquez sur le nom du gabarit CD, puis glissez-le en haut de la pile des gabarits. Ainsi, nos gabarits sont en place dans leur ordre d'utilisation.



Déplacement du gabarit dans la palette Pages.



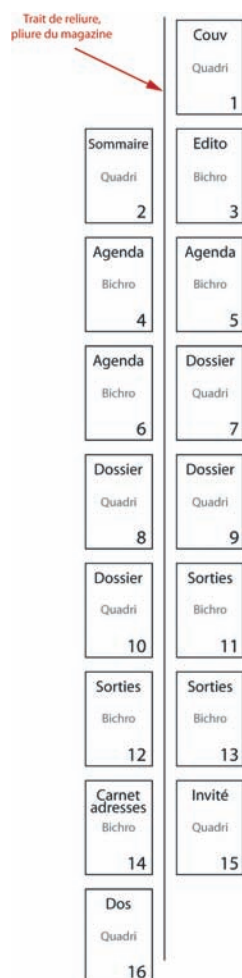
Espace de travail avant la distribution des pages.

2. N'oubliez pas à ce stade d'enregistrer votre travail avant de passer à la distribution des pages.

Distribution des pages 3

Le chapitre précédent nous a permis de créer l'ensemble des gabarits nécessaires à la réalisation du magazine. Nous allons maintenant apprendre à les exploiter. Leur distribution aux pages du fascicule va nous permettre d'organiser le projet.

Choix de distribution



Avant de commencer réellement la mise en forme de notre magazine, nous devons nous préoccuper des contraintes de réalisation et en particulier des coûts.

Lors de la mise au point des roughs, nous nous sommes surtout concentrés sur l'apparence graphique. Peu importait l'ordre de lecture. Excepté pour l'éditorial et le sommaire qui seront placés au début du magazine, nous sommes très libres pour élaborer les pages qui suivent. Voici sur la figure ci-contre, une présentation schématique de notre première idée.

Présentation de mise en pages.

Nous envisageons donc le découpage suivant :

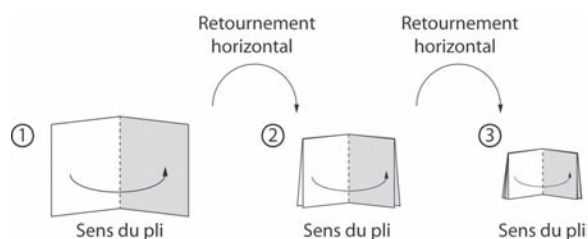
- page de couverture et son verso (sommaire) : impression en quadrichromie ;
- 4 pages suivantes (édito et agenda), principalement du texte : impression en bichromie ;
- 4 pages centrales de dossier placées au centre du magazine : impression en quadrichromie ;
- 4 pages suivantes (sorties et carnet d'adresses) : impression en bichromie ;
- et enfin les deux dernières pages (l'invité du mois et le dos de couverture) : impression en quadrichromie.

Cette alternance entre les deux modes de couleurs équilibre harmonieusement la lecture du document. Nous avons pris la précaution de consulter Philippe Pareilleux, enseignant en imprimerie, pour qu'il confirme nos choix. S'il apprécie le résultat plutôt plaisant du document, il a attiré notre attention sur le budget plus que conséquent nécessaire à sa réalisation.

Au début de cet ouvrage, nous avons vu que les cahiers imprimés s'encartaient les uns dans les autres. Leur production est contrainte à des impératifs techniques et de coûts. Or, la disposition de nos pages pose un sérieux problème : pour réaliser techniquement ce magazine, l'imprimeur doit fabriquer un cahier en quadrichromie pour les pages 1,

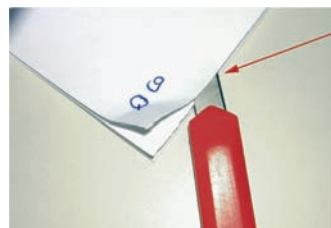
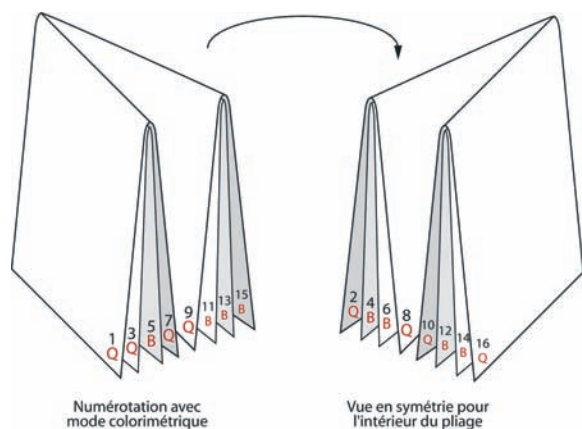
2, 7, 8, 9, 10, 15 et 16, et un cahier en bichromie pour les pages 3, 4, 5, 6, 11, 12, 13 et 14. Nous avons donc des ruptures dans la suite des pages en quadrichromie. Celles-ci induisent des interventions supplémentaires pour couper les cahiers avant de pouvoir les encarter.

1. Pour bien visualiser ce problème, prenez une feuille papier A4 ou, mieux, A3 (le pliage sera plus facile à réaliser sur ce format deux fois plus grand). Pliez-la en deux trois fois de suite : vous simulez ainsi le magazine de 16 pages.



Pliage de la feuille.

2. Folioiez chaque page sans déplier le cahier, et notez en même temps leur mode colorimétrique en utilisant le découpage choisi plus haut.

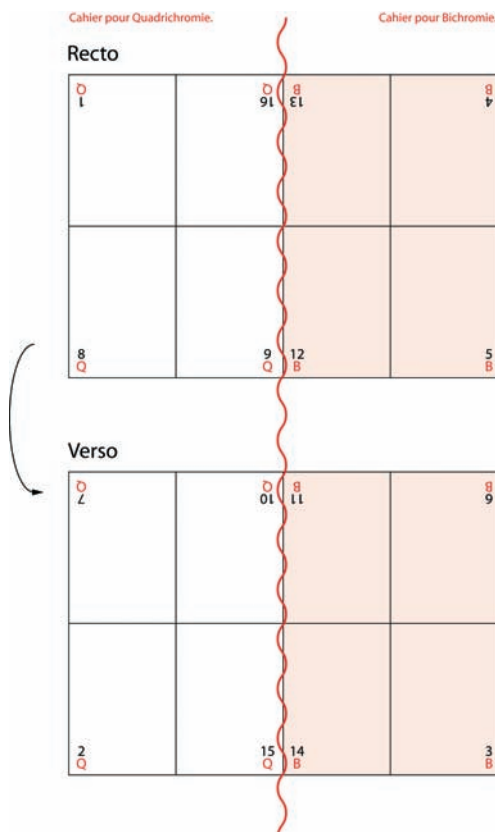


Numérotation des pages.

N'hésitez pas à découper au cutter les plis entre les pages 9 et 12, et 13 et 16 sur toute la longueur pour faciliter l'écriture des folios intérieurs du cahier.

3. Dépliez la feuille : vous obtenez deux côtés de feuille simulant deux cahiers de 8 pages, d'une part les pages en quadrichromie, d'autre part celles en bichromie.

Ces deux cahiers sont bien matérialisés si vous avez placé un coup de cutter entre les pages 9 et 12 et les pages 13 et 16, comme proposé sur la figure suivante.

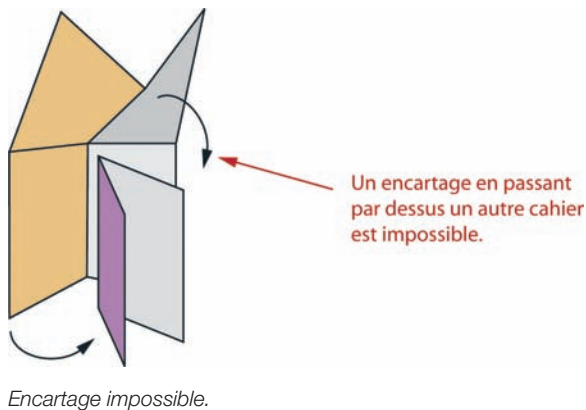


La feuille dépliée.

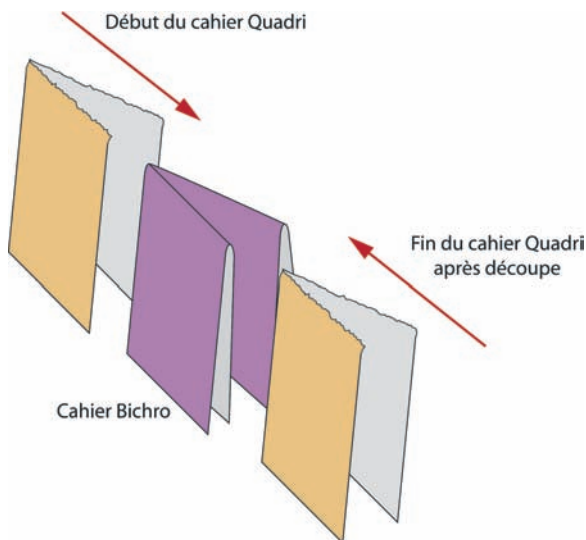
Certaines pages se présentent à l'envers, et la suite logique de la numérotation n'est apparemment pas respectée. Il s'agit en fait d'un exemple concret de l'opération nommée « imposition » en imprimerie. N'en tenez pas compte pour l'instant. Nous reviendrons sur le sujet lors de la phase d'impression.

Tout semble correct, puisque les cahiers sont clairement identifiés, mais il reste quelques points à examiner. Nous nous rappelons que les cahiers

sont encartés les uns dans les autres : ils ne s'emboîtent pas en passant les uns par-dessus les autres. Pour reconstituer notre magazine tel que nous l'avons pensé, l'encarteuse devrait réaliser la même opération que notre pliage manuel, or aucune machine n'y parvient !



Il faudrait donc couper manuellement le cahier quadri avant son passage dans l'encarteuse. Les interventions en seraient multipliées et les coûts augmenteraient de manière sensible.

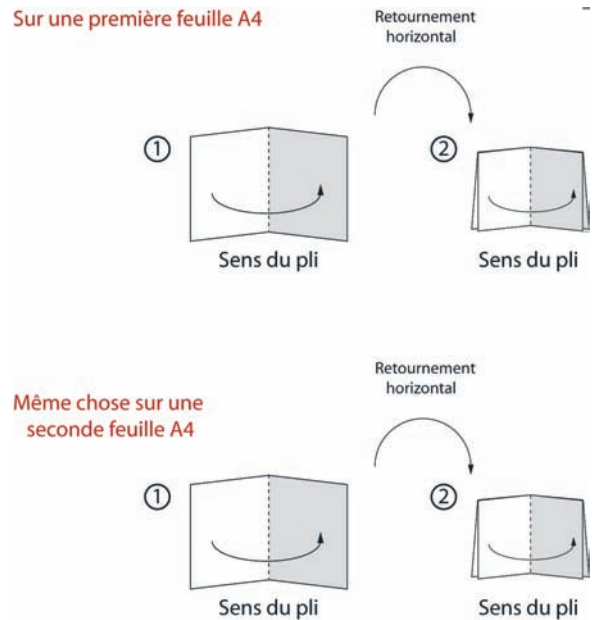


Encartage possible en cas de découpe préalable.

En conclusion, nous devons donc revoir notre chemin de fer. Philippe Pareilleux nous conseille de penser à 2 cahiers qui s'encartent, l'un en quadrichromie, l'autre en bichromie. Nous pouvons

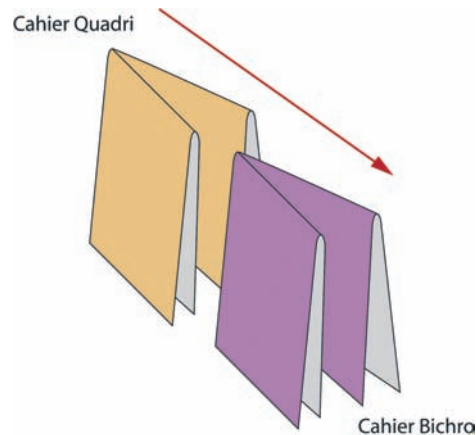
visualiser les pages à traiter dans le mode correspondant en procédant à un nouvel essai de pliage.

1. Prenez deux feuilles A4. Pliez-les chacune une première fois en deux, puis de nouveau en deux. Vous obtenez ainsi 2 magazines de 8 pages.



Pliage des deux feuilles.

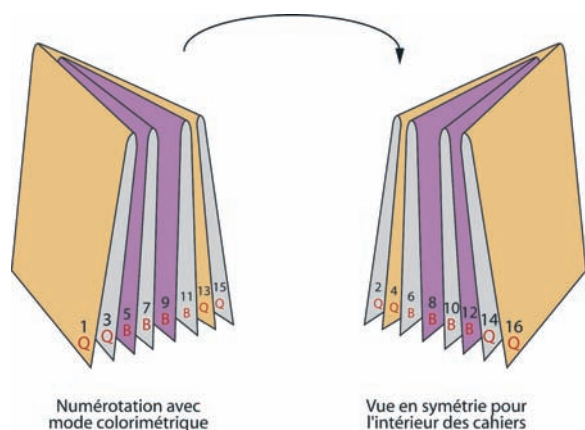
2. Glissez les deux cahiers l'un dans l'autre, comme le fera l'encarteuse.



Encartage des cahiers.

3. Numérotez les pages comme précédemment, mais attention, le premier cahier ne peut contenir

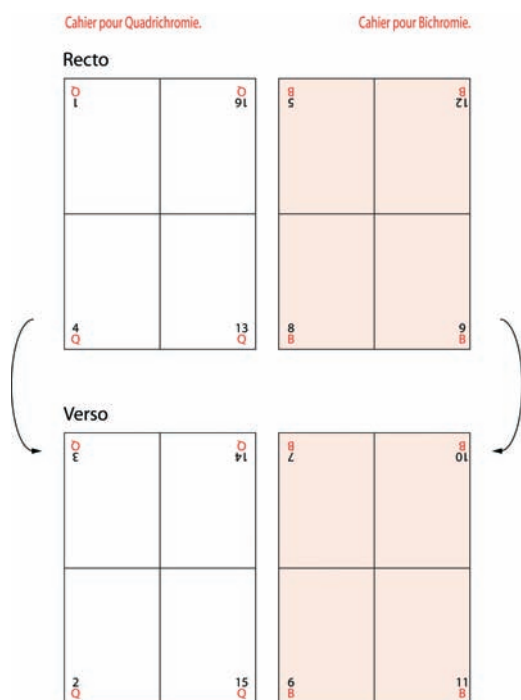
que des pages en quadrichromie et le second uniquement des pages en bichromie.



Par ce système, nous obtenons bien deux cahiers parfaitement encartés. Un dédié aux pages en quadri et l'autre aux pages en bichro

Numérotation des pages.

4. Les cahiers dépliés donnent une vision correcte de l'exploitation des pages. Nous voici donc obligés de revoir complètement la composition du magazine en adoptant cette nouvelle distribution de pages.



Les deux feuilles dépliées.



Tous ces tâtonnements mettent en évidence combien il est important de consulter un spécialiste de l'impression quand on conçoit le chemin de fer. En tant que graphistes ou opérateurs prépresse, nous sommes capables de construire la matière d'une publication, mais sans les compétences techniques d'un imprimeur, nous pouvons commettre des erreurs extrêmement graves qui risquent de compromettre la réalisation du document. Le premier choix de mise en pages aurait été certes réalisable mais à condition d'y consacrer un budget beaucoup plus important...

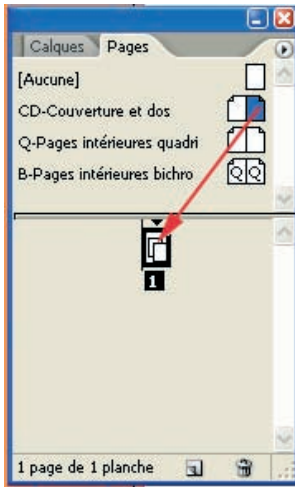
Mise en pages finale.

Distribution de pages sur InDesign

La distribution des pages d'un document tel qu'un magazine est une chose assez aisée. Pour cette opération, nous n'utilisons pas les textes et les illustrations définitifs qui ne sont pas forcément disponibles à cette étape. Faux-texte et images joker sont suffisants.

InDesign peut s'avérer peu pratique dans la manipulation des pages après remplissage, car il laisse en place des blocs indésirables dans certaines pages. Prenez toujours le temps de bien réfléchir à l'ordre des pages pour avoir, le cas échéant, un minimum d'opérations à effectuer.

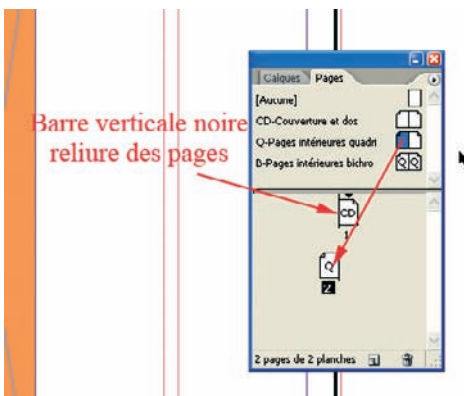
1. La première étape consiste à placer la couverture. Cliquez sur la partie droite du gabarit CD (Couverture et dos) et glissez-la sur la Page 1.



Placement de la couverture.

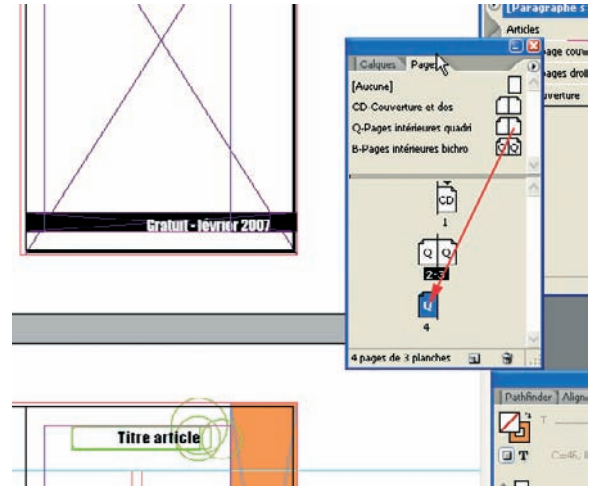
2. La page suivante du magazine, le sommaire, est en fait le recto de la couverture. Il s'agit pour l'instant d'une page en quadrichromie. Elle prendra son aspect définitif après une intervention de notre part.

Cliquez sur la partie gauche du gabarit Q (page quadrichromie) et glissez-la sous la Page 1, du côté gauche de la reliure symbolisée par la ligne verticale noire. Nous allons procéder ainsi pour distribuer toutes les pages du magazine, en fonction des choix effectués dans la première partie de ce chapitre.



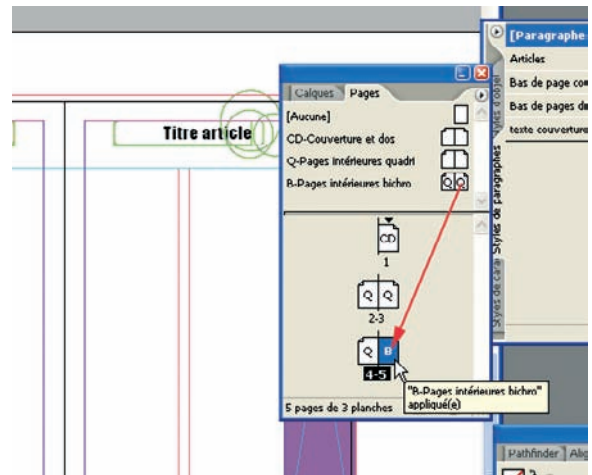
Placement du futur sommaire.

3. Distribuez les pages 3 et 4 (pages quadrichromie) comme précédemment : une fois à droite pour la page 3 et une fois à gauche pour la page 4.



Placement de l'édition et de la page Invité.

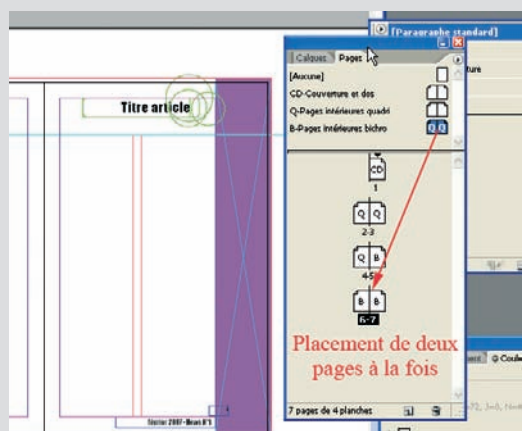
4. À partir d'ici, toutes les pages sont distribuées en bichromie.



Placement d'une page en bichromie.

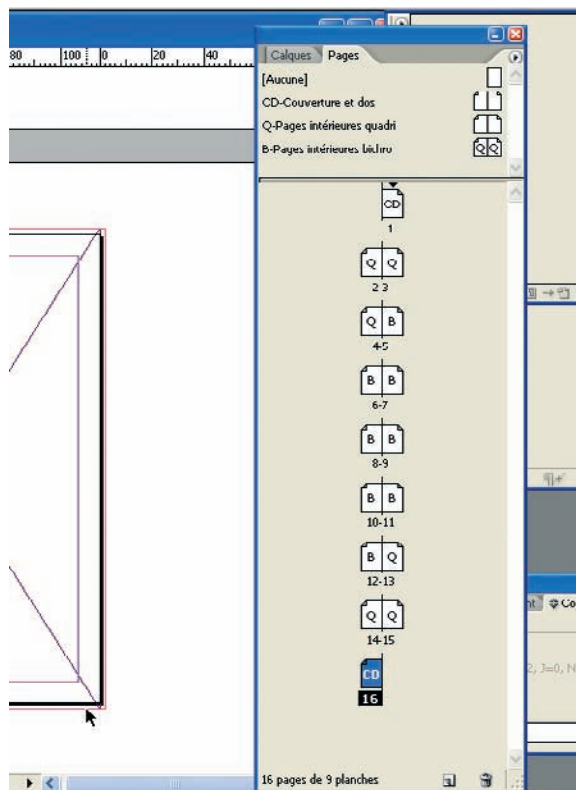
Remarque

Pour gagner du temps, vous pouvez cliquer sur le nom du gabarit à distribuer, ce qui a pour effet d'activer les pages gauche et droite. Vous n'avez plus qu'à les glisser pour les mettre en place deux par deux.



Placement de deux pages simultanément.

5. Distribuez de nouveau quatre pages en quadrichromie. Toutes les pages étant distribuées, votre palette Pages devrait être identique à celle représentée sur la figure suivante. Nous terminons forcément par la page 16. Son placement dans le gabarit CD se fait à gauche. En effet, il est en symétrie de la couverture par rapport à l'axe de la reliure.



Distribution des pages terminée.

6. Enregistrez votre document.

Notre travail sur InDesign est temporairement terminé. Dans le prochain chapitre, nous allons abandonner ce logiciel pour traiter les illustrations qui vont agrémenter le magazine.

Préparation des images et des illustrations 4

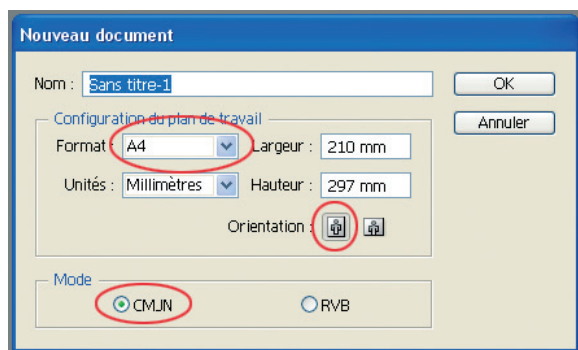
Les deux chapitres précédents ont permis de constituer le corps de notre imprimé. Nous allons à présent préparer les dessins et les photographies qui l'illustreront. Une longue suite de textes serait en effet quelque peu frustrante pour les lecteurs de notre magazine...

Vous apprendrez, entre autres, à créer le titre dans Illustrator, à préparer une image photographique pour l'impression, à gérer un détournage et à réaliser quelques effets spéciaux pour améliorer l'esthétique du produit final.

Création du titre du magazine dans Illustrator

Illustrator est l'outil informatique idéal pour travailler la typographie car il offre de grandes possibilités. Nous allons ici encore nous baser sur les roughs réalisés au début du livre.

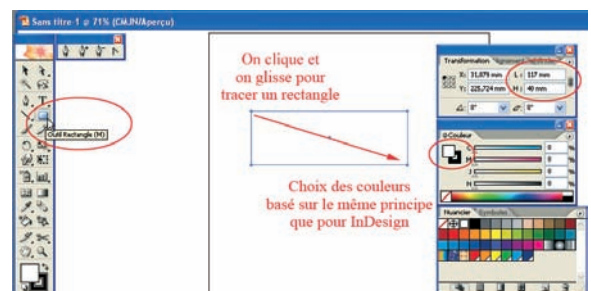
1. Lancez Illustrator.
2. Une boîte de dialogue s'ouvre. Cliquez sur Nouveau document ou allez dans le menu Fichier>Nouveau.
3. Créez un nouveau document au format A4, orientation portrait et mode colorimétrique CMJN.



Format

En vectoriel, le format du document a peu d'importance, nous travaillons à partir de courbes mathématiques. Le résultat peut être agrandi ou réduit à volonté sans perte de qualité. Cependant, ce qui est vrai pour le lettrage ne l'est pas forcément pour un dessin. L'épaisseur du trait augmente ou diminue dans les mêmes proportions que l'agrandissement ou la réduction de l'image. Cette option peut toutefois être désactivée, on maintient ainsi l'épaisseur des traits.

4. Activez l'outil Rectangle. Sur la page blanche de départ, créez un rectangle simple de 117 mm × 40 mm, au fond blanc et de contour noir. Ce rectangle sert de base et permet d'apprécier l'échelle du titre de notre magazine. Nous ne détaillons pas la création de ce rectangle car l'opération est semblable à la création d'un bloc sous InDesign. Si besoin, basez-vous sur la capture d'écran suivante :

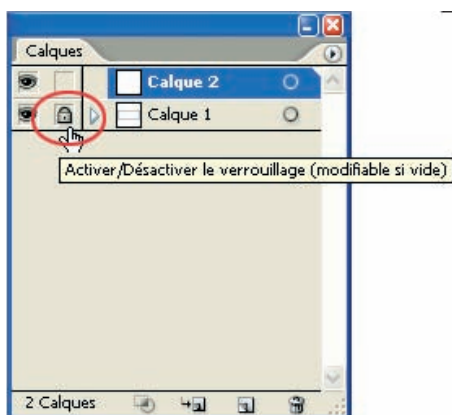


Création d'un rectangle de format imposé.

5. Pour fixer les dimensions précises du rectangle, ouvrez la palette Transformation via le menu Fenêtre.

6. Cliquez sur l'icône Nouveau calque située en bas de la palette Calques (exactement comme dans InDesign).

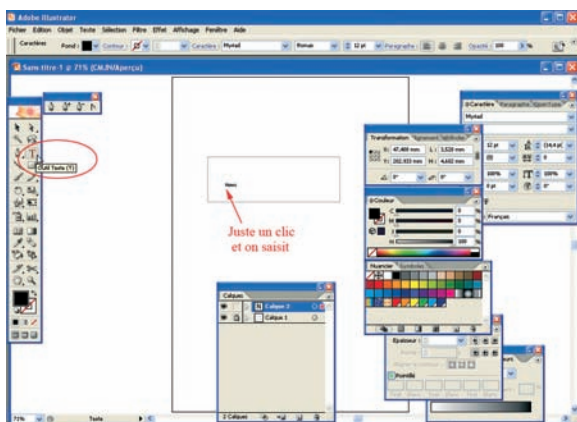
7. Cliquez sur la case vide entre l'icône de visibilité et le nom du Calque 1 pour le verrouiller. Cette manipulation génère un Calque 2 sur lequel nous allons travailler. En dessous, le Calque 1 verrouillé servira de guide.



Création d'un calque et verrouillage.

8. Activez l'outil Texte (avec le raccourci clavier T), puis cliquez sur le rectangle précédemment tracé.

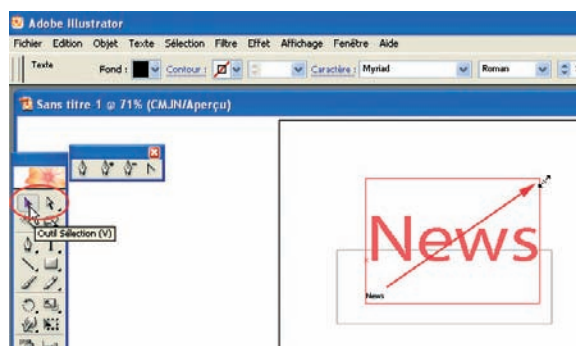
9. Saisissez le texte « News », peu important pour l'instant la police et le corps.



Saisie du texte.

10. Activez la flèche noire de l'outil Sélection, comme dans InDesign. Un cadre rouge apparaît autour du texte.

11. Cliquez sur l'une des poignées situées aux angles du rectangle, et tirez en maintenant la touche Maj enfoncée. Le texte s'agrandit sans se déformer.



Enrichissements de texte

Nous allons maintenant qualifier plus précisément le texte.

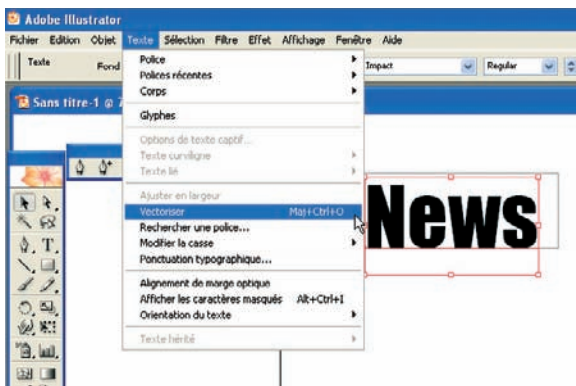
1. Dans la palette Contrôle (grande barre verticale sous les menus), choisissez la police Impact avec un corps de 120 pts.



2. À l'aide de la flèche noire toujours active, cliquez sur le texte et faites-le glisser vers le bas, sensiblement au milieu du rectangle.



3. Allez dans le menu Texte>Vectoriser. Le texte est devenu un objet dessiné en mode vectoriel. Il a la forme particulière d'un texte. Nous pouvons utiliser cette vectorisation avec toutes ses possibilités de modifications pour obtenir des effets graphiques intéressants.



Vectorisation du texte.

4. Dans la palette Transformation, activez le point de référence en bas à gauche, puis fixez une hauteur de 40 mm à l'objet texte. Le texte est allongé verticalement.



Nouvelle hauteur pour le texte.

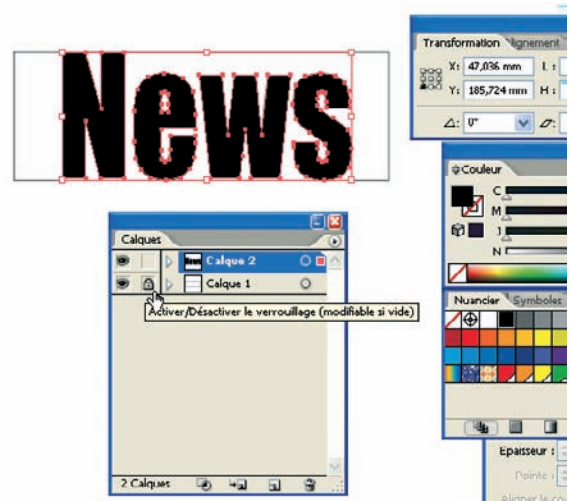
5. Déverrouillez le calque du rectangle blanc à contour noir en cliquant sur l'icône du cadenas placée entre l'icône de visibilité et le nom du calque.

6. Cliquez sur Calque 1 et notez la cote qui s'affiche en Y dans la palette Transformation.



7. Verrouillez à nouveau le calque en cliquant sur la case vide entre l'icône de visibilité et le nom du calque.

8. Cliquez sur le texte et, dans la palette Transformation, reportez en Y la valeur notée précédemment.



Dissociation des lettres

Par rapport au rectangle de base, le texte est maintenant correctement positionné en Y. Ne vous inquiétez pas si le N et le w ne touchent pas le

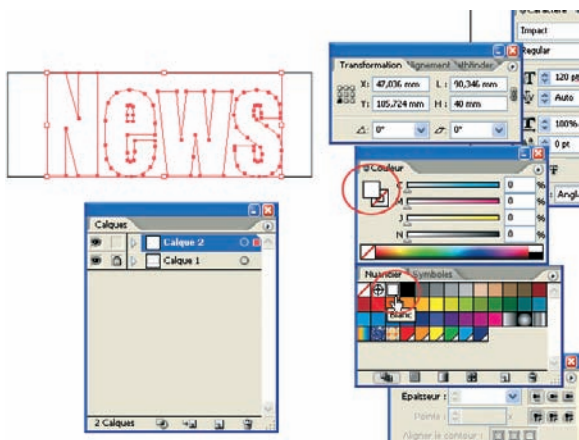
bord inférieur du rectangle. Nous allons maintenant dissocier les lettres du texte.

1. Gardez le texte sélectionné, puis allez dans le menu **Objet>Dissocier**.
2. Avec la flèche noire, cliquez à côté du texte.
3. Cliquez sur le N, lui seul est maintenant sélectionné.



Après dissociation, on accède à chaque lettre.

4. Maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur le e, sur le w, et enfin sur le s. Les quatre lettres sont sélectionnées ensemble.
5. Utilisez le nuancier pour leur attribuer une couleur de fond blanche (s'il n'est pas affiché, allez dans le menu **Fenêtre>Nuancier**).

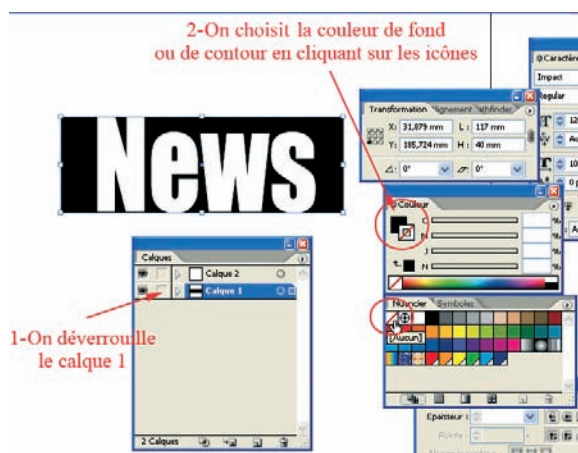


Sélection et passage en blanc des lettres.

Couleur de fond

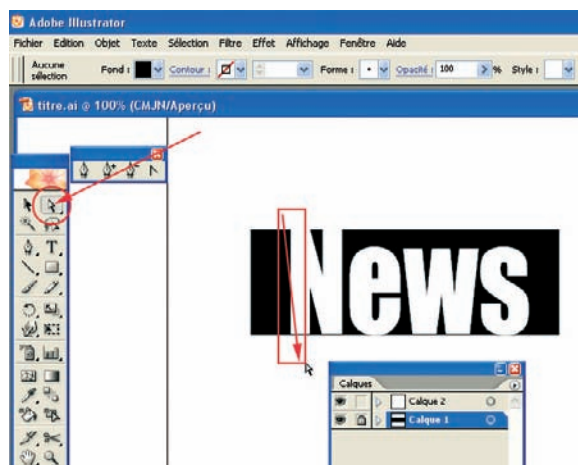
Si vous cliquez hors des lettres, elles deviennent invisibles. Ceci est logique, car elles sont blanches sur un fond blanc. Nous allons régler le problème.

1. Déverrouillez de nouveau le calque du rectangle.
2. Sélectionnez-le et attribuez-lui un fond noir sans couleur de contour. Utilisez encore le nuancier pour ces opérations.



Changement d'attributs du rectangle.

3. Verrouillez à nouveau le Calque 1.
4. Activez la flèche blanche de l'outil Sélection directe.
5. Tracez avec cette dernière un rectangle qui passe sur la jambe gauche du N. Seuls les points de la jambe gauche du N sont sélectionnés. L'outil Sélection directe sert en fait à la sélection des points qui modifient la forme des objets.



Tracé d'une sélection avec la flèche blanche.



Sélection des points de gauche du N.

6. L'outil Sélection directe étant actif, maintenez la touche Maj enfoncée (pour garder un alignement bien horizontal) et déplacez ces points vers la gauche par un cliqué-glissé jusqu'au bord du rectangle noir.



Glissé des points pour changer la forme du N.

7. Cliquez à l'aide de la flèche noire sur le N déformé pour le sélectionner. Allez dans le menu Objet>Tracé>Ajout de point d'ancrage. Cette commande permet d'ajouter un point au milieu de chaque segment d'objet.

8. Activez la flèche blanche, et cliquez hors de la forme du N pour le désélectionner.

9. Cliquez vers le milieu du côté gauche du N pour sélectionner le point nouvellement créé.



Sélection du point milieu d'un segment.

Remarque

Pour plus de facilité, vous pouvez d'abord cliquer sur un point d'angle. Vous verrez apparaître tous les points du N. Vous constaterez que votre curseur change de forme lorsque vous survolez un point. Il suffit de glisser sans cliquer dans la zone où vous cherchez à faire une sélection.

10. Appuyez sur la flèche droite du clavier pour donner la forme souhaitée au N.



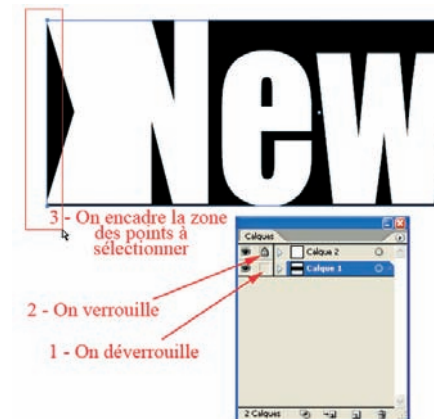
Mise en forme du N.

Finalisation du texte

Notre titre de magazine est quasiment fini. Il nous reste à modifier le rectangle noir pour le faire disparaître sous le N déformé.

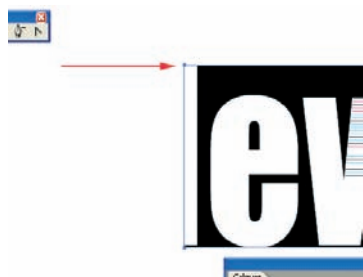
1. Verrouillez le Calque 2 et déverrouillez le Calque 1. (Pour plus de clarté dans votre travail, n'hésitez pas à donner des noms plus explicites à vos calques...)

2. Comme vous l'avez fait précédemment avec le N, sélectionnez les deux points gauche du rectangle noir à l'aide de l'outil Sélection directe (la flèche blanche).



Sélection des points de gauche du rectangle.

3. Faites-les glisser vers la droite pour limiter le rectangle au milieu de la jambe droite du N.

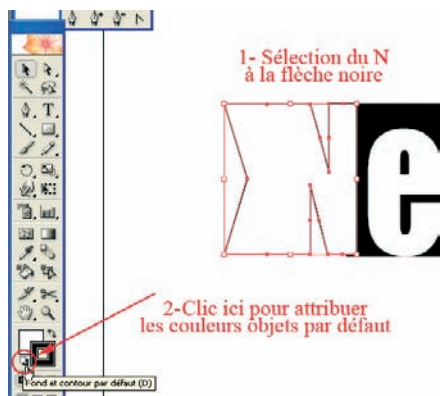


Nouveau positionnement des points de gauche du rectangle.

L'opération rend invisible la partie gauche du N nouvellement créée. Le N est blanc, de surcroît posé sur un fond blanc. La visualisation de notre travail passe par l'attribution au N d'une couleur de fond blanche et d'une couleur de contour noire.

1. Déverrouillez le Calque 2 (celui des lettres).

2. À l'aide de la flèche noire, sélectionnez le N en cliquant sur la partie visible de celui-ci, puis cliquez sur l'icône de couleur par défaut en bas de la palette d'outils.



Application d'un contour au N.

L'espace de travail est plus lisible. Il subsiste cependant un défaut en bas du titrage, car le rectangle dépasse sous le N et le w. Nous allons résoudre ce problème grâce à une commande toute simple.

1. Restez sur le Calque 2, et créez un rectangle qui court sur toute la longueur du titrage (texte et

rectangle noir). Faites-le remonter de façon à chevaucher le bas de toutes les lettres très légèrement au-dessus des points bas du N.



2. Gardez ce nouveau rectangle sélectionné et allez dans le menu Objet>Tracé>Diviser les objets inférieurs. Le lettrage et le rectangle noirs sont coupés à la même hauteur.



Résultat de la commande Diviser les objets inférieurs.

3. Avec l'outil Sélection, cliquez d'abord hors des objets pour les désélectionner.

4. Glissez le long de la partie inférieure du titrage pour sélectionner tous les petits objets créés pendant la découpe.



5. Appuyez sur la touche Suppr pour les supprimer.

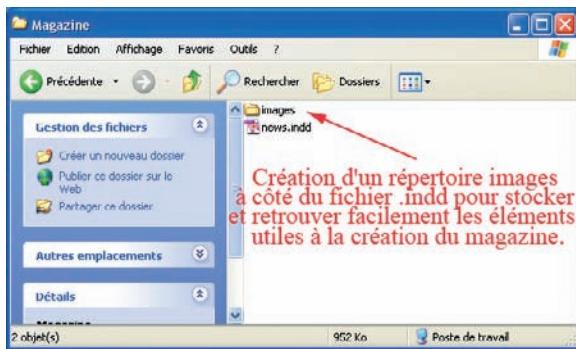


Titrage provisoirement terminé.

Enregistrement du titre

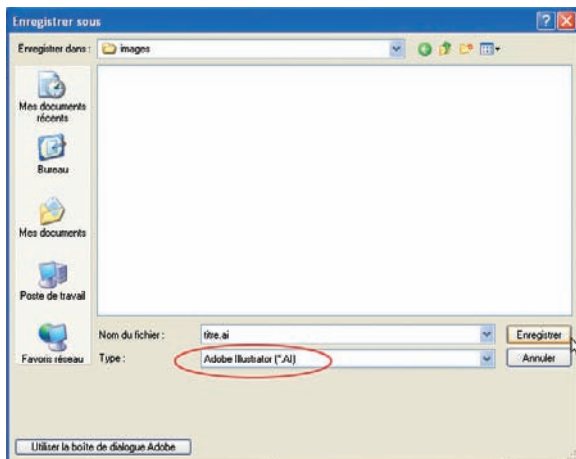
Nous avons fini le titrage. Pour l'instant, nous allons simplement l'enregistrer tel quel. Nous y reviendrons au moment de son exploitation finale dans le magazine.

Nous vous conseillons de créer un répertoire que vous nommerez « images » et que vous laisserez à côté du fichier InDesign. Dans celui-ci, vous enregistrerez toutes les images et constructions nécessaires à votre travail. Vous serez ainsi assuré de bien classer toutes les informations indispensables à votre magazine.



Fichier InDesign et répertoire d'enregistrement des images.

1. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous.
2. Créez un répertoire nommé « images » à l'intérieur duquel vous allez enregistrer le fichier. Conservez l'extension Illustrator (*.ai) et nommez ce fichier « titre ».



3. Validez l'enregistrement en cliquant sur Enregistrer.

4. Cliquez sur OK dans la fenêtre suivante. Ne changez pas l'enregistrement par défaut d'Illustrator.

Préparation des images dans Photoshop

Nous allons maintenant travailler les photographies illustrant ce magazine à l'aide de Photoshop et montrer comment formater les images afin d'obtenir une impression de bonne qualité. Nous ne travaillerons pas précisément chaque image, cela serait trop long, nous ne traiterons à chaque fois qu'un exemple type.

Nous entrons ici dans le domaine qui pose le plus de problèmes lors de la création d'un imprimé. En effet, les règles d'utilisation d'une image bitmap sont strictes si l'on veut garantir la qualité du résultat. Au cours de notre travail dans Illustrator, nous n'avons pas tenu compte de la taille du titre de notre magazine ; nous avons aussi travaillé assez librement en manipulant les objets ou en bougeant les points de structure. En revanche, lorsqu'il s'agit du traitement des images, tout a de l'importance : le choix du format de travail, l'application de la résolution et le réglage colorimétrique. Ici, pas de hasard ou d'à peu près, tout doit être réfléchi.

Abordons tout d'abord un problème crucial : l'étalement de la chaîne graphique (écran, scanner, imprimante).

Étalonnage de la chaîne graphique

Cet étalonnage justifie souvent à lui seul l'écriture d'un livre. Quelques conseils et recommandations d'ouvrages à consulter vous permettront d'éviter les embûches courantes sans perdre de vue notre objectif principal : réaliser un magazine.

Bien souvent, le mot étalonnage est utilisé à la place de caractérisation ou de calibration (franglais

passé dans le langage courant). Nous essayerons d'utiliser les termes les plus appropriés et les plus justes pour des professionnels.

Calibration et caractérisation

La calibration est un processus de réglage matériel d'un périphérique pour qu'il fonctionne correctement avec les autres périphériques (alignement des têtes d'imprimante, mesure et ajustement en chromaticité et luminance des signaux vidéo d'un écran...).

La caractérisation permet de créer et parfois d'éditer un profil ICC exploité par la suite par vos applications graphiques pour restituer au mieux les couleurs d'un travail.

L'objectif de la calibration/caractérisation de la chaîne graphique est double :

- obtenir à l'impression des couleurs identiques à celles définies à l'écran ;
- transmettre avec précision les couleurs utilisées à l'écran à une unité d'impression ou à un autre utilisateur.

La calibration doit au moins être effectuée à l'écran. Pour disposer d'un poste de travail efficace, il paraît important de la réaliser aussi au niveau du scanner utilisé (beaucoup le font de manière automatique au démarrage). Si vous voulez imprimer une version de contrôle de votre travail, le calibrage de votre imprimante personnelle est également très utile. Il s'agit simplement d'un réglage matériel pour vérifier son bon fonctionnement. Nous vous invitons à consulter les notices livrées avec vos différentes machines.

Mettez ensuite en place une caractérisation de vos périphériques. Vous garderez ainsi une cohérence des informations de couleurs d'une image tout au long de la chaîne graphique. C'est à ce stade que les choses se compliquent. Il faut utiliser des logiciels spécifiques et être rigoureux pour garantir un résultat de qualité et le transmettre à votre imprimeur. L'objectif est de créer un profil de vos matériels, appelé « profil ICC ». Le passage de périphérique en périphérique doit paraître le plus neutre possible (sans changement de couleur visible).

Ce travail de préparation est primordial. Imaginez que vous ayez choisi pour une couverture la photo d'une actrice célèbre à la peau dorée portant une magnifique robe rouge d'un grand couturier connu pour ses couleurs hispanisantes flamboyantes. Vous préparez l'image sur votre ordinateur, la mettez en place sur la couverture avec un tirage réalisé dans Illustrator et l'envoyez à l'impression. Surprise, le modèle n'est finalement pas bronzé, mais brûlé au troisième degré et la robe sort rose fluorescent. Ce genre d'erreur provenant d'une mauvaise calibration/caractérisation, on peut vous intenter deux procès : le premier de l'actrice, pour atteinte à son image, et le second du couturier, pour dégradation de son œuvre...

Le profil ICC

Il s'agit d'un fichier contenant des valeurs chromatiques et des paramètres de réglages correspondant à un périphérique, afin de décrire aussi précisément que possible son espace colorimétrique (c'est la caractérisation). Le format de ce fichier est défini par l'*International Color Consortium* (ICC).

Le profil ICC indique à un logiciel (Photoshop, par exemple) la manière de convertir l'espace colorimétrique d'origine pour préserver l'aspect visuel de l'image dans l'espace colorimétrique de destination (généralement l'écran ou l'imprimante). Ceci a pour but de présenter un document dont les valeurs de couleurs, même numériquement différentes, donnent visuellement l'impression d'être identiques à celles du document original.

Caractérisation des écrans

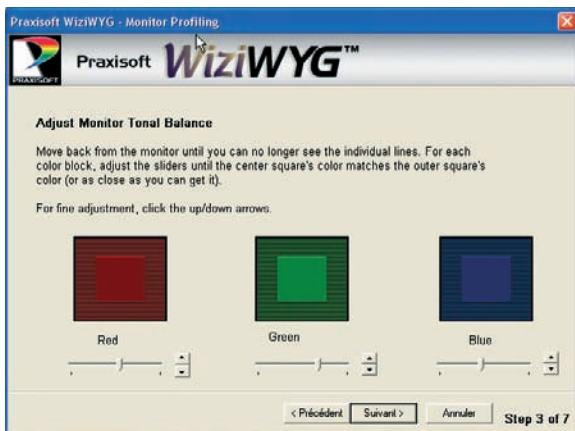
La caractérisation des écrans est particulièrement difficile à réaliser. En effet, le rendu des couleurs de l'écran évolue constamment et reste très sensible aux variations de température ou de champs magnétiques. Outre l'utilisation d'un profil spécifique, l'écran demande à être fréquemment contrôlé et ajusté.

Cet ajustement peut se faire de trois manières :

- par comparaison visuelle avec une gamme de référence ;
- en modifiant les valeurs du profil caractéristique ;
- en procédant régulièrement à une analyse au moyen d'une sonde colorimétrique.

La comparaison visuelle avec une gamme de référence : elle repose principalement sur votre propre capacité visuelle à différencier les couleurs et les différences tonales. Il n'y a pas de reproductibilité possible d'un utilisateur à un autre. Pour vous aider, il existe des logiciels dédiés comme Adobe Gamma ou WiziWIG (logiciel en version limitée libre, saisissez « WiziWig téléchargement » dans un moteur de recherche) Ils vous demandent de comparer des morceaux d'images, de rayures, de couleurs pour choisir ce qui vous paraît être le meilleur rendu. Les paramètres servent alors à créer pour l'écran un profil ICC que vous activerez pendant votre travail.

Difficile d'utilisation et aux résultats incertains, cette méthode peut être suffisante si vous travaillez occasionnellement en PAO, si vous avez peu de moyens et si vous travaillez avec un imprimeur qui fait bien son travail (il reprendra vos images et les préparera au mieux pour l'impression).



Exemple de calibration par comparaison visuelle.

La modification des valeurs du profil caractéristique : elle permet de gagner du temps en exploitant les données du fabricant de votre écran. Un étalonnage écran consiste à établir un profil qui va s'appliquer pendant le travail ; pourquoi alors ne pas laisser cette tâche au fabricant de votre matériel, lui qui connaît ses défauts et ses qualités ? En théorie, c'est un système parfait, en pratique

ça l'est beaucoup moins. Certains fabricants ne fournissent pas toutes les caractéristiques de leurs produits, et notamment le ou les profils ICC de leurs machines ; et lorsqu'ils le font, ceux-ci sont difficiles à installer. De plus, ces caractéristiques sont établies d'après des tests effectués en laboratoire dans des conditions optimales ; elles ne sont pas directement transposables à une utilisation quotidienne intensive et ne tiennent pas compte de la lumière environnante ni de l'usure du matériel, par exemple.

L'analyse au moyen d'une sonde colorimétrique : ce procédé paraît être la meilleure solution. Cependant, l'achat de ce type de matériel est cher et n'est réservé qu'à un usage professionnel ou semi-professionnel.

Il existe plusieurs types de sondes et de logiciels associés. Citons par exemple Pantone Color-Plus, LaCie Blue Eye 2, X-Rite OPTIX XR et Pro (Monaco System), Gretag Macbeth Eye-One Display2... Leur utilisation est simple : la sonde connectée à l'écran analyse les informations de lumière qu'elle reçoit. Le logiciel associé vous guide ensuite pas à pas pour déterminer et appliquer le profil de votre écran.

Caractérisation des scanners

Le plus souvent, le scanner se calibre automatiquement lors du démarrage. Sa caractérisation, elle, fonctionne sur le même principe que celle d'un écran. Pour obtenir un résultat satisfaisant, il vous faudra investir dans un logiciel (tel que X-Rite), même si WiziWIG propose des solutions. Quoi qu'il en soit, vous devrez au minimum acheter une mire IT8 pour réaliser ce travail correctement.

Nous retrouvons ici les types de caractérisation cités précédemment, à savoir comparaison visuelle et sonde colorimétrique. On part cette fois de l'image d'une mire imprimée reproduisant des couleurs précises et connues : on la fait numériser par le scanner et on compare le résultat obtenu au rendu à l'écran (lequel doit bien sûr avoir été étalonné au préalable).

Un logiciel comme X-Rite vous demande d'indiquer la référence de la mire (livrée avec le logiciel) après sa numérisation. Sans intervention de votre part, le programme peut ainsi comparer l'image scannée à la mire référence qu'il possède en mémoire. Il génère ensuite automatiquement le profil ICC du scanner.

Attention

Il est dangereux de télécharger une mire à imprimer sur Internet. Le résultat de l'impression est tributaire de la faculté de votre imprimante à restituer les couleurs, et vous ne l'avez peut-être pas encore calibrée...

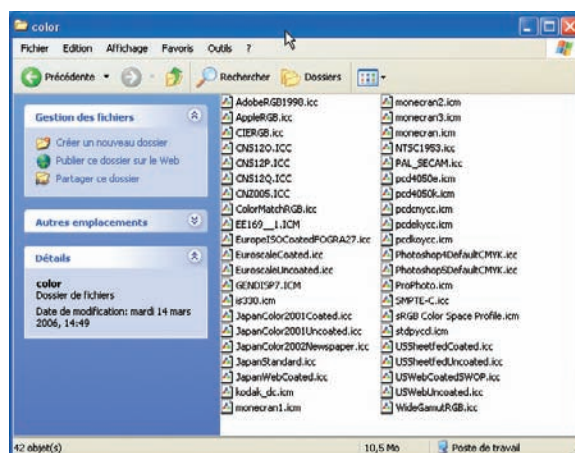
Calibrage des imprimantes

La règle du jeu change un peu. Si vous étiez imprimeur, il vous faudrait garantir à votre client que l'impression sera conforme à ses souhaits ; vous devriez donc réaliser une caractérisation de votre système d'impression en utilisant une mire et une sonde. En tant qu'infographiste, il vous suffit de faire des sorties tests pour vérifier vos choix graphiques. Alors, laissez de côté une caractérisation trop complexe et optez plutôt pour une calibration.

Une calibration d'imprimante consiste tout simplement à aligner et nettoyer régulièrement les têtes d'impression. Vous exploitez le profil ICC livré par le fabricant de votre machine au moment d'imprimer le test de votre travail.

Exploitation des profils ICC obtenus

Vous venez de consacrer du temps à l'obtention de profils correspondant à votre matériel, il s'agit à présent de les exploiter au mieux. Quelle que soit la solution retenue, le logiciel employé stockera tous les profils ICC dans le même répertoire. Vous les trouverez dans l'arborescence WINDOWS>system 32>pool>drivers>color sur PC et dans Macintosh HD>Système>Bibliothèque>ColorSync>Profiles sur Mac.

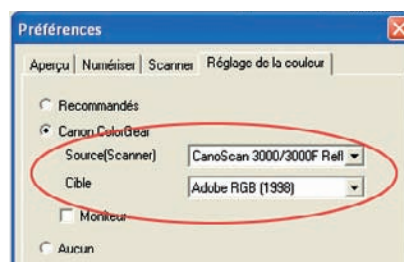


Profils ICC stockés.

Bonne nouvelle, pour l'écran vous n'avez rien à faire. En effet, au démarrage de votre système d'exploitation tous les logiciels de caractérisation se lancent et appliquent les réglages effectués pendant la définition du profil.

Pour le scanner, en revanche, vous devez charger le profil ICC dans votre logiciel de numérisation et lui indiquer l'espace colorimétrique de destination. N'hésitez pas à consulter la documentation technique de l'appareil, elle peut s'avérer fort utile. Pour comprendre la procédure à utiliser, nous allons nous baser sur un scanner Canon 3000F, mais les grands principes de la méthode sont similaires pour tous les autres types de scanner.

1. Lancez une numérisation. Dans les réglages de la partie droite de la fenêtre, cliquez sur l'onglet Paramètres, puis sur le bouton Préférences. Vous accédez alors à la boîte de dialogue qui gère la couleur.
2. Cliquez à présent sur l'onglet Réglage de la couleur.



Réglage des préférences couleurs d'un scanner.

3. Dans cette fenêtre, activez la gestion des couleurs et définissez comme source le profil ICC de votre scanner, et comme destination le profil Adobe RGB (1998). Nous reviendrons sur ce choix un peu plus tard, mais sachez déjà que par ce réglage, le scanner prend en compte le profil déterminé et prépare en plus l'image que nous allons scanner. Nous aurons ainsi un champ très vaste de couleurs disponibles.

En savoir plus sur les profils

Nous n'avons fait que survoler le sujet de l'étalonnage. Si vous désirez plus de conseils et d'informations, documentez-vous ou consultez les sites suivants qui sont remarquables :

- www.arnaudfrichphoto.com/gestion-de-la-couleur/gestion-de-la-couleur-intro.htm
- www.profil-couleur.com/index.htm
- www.astrosurf.com/lombry/rapport-gestion-couleur.htm

Une dernière remarque avant de passer au travail proprement dit sur Photoshop : limitez un peu votre niveau d'exigence quant au respect des couleurs à l'impression pour ce genre de travail (petit magazine). S'il faut essayer d'approcher au plus près le sujet original par le travail d'étalonnage, tous les réglages et caractérisations dont nous venons de parler ne sont à prendre en compte que pour minimiser les erreurs importantes de reproduction des couleurs. Rappelez-vous l'exemple précédent de la photo d'actrice : si la robe s'imprime un petit peu plus ou un petit peu moins rouge que prévu, ce n'est pas forcément grave ; et si la peau du modèle est légèrement plus foncée que prévu, le lecteur de votre magazine ne s'en rendra pas compte.

Paramétrage de Photoshop

Nous voici arrivés à l'étape qui pose le plus de problèmes lors de la création d'un document imprimé. La chaîne graphique étant étalonnée, il faut mettre en place les réglages de gestion de la couleur dans Photoshop avant même de préparer la première image. Le travail de caractérisation et de calibration prend ici toute son importance : les éléments transmis dans ces conditions à notre imprimeur seront

traités facilement et ne souffriront pas de perte de qualité colorimétrique.

Même si pour être imprimées les images doivent être converties en CMJN, nous les donnerons en RVB à l'imprimeur. Cela peut surprendre, mais la plupart des imprimeurs sont équipés de CTP (voir chapitre 1) et/ou ont intégré une gestion de flux de production qui comprend un traitement des informations de couleurs propre à leur matériel, variable d'un imprimeur à l'autre : en tant que graphiste, il est possible que vous ne sachiez pas à l'avance qui va imprimer le travail, et donc quels profils de conversion appliquer.

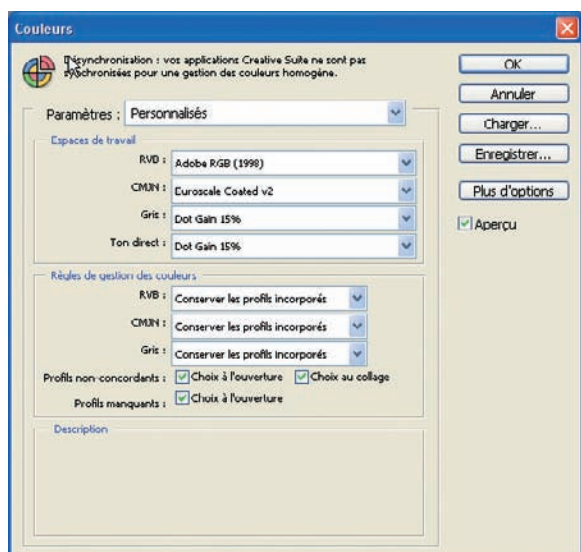
Une erreur de conversion des couleurs entraînant un résultat de très mauvaise qualité, il vaut mieux transmettre les images en RVB aux professionnels de l'impression qui sauront les préparer de façon optimale. En cas de nécessité ou de demande de l'imprimeur, nous verrons néanmoins comment transmettre des images en CMJN avec un minimum de risques...

Procédons d'abord au paramétrage de Photoshop.

1. Lancez le logiciel et fermez l'écran de bienvenue qui s'ouvre.



2. Allez dans le menu Édition > Couleurs. La boîte de dialogue qui s'affiche va permettre de qualifier les différents espaces de travail utilisés. Il s'agit d'attribuer des profils ICC spécifiques à chacun des modes colorimétriques employés lorsque vous travaillez dans Photoshop.



Réglage de la gestion des couleurs.

3. Renseignez les champs de cette boîte de dialogue, et tout d'abord le champ RVB : choisissez Adobe RGB (1998) dans Espace de travail RVB. Cet espace offre un vaste choix de couleurs particulièrement utiles pour fabriquer nos images. C'est notre espace de travail principal.

Nous aurions pu choisir l'espace sRGB IEC61966-2.1 qui est l'espace de travail par défaut de nombreux appareils photos numériques ou écrans PC, cependant nous aurions pris le risque d'utiliser trop de couleurs RVB non imprimables (problème de conversion en CMJN), cet espace étant encore plus vaste que le Adobe RGB (1998). (Ces notions de gestions des couleurs sont assez complexes, n'hésitez pas à vous reporter à des ouvrages spécialisés si vous en éprouvez le besoin.)

4. Champ CMJN : notre choix se porte sur Euroscale Coated v2 qui correspond à des spécifications conçues pour une impression en quadrichromie, sur papier couché blanc, brillant (un classique de l'imprimerie). Nous pourrions ainsi mieux simuler à l'écran le résultat final de notre travail.

5. Cochez les cases situées dans la partie Règles de gestion des couleurs et choisissez Conserver les profils incorporés dans les trois listes déroulantes. Vous mettez ainsi en place une certaine sécurité

pendant le travail et évitez des conversions de couleurs susceptibles d'altérer les images à l'ouverture dans Photoshop.

6. Validez ces choix en cliquant sur OK.

Création d'une image joker

Lors de la création d'une publication comme un magazine ou un bulletin d'informations, il est difficile de disposer de toutes les images dès le début du projet. Il est cependant sécurisant d'avoir une idée du résultat final. Pour cela, nous utiliserons un petit subterfuge pour visualiser l'emplacement des images définitives.

Nous allons créer une image de remplacement, dite « image joker », au format définitif d'impression. Elle nous servira pour simuler les images manquantes en attendant les documents définitifs. Pour ce magazine, toutes les images d'illustration des articles sont au format maximal de 40 mm × 30 mm.

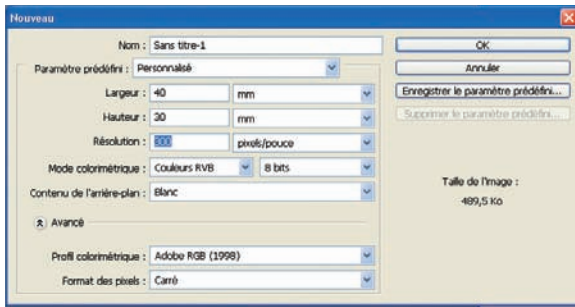
1. Allez dans le menu Fichier>Nouveau.

2. Mettez en place les réglages suivants :

- Largeur : 40 mm ;
- Longueur : 30 mm ;
- Résolution : 300 dpi ;
- Mode colorimétrique : Couleurs RVB ; 8 bits ;
- Contenu de l'arrière-plan : Blanc.

3. Si vous cliquez sur le bouton Avancé, vérifiez les informations suivantes :

- Profil colorimétrique : Adobe RGB (1998), il correspond aux réglages mis en place précédemment ;
- Format des pixels : Carré, on évite des changements d'échelle et des déformations inattendues à l'impression (les autres réglages servent principalement lors d'un travail pour la réalisation d'une vidéo). Photoshop est en effet très polyvalent.



Saisie des informations de la nouvelle image.

Les contraintes dimensionnelles ayant été explicitées, détaillons maintenant les autres choix techniques de départ.

Choix de la résolution

En simplifiant beaucoup, la résolution d'une image détermine sa qualité. On parle donc de qualité d'impression pour une taille donnée et une qualité esthétique de document souhaitée. Nous reviendrons sur cette notion lors du travail de numérisation, mais sachez déjà qu'une résolution se calcule en fonction du choix du papier et de la qualité graphique finale.

La résolution est donnée par la formule simplifiée suivante :

$$R = 2 \times F \times L,$$

où R représente la résolution souhaitée, 2 le facteur de qualité, F le facteur de changement d'échelle et L la linéature de trame.

Unités

La linéature s'exprime en lpi (*line per inch* : ligne par pouce en français) et la résolution en dpi (*dot per inch* : point par pouce).

Le facteur de changement d'échelle, F, n'intervient que lors de la numérisation et lors d'un changement de taille entre l'image originale numérisée et l'image finale utilisée à l'impression. Nous y reviendrons. Dans le cas d'une création d'image, la taille de création correspond à sa taille d'impression, donc F = 1.

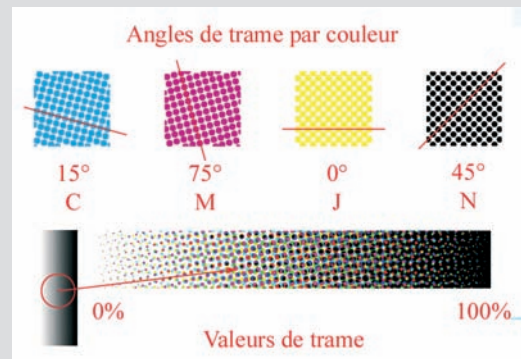
L'impression couleur

Pour une bonne reproduction des couleurs, on utilise une impression tramée. La trame est un procédé qui transforme une couleur en une multitude de points plus ou moins gros, placés à une distance précise les uns des autres. On respecte ainsi deux contraintes : la résistance du papier et le mélange optique des couleurs.

Pour mettre en évidence ces phénomènes, prenez une feuille de papier journal et de la peinture de type gouache, assez liquide. Appliquez cette peinture sur la feuille ; vous allez rapidement vous retrouver avec du papier mâché, et dans l'impossibilité de toucher la feuille sans la déchirer. Recommencez l'expérience avec une bombe de peinture. Elle projette des points espacés, vous colorisez correctement la feuille. Si vous ne la surchargez pas, elle est facile à manipuler et sèche rapidement. En imprimerie, le problème est le même : chaque couleur est apposée par des points espacés par une fréquence de trame ou linéature.

Par ailleurs, si vous voulez obtenir du violet par un procédé en quadrichromie, vous savez maintenant qu'il faut mélanger du magenta et du cyan. Reprenons l'exemple précédent. Si vous avez appliqué du rouge avec une première bombe de peinture puis du bleu avec une seconde, vous n'obtiendrez pas de violet mais au mieux une tache bleue (le bleu recouvre le rouge déjà sec), et au pire un noir sale. En effet, les points se superposent. Recommencez l'expérience en appliquant peu de rouge, puis peu de bleu avec les bombes de peinture. Là, les points sont plus dispersés. Ils ne se recouvrent plus mutuellement. Le violet est obtenu par un mélange réalisé par votre œil.

L'imprimerie fonctionne sur le même principe. Il faut respecter des angles de trame précis pour être sûr que les points ne se superposent pas et que les mélanges de couleurs soient ensuite réalisés par l'œil.



Trame et angle de trame.

La linéature de trame, L , correspond à la fréquence d'application de points de couleurs lors de l'impression en quadrichromie. Nous avons volontairement omis d'aborder ce sujet dans la première partie de l'ouvrage pour éviter une surcharge d'informations. Pour obtenir une bonne impression en quadrichromie, sachez que chaque goutte ou chaque point de couleur doit tomber à un endroit précis.

Pour appliquer la formule, il faut connaître la linéature utilisée par l'imprimeur. Elle dépend du choix du papier, de la qualité souhaitée et du procédé d'impression. Seul votre imprimeur possède ces réponses, n'hésitez pas à lui poser la question. Comme évoqué précédemment, la qualité du document final dépend de la communication entre tous les intervenants de la chaîne graphique.

- Pour une impression sur papier journal, on utilise a priori une linéature de 75.
- Pour une impression sur papier de qualité moyenne, du type publicité pour boîte aux lettres, on emploie a priori une linéature de 133.
- Pour une impression sur papier couché de bonne qualité, une linéature de 150 est généralement de mise.

Nous choisissons pour la linéature la valeur conforme au papier pour lequel nous avons opté au chapitre 2. La formule devient donc :

$$R = 2 \times 1 \times 150,$$

$$R = 300 \text{ dpi}.$$

Le choix d'une résolution de 300 dpi doit maintenant vous paraître plus clair...

Le mode colorimétrique

On commence toujours à travailler sur un document en RVB. Nous approfondirons cette notion dans la partie consacrée aux profils.

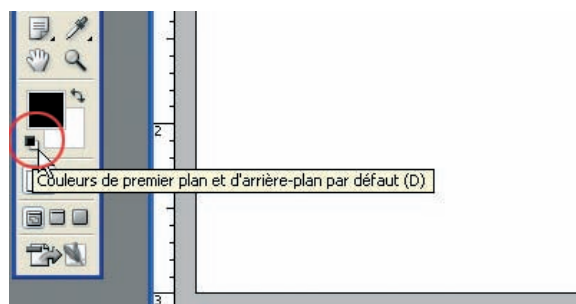
- 8 bits par couleur correspondent à un travail en millions de couleurs.
- 16 bits correspondent à des milliards de couleurs, cette option est peu utile en PAO.

La couleur de fond

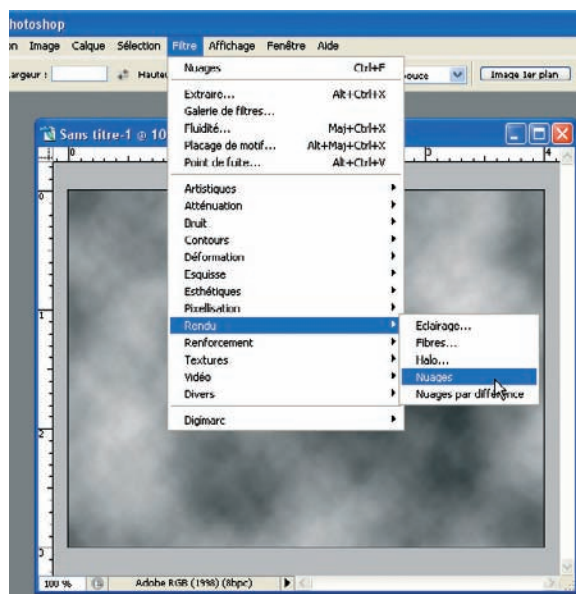
La plupart du temps on débute par un fond blanc (mais il n'y a pas de règle absolue). Nous choisissons donc ici un arrière-plan de cette couleur.

Travail graphique sur l'image joker

1. Allez dans la partie basse de la palette d'outils, puis cliquez sur l'icône Couleurs de premier plan et d'arrière-plan par défaut. Vous obtenez du noir et du blanc en tant que couleurs utilisables.

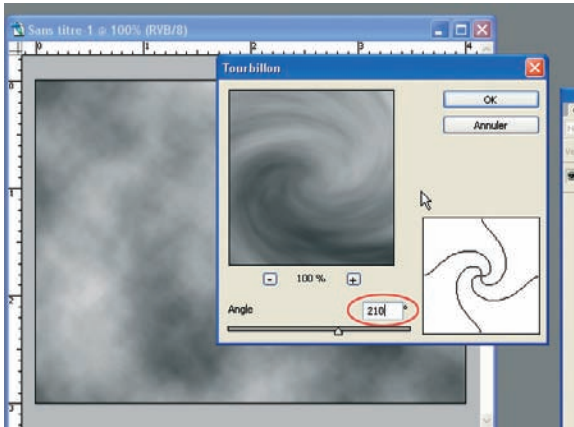


2. Allez dans le menu Filtre>Rendu>Nuages.

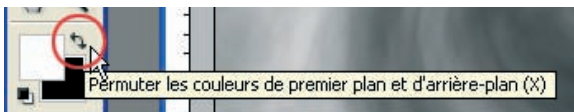


3. Rendez-vous ensuite dans le menu Filtre>Déformation>Tourbillon, et saisissez la valeur « 210 » dans le champ Angle.

Ces quelques effets donnent une image simple mais ludique, en seulement quelques manipulations.



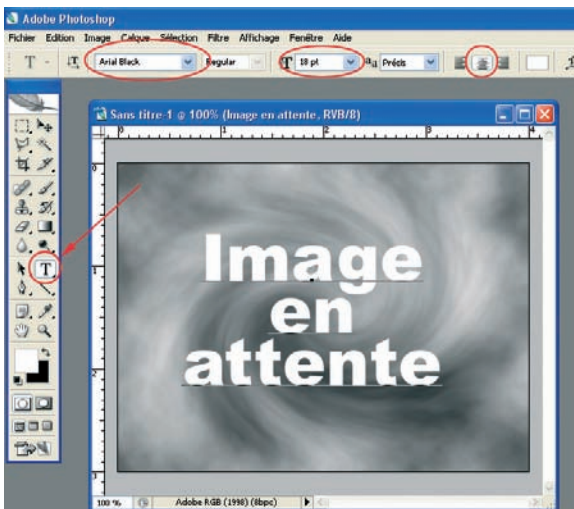
4. Permutez les couleurs en bas de la palette d'outils en cliquant sur la petite flèche courbe située à l'angle droit des cases de couleurs de premier et d'arrière-plan.



5. Activez l'outil Texte et sélectionnez une police de caractère ainsi qu'un corps assez gros dans la barre d'options. Par exemple la police Arial Black avec un corps de 18 pts centré.

6. Cliquez au centre de l'image.

7. Saisissez le texte « Image en attente ».



8. Pensez à ouvrir la palette Calques (via le menu Fenêtre) si elle n'est pas déjà présente sur votre espace de travail.

Les calques de texte

Photoshop crée un calque de texte pour recevoir votre saisie. Pour le modifier, il suffit de double-cliquer sur l'icône du calque de texte symbolisé par un T dans la palette des calques.



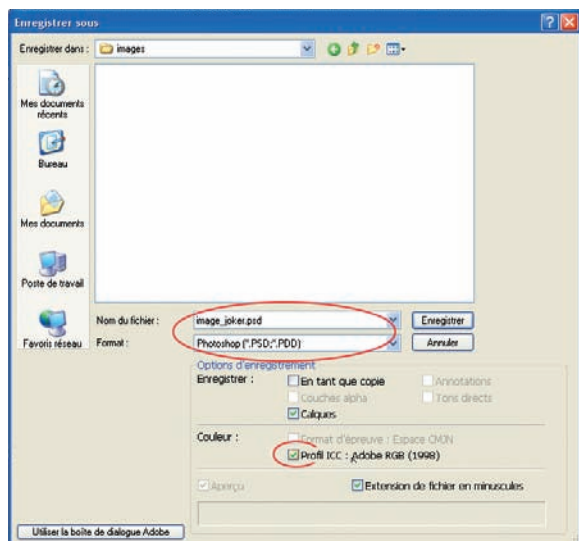
Nous allons maintenant basculer cette image en noir et blanc, c'est-à-dire en Niveaux de gris sur Photoshop. Cette image est en effet un joker que nous utiliserons pour préparer la mise en pages en attendant les images définitives. Ces images manquantes se trouveront peut-être dans des pages en quadrichromie (imprimées en CMJN) ou dans des pages en bichromie (Pantone 2582C et Noir). La seule couleur commune à ces deux types de pages est le noir. Donc, en convertissant cette image en Niveaux de gris, nous nous offrons la possibilité de l'utiliser sur n'importe quel type de page sans risque d'erreur lors de l'impression.

Nous allons tout d'abord enregistrer cette image au format Photoshop. Il s'agit d'une précaution au cas où des modifications se présenteraient par la suite. (Il faut toujours conserver un fichier dans un format qui permette d'effectuer des modifications ultérieures sur les images de travail.)

1. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous.

2. Sauvegardez cette image dans le répertoire créé pour l'enregistrement de notre tirage de magazine sous Illustrator.

3. Nommez-la « image_joker » et enregistrez-la au format Photoshop accessible par la liste déroulante Format, c'est-à-dire .psd. Ne modifiez pas les autres réglages par défaut.

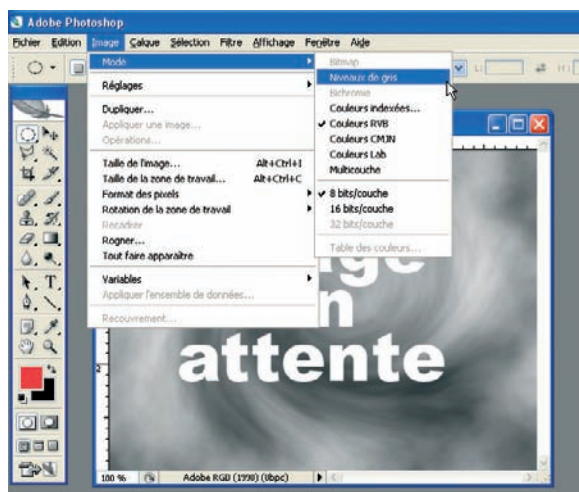


4. Cochez la case Profil ICC.

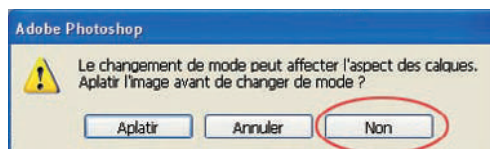
5. Validez en cliquant sur Enregistrer.

6. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Maximalisation de compatibilité qui s'ouvre ensuite et permet une utilisation du fichier Photoshop quelle que soit la version de l'utilisateur (du moins a priori...).

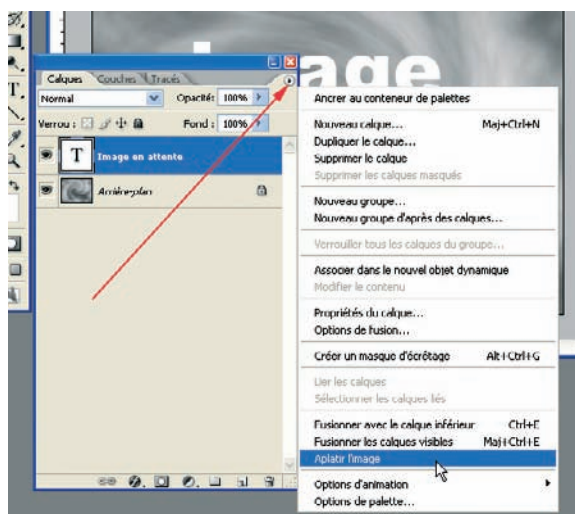
7. Allez dans le menu Image>Mode>Niveaux de gris.



8. À l'ouverture de la boîte de dialogue d'alerte de changement de modes, cliquez sur Non si vous souhaitez conserver les calques de travail.



9. Sélectionnez Aplatis l'image dans le menu associé à la palette Calques.



Cette technique permet de supprimer la construction par calques lorsque vous le souhaitez. Ici, nous aurions pu gagner une étape en cliquant sur Aplatis dans la boîte de dialogue précédente.

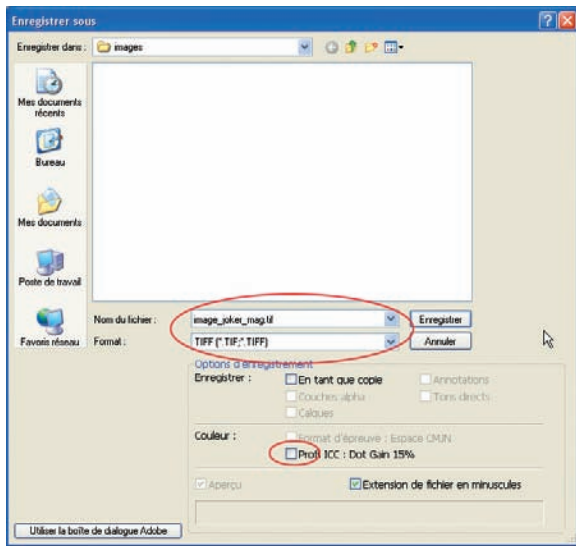
Appliquons maintenant une deuxième procédure d'enregistrement qui permet quelques modifications de l'image. Ce travail peut être effectué dans InDesign en important directement des images au format Photoshop. Par habitude, les images utilisées en PAO sont au format TIFF ou EPS. Nous reviendrons plus tard sur l'intérêt de l'un ou l'autre format.

1. Allez de nouveau dans le menu Fichier>Enregistrer sous.

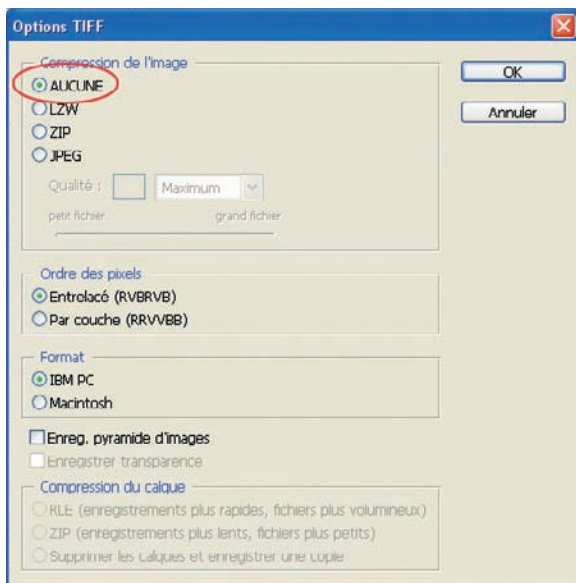
2. Nommez l'image « image_joker_mag » et choisissez TIFF dans la liste déroulante Format.

4. Décochez la case Profil ICC. (Vous devez vous demander pourquoi on enregistre sans profil, alors

que nous venons de constater leur utilité... Nous justifierons ce choix lors du traitement des images en couleurs.)



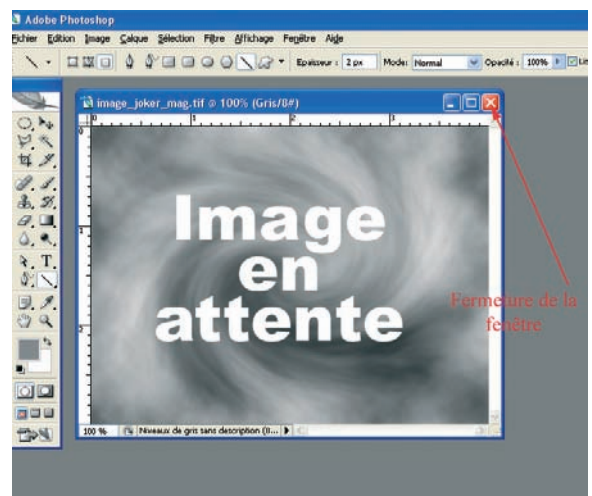
5. Une boîte de dialogue s'ouvre. Vérifiez que vous n'appliquez pas de compression destructive (vous pouvez laisser la compression LZW) ; conservez les autres réglages par défaut.



Gardez en mémoire cette idée du double enregistrement. Vous utiliserez un enregistrement au for-

mat natif du logiciel de traitement bitmap (PSD sur Photoshop), et un autre dans un format propre à l'importation dans le logiciel de mise en pages. Le fait de garder ces deux formats vous permet de conserver l'image travaillée pour d'éventuelles modifications, tout en ayant une autre image prête à l'emploi pour la mise en pages. Attention à ne pas vous tromper lors de l'importation de l'image dans le magazine. Dans notre cas, il s'agit de l'image image_joker_mag.tif.

6. Fermez la fenêtre contenant l'image.



Passons à la suite en préparant l'image de la rédactrice en chef, dont allons en avoir besoin pour agrémenter l'édition.

Préparation d'une image en couleurs pour l'impression

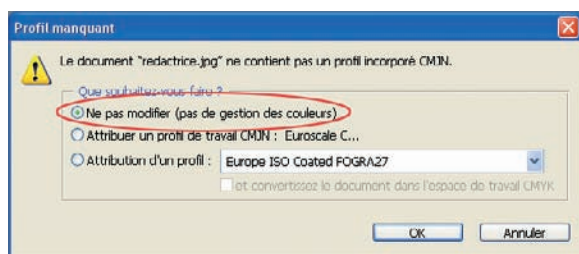
Nous allons partir d'une photo que nous avons trouvée sur un CD-Rom joint au magazine *Computer Arts* N° 72 de novembre 2004 et offerte par la société Ingram. Il s'agit d'une image dite « libre de droits », comme on en trouve souvent dans les magazines informatiques.

La plupart du temps, ce type d'images ne contient pas de profil incorporé, ce qui laisse plus de liberté à l'utilisateur ou à l'imprimeur. Nous ferons de même pour les images de notre magazine.

Libre de droits

« Image libre » ne signifie pas gratuité. L'utilisation est assujettie à un tarif forfaitaire d'exploitation. Vous ne le payez qu'une fois, quel que soit le nombre d'utilisations que vous en faites (vérifiez ce point lors de la signature du contrat de licence). Ce prix est peu élevé car le propriétaire de l'image ne vous en garantit pas l'exclusivité. Attention : le droit à l'image en France est très réglementé et vous pouvez rapidement tomber dans l'illégalité en toute bonne foi. Nous vous invitons à rechercher sur Internet des informations à ce sujet.

1. Ouvrez l'image *redactrice.jpg* qui se trouve sur dans le répertoire Chapitre 4 des fichiers d'accompagnement du livre (www.editions-eyrolles.com). Si vous avez paramétré Photoshop comme nous l'avons vu précédemment, cette boîte de dialogue apparaît.

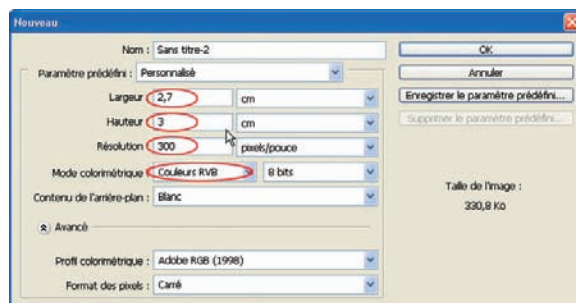


(Les paramètres mis en place dans le menu Édition>Couleurs conduisent Photoshop à demander l'autorisation d'appliquer un profil sur une image n'en contenant pas. Ici, nous avons un souci supplémentaire : l'image est en CMJN et nous avons vu qu'il était préférable de travailler en RVB. La conversion intervient simplement à la fin.)

2. Cochez l'option Ne pas modifier (pas de gestion des couleurs). Vous conservez ainsi l'image originale et évitez une conversion pouvant altérer sa qualité.

3. Allez dans le menu Fichier>Nouveau.

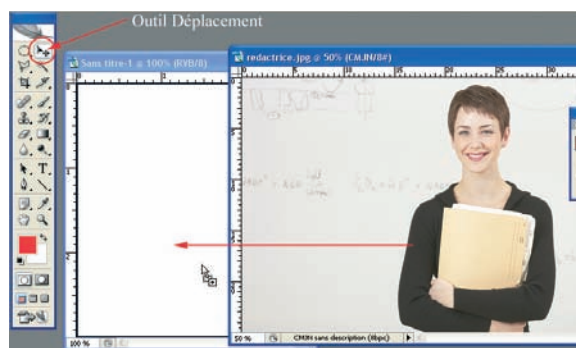
4. Créez une nouvelle image de 2,7 cm par 3 cm à 300 dpi et en RVB. Il s'agit du format pour la taille du portrait de la rédactrice en chef du magazine.



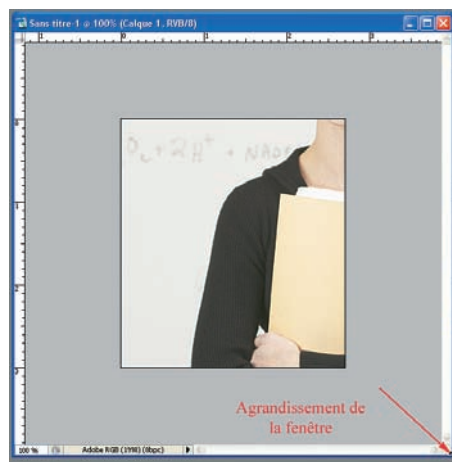
5. Gardez les deux fenêtres d'images bien visibles en même temps.

6. Activez l'outil Déplacement.

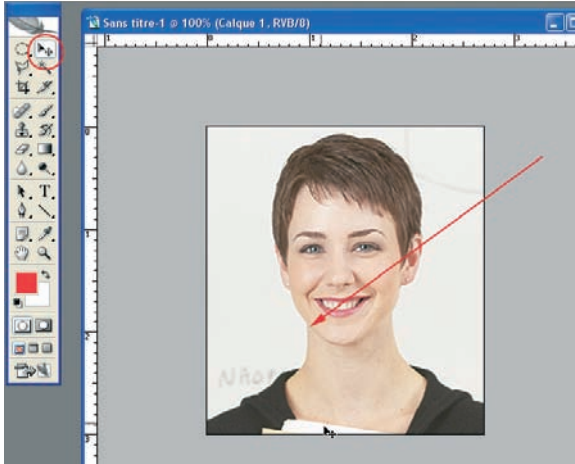
7. Cliquez au centre de l'image de la rédactrice et glissez-la sur l'image que vous venez de créer.



8. Agrandissez un peu la fenêtre de l'image réceptrice en cliquant sur son coin en bas à droite et en glissant vers l'extérieur.



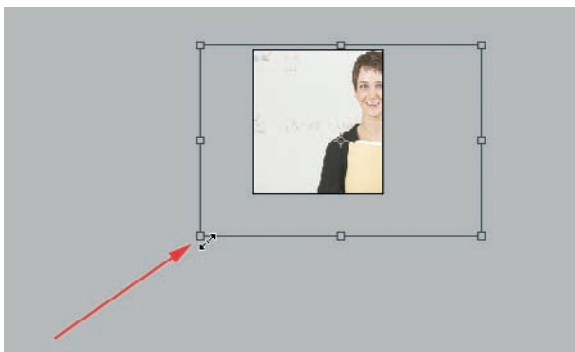
9. Toujours avec l'outil Déplacement, cliquez au centre de l'image et glissez-la pour mieux la centrer. Le résultat ressemble cependant un peu trop à une photo d'identité.



10. Allez dans le menu Édition > Transformation manuelle. Des poignées apparaissent autour de l'image. Elles vont servir à la redimensionner.

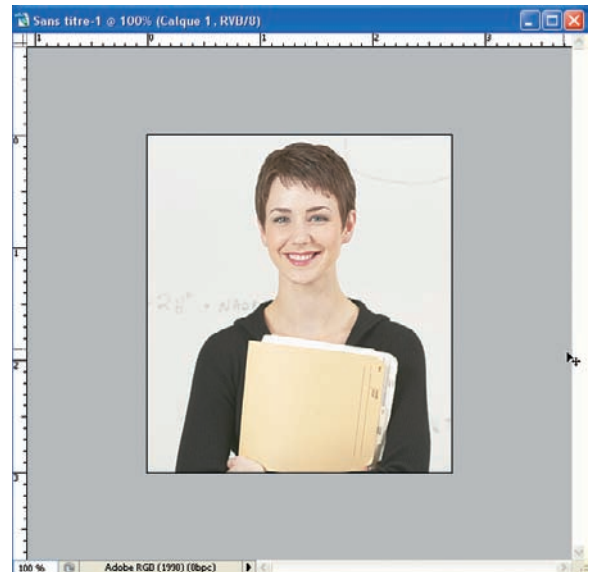
11. Si vous ne voyez pas ces poignées, appuyez sur la combinaison de touches Ctrl + « - » sur PC, ou Pomme + « - » sur Mac pour réduire un peu la taille de l'image. Attention, sur Mac cette action peut aussi réduire la fenêtre de travail, pensez à réajuster cette dernière le cas échéant. Ces raccourcis clavier sont identiques dans InDesign.

12. Cliquez ensuite sur l'une des poignées d'angle tout en maintenant la touche Maj enfoncée (pour transformer l'image de façon homothétique), puis glissez vers le centre de l'image.



13. Cliquez vers le centre du cadre, et glissez pour recentrer l'image. Vous pouvez aussi vous aider des flèches du clavier.

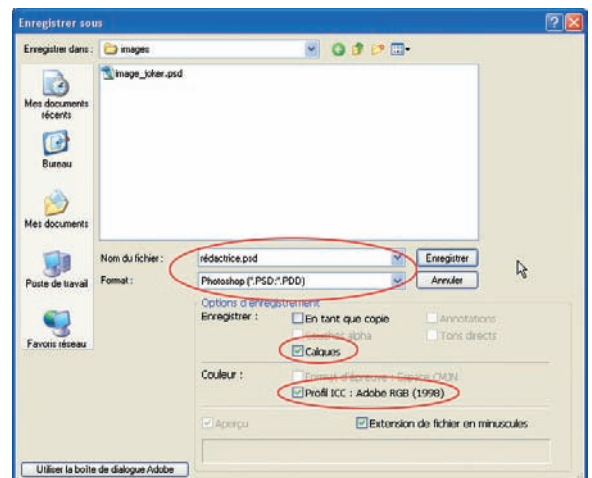
14. Validez la transformation en appuyant sur la touche Entrée.



Transformation terminée.

Notre image est bien cadrée, il ne nous reste plus qu'à la rendre compatible pour une impression offset.

1. Enregistrez cette image telle quelle au format Photoshop dans le répertoire d'images (procédez comme pour l'image joker).

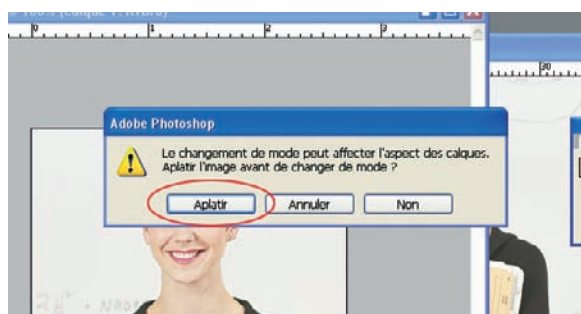


2. Laissez coché Profil ICC, et vérifiez que Photoshop lui attribue bien celui de l'espace de travail RVB : Adobe RGB (1998).

3. Validez en cliquant sur Enregistrer.

4. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue de Maximalisation de compatibilité qui s'ouvre ensuite.

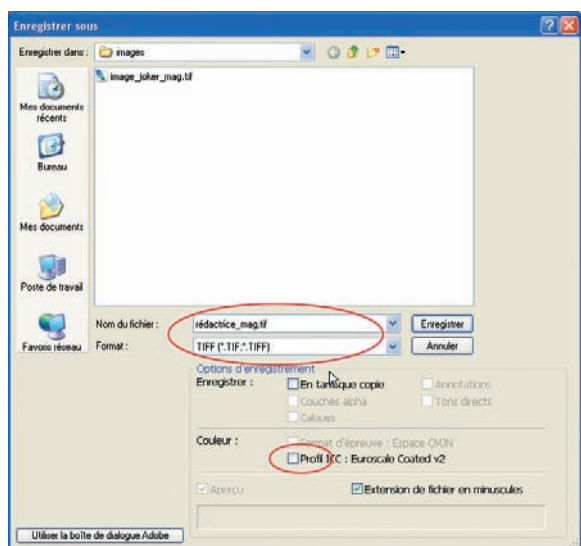
5. Allez dans le menu Image>Mode>CMJN. Une boîte de dialogue vous demande alors si vous souhaitez aplattir l'image.



6. Cliquez sur Aplattir.

7. Allez de nouveau dans le menu Fichier>Enregistrer sous.

8. Choisissez cette fois le format TIFF et décochez la case d'incorporation de profil.



9. Une boîte de dialogue s'ouvre après validation. Vérifiez que vous n'appliquez pas de compression destructive (vous pouvez laisser la compression LZW), et laissez les autres réglages par défaut.

10. Fermez l'image de la rédactrice.

Principe du double enregistrement

Nous avons enregistré deux fois l'image : une image source facilement modifiable au format Photoshop et une image exploitable directement sur le magazine. Nous allons laisser l'image en RVB et l'utiliser telle quelle dans le magazine. InDesign le permet et Adobe y incite. Par précaution, nous demanderons à notre imprimeur s'il utilise le mode colorimétrique RVB comme c'est devenu la règle. En cas de refus, non devons prévoir un enregistrement CMJN.

Pour pallier toutes difficultés, nous allons donc voir la procédure pour préparer les images en CMJN. Mais l'incorporation d'un profil ne correspondant pas aux recommandations de l'imprimeur peut entraîner une impression de mauvaise qualité ; par sécurité, nous n'appliquerons pas de profil à l'image.

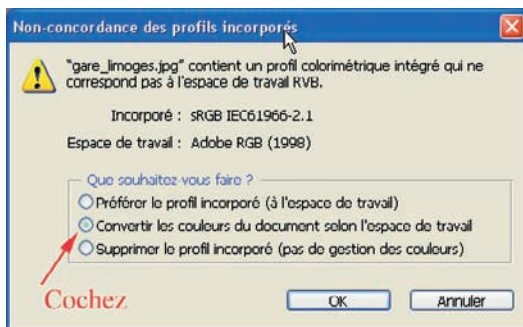
Pourquoi avoir fait ces réglages dans le menu Édition>Couleurs de Photoshop pour ne pas les exploiter ensuite ? En fait, nous utilisons le profil Adobe RGB (1998) lors de l'enregistrement de l'image au format Photoshop. Nous travaillerons toujours dans le même espace couleur pendant la création des images de notre magazine ce qui nous garantira une cohérence colorimétrique.

Procédé de détourage et d'enregistrement avec masque

Les images dites « détournées » sont très souvent utilisées dans les catalogues ou les publicités. Le détourage consiste à délimiter la partie visible d'une image et à en cacher la partie extérieure. Il ne s'agit pas simplement d'un effet de masque. Ce contour peut en effet servir de guide pour positionner le texte autour de l'image, possibilité que nous exploiterons dans le magazine.

1. Allez dans le répertoire Chapitre 4 des fichiers d'accompagnement et ouvrez l'image tag.jpg. Comme pour l'image de la rédactrice, une boîte de dialogue apparaît à l'ouverture.

Il s'agit d'une photo prise avec un appareil numérique ; elle nous servira à illustrer le travail de l'artiste invité du mois. L'appareil incorpore à l'image le profil colorimétrique sRGB IEC61966-2.1, lequel est très utilisé pour le Web et surtout extrêmement vaste en couleurs codifiables. Notre profil de travail étant Adobe RGB (1998), une boîte de dialogue de Non-concordance de profils s'affiche et nous signale le problème.



2. Cochez Convertir les couleurs du document selon l'espace de travail, pour ramener les couleurs sur notre profil et limiter les risques d'avoir des couleurs non imprimables. Certaines couleurs sont trop éloignées de celles de l'espace CMJN de notre image.

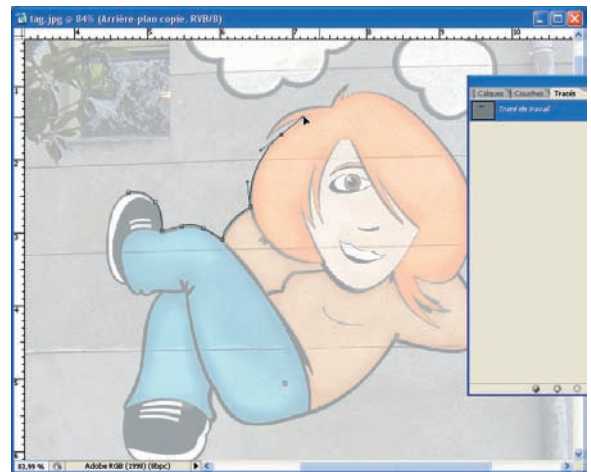


Image de départ.

Ici, l'illustration se prête bien au détourage : nous allons éliminer les poubelles particulièrement disgracieuses du premier plan. Nous pourrions nous contenter d'une sélection du tag, de sa copie sur un calque et de remplir l'arrière-plan de blanc. Ce type de méthode est trop restrictif et nous prive d'une délimitation clairement exprimée qui sert à gérer le positionnement du texte de l'article accompagnant cette image.

Détourage à la plume

Nous allons utiliser la méthode employée par tout professionnel : le détourage à la plume. Cette méthode n'est pas complexe à mettre en œuvre, mais nécessite une bonne maîtrise des outils de dessin vectoriel car il faut suivre le contour du tag le plus précisément possible. Nous obtenons le tracé de la figure suivante après le placement de quelques points avec l'outil Plume.



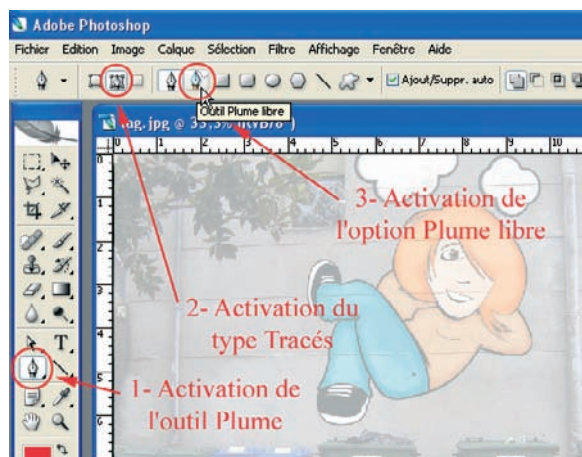
Tracé du détourage à la plume.

Un clic permet de placer les points d'ancrage, qui se transforment en poignées par simple glissement. Cette fonction est possible grâce aux courbes de Bézier qui contrôlent la forme des courbes. Si vous n'avez pas l'habitude de ce genre de travail, héritage d'Illustrator, procurez-vous un ouvrage vous en présentant toutes les subtilités. Nous n'avons pas pour ambition de vous expliquer par le détail le fonctionnement de chaque logiciel ; notre objectif n'est que de vous présenter l'ensemble des techniques utilisées pour préparer un magazine destiné

à une impression offset... Nous évoquerons donc succinctement l'utilisation de l'outil Plume.

Pour ceux d'entre vous qui connaissent cet outil, faites le tour complet du personnage en cliquant à la fin sur le premier point que vous avez placé, pour fermer le tracé. Les moins familiers de l'outil Plume vont utiliser une astuce qui permet de réaliser le tracé du personnage sans maîtriser pour autant toutes les subtilités de l'outil.

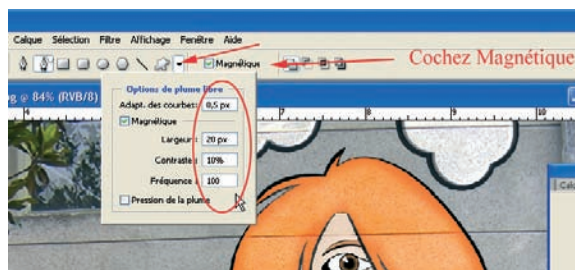
1. Activez l'outil Plume, puis dans la palette Contrôle, cliquez sur la case Tracés.
2. Cliquez sur l'icône Plume libre.



3. Cochez la case Magnétique.

4. Rendez-vous dans le menu Options de géométrie (la flèche noire située à gauche de la case Magnétique) et choisissez :

- Adapt. des courbes : 0,5 px, pour approcher au mieux la forme tracée ;
- Largeur : 20 px, pour bien visualiser l'outil ;
- Contraste : 10 %, pour avoir une bonne reconnaissance des couleurs de la forme tracée ;
- Fréquence : 100, pour avoir un grand nombre de points intermédiaires et gagner en précision du tracé.

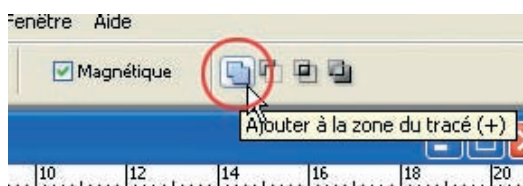


Paramétrage de la Plume magnétique.

Les réglages que vous venez de saisir vous permettent d'obtenir un tracé autour du dessin sans avoir à placer vous-même les points qui le constituent, ce qui est plutôt pratique. En effet, l'option Magnétique de la plume crée des points à l'intersection de zones présentant des contrastes de couleurs. Les 10 % que vous avez saisis correspondent aux variations de contraste que peut reconnaître l'outil. S'il détecte, par exemple, une différence entre une zone blanche et une zone grise composée de 10 % de noir, il place un point à l'intersection de ces deux zones.

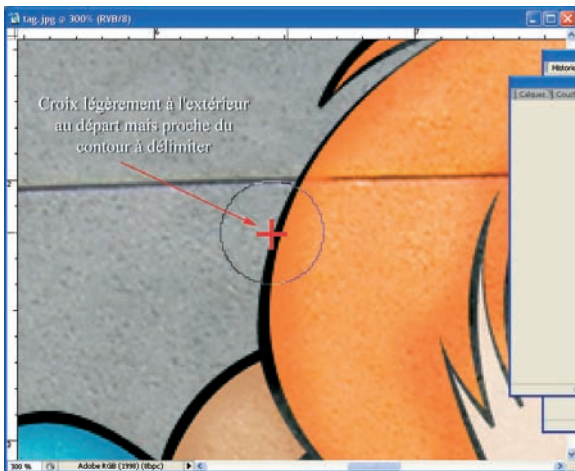
Une fréquence de 100 déclenche une analyse très fréquente de ces différences de contraste, et fait donc apparaître beaucoup de points. Trop d'ailleurs, mais ce nombre de points est indispensable pour un néophyte de l'outil Plume.

1. Vérifiez bien que le premier bouton Ajouter à la zone du tracé (+) (juste à droite de la case Magnétique) est enfoncé ; il permet de choisir le type d'opération booléenne à réaliser. (Ceci nous garantit que Photoshop réalise bien le travail souhaité. Les autres boutons permettent d'effectuer des soustractions à un tracé existant, de déterminer l'intersection de deux formes, ou encore de réaliser une opération d'exclusion entre deux tracés. Nous retrouvons les Pathfinders simplifiés d'Illustrator.)



2. Passons maintenant au tracé. Si vous approchez l'outil d'un contour du tag, vous verrez apparaître un cercle et une croix en son centre. Sous la croix, se trouve la couleur analysée. Dans le périmètre du cercle, Photoshop vérifie les différences de contrastes et de couleurs. En cas de différence, il place un point.

3. Pour utiliser cet outil, il suffit de suivre les contours du tag en plaçant la croix légèrement à l'extérieur du dessin, et le cercle à cheval entre l'extérieur et l'intérieur du tag.



Conseil

Réduisez l'affichage pour bien visualiser l'objet à détourer. Utilisez l'outil Zoom ou les raccourcis Ctrl + « - » (PC) ou Pomme + « - » (Mac).

4. Cliquez une première fois sur un point du contour du tag. Inspirez-vous de la figure ci-dessus pour ce premier point.

5. Relâchez le bouton de la souris et déplacez-vous le long du tracé.

Conseil

Si vous ne voyez pas une zone où vous devez passer avec l'outil, appuyez temporairement sur la barre Espace du clavier ; cliquez et glissez sans relâcher la barre Espace pour déplacer l'image dans sa fenêtre. Relâchez la barre Espace pour reprendre votre tracé.

6. Faites le tour complet de la forme en cliquant de temps en temps pour aider Photoshop à calculer (dans les angles aigus par exemple).



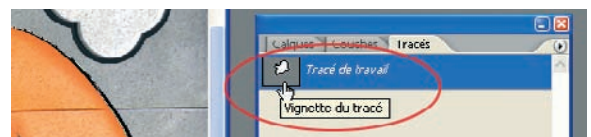
Tracage du contour en cours.

7. Fermez le tracé en revenant sur votre premier point.



Fermeture du tracé.

8. Observez à présent la palette Tracés (accessible par le menu Fenêtre>Tracés). Vous devez voir apparaître votre Tracé de travail.



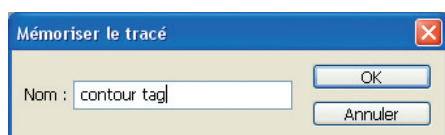
Tracé de travail.

Si cette opération demeure pour vous particulièrement obscure et complexe, vous trouverez l'image avec le tracé réalisé à la plume sous le nom tag_et_contour.psd dans le répertoire Chapitre 4 des fichiers d'accompagnement du livre.

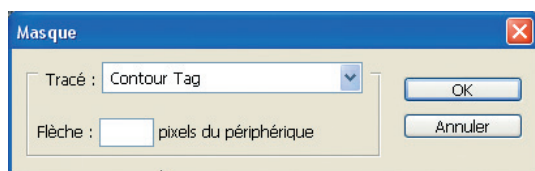
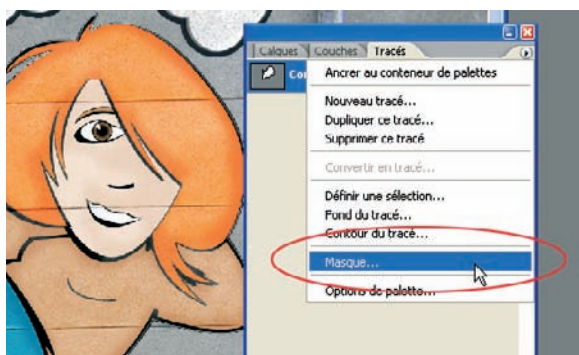
Création d'un masque

La maîtrise de l'outil Plume est absolument capitale pour une exploitation professionnelle de Photoshop. Vous verrez que tous les détournages précis sont réalisés grâce à cet outil. Exploitions maintenant notre nouveau tracé.

1. Double-cliquez sur la vignette de ce Tracé de travail. Une boîte de dialogue s'ouvre.
2. Nommez votre tracé « contour tag », puis validez en cliquant sur OK.



3. Allez dans le menu local de la palette Tracés (flèche noire en haut et à droite), et cliquez sur Masque. Une boîte de dialogue s'ouvre pour permettre le choix du tracé qui servira de masque. En effet, une image peut recevoir plusieurs tracés.



Création de masque.

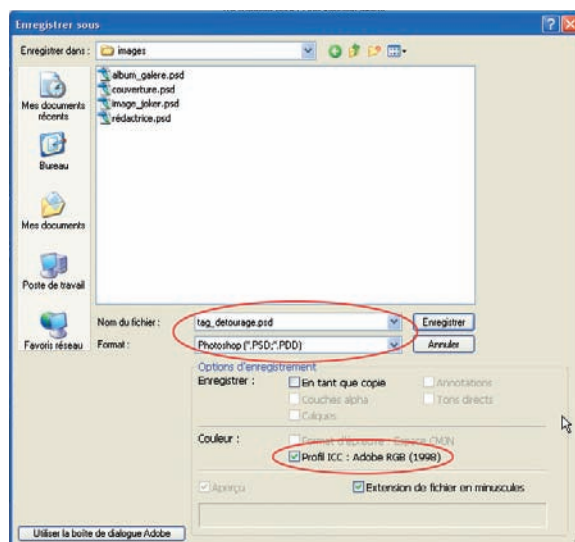
4. Laissez « contour tag » dans la zone Tracé, et ne saisissez rien dans le champ Flèche pour que le masque coïncide avec le tracé. Flèche est une valeur de tolérance permettant de réduire un peu le nombre de points du masque.

5. Validez ces choix en cliquant sur OK. Vous venez de créer un masque autour de l'image du tag.

Enregistrement d'un changement de mode colorimétrique

Votre image ne subit aucun changement visible. L'objectif de création d'un masque est de pouvoir exploiter ce contour sur un logiciel de mise en pages comme InDesign ou XPress. Sauvegardons à présent cette image ainsi que son masque, possibilité offerte par le format d'enregistrement EPS.

1. Enregistrez votre image avec son tracé au format Photoshop, comme vous l'aviez fait avec l'image joker. Prenez l'habitude d'enregistrer régulièrement votre travail, même si, comme ici, nous n'avons pas fait de changement majeur sur l'image.
2. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous.
3. Enregistrez cette image dans votre répertoire d'images habituel.
4. Nommez-la « tag_detourage » et enregistrez-la au format PSD grâce à la liste déroulante Format.

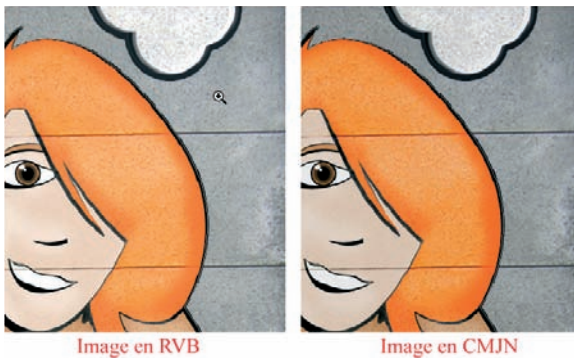


5. Vérifiez que la case Profil ICC est bien cochée et que Photoshop attribue le profil de notre espace de travail RVB.

6. Validez en cliquant sur Enregistrer.

7. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Maximisation de compatibilité qui s'ouvre ensuite.

8. Là aussi, nous nous plaçons dans le cas d'une gestion CMJN de cette image pour l'imprimerie. Pour cela, allez dans le menu Image>Mode>CMJN. (Si vous avez été attentif, vous avez dû remarquer que l'image s'est légèrement modifiée lors du changement de mode.)



Différence entre rendus RVB et CMJN.

En cas de doute, annulez la conversion (menu Édition>Annuler couleurs CMJN) et recommencez. Cette opération vous permet de voir et de comprendre que certaines couleurs existantes en RVB ne peuvent être reproduites en CMJN. Les cheveux du personnage sont moins brillants, par exemple. Lors de la conversion, le profil Euroscale Coated v2, que nous avons choisi lors du paramétrage de Photoshop, est utilisé. Vous constatez ainsi que ce paramétrage n'a pas été inutile, même si nous ne l'appliquons pas au moment de l'enregistrement.

Remarque

Vous pouvez effectuer une prévisualisation sans convertir réellement votre image en CMJN. Pour cela, passez par le menu Affichage>Couleurs de l'épreuve.

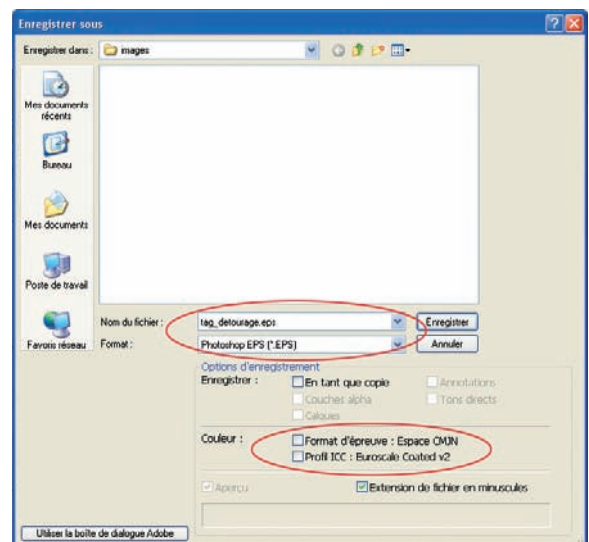
À ce stade, soit vous acceptez ces différences, soit vous mettez tout en œuvre pour conserver le rendu d'origine. Dans ce cas, allez dans le menu Image>Réglages, puis tentez d'obtenir un réglage qui vous permette d'améliorer l'image et de lui redonner des couleurs proches de celles en RVB. Ne soyons pas utopistes, nous n'y parviendrons jamais...

Encore une fois, un ouvrage spécifique sur Photoshop vous en apprendra davantage sur l'utilisation de ces réglages. Mais, si vous regardez bien l'image, vous verrez que les différences sont mineures et tout à fait acceptables. La reproduction d'une image est souvent une affaire de compromis. Si la qualité de l'image finale permet une bonne lecture des informations, essayez de ne pas trop en demander : le mieux est l'ennemi du bien.

Le lecteur ne connaît pas l'original, et même si c'était le cas, il ne percevrait pas une différence aussi minime que celle que nous rencontrons ici. Pour notre part, à la vue des différences si faibles entre RVB et CMJN, gardons l'image obtenue après le changement de mode.

1. Allez maintenant dans le menu Fichier>Enregistrer sous.

2. Gardez le même nom pour cette nouvelle image, mais cette fois, enregistrez-la au format EPS.



3. Décochez l'option Profil ICC pour laisser le libre choix à votre imprimeur de lui appliquer le profil qu'il souhaite.

4. Validez en cliquant sur Enregistrer.

Les formats d'enregistrement image

La boîte de dialogue qui s'ouvre correspond aux Options EPS, pour *Encapsuled PostScript*. Il s'agit d'un format un peu particulier car il consiste en un format d'image... sans image, où un fichier texte est produit dans un langage compréhensible par la flasheuse qui reconstitue ensuite l'image.

Deux questions se posent :

- Quel langage employer pour que la machine comprenne le contenu du fichier ?
- Comment visualiser quand même l'image pour la mettre en pages ?

Répondre à ces questions est l'objectif de cette boîte de dialogue. La partie Prévisualisation permet de choisir la façon dont vous visualiserez l'image dans le logiciel de mise en pages.

- Sans : Attention, ici votre image sera plus légère à l'enregistrement, mais vous ne pourrez pas l'afficher dans InDesign. C'est donc une option à éviter pour pouvoir continuer à bien évaluer la mise en pages.
- TIFF (1 bit/pixel) ou Macintosh (1 bit/pixel) : ce choix permet une prévisualisation en noir et blanc.
- TIFF (8 bit/pixel) ou Macintosh (8 bit/pixel) : la prévisualisation sera cette fois en couleurs. Nous choisirons toujours ce mode.

Ici, peu importe votre choix, la mise en pages sera plus ou moins facile, mais il n'y a aucun risque pour l'impression. Il n'en va pas de même avec la partie suivante, le choix du codage.

La partie Codage permet d'opter pour le langage que nous allons utiliser (surtout Photoshop) afin de traduire l'image. Un mauvais choix et la flasheuse rencontrera des difficultés pour lire et imprimer le

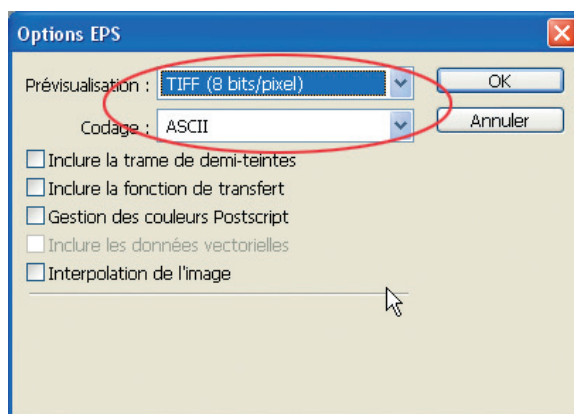
fichier. Pour limiter ce risque, restreignons notre choix entre ASCII et Binaire.

- ASCII est le langage machine utilisé par la plupart des RIP (logiciels qui lancent l'impression sur les flasheuses). L'utilisation de l'ASCII ne pose généralement pas de problème.
- Binaire est le langage universel entre machines (succession de 0 et de 1). Le document enregistré est plus lourd, mais compris sur l'ensemble des RIP de la planète.

Les autres formats sont plus anecdotiques.

- ASCII85 est un dérivé du code ASCII qui est apparu avec Photoshop CS2. Attendons l'avis des imprimeurs pour l'utiliser sans risque.
- Les JPEG utilisent le moteur de compression du même nom. Cette compression étant destructive pour l'image, nous ne l'utiliserons pas.

Vous ne vous servirez jamais des options situées dans la partie basse de la boîte de dialogue. En cas de doute, prenez contact avec votre imprimeur et demandez-lui conseil sur les options souhaitées pour un fichier EPS. Ayez toujours en tête l'idée de cette collaboration. Les choix que nous vous conseillons sont rassemblés sur la figure suivante ; validez en cliquant sur OK.



Boîte de dialogue des options EPS.

TIFF ou EPS ?

Le format TIFF est le format référent en matière d'image pour l'imprimerie. Il conserve parfaitement

les images, même en utilisant la compression LZW. Il peut utiliser les modes de couleurs (RVB, CMJN). Il reconnaît également les images codées en niveaux de gris 8 bits et en 1 bit (mode bitmap). On ne peut cependant pas l'utiliser avec une image en mode Bichromie de Photoshop.

Le format TIFF offre une meilleure prévisualisation dans XPress que le format EPS. De plus, au flashage, seule la partie visible de l'image dans un bloc est traitée, ce qui accélère l'impression. Nous verrons un autre avantage à son utilisation lors de la finalisation des bandeaux du magazine.

Le format EPS, lui, est à utiliser obligatoirement si votre image contient un tracé vectoriel (fabriqué à la plume), que celui-ci serve de masque ou soit un élément de dessin. Il peut utiliser les modes de couleurs (RVB, CMJN). Il reconnaît également les images codées en niveaux de gris 8 bits et en 1 bit (mode bitmap). On doit l'utiliser, sous sa forme DCS, avec une image en mode Bichromie de Photoshop pour en exploiter pleinement l'intérêt. Il n'offre cependant qu'une piètre prévisualisation dans XPress, comparée à celle produite par le format TIFF. Ceci n'est pas le cas sur InDesign. Au flashage, toute l'image est traitée, même si une partie seulement est visible dans un bloc, ce qui ralentit l'impression.

Ces quelques explications vous permettront de mieux faire choisir vos formats d'enregistrement. En résumé, nous enregistrons au format TIFF l'ensemble des images dédiées à l'impression en imprimerie, sauf celles qui comportent un masque vectoriel (enregistrement EPS).

Travail à partir d'un document numérisé

Nous allons aborder un travail classique : la numérisation d'un document tramé à incorporer dans une mise en pages.

Nous allons partir de la jaquette CD d'un groupe de Limoges. De votre côté, utilisez un document à votre disposition : une jaquette CD, une image de magazine... peu importe. Cet exercice vous

permettra d'être plus à l'aise avec la formule de calcul de la résolution. Procédons à la numérisation du document tramé.



La jaquette CD que nous avons choisie.

Calcul de la résolution

Nous pourrions lancer directement le logiciel qui pilote le scanner. Mais prenons le temps de la réflexion avant de commencer l'opération, et surtout, calculons la résolution à appliquer à l'image pour obtenir une qualité maximale et un poids de fichier minimal.

Rappelons la formule de calcul de la résolution :

$$R = 2 \times F \times L,$$

où R représente la résolution souhaitée, 2 le facteur de qualité, F le facteur de changement d'échelle, et L la linéature de trame du document imprimé final.

Vous l'avez compris, la première étape consiste à définir la linéature. Comme nous l'avons vu à la section Choix de la résolution, page 61, une impression sur papier couché de bonne qualité impose l'emploi a priori d'une linéature de 150. Notre formule devient donc :

$$R = 2 \times F \times 150.$$

La seule inconnue concerne le changement d'échelle. Nous sommes dans une problématique

assez simple. Rappelons que F correspond au rapport entre la taille du document imprimé et sa taille physique réelle :

$$F = \text{taille souhaitée} / \text{taille réelle.}$$

Pour le calculer, nous devons connaître la taille souhaitée pour l'image dans le magazine, et mesurer sa taille réelle avant de la placer sur la glace du scanner.

Dans le cas présent, les images illustrant les articles ont un format rectangulaire maximal de $40 \text{ mm} \times 30 \text{ mm}$, alors que la jaquette du CD remplit un carré de $120 \text{ mm} \times 120 \text{ mm}$. Nous pouvons autoriser des images un peu plus petites que $40 \text{ mm} \times 30 \text{ mm}$, aussi nous allons choisir $30 \text{ mm} \times 30 \text{ mm}$ comme dimensions d'utilisation. Pour un calcul de résolution, on prend toujours la dimension d'impression qui paraît la plus judicieuse. Si nous partions sur le principe que la jaquette occupe une place de $40 \text{ mm} \times 40 \text{ mm}$ sur le magazine, nous aurions une partie de cette dernière non visible dans le bloc image de $40 \text{ mm} \times 30 \text{ mm}$ créé dans InDesign. Le nom du groupe ou le titre de l'album serait certainement tronqué.

Revenons à notre formule. F devient :

$$F = \text{taille souhaitée} / \text{taille réelle,}$$

$$F = 30 / 120 = 0,25,$$

et la résolution :

$$R = 2 \times F \times L,$$

$$R = 2 \times 0,25 \times 150,$$

$$R = 75 \text{ dpi.}$$

C'est surprenant, mais une résolution aussi faible peut suffire, même pour un document destiné à l'imprimerie. Une seule condition : le document que vous numérisez doit être plus grand que sa taille d'utilisation dans la publication préparée.

Autre exemple numérique

Que se serait-il passé si les dimensions avaient été inverses, c'est-à-dire, si le document à numériser avait mesuré $30 \text{ mm} \times 30 \text{ mm}$ et le document imprimé $120 \text{ mm} \times 120 \text{ mm}$? Dans ce cas, le facteur de changement d'échelle serait devenu :

$$F = \text{taille souhaitée} / \text{taille réelle,}$$

$$F = 120 / 30 = 4,$$

et la résolution :

$$R = 2 \times F \times L,$$

$$R = 2 \times 4 \times 150,$$

$$R = 1\,200 \text{ dpi.}$$

Cela aurait tout changé, car pour atteindre ce type de résolution, il faut un très bon scanner.

À ce sujet, méfiez-vous des performances annoncées par les fabricants. Référez-vous toujours à la résolution optique maximale du scanner que vous souhaitez acheter. Des valeurs de 3 600 dpi ne peuvent pas être atteintes par un scanner grand public. Il faudrait procéder à une interpolation.

L'interpolation est une opération mathématique qui consiste pour le logiciel qui pilote le scanner à créer des pixels non lisibles par le capteur de la machine. Le problème est le suivant : les pixels créés par interpolation peuvent être aberrants, c'est-à-dire avec des couleurs et des luminosités qui ne correspondent pas à la réalité ; des soucis peuvent apparaître à l'impression.

Lorsque vous atteignez des résolutions qui dépassent les capacités de votre scanner :

- soit vous devez utiliser un document à scanner plus grand, ce qui réduira la valeur obtenue après calcul ;
- soit vous devez sous-traiter le travail à un reprographe professionnel, qui dispose d'une machine bien plus performante et accepte de hautes résolutions.

Nous avons calculé la résolution nécessaire, nous pouvons désormais scanner notre image.

Numérisation à partir de Photoshop

Lançons la procédure de numérisation à partir de Photoshop, ce qui permet de passer ensuite directement au traitement de l'image. Il est inutile à ce stade d'enregistrer (on risque d'incorporer à cette dernière un profil inadéquat).

1. Retirez la jaquette du boîtier et placez-la sur la glace de votre scanner.

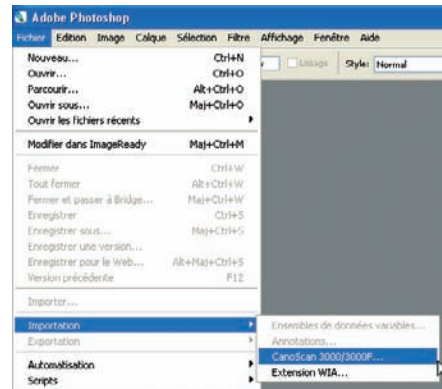


Image placée face contre la glace du scanner.

2. Dans Photoshop, allez dans le menu Fichier > Importation.

3. Sélectionnez ensuite le pilote Twain de votre machine qui a dû se copier quand vous avez installé le logiciel de contrôle de votre scanner. Si ce n'est pas le cas, procédez selon vos habitudes, en lançant directement le logiciel de numérisation, par exemple.

Ici, nous passons par Photoshop et nous choisissons CanonScan 3000/3000F dans la liste des importations possibles. Le pilote se lance. Son interface est propre à chaque type de scanner donc ne tenez pas compte de l'aspect visuel des captures suivantes. Seules les informations saisies sont importantes.

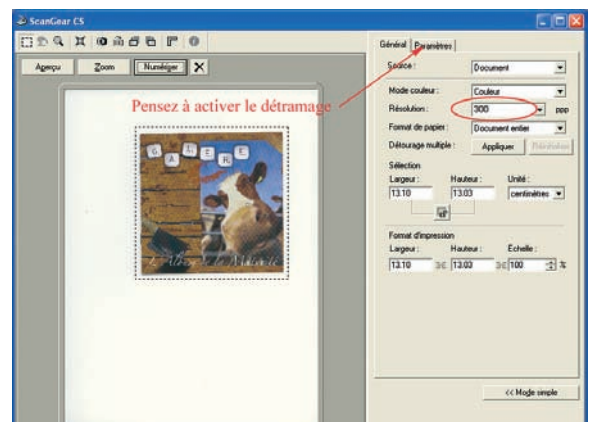


Importation d'image par le pilote Twain.

4. Si vous avez calibré votre scanner, vous n'avez a priori plus qu'à saisir la valeur de résolution calculée précédemment, et à activer le moteur de détramage.

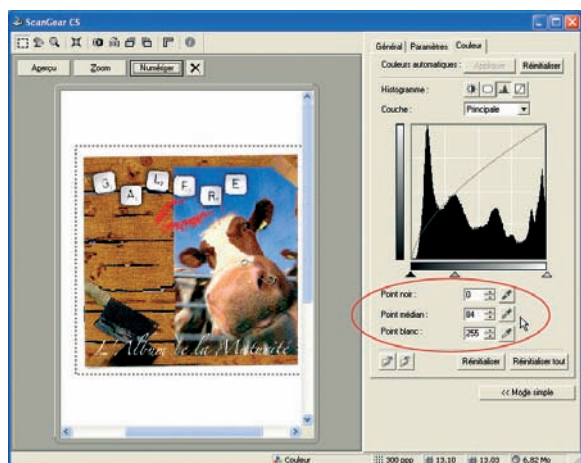
En effet, si vous numérisez une jaquette CD ou une image de magazine, comme celles-ci ont été imprimées avec une trame, vous risquez de la voir apparaître sur l'image scannée. Pensez donc bien à activer le détramage pour obtenir une image la plus lisse possible, proche d'un document photo. Par contre, si vous numérisez une photo, désactivez le détramage pour éviter des flous.

Vous l'avez compris, une image scannée depuis un document imprimé est toujours de moins bonne qualité qu'une image photographique. Privilégiez donc ce dernier type de document pour vos numérisations.



Saisie de la résolution calculée.

Si vous n'avez pas fait de caractérisation de votre scanner, comme nous l'avons vu au début de ce chapitre, essayez au moins de lui donner une plage de reconnaissance des couleurs assez vaste, en utilisant, si votre scanner le propose, les pipettes de caractérisation du point blanc et du point noir. Référez-vous pour cela à la notice de votre machine. Le but de l'opération est de cliquer avec la pipette blanche sur le point le plus blanc de votre image et avec la pipette noire sur le point le plus noir pour permettre au scanner de bien lire toutes les valeurs de tons présentes.



Réglage manuel des couleurs.

De plus, il faut sûrement ajuster les réglages colorimétriques de votre scanner pour obtenir une image proche de l'original. Là encore, référez-vous à la notice de votre appareil. Étalonnez également votre écran pour éviter les déconvenues à l'impression.

Après validation, vous obtenez une image exploitable pour notre magazine. Si vous désirez l'utiliser dans une autre publication, refaites le calcul ou numérisez-la en tenant compte de l'échelle d'utilisation la plus grande. Une image avec une résolution plus grande peut toujours être exploitée à une échelle plus petite, mais une image trop petite ne peut pas être agrandie de façon démesurée sans risquer de perdre en qualité.

Si vous numérisez sans réfléchir à la destination de l'image, vous risquez de travailler tout au long

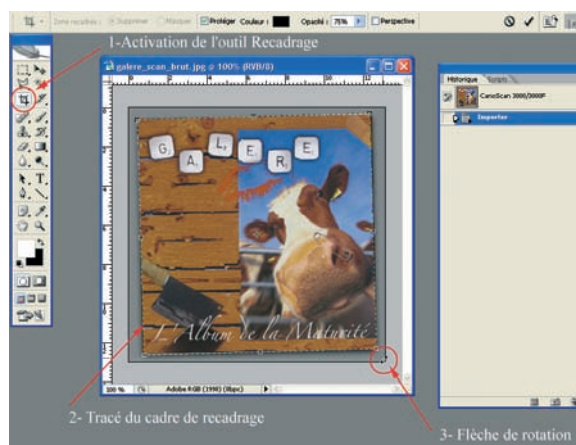
de votre construction avec une image beaucoup trop lourde. Vous perdrez du temps et vous risquez de surcharger votre ordinateur en lui demandant des opérations nécessitant trop de mémoire. Pour exemple, l'image de la jaquette scannée à 75 dpi pèse 436 Ko, la même à 300 dpi pèse 6,82 Mo. Pour notre magazine, la qualité ne serait pas plus élevée, puisque nous devrions la réduire afin qu'elle loge dans son emplacement. Prenons toutefois l'habitude de numériser à une résolution toujours un peu plus grande que nécessaire, nous serons ainsi sûrs de ne rien perdre de l'image que nous préparons.

Préparation de l'image

Pour suivre les prochaines étapes, ouvrons l'image galere_scan_brut.jpg présente dans le répertoire Chapitre 4 des fichiers d'accompagnement du livre. Il faut tout d'abord effectuer un léger recadrage.

1. Activez l'outil Recadrage.

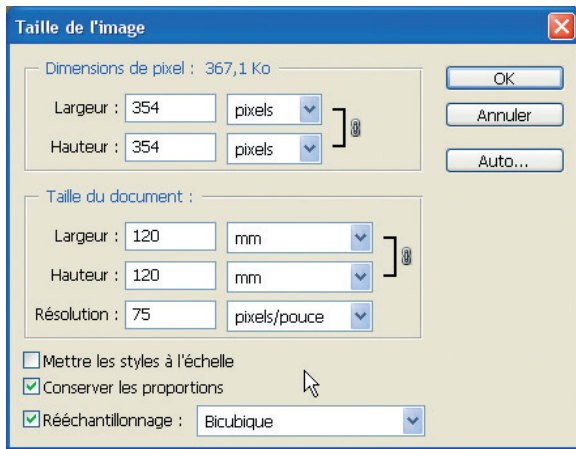
2. Créez une sélection avec cet outil sur l'image (par un cliqué-glissé classique). Vous pouvez même tourner un peu le cadre si l'image scannée n'est pas droite. Placez le curseur un peu à l'extérieur du cadre jusqu'à l'apparition de la flèche de rotation, puis cliquez et glissez pour tourner le cadre.



3. Validez l'opération en appuyant sur la touche Entrée.

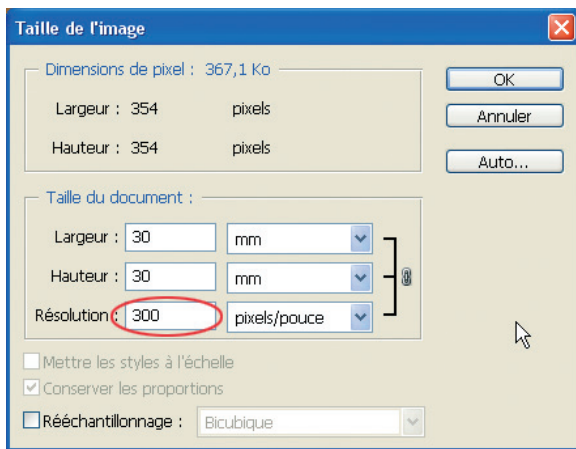
4. Allez maintenant dans le menu Image>Taille de l'image. Vous constatez, dans la partie basse

de la boîte de dialogue, que l'image mesure bien 120 mm × 120 mm à 75 dpi (ou à peu près, en fonction du recadrage).



Taille de l'image après numérisation et recadrage.

5. Décochez l'option Rééchantillonnage et saisissez la résolution normale d'une image utilisée dans le magazine si vous n'avez pas de changement d'échelle, c'est-à-dire « 300 dpi ».



Application de la résolution d'impression.

L'image est alors directement dimensionnée à l'échelle finale, soit 30 mm × 30 mm. De fait, en décochant Rééchantillonnage, on travaille à un nombre de pixels constant. En augmentant la résolution, on demande à Photoshop de mettre davantage de ces pixels sur une même distance (un pouce), l'image est obligatoirement réduite en

longueur ; la dimension de chaque pixel est réduite en proportion. Vous pouvez le constater, le poids de l'image n'a pas changé. C'est une opération qui n'altère pas la qualité de l'image. Désormais, notre image se présente exactement dans la proportion utile à notre magazine.

6. Validez en cliquant sur OK pour prendre la modification en compte.

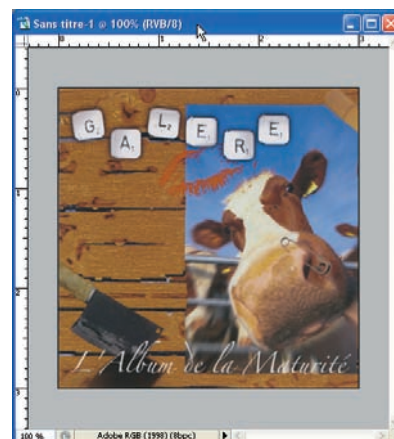
Ces procédures de numérisation sont parfois déroutantes pour un novice. Suivez simplement la méthode que nous venons de voir et vous obtiendrez facilement des résultats de qualité.

L'image obtenue après numérisation est presque identique à l'original. Pour éviter de l'altérer, et si nous devons recommencer le travail graphique qui va suivre, nous enregistrerons un premier fichier au format Photoshop accompagné du profil de notre espace de travail Adobe RGB (1998). C'est une habitude à prendre : nous disposerons toujours d'une image propre sans avoir à refaire la numérisation.

Enregistrement de l'image

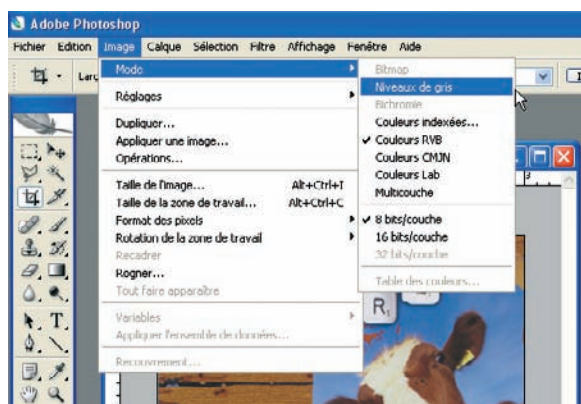
Il reste maintenant à enregistrer l'image pour son utilisation dans le magazine. Nous allons également effectuer une petite transformation permettant son exploitation sur les pages en bichromie. Nous allons faire ce travail ensemble en partant de la même image.

1. Ouvrez l'image galere_scan.jpg du répertoire Chapitre 4 des fichiers d'accompagnement du livre.

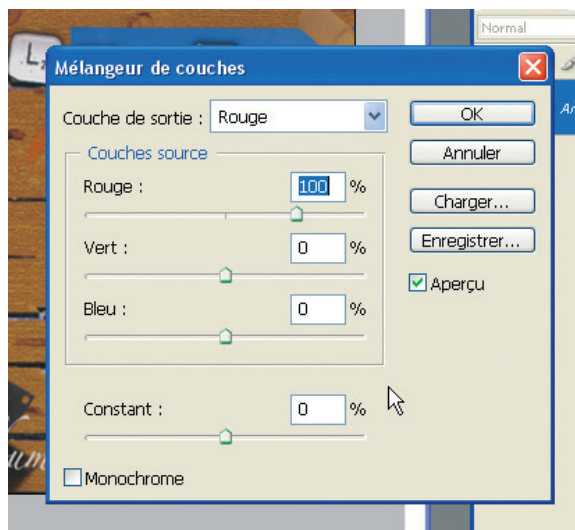


2. Pour que cette image puisse être utilisée sur les pages en bichromie, elle doit être en niveaux de gris (noir et blanc), ou dans la teinte du Pantone utilisé dans le magazine. Photoshop propose de convertir une image en bichromie en lui attribuant directement les teintes voulues. Si nous changeons d'avis sur le Pantone utilisé, il faudra recommencer le travail et attribuer de nouvelles teintes à l'image. Pour pallier ce problème, InDesign permet de teinter en couleur de tons directs une image au format TIFF (ou PSD) importée et codée en niveaux de gris. C'est la solution simple que nous choisissons.

3. Attribuons à cette image un mode colorimétrique en niveaux de gris. Nous appliquerons la même méthode pour toutes les images placées dans les pages en bichromie du magazine. On peut en utiliser certaines en niveaux de gris pur et d'autres en teinte Pantone. Nous avons deux solutions ; la plus rapide consiste à aller dans le menu Image>Mode>Niveaux de gris.



4. L'autre procédure est un peu plus complexe, mais elle permet plus de subtilités au niveau de l'image en niveaux de gris. Sur l'image galere_scan.jpg ouverte précédemment, allez dans le menu Image>Réglages>Mélangeur de couches. Ce réglage proposé par Photoshop permet de prélever des informations présentes dans chaque valeur de couleur (Rouge, Vert et Bleu) pour les redistribuer sur une image en niveaux de gris. La richesse des détails est augmentée sur l'image obtenue. Nous observerons la différence plus tard.

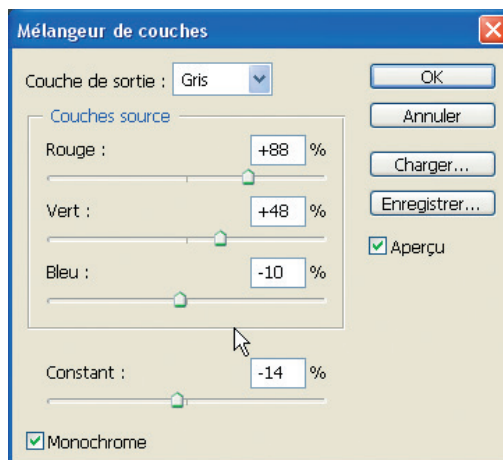


Les couches dans Photoshop

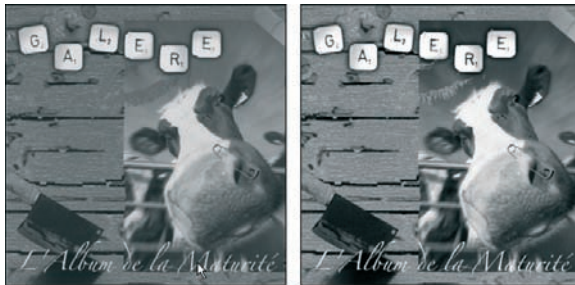
Photoshop code chaque information de couleur dans des couches qui, une fois mélangées, reconstituent l'ensemble des couleurs d'une image. À l'occasion, jetez un coup d'œil à la palette Couches pour voir la présentation de ces dernières. Nous ne sommes pas loin ici des principes de l'imprimerie évoqués précédemment.

5. Cochez la case Monochrome, le résultat du mélange est bien une image en niveaux de gris.

6. Déplacez les curseurs pour créer une image constituée des informations prélevées sur chaque couche. Vous pouvez appliquer les réglages de la figure suivante.



7. À titre indicatif, vous pouvez voir dans l'image suivante le résultat de la conversion directe de la jaquette en Niveaux de gris et celle produite par le Mélangeur de couches. Cette dernière méthode offre une image que nous réglerons à notre guise et à laquelle nous donnerons plus de force sans altérer les détails.



Niveau de gris classique

Niveau de gris par le
Mélangeur de couche

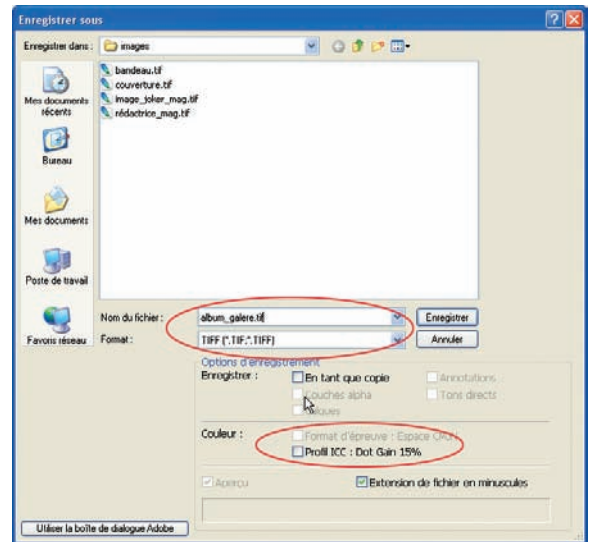
Comparatif Niveaux de gris/Mélangeur de couches.

8. Validez la boîte de dialogue du Mélangeur de couches en cliquant sur OK. Après cette transformation, l'image est en réalité toujours en couleurs, même si elle n'en a plus l'aspect.

9. Allez dans le menu Image>Mode>Niveaux de gris. L'image est cette fois vraiment en niveaux de gris, mais n'a rien perdu de sa force. Il ne reste plus qu'à l'enregistrer au format TIFF.

10. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous.

11. Donnez-lui le nom « album_galere.tif », choisissez le format TIFF dans la liste déroulante Format. Comme pour l'enregistrement de l'image joker et de celle de la rédactrice, décochez la case d'incorporation de profil.



12. Après validation, une boîte de dialogue s'ouvre : vérifiez que vous n'appliquez pas de compression destructive (vous pouvez laisser la compression LZW) et conservez les autres réglages par défaut.

13. Fermez la fenêtre de travail du bandeau en cliquant sur la case de fermeture de fenêtre.

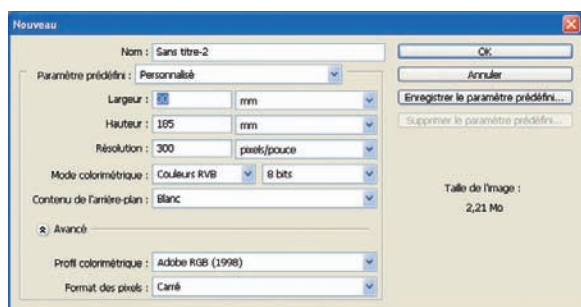
Nous n'avons pas fait de double enregistrement PSD et TIFF comme d'habitude : l'image a été enregistrée au format PSD après la numérisation et depuis, nous n'avons fait qu'un réglage et nous avons changé de mode. Si le résultat ne nous convient pas, nous repartirons simplement de l'image scannée et nous appliquerons le même réglage, mais avec des paramètres différents. Nous la basculerons de nouveau en niveaux de gris. Cette opération ne prend que peu de temps.

Fabrication de l'image pour les bandeaux du magazine

Nous allons maintenant appliquer un effet souvent employé dans les magazines dédiés à un jeune public.

1. Allez dans le menu Fichier>Nouveau.

2. Créez un document de 30 mm × 185 mm à 300 dpi en RVB.

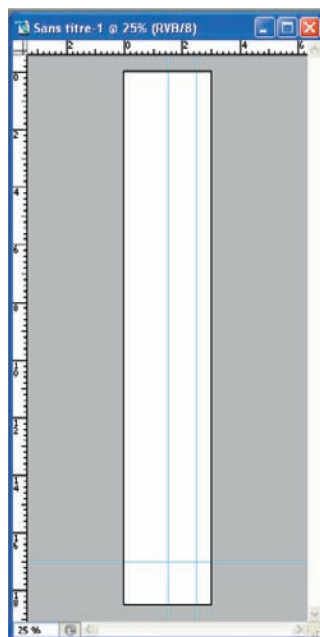


Nouveau document.

Préparation de l'espace de travail

Avant d'appliquer le dégradé, préparons l'espace de travail.

1. Allez dans le menu Affichage>Nouveau repère.
2. Choisissez Orientation verticale, et saisissez « 1,5 cm » dans le champ Position.



Espace délimité par les repères.

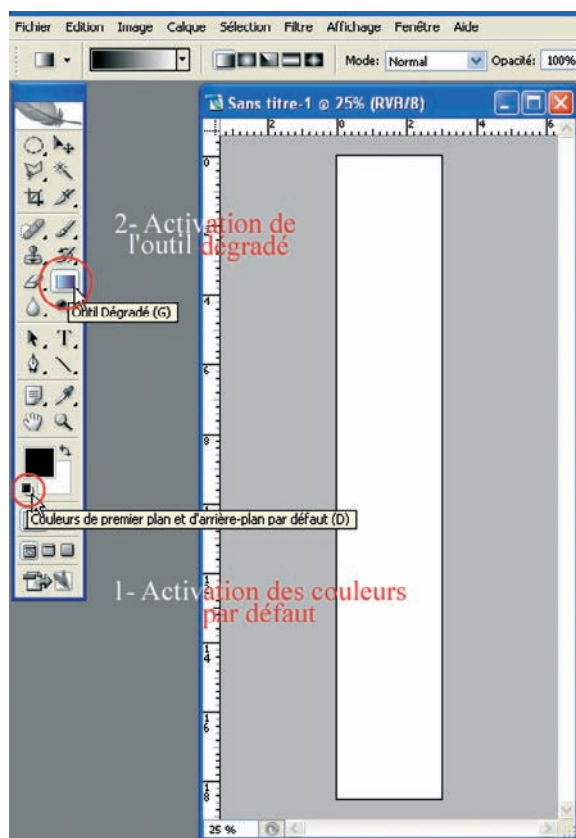
3. Répétez l'opération et saisissez cette fois en Orientation verticale « 2,5 cm » dans le champ Position. On obtient un double repérage qui permet d'être précis lors de l'application de notre dégradé. Plaçons un dernier repère.

4. Même opération que précédemment, mais en cochant cette fois-ci Orientation Horizontale et en saisissant « 17 cm » dans le champ Position. Notre espace de travail est bien délimité.

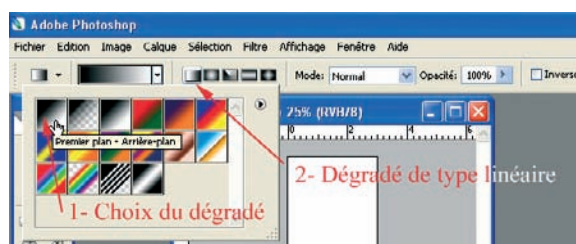
Application d'un dégradé

1. Cliquez sur la case Couleur de premier plan et d'arrière-plan par défaut.

2. Activez l'outil Dégradé.

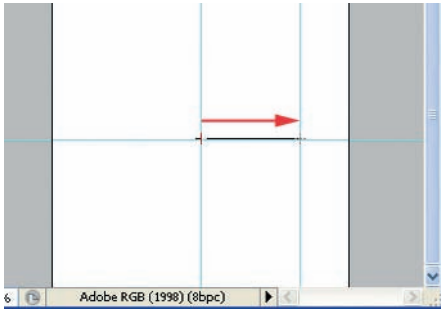


3. Choisissez le dégradé Premier plan - Arrière-plan, et cliquez sur le type Linéaire. Laissez les autres paramètres par défaut.

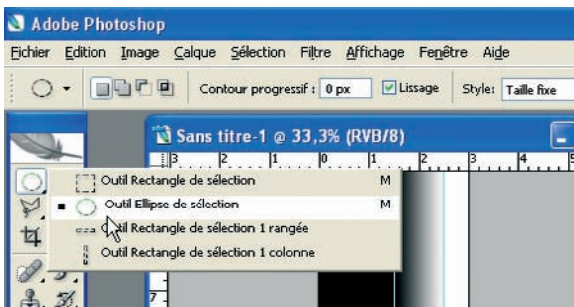


4. Cliquez à l'intersection du repère horizontal et du premier repère vertical, puis glissez jusqu'au second repère vertical en maintenant la touche Maj

enfoncée. Relâchez la souris, le dégradé se met en place à l'endroit souhaité.

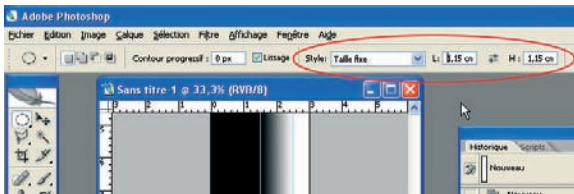


5. Activez l'outil Ellipse de sélection.



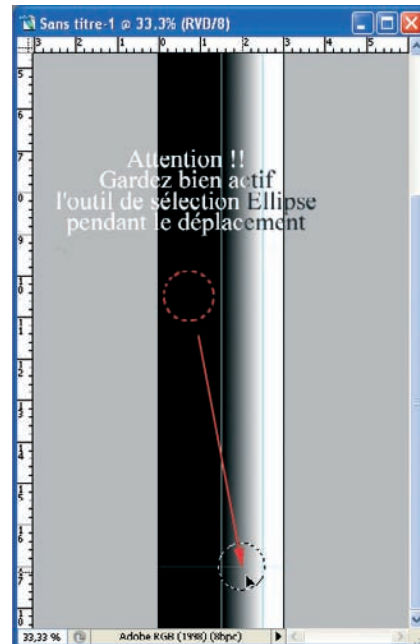
6. Choisissez Style : Taille Fixe dans les options et laissez les autres paramètres par défaut.

7. Saisissez « 1,5 cm » dans les deux cases de dimensions L et H.



8. Cliquez une fois sur votre dégradé pour créer la sélection circulaire aux dimensions choisies précédemment.

9. Toujours avec l'outil Ellipse de sélection actif, cliquez au centre de votre sélection et glissez-la approximativement au milieu des deux repères verticaux et sur le repère horizontal.



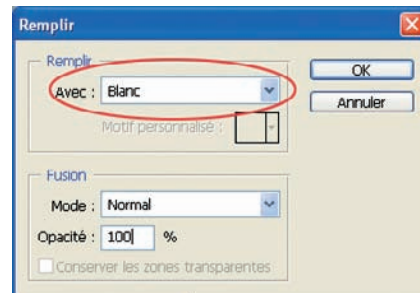
10. Allez dans le menu Sélection>Contour progressif.

11. Saisissez un rayon de 15 pixels.

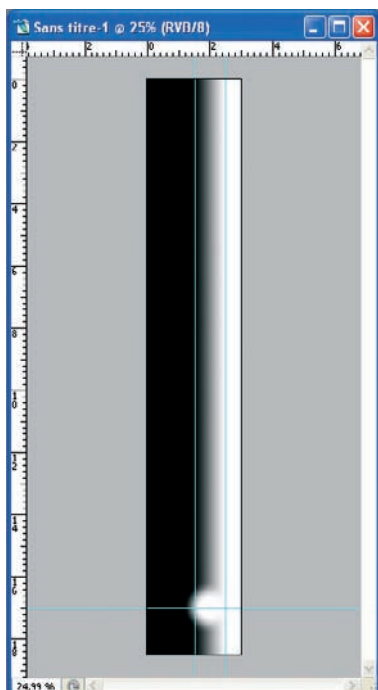


12. Pour finir cette phase de préparation, allez dans le menu Édition>Remplir.

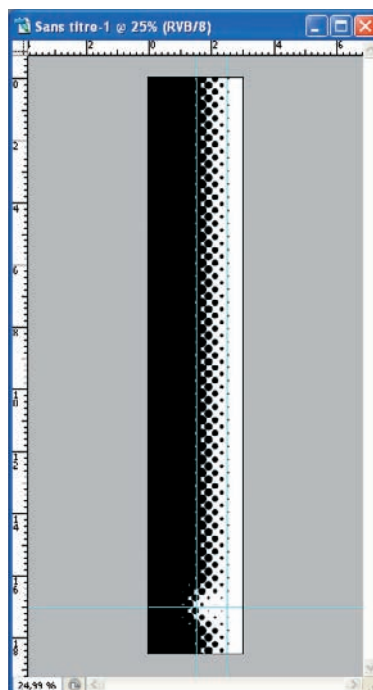
13. Choisissez Blanc comme couleur de remplissage, laissez les autres paramètres par défaut.



14. Allez dans le menu Sélection>Désélectionner.



Forme du bandeau.

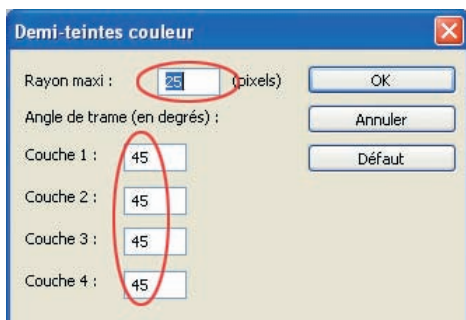


Bandeau terminé.

Application d'un filtre

Nous allons à présent appliquer un filtre pour donner un intérêt graphique supplémentaire à notre bandeau.

1. Allez dans le menu Filtre>Pixellisation>Demi-teintes couleur.
2. Saisissez « 25 pixels » comme Rayon maxi et « 45 » comme Angle de trame dans toutes les couches.



3. Le bandeau est plutôt attractif et correspond aux roughs que nous avons envisagés. Enregistrez le fichier au format Photoshop.

Le filtre Demi-teintes couleur

Ce filtre permet d'obtenir des effets de points simulant ceux de la trame d'imprimerie. Vous savez... la fameuse linéature. Vous pouvez l'utiliser pour tout type d'image ayant des dégradés en niveaux de gris. Son effet est très agréable.



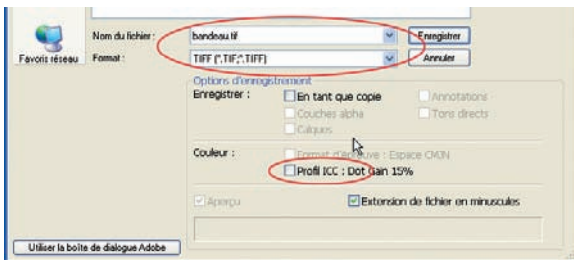
Effet de trame sur une image.

Ce bandeau, en couleur par la suite, est utilisé pour les pages en quadrichromie ou en bichromie. Nous allons utiliser la même propriété fondamentale des images TIFF, comme pour l'image scannée. En effet, une image en niveaux de gris enregistrée au format TIFF peut être colorisée à volonté dans un logiciel de mise en pages comme InDesign ou XPress.

Changement colorimétrique du bandeau

Pour finir la préparation dans Photoshop, nous allons tout simplement changer de mode colorimétrique et enregistrer le bandeau pour son utilisation dans le magazine.

1. Allez dans le menu Image>Mode>Niveaux de gris.
2. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui s'ouvre. Le simple passage en Niveaux de gris est suffisant ici ; le Mélangeur de couches n'apporterait rien de plus, puisque les informations restent identiques sur toutes les couches.
3. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous.
4. Choisissez le format TIFF.
5. Nommez l'image « bandeau.tif », et décochez la case d'attribution de profil.



6. Une boîte de dialogue s'ouvre, n'appliquez pas de compression destructive (vous pouvez laisser la compression LZW) et conservez les autres réglages par défaut.

7. Fermez la fenêtre de travail du bandeau.

Préparation de la couverture

Nous voici à la dernière étape de notre travail dans Photoshop. Dans ces pages, nous n'avons traité qu'un exemple type des différentes images que vous pourrez être amené à incorporer dans vos propres publications. Montrer par le détail la préparation de chaque image du magazine aurait été trop longue et fastidieuse.

Cependant, nous verrons dans les pages suivantes la méthode utilisée pour traiter la couverture. Ceci nous permettra de réviser une dernière fois les étapes à respecter pour obtenir des images de bonne qualité à l'impression.

Image de couverture

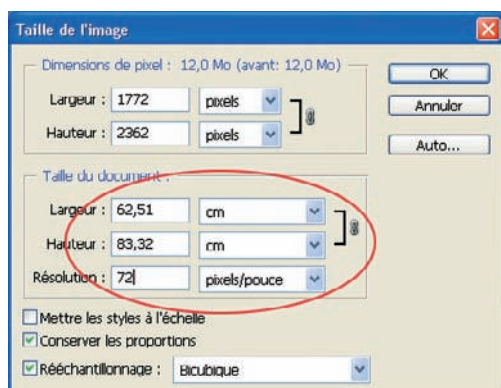
1. Ouvrez l'image gare_limoges.jpg du répertoire Chapitre 4 des fichiers d'accompagnement livre. Cette image a été prise avec un appareil photo numérique basique incorporant un profil colorimétrique sRGB IEC61966-2.1. Or notre profil de travail est Adobe RGB (1998). Une boîte de dialogue de Non-concordance de profils s'ouvre alors pour nous signaler le problème.



L'image de base de la couverture.

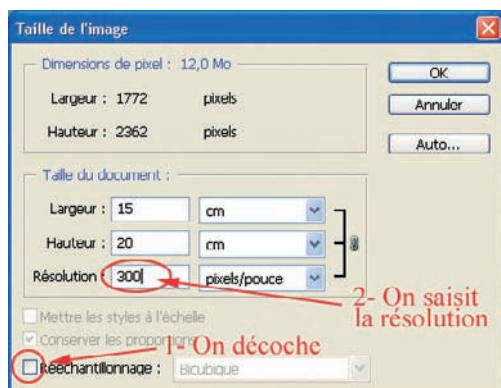
2. Cochez Convertir les couleurs du document selon l'espace de travail. Nous ramenons les couleurs sur notre profil et limitons les risques d'avoir des couleurs non imprimables sur l'image de couverture.

3. Allez dans le menu Image>Taille de l'image. Vous constatez que la taille de ce document est énorme, pratiquement 80 cm × 60 cm. À ces dimensions, l'image présente une résolution de 72 dpi. Nous allons unifier cette résolution avec celle des autres images du magazine, c'est-à-dire 300 dpi (nous ne référons pas le calcul de cette valeur, vous maîtrisez maintenant la question).



4. Décochez la case Rééchantillonnage pour travailler à nombre de pixels constant.

5. Saisissez « 300 » dans la case Résolution. Nous ramenons l'image à sa taille réellement exploitable lors de l'impression, sans risque de la dénaturer ou de la rendre floue.

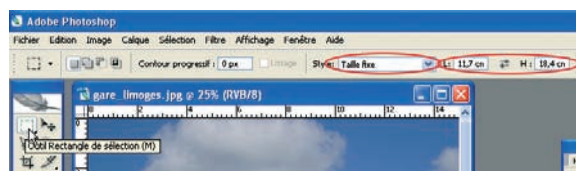


6. Validez en cliquant sur OK.

Pour notre couverture, nous avons besoin d'une image de 117 mm × 184 mm (fonds perdus compris). Nous allons recadrer cette photo en tenant compte de ces dimensions.

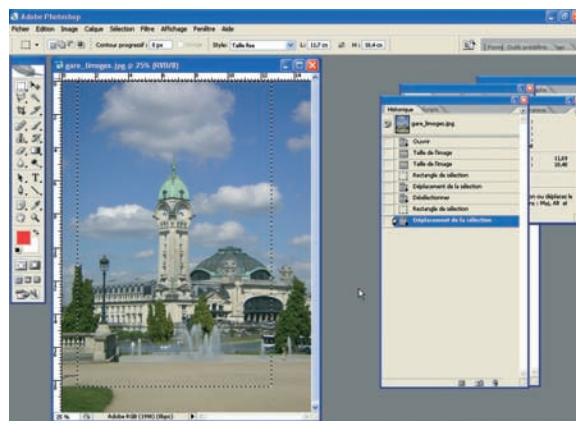
1. Activez l'outil Rectangle de sélection.

2. Dans la palette Contrôle, choisissez Style : Taille fixe et saisissez les dimensions souhaitées : L = 11,7 cm et H = 18,4 cm.



3. Cliquez sur l'image.

4. Tout en gardant actif l'outil Rectangle de sélection, glissez la sélection obtenue pour choisir la zone retenue pour la couverture. Vous avez toute liberté pour choisir la partie à conserver de l'image, pensez seulement aux 2 mm de fonds perdus en haut, en bas, et sur la droite de la page ; pensez aussi que le titre du magazine prend une place importante sur le haut de cette couverture.



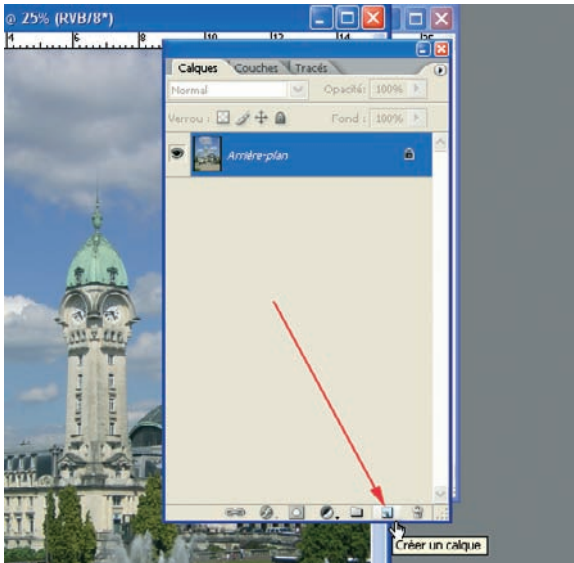
5. Votre sélection effectuée, allez dans le menu Image>Recadrer.

6. Rendez-vous ensuite dans le menu Sélection>Désélectionner.

Gestion du numéro de parution

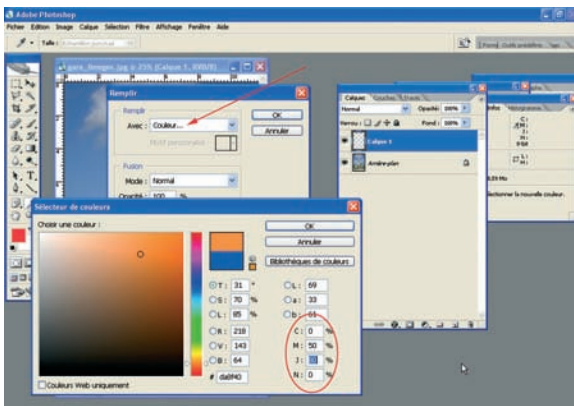
Nous allons maintenant mettre en évidence, conformément à nos roughs, que ce magazine est le n°1 à paraître.

1. Allez en bas de la palette Calques (demandez son affichage par le menu Fenêtre si elle n'est pas visible), et cliquez sur l'icône Créer un calque.



2. Allez dans le menu Édition>Remplir. Dans la boîte de dialogue, choisissez Avec : Couleur en utilisant le menu déroulant.

3. Dans le sélecteur qui s'ouvre, saisissez C : 0, M : 50, J : 80, N : 0. Il s'agit de l'orange retenu pour notre magazine.



Choix de la couleur de remplissage.

Notre image est entièrement couverte par la couleur appliquée sur le calque. Nous allons nous servir de quelques fonctions avancées de Photoshop pour choisir les zones d'apparition de cette nouvelle couleur. Suivez rigoureusement les instructions, car certaines commandes sont peut-être nouvelles pour vous.

1. Cliquez sur le menu déroulant Définir le mode de fusion pour le calque en haut de la palette Calques, et descendez sur Couleur. Dans ce mode, le calque colorise l'image dans la teinte du magazine.

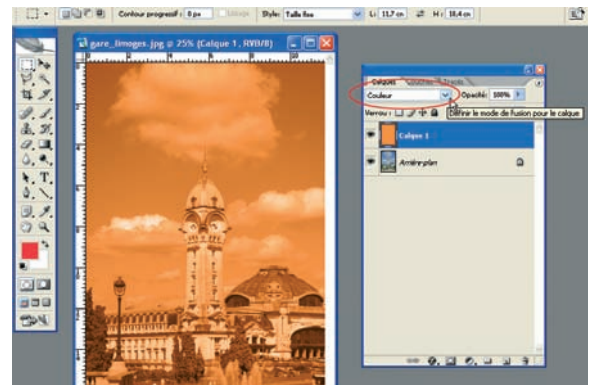


Image surmontée d'un calque en mode de fusion Couleur.

Les modes de fusion

Dans Photoshop, les modes de fusion permettent de choisir la façon dont les couleurs d'un calque se mélangent avec celles des calques placés en dessous. C'est un moyen simple d'obtenir des effets de mélange entre images. Là encore, reportez-vous à un ouvrage traitant en détail du logiciel.

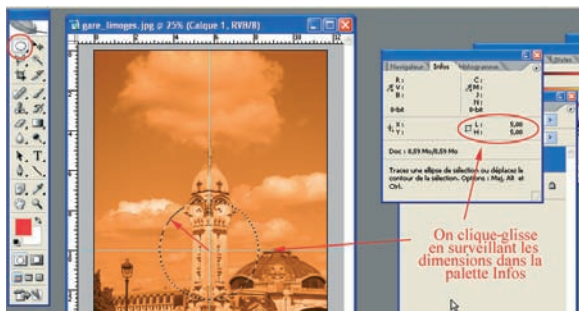
2. Allez dans le menu Affichage>Nouveau repère.
3. Cochez Orientation Horizontale, et saisissez « 10 cm » dans le champ Position.
4. Renouvelez l'opération en cochant Orientation Verticale, et saisissez « 6 cm » dans le champ Position.



Placement des repères.

Le placement de ces repères nous permet de définir précisément le départ d'un effet de cerclage de couleur sur l'image. Référez-vous à notre rough de couverture.

1. Allez dans le menu Fenêtre>Infos.
2. Activez l'outil Ellipse de sélection, en haut de la palette d'outils.
3. Placez-vous au centre des repères.
4. Cliquez-glissez en maintenant les touches Alt et Maj enfoncées pour créer un cercle d'environ 5 cm de diamètre depuis le centre des repères. La palette Infos est là pour vous aider. Si votre cercle est un peu plus petit ou un peu plus grand, ce n'est pas grave.



Création d'un cercle de sélection.

5. Cliquez sur l'icône Ajouter un masque de fusion en bas de la palette Calques. Cette technique cache l'orange présent sur le calque, sauf à l'intérieur de la sélection.

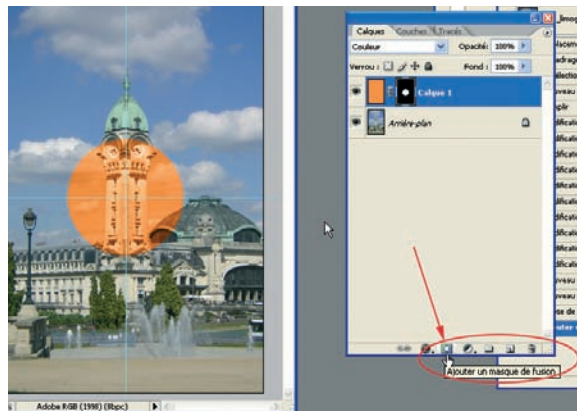


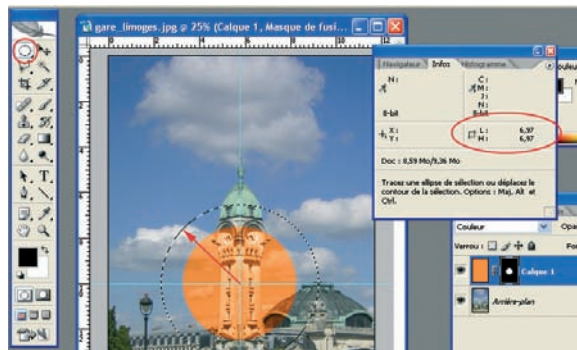
Image après la mise en place d'un masque.

Masque de fusion

Outil fondamental de Photoshop et pourtant souvent mal exploité, le masque de fusion permet de cacher ou de montrer certaines parties d'un calque. On peut le créer en utilisant des sélections, comme nous venons de le faire. On peut également peindre le masque avec le pinceau, ou encore utiliser l'outil dégradé sur un principe simple : si on applique du noir, on cache la zone peinte ; si on applique du blanc, on la dévoile. Là encore, prenez un ouvrage traitant en détail du logiciel.

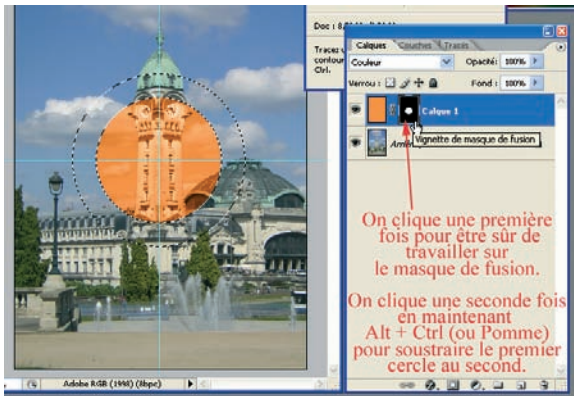
Création d'effets graphiques sur la couverture

1. En utilisant la même technique que précédemment (outil Ellipse de sélection), créez un cercle de sélection d'environ 7 cm de diamètre au centre des repères.



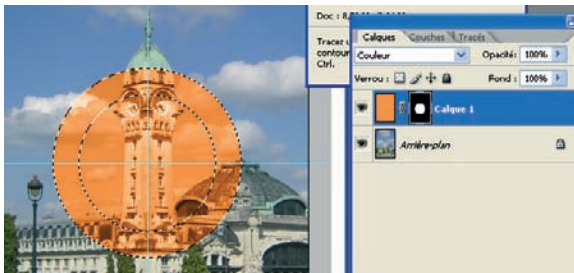
2. Cliquez une fois au centre de la vignette du masque de fusion. On s'assure ainsi que par la suite les interventions s'appliqueront bien sur le masque et non sur le calque. Le seul résultat est un effet d'affichage ou un masquage de la couleur orange.

3. Tout en gardant la sélection active, cliquez une nouvelle fois sur la vignette du masque de fusion. Pendant cette opération, maintenez enfoncées les touches Alt + Ctrl sur PC ou Pomme + Ctrl sur Mac. Vous avez créé une sélection en forme d'anneau : bien sûr, d'autres méthodes existent mais celle-ci est facilement applicable par tous, quel que soit le niveau de connaissance de Photoshop.



Obtention d'un anneau de sélection.

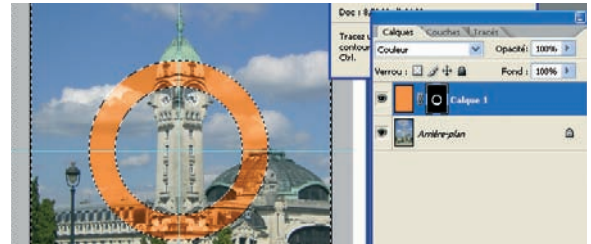
4. Allez dans le menu Édition>Remplir et choisissez Avec : Blanc. La zone de couleur orange s'agrandit. (Sur un masque de fusion, l'application du blanc montre les objets présents sur le calque. Notre calque fait donc apparaître de l'orange dans la zone blanche du masque.)



Remplissage de l'anneau avec du blanc.

5. Rendez-vous le menu Sélection>Invertir.

6. Allez de nouveau dans le menu Édition>Remplir, et choisissez Avec : Noir. On obtient un véritable anneau de couleur orange.



Remarque

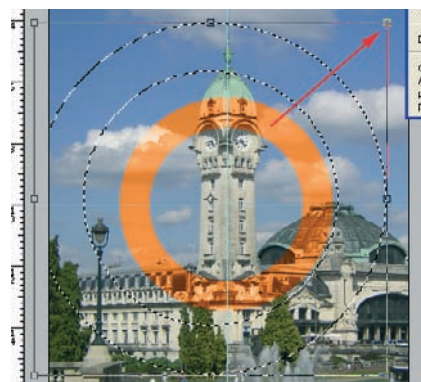
En remplissant de noir l'inverse de la sélection en anneau, soit tout le reste du calque, on cache la couleur orange partout sauf sur la zone sélectionnée précédemment.

7. Allez de nouveau dans le menu Sélection>Invertir. Nous retrouvons notre sélection en forme d'anneau.

8. Dans le menu Sélection, choisissez Transformer la sélection.

9. Agrandissez la sélection en cliquant-glissant une poignée d'angle du cadre tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

10. Cliquez vers le centre du cadre de sélection, glissez pour le décaler un peu du premier anneau. Inspirez-vous de la figure suivante.



Sélection agrandie et décalée.

11. Validez la transformation en appuyant sur la touche Entrée du clavier.

12. Allez dans le menu Sélection>Modifier>Contracter.

13. Saisissez une valeur qui permette de retrouver visuellement à peu près la même largeur d'anneau que précédemment. En effet, l'agrandissement de la sélection augmente également l'épaisseur de l'anneau. Pour nous, une contraction de 30 pixels a suffi. Faites plusieurs essais en annulant à chaque fois (Ctrl + Z), tant que le résultat n'est pas satisfaisant.

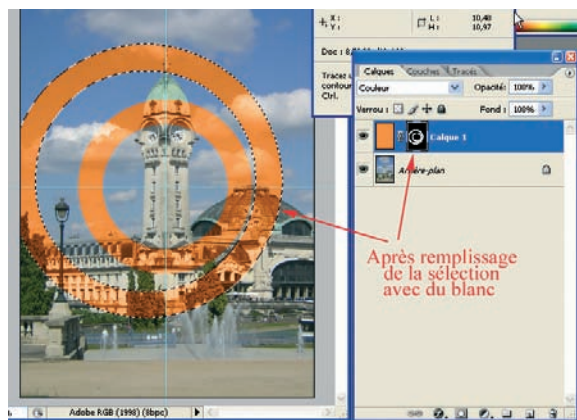


Réduction de la taille de l'anneau de sélection.

14. Avec l'outil Ellipse de sélection actif, cliquez au centre de l'anneau pour le positionner assez près du précédent et légèrement vers le haut.

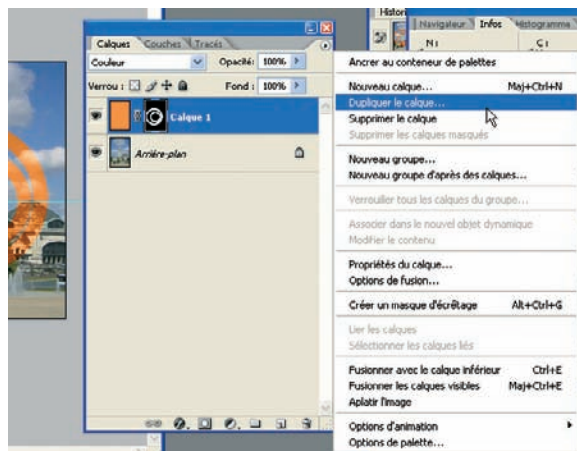


15. Allez dans le menu Édition>Remplir, et choisissez Avec : Blanc. Vous devriez ainsi obtenir un second cercle orange.



16. Allez dans le menu Sélection>Désélectionner.

17. Dans le menu associé à la palette Calques, sélectionnez Dupliquer le calque.



18. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.

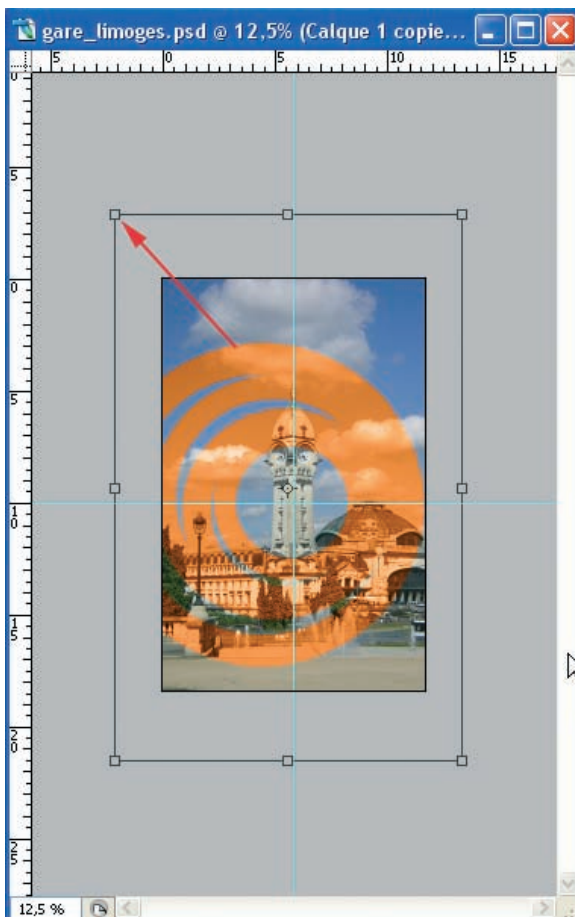
Enrichissement des anneaux

On a obtenu deux fois le même calque avec le même contenu. Nous allons maintenant appliquer des effets à ce deuxième anneau.

1. Restez sur le second calque (Calque 1 copie), et allez dans le menu Édition>Transformation manuelle.

2. Agrandissez le cadre de sélection en utilisant les poignées d'angle, tout en maintenant la touche Maj enfoncée (vous évitez ainsi les déformations). Si besoin est, réduisez un peu l'affichage en appuyant sur la touche Ctrl sur PC, ou Pomme sur Mac, et en appuyant plusieurs fois sur la touche « - » du pavé numérique de votre clavier.

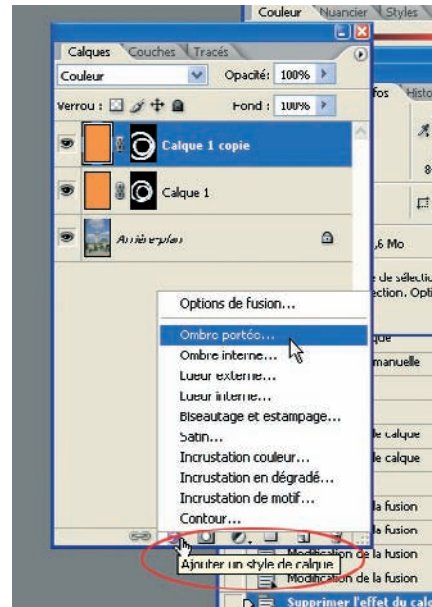
3. Déplacez aussi un peu le second jeu d'anneaux pour le superposer et le mélanger avec le premier. Inspirez-vous pour cela de la figure suivante.



Agrandissement du second jeu d'anneaux.

4. Validez la transformation en appuyant sur la touche Entrée du clavier.

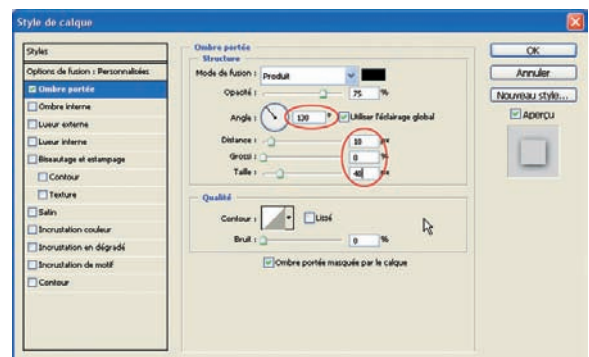
5. Restez sur le Calque 1 copie, cliquez sur l'icône Ajouter un style de calque en bas de la palette Calques.



6. Dans le menu déroulant qui apparaît, choisissez Ombre portée.

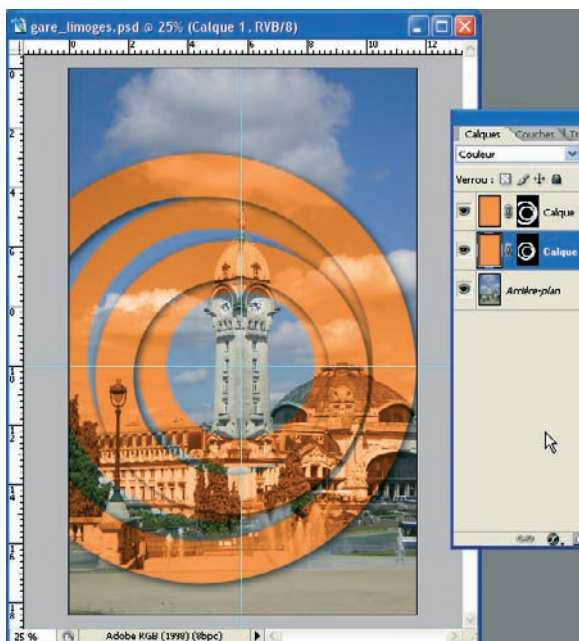
7. La grande boîte de dialogue qui s'ouvre traite du Style de calque et permet la réalisation d'effets particuliers sur le contenu d'un calque. La partie de droite règle précisément l'effet choisi. Saisissez les réglages suivants (laissez les autres par défaut) :

- Mode de fusion : Produit ;
- Opacité : 75 ;
- Angle : 130 (laissez coché le champ Utiliser l'éclairage global) ;
- Distance : 10 ;
- Grossi : 0 ;
- Taille : 40.



Réglage de l'ombre portée.

8. Validez en cliquant sur OK.

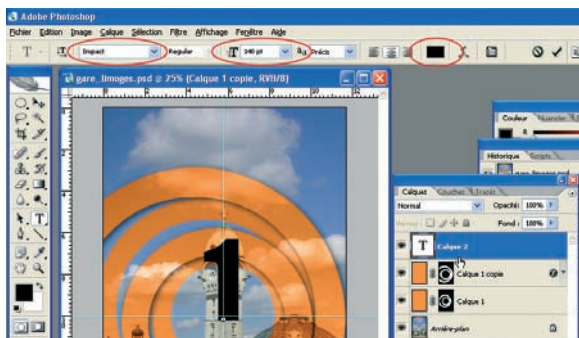


Couverture après l'effet d'ombre portée.

Enrichissement du numéro du magazine

Il reste un dernier élément à mettre en place – le numéro du magazine –, et notre couverture sera prête.

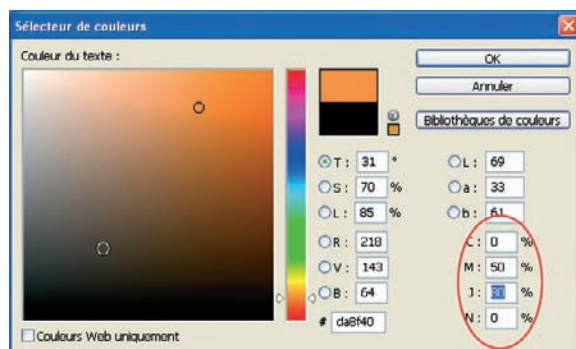
1. Cliquez sur les cases de couleurs par défaut en bas de la palette d'outils.
2. Activez l'outil Texte, puis cliquez sur l'image vers l'intersection des repères.
3. Saisissez le chiffre 1 en police Impact (ou Arial Black si vous préférez) avec un corps de 140 pts.



Mise en place du chiffre 1.

4. Surlignez le chiffre, puis cliquez sur la case Définir la couleur du texte dans la palette de contrôle.

5. Un sélecteur s'ouvre, saisissez : C : 0, M : 50, J : 80, N : 0. Nous retrouvons à nouveau notre couleur orange.



6. Validez en cliquant sur OK.

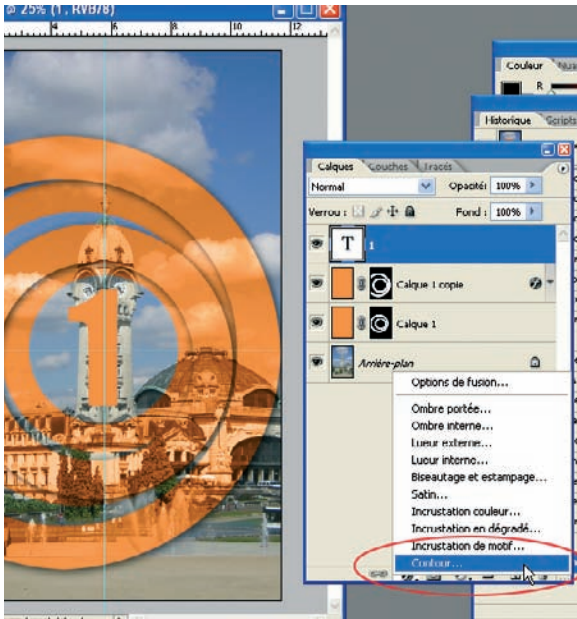
7. Activez l'outil Déplacement en haut de la palette d'outils.

8. Placez le 1 au centre des repères.



Mise en place du chiffre.

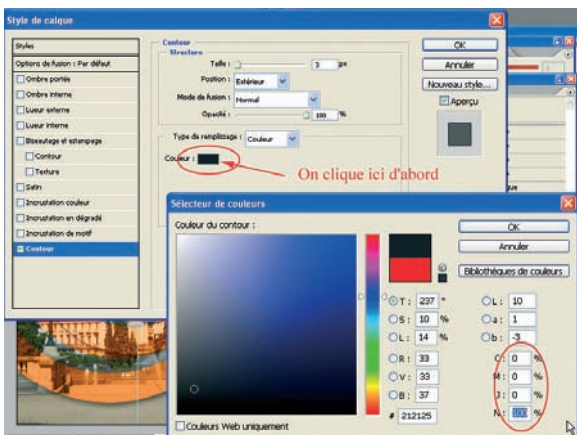
9. Cliquez comme précédemment sur l'icône Ajouter un style de calque, et choisissez Contour. La boîte de dialogue Style de calque s'ouvre.



Activation de l'effet de contour.

10. Cliquez sur la case Couleur pour ouvrir un sélecteur.

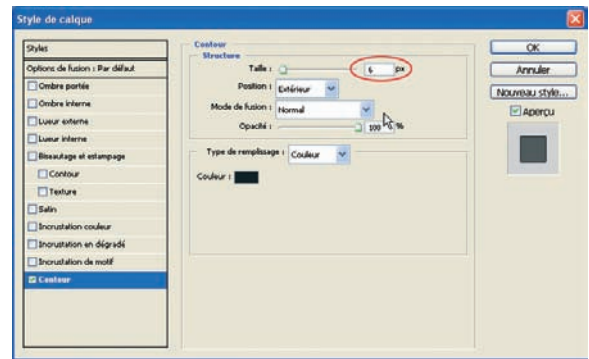
11. Saisissez C : 0, M : 0, J : 0, N : 100 pour obtenir un beau noir.



Choix de la couleur de contour.

12. Mettez ensuite les réglages suivants en place :

- Taille : 6 px ;
- Position : Extérieur ;
- Mode de fusion : Normal ;
- Opacité : 100 %.



Réglage du contour.

13. Validez en cliquant sur OK.

14. Allez dans le menu Affichage>Afficher>Repères pour masquer ces derniers et bien visualiser votre image.



Couverture terminée.

Préparation pour l'impression

Cette fois, la couverture est terminée. Il ne reste plus qu'à la rendre conforme pour l'impression.

1. Pour voir approximativement l'effet de votre image imprimée, allez dans le menu Affichage > Couleur d'épreuve.
2. Effectuez plusieurs fois cette opération pour bien visualiser la différence entre votre travail en RVB et les couleurs réellement imprimables en CMJN. La distinction est minime, seuls les nuages sont un peu différents, mais cela ne gêne pas la lisibilité. L'image peut être enregistrée pour sa mise en place sur le magazine.

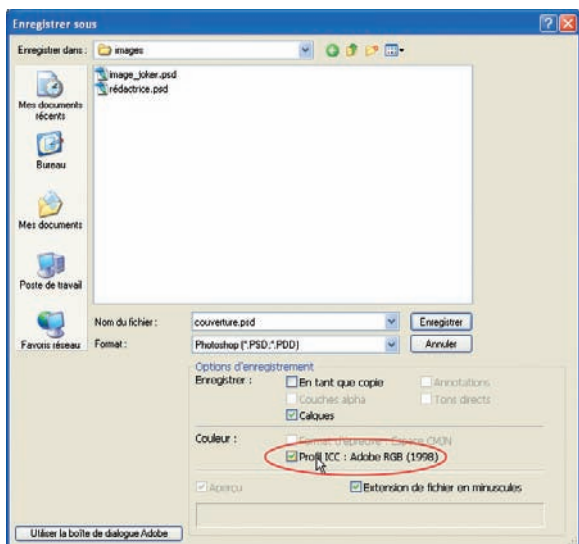


RVB

CMJN

Différences entre rendus RVB et CMJN.

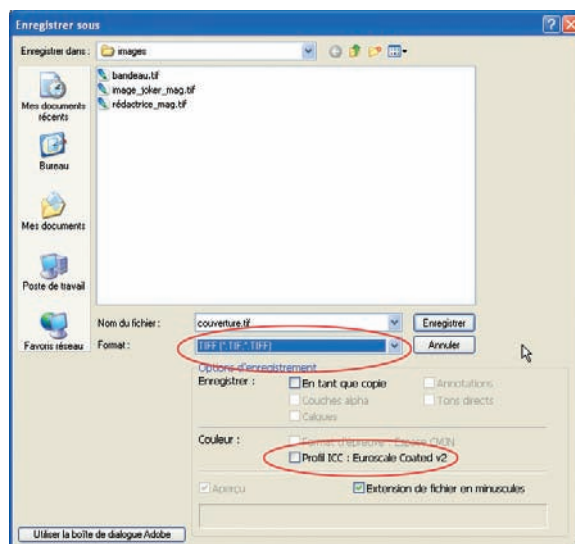
3. Enregistrez votre travail en RVB et au format PSD sous le nom « couverture.psd ».



4. Allez dans le menu Image > Mode > CMJN.

5. Choisissez Aplatir dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.

6. Enregistrez de nouveau la couverture sans calque au format TIFF. Pensez à décocher la case d'incorporation de profil. Laissez les autres paramètres par défaut dans la boîte de dialogue.



Conclusion

Les corrections d'images sont terminées. Nous avons passé en revue les types de sources possibles. Il est temps de retourner à notre magazine pour incorporer tout ceci et terminer sa mise en pages. (Vous pouvez fermer Photoshop, vous gagnerez ainsi un peu de mémoire vive pour la suite du travail.)

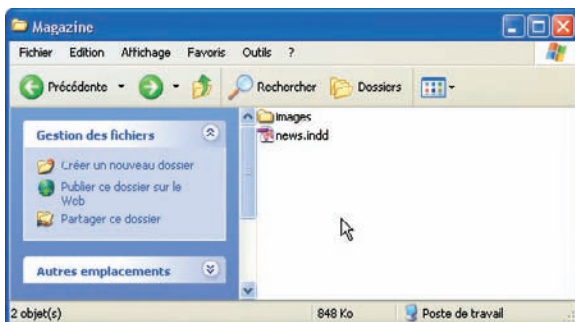
Ces quelques pages ne sont que les bases indispensables pour envisager la préparation d'images destinées à l'imprimerie. Continuez ce travail par un approfondissement des possibilités de chacun des logiciels. Seule une réelle maîtrise de ces outils vous garantira une restitution correcte de vos images.

Finition de la mise en pages du magazine 5

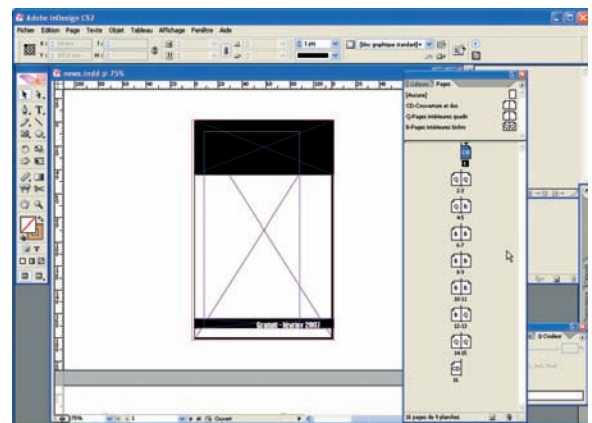
Après tout ce travail dans Photoshop, il est temps de finaliser le magazine. Nous n'allons pas détailler la création de chaque page – cela serait beaucoup trop long – mais dans le même esprit que précédemment, nous traiterons des étapes et manipulations clés à effectuer pour terminer le document.

Mise en place du titre et des bandeaux sur les gabarits

Si vous avez rencontré des difficultés de réalisation au cours des chapitres précédents, vous trouverez le magazine et les images, tels qu'ils devraient être au début de ce présent chapitre, dans les fichiers d'accompagnement du livre (www.editions-eyrolles.com), dans le répertoire Chapitre 5. Copiez tout le dossier Magazine sur votre poste de travail. Le répertoire sur votre disque dur devrait se présenter ainsi. Le dossier images contient tous les visuels dont nous aurons besoin.



Ouvrez le fichier news.indd (celui des fichiers d'accompagnement ou celui que nous avons réalisé ensemble).



Magazine au début de ce chapitre.

Un petit rappel... Au chapitre 2, nous avons élaboré les trois gabarits nécessaires à notre magazine. Au cours du chapitre 3, nous avons placé les différentes pages qui le constituent. Nous devons à présent achever la mise en forme et remplir le magazine. Commençons par positionner son titre.

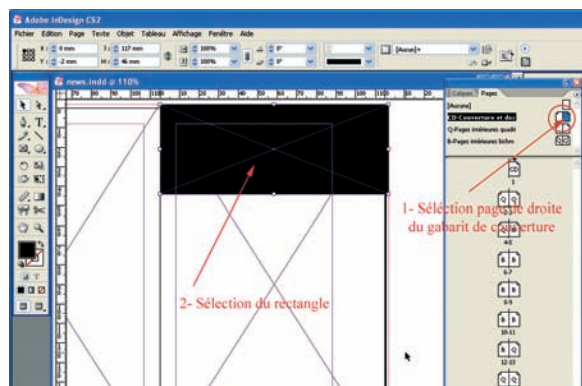
Mise en place du titrage du magazine

Placement du titrage

Le titre est toujours le même. Certes, il prend parfois une couleur différente, mais sa forme reste identique. Il faut donc placer directement ce dernier dans le gabarit de couverture.

1. Double-cliquez sur l'icône de la partie droite du gabarit CD-Couverture et dos dans la palette Pages (allez dans le menu Fenêtre>Pages si cet onglet n'est pas présent sur votre espace de travail).

2. Choisissez l'outil Sélection et cliquez sur le grand rectangle noir en haut de page.



3. Lancez Illustrator en parallèle de InDesign.

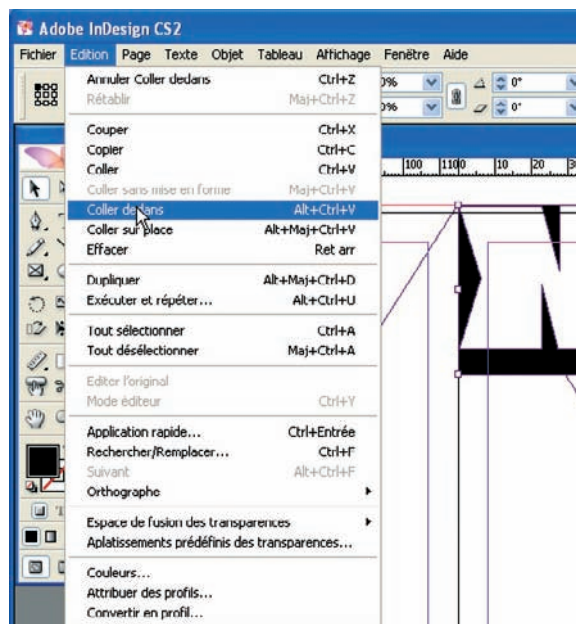
4. Dans Illustrator, ouvrez le fichier titre.ai réalisé précédemment, ou celui du répertoire image que vous avez copié depuis les fichiers d'accompagnement du livre.

5. Sur ce titre, et donc dans Illustrator, après avoir vérifié que les calques sont bien déverrouillés, allez dans le menu Sélection>Tout.



6. Toujours dans Illustrator, allez dans le menu Édition>Copier.

7. Retournez dans InDesign, et tout en gardant sélectionné le rectangle noir, allez dans le menu Édition>Coller dedans.

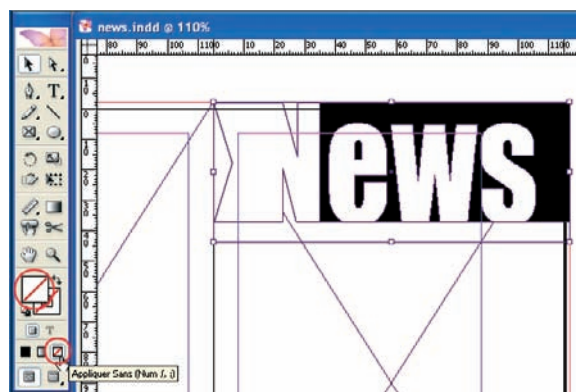


8. Vous pouvez fermer Illustrator.

Enrichissement du titre

Passer d'un logiciel à l'autre n'est pas des plus aisés, mais c'est indispensable pour ce type de travail. Notre titre est en place mais il faut encore en améliorer l'aspect.

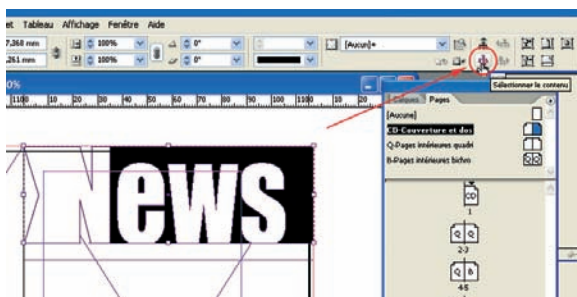
1. Le rectangle noir toujours sélectionné, cliquez sur l'icône de couleur de fond en bas de la palette Outils, puis sur le bouton Appliquer Sans.



Suppression de la couleur de fond du rectangle.

2. Vous voyez le titre tel qu'il était sous Illustrator. Il faut maintenant le placer au bas du bloc qui le contient. Si vous tentez cette opération avec l'outil Sélection, vous déplacerez tout le bloc. Si vous utilisez l'outil Sélection directe (la flèche blanche), vous avez de fortes chances de ne sélectionner qu'une seule lettre. Il faut donc trouver une astuce pour sélectionner tout le titre mais sans son bloc.

Assurez-vous que le bloc est bien activé avec la flèche noire de l'outil Sélection, puis cliquez sur l'icône Sélectionner le contenu dans la palette Contrôle. Tout le titre est pris en compte.



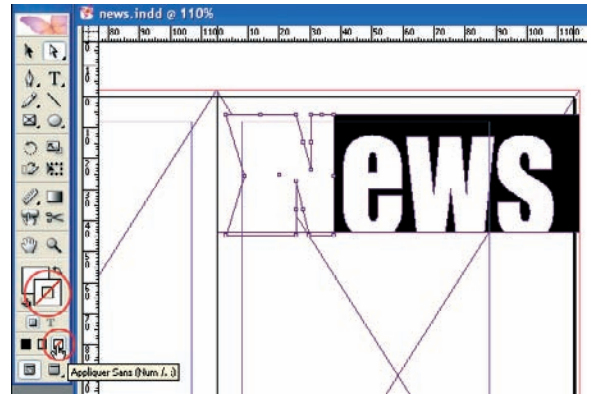
3. Utilisez les flèches du clavier pour positionner le titre en bas du bloc et un peu sur la droite. N'hésitez pas à cacher le bas d'une partie des lettres du titre en descendant un peu en dessous du bord du bloc. Pour notre part, nous avons placé le titre aux coordonnées X = 2,75 mm et Y = 5,75 mm en nous servant du point référent haut gauche. Le bloc agit comme un masque ; la partie hors du bloc est automatiquement cachée.



4. Activez la flèche blanche de l'outil Sélection directe, et cliquez hors de la page pour tout désélectionner.

5. Cliquez sur le N du titre.

6. Cliquez sur la couleur de contour du N dans la palette d'outils (en bas), puis sur le bouton Appliquer Sans. On supprime ainsi la couleur de contour du N. Le titre est prêt.



7. Désélectionnez tout en cliquant hors de la page.

8. Pour tester le rendu de ce titre, vous pouvez temporairement appliquer une couleur de fond au grand bloc arrière de la couverture.



Aperçu de la couverture avec le titre fini.

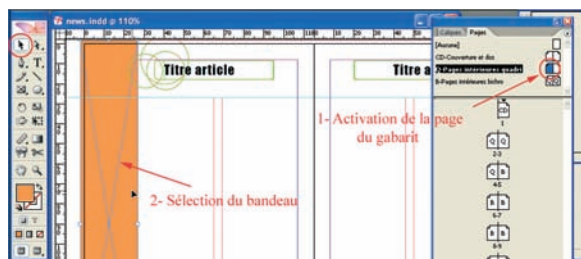
Attention

Si vous appliquez une couleur de fond à la couverture, pensez bien à la supprimer en cliquant sur l'icône Appliquer Sans de la palette d'outils.

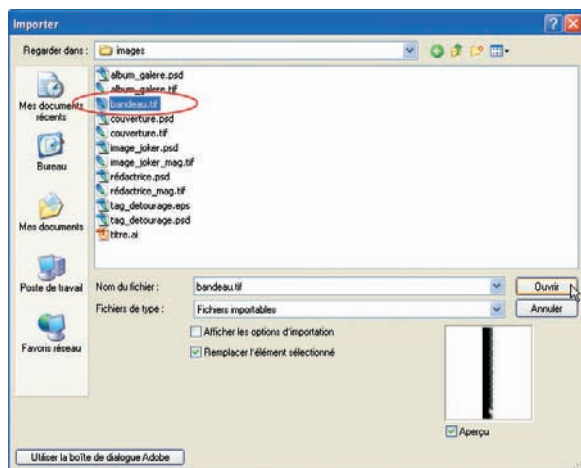
Nous venons de voir un moyen simple de tirer parti d'un tracé vectoriel provenant d'Illustrator. Nous aurions également pu l'importer comme une simple image, ce que nous ferons bientôt pour le bandeau. Mais nous n'aurions pas eu la liberté d'exploiter cette illustration directement sur InDesign. Vous en verrez rapidement l'utilité. Passons à la suite en mettant en place le bandeau des pages intérieures.

Mise en place des bandeaux

1. Double-cliquez sur l'icône de la page gauche du gabarit Q-Pages intérieures quadri.
2. Cliquez avec l'outil Sélection sur le bloc orange du bandeau pour le sélectionner.

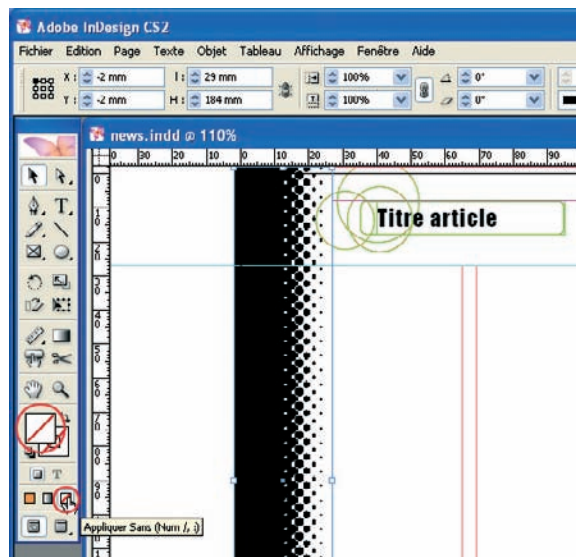


3. Allez ensuite dans le menu Fichier>Importer et recherchez le répertoire images du dossier Magazine ; ouvrez-le.
4. Dans la liste des images disponibles, choisissez bandeau.tif.

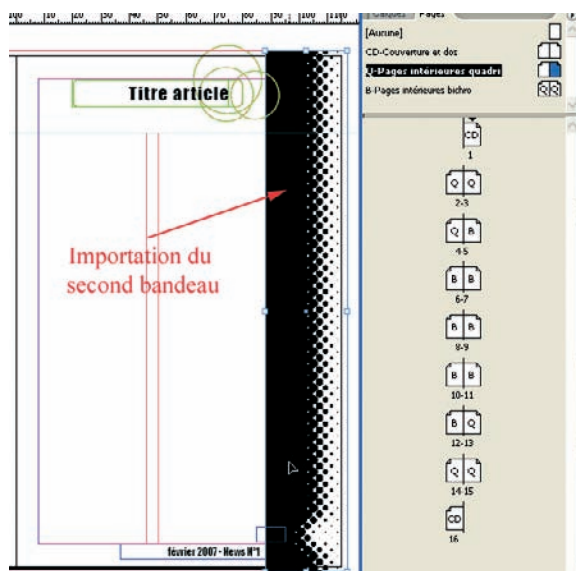


5. Cochez la case Remplacer l'élément sélectionné et cliquez sur Ouvrir.

6. Supprimez la couleur de fond du bloc du bandeau mis en place à la fin du chapitre 2 comme vous l'avez expérimenté précédemment avec le bloc du titre.



7. Selon le même principe, importez le bandeau dans le bloc de la partie droite du gabarit. Nous avons ici un problème : il faut réaliser une symétrie sur le bandeau.

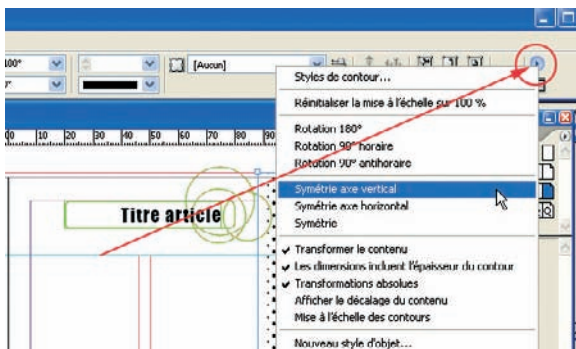


Importation d'images

Vous avez noté qu'InDesign permet d'importer directement des images au format Photoshop. Toutefois, nous avons quand même gardé au cœur de ce livre l'idée d'enregistrer des images aux formats TIFF et EPS, car il s'agit là de formats classiques. Vous pouvez cependant utiliser directement le format PSD si votre imprimeur vous donne son accord ; vous profiterez ainsi de fonctions supplémentaires pour l'image importée par InDesign.

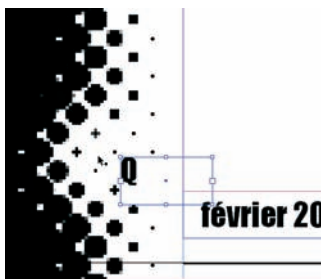
8. Gardez sélectionné le bloc du bandeau, puis allez dans la palette Contrôle et cliquez sur le point central des Points de référence.

9. Allez dans le menu associé à la palette Contrôle et sélectionnez Symétrie axe vertical. Nos pages prennent forme.



Mise en symétrie du bandeau.

10. Pour plus d'esthétisme, nous allons légèrement décaler les blocs de foliotage et leur attribuer un fond blanc. Il faut toujours s'attendre à des modifications de ce type pendant la réalisation d'un travail aussi long.



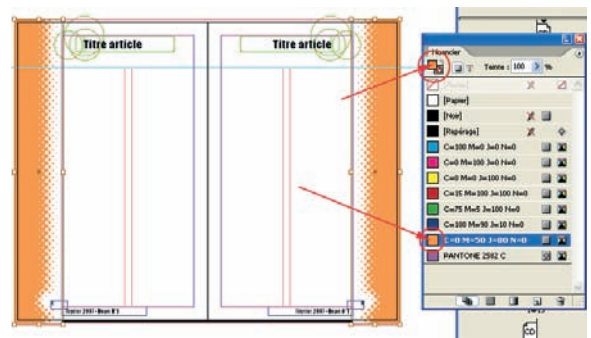
Modification des blocs de foliotage.

Procédure et avantages de l'enregistrement TIFF

1. Activez la flèche blanche de l'outil Sélection directe, et ouvrez le Nuancier par le menu Fenêtre>Nuancier.

2. Cliquez sur le bandeau de gauche, puis en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur celui de droite pour sélectionner les deux bandeaux. Adaptez l'affichage en conséquence.

3. Appuyez sur la case Fond des images dans le nuancier, et cliquez sur l'orange quadri créé au chapitre 2.



Colorisation des bandeaux.

Les niveaux de gris en TIFF

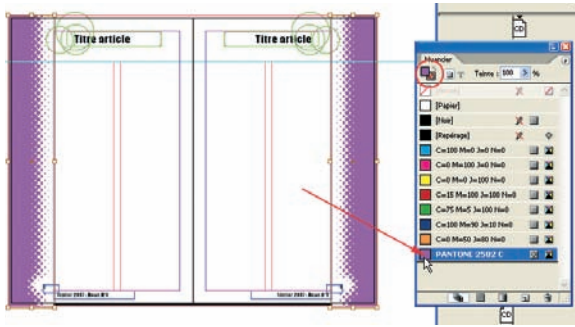
Créer les bandeaux en niveaux de gris dans Photoshop et les avoir enregistrés au format TIFF nous permet de changer à volonté leur couleur dans InDesign. Nous évitons ainsi d'avoir à refaire un bandeau en cas de changement de couleur dans les numéros à venir. Cela nous permet d'utiliser la même image pour les bandeaux couleurs de tons directs.

4. Double-cliquez sur l'icône de la page de gauche du gabarit B-Pages intérieures bichromie.

5. Importez à nouveau le bandeau à gauche et à droite du gabarit.

6. Appliquez la symétrie à celui de droite.

7. Cette fois-ci, attribuez aux bandeaux le Pantone violet que nous avons choisi.



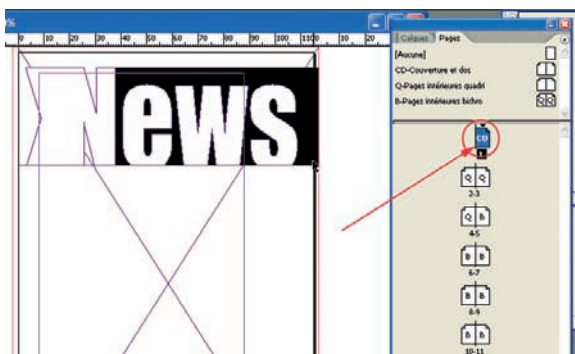
Colorisation des bandeaux du gabarit B.

Nous venons de recommencer les mêmes opérations, mais cette fois-ci en utilisant la couleur de tons directs retenue au chapitre 2. Notez que nous aurions pu nous passer d'importer de nouveau le bandeau si nous n'avions pas rompu la liaison avec le gabarit Q-Pages intérieures quadri en déverrouillant les blocs bandeaux dans la partie Construction de gabarits supplémentaires du chapitre 2 ; mais nous étions alors en train d'étudier cette possibilité de copie de gabarit, et de modification d'après cette copie...

Préparation de la couverture

Le travail de base sur le magazine est terminé, il faut maintenant construire le premier numéro.

1. Double-cliquez sur la page 1 du magazine. Normalement, vous ne pouvez plus sélectionner directement le titre avec la flèche noire de l'outil Sélection.



2. Enregistrez votre travail via le menu Fichier.

Le magazine, tel qu'il se présente à ce stade, possède une colonne vertébrale qui ne changera pas, quel que soit le contenu de chaque numéro. Aussi, n'y toucherons plus : c'est un modèle neutre. Ceci est très important : un document préparé pour une parution fréquente doit reposer d'une part sur un modèle neutre et d'autre part sur des documents propres à chaque parution. Vous gagnez ainsi en productivité. (InDesign propose même un type d'enregistrement Modèle ; si vous le souhaitez, vous pouvez vous en servir maintenant, mais ce n'est pas obligatoire.)

Commençons à insérer du contenu et enregistrons ce magazine prêt à l'emploi sous un autre nom pour protéger ainsi notre modèle dans son état neutre.

Modification du titrage

Nous allons à présent personnaliser le premier numéro du magazine.

1. Restez sur la première page du magazine. Si besoin est, double-cliquez sur son icône dans la palette Pages.
2. Activez l'outil Sélection.
3. Tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac, cliquez sur le titre du magazine pour le déverrouiller.
4. Activez l'outil Sélection directe et cliquez sur la zone rectangulaire noire du titre.
5. Donnez-lui une couleur de fond orange grâce au Nuancier. C'est l'un des avantages de la fonction Copier-Coller d'Illustrator : on peut changer la couleur d'un objet à volonté. Une autre méthode n'offrirait pas forcément autant de souplesse.



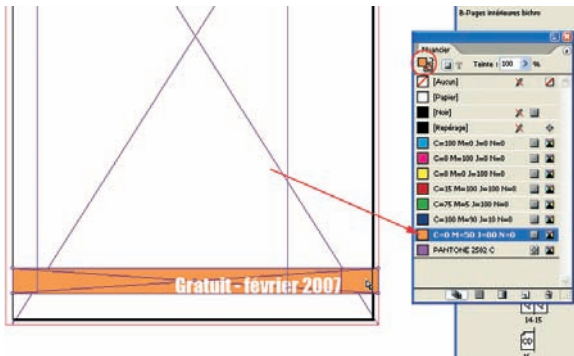
6. Activez l'outil Sélection.

7. Tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac, cliquez sur le texte en bas de la couverture pour le déverrouiller.

8. Cliquez hors de la page pour désélectionner.

9. Activez l'outil Sélection directe et cliquez sur le rectangle noir placé sous le texte pour le sélectionner seul. (Cliquez bien sur la partie la plus à droite, sinon vous risquez de sélectionner le texte.)

10. Attribuez-lui une couleur de fond orange grâce au Nuancier



Mise en place du visuel de couverture

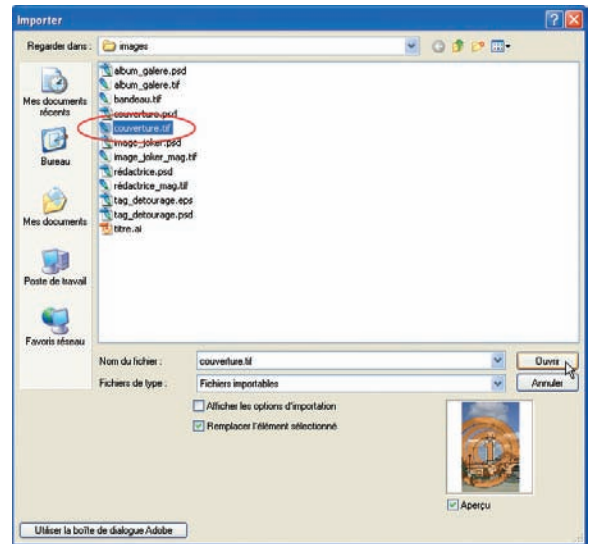
La dernière opération à effectuer sur la couverture consiste à importer le visuel choisi.

1. Activez l'outil Sélection.

2. Tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac, cliquez sur le grand bloc image de couverture pour le déverrouiller.

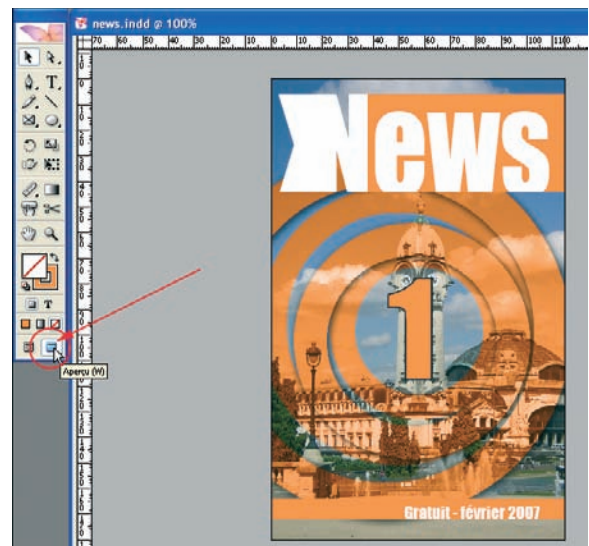
3. Allez dans le menu Fichier>Importer et recherchez le répertoire images du dossier Magazine ; ouvrez-le.

4. Dans la liste des images disponibles, choisissez couverture.tif.



5. Cochez la case Remplacer l'élément sélectionné, puis cliquez Ouvrir.

6. Allez dans le menu Objet>Disposition>Arrière-plan. Un bloc déverrouillé passe toujours devant les autres.



Visuel de la couverture en mode Aperçu.

La couverture du premier numéro est quasiment terminée. Nous allons juste rajouter un petit texte d'accroche pour expliquer qu'il s'agit d'un nouveau magazine culturel.

Vous mesurez maintenant combien notre travail préparatoire porte ses fruits : il a fallu très peu de temps pour construire la couverture. Et pour chaque numéro, une fois l'image fabriquée, nous irons aussi vite. Productivité, productivité...

Ajout d'un texte de couverture

1. Dans la palette Calques, vérifiez que vous êtes bien sur le calque Couverture.
2. Activez l'outil Texte.
3. Cliquez-glissez pour définir un nouveau bloc de texte.
4. Choisissez Papier comme couleur de caractères, et la police Impact Regular avec un corps de 18 pts.
5. Saisissez sur deux lignes « Votre nouveau magazine gratuit de l'art et de la culture à Limoges ».
6. Inspirez-vous de la capture d'écran de la figure suivante.



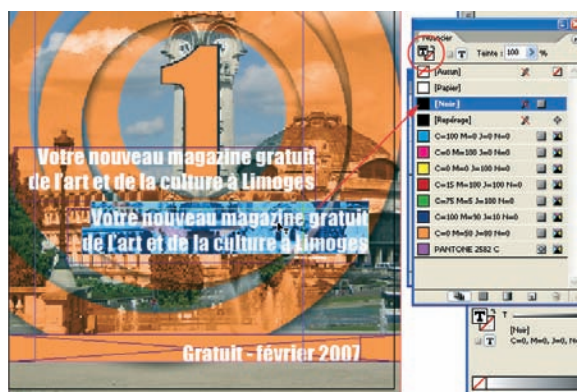
Mise en place du texte d'accroche.

Pour faciliter la lecture de ce texte, nous allons lui ajouter une ombre portée. (Nous n'utiliserons pas la fonction proposée par InDesign dans le menu Objet.)

1. Avec l'outil Sélection, cliquez-glissez le bloc de texte en maintenant la touche Maj enfoncée pour faire une copie (dynamique).



2. Sélectionnez l'outil Texte, surlignez le texte du premier bloc et attribuez-lui une couleur noire pour les caractères.

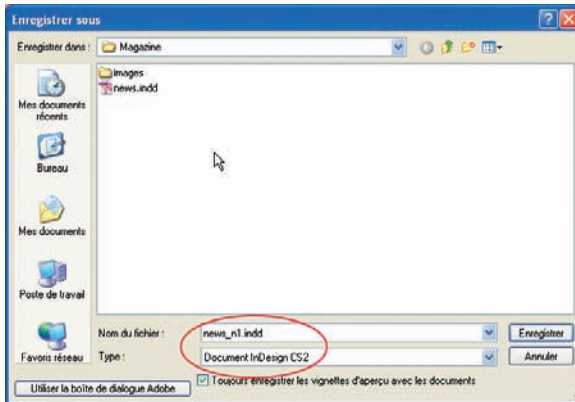


3. Activez l'outil Sélection et placez le bloc de texte blanc légèrement à gauche et plus haut que le texte noir. Vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier pour vous aider.



Cette technique permet de créer de façon plus précise des ombres sur un texte et facilite la gestion de leur placement. Voilà notre couverture terminée. Il faut maintenant l'enregistrer.

1. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous.
2. Restez dans le même répertoire mais nommez cet enregistrement « news_n1.indd ». Comme indiqué précédemment, nous préservons un modèle neutre du magazine sous le nom « news.indd ».



Vous remarquerez que nous n'avons pas changé le mois et l'année de parution de ce numéro, car lors de la création de la maquette, nous connaissions la date de parution du premier numéro. Pour les autres numéros, il faudra penser à le faire. Rien de plus facile : nous déverrouillerons le rectangle pour changer de couleur. Nous en profiterons pour modifier la date.

Encore une dernière chose à propos de ce texte : nous aurions pu rappeler le numéro du magazine qui n'est présent que sur l'image de couverture. Dans ce cas, n'oubliez pas qu'il faudrait faire cette intervention au niveau du gabarit, sur le magazine neutre, pour éviter de le replacer à chaque numéro.



Ajout du numéro dans le texte en bas de couverture.

Gestion du sommaire et de l'éditorial

Continuons notre remplissage par le sommaire et l'éditorial. La logique voudrait que nous ayons prévu un gabarit spécifique pour gérer ces deux pages. Il est rare dans un magazine que le sommaire ou l'éditorial change de mise en forme. Nous allons utiliser ici une autre technique qui se prête bien au type de publication à but artistique que nous sommes en train de réaliser. Pour jouer sur le style du magazine, on envisage que ces deux pages présentent un aspect un peu différent de numéro en numéro. C'est surtout un prétexte pour vous montrer un outil assez puissant qu'InDesign met à votre disposition : les bibliothèques.

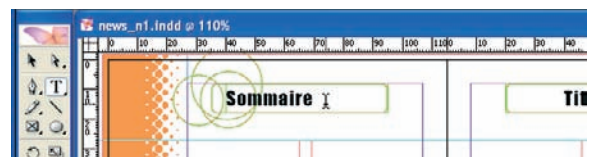
Sur ces deux pages, on retrouve des éléments constants, mais placés de façon différente. Nous allons les ranger dans une réserve de briques de construction que nous réutiliserons à volonté.

Mise en page du sommaire

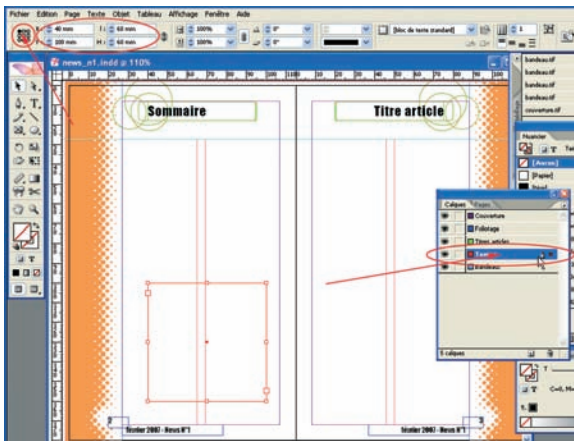
Gestion du texte du sommaire

Ne pas figer par un gabarit la forme de la page de sommaire nous permettra dans les prochains numéros de la placer ailleurs. Pourquoi pas en dernière page par exemple ? Construisons les éléments nécessaires, sans nous soucier pour l'instant de l'idée de parutions multiples.

1. Double-cliquez sur la page 2 du magazine. Celle-ci contient le sommaire.
2. Activez l'outil Sélection. Tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac, cliquez sur le bloc texte Titre article pour le déverrouiller.
3. Surlignez son contenu avec l'outil Texte, et saisissez « Sommaire ».



4. Activez l'outil Sélection, et cliquez hors de la page pour désélectionner le bloc texte Sommaire.
5. Activez l'outil Texte, puis créez un bloc texte au milieu de la page.
6. Activez de nouveau l'outil Sélection pour placer le point de référence haut gauche.
7. Attribuez au nouveau bloc le positionnement et les dimensions suivantes : X = 40 mm, Y = 100 mm, l = 70 mm et H = 60 mm.



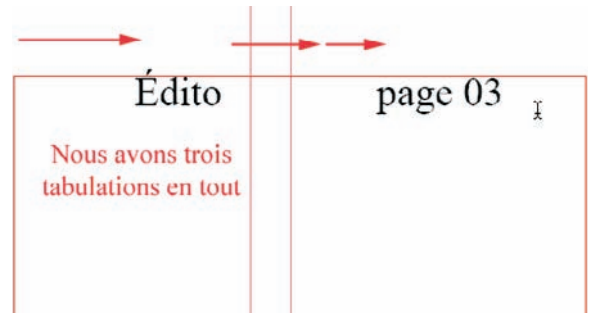
8. Activez de nouveau l'outil Texte, et cliquez sur le bloc pour faire apparaître le curseur de saisie.
9. Entrez tout de suite une tabulation au clavier. (Appuyez sur la touche du même nom. Il s'agit normalement de la première touche de la seconde ligne de votre clavier). Peu importe le nombre de millimètres, cette action vous décale du bord gauche du bloc, mais n'appuyez qu'une fois.
10. Saisissez « Édito ».



Astuce

Pour obtenir des capitales accentuées : saisissez le texte en minuscules, surlignez la ou les lettres à modifier, puis allez dans le menu Texte>Modifier la casse>CAPITALES. Cette méthode est à la fois simple et efficace.

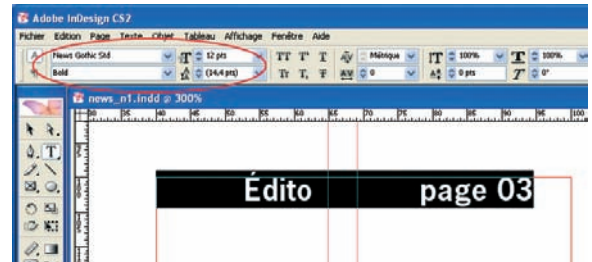
11. Entrez une nouvelle tabulation. Encore une fois, peu importe la position du curseur.
12. Entrez de nouveau une tabulation. Cette fois-ci, nous obtenons deux tabulations à la suite.
13. Saisissez « page 03 ».



Gestion du titre du sommaire

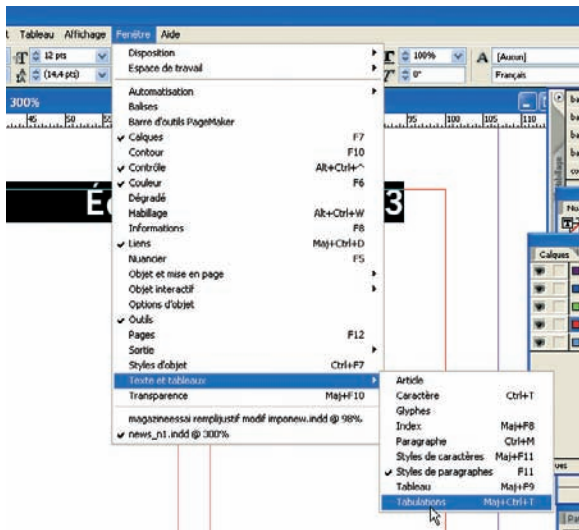
La première ligne du sommaire est saisie, mais le résultat n'est pas très esthétique. Grâce aux tabulations mises en place, nous obtiendrons un résultat plus intéressant.

1. Surlignez toute la première ligne et appliquez-lui une police de caractère assez épaisse, de type Arial Black ou Impact par exemple. On choisit ici une police News Gothic Std Bold corps 12 pts.

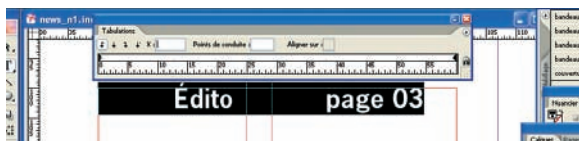


2. Il faut maintenant modifier l'aspect visuel de ce texte. Tout en gardant surlignée votre première ligne,

allez dans le menu Fenêtre>Texte et tableaux>Tabulations.



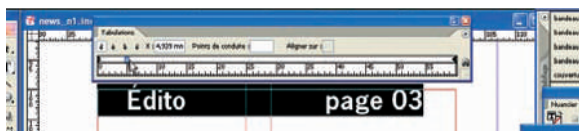
3. Une palette supplémentaire apparaît au-dessus de votre bloc de texte : elle permet de régler le positionnement des tabulations. En plaçant des petits curseurs en forme de flèche sur la règle de la palette, nous choisissons les espaces que nous souhaitons matérialiser, ainsi que quelques effets supplémentaires.



Déplacement d'une palette

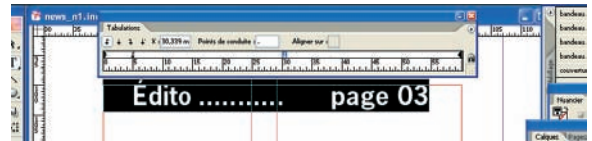
Si la palette n'est pas très bien placée, glissez-la vous-même au-dessus du texte. Vous pouvez aussi l'agrandir en cliquant-glissant son coin bas droit.

3. Vérifiez que la petite flèche à gauche est bien enfoncée, puis cliquez approximativement au-dessus du 5 de la règle de la palette Tabulations. Le mot Édito vient se coller contre ce repère.

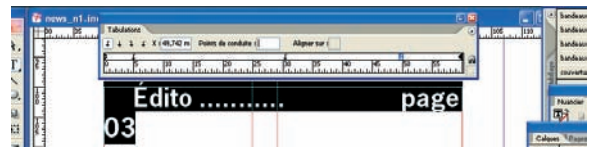


4. Placez selon le même principe une autre petite flèche au-dessus du 30 de la règle de la palette Tabulations.

5. Dans la case Points de conduite, saisissez un point et validez avec la touche Entrée du clavier. Des points apparaissent jusqu'à la seconde flèche : ce sont les points de conduite.

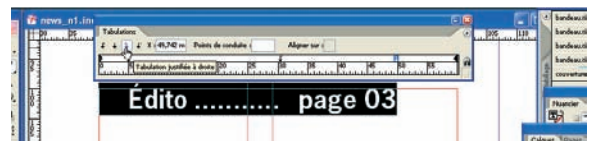


6. Pour finir, placez une dernière flèche au-dessus du 50 de la règle de la palette Tabulations. Ceci risque de faire descendre d'une ligne la fin du texte. Nous allons remédier à ce problème.



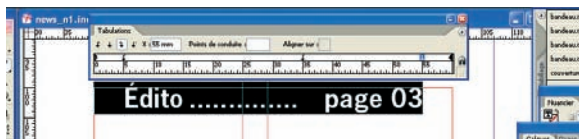
7. Cliquez une fois sur cette dernière flèche dans la règle de la palette Tabulations.

8. Cliquez sur la petite flèche appelée « Tabulation justifiée à droite ». La fin de votre texte vient se caler sur le repère.



9. En cliquant sur chaque petite flèche, vous voyez apparaître son positionnement horizontal en X.

10. Mettez en place les valeurs suivantes pour chaque flèche : X = 5 mm pour la première, X = 35 mm pour la deuxième, X = 55 mm pour la dernière. Cliquez à chaque fois sur une flèche, saisissez la valeur, puis validez avec la touche Entrée du clavier.



Positionnement précis des tabulations.

Les tabulations

Les tabulations permettent de fixer précisément les écarts entre les mots d'une même ligne. On s'en servait il y a encore peu pour fabriquer des tableaux. Imaginez le travail que cela pouvait représenter... Maintenant, elles restent très pratiques pour gérer des sommaires ou des listes. Il faut garder en tête la règle suivante : chaque tabulation entrée au clavier doit être réglée en positionnement à l'aide de la palette Tabulations.

Nous avons utilisé deux premières tabulations à gauche. Le texte situé derrière la tabulation se trouve aligné sur la gauche de la flèche. Une dernière tabulation à droite garantit que la fin des mots placés après elle se trouvera alignée sur sa droite. Cette fonctionnalité est très pratique pour une liste de prix, par exemple.

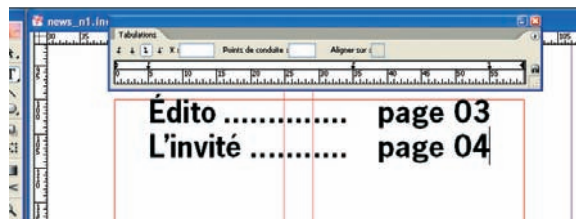
Il existe deux autres types de tabulations : la tabulation centrée qui aligne par son milieu le texte saisi, et la tabulation alignée sur la décimale (virgule dans 45,56 par exemple), ou tout au caractère de notre choix.

Un travail bien utile...

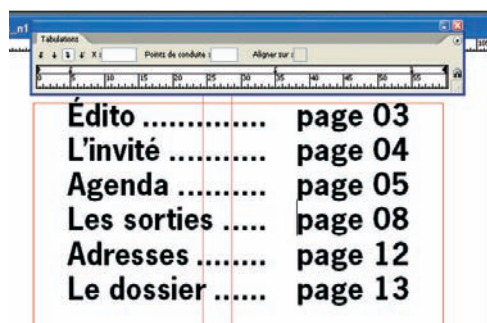
Ce travail a été un peu long, mais vous allez apprécier le gain de temps pour la suite.

1. Placez votre curseur à la fin du texte « page 03 », et appuyez sur Entrée pour sauter une ligne.
2. Entrez une tabulation au clavier, votre curseur étant juste sous le É de Édito.
3. Saisissez « L'invité ».
4. Entrez encore une tabulation au clavier : des points apparaissent.
5. Entrez une dernière tabulation, votre curseur étant juste sous le 3 de page 03.
6. Saisissez « page 04 ». Pendant la saisie, votre texte se décale vers la gauche mais reste aligné sur

le numéro de page. Vous n'avez plus à vous soucier du positionnement, il devient automatique.



7. Procédez de même pour tout le texte qui apparaît dans la figure suivante.



Texte du sommaire.

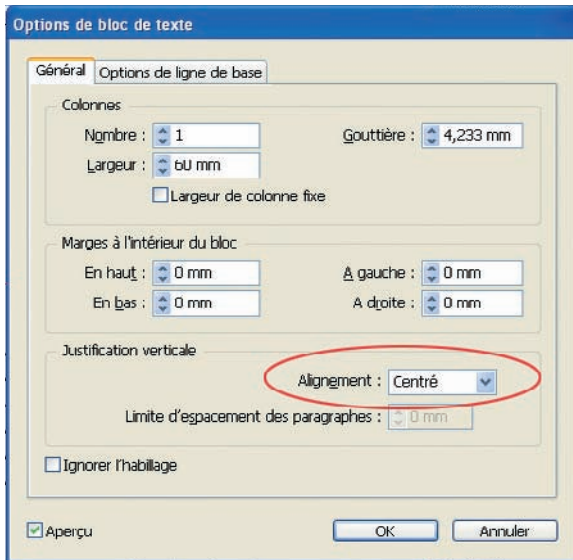
Conseil

Si vous rencontrez un problème comme un texte trop long qui « mordrait » sur les numéros de page, surlignez l'ensemble du texte et déplacez-le, ou utilisez les flèches de la palette Tabulations, vous améliorerez ainsi la mise en forme.

Encore un petit perfectionnement

Pour plus de lisibilité, nous allons perfectionner quelque peu la mise en place du texte dans le bloc et apporter de la couleur. D'abord, centrons verticalement le texte du sommaire.

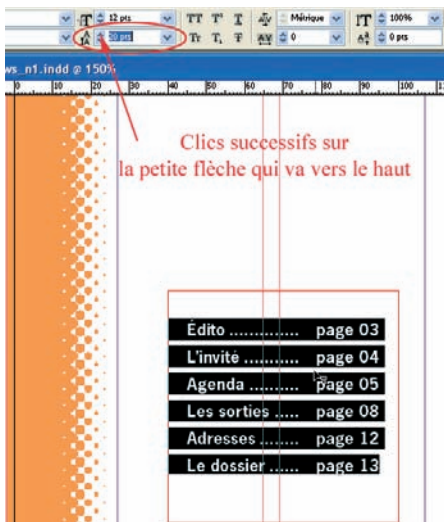
1. Sélectionnez le bloc Sommaire avec l'outil Sélection.
2. Allez dans le menu Objet>Options de bloc de texte.
3. Dans la zone Justification verticale, choisissez Centré.



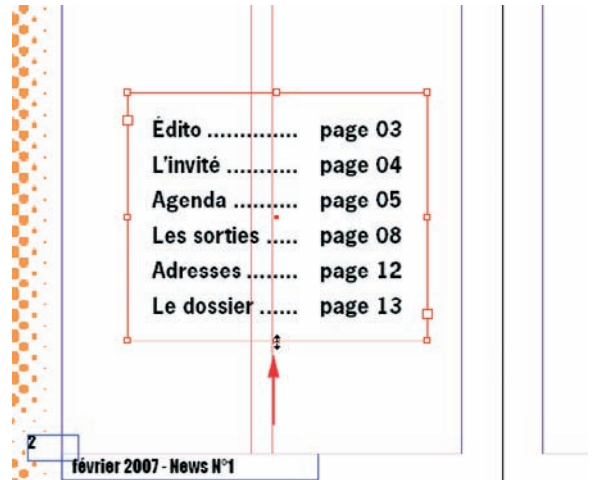
4. Validez en cliquant sur OK.

5. Maintenant, donnons un peu d'espace entre les lignes. Surlignez tout le texte avec l'outil Texte.

6. Dans la palette Contrôle, cliquez plusieurs fois sur la flèche en haut de la zone Interligne. Une valeur de 20 pts est suffisante.

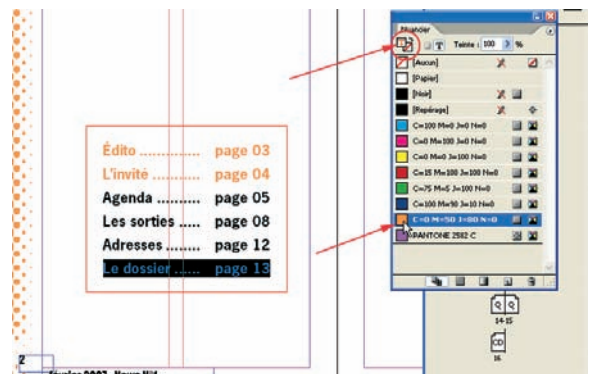


7. Activez l'outil Sélection et cliquez sur la poignée centrale du bas : réduisez un peu la taille du bloc pour harmoniser les espaces haut, bas, droite et gauche. Ceci donne une impression de blanc tournant.



8. Surlignez la première ligne avec l'outil Texte, et attribuez-lui notre orange comme couleur de caractères.

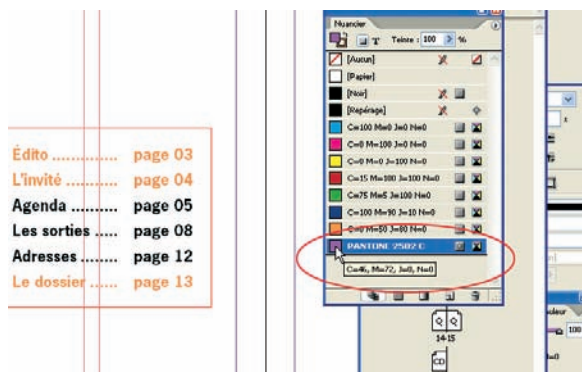
9. Faites de même pour la deuxième et la dernière ligne, le lecteur aura un repère visuel des pages en quadrichromie avec le bandeau orange.



Gestion du visuel

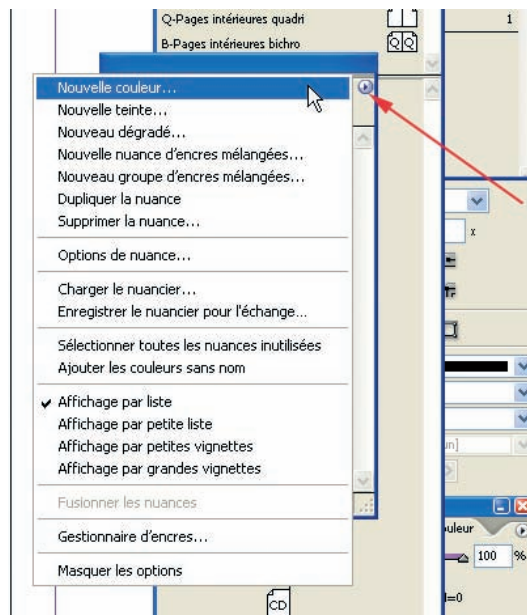
On va encore travailler l'aspect visuel du sommaire en passant les autres lignes en violet. Attention : il est hors de question d'appliquer directement un Pantone, sinon nous cumulerions les couleurs en quadrichromie normale et une couleur de plus à l'impression. Cinq passages pour obtenir cette page seraient trop onéreux et surtout injustifiés. Nous ne reviendrons pas sur ce point, nous l'avons évoqué lors de la construction de nos gabarits. La solution consiste à créer une couleur proche de notre Pantone, mais en quadri.

1. Désélectionnez tout en cliquant hors de la page avec l'outil Sélection.
2. Passez votre curseur sur la case de couleur Pantone dans le Nuancier.



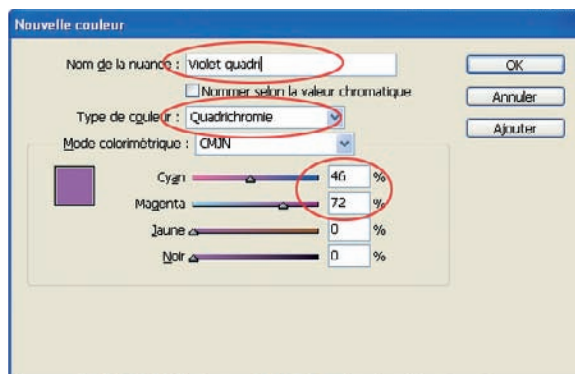
Prise d'informations sur la couleur Pantone.

3. Relevez les valeurs de la quadrichromie qui le compose (C = 46 et M = 72) et allez dans le menu associé à la palette Nuancier. Descendez sur Nouvelle couleur.



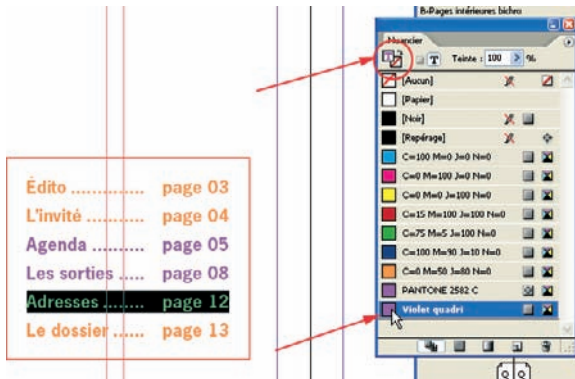
4. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cliquez sur le même Pantone qu'auparavant : les paramètres couleurs sont déjà mis en place. Si ce n'est pas le cas, saisissez les valeurs relevées précédemment.

5. Choisissez Type de couleur : Quadrichromie en utilisant le menu déroulant, et donnez-lui le nom de « Violet quadri » pour bien l'identifier.



6. Validez en cliquant sur OK.

7. Maintenant, comme pour les lignes oranges, et à l'aide de l'outil Texte, passez les autres lignes dans ce violet. Voilà un moyen simple de mettre en valeur les différentes parties de notre magazine.

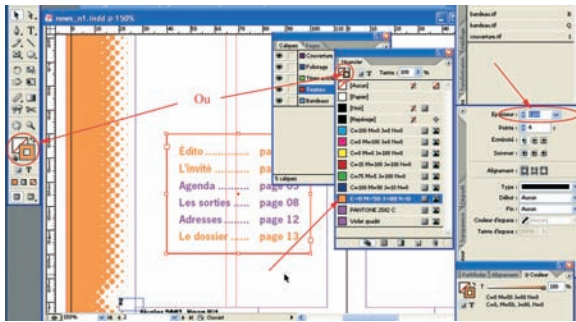


8. Pour finir, sélectionnez le bloc sommaire avec l'outil Sélection et activez sa couleur de contour dans le Nuancier : passez-la en orange.

Le bon réflexe

Nous ne le répéterons jamais assez, mais pensez à enregistrer régulièrement votre travail. Il serait dommage de perdre tout ce que l'on vient de faire à cause d'une panne de courant ou d'un « plantage » de votre ordinateur.

9. Laissez-lui une épaisseur de 1 pt dans la palette Contour (accessible par le menu Fenêtre>Contour).

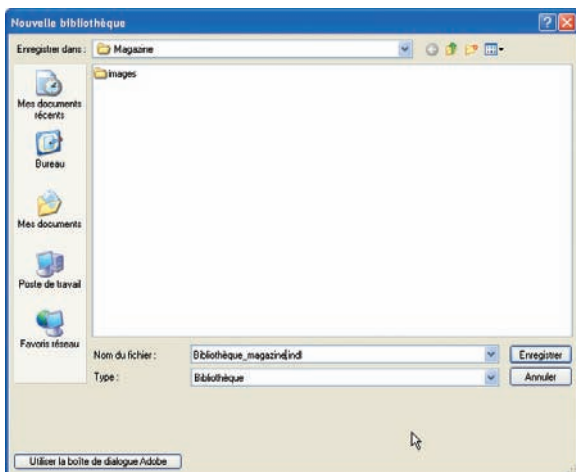


Notre sommaire est attractif, Mais nous ne l'avons pas créé sur la version neutre du magazine, ni dans un gabarit. Il va falloir le refaire à chaque numéro, et c'est dommage. Certains argueront qu'on peut le récupérer par un copier-coller. C'est vrai, mais une autre solution existe : une bibliothèque.

Enregistrement du sommaire dans une bibliothèque

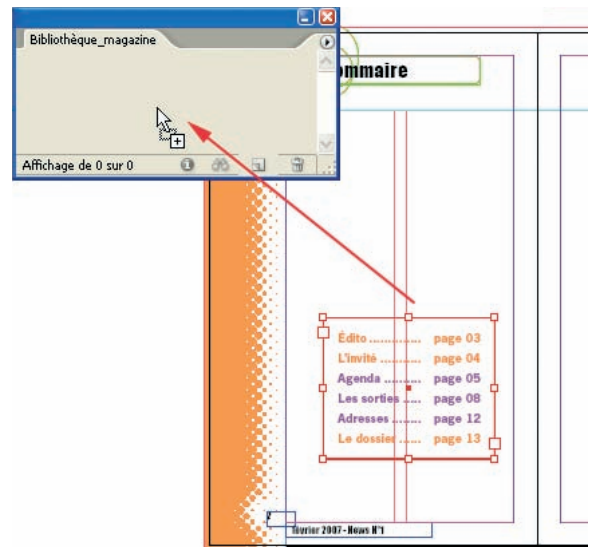
Créer une bibliothèque revient à créer un fichier indépendant du document sur lequel on travaille. Les éléments que l'on y glisse sont disponibles pour les autres numéros du magazine, mais aussi pour tout autre travail. Professionnellement, on crée souvent une bibliothèque par client : on y place son logo, ses visuels ou tous les éléments pouvant être utiles à la construction du travail.

1. Allez dans le menu Fichier>Nouveau>Bibliothèque.

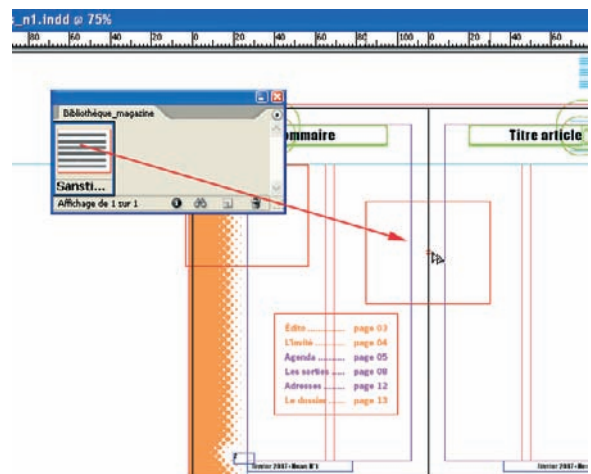


2. Nommez cette bibliothèque « Bibliothèque_magazine.indl », et enregistrez-la dans le répertoire Magazine. Une fois la bibliothèque enregistrée, elle se présente sur l'espace de travail comme une palette supplémentaire.

3. Pour y glisser notre sommaire et le maintenir à disposition en permanence pour les autres numéros, nous utiliserons l'outil Sélection. Cliquez sur le bloc et glissez-le sans relâcher la souris dans la bibliothèque.



Cette manipulation est décidément très facile ! Pour créer un autre sommaire, il suffirait de cliquer dessus dans la bibliothèque, et sans relâcher la souris, de le faire glisser vers la page.



Si vous avez fait cette expérience de positionner un autre sommaire dans la page, supprimez-le... Revenons à notre magazine pour apprendre à gérer correctement une bibliothèque.

Gestion du contenu d'une bibliothèque

1. Double-cliquez sur l'icône du sommaire dans la bibliothèque pour ouvrir les Informations sur l'élément : vous pouvez ainsi nommer l'élément, choisir son type (Image, EPS, Géométrie..., Structure) et lui donner une description. Cette classification est pratique quand vous avez beaucoup d'éléments dans une bibliothèque.



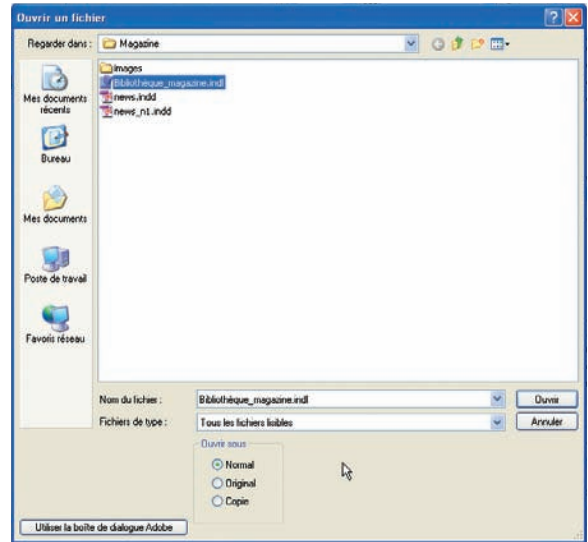
2. Validez en cliquant sur OK.

3. Fermez la bibliothèque en cliquant sur la croix de fermeture.

En cas de besoin, pour ouvrir une bibliothèque, il suffit de procéder comme avec un document.

1. Allez dans le menu Fichier>Ouvrir, puis cherchez où est stockée votre bibliothèque.

2. Sélectionnez-la, puis cliquez sur Ouvrir. Ici, la bibliothèque est facile à repérer car elle est à côté du fichier magazine.

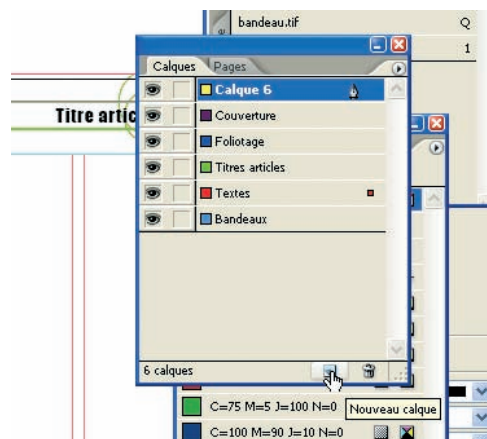


Éléments supplémentaires pour le sommaire

Notre page sommaire est terminée. Mais ne la jugez-vous pas un peu vide ? Nous allons l'enrichir. Voyons à ce propos une astuce supplémentaire, les pathfinders.

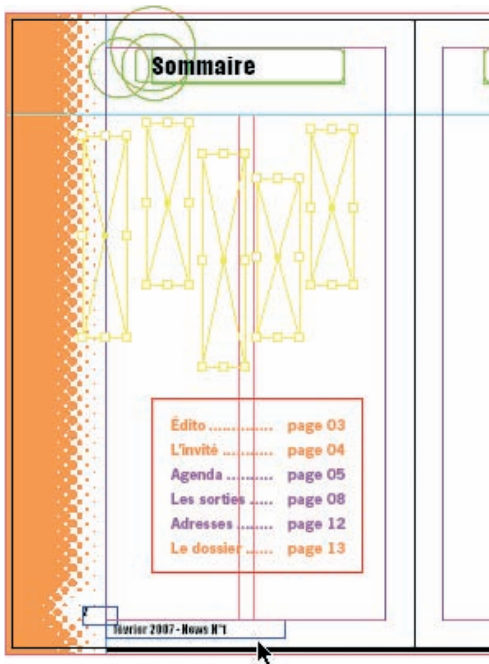
1. Décalez le sommaire un peu vers le bas.

2. Allez dans la palette Calques, et cliquez sur l'icône Nouveau calque.

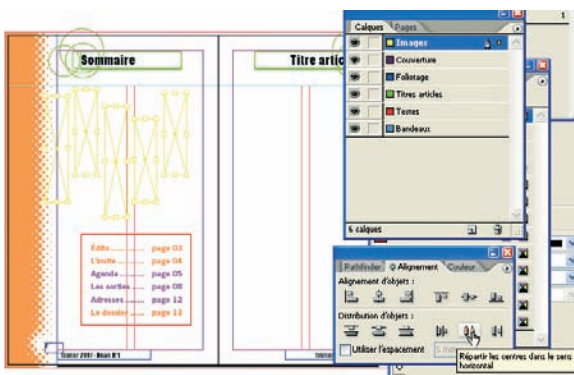


3. Double-cliquez sur l'icône du Calque 6 nouvellement créé, et dans la boîte de dialogue Options de calque qui s'ouvre, donnez-lui le nom « Images ». (Nous avons déjà effectué ce type d'opération au chapitre 2.)

4. Dans la partie haute de la page, placez quatre ou cinq blocs images, de tailles et positions différentes.



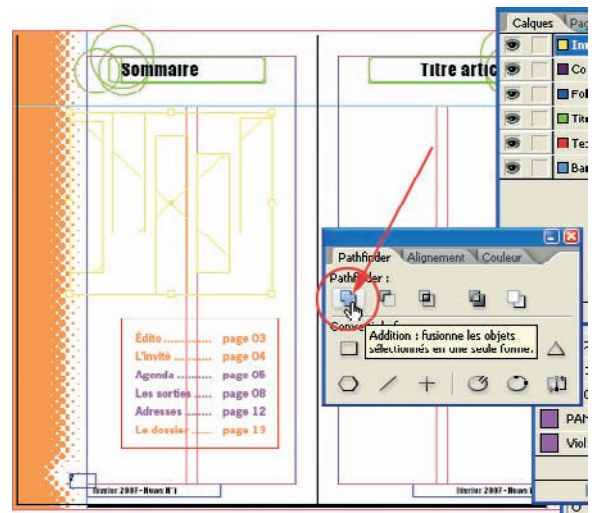
5. Pour les distribuer à égale distance les uns des autres, vous pouvez utiliser la palette Alignement du menu Fenêtre>Objet et mise en page>Alignement. Après avoir sélectionné tous les nouveaux rectangles, cliquez sur l'icône Répartir les centres dans le sens horizontal.



6. Gardez tous les blocs sélectionnés (cliquez sur les blocs les uns après les autres en maintenant enfoncée la touche Maj).

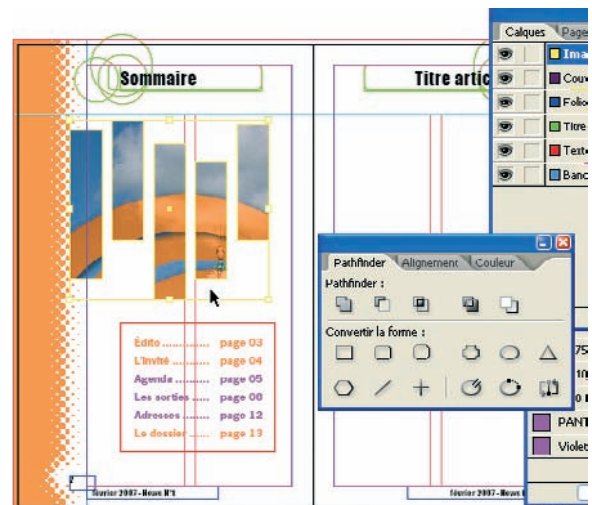
7. Allez dans le menu Fenêtre>Objet et mise en page>Pathfinder.

8. Dans la palette qui s'ouvre, cliquez sur la première icône en haut à gauche : Addition. Tous les blocs sont maintenant considérés comme un seul.



9. Allez dans le menu Fichier>Importer.

10. Importez de nouveau l'image couverture.tif. Elle apparaît comme découpée dans les blocs.

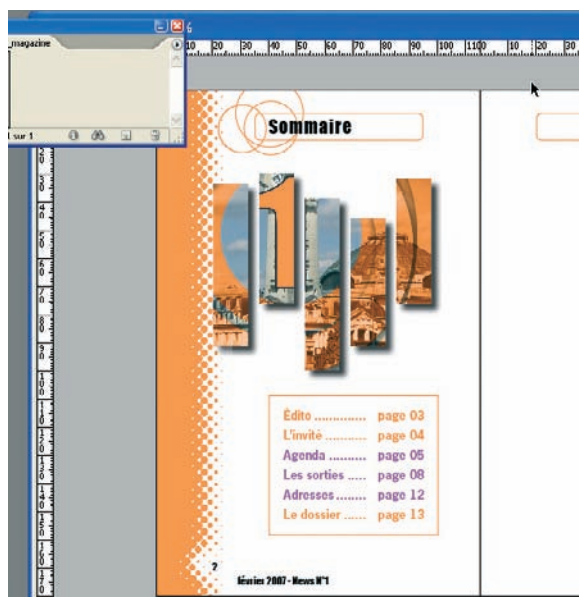
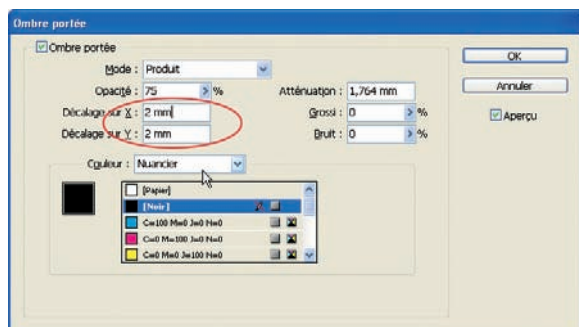


11. Pour mieux la positionner, activez l'outil Sélection directe, cliquez et faites glisser l'image à travers les blocs pour choisir le cadrage qui vous convient.

Les pathfinders

Les pathfinders sont des outils qui permettent d'obtenir des formes complexes en partant de formes simples. Documentez-vous plus avant sur ces commandes qui offrent une grande liberté de création. Pour les connaisseurs, ce sont les mêmes que sous Illustrator.

12. Allez dans le menu **Objet>Ombre portée** et cochez la case **Ombre portée** ; placez les réglages de la figure suivante dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.



La page Sommaire.

Les possibilités de création sont encore vastes, mais notre objectif est de vous montrer les points essentiels à connaître pour réaliser ce type de travail. Arrêtons-nous là pour le sommaire, et passons à l'édito.

Mise en page de l'édito

Cette mise en page de l'édito est très simple, mais elle nous permet de continuer à exploiter la bibliothèque créée et d'expérimenter quelques fonctions très intéressantes pour la mise en pages.

Titrage de l'édito

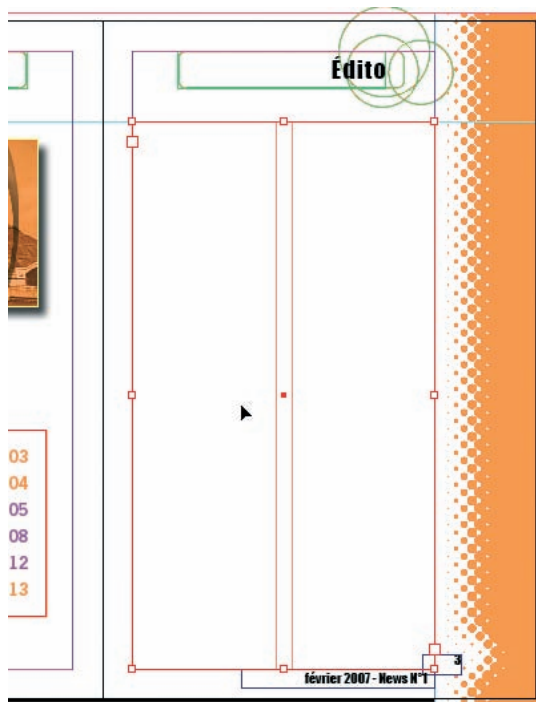
1. Cliquez sur le titre de la page 3 avec l'outil Sélection, en maintenant enfoncées les touches **Ctrl + Maj** sur PC ou **Pomme + Maj** sur Mac (pour le déverrouiller).

2. Surlignez le texte **Titre article** avec l'outil Texte, et saisissez « **Édito** ». Rappelez-vous l'astuce précédente pour les capitales accentuées...

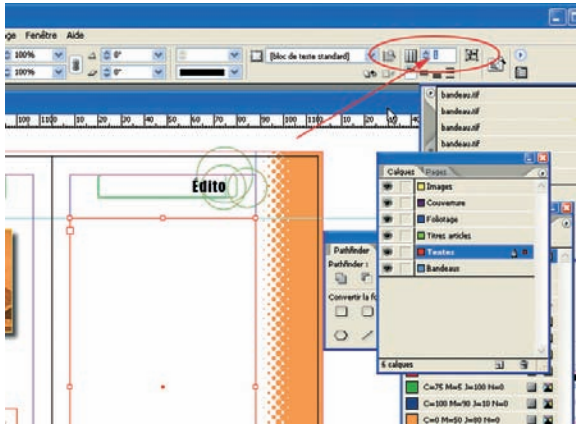


Importation du texte de l'édito

1. Activez l'outil Sélection, puis cliquez sur le bloc central à deux colonnes de la page 3 en maintenant enfoncées les touches **Ctrl + Maj** sur PC ou **Pomme + Maj** sur Mac. Ceci déverrouille le bloc.



2. Pour la mise en place du texte, nous n'avons pas besoin que ce bloc soit en deux colonnes. Aussi, on le passe sur une colonne en saisissant « 1 » dans la case Nombre de colonnes de la palette Contrôle.

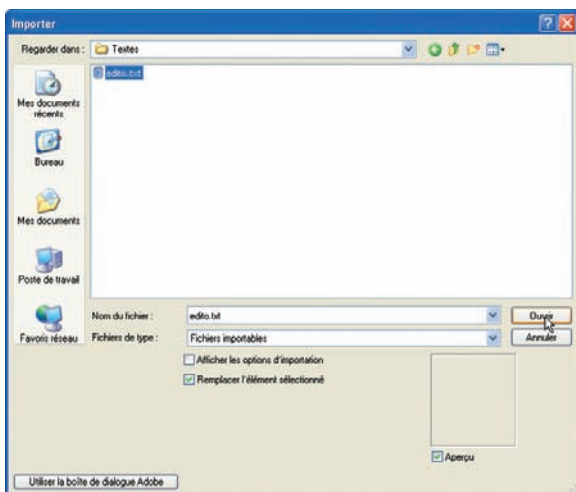


3. Le texte de l'édito a été saisi sur un traitement de texte par la rédactrice. Nous allons donc l'importer selon le même principe qu'une image : activez l'outil Texte, puis cliquez sur le bloc pour placer le curseur de saisie. Ne vous inquiétez pas si vous ne voyez plus les contours du bloc.

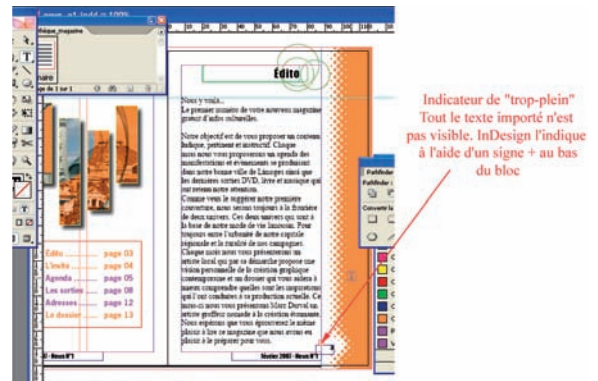
4. Allez dans le menu Fichier>Importer.

5. Vous trouverez le texte à importer dans le répertoire Chapitre 5>Textes des fichiers d'accompagnement. Recherchez ce répertoire et ouvrez-le.

6. Cliquez sur edito.txt et importez-le.



Le texte importé peut ne pas loger en entier dans le bloc. Ce n'est pas grave : lors de l'importation, InDesign oublie parfois les styles attribués au texte, redonnons-lui simplement l'information.

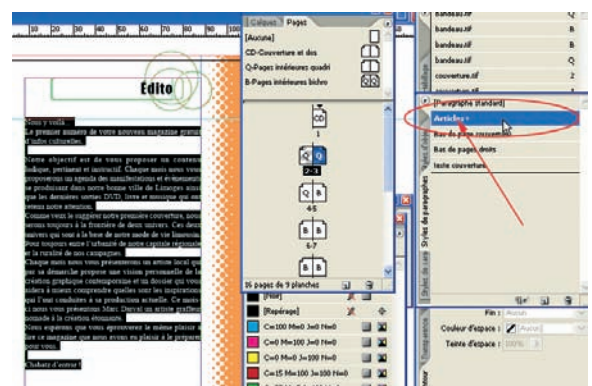


Texte dans le bloc après importation.

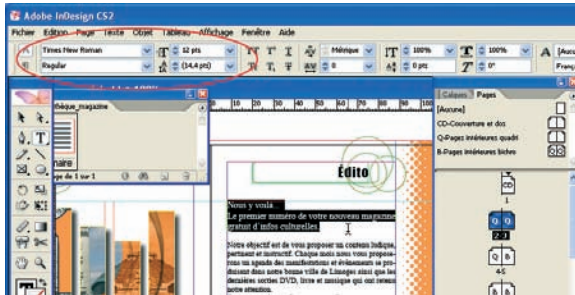
1. Placez le curseur n'importe où dans le texte, allez dans le menu Édition>Tout sélectionner.

2. Ouvrez la palette Styles de paragraphes utilisée au chapitre 2 (menu Fenêtre>Textes et tableaux>Styles de paragraphes).

3. Cliquez sur Articles pour attribuer au texte le style créé précédemment. Le texte doit maintenant loger dans le bloc.

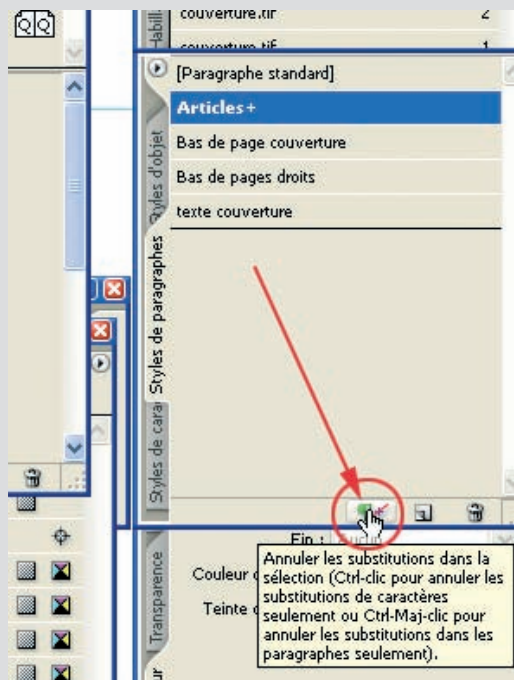


10. Nous mettons un peu plus en valeur le début du texte ; on reprend ainsi une des idées émises au moment du travail sur les roughs. Sélectionnez les premières lignes du texte et augmentez un peu la taille du corps, jusqu'à 12 pts par exemple.



Substitutions de style

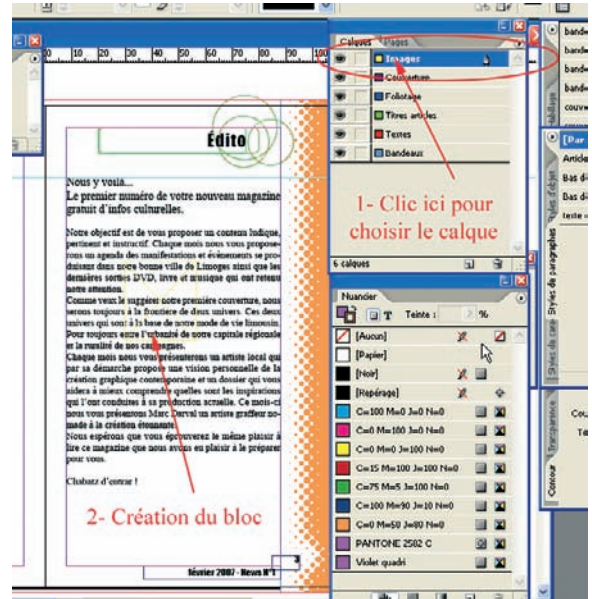
Il est possible qu'un signe + apparaisse à côté du nom du style. Cela indique qu'InDesign applique des substitutions, c'est-à-dire de petites modifications, sur le style de départ en fonction du texte importé. Pour revenir au style original, cliquez sur le bouton Annulation de substitutions en bas de la palette Styles de paragraphes.



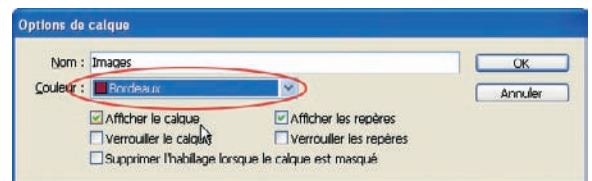
Suppression des substitutions.

Importation de la photo de la rédactrice

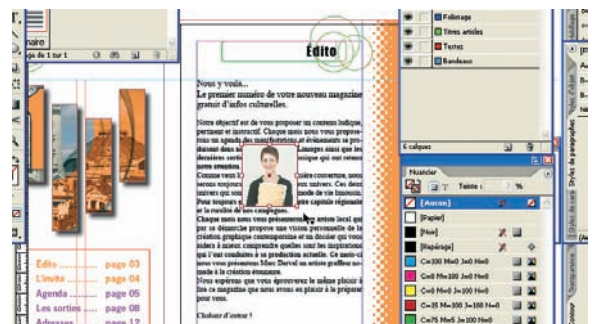
1. Cliquez sur le calque Images utilisé tout à l'heure pour l'effet découpé de l'image sur le sommaire.
2. Créez un bloc image sur le texte, et donnez-lui les dimensions suivantes : l = 27 mm et H = 30 mm.



3. La couleur jaune de sélection du calque ne nous laisse pas discerner ce nouveau bloc. Remplaçons-la : double-cliquez simplement sur le calque pour ouvrir les Options de calque, puis choisissez une autre couleur en cliquant sur le menu déroulant du même nom.



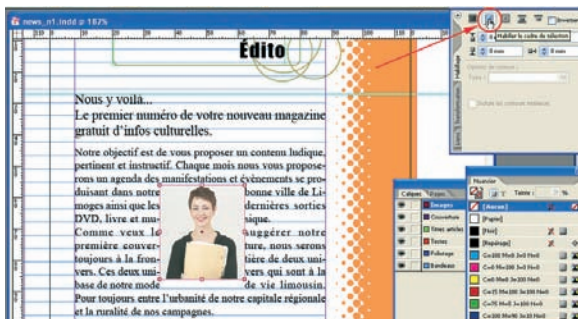
4. Gardez ce bloc sélectionné, puis allez dans le menu Fichier>Importer.
5. Allez dans le répertoire d'images du magazine, importez le fichier rédactrice_mag.tif.



L'image est bien importée dans le bloc, mais il y a un souci : elle couvre le texte. Bien évidemment, nous n'allons pas la laisser ainsi en plein milieu. Mais même placée sur le côté, cet effet de recouvrement va poser problème.

La solution ne consiste pas à prendre l'image et à la placer sur un calque sous le texte, parce que dans ce cas c'est le texte qui couvrirait l'image et l'effet ne serait pas plus intéressant. Nous allons gérer l'habillage de l'image, c'est-à-dire le placement du texte autour de cette dernière, en l'occurrence, imposer au texte un décalage pour qu'il ne reste pas caché.

1. Gardez le bloc sélectionné.
2. Allez dans le menu Fenêtre>Habillage.
3. Dans la palette qui s'ouvre (fenêtre rétractable à droite), cliquez sur le second bouton en haut à gauche : Habiller le cadre de sélection : le texte est décalé par la présence de l'image, sa lecture n'est donc plus gênée.



Mise en place d'un habillage autour du bloc image.

Performances d'affichage

Si vous vous approchez de l'image en zoomant, vous verrez qu'elle est de mauvaise qualité. C'est le résultat d'un travail avec des images en basse résolution pour ne pas ralentir l'ordinateur. Si vous souhaitez avoir une belle image à l'écran, allez dans le menu Affichage, descendez sur Performances d'affichage, et choisissez Affichage de qualité supérieure.

4. Déplacez l'image avec l'outil Sélection, vous observerez que le texte glisse autour de l'image.

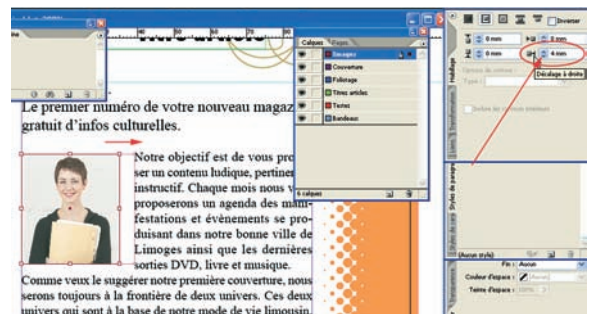
Placez l'image en haut à gauche du bloc, sous le texte d'introduction.



Positionnement de l'image.

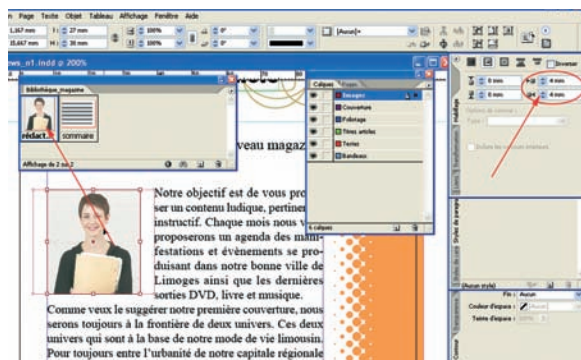
Vous constatez que les espaces entre le texte et l'image sont inégaux en dessous de l'image et à sa droite. C'est un revers classique de l'habillage, dû à l'espacement entre les lignes du texte. Mais nous avons des outils pour résoudre ce problème.

1. Dans la palette Habillage, saisissez « 4 mm » dans la case Décalage à droite : l'homogénéité des espaces est maintenant respectée. (Les décalages permettent de gérer précisément l'espace souhaité entre l'image habillée et le texte qui l'entoure.)



2. Par souci d'harmonisation, même si cela ne sert à rien pour l'instant, placez le même décalage du côté gauche. Nous allons en effet placer cette image dans la bibliothèque pour ne plus avoir à nous soucier de refaire ce travail pour les numéros suivants.

3. Après avoir réglé le décalage à gauche, cliquez avec l'outil Sélection sur le bloc de la rédactrice, et glissez-le dans la bibliothèque.



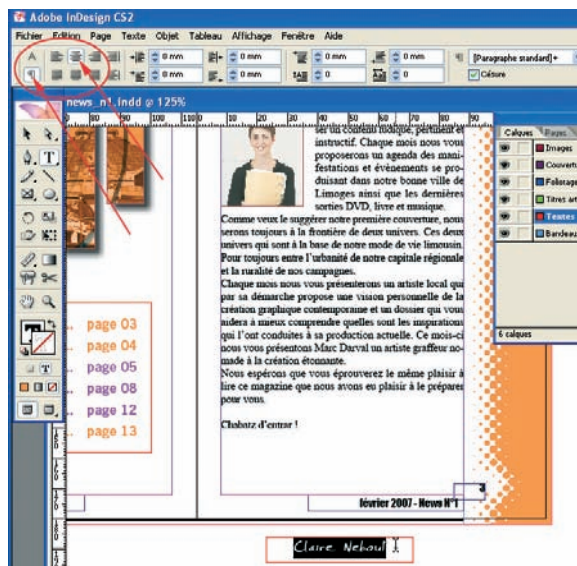
Création d'un effet de signature

Nous allons fabriquer maintenant un groupe de blocs qui servira de signature à chacun des éditoriaux de la rédactrice. Là encore, nous cherchons à retranscrire une idée venant des roughs.

1. Sélectionnez le calque Textes pour travailler sur ce dernier.
2. Placez-vous en bas de la page, et créez un petit bloc texte.
3. Saisissez le nom de la rédactrice : « Claire Nebout ».



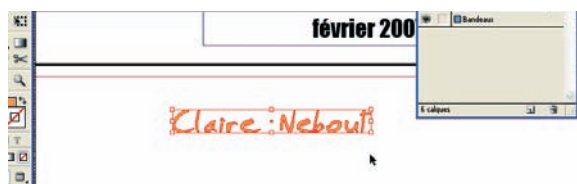
4. Surlignez ce texte, et appliquez-lui une police de type main levée comme Brush Script, ou toute autre police à votre disposition sur votre ordinateur. Enfin, centrez le texte dans son bloc.



Les polices de caractères

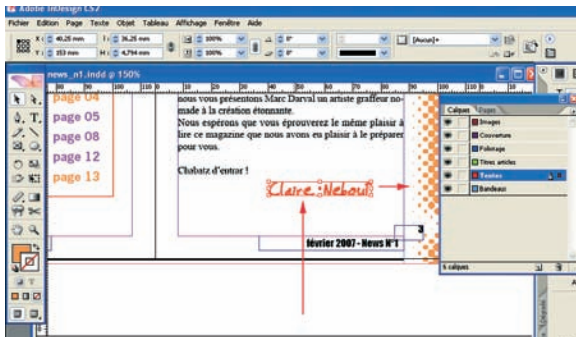
Comme pour les images, les droits d'utilisation des polices de caractère sont assez stricts. Vérifiez que vous avez les droits d'exploitation avant de publier un document sous peine d'être en contradiction avec la loi. Les polices que vous pouvez trouver sur Internet sont soumises à condition d'utilisation. Encore une fois, libre de droits ne veut pas dire gratuité

5. Attribuez notre orange quadri à la signature.
6. Activez l'outil Sélection, sélectionnez le bloc puis allez dans le menu Texte>Vectoriser. Votre texte n'est plus du texte, mais un tracé vectoriel en forme de texte. Ceci présente deux avantages : on peut modifier la signature pour lui donner un côté un peu plus « manuscrit », mais en plus vous n'aurez pas à fournir cette police de caractère, peut-être un peu étrange, à votre imprimeur.



7. Avec l'outil Sélection, glissez la signature vers la page et utilisez les poignées du cadre de sélection

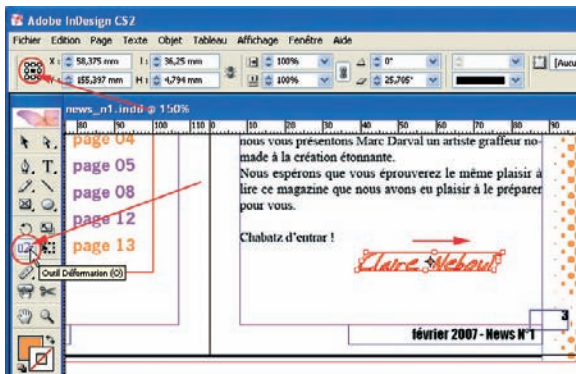
pour la tordre un peu. Tirez un peu vers la gauche, vers le bas...



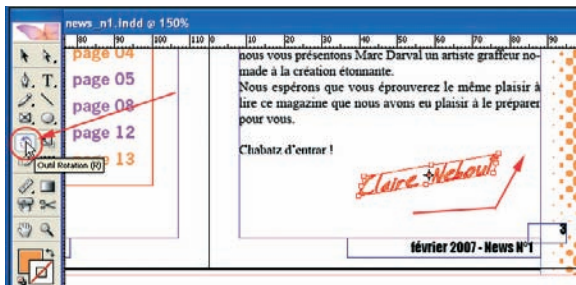
8. Cliquez sur le point central du carré de Points de référence de la palette Contrôle.

9. Activez l'outil Déformation dans la palette d'outils. Le fait d'avoir vectorisé la signature permet aussi d'utiliser l'outil Déformation.

10. Cliquez et glissez lentement pour incliner un peu plus la signature.



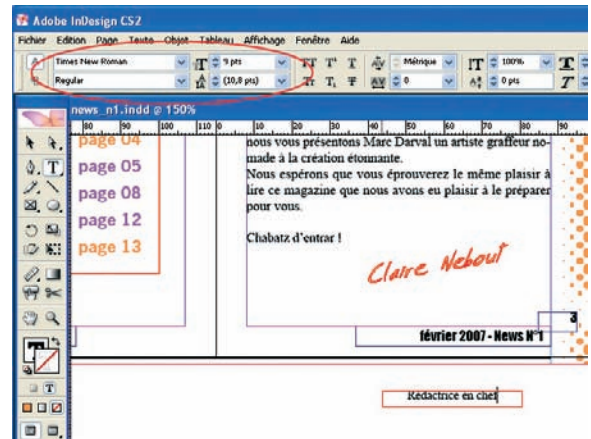
11. Activez à présent l'outil Rotation : cliquez et glissez sur la signature pour la tourner légèrement et obtenir un aspect plus naturel de l'écriture.



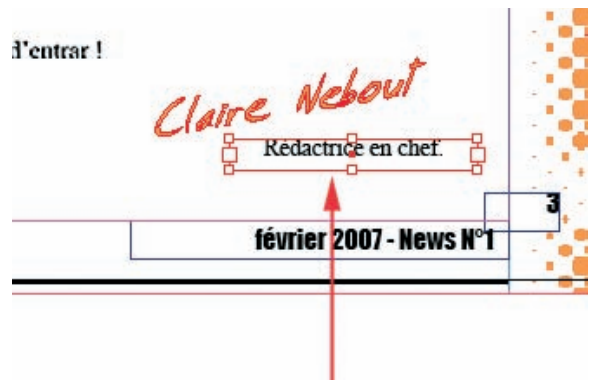
Il reste une dernière opération à mener : créer un court texte décrivant la fonction de la rédactrice.

1. Comme tout à l'heure, créez un petit bloc texte en bas de la page, et saisissez « Rédactrice en chef » en Times New Roman corps 10 pts.

2. Centrez le texte dans son bloc.



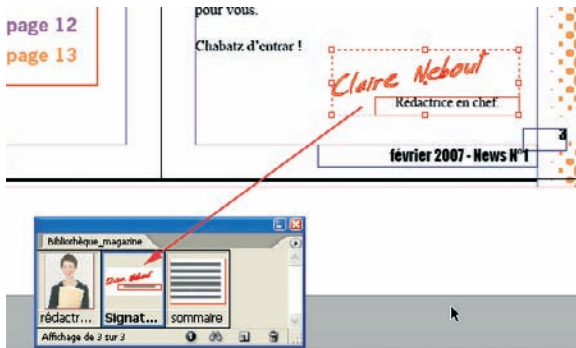
3. Positionnez ensuite ce texte sous la signature, un peu à droite.



4. Sélectionnez les deux blocs (signature et fonction), allez dans le menu Objet > Associer. Les deux blocs étant groupés, ils resteront toujours ensemble dans cette configuration.

5. Glissez ensuite le groupe dans la bibliothèque pour l'avoir à disposition pour les numéros suivants. (Notez qu'il est facile de changer la couleur de la signature en cliquant avec l'outil Sélection

directe sur les mots, et en changeant la couleur de fond : nous vous rappelons qu'il s'agit désormais d'un dessin...)



6. Double-cliquez sur la vignette du groupe de signature dans la bibliothèque pour ouvrir la boîte de dialogue Informations sur l'élément. Attribuez un nom significatif et une description à cet élément.

Voilà qui conclut cette partie sur la création du sommaire et de l'édito. Le point suivant concerne la gestion d'un habillage à l'aide d'un tracé provenant de Photoshop. Pour cela, on va passer à la page suivante du magazine, qui concerne l'invité du mois.

Gestion de la page Invité

Nous avons fabriqué précédemment dans Photoshop une image au format EPS (voir page 73). Celle-ci contient un tracé d'après la photographie d'un tag.

Ce tracé offre deux opportunités :

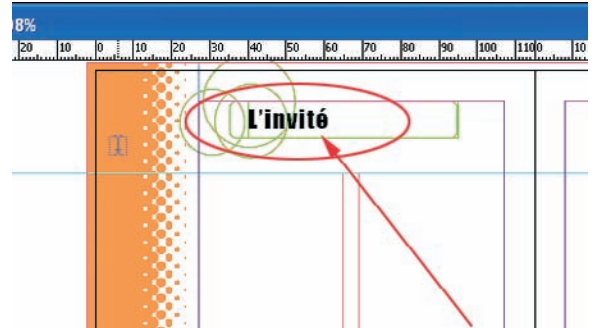
- nous débarrasser d'un environnement peu flatteur (les poubelles) ;
- gérer la façon de positionner le texte autour de l'image.

Gestion du titrage de l'article

1. Dans la palette Pages, double-cliquez sur la page 4 pour l'afficher en plein écran.

2. Cliquez sur le titre de la page avec l'outil Sélection, tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac pour le déverrouiller.

3. Surlignez le texte Titre article avec l'outil Texte, puis saisissez « L'invité ».

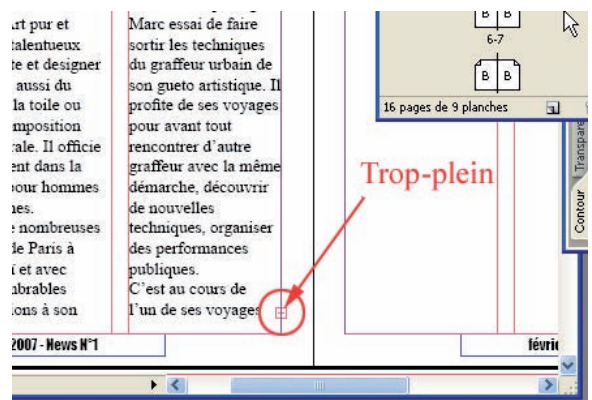


4. Activez l'outil Sélection, puis cliquez hors de la page pour désélectionner le bloc.

Importation et mise en forme du texte de l'article

1. Cliquez sur le bloc de texte central de la page, tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac pour le déverrouiller.

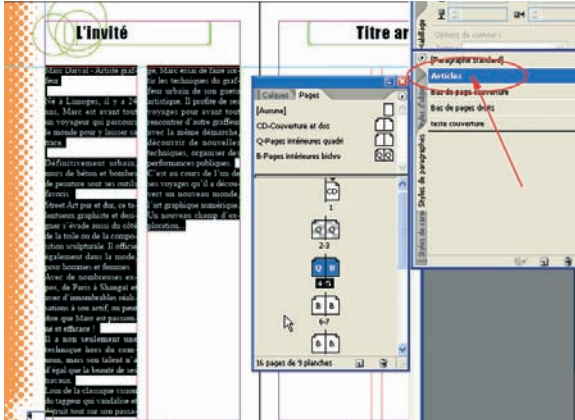
2. Activez à présent l'outil Texte, puis cliquez sur le bloc, comme tout à l'heure pour le texte de l'édito. Importez le fichier invite.txt du répertoire Chapitre 5>Textes.



Texte importé de l'article sur l'invité.

3. Comme pour le bloc de l'édito, laissez le curseur n'importe où dans le texte, puis allez dans le menu Édition>Tout sélectionner.

4. Appliquez au texte le style Articles.



Voilà pour les préparatifs. Effectuons maintenant quelques aménagements au niveau de la mise en pages.

1. Placez le curseur après « Marc Darval », puis supprimez les espaces et le tiret jusqu'à « Artiste graffeur ». Utilisez la touche Suppr.

2. Appuyez sur la touche Entrée de clavier pour envoyer « Artiste graffeur » à la ligne.



3. Surlignez les deux lignes, appliquez-leur une hauteur de caractère de 13 pts.

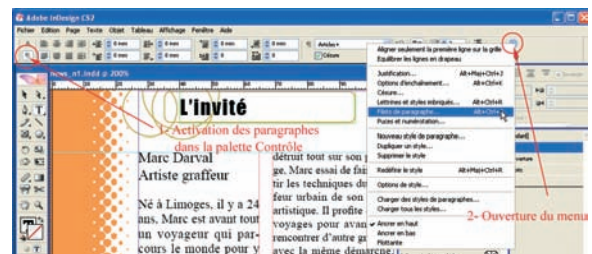
4. Surlignez tout le texte « Né à Limoges,... laisser sa trace », puis appliquez-lui une hauteur de caractère de 11 pts.



5. Placez maintenant votre curseur entre « Marc » et « Darval » par exemple (en fait, n'importe où sur cette première ligne). Cette astuce simple permet d'enrichir le texte.

6. Allez à présent dans le menu associé à la palette Contrôle ; après avoir cliqué sur le bouton Mise en forme des paragraphes.

7. Descendez sur Filet de paragraphe.



Une boîte de dialogue s'ouvre pour gérer les filets de paragraphe. Ils permettent de mettre en valeur un paragraphe par des traits de soulignements présents au-dessus ou au-dessous, ou les deux. On les utilise beaucoup dans la presse magazine pour encadrer une note ou un titre.

Ces filets sont paramétrables en longueur, épaisseur, couleur et positionnement. Ils ne sont valables que sur le paragraphe auquel ils sont appliqués. Qu'ils soient positionnés dessus ou dessous,

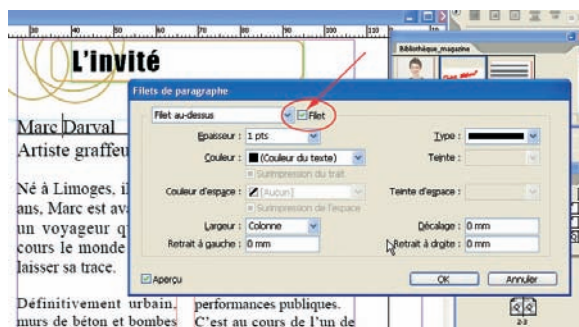
on observe parfois quelques chevauchements si l'interlignage est insuffisant.

Comme tous les mois notre dossier vous permet de mieux appréhender le travail de notre invité. Ce dernier, **Marc Darval**, artiste graffeur, puise son inspiration dans la Figuration Libre et son artiste emblématique Keith Haring.

Exemple de filet de paragraphe.

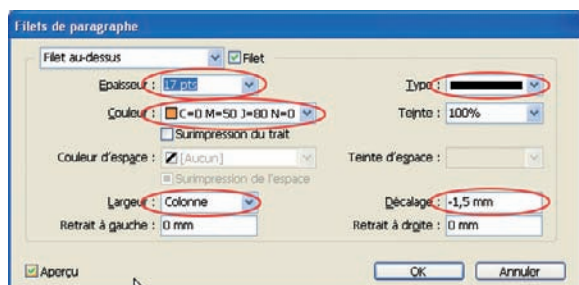
Il est possible de générer des mises en pages originales en les détournant un peu de leur fonction première.

1. Dans le menu déroulant supérieur, gardez sélectionné **Filet au-dessus**, et cochez la case à sa droite pour l'activer.



2. Cochez la case **Aperçu** pour juger du résultat sur le texte.

3. Appliquez les réglages de la figure suivante.



- Épaisseur correspond à la hauteur de filet voulue.

- Couleur permet d'avoir un filet autre que noir.
- Couleur d'espace n'a d'intérêt que si le type de filet est pointillé, on alterne alors des petits traits de couleurs différentes.
- Décalage permet de faire démarrer le filet à une valeur donnée par rapport à la ligne du texte. Avec une valeur négative, le filet démarre sous la ligne.

Vous devriez obtenir un effet de surlignage au marqueur, ce qui donne un bel effet sur le titre d'un article.



Résultat de l'effet surligné.

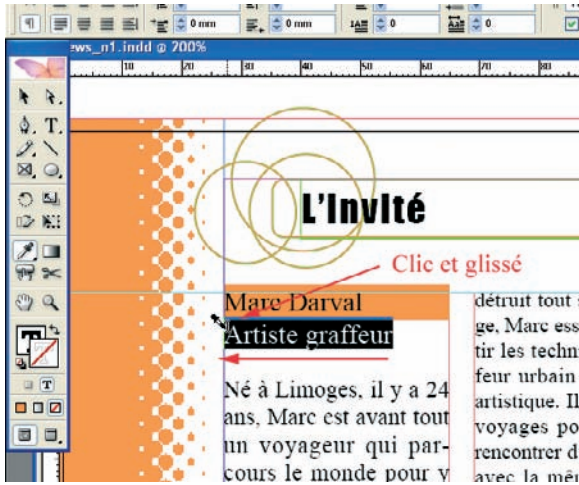
Là encore, nous recherchons une correspondance avec nos roughs. Nous pourrions recommencer sur la ligne sous « Artiste graffeur », mais nous utiliserons un outil très pratique : la Pipette.

1. Activez la Pipette dans la palette d'outils.

2. Cliquez sur le texte « Marc Darval ». La pipette est chargée.



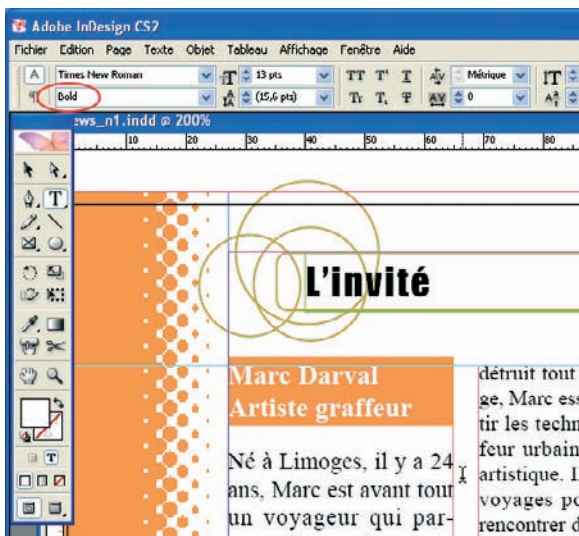
3. Placez-vous à droite du texte « Artiste graffeur », et glissez dessus comme pour surligner. Quand vous relâchez la souris, la seconde ligne prend les mêmes réglages. Et tant que la pipette est chargée, vous pouvez l'appliquer de la même façon sur plusieurs lignes.



4. Activez l'outil Texte et surlignez les deux lignes.

5. Choisissez Papier pour couleur de caractère. Le texte est plus lisible et vous éviterez d'éventuels problèmes à l'impression.

6. Vous pouvez aussi passer le texte en gras.



Passage du texte en couleur Papier.

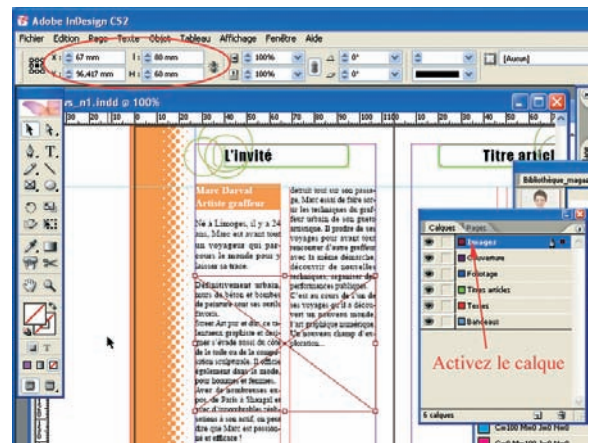
Intégration de l'image détournée

Importation de l'image

Nous pouvons maintenant illustrer l'article d'une des œuvres de cet artiste. Nous avons préparé ce document sous Photoshop.

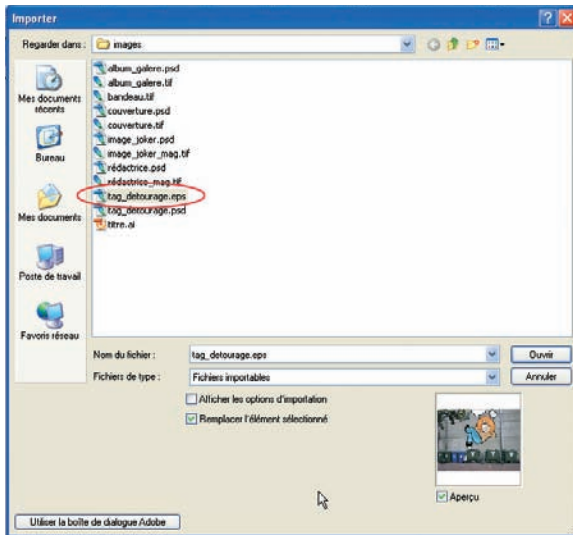
1. Cliquez sur le calque Images pour être sûr que notre travail s'applique bien sur ce dernier. (Nous pourrions importer l'image sur n'importe quel autre calque, mais notre travail doit être bien structuré. Si vous avez appliqué toutes les procédures depuis le début, toutes les images, sauf la couverture, sont sur le même calque, ce qui est plutôt pratique.)

2. Vers le milieu de la page, créez un bloc image de la largeur de la zone de texte, c'est-à-dire 80 mm de large sur 60 mm de haut.



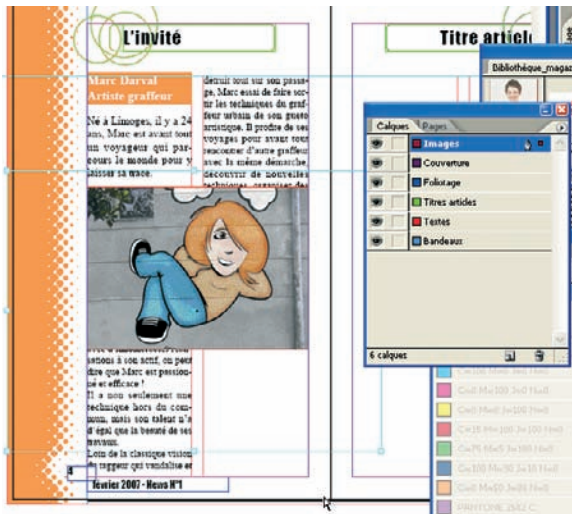
3. Gardez ce bloc sélectionné, puis allez dans le menu Fichier>Importer.

4. Allez dans le répertoire d'images du magazine, et importez l'image tag_detourage.eps. Notre image est en place dans le bloc, mais elle n'est pas centrée. (Si la qualité d'affichage de l'image n'est pas bonne, pensez à choisir l'Affichage de qualité supérieure dans le sous-menu Performances d'affichage du menu Affichage.)



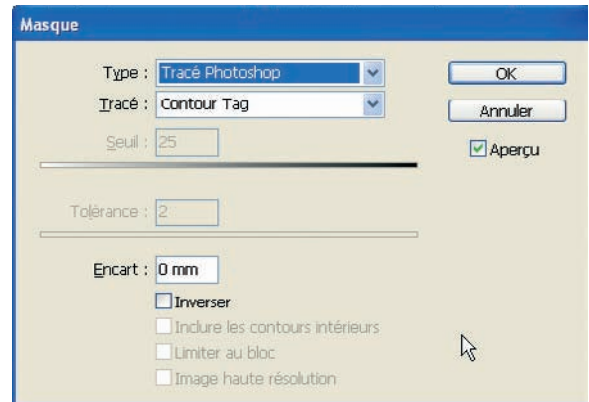
5. Activez l'outil Sélection directe.

6. Cliquez et glissez pour conduire l'image du tag au centre du bloc.



7. Appliquez maintenant le masque fabriqué sous Photoshop : allez dans le menu Objet>Masque.

8. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez Tracé Photoshop comme Type, et cochez la case Aperçu. Le masque Contour Tag est reconnu automatiquement.



9. Validez en cliquant sur OK.

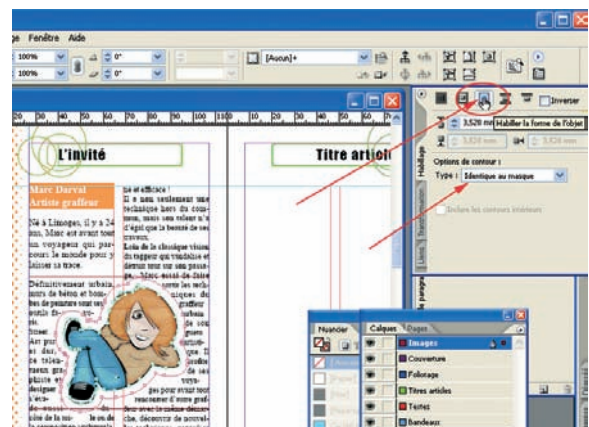
Masque

Cette boîte de dialogue vous offre aussi la possibilité de choisir quel tracé doit servir de masque, si vous en avez créé plusieurs sur Photoshop. Cette fonction propose d'autres possibilités de création de masque, comme la Détection des contours pour une image isolée sur un fond blanc, par exemple.

Gestion de l'habillage

Le problème précédent réapparaît : le texte est caché par l'image. Il faut gérer un habillage prenant en compte la forme du masque. Rien n'est plus facile.

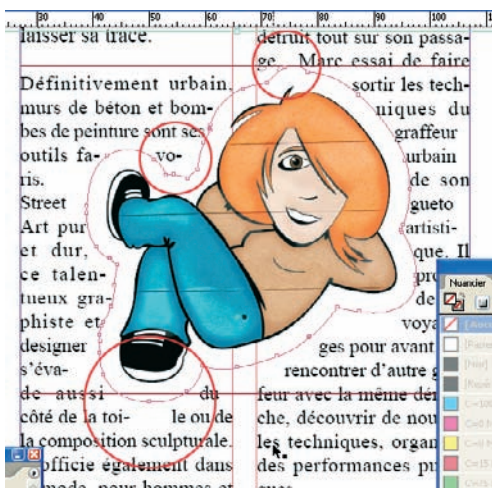
1. Allez dans la palette Habillage, cliquez sur la troisième icône en partant de la gauche : Habiller la forme de l'objet. InDesign va chercher par défaut le masque Photoshop.



2. C'est le résultat des Options de contour de type Identique au masque qui s'active par défaut. Cette option permet de choisir dans un gestionnaire la forme de l'habillage :

- Cadre de sélection habille selon la taille d'origine de l'image ;
- Détection des contours permet de réaliser l'habillage d'une image isolée sur un fond blanc en utilisant ce blanc comme limite ;
- Couche Alpha n'est accessible qu'en présence d'une couche servant de masque. Elle aura été créée sous Photoshop. Encore une autre technique de détournage que nous ne verrons pas, mais elle n'est pas indispensable ;
- Tracé Photoshop différencie le masque utilisant un tracé, par exemple, d'un habillage géré par un autre tracé ;
- Bloc graphique habille au contour du bloc ;
- Identique au masque offre une concordance entre le masque et l'habillage ;
- Zone de décalage accessible permet de gérer l'espace entre le texte et l'image : laissez la valeur par défaut, c'est-à-dire 3,528 mm.

Il est possible que l'habillage mis en place provoque des effets inesthétiques sur le texte, par exemple une phrase coupée en deux par une partie de l'image.

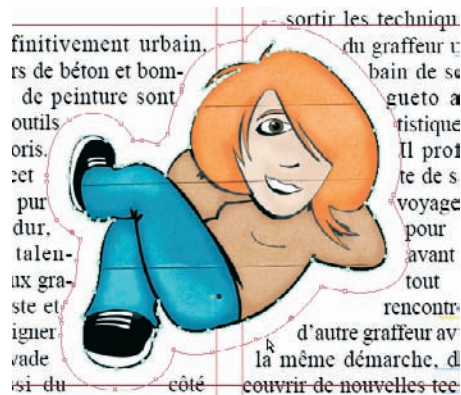


1. Activez l'outil Sélection.

2. Utilisez les flèches du clavier pour ajuster la position du bloc image. Après déplacement, dans notre cas, nous avons toujours un problème avec un mot du mauvais côté du pied.

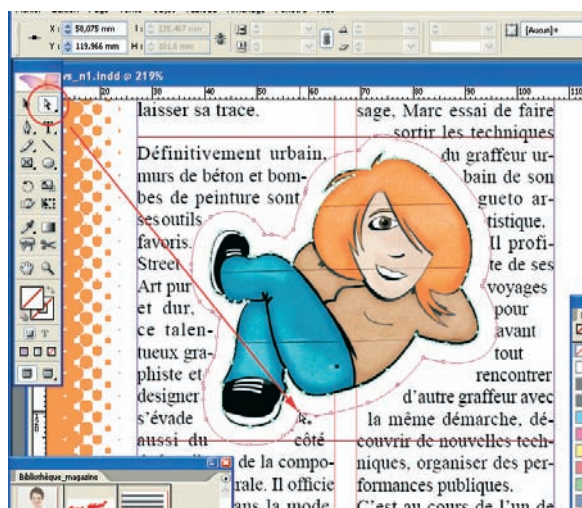


3. Il est facile de se mettre à côté du mot et de l'envoyer à la ligne, mais en cas de nouveaux déplacements, le risque d'un mot isolé en début de ligne existe. La solution la plus fiable consiste à modifier légèrement l'habillage : activez l'outil Sélection directe, puis cliquez sur l'image.

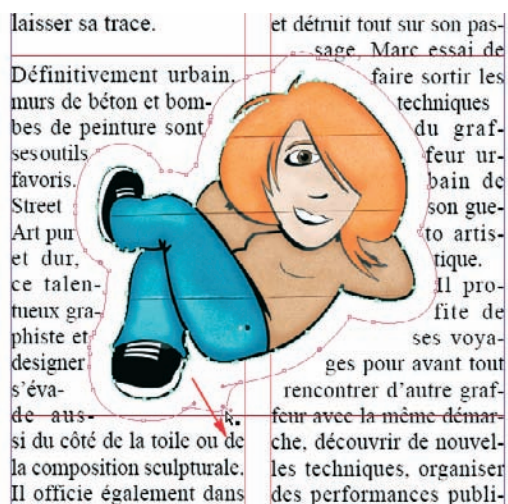


Vous voyez deux réseaux de points. Le réseau qui suit les contours de l'image est le masque, celui qui est décalé est l'habillage. Effectuons une modification sur les points constituant l'habillage.

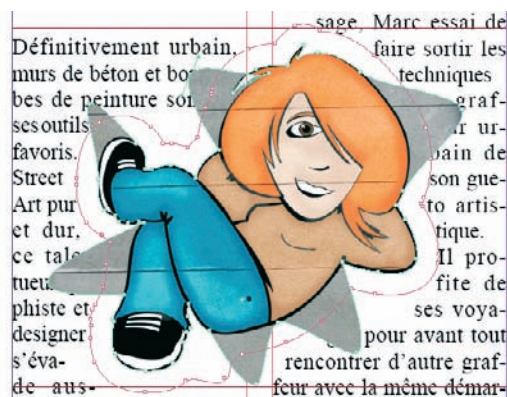
1. Cliquez sur le point qui correspond à l'angle du pied et des fesses. Ce point est sélectionné.



2. Faites-le glisser vers le bas jusqu'au moment où le mot « côté » descend d'une ligne. Nous pourrions procéder de même pour d'autres points si cela s'avérait nécessaire.

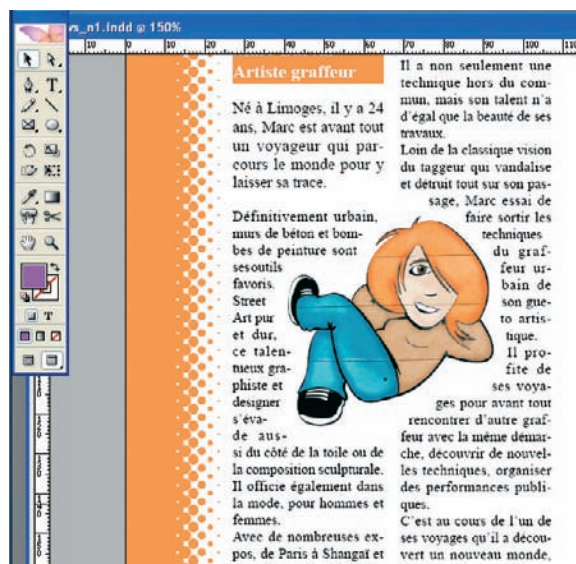


Ne vous trompez pas de réseau de points pour faire ce genre de manipulation : bouger les points de l'habillage n'a que de faibles conséquences graphiques. En cas d'erreur, seul le texte va être déplacé. En revanche, bouger des points du masque a de toutes autres conséquences : voyez la capture d'écran suivante où nous avons déplacé plusieurs points du masque. Problème ou idée intéressante à garder en mémoire pour un autre travail ?



Il est toujours préférable de gérer le positionnement du texte par la forme de l'habillage, plutôt que de modifier le texte saisi pour le faire adhérer à notre souhait graphique.

Pour ce magazine, nous en resterons au point précédent. Vous savez maintenant utiliser une technique professionnelle de détourage.

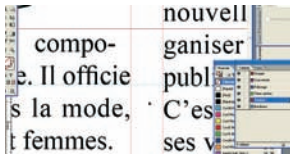


Détourage terminé.

Équilibrage des colonnes

Nous pourrions toujours continuer à ajuster le texte, par exemple réserver plus de place à droite et à gauche de l'image grâce à la réduction du décalage de l'habillage. Mais autre chose nous choque, et de bien plus problématique : à force de

manipulations, les lignes de texte des deux colonnes ne « tombent » plus exactement en vis-à-vis. Nous avons placé un repère dans la capture d'image suivante pour le visualiser.



Ici, le décalage est léger et presque invisible, mais parfois le problème est beaucoup plus grave et rend la lecture difficile. Comment le régler ? Nous aurions dû évoquer ceci beaucoup plus tôt, au moment de la création de notre style de paragraphes Articles dans les gabarits. Le réglage que nous mettons en place maintenant serait effectif sur l'ensemble du magazine. Nous devons donc régler ce problème maintenant au cas par cas. Pour vos futures publications, pensez à mettre en place le réglage d'alignement sur la grille de ligne de base, dès la construction des gabarits et des styles.

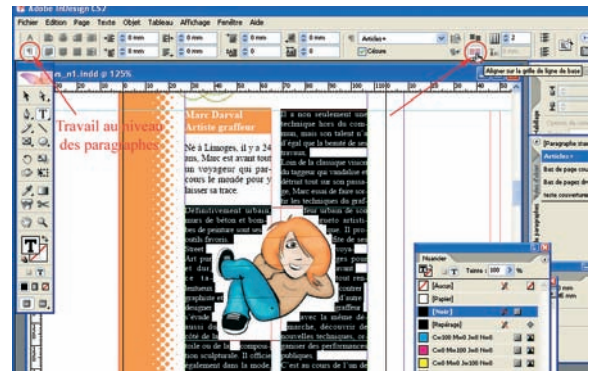
Alignement du texte des articles sur la grille de ligne de base

1. Activez l'outil Texte.
2. Surlignez le texte de l'article hors introduction.



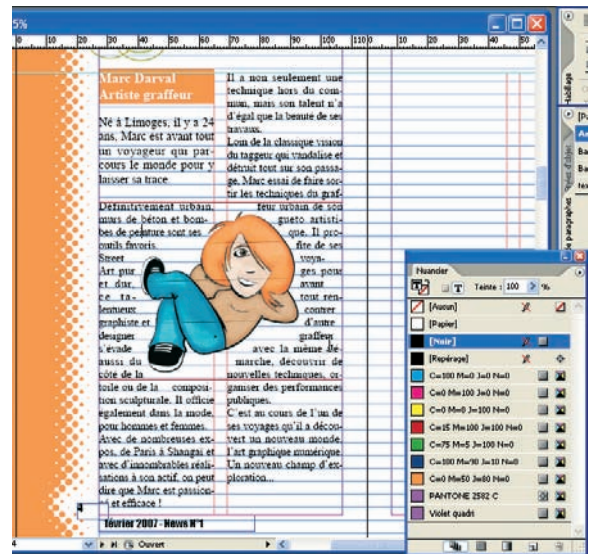
3. Cliquez sur le bouton Mise en forme des paragraphes de la palette Contrôle.

4. Cliquez sur bouton Aligner sur la grille de ligne de base. Le texte entre colonnes est de nouveau en vis-à-vis.

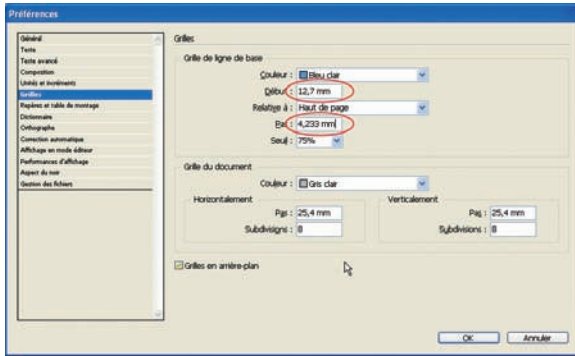


La grille de base

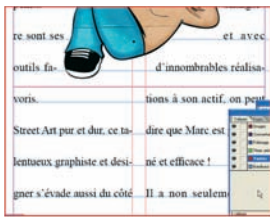
Pour visualiser la grille de base, allez dans le menu Affichage>Grilles et repères>Afficher la grille de ligne de base.



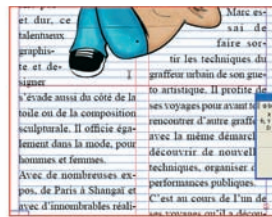
C'est une sorte de « guide âne » qui permet l'ajustement permanent entre les lignes. Vous pouvez paramétrer l'espacement entre ces lignes en allant dans le menu Édition>Préférences>Grilles, sur PC, et InDesign>Préférences>Grilles, sur Mac.



Dans cette partie des préférences, vous pouvez déterminer la couleur de la grille, sa position de début et surtout son pas, c'est-à-dire l'espace entre les lignes. Dans notre cas, l'espace est correct, nous ne le changeons pas, mais pour d'autres travaux nous interviendrions ici.



Exemple avec un Pas à 10 mm



Exemple avec un Pas à 2,5 mm

Exemples de pas différents.

Cette fonction assure un espacement identique entre toutes les lignes de la publication. Cependant, vous devez choisir un corps supérieur à la hauteur du texte, sinon vous pourriez obtenir un décalage d'une ligne sur deux comme sur la capture d'écran précédente avec le pas à 2,5 mm.

Ce paramétrage est réalisé au niveau des préférences. Il ne se fait qu'une fois et concerne l'ensemble du document. L'application de l'alignement sur la grille de ligne de base est ensuite effectuée sur chaque texte au cas par cas.

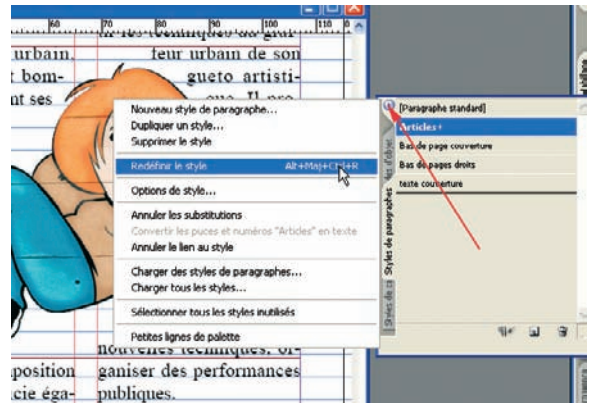
Finalisation de la page Invité

Nous voici arrivés au terme de cette partie dédiée à la construction de la page Invité. Encore une dernière remarque avant de passer à la suite du remplissage du magazine : vous pouvez redéfinir un style après modification, mais cela entraîne plusieurs problèmes.

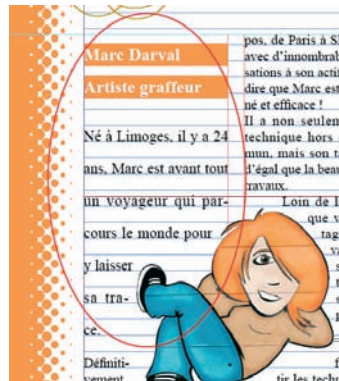
- ce style redéfini n'est pas présent sur le magazine neutre, base pour chaque nouvelle publication. Il faut donc l'importer sur ce dernier ;
- mais nous avons déjà appliqué le style Articles dans plusieurs blocs, ceci risque de modifier la mise en pages...

Cependant, si vous souhaitez redéfinir le style Articles, procédez comme suit.

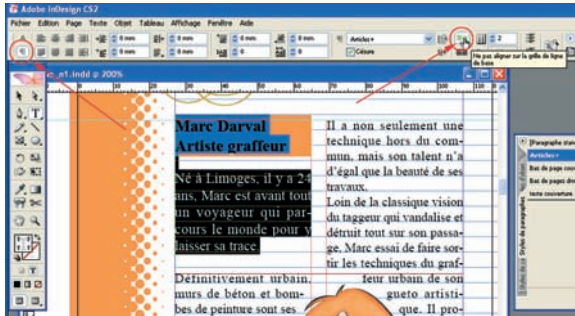
1. Laissez le curseur n'importe où dans le texte sur l'invité.
2. Allez dans la palette Styles de paragraphes. Le style Articles doit être surligné et présenter un « + ».
3. Allez dans le menu associé à la palette, descendez sur Redéfinir le style.



Le signe « + » a disparu, mais le haut de l'article a subi lui aussi un alignement sur la grille de ligne de base et se trouve donc modifié.



1. Pour retrouver notre mise en pages précédente, surlignez le texte d'introduction et le nom de l'artiste.
2. Dans la palette Contrôle, cliquez sur le bouton Ne pas aligner sur la grille de ligne de base, pour désactiver l'alignement sur la grille.



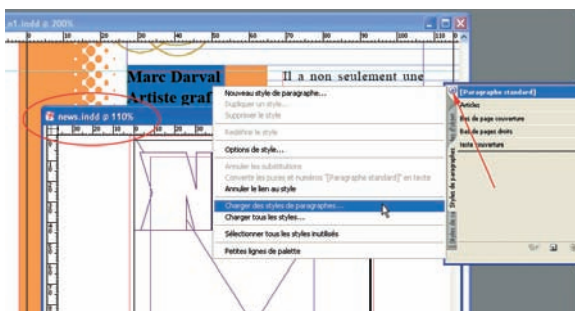
Si le style Articles présente le signe « + » sur ces lignes, c'est normal : nous avons changé un des paramètres qui le définissent.

Attention ! Il faut effectuer des modifications sur la page de Édito, car le style lui est aussi appliqué. Pour retrouver rapidement la mise en pages, sélectionnez tout le texte et cliquez, là aussi, sur le bouton « Ne pas aligner sur la grille de ligne de base » : vous désactivez l'alignement sur la grille.

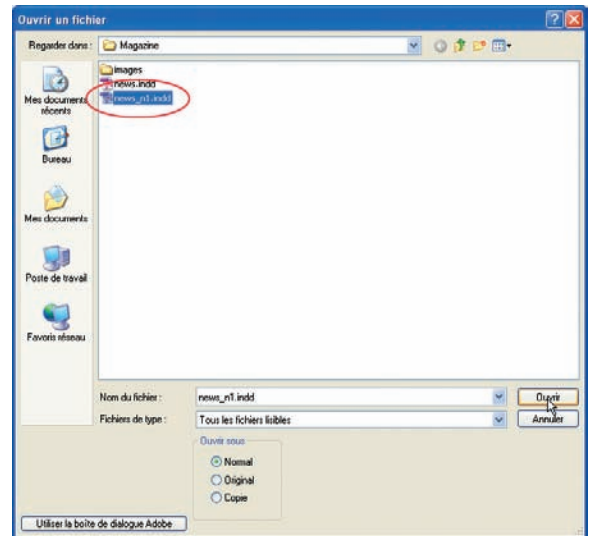
1. Pour modifier le style dans le magazine neutre, enregistrez d'abord votre travail.

2. Ouvrez news.indd.

3. Allez dans le menu associé à la palette Styles de paragraphes, puis descendez sur Charger des styles de paragraphes.

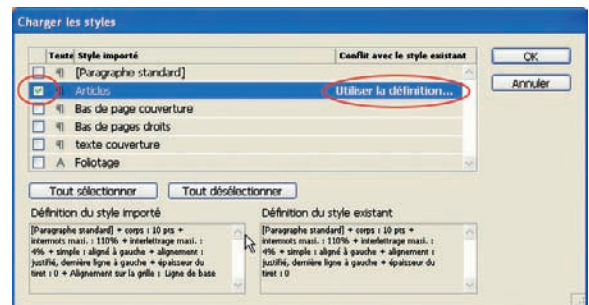


4. Une boîte de dialogue s'ouvre, cherchez news_n1.indd, et cliquez sur Ouvrir.



5. Une seconde boîte de dialogue s'ouvre : décochez toutes les cases sauf celle du style Articles.

6. Laissez Utiliser la définition du style importé dans le menu déroulant Conflit avec le style existant.



7. Validez en cliquant sur OK. Le style est redéfini sur notre magazine neutre.

8. Enregistrez-le et fermez le fichier.

Toutes ces manipulations auraient pu être évitées en construisant directement le style Articles dans sa bonne configuration. Soyez rassurés, personne n'arrive à penser à tout lors de la fabrication de la première maquette d'un magazine... Heureusement, InDesign offre des solutions pour compenser de pareils oublis.

Gestion des autres pages

Allons un peu plus vite pour la suite du remplissage, il s'agit souvent de reproduire les mêmes manipulations que précédemment.

Il faut cependant insister sur trois points :

- l'utilisation de faux texte dans l'attente du contenu d'un article ;
- la préparation d'un modèle pour la mise en place des images ;
- le traitement particulier des images dans une page en bichromie.

Commençons par l'exploitation du faux texte temporaire.

Gestion des pages d'Agenda à l'aide de textes de substitution

Le faux texte, ou texte de substitution sur InDesign, permet de remplir les pages pour visualiser le travail fini. Nous l'avions utilisé de façon simple lors de la création de notre style de paragraphe Articles au chapitre 2. Il nous permettait de visualiser les réglages. Nous allons encore l'utiliser et l'exploiter bien plus sur les pages que nous traitons maintenant.

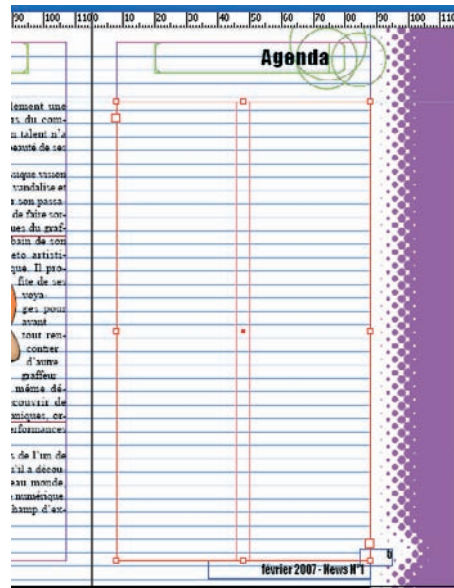
Préparation des pages d'Agenda et chaînage de texte

L'Agenda occupe les trois pages qui suivent celles de l'Invité.

1. Déverrouillez les blocs Titre article des pages 5, 6 et 7. Comme précédemment, cliquez à l'aide de l'outil Sélection sur ces derniers, tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac.
2. Saisissez « Agenda » dans les blocs déverrouillés (ces manipulations ne devraient plus vous poser de difficultés).

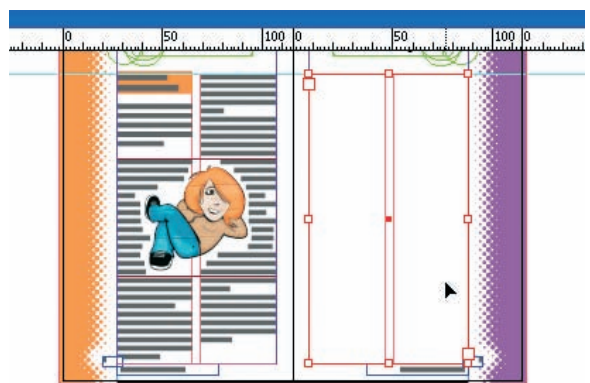


3. Selon le même principe, déverrouillez les blocs de textes principaux de ces trois pages.

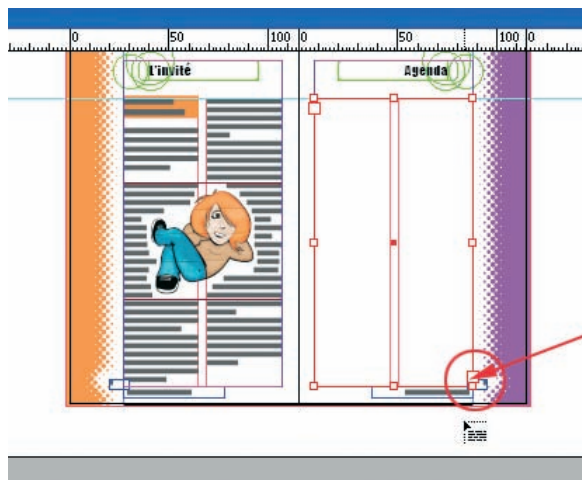


4. Réduisez maintenant l'affichage, de façon à bien voir les trois pages en même temps. Utilisez l'outil Loupe, et cliquez plusieurs fois en maintenant enfoncée la touche Alt.

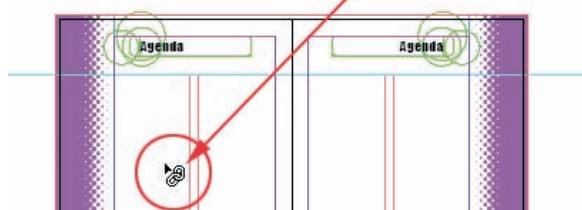
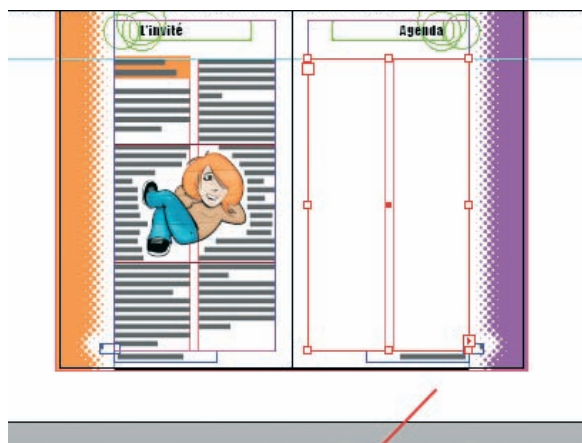
5. Sélectionnez avec l'outil Sélection le bloc texte principal de la page 5.



6. Au bas du bloc texte de la page 5, vous voyez un petit carré à l'endroit habituellement réservé au signe de trop-plein : cliquez dessus.



7. Votre curseur prend la forme d'un paragraphe. Vous venez de charger le curseur ; allez sur le bloc texte de la page 6 : il se transforme en maillon de chaîne.



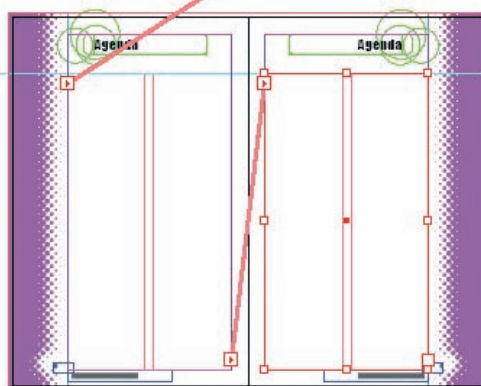
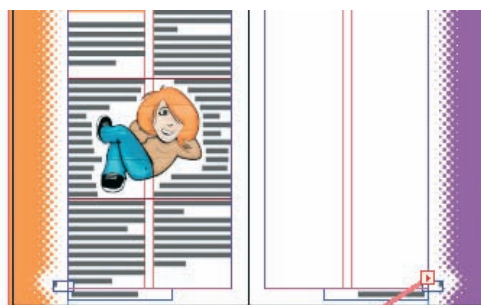
8. Cliquez au centre du bloc.

9. Renouvelez l'opération en partant du carré au bas de la page 6 et en cliquant au centre du bloc de la page 7. Vous venez de réaliser un chaînage de texte...

Le chaînage de texte

lorsque le bloc de texte de la page 5 est plein, la suite vient automatiquement prendre place sur la page 6 puis sur la page 7.

10. Vous visualisez ce chaînage en allant dans le menu Affichage>Afficher le chaînage du texte.



Expérimentons immédiatement ceci en remplissant ces trois blocs de texte provisoire (ou faux texte).

Intégration d'un texte de substitution

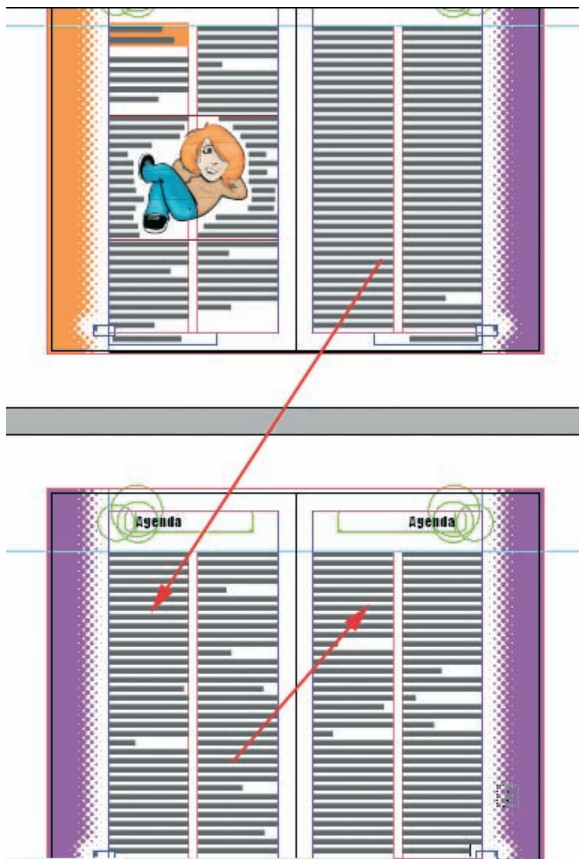
1. Activez l'outil Texte.

2. Cliquez sur le bloc de texte de la page 5 pour faire apparaître le curseur.

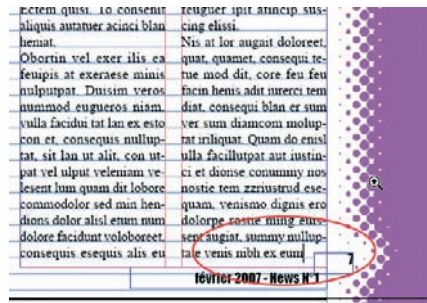
Localisation du curseur

Si vous essayez de cliquer sur un autre des blocs chaînés, InDesign place quand même le curseur au début du premier bloc de la chaîne, en l'occurrence celui de la page 5.

3. Allez dans le menu Texte>Remplir avec le texte de substitution, ou bien faites un clic droit sur PC et un Pomme + Clic sur Mac pour afficher le menu contextuel. Descendez sur Remplir avec le texte de substitution, comme nous l'avons vu au chapitre 2.



Vos trois pages sont remplies avec du texte. Si vous vous approchez d'un de ces blocs, et que vous utilisez l'outil Zoom, vous constaterez qu'InDesign place une suite de mots aléatoires jusqu'à la dernière ligne disponible.



Remplissage du dernier bloc de la chaîne.

Vous observerez aussi que dans le cas d'application de texte de substitution, le style de paragraphe est toujours correctement exploité, alignement sur la grille compris. Nous disposons là d'un moyen simple pour visualiser la forme générale de notre travail, sans forcément détenir toutes les données.

Rupture d'un chaînage

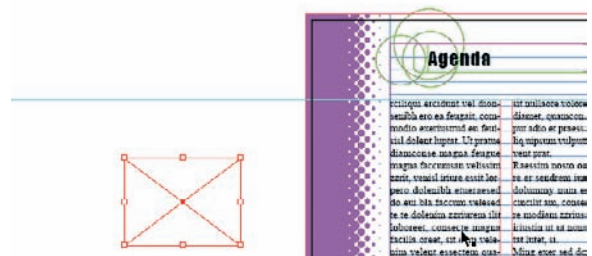
Pour supprimer un chaînage, cliquez deux fois sur un des carrés de chaînage présentant une petite flèche.

Il nous faut maintenant préparer un modèle générique pour l'intégration des images. C'est dans ce but que nous avons préparé une image joker dans Photoshop.

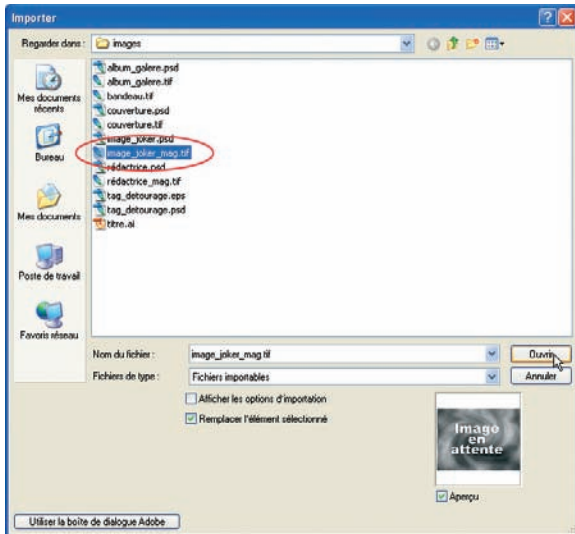
Création d'un modèle pour le placement des images

Création du groupe image joker

1. Créez directement un bloc image de 40 mm × 30 mm à l'extérieur d'une des pages.

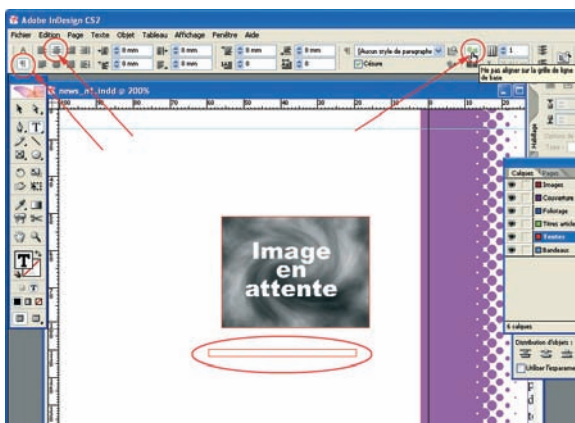


2. Importez l'image joker préparée dans Photoshop.



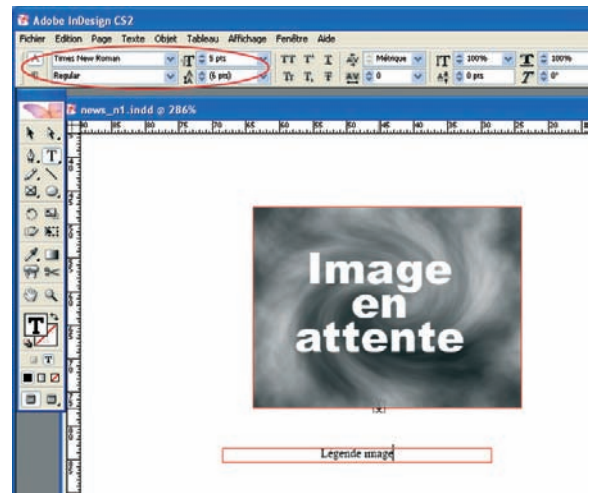
3. Créez en dessous un petit bloc texte de 40 mm × 2 mm, et saisissez à l'intérieur « Légende image » en police Times news Roman corps 5 pts.

4. En restant sur le texte Légende image, cliquez sur le bouton Ne pas aligner sur la grille de ligne de base. Vous utiliserez la « Mise en forme des paragraphes » de la palette Contrôle pour ne pas être gêné lors du placement de ces modèles.



5. Centrez également ce texte horizontalement en passant par la gestion des paragraphes de la palette Contrôle.

6. Centrez verticalement le texte par le menu Objet>Options de bloc de texte.



7. Placez le texte légèrement en dessous du bloc image.

8. Utilisez la palette Alignement pour bien aligner les deux blocs dans le sens horizontal.



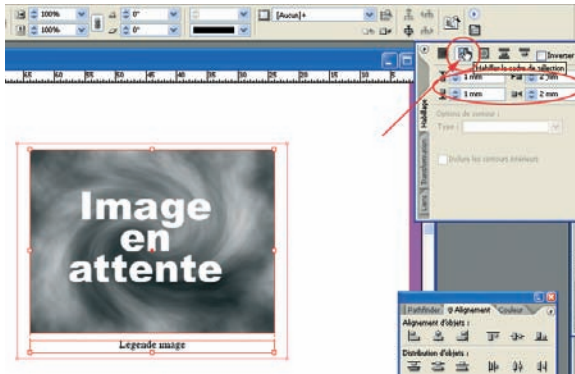
9. Allez dans le menu Objet>Associer.

Habillage de l'illustration joker

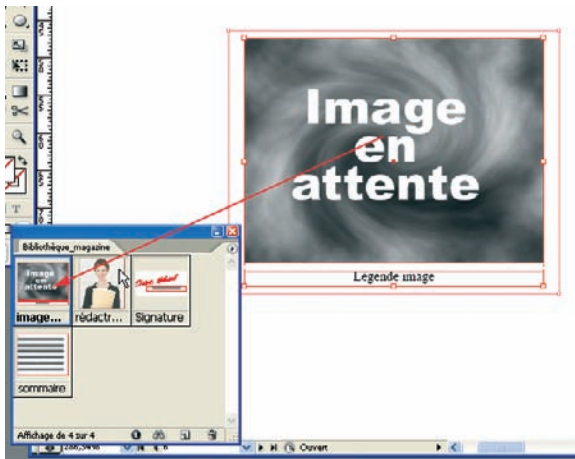
Vous avez maintenant à votre disposition un groupe comprenant un visuel image et sa légende. Préparons son habillage pour qu'il repousse correctement le texte qui l'entoure.

1. Gardez le groupe sélectionné, allez dans la palette Habillage.

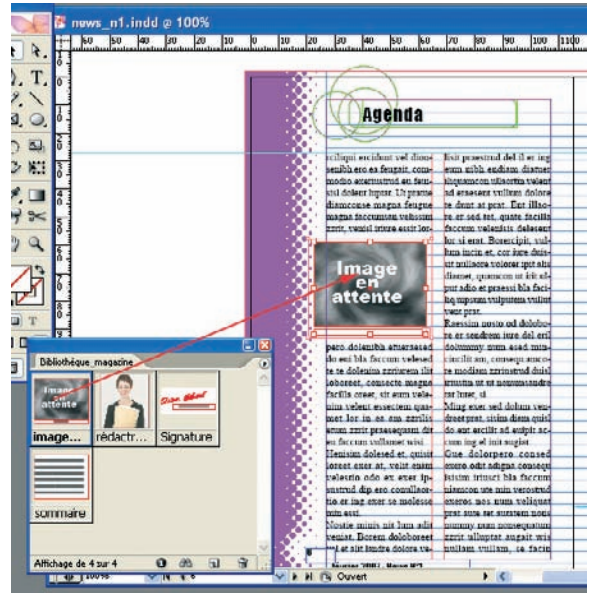
2. Activez Habiller le cadre de sélection, le second bouton en partant de la gauche.
3. Mettez en place les décalages suivants : 1 mm en haut et en bas, 2 mm à droite et à gauche.



4. Faites glisser ce groupe dans la bibliothèque pour le conserver en permanence à disposition.



5. Supprimez le groupe présent sur le document.
6. Faites glisser un groupe depuis la bibliothèque vers une page du magazine. Voilà ci-après le résultat de notre travail.



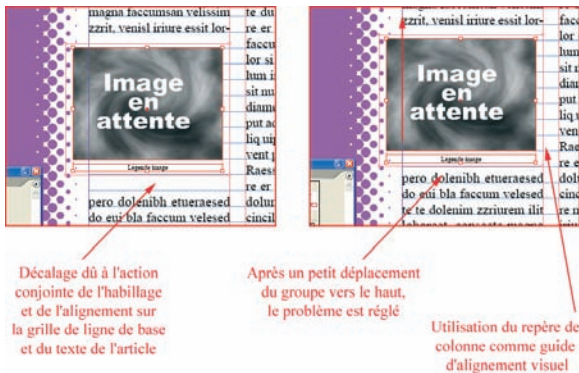
Nous avons créé un groupe d'image jocker en niveaux de gris sous Photoshop, le texte de la légende est en noir. Nous pouvons exploiter ce modèle aussi bien sur les pages en quadrichromie qu'en bichromie. Ces deux types de pages ont en commun la couleur noire qui est celle, exclusive, de l'image jocker et de sa légende.

Notez qu'il n'est pas nécessaire de recréer à chaque fois cet élément de construction, il n'y a plus qu'à le faire glisser depuis la bibliothèque en fonction de nos besoins.

Certes, en plaçant l'image sur le texte, celui-ci s'est décalé et ne loge plus en entier dans les trois pages. Si vous regardez au bas de la page 7, vous verrez le signe de trop-plein. Cela n'a aucune importance puisque ce texte n'est pas le texte définitif et qu'il sera supprimé avant d'importer l'article réel. Pour cela, il suffit de placer le curseur n'importe où dans le texte des trois pages, d'aller dans le menu Édition>Tout sélectionner et d'appuyer sur la touche Suppr du clavier.

Un conseil enfin pour le placement des images jocker, prenez toujours le même point de repère sur les côtés (les bords des colonnes par exemple), ou notez la position en X à appliquer, ou encore, placez des repères sur les gabarits. Montez-les ou

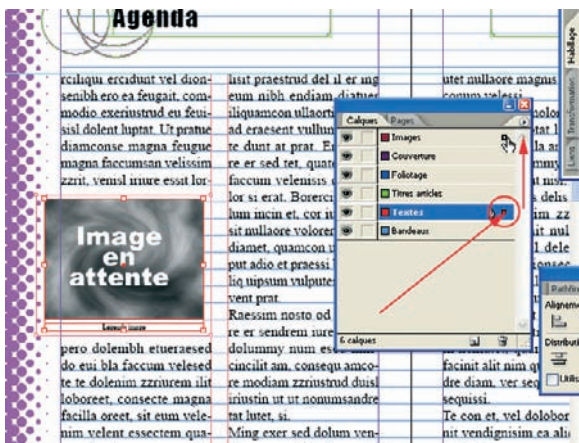
descendez-les pour ne pas avoir un espace trop grand entre le texte de l'article et l'image. La grille de base génère actuellement de grands espaces qui peuvent forcer le texte à aller trop loin. Quelques impulsions sur les touches fléchées vers le haut ou le bas règlent facilement le problème.



Placement du groupe image et légende.

Gestion du positionnement des images selon les calques

Il faut activer en premier lieu le calque Images avant de glisser le modèle de la bibliothèque vers la page. L'avez-vous fait ? Rien de grave si vous avez oublié de le vérifier, mais cela doit devenir un réflexe. Lors d'un travail avec de multiples calques, il faut en permanence vérifier où l'on travaille. Si votre groupe modèle ne se trouve pas sur le bon calque, sélectionnez-le. Vous devez voir apparaître un petit carré de couleur sur un des calques à droite. Cliquez sur ce carré et glissez vers le calque Images.



Copie d'objet

Si vous maintenez la touche Alt pendant le glissé, vous faites une copie sur un autre calque de l'objet transféré. Il reste au même emplacement dans la page.

Vous venez de transférer le modèle vers le bon calque. C'est l'un des avantages de ce logiciel : tous les éléments sont mobiles.

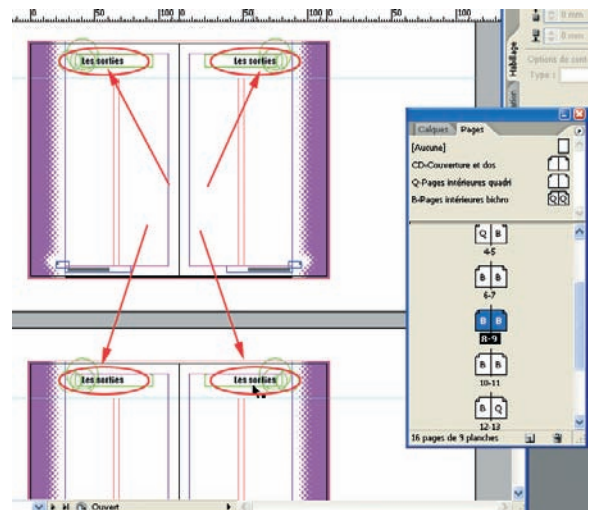
Vous devez maintenant vous poser une question. Comment charger une image dans le modèle que nous venons de construire et illustrer véritablement un article ? C'est l'objectif de la suite de ce chapitre.

Gestion d'une image sur les pages en bichromie et construction d'un article

Nous allons d'abord effectuer le même travail sur les pages 8, 9, 10 et 11 que celui effectué pour les pages 5, 6 et 7. Nous donnons un nom au titre d'article et chaînons les pages. Nous traitons ici les pages intitulées « Les sorties ».

Préparation des pages sorties et chaînage de texte

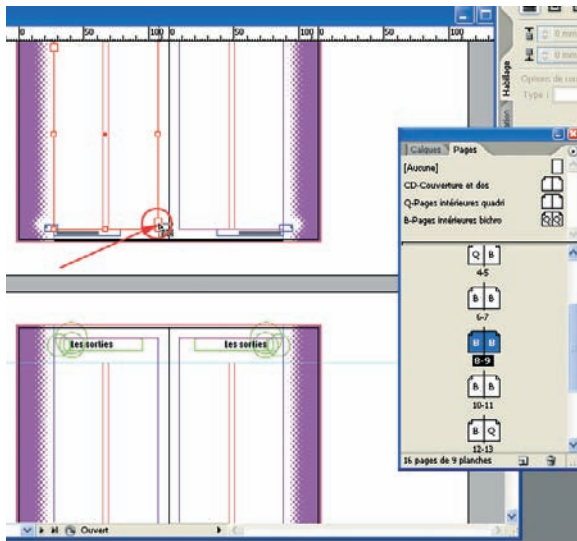
1. Déverrouillez les blocs Titre article des pages 8, 9, 10 et 11. Comme nous l'avons vu précédemment, cliquez avec l'outil Sélection sur les blocs tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl + Maj sur PC ou Pomme + Maj sur Mac.
2. Saisissez « les sorties » dans les blocs déverrouillés.



3. Selon le même principe, déverrouillez les blocs de textes principaux de ces quatre pages.

4. Réduisez maintenant l'affichage, de façon à bien voir les quatre pages en même temps. Utilisez pour cela l'outil Zoom et cliquez plusieurs fois en maintenant enfoncée la touche Alt.

5. Activez avec l'outil Sélection le bloc texte principal de la page 8.

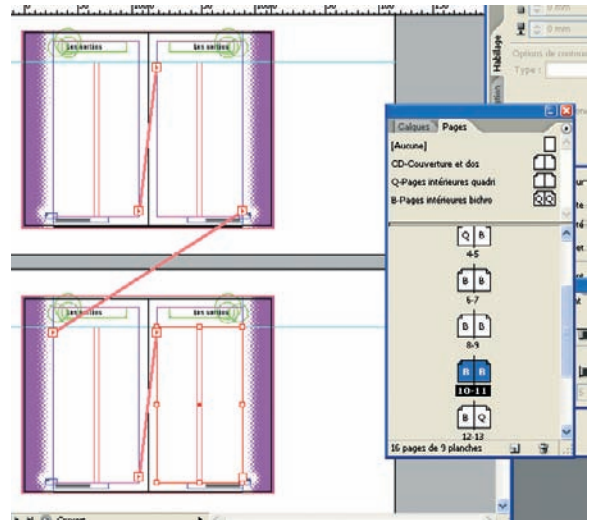


6. Au bas du bloc texte de la page 8, vous voyez un petit carré à l'endroit où se trouve habituellement le signe de trop-plein. Cliquez dessus. Vous voyez d'abord votre curseur prendre la forme d'un paragraphe : vous venez de le charger.

7. Allez sur le bloc texte de la page 9. Le curseur prend la forme d'un maillon de chaîne.

8. Cliquez au centre du bloc.

9. Renouvelez l'opération en partant du carré en bas de la page 9 et en cliquant au centre du bloc de la page 10. Vous chaînez les pages 9 et 10. Maintenant cliquez au centre du bloc de la page 10 puis au centre du bloc de la page 11 en partant du carré en bas de la page 10. Vous venez de chaîner les pages 8 à 11.

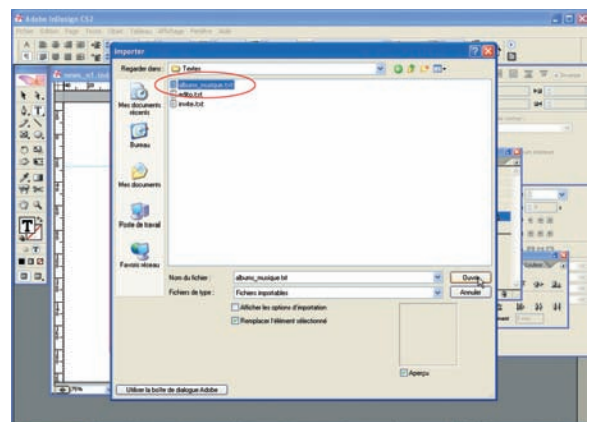


10. Activez l'outil Texte, cliquez sur le premier bloc de la chaîne, celui de la page 8, pour y placer le curseur.

11. Allez dans le menu Fichier>Importer.

12. Le début du texte à importer est dans le répertoire Chapitre 5>Textes des fichiers d'accompagnement. Recherchez ce répertoire et ouvrez-le.

13. Cliquez sur albums_musique.txt et importez le fichier.

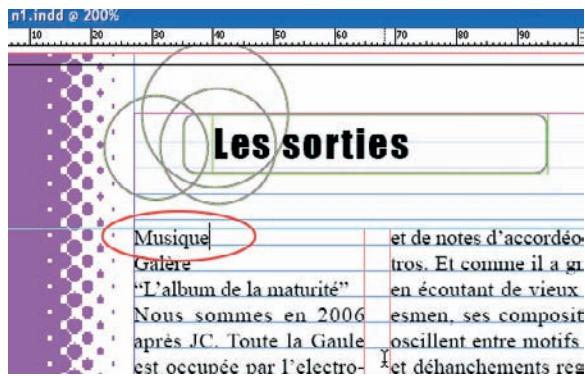


Mise en forme du texte

Nous allons maintenant apporter quelques modifications à la mise en forme du texte avant d'illustrer l'article sur le groupe Galère. Nous utiliserons

l'image de la jaquette de CD que nous avons numérisée et préparée sous Photoshop (voir page 78).

1. Placez-vous au début du texte et sautez une ligne en appuyant sur Entrée.
2. Positionnez-vous sur la première ligne et saisissez « Musique ».



Mise en place du titre de l'article.

3. Vérifiez que le style Articles est bien appliqué sans substitution sur l'ensemble du texte.
4. Si ce n'est pas le cas, il y a probablement un petit signe « + » à côté du nom du style. Sélectionnez alors tout le texte (menu Édition > Tout sélectionner) et cliquez comme nous l'avons déjà vu sur le bouton Annuler les substitutions en bas de la palette Styles de paragraphe.

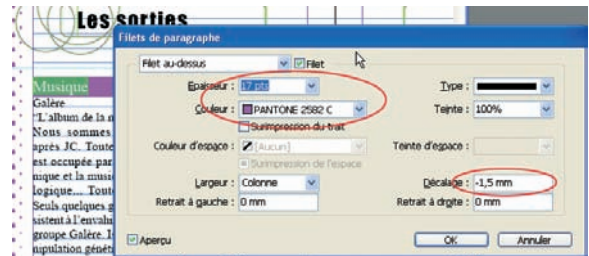
Nous allons maintenant appliquer sur le titre d'article Musique, les noms des artistes et les titres d'albums avec le même type d'effet surligné au marqueur et à l'aide des filets de paragraphes.

1. Surlignez le mot Musique et passez en corps 13 pts.
2. Restez sur ce mot, activez le bouton Mise en forme des paragraphes dans la palette Contrôle.
3. Allez dans le menu associé à la palette, descendez sur Filets de paragraphe.
4. Sélectionnez Filet au-dessus dans le menu déroulant, et cochez la case à sa droite pour l'activer.

5. Placez une épaisseur de 17 pts et un décalage de -1,5 mm.

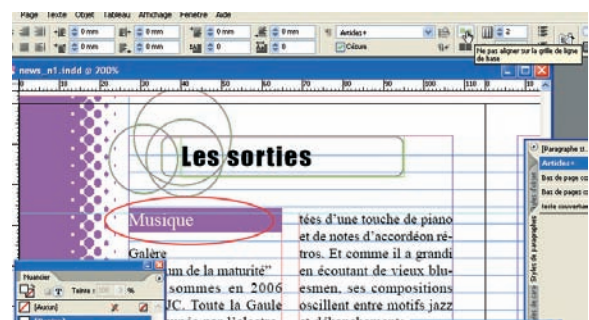
6. Choisissez pour couleur le Pantone 2582C.

7. Laissez les autres réglages par défaut.



Il est très important ici de ne pas se tromper sur la couleur à attribuer au filet. Nous sommes dans les pages traitées en bichromie. Il est donc hors de question d'utiliser toute autre couleur que le Noir ou le Pantone 2582C.

1. Passez en Papier la couleur des caractères du mot Musique en utilisant le Nuancier.
2. En changeant la taille de ce mot, il s'est produit un décalage lié à l'alignement sur la grille de ligne de base : le titre d'article n'est plus sur la première ligne du bloc. Désactivez cet alignement en passant par Mise en forme des paragraphes de la palette Contrôle et en cliquant sur le bouton Ne pas aligner sur la grille de ligne de base. Nous avons déjà effectué cette manipulation sur le nom de l'invité.



3. Nous allons traiter de la même façon les deux lignes de texte suivantes concernant l'artiste et le

titre de l'album. Surlignez le mot Galère et passez en corps 12 pts.

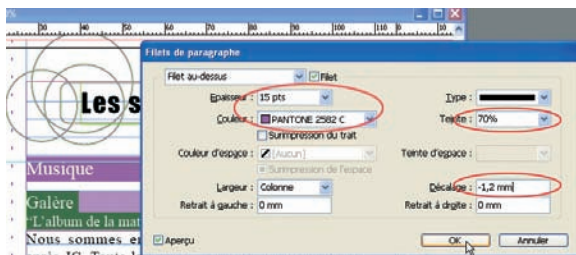
4. Surlignez les deux lignes « Galère » et « L'album de la maturité » en même temps. En restant sur ce texte, allez dans le menu associé à la palette Contrôle en mode paragraphe, puis descendez sur Filets de paragraphe.

5. Sélectionnez Filet au-dessus dans le menu déroulant, et cochez la case à sa droite pour l'activer.

6. Placez une épaisseur de 15 pts et un décalage de - 1,2 mm.

7. Choisissez pour couleur le Pantone 2582C, et baissez sa teinte à 70 %. La couleur est moins soutenue que pour le titre type d'article.

8. Laissez les autres réglages par défaut.



Réglage du filet pour les deux lignes.

Remarque

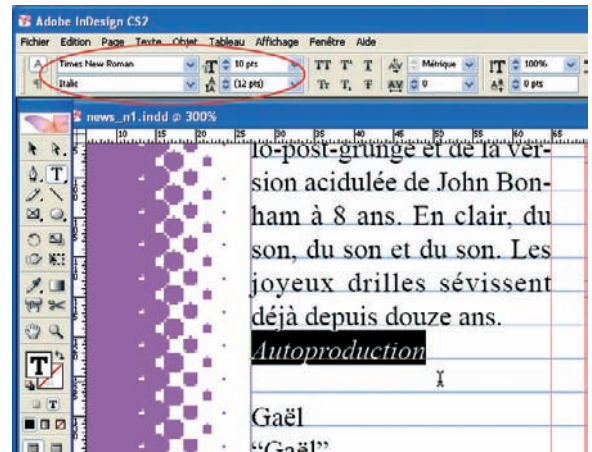
Les valeurs proposées pour les filets ont été obtenues en effectuant des essais. Si vous préférez, vous pouvez aussi faire des essais et choisir les valeurs qui vous paraissent les plus appropriées.

Nous avons préparé les lignes de titrage de l'article. Finissons le travail avec les textes du corps de l'article (il nous suffit de préparer quelques lignes pour pouvoir utiliser la mise en forme pour l'ensemble des textes).

1. Passez en Papier la couleur des caractères des deux lignes à l'aide du Nuancier.

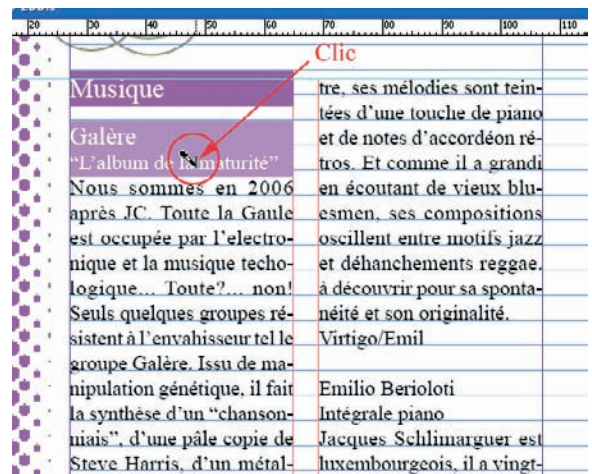
2. Allez en bas de ce premier article, et surlignez le mot Autoproduction.

3. Appliquez-lui la police Times New Roman Italic.



Voici qui conclut la préparation du texte de ce premier article. Vous pouvez utiliser l'outil Pipette afin de reproduire rapidement la mise en forme de ces textes pour les articles suivants.

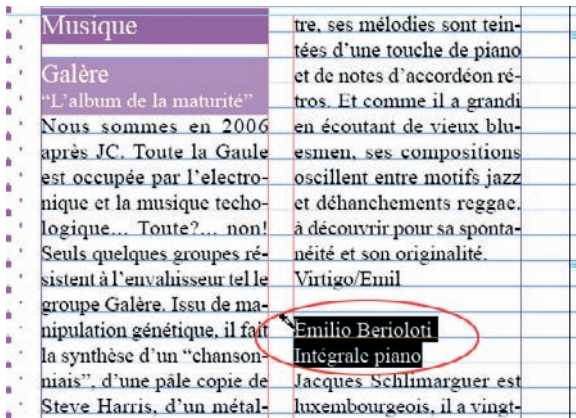
1. Appliquer un simple clic de la Pipette sur une partie de texte prélève le style.



Import de style

La logique voudrait que les modifications appliquées à ces textes soient enregistrées comme style. Dans ce cas, pensez à les importer sur le magazine neutre comme nous l'avons vu lors de la partie dédiée à la page l'invité. Nous les aurons à disposition pour les numéros suivants.

2. Par un cliqué-glissé sur la partie de texte à modifier, appliquez directement le style.



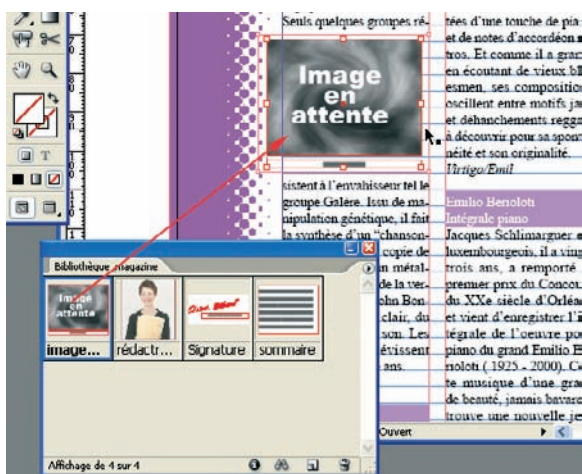
3. Amusez-vous à placer les différents styles que nous avons préparés sur les autres articles du texte importé.

Mise en place d'une illustration sur les pages en bichromie

Nous allons maintenant placer une image de la jaquette de l'album du groupe Galère pour illustrer l'article.

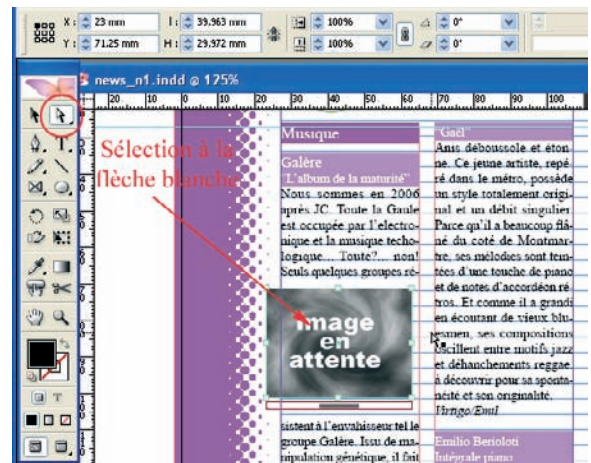
1. Réduisez un peu l'affichage pour voir votre surface de travail.

2. Glissez un modèle d'image depuis la bibliothèque, puis ajustez sa mise en place comme nous l'avons vu précédemment.



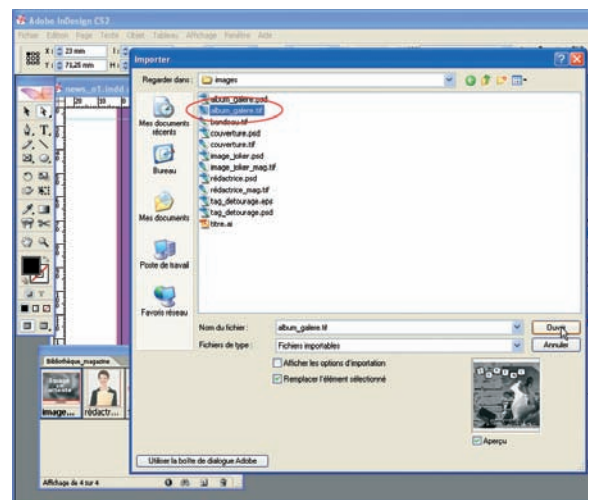
3. Activez l'outil Sélection directe, et cliquez hors de la page pour tout désélectionner.

4. Cliquez ensuite sur notre image joker pour la sélectionner indépendamment du groupe.



5. Allez dans le menu Fichier>Importer.

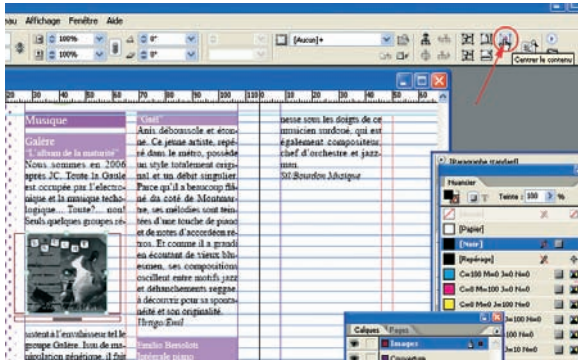
6. Allez dans le répertoire images du répertoire Magazine, et sélectionnez le fichier album_galere.tif préparé sous Photoshop.



7. Si la case Remplacer l'élément sélectionné est cochée, l'image de l'album se met en place toute seule. Vous devez encore la centrer dans son bloc.

8. Cliquez une fois sur l'image importée pour la sélectionner.

9. Cliquez sur l'icône Centrer le contenu de la palette Contrôle.



10. Approchez-vous de votre groupe image et texte avec l'outil Zoom.

11. Activez l'outil Texte, et surlignez « Légende image ».

12. Saisissez « Galère - L'album de la maturité » à la place.



Avoir façonné un modèle dans la bibliothèque permet de gagner un temps précieux lors de la mise en pages.

L'image de l'album en niveaux de gris est préparée sous Photoshop pour une intégration dans les pages. Nous n'amènerons pas de couleurs supplémentaires lors de l'impression. Nous pouvons

l'utiliser telle quelle ou, comme pour le bandeau, la coloriser avec le Pantone de notre Nuancier.

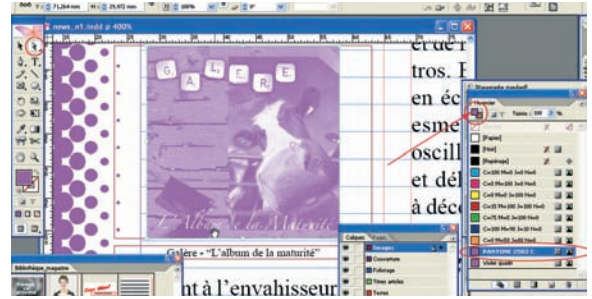


Image en niveaux de gris ou colorisée.

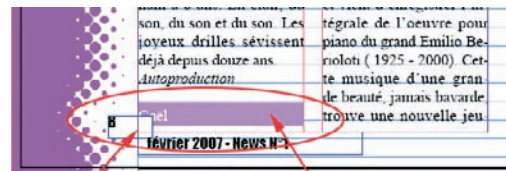
Vous êtes libre. Dans l'absolu, pour le remplissage complet du magazine, il faudrait alterner certaines images en niveaux de gris et d'autres en Pantone pour créer une dynamique graphique. Dans notre cas, laissons-la en niveaux de gris car l'image colorisée avec le Pantone violet rappelle trop le paquet d'un fabricant de chocolat...

Important

Nous avons intégré une image en niveaux de gris. La démarche est la même avec une image en quadri. Il faut simplement faire attention à la placer sur une page dédiée à ce mode colorimétrique.

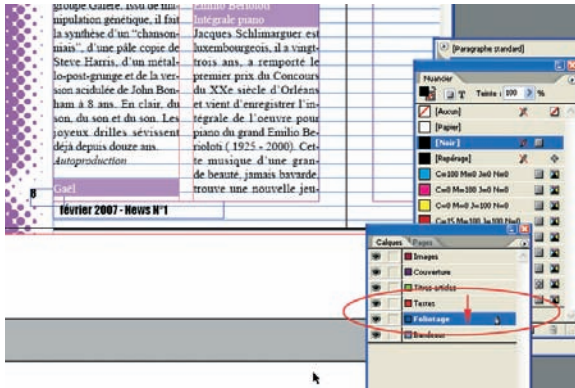
Finalisation de la mise en pages

Pour finir sur cette partie, voyons encore une astuce pour régler un problème classique de mise en pages. Après l'importation de l'image, le nom de l'artiste se trouve isolé en bas de la colonne. De même, le fond du bloc de foliotage chevauche le texte.



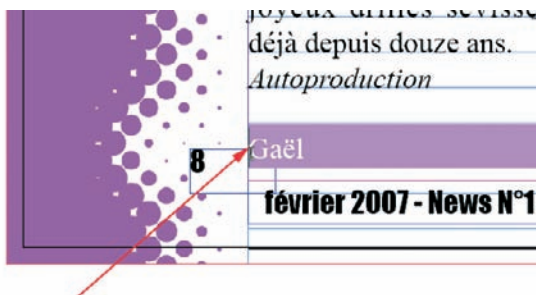
Ligne isolée en bas de colonne

Pour le chevauchement, pas de difficulté, il suffit de cliquer sur le nom du calque Foliotage, et sans relâcher le clic, de le glisser sous celui des Textes.



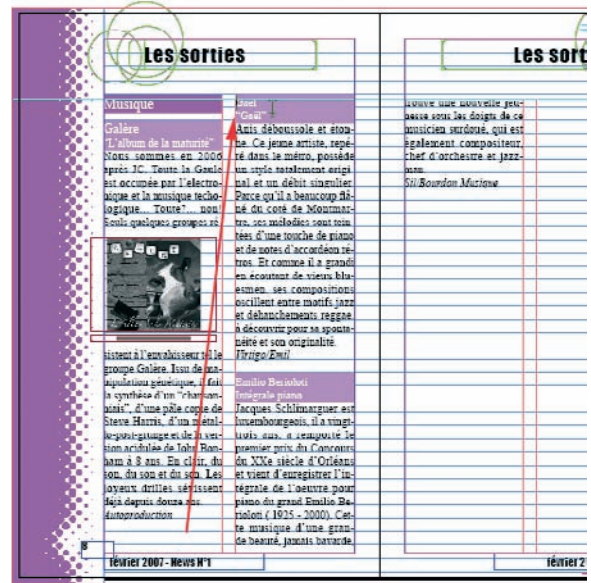
Une fois encore, nous aurions dû prendre en compte ce problème plus tôt. Mais il est toujours temps d'agir. Aussi, réglons la question tout de suite et incorporons cet élément dans la maquette du numéro 2. Pour ce problème de texte isolé, nous pourrions évidemment sauter des lignes et le faire passer dans l'autre colonne. En cas de modifications sur le texte du premier article, nous risquons des sauts de lignes inutiles et de grands blancs dans la mise en pages. InDesign propose une solution.

1. Activez l'outil Texte, et placez le curseur devant le texte à décaler.

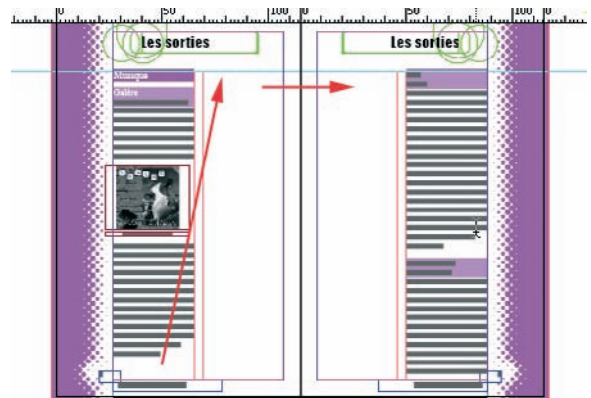


Placez le curseur Texte devant le mot Gaël

2. Appuyez simplement sur Entrée pour le faire passer en haut de la colonne suivante.



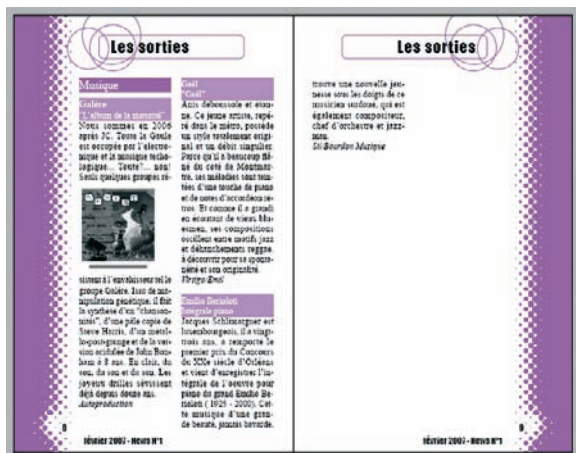
3. Si vous renouvelez l'expérience en appuyant sur la touche Entrée du pavé numérique encore une fois, le texte passe à la colonne suivante, et ainsi de suite. (C'est une grande aide à la mise en pages. Vous avez pu constater que nos blocs sont bien chaînés, le texte passant de l'un à l'autre sans difficulté.)



Plusieurs utilisations de la touche Entrée du pavé numérique.

4. Pour annuler les opérations précédentes et revenir au décalage du texte seulement dans la seconde colonne, laissez le curseur devant le texte, et appuyez sur la touche Retour du clavier.

L'alignement sur la grille de ligne de base ne peut alors être utilisé. Cette option est déconseillée pour le type de travail dont nous traitons dans cet ouvrage.



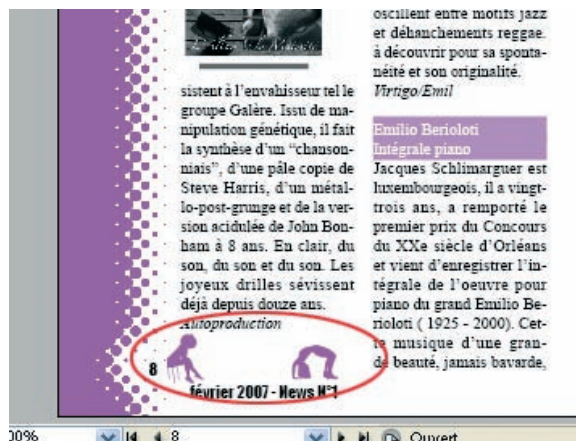
Visuel du début du remplissage des pages Les sorties.



Gestion du vide par une modification de la mise en pages.

Après le passage du texte à la colonne suivante, il reste quand même un blanc important au bas de la première colonne. Plusieurs solutions sont possibles, si vous trouvez ce vide vraiment gênant :

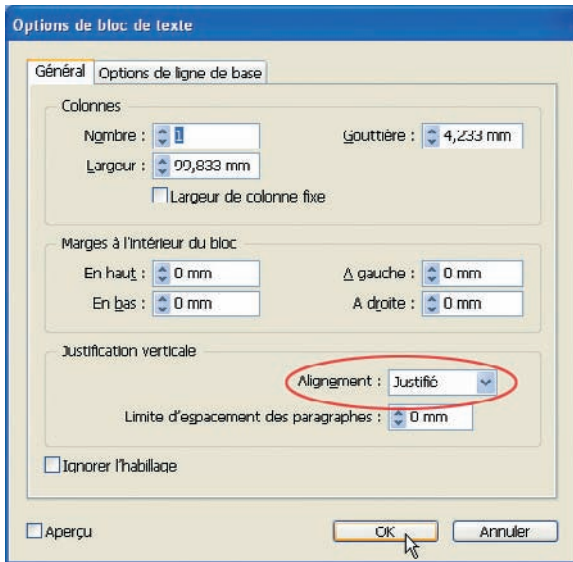
- soit sauter une ligne entre le nom de l'album et le début de l'article : dans ce cas, il faut penser à le faire pour chaque article, afin de garder une structure cohérente et annuler le saut de colonne. Le résultat risque de ne pas être plus convaincant ;
- soit profiter de cet espace pour agrémenter votre mise en pages de publicités (ce que font beaucoup de magazine presse) ou plutôt de petits pictogrammes qui lui donneront plus d'originalité (nous choisissons cette seconde solution qui évite de trop grandes modifications de mise en pages) ;
- soit appliquer une justification verticale au bloc de texte pour prendre tout l'espace disponible dans chaque colonne : dans ce cas, il faut entièrement repenser la construction des gabarits, et le résultat n'est pas forcément très heureux. Les textes sont parfois très tassés, ou au contraire très espacés, ce qui ne facilite pas la lecture.



Ajout de pictogrammes en bas de page.

Astuce pour créer les pictos

Pour construire des images de danseuses sur Illustrator, on utilise la nouvelle fonction de vectorisation dynamique qui permet d'obtenir un tracé vectoriel des images. Vous pouvez aussi importer une image, toujours sur Illustrator, et retracer son contour à la plume. La manipulation est plus longue mais le résultat plus précis. Ensuite, comme pour le titre du magazine, on copie et on colle dans InDesign



Justification verticale par les Options de bloc de texte.

Conclusion

Nous avons vu ensemble les points fondamentaux du remplissage du magazine, il ne reste plus qu'à appliquer ces méthodes pour les autres pages. Amusez-vous à le faire en inventant des articles et en plaçant des images. Vous avez tous les outils en main pour le réaliser. Dans le chapitre suivant, nous allons terminer ce travail par une étape délicate : transmettre correctement les fichiers à notre imprimeur.

Transmettre le magazine pour une impression offset 6

Nous voici arrivés à la dernière étape du travail d'élaboration d'un document imprimé : la préparation des données à transmettre à l'imprimeur. Si vous avez respecté les consignes de l'ensemble des chapitres précédents, vous ne rencontrerez pas de problèmes particuliers. Vous devez juste vous conformer à une procédure relativement simple et ne pas omettre d'éléments indispensables à l'imprimeur. InDesign est là pour vous aider.

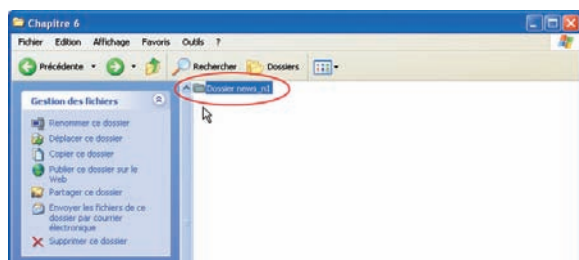
Préparation de l'environnement de travail

Avant de commencer, copiez la version du magazine qui se trouve dans le répertoire Chapitre 6>Dossier news_n1 des fichiers d'accompagnement du livre. C'est la version définitive du magazine, prête à l'envoi chez l'imprimeur. Chacun pourra donc travailler sur la même version du document.

Beaucoup de blocs sont remplis par du texte de substitution, et il manque un bon nombre d'images, mais toutes les pages sont structurées ce qui permet de bien visualiser les étapes du travail.

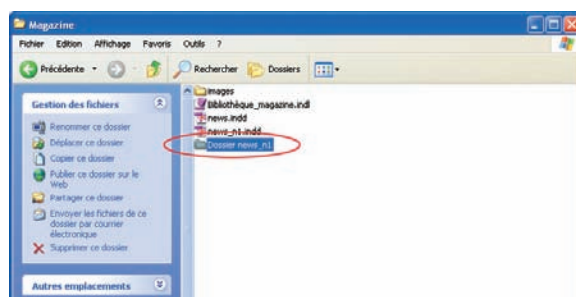
Installation d'une version extérieure du magazine et réparation des liens

1. Ouvrez le répertoire Chapitre 6.

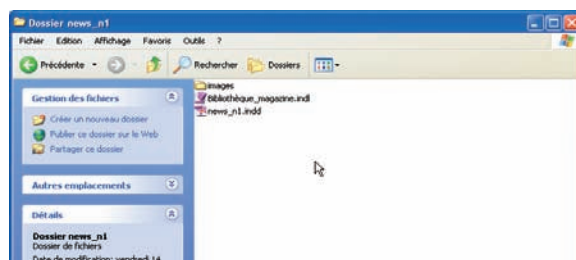


2. Sélectionnez et copiez le répertoire Dossier news_n1.

3. Collez-le dans un répertoire de votre disque dur. Pour ne pas multiplier les répertoires, mettez-le dans le dossier Magazine qui a servi tout au long de ce livre.

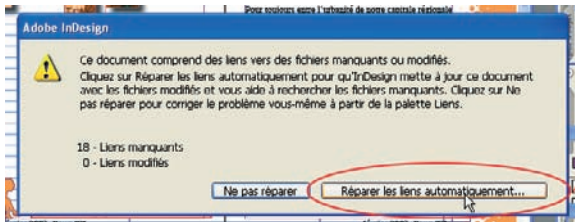


4. Ouvrez maintenant ce répertoire copié. Vous trouverez à l'intérieur la version du magazine, le répertoire d'images et la bibliothèque.



5. Sous InDesign, fermez vos documents, magazine et bibliothèque.

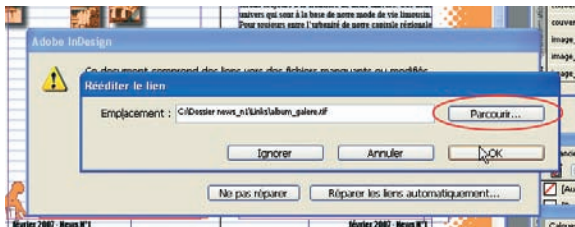
6. Ouvrez la version du magazine. Il est possible qu'un message d'erreur apparaisse. Ce n'est pas un problème. En fait, comme vous avez ouvert un travail réalisé sur un autre ordinateur que le vôtre, InDesign ne sait pas où se trouvent les images nécessaires. Vous découvrirez ce qui peut arriver chez un imprimeur lorsque celui-ci reçoit votre travail.



Précision importante

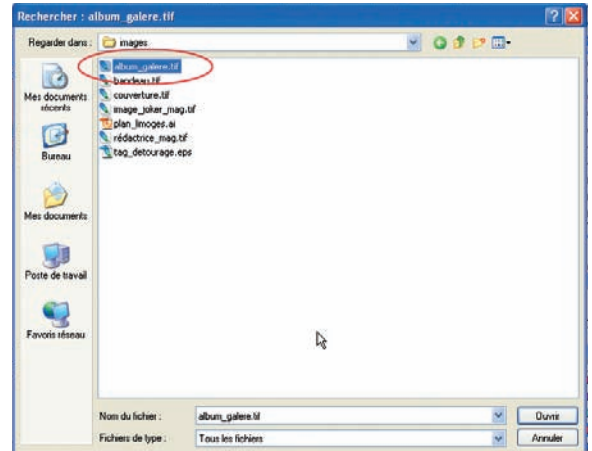
Les images que vous voyez sur le document en arrière-plan de la boîte de dialogue sont des prévisualisations. Si vous essayez d'imprimer, vous n'obtiendrez que des images basse résolution, de qualité tout à fait insuffisante pour l'imprimerie.

7. Cliquez sur le bouton Réparer automatiquement les liens. Une seconde boîte de dialogue s'ouvre, InDesign cherche l'emplacement de la première image dont il a besoin.



8. Cliquez sur le bouton Parcourir.

9. Cherchez l'image demandée, en l'occurrence album_galere.tif, dans le répertoire image de Dossier news_n1 que vous avez copié sur votre ordinateur.

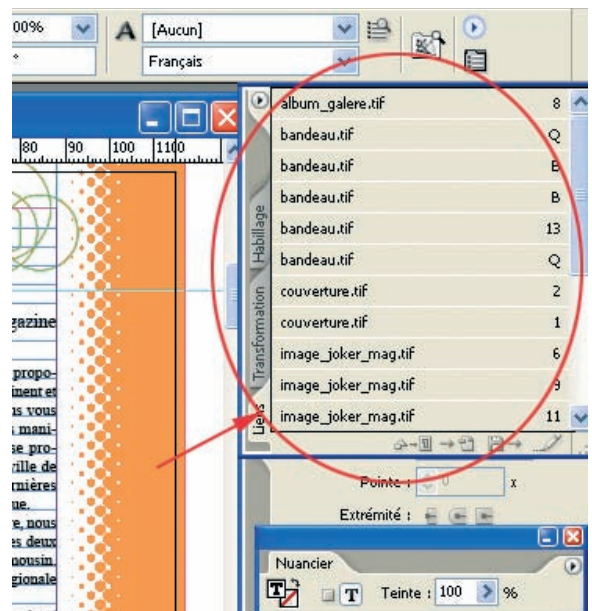


Reconnaissance des liens

InDesign ne vous demande pas de faire le même travail pour les autres images. Il a reconnu qu'elles se trouvaient toutes dans le même répertoire.

10. Si vous regardez dans la palette Liens qui gère chaque image, vous verrez qu'InDesign a bien retrouvé chacune d'elles (menu Fenêtre>Liens pour ouvrir cette palette).

11. Enregistrez le document pour fixer les informations de liens avec les images.

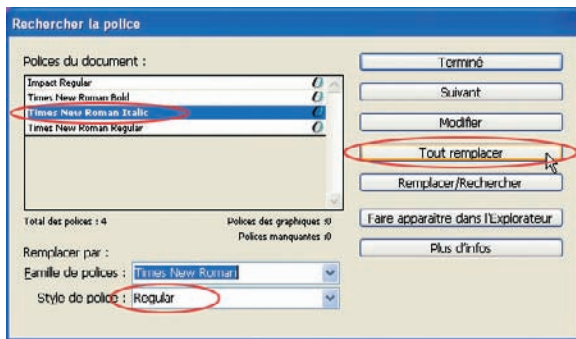


Document et images de nouveau liés.

Gestion des polices non installées

Il arrive aussi que certaines polices de caractères ne soient pas reconnues. InDesign surligne alors en rose les textes qui posent problème. Ici ce n'est pas le cas, puisque nous travaillons avec des polices basiques présentes sur votre système. Cependant, si vous rencontrez ce problème, il faut attribuer aux textes en question une autre police.

1. Allez dans le menu Texte>Rechercher la police.



2. Sélectionnez la police à modifier (après avoir noté son nom en plaçant le curseur dans un texte surligné de rose), puis cliquez sur Rechercher pour qu'InDesign montre l'emplacement de la modification.

3. Choisissez une police de remplacement dans la partie basse de la boîte de dialogue, et cliquez sur Modifier pour un texte court et unique, ou sur Tout remplacer pour une modification de l'ensemble du document.

Bilan sur la nouvelle version du magazine

Si vous regardez les différentes pages de la version du magazine que nous venons de copier, vous noterez quelques ajouts par rapport à la version que nous avons élaborée ensemble.

- Le tirage a été modifié sous Illustrator avant d'être remis en place.



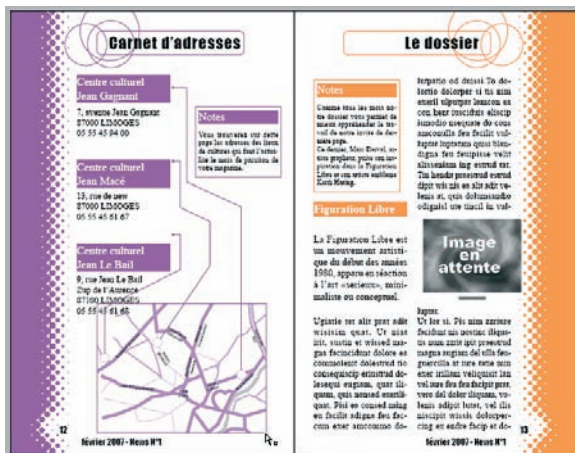
- Pour le sommaire, nous avons ajouté des polygones de couleur sous les numéros de pages, donné des informations sur l'équipe de rédaction, et glissé un pictogramme.



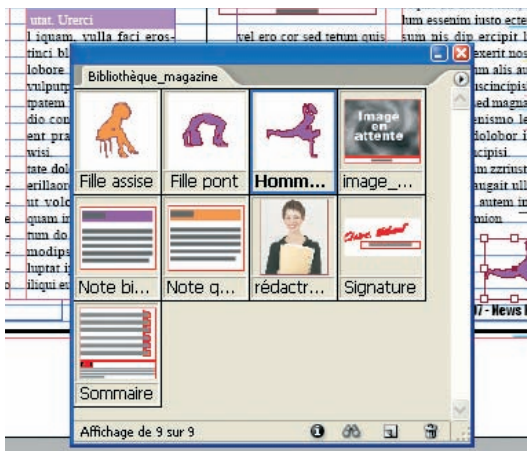
- Les pages manquantes ont été remplies avec du texte de substitution et nous avons créé de nouveaux styles de paragraphes pour gagner du temps.



- Pour finir, nous avons ajouté à la page Carnet d'adresses une image réalisée sous Illustrator. Cette mise en place était prévue sur les roughs. Il s'agit d'une page en tons directs. Nous avons donc préparé l'image en conséquence sous Illustrator, en utilisant exclusivement la couleur Pantone et le Noir pour le tracé des routes (voir chapitre 1).



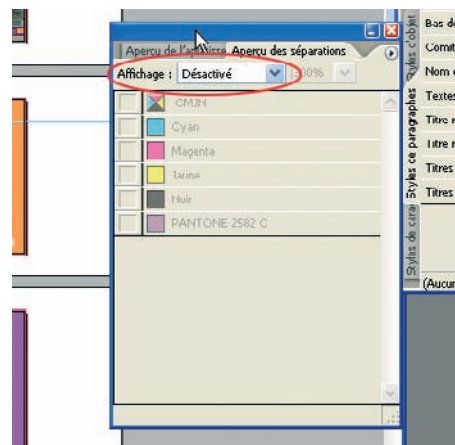
- La création de cette page nous a amenés à créer un petit groupe de plusieurs blocs pour gérer des annotations. En fait, nous en avons réalisé deux, l'un pour les pages en bichromie avec un filet en couleur Pantone et l'autre pour les pages en quadrichromie, comme le dossier, avec un filet en orange. Vous retrouverez ces éléments et quelques autres dans la bibliothèque fournie avec la version du magazine.



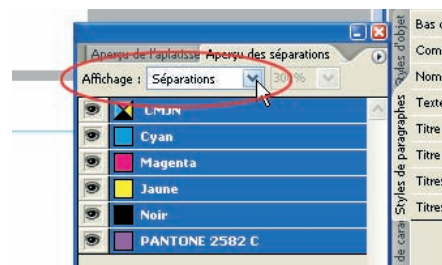
Tous ces éléments permettent de vérifier les éléments imprimés avant de transmettre le fruit de notre travail à l'imprimeur. Les explications suivantes sont basées sur la dernière version du magazine. Elles restent valables si vous préférez travailler sur votre propre version.

Vérification de l'emploi des couleurs

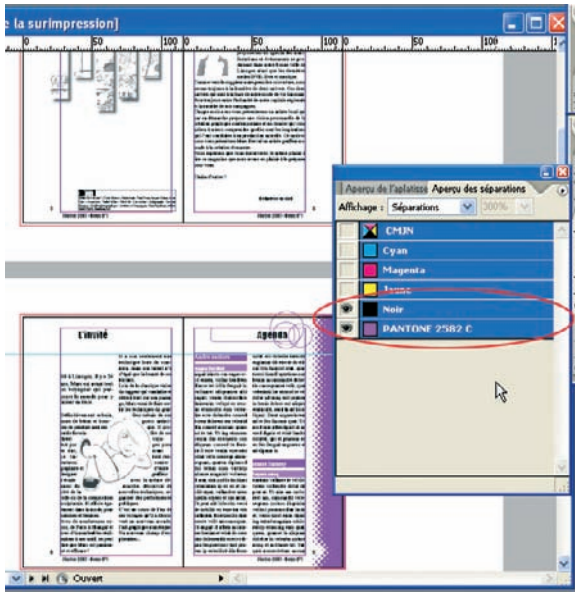
1. Réduisez un peu l'affichage pour visualiser plusieurs pages en même temps.
2. Allez dans le menu Fenêtre>Sortie>Aperçu des séparations.



3. Choisissez Séparations dans le menu déroulant en haut de la palette : cette palette permet d'afficher ou de masquer certaines couleurs pour les situer sur le document. La fonction Séparations est très pratique pour vérifier que le Pantone ne se trouve pas dans les pages en quadri ou, à l'inverse, qu'il n'y a pas de couleurs du modèle quadrichromie autre que le noir dans les pages en bichromie.



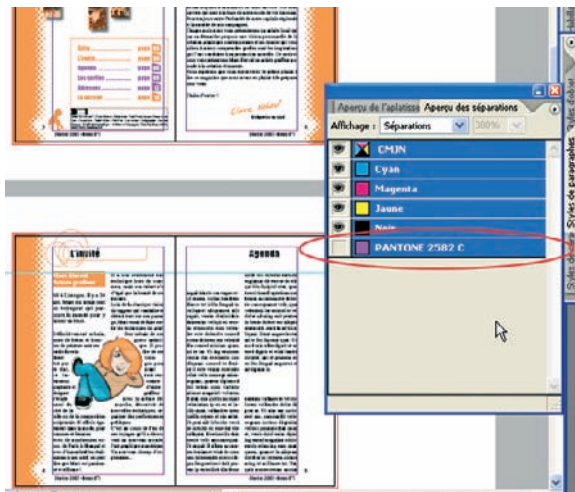
4. Cliquez sur l'icône en forme d'œil devant le Cyan, le Jaune et le Magenta.



5. Faites défiler les pages avec l'ascenseur vertical pour vérifier que le Pantone n'est présent que sur les pages prévues, c'est-à-dire uniquement de la page 5 à la page 12.

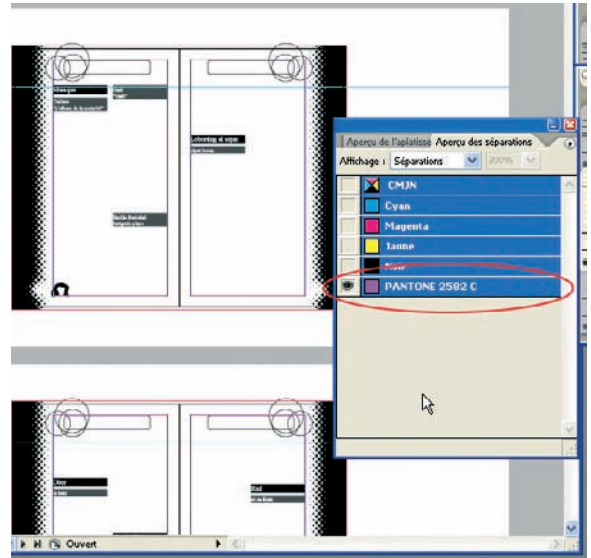
6. Cliquez sur les cases vides devant le Cyan, le Jaune et le Magenta pour les afficher de nouveau.

7. Cliquez sur l'icône en forme d'œil pour masquer le Pantone 2582C.



8. Faites défiler les pages avec l'ascenseur vertical pour vérifier que le Pantone n'est pas présent de la page 1 à la page 4, ni de la page 13 à la page 16.

9. Vous pouvez aussi masquer toutes les couleurs sauf le Pantone pour être tout à fait certain qu'il n'y aura pas de problème.



Remarque

Dans ce cas, vous voyez le Pantone tel qu'il sera flashé, c'est-à-dire en noir pur. La couleur n'apparaît qu'à l'impression sur la machine offset, en remplaçant le noir par la couleur voulue. Si vous avez oublié la technique, relisez le chapitre 1 de ce livre.

10. Ici, tout doit bien se passer, la présence du violet sur les pages en quadrichromie correspond à la couleur que nous avons reconstituée au chapitre 5 d'après les valeurs du Pantone. Affichez de nouveau toutes les couleurs.

11. Choisissez Désactiver dans le menu déroulant de la palette Aperçu des séparations.

12. Fermez la palette.

Tout est prêt pour l'envoi chez l'imprimeur. Sur un travail similaire, si vous détectez une couleur à un endroit non prévu, faites les modifications nécessaires avant de passer à l'étape suivante.

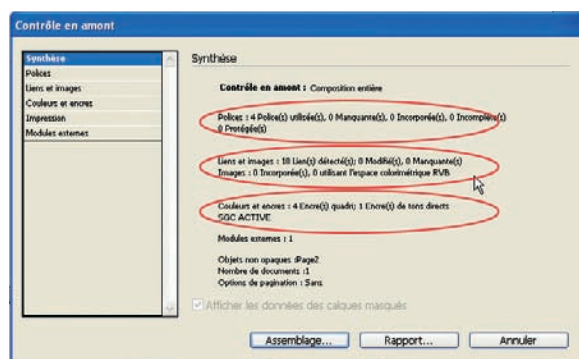
Transmettre le fichier InDesign à imprimer

Il existe plusieurs façons de transmettre votre travail à un imprimeur. Nous allons exploiter les astuces étudiées au chapitre 2. Commençons par la plus facile, en partant du principe que l'imprimeur possède InDesign dans la même version que vous, et qu'il se charge du travail d'imposition. Souvenez-vous, il s'agit de la façon dont les pages sont placées pour reconstituer correctement le document après pliage. En cas de doute, relisez le chapitre 3.

Méthode 1 : assemblage des informations pour la sortie

Avant de vous lancer dans cette grande aventure, enregistrez votre document.

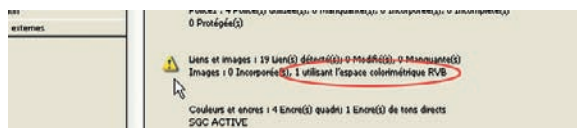
1. Allez dans le menu Fichier>Enregistrer.
2. Allez dans le menu Fichier>Contrôle en amont. Celui-ci permet de vérifier la conformité du document avant de le transmettre à l'imprimeur ; il ne se substitue pas pour autant à l'étape de vérification de l'emploi des couleurs vue précédemment.



Mise en conformité des éléments

Dès l'ouverture de la boîte de dialogue, InDesign vous prévient en cas de problème en rapport avec les éléments contenus dans le document. Il indique d'abord ce qui concerne les polices de caractères utilisées. Il avertit si certaines images, ou si leur mode colorimétrique, ne correspondent pas aux contraintes d'une impression en imprimerie. Enfin,

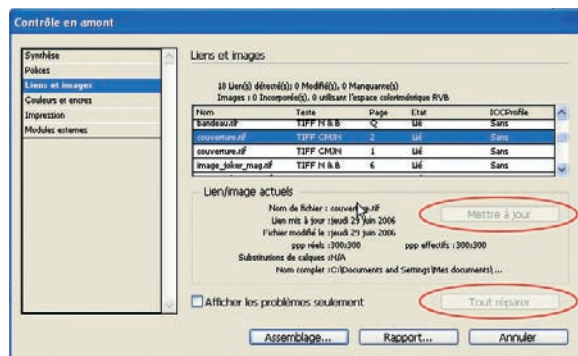
il prévient l'utilisateur si les couleurs utilisées par le document sont en quadrichromie et/ou en tons directs, et quels sont leurs identifiants. InDesign signale tous les problèmes par un petit panneau Danger, comme dans l'exemple ci-dessous (le document présente une image en RVB).



Dans notre exemple, nous n'avons pas de souci. Tout le travail de traitement des images a été fait correctement, et avoir une couleur de tons directs est volontaire.

Si un problème était signalé, la partie gauche de la boîte de dialogue permettrait de l'identifier, de le localiser et éventuellement de le traiter. En cliquant sur le texte Liens et images, vous pourriez visualiser quelles images posent problème :

- avec le bouton Mettre à jour, non actif ici, vous pouvez importer la dernière version d'une image modifiée sous Photoshop après sa mise en place dans InDesign ;
- Tout réparer permet de rétablir des liens rompus comme cela était le cas à l'ouverture de la version terminée du magazine.



En revanche, si vous avez une image en RVB dans la liste, il faut annuler le Contrôle en amont, puis ouvrir l'image sous Photoshop et changer son mode colorimétrique, comme nous l'avons vu précédemment.

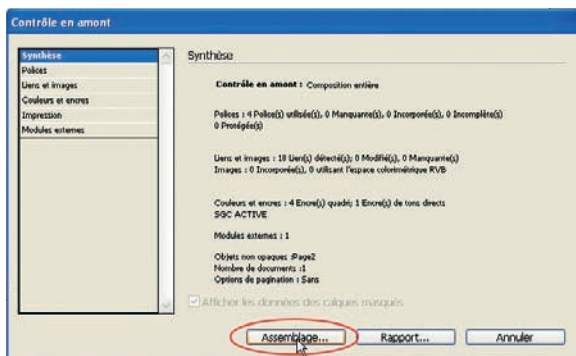
Remarque

Avoir des images en RVB n'est pas un problème à condition que vous destiniez votre travail à une impression sur une imprimante jet d'encre ou laser, ou même à un photocopieur. Mais pour l'imprimerie, cette pratique demande quelques précautions. Vous devez voir établi avec lui une procédure de transfert et lui signaler de manière claire que vous lui remettez des fichiers en RVB. Relisez, à ce sujet, le début du chapitre 4.

L'assemblage

Lorsque tous ces éléments sont finalisés, vous pouvez procéder à l'assemblage, c'est-à-dire réunir tous les éléments indispensables à l'imprimeur au sein d'un même dossier.

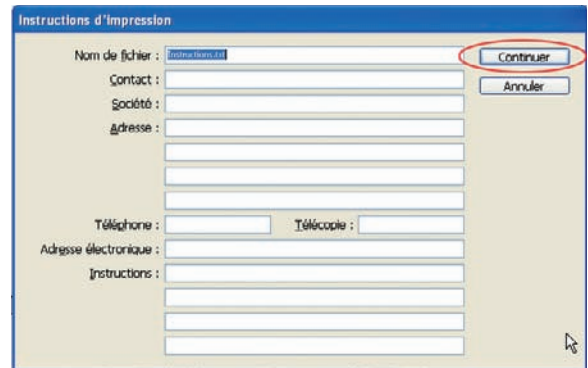
1. Cliquez sur le bouton Assemblage en bas de la boîte de dialogue Contrôle en amont.



Précaution

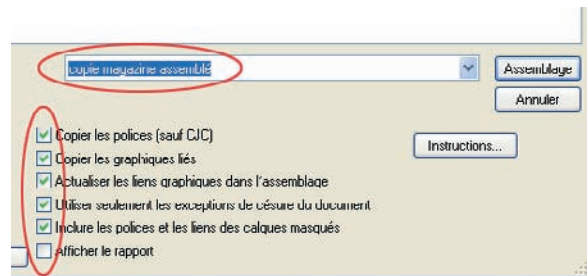
Si vous êtes sûr de vous, vous pouvez lancer l'assemblage directement par le menu Fichier. Mais prenez toujours le temps d'un contrôle en amont. L'opération n'est pas très longue et évite de mauvaises surprises à l'impression.

2. Si vous n'avez pas enregistré le travail au préalable, InDesign vous proposera de le faire. Une fenêtre nommée « Instructions d'impression » s'ouvre. Elle donne des informations concernant la personne qui a créé le fichier et la manière de la contacter (téléphone, mail, adresse). On peut aussi saisir (en bas) des informations spécifiques pour l'imprimeur : choix du papier, du grammage, remplacement d'un Pantone par un autre...



3. Cliquez sur le bouton Continuer.

4. InDesign attend maintenant l'emplacement d'enregistrement du travail assemblé et son nom. Choisissez votre répertoire Magazine, par exemple, et nommez le travail « Copie magazine assemblé ».

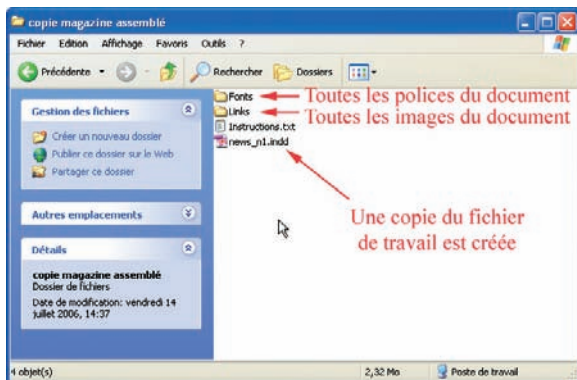


5. Vérifiez que toutes les cases sont cochées pour ne pas omettre un élément à l'assemblage. Laissez juste la dernière décochée, on évite ainsi d'afficher un rapport d'assemblage qui n'offre guère d'intérêt pour nous.

6. Cliquez sur le bouton Assemblage.

7. Cliquez sur OK dans la boîte d'informations sur l'utilisation des polices (nous avons vu ce problème au chapitre précédent), et laissez InDesign faire le travail pour vous. Revenez ensuite sur votre espace de travail.

8. Que s'est-il passé ? Pour le savoir, allez dans le répertoire d'enregistrement de votre copie assemblée.



9. InDesign a regroupé dans un même répertoire, nommé « Copie magazine assemblé », tous les éléments nécessaires à l'imprimeur pour la fabrication de votre magazine :

- le fichier InDesign du magazine ;
- un fichier Instructions.txt construit d'après les informations saisies dans la boîte de dialogue Instructions d'impression ;
- toutes les images, dans le répertoire Link ;
- toutes les polices utilisées, dans le répertoire Fonts.

Ouvrez-les pour vérifier. La suite du travail est très simple.

10. Gravez sur CD-Rom le répertoire entier Copie magazine assemblé (ou bien glissez-le sur une clé USB), et donnez le tout à votre imprimeur qui se chargera de la suite.

Tout ceci est valable si l'imprimeur possède InDesign et s'il gère l'imposition.

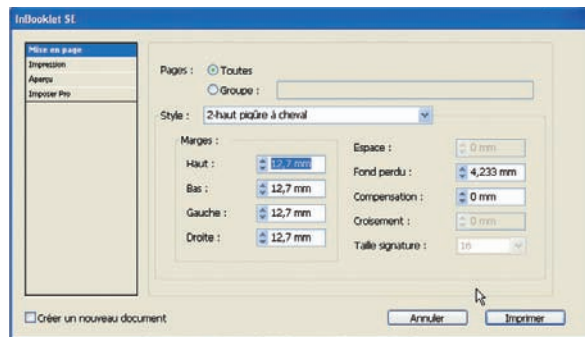
Méthode 2 : imposition et assemblage des informations pour la sortie

Imaginons maintenant que l'imprimeur ait bien ce logiciel, mais qu'il vous demande de gérer l'imposition. Les choses pourraient devenir franchement difficiles, mais InDesign propose un outil d'une simplicité extrême pour mettre en place vous-même une imposition correspondant à vos besoins. (Profitez-en pour vérifier que vos choix de construction des pages correspondent bien à vos souhaits.)

Imposition du magazine

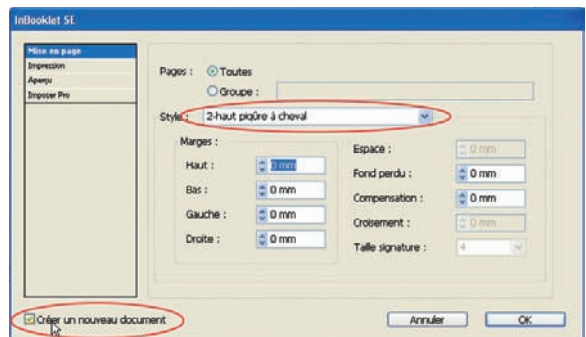
1. Restez sur la version du magazine que vous venez de copier.

2. Allez dans le menu Fichier>InBooklet SE.



3. InDesign offre, depuis la version CS2, un logiciel d'imposition allégé très performant pour un travail modeste comme notre magazine. Le type d'imposition est dans notre cas 2-haut piqûre à cheval. C'est sans doute peu parlant pour vous, mais expérimentons-le : dans la fenêtre de InBooklet SE, vérifiez que 2-haut piqûre à cheval est bien actif dans Style de la partie Mise en page.

4. Saisissez « 0 » dans toutes les cases, et cochez Nouveau document – puisque nous n'imprimons pas nous-même. (Le fait de mettre toutes les valeurs à 0 permet de garder les réglages de notre document sans ajouter de marges supplémentaires.)



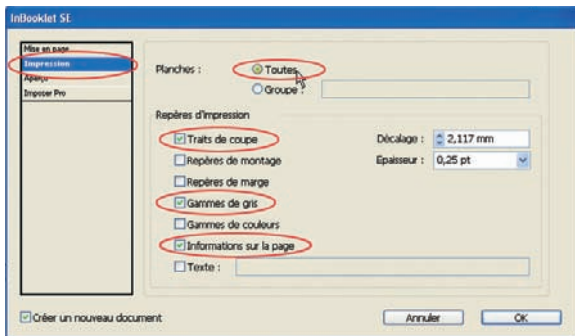
5. Cliquez sur le texte Impression sur la gauche de la boîte de dialogue.

6. Cochez simplement les cases Traits de coupe, Gamme de gris et Informations sur la page :

- Traits de coupe permet à l'imprimeur de connaître le positionnement de la coupe pour mettre le magazine au format ;
- Gamme de gris autorise la vérification de la densité de l'encre posée sur le papier, afin d'obtenir une bonne qualité d'impression ;
- Informations sur la page donne des informations sur le numéro des pages placées en vis-à-vis dans l'imposition.

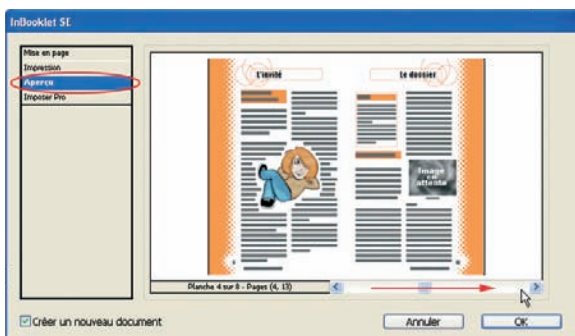
7. Vérifiez que la case Toutes est cochée en face de Planches.

8. Laissez les autres paramètres par défaut.



9. Cliquez sur le texte Aperçu sur la gauche de la boîte de dialogue.

10. Faites glisser l'ascenseur horizontal de l'aperçu pour visualiser l'imposition des pages mises en vis-à-vis pour l'impression. (La dernière zone, Imposer Pro, permet d'avoir des informations pour acheter la version complète du produit ; nous ne sommes pas concernés.)



11. Cliquez sur OK pour valider ces choix.

InDesign construit un nouveau document tel qu'il doit être conçu pour une impression imposée. Les pages 1 et 16 sont en vis-à-vis, tout comme les pages 2 et 15, les pages 3 et 14, etc.



Nouveau document créé en imposition.

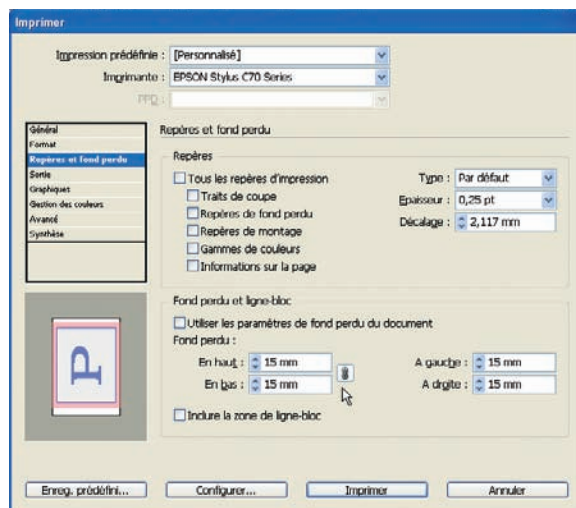
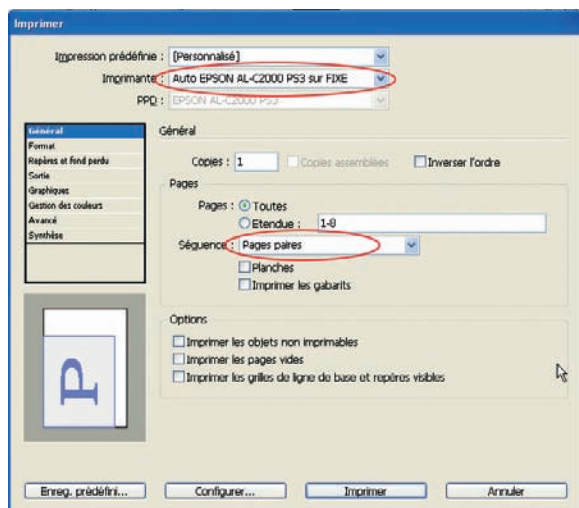
Cette notion d'imposition est difficile à cerner, mais relisez le chapitre 3 pour bien comprendre la nécessité d'avoir certaines pages en vis-à-vis. Après impression, découpe et pliage, nous devons obtenir un magazine dans le bon sens de lecture. Pour vous en convaincre, tentez vous-même l'expérience : imprimez le document que vous venez de créer.

Impression du magazine imposé sur une imprimante jet d'encre

1. Allez dans le menu Fichier > Imprimer.

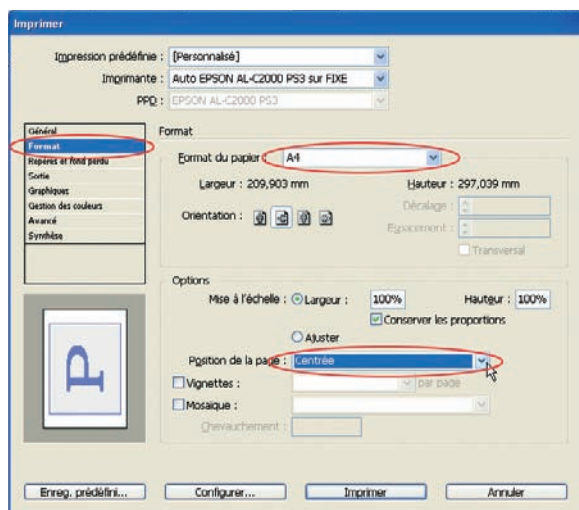
2. Choisissez le nom de votre imprimante dans la zone Imprimante.

3. Choisissez Pages paires dans le menu déroulant Séquence.



4. Cliquez sur le texte Format sur la gauche de la boîte de dialogue d'impression.

5. Choisissez simplement Centrée dans le menu déroulant Position de la page.

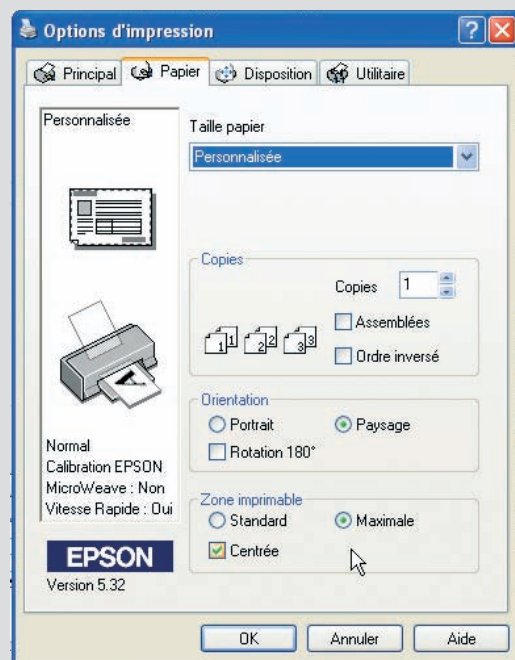


6. Cliquez sur le texte Repères et fond perdu sur la gauche de la boîte de dialogue d'impression.

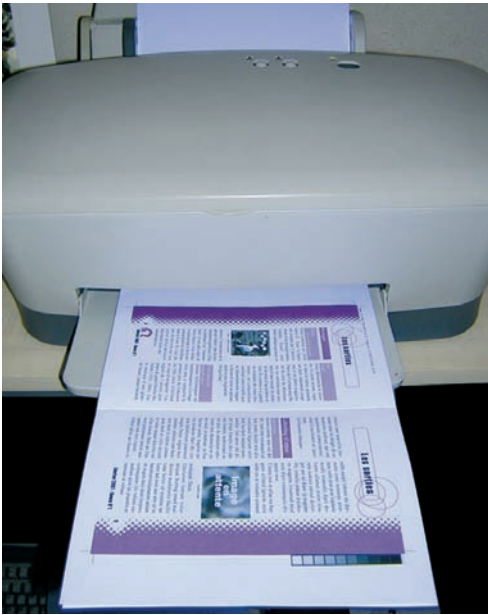
7. Entrez « 15 mm » dans chaque case de Fond perdu pour que la sortie obtenue sur votre imprimante ne se limite pas au format de page. Elle doit être plus grande pour imprimer les traits de coupe et la gamme de gris créés avec le nouveau document par InBooklet SE.

Conseil

Cliquez sur Configurer pour accéder à votre imprimante et régler ses préférences de façon à la forcer à bien imprimer au centre de la page A4 et sur la surface la plus vaste possible (référez-vous à la documentation de votre machine). Sinon, vous risquez d'avoir la surprise de voir vos pages décalées lors de l'impression des versos.



8. Lancez l'impression en cliquant sur Imprimer.



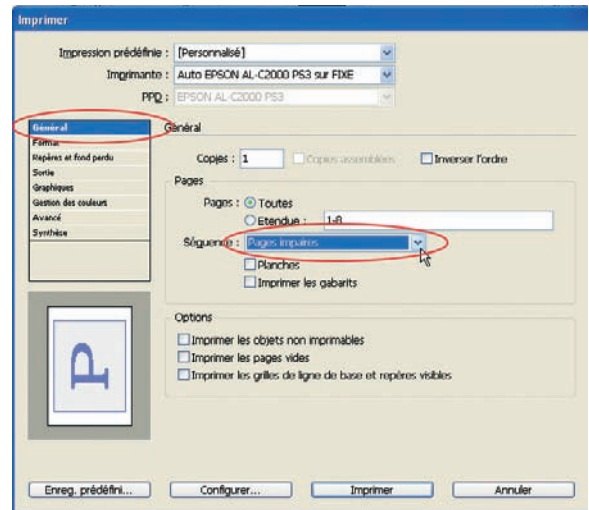
Les pages paires imprimées.

9. Une fois les pages imprimées, reprenez tout le paquet de feuilles sorties et replacez-les (faces imprimées dessous) dans votre imprimante.

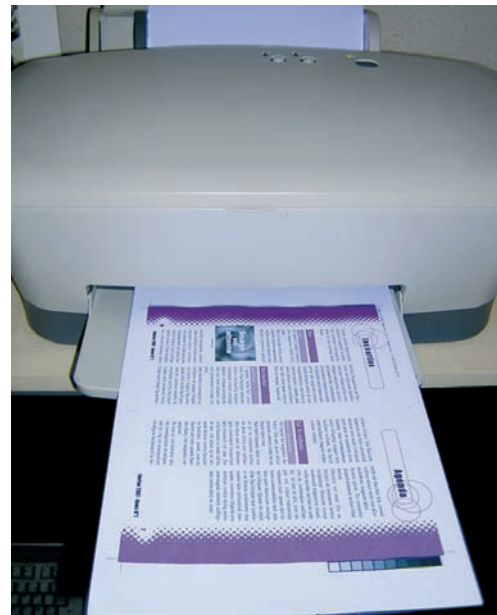


10. Retournez dans le menu Fichier>Imprimer.

11. Choisissez Pages impaires dans le menu déroulant Séquence.



12. Lancez l'impression en cliquant sur Imprimer. Vous devriez logiquement obtenir un exemplaire complet du magazine.



Document en fin d'impression.

13. Après la sortie de votre exemplaire, commencez par plier en deux toutes les feuilles. Ne vous trompez pas dans le sens du pli : aidez-vous du foliotage et commencez par la couverture.



14. Il ne vous reste plus qu'à découper selon les traits de coupe. (N'allez pas jusqu'à la découpe des bandes : arrêtez votre cutter avant de sortir de la feuille, ainsi vous ne perdrez pas les guides que sont les traits de coupe.)



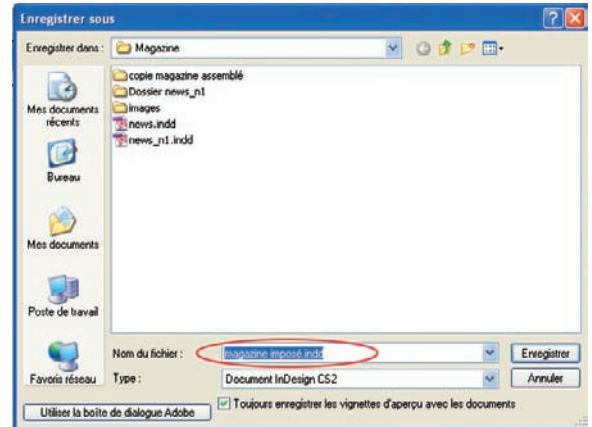
J'espère que cette expérience vous convaincra définitivement du rôle capital de l'imposition.



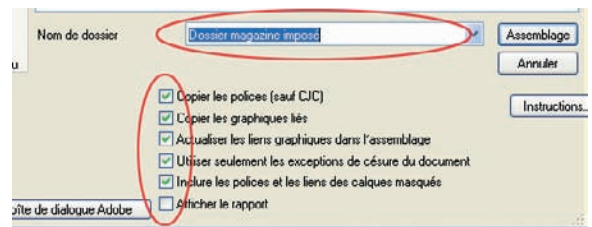
Le magazine prêt à lire.

Assemblage du magazine imposé

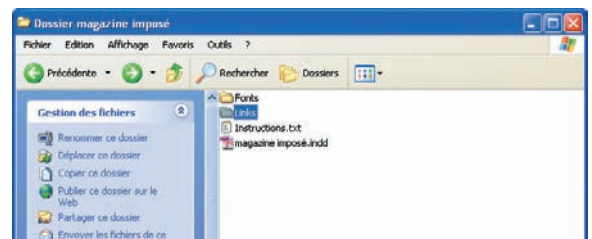
1. Pour transmettre le magazine imposé à l'imprimeur, enregistrez le document créé par InBooklet SE dans votre répertoire Magazine sous le nom « magazine imposé.indd ».



2. Allez dans le menu Fichier>Contrôle en amont pour recommencer la même procédure que pour le magazine non imposé (voir Méthode 1 : assemblage des informations pour la sortie).



3. Enregistrez le dossier d'assemblage sous le nom « Dossier magazine imposé » dans votre répertoire Magazine. Vous pouvez vérifier une nouvelle fois que toutes les informations nécessaires à l'impression figurent bien dans les dossiers Links pour les images, et Fonts pour les polices.



4. Pour finir, gravez sur CD-Rom le répertoire complet Dossier magazine imposé (ou glissez-le sur une clé USB) et donnez le tout à votre imprimeur qui se charge de la suite.

Vous voyez, la fin est identique, mais la procédure est plus complexe. Heureusement, InBooklet SE rend un sérieux service. Imaginez si nous avions dû bouger à la main les pages pour les mettre en place pour l'imposition...

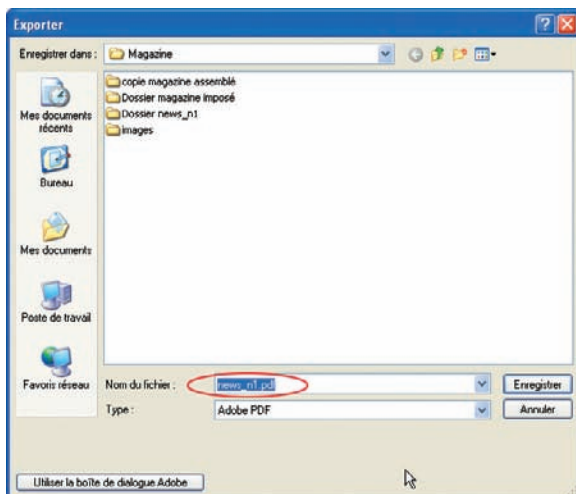
Méthode 3 : fabriquer un fichier du magazine imposé au format PDF

La dernière possibilité pour transmettre le magazine à l'imprimeur consiste à créer un fichier PDF. Il se peut en effet, même si cela devient rare, que votre imprimeur ne possède pas le logiciel InDesign. Il faut donc passer par un format de fichier universel, le PDF (*Portable Document Format*), développé par Adobe. Adobe étant également l'éditeur de InDesign, ce dernier est très performant pour créer ce type de fichiers.

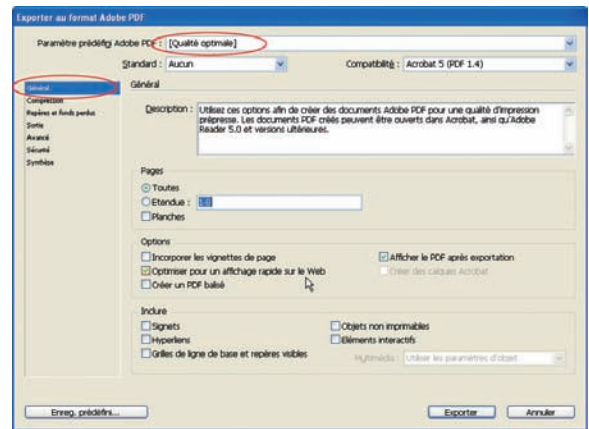
Nous allons donc travailler depuis le document créé par InBooklet SE.

Enregistrement du magazine

1. Sur le document magazine imposé.indd enregistré à l'étape précédente, allez dans le menu Fichier>Exporter. Logiquement ce document doit être celui actuellement ouvert sur InDesign. Si ce n'est pas le cas, ouvrez-le.



2. Choisissez le répertoire d'enregistrement, encore Magazine par exemple, et nommez « news_n1.pdf » le fichier que nous allons créer. La boîte de dialogue Exporter au format PDF s'ouvre.



PDF et imprimeur

Donnez à votre imprimeur un fichier PDF du magazine imposé. Ainsi, il n'aura qu'à gérer le traitement de chaque planche, c'est-à-dire deux pages en vis-à-vis pour son impression.

Universalité du PDF

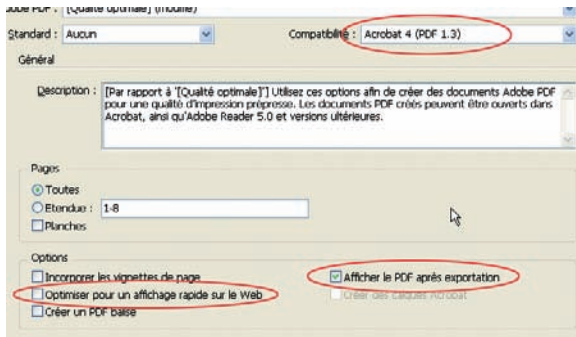
C'est un format de fichier universel pour l'imprimerie qui devrait garantir un risque d'erreur minimal à l'impression. Il y aurait beaucoup à dire sur la gestion du PDF et ce n'est pas l'objectif de ce livre (il y a de bons ouvrages spécialisés sur le sujet, par exemple celui de Thierry Buanic, également aux éditions Eyrolles : son livre est vraiment excellent...). Nous nous contenterons de vous proposer la solution qui nous paraît la plus adaptée au type de travail réalisé ensemble.

3. Choisissez Qualité optimale dans le menu déroulant Paramètre prédéfini Adobe PDF. Ce réglage correspond à la qualité imprimée.

4. Placez Compatibilité sur Acrobat 4 (PDF 1.3), pour s'assurer que votre imprimeur puisse lire le fichier même sur une ancienne version d'Acrobat Reader.

5. Décochez Optimiser pour un affichage rapide sur le Web, vous limiterez ainsi les effets de compression.

6. Laissez cochée la case Afficher le PDF après exportation. Vous devriez voir apparaître le mot « (modifié) » à droite « d'optimale ». C'est normal, nous avons fait des modifications sur les paramètres par défaut

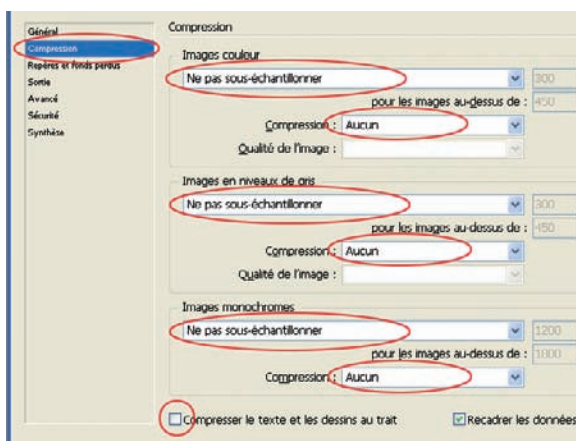


7. Cliquez sur le mot Compression dans la partie gauche de la boîte de dialogue.

8. Sélectionnez Ne pas sous-échantillonner dans tous les menus de gestion d'image.

9. Sélectionnez Aucun dans tous les menus de compression.

10. Décochez Compresser le texte et les dessins au trait.



Ces trois actions empêchent toute détérioration d'image due à une compression ou à un rééchantillonnage. Dans le cas contraire, tout notre travail

de numérisation ou de préparation spécifique des images dans Photoshop ne servirait à rien.

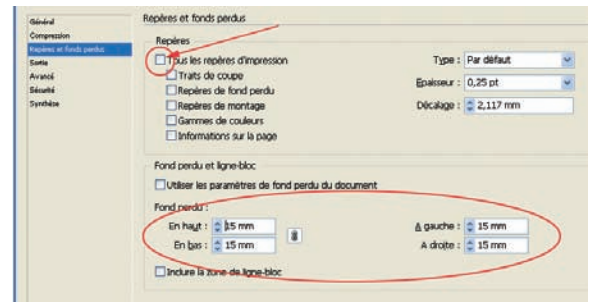
Préparation et impression du document

Le document est assez lourd, mais les images étant de qualité optimale pour l'impression, il est hors de question de les modifier. Pour l'imprimerie, le poids des fichiers n'est en aucun cas un critère déterminant, seule la qualité compte.

1. Cliquez sur la partie Repère et fond perdu.

2. Vérifiez qu'aucune case de la partie Repères n'est active. Elles ont été créées avec InBooklet SE, alors pourquoi en rajouter ?

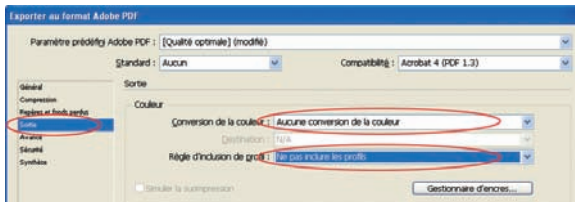
3. Saisissez simplement « 15 mm » dans chaque case de Fond perdu, comme pour l'impression. (En fait, Acrobat Distiller qui est le moteur de création du format PDF, fonctionne comme une imprimante, mais au lieu d'obtenir des feuilles de papier imprimées, on génère un fichier indépendant.)



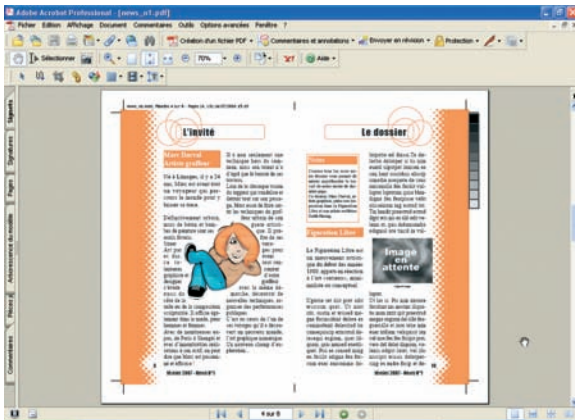
4. Cliquez sur la partie Sortie.

5. Choisissez Aucune conversion de couleur dans le menu déroulant Conversion de la couleur. On garde ici la notion d'images neutres de tout profil que nous avons abordée au chapitre 4. L'imprimeur pourra appliquer au fichier PDF le profil qu'il souhaite. Mais pensez à le prévenir de votre choix de ne pas incorporer de profil.

6. Choisissez Ne pas inclure les profils dans le menu déroulant Règle d'inclusion de profil pour les mêmes raisons que précédemment.



7. Ne touchez pas aux autres paramètres et cliquez sur Exporter. Acrobat Reader devrait s'ouvrir et vous présenter le document obtenu.



8. Encore une fois, gravez sur CD-Rom, ou glissez sur une clé USB, le fichier news_n1.pdf qui s'est enregistré dans le répertoire Magazine. Transmettez-le à votre imprimeur qui se chargera de la suite.

Les procédures que nous venons de voir nous permettent de fournir à l'imprimeur le type de fichier le plus adapté à son matériel. Nous évitons ainsi de perdre un temps précieux en allers-retours, de même que pas mal de tensions... Nous voici ainsi arrivés au terme de ce long voyage au cœur de la gestion et de la composition d'un document imprimé.

Conclusion

Nous espérons que ce livre aura levé pour vous une part du mystère du travail d'un infographiste. Tout ne se résume bien sûr pas à ces quelques pages, mais vous trouverez ici les bases indispensables pour envisager la préparation de documents destinés à l'imprimerie.

Nous vous invitons à continuer ce travail par un approfondissement des possibilités de chacun des logiciels que nous avons exploré ensemble. Comme nous vous le disions déjà au Chapitre 2, seule une réelle maîtrise de ces outils vous garantira des documents professionnels. Gardez à l'esprit que votre seule limite doit être votre capacité de création, et non pas l'étendue de vos connaissances de tel ou tel logiciel. Commencez toujours votre travail par une préparation avec un crayon, du papier et une gomme.

N'oubliez pas non plus que la réalisation d'un document imprimé est le fruit d'un travail d'équipe avec chaque intervenant de la chaîne graphique, du client à l'imprimeur. Demandez des conseils, collectez les informations utiles : plus vous obtiendrez de détails, plus votre travail gagnera en qualité.

Vous trouverez les fichiers de notre travail terminé dans le répertoire Conclusion des fichiers d'accompagnement de ce livre. Utilisez-les pour vérifier que vous avez correctement réalisé toutes les étapes de ce livre.

Merci d'avoir parcouru ces lignes. Bon courage pour la suite que vous donnerez à cet apprentissage.

Fichiers d'accompagnement A

Vous trouverez ci-après le descriptif des fichiers d'accompagnement de l'ouvrage, téléchargeables gratuitement sur www.editions-eyrolles.com à la rubrique du livre. L'arborescence retranscrite suit la logique Nom du répertoire>Nom du sous-répertoire>Contenu.

Chapitre 2 >

- News_début.indd

Chapitre 3 >

- news_distribue.indd
- news_gabarits.indd

Chapitre 4 >

- album_galere.jpg
- galere_scan_brut.jpg
- gare_limoges.jpg
- redactrice.jpg
- tag.jpg
- tag_et_contour.psd

Chapitre 5>

Magazine>

- Images>
 - album_galere.psd
 - album_galere.tif
 - bandeau.tif
 - couverture.psd
 - couverture.tif
 - image_joker.psd
 - image_joker_mag.tif
 - redactrice.psd
 - redactrice_mag.tif
 - tag_detourage.eps
 - tag_detourage.psd
 - titre.ai

news.indd

- Textes>
 - albums_musique.txt
 - edito.txt
 - invite.txt

Chapitre 6>

Dossier news_n1>

- Images>
 - album_galere.tif
 - bandeau.tif
 - couverture.tif
 - image_joker_mag.tif
 - plan_limoges.ai
 - redactrice_mag.tif
 - tag_detourage.eps
- Bibliothèque_magazine.indl
- news_n1.indd

Conclusion>

Copie magazine assemblé>

- Fonts>
 - impact.ttf
 - TIMES.TTF
 - TIMESBD.TTF
 - TIMESI.TTF
- Links>
 - album_galere.tif
 - bandeau.tif
 - couverture.tif

image_joker_mag.tif
plan_limoges.ai
rédactrice_mag.tif
tag_detourage.eps

- Instructions.txt
- news_n1.indd

Dossier magazine imposé>

- Fonts>
impact.ttf
TIMES.TTF
TIMESBD.TTF
TIMESI.TTF
- Links>
album_galere.tif
bandeau.tif
couverture.tif
image_joker_mag.tif

plan_limoges.ai
rédactrice_mag.tif
tag_detourage.eps

- Instructions.txt
- magazine imposé.indd

Dossier news_n1>

- Images>
album_galere.tif
bandeau.tif
couverture.tif
image_joker_mag.tif
plan_limoges.ai
rédactrice_mag.tif
tag_detourage.eps
- Bibliothèque_magazine.indl
- news_n1.indd
news_n1.pdf

Bibliographie

- Prévôt P., Rocher F., *Techniques d'impression*, éditions Eyrolles, 2006.
- Prévôt P., Izoulet K., *De la prépa de copie à la mise en pages*, éditions Eyrolles, 2006.
- Johansson K., Lundberg P., Ryberg R., *La chaîne graphique. Prépresse, impression, finition*, éditions Eyrolles, 2005.
- Adobe Creative Team, *Creative Suite 3*, Peachpit Press, 2007.
- Collectif Adobe, *InDesign CS3*, Peachpit Press, 2007.
- Collectif Adobe, *Adobe Illustrator CS3*, Peachpit Press, 2007.
- Collectif Adobe, *Adobe Photoshop CS3*, Peachpit Press, 2007.
- Zeegen L., *Illustration, images d'aujourd'hui*, éditions Pyramyd, 2007.
- Gérard L., Elcet C.-E., *Le grand livre d'Illustrator*, éditions Dunod, 2004.
- Lavant M., *Dictionnaire Adobe Photoshop, Image Ready CS2*, Heures de France, Paris, 2006.
- Copo Chichi C., *Guide du graphiste indépendant*, éditions Pyramyd, 2006.
- Lesage J., *Photoshop CS2*, Micro Application, 2006.
- Guillaume S., *Le grand livre des plug-in Photoshop*, éditions Dunod, 2005.
- Richaudeau F., Binisti O., *Manuel de typographie et de mise en page : du papier à l'écran*, éditions Retz, 2005.
- Blanchard G., *Aide au choix de la typographie*, Atelier Perrousseaux, 1998.
- Perrousseaux Y., Grinnevald P.-M., *Histoire de l'écriture typographique*, Atelier Perrousseaux, 2006.
- Perrousseaux Y., *Manuel de typographie française élémentaire*, Atelier Perrousseaux, 1996.
- Perrousseaux Y., *Mise en page et impression* Atelier Perrousseaux, 1996.